

## **OUPOZORENJE O EPILEPTIČKIM NAPADAJIMA**

### **MOLIMO VAS DA PROČITATE PRIJE IGRANJA ILI PRIJE NEGO DOZVOLITE VAŠOJ DJECI DA IGRAJU OVU IGROU**

Neki ljudi su skloni epileptičkim napadima ili gubitku svijesti prilikom izlaganja određenim svjetlima ili uzorcima svjetala u svakodnevnom životu. Takvi ljudi mogu doživjeti napad za vrijeme gledanja televizije ili igranja određene video igre. Ovo se može dogoditi i ljudima koji nisu nikad prije imali epileptičke napade. Ako pokazujete simptome epilepsije (iznenadni napadaji ili gubitak svijesti) ili je bilo tko iz vaše obitelji iskusio simptome epilepsije prilikom izlaganja treperećem svjetlu, molimo vas potražite savjet vašeg liječnika prije igranja. Savjetujemo roditeljima da nadgledaju djecu za vrijeme igranja video igre.

Ako vi ili vaše dijete iskusite sljedeće simptome za vrijeme igranja: vrtoglavica, zamagljeni pogled, trzanje oka ili mišića, gubitak svijesti, dezorijentaciju u prostoru, bilo kakvo nesvjesno kretanje ili grčeve, ODMAH prekinite igranje i konzultirajte vašeg liječnika.

### **PREDSTROŽNOSTI ZA VRIJEME IGRANJA**

- Nemojte sjediti preblizu ekranu. Smjestite se na optimalnoj udaljenosti koliko god vam to dužina kabela dozvoljava
- Poželjnije je igranje na manjim ekranima
- Izbjegavajte igranje ako se osjećate umorno ili ako ste neispavani
- Pobrinite se da je soba u kojoj igrate dobro osvijetljena
- Preporučamo da svaki sat igranja video-igre prekinete s 10-15 minuta odmora

2

"KANE JE MŤAV - NE BOJIM  
SE DUHOVA."

- General Solomon, GDI

"SMATRATI ME LEŠOM BILA BI  
ŽALOSNA POGREŠKA U  
RASUĐIVANJU."

- Kane, NOD

**CONFIDENTIAL**

1

>STROGO POVJERLJIVO  
>GLOBALNA OBRAMBENA INICIJATIVA  
ODJEL 85567  
KLASIFIKACIJA SERVERA: CRVENO / NE OTVARATI  
SATELLITE NET INTERLINK, ORBITALNA STANICA PHILADELPHIA  
  
OBAVJE TAJNI PODACI TEKU EG SUKOBA -- GDI VS. NOD  
PODATKOVNI SNOP OBRADILA: EVA 9  
PRIMLJENO: 19. SIJE NJA, 2030  
KONTAKT IZ DE IFRIRANE DATOTEKE: GENERAL JAMES SOLOMON

...GENERAL SOLOMON.....  
...PODACI OBRA ENI PO NALOGU.....  
...BORBENI SCENARIJI PRORA UNATI.....  
...NA I RESURSI USPORE ENI.....  
...VJEROJATNOST POBJEDE/PORAZA PRORA UNATA.....  
...LJUDSKI GUBICI PRORA UNATI. BIT E.....  
...OGROMNI NA OBJE STRANE.....  
...ZAKLJU CI SU IFRIRANI U NASTAVKU.....  
  
... EKAM NAREDBE.....  
...EVA....

# SADRŽAJ

BORBENI MATERIJALI: GDI VS. NOD	.6	OSNOVNO SUČELJE	.35
ZAPISI O PROŠLIM SUKOBIMA	.6	Pomicanje ekrana	.36
SUKOB 20. STOLJEĆA	.6	Izdavanje naredbi jedinicama	.36
SUKOB 21. STOLJEĆA	.6	Neotkrivena područja	.37
TRI FRAKCIJE	.7	Glavni panel	.37
POVRATAK KANEA	.7	Izgradnja baze	.37
UTJECAJ SUKOBNA NA OKOLIŠ	.7	Izgradnja	.38
PROCJENA GDI OSOBLJA	.8	Energija	.39
PROCJENA NOD OSOBLJA	.9	Normalna energija	.39
PROCJENA OSOBLJA "ZABORAVLJENIH"	.10	Niska energija	.39
KANE - OSOBNI PROFIL	.10	Ikona za upravljanje energijom	.39
GDI INSTALACIJE - STROGO POVJERLJIVO	.11	Izgradnja baraka	.40
GDI JEDINICE - STROGO POVJERLJIVO	.11	Novac, tiberium i njegovo prikupljanje	.40
NOD JEDINICE - STROGO POVJERLJIVO	.16	Tvornica za preradu tiberiuma i harvester	.40
GDI INSTALACIJE - STROGO POVJERLJIVO	.21	Vraćanje harvestera u rafineriju	.40
NOD INSTALACIJE - STROGO POVJERLJIVO	.26	Nadogradnja instalacija (samo GDI)	.41
GDI I NOD JEDINICE	.31	Ikona za prodavanje jedinica	.41
GDI I NOD INSTALACIJE	.32	Orjentiri	.41
KAKO IGRATI C&C TIBERIAN SUN	.33	Radar	.43
OSNOVNI NAPUTCI	.33	Zauzimanje neprijateljskih instalacija	.43
Pokretanje igre	.33	Simbol ulaska	.44
Odabir strane: GDI protiv Nod-a	.33	Korisne informacije o instalacijama/jedinicama	.44
Glavni izbornik	.33	Popravak jedinica	.44
Početak nove kampanje	.34	Opcije	.45
Razina težine	.34	NAPREDNI MANEVRI	.47
Učitavanje misije	.34	PREČICE NA TIPKOVNICI SAMO ZA MULTIPLAYER IGRU	.52
Multiplayer igra	.35	UPOZORENJE	.53
Opcije	.35		
Izlazak iz igre	.35		

## BORBENI MATERIJALI: GDI VS. NOD O OVOM IZVJEŠTAJU

Izvešće koje slijedi je sastavila EVA u skladu sa direktivama propisanim od strane ureda glavnog zapovjednika GDI snaga, generala Jamesa Solomona, na dan 19 siječnja, 2030.

Ovaj dokument ima dvojaku svrhu. Prvo, služi prikupljanju i sistematiziranju najnovijih obavještajnih izvještaja, uključujući detaljne opise i usporedbe NOD-ovih jedinica, građevina, vozila i osoblja sa GDI-evim.

Svo osoblje koje koristi ovaj izvještaj mora posjedovati sigurnosno dopuštenje crvenog nivoa ili veće. Kršenje sigurnosne procedure je kršenje vojnih propisa i kao takvo se kažnjava smrću.

## ZAPISI O PROŠLIM SUKOBIMA SUKOB 20. STOLJEĆA

Sukob snaga Globalne Obrambene Inicijative (GDI - Global Defence Initiative) i NOD Bratstva (Brotherhood of Nod) vuče korijene iz kasnog dvadesetog stoljeća. GDI, sada najjača vojna organizacija u svijetu, je utemeljena prije 45 godina kao posljednji čin Globalne Obrambene Inicijative Ujedinjenih Naroda. Djelujući kao ujedinjena vojna sila za očuvanje globalne stabilnosti i mira, GDI je trebao jednom zauvijek stati na kraj nasilnim sukobima bilo gdje na planeti. GDI se oslanja na tehnološko sofisticirano naoružanje te superioran trening i lojalnost svojih zapovjednika. U isto vrijeme, Brotherhood of NOD, pod vodstvom karizmatičnog Kanea, izrasta u jaku vojnu silu. Djelujući većinom u zemljama trećeg svijeta, gdje god je bio nemir, nestabilnost i patnja - bio je tamo i Kane.

Obećavajući Novi Svjetski Poredak i financijski potpomognuti istraživanjem Tiberiuma i njegovim trgovanjem, Kane i Brotherhood of NOD su postepeno dobivali sve veću moć. Nekoliko razbacanih i nepovezanih jedinica je vrlo brzo izraslo u respektabilnu vojsku koja u svom arsenalu ima atomsko naoružanje i koristi nemilosrdnu borbenu taktiku.

## SUKOB 21. STOLJEĆA

Kane je proglašen mrtvim tijekom konačne bitke koja je bila prvi pokušaj NOD-a za uspostavljanje globalne dominacije. Iako su snage NOD-a bile efektivno poražene i GDI je iz sukoba izašao kao pobjednik, Kaneovo tijelo nije nikada pronađeno (kasnije su GDI-evi zapovjednici uvidjeli kako ih je taj previd skupo koštao). Kaneovi sljedbenici su i dalje održavali skupove vjerujući kako će se njihov vođa jednoga dana ipak vratiti.

U desetljećima koji su uslijedila, sporadična viđenja Kanea su postala svojevrsni mit, posebno kada su se dešavala u područjima bivših NOD-ovih uporišta. Nakon niza istraga koje je poduzeo GDI, slučaj je zatvoren a dosje zapečaćen. Kane je službeno proglašen mrtvim, što je vrlo brzo ionako slabi NOD rasprišilo na još više frakcija.

## **TRI FRAKCIJE**

U trenutnom borbenom klimaksu, GDI upravlja svjetskim borbenim operacijama iz orbitalnog komandnog centra Philadelphia koji kruži u Zemljinj orbiti.

Tri glavne vojne frakcije sve više utječu na stanje svjetskih odnosa i ravnotežu snaga:

GDI SNAGE koje se i dalje bore za svjetski poredak - kao što je definirano u direktivi 3115 Globalne Obrambene Inicijative Ujedinjenih Naroda.

NOD BRATSTVO (THE BROTHERHOOD OF NOD) je, nakon nestanka Kanea u posljednjem Tiberiumskom Sukobu, razbijen na nekoliko frakcija. Nekoliko frakcijskih vođa su bezuspješno pokušali ponovo ujediniti NOD. Fragmentirana i raštrkana komandna mjesta čine NOD snage posebno nepredvidim i opasnim.

ZABORAVLJENI (THE FORGOTTEN) ili Mutanti, su pomaknuli ravnotežu globalnog sukoba. Zaboravljeni predstavljaju plemensku zajednicu čiji članovi su žrtve iznimno opasnog trovanja Tiberiumom. Odbačeni od NOD-a i GDI-a, Zaboravljeni ne vjeruju nikome i predstavljaju iznimno opasnu prijetnju, tim više što su neustrašivi ratnici.

## **POVRATAK KANEA**

Kane je nedavno uspostavio kontakt sa visokim dužnosnicima GDI-a. Testiranja su potvrdila da je poruka od Kanea uistinu autentična. No, isti testovi su otkrili manje nepravilnosti za koje je utvrđeno da predstavljaju neku vrstu uvećanja na slici. Ipak, nemojte griješiti - jer Kane se vratio.

Nekoliko dana nakon prvog kontakta, Kane je otpočeo blitzkrieg (brzi rat). Čini se da ratnim operacijama upravlja iz zaštićene baze ispod zemlje, sa zastrašujućom vojnom snagom čije brojno stanje je još uvijek nepoznato.

Zbog nedostatka informacija, EVA ne može odrediti odakle NOD dobavlja svoje resurse, letjelice, osoblje ili tehnologiju.

## **UTJECAJ SUKOBA NA OKOLIŠ**

Tiberium se nalazi većinom na toplim, tropskim i subtropskim područjima ekvatora. Tiberium se, iz nepoznatih razloga širi mnogo sporije u smrznutim područjima sjevernog i južnog pola, a prikuplja se u dvije forme - plavoj i zelenoj - koje se nalaze na tiberiumskim poljima i dalje obrađuju u rafinerijama.

Proces kojim Tiberium raste je još uvijek većinom nepoznat, no utvrđeno je da dragocjene minerale crpi iz tla i tako uništava područja na kojima raste.

Isto tako, nedavno je otkriveno da su se tiberiumske rupe proširile temperaturnim područjima, donijevši razaranja svima koji su se susreli sa njima. Izvještaju upućuju da bi ove rupe mogle biti neka vrsta mutirane flore koja može nanijeti štetu okolnim strukturama, jedinicama i vozilima.

Nasilne ionske oluje, čija povezanost sa Tiberiumom ostaje nepoznata, nastavljaju bijesiti temperaturnim tiberiumskim zonama.

Iako obavijen velom tajnovitosti i nerazumijevanja, Tiberium je bez pogovora i dalje najvredniji mineral na planetu. To je prvi uočio Kane čije inferiorne trupe je ojačao upravo Tiberium, a samog Kanea izbacio u zapovjedničku fotelju.

GDI-eva istraživačka postrojenja su godinama pokušavala doprijeti do tajni Tiberiuma, no do dana današnjeg se došlo tek do nekoliko zaključaka. Tiberium u svojem sastavu još uvijek sadrži 1.5% neidentificiranih sastojaka zbog elemenata nepoznatog porijekla koji odskakuju od standardne klasifikacije.

Nastavljajući rad Dr. Ignatia Moebiusa, GDI-evog znanstvenika, i GDI i NOD su uložili mnogo desetljeća ljudskog rada u istraživanje Tiberiuma, tim više što se oduvijek smatralo da će upravo Tiberium biti veliki izvor čiste energije. Bez Tiberiuma, niti GDI niti NOD ne bi imali moći ili novaca održavati svoje velike vojske.

Unatrag nekoliko godina, istraživanja Tiberiuma su počela donositi zapanjujuće rezultate. Naime, iako se otprije znalo da je Tiberium opasan sa žive organizme, većina izložene populacije je počela pokazivati prve znakove genetskih mutacija.

Nazvavši sami sebe Zaboravljenima, mutirana populacija se povukla ispod zemlje zahtijevajući nadoknadu svoje nesretne sudbine, a kada nitko nije udovoljio njihovom očajničkom vapaju - počeli su se upuštati u terorističke aktivnosti.

GDI je nedavno započeo inicijativu velikih razmjera kojom želi spasiti mutiranu populaciju. NOD je, s druge strane, zainteresiran da mutirane ljude upotrijebi kao pokusne kuniče za mnoštvo nepoznatih eksperimenata. GDI preporuča da svi nezaštićeni ljudi koji nisu dosad imali dodir sa Tiberiumom pod svaku cijenu izbjegavaju izlaganje njegovom djelovanju.

## **PROJCENA GDI OSOBLJA**

EVA jedinica je detaljno proračunala snage i slabosti GDI ljudstva.

GDI je tijekom proteklih desetljeća nadzirao zbivanja na planetu iz orbitalnog komandnog centra Philadelphia. GDI-eva današnja pozicija je rezultat takve globalne podrške koja uživa superiornu tehnologiju, oružja, ekonomske resurse i praksu regrutiranja vojnih snaga preuzetu iz konvencionalnih oružanih snaga.

GDI-eve trupe su ambiciozne, kooperativne i vjerne jedinstvenom komandnom lancu. Osim očuvanja mira i časti, ovi marinci 21. stoljeća žele pobjedu tj. uništenje svih naznaka Bratstva NOD-a.

Snage GDI-a su bespogovorno odane jedna drugoj, svojim zapovjednicima i svojem vrhovnom zapovjedniku generalu Solomonu.





Zapovjednik GDI-evih snaga general Solomon je diplomirao prvi u svojoj klasi na West Pointu. Predano radeći na vlastitoj karijeri, general Solomon sada nadzire sve operacije GDI-evih snaga iz oritalnog zapovjednog centra Philadelphia. Solomon je kao figura postao sinonim GDI-a i dostojan protivnik svih koji ugrožavaju mir čijoj obrani je on posvetio svoj život.



General Solomon je svoju kampanju protiv Kanea na borbenom planu povjerio zapovjedniku Michaleu McNeilu. U anuatom medicinskom pregledu McNeil ima profil PSY89902 i okarakteriziran je kao lojalan i kompetitivan atleta koji je predan svemu što radi. Kao što u svojim izvještajima piše niži zapovjednik Chandra, "Mac život ne smatra kompliciranim. On jednostavno zna što želi i učinit će sve da to i postigne. Kao i svaki dobar GDI marinac - on želi pobijediti".

## PROCJENA NOD OSOBLJA

EVA jedinica je proračunala snage i slabosti NOD ljudstva na temelju posljednjih obavještajnih podataka.

Kroz povijest se pokazalo da su snage NOD-a oduvijek bile jake zato jer imaju jakog vođu. Vojnici NOD-a slijede motive svojeg nemilosrdnog vođe Kanea i njegovih podređenih zapovjednika - hladnog zapovjednika Slavika i Oxanne - propagandistice za moral.

Snage NOD-a su odlikuju okrutnom taktikom i sofisticiranim oružjem izrađenim na bazi Tiberiuma. Isto tako, NOD vojnici su spremni poginuti za svog vođu i njegove ciljeve, što ne treba niti čuditi jer se većinom radi o osveticnicima iz zemalja trećeg svijeta koji nemaju što izgubiti.

Zbog svetga toga, Bratstvo NOD-a je okrutan klan, jednako nasilan prema prijatelju ili neprijatelju. Kroz dugu povijest snage NOD-a su stekle reputaciju korištenja nasilja i straha kako bi postigle svoje ciljeve. GDI-eva obavještajna služba ima poteškoća u praćenju brzih promjena činova u zapovjednom lancu NOD-a jer su, u borbi za napredovanja i karijeri, izdaja i ubojstva često korištene metode.

Izuzetak, naravno, je skoro potpuna totalitarna kontrola Kanea. Ništa neće zaustaviti Kanea i njegove vjerne potčinjene zapovjednike, Slavika i Oxannau, u njihovoj težnji da poraze GDI i steknu svetsku globalnu kontrolu i dominaciju.

## PROCJENA OSOBLJA “ZABORAVLJENIH”

“Zaboravljeni”, poznati i pod nazivom “Shiners” zbog istoimenog tiberiumskog kristala koji izrasta na njihovim tijelima, predstavljaju jedinu preživjelu populaciju iz ekvatorskih tiberiumskih područja. Podzemni ratnici, nevine žrtve - Zaboravljeno su tiberijumsko pleme ove planete. Iako su jednom bili korisni članovi društva, članovi plemena Zaboravljenih su žrtve ireverzibilnog trovanja Tiberiumom. Njihov broj nije poznat, kao niti točno obitavalište njihovog plemena - iako se pretpostavlja da se sakrivaju negdje duboko ispod terena uništenog širenjem Tiberiuma. Zaboravljeni su neustrašivi ratnici koji u borbi mogu poraziti većinu NOD-ovih i GDI-evih vojnika. Zaboravljeni su pod vodstvom ratnika pod imenom Tratos koji je tijekom godina preuzeo odgovornost za svoj narod, nudeći im prihvaćanje, dom i zajednicu kada nisu imali ništa od toga.



Tratos je zastrašen vizijama smrti na planetu i nezemaljskog totalnog uništenja koje ga progoni u snovima. On prvi zna i tajnu. Zaboravljenih - ne samo da je Kane živ, već je i pretendent na gotovo neograničenu moć koju ustvaruje uporabom Tacitusa. Tacitus je jednom bio u vlasništvu Zaboravljenih koji su ga proučavali u nadi da će naći lijek koji bi mogao izliječiti mutaciju Tiberiuma. Tratos je Kane prevario i tako se domogao Tacitusa, a Tratos sada mora živjeti sa znanjem da je izdao svoj planet i ljudsku rasu.

Tratos je okružen probranom grupom najboljih ratnika. Od svih prednjači prekrasna i neustrašiva Umagaan koja je i Tratosu najdraža. Umagaan je po svojoj nevjerojatnoj ratničkoj snazi poznata čak i kod NOD-ovog i GDI-evog osoblja. Prekrasni “Shiner” (slengovski izraz za mutanta), Umagaan je bila potpuno izložena Tiberiumu i jednog dana više neće biti ljudsko biće. Međutim, danas je ona tiberiumski kristal koji sjaji na njenom nježnom licu čini samo još ljepšom.

## KANE - OSOBNI PROFIL



Kane je karizmatični vođa Bratstva NOD-a za kojeg se dugo pretpostavljalo da je mrtav. Iako se čini da je u tridesetima, sa sadističkom obrijanom glavom koja je postala njegov zaštitni znak, Kaneova starost je neodrediva. U stvarim mnogi njegovi

sljedbenici održavaju uvjerenje da njihov vođa nije više smrtan.

Čovjek ili mit, Kane ima gotovo totalitarnu kontrolu nad sljedbenicima NOD-a. Hladan, brutalan i strastven - vođa NOD-a je mračni vizionar sljedećeg milenijuma. Naoružan anti-zapadnjačkim elokventnim govorničkim vještinama, Kane je u stanju zvesti NOD vojsku u totalno slaganje sa svojom ideologijom i militarističkim nakanama. Koristeći se terorističkom taktikom i super-naoružanjem koje se temelji na Tiberiumu, Kane ja uspio konsolidirati frakcije trećeg svijeta. Iz misterioznog sakrivanja se uspeo do otvorenih sukoba sa konvencionalnim snagama GDI-a u želji za svetskom dominacijom. Da bi pokrenuo i ostvario svoje mračne nakane, Kane se oslanja na snagu nepoznatog minerala u sastavu Tiberiuma. U svemu tome, Kaneu malo znači što je u tome krugu Tiberium uništio većinu zemljine površine i ljudske rase.

# JEDINICE

## KLASIFICIRANO OBAVJEŠTAJNO IZVJEŠĆE

### GDI JEDINICE - STROGO POVJERLJIVO

#### Lagana pješadija (Light Infantry):



Lagana pješadija je osnovna borbena jedinica GDI-a i NOD-a. Naoružana M16 Mk. II puškom, lagana pješadija nanosi manju štetu većini neprijateljskih ciljeva. Iako sporo napreduje, pješništvo može prelaziti različite konfiguracije terena bez značajnijeg usporavanja. Isto tako, može se kretati po terenu koji je za vozila neprelazan ili im nanosi štetu.

#### Bacač Diskova (Disk Thrower):



Bacač Diskova je pješadijska jedinica koja baca granate na veće udaljenosti. Umjesto klasičnih granata, Bacač Diskova koristi granate aerodinamične konstrukcije koje omogućuju veći doseg od uobičajenih. Isto tako, diskolika konstrukcija granata im omogućuje skakanje po neravnom terenu sve dok ne dođu do cilja.

#### Mlazno Pješništvo (Jump Jet Infantry):



Mlazno Pješništvo je zračni ogranak GDI-evog pješništva. Naoružano Vulkanskim Topom i opremljeni mlaznim pogonom montiranim na leđa, ovi vojnici mogu kirurškom preciznošću djelovati po ciljevima koji su nedostupni normalnom pješništvu. Zbog toga ih je moguće koristiti kako za obranu od napada iz zraka tako i za zrak-zemlja napade na slabo branjene ciljeve.

#### Liječnik (Medic):



U žaru borbe, liječnik je odgovoran za brigu o ozlijeđenima i vraćanju ranjenih u bitku. Iako liječnika možete uputiti da izliječi točno određenog vojnika, najbolje je kontrolu nad njime prepustiti računalu koje će automatski liječiti najbliže ozlijeđene vojnike.

### Inženjerac (Engineer):



Iako je spor i nenaoružan, inženjerac je vrlo opasan ako ga upotrijebite na pravi način. Naime, samo inženjerac, između ostalog, može zauzeti neprijateljske instalacije pa se stoga njegova taktička uporaba smatra pravom umjetnošću u krugovima iskusnih zapovjednika. U nastavku su nabrojane sve funkcije inženjerca, no imajte u vidu da će ta jedinica izvođenjem bilo koje od doljespomenutih akcija biti "istrošena" tj. trajno izgubljena.

1. Zauzimanje neprijateljskih instalacija: Jedino inženjerac može zauzeti neprijateljske instalacije i staviti ih pod vašu kontrolu. Postupak kojim to izvodite je trivijalan: označite inženjerca i potom kliknite na neprijateljsku instalaciju koju želite zauzeti. Pokazivač će promijeniti boju u plavu ako vaša strana može zauzeti željenu neprijateljsku instalaciju. Samo je jedan inženjerac dovoljan za zauzimanje bilo koje neprijateljske strukture, neovisno o njenoj veličini.
2. Popravljanje oštećenih instalacija: Inženjerac može bilo koju vašu oštećenu instalaciju u potpunosti popraviti. Označite inženjerca i potom kliknite na zgradu koju želite popraviti. Pokazivač će se promijeniti u simbol zlatne oštećene strukture ako je struktura koju želite popraviti uistinu oštećena.
3. Popravljanje oštećenih mostova: Većina mostova u Tiberian Sunu ima male kućice za popravak sa obje strane mosta. Označite inženjerca i kliknite na kućicu za popravak, čime ste poslali inženjerca da popravi oštećene dijelove mosta i sagradi one koji su potpuno razoreni.

### Ghostalker:



Ghostalker je vozilo koje koriste Zaboravljeni, a opremljeno je malim rotirajućim topom koji može propucati nekoliko ciljeva uzastopno te punjenjima C4 eksploziva koji bez problema uništava neprijateljska postrojenja. Da biste digli neprijateljsku instalaciju u zrak, označite Ghostlakera i pošaljite ga na instalaciju. Kada vozilo dođe do instalacije, ona će zatrperiti na nekoliko trenutaka, što znači da je eksplozivno punjenje postavljeno, i potom eksplodirati. Kao i sve jedinice Zaboravljenih, tako se i Ghostalker može automatski popraviti na svim nalazištima Tiberiuma.

### Wolverine:



Oklopni hodač (tzv. walker) je mala dvonožna jedinica kojom upravlja jedan vojnik, a glavne su joj odlike pokretljivost i blaži oklop koji neutralizira pješadijsku vatru. Wolverine je posebno učinkovit protiv odreda neprijateljske pješadije.

### **Amfibija (Amphibious APC):**



Amfibija (ili APC) može prenositi pet pješadijskih jedinica i ima ojačan oklop. Usto, amfibija može prenositi vaše jedinice kako preko kopna, tako i preko mora. Da biste ukrkali pješadiju u APC, označite maksimalno pet pješadijskih jedinica koje želite ukrcati i doveite pokazivač miša iznad APC-a. Pokazivač će promijeniti sliku u plavi simbol ukrcavanja, nakon čega jednostavno kliknete lijevom tipkom miša da biste ukrkali vojnike u APC. Iskravane vojnika iz APC-a izvodite tako da označite APC i kliknete lijevom tipkom miša kada se pojavi plavi simbol iskravanja. Imajte na umu da vojnike ne možete iskrati kada je APC u vodi.

### **Titan:**



Titan je srednje oklopljeno mehanizirano Walker vozilo i ono je GDI-eva svenamjenska napadačka i obrambena jedinica. Vjerojatno tome doprinosi i činjenica da se radi o stroju visokom 25 stopa i naoružanom 120 milimetarskim topom velikog dometa, što Titan čini odličnim za napade na neprijateljsku bazu jer može djelovati po neprijateljskoj obrani bez izlaganja njihovu protudjelovanju.

### **Lebdeći multiraketni sustav (Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS)):**



MLRS je raketni sustav srednjeg i velikog dometa koji je namontiran na kostur lebdećeg vozila. Poput APC amfibije, MLRS može bez problema prelaziti kopno i more, a lebdenje mu daje dodatnu prednost pred nepovoljnim konfiguracijama terena. Iako je MLRS prilično skup za proizvodnju, predstavlja odličan izbor za izviđanje neprijateljskog terena, a njegov raketni sustav može sa jednakom efikasnošću djelovati po kopnenim i zračnim ciljevima.

### **Disrupter:**



Posljednja istraživanja na polju rezonancije valova su dovela do značajnih poboljšanja u GDI-evoj vojnoj tehnologiji koja su rezultirala konstrukcijom Disruptera - vozila koje ispaljuje harmonične rezonantske valove. Spomenuti valovi mogu dezintegrirati bilo koje vozilo ili instalaciju - vašu ili neprijateljsku (pazite gdje ciljate).

### **Mammoth Mark. II:**



Ovo je najjače oružje u GDI-evom vojnom arsenalu. Impresivne veličine i naoružanja, Mammoth Mk. II je naoružan dvostrukim rotirajućim topovima koji u sekundi može razmrviti gotovo sva neprijateljska vozila i vrlo efikasnim lanserom raketa za protuzračnu obranu. Ovakva kombinacija naoružanja čini Mammoth praktički neuništivim, no trenutno ne možete imati više od jednog u svom vojnom arsenalu jer se još uvijek radi o pokusnom oružju.

### **Pokretno Senzorsko Polje (Mobile Sensor Array):**



Pokretno senzorsko polje (ili MSA) je vozilo opremljeno vrhunskom senzorskom opremom koja atomskom preciznošću otkriva položaje neprijateljskih jedinica, čak i ako su ukopane ili privremeno nevidljive. Nevidljive jedinice će postati vidljive na radarskoj karti i bojnopolju, no MSA im ne može "skinuti" nevidljivost tako da će one ostati još uvijek nevidljive za ostatak vaše vojske. Čak i tada ste u prednosti jer možete poduzeti odgovarajuće korake za uništavanje nevidljivih jedinica.

### **Orca lovac (Orca Fighter):**



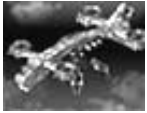
Glavna okosnica GDI-ovih zračnih snaga, Orca lovac je lagana, brza, pokretljiva i višenamjenska letjelica naoružana dvostrukim raketnim lanserima. Zbog svoje brzine, Orca lovac može vrlo brzo djelovati na širem bojnopolju, a kao i sve ostale letjelice, mora se vraćati na Helipad radi obnove istrošenog streljiva.

### **Orca bombarder (Orca Bomber):**



Veći, teži i oklopljeniji u odnosu na Orca lovca, Orca bombarder žrtvuje brzinu i pokretljivost u zamjenu za vatrenu moć. Naoružan većim brojem razornih bombi, Orca bombarder je idealan za "omekšavanje" neprijateljske obrane prije početka napada vaših zemaljskih jedinica.

### **Orca Carry-All:**



Carry-All je najveća letjelica iz Orca serije koja služi za brzi transport/spašavanje vaših jedinica. Ima veliku prihvatnu bazu poput buldožera koja može primiti i najveća vozila. Vrlo korisna stvarčica, posebno za spašavanje skupih jedinica koje su daleko od baze i imaju još vrlo malo energije.

Da biste pokupili neku jedinicu, označite Orca transporter i potom lijevom tipkom miša kliknite na jedinicu koju želite pokupiti. Ako želite dostaviti jedinicu na neku lokaciju, označite Orca transporter dok je na zemlji i potom još jednom kliknite na njega kada pokazivač promijeni sliku u simbol "istovara".

**Napomena:** Jedinice možete spustiti i izravno na servisno postrojenje (Service Depot) ili rafineriju.

### **Lovac-izviđač (Hunter-Seeker Droid):**



Lovac-izviđač je vrlo brza jedinica čija namjena je "čišćenje" bojnog polja. Naime, on nasumično pretražuje bojno polje i čim primijeti neprijateljsku jedinicu ili instalaciju, automatski se zakvači na nju i pokreće postupak samouništenja. Na taj način uništava i sebe i instalaciju na koju se zakvači. Lovca-izviđača nije moguće ručno kontrolirati jer on automatski počinje pretraživanje bojnog polja čim ga proizvedete.

### **Harvester:**



Harvester je jedino vozilo koje može prikupljati Tiberium i odvoziti ga u rafineriju na preradu. Kada izgradite rafineriju, dobit ćete i jednog Harvestera koji automatski počinje sakupljati Tiberium sa najbližeg nalazišta, no možete ga i ručno uputiti na određenu lokaciju. Isto tako, Harvester automatski izbjegava područja kojima patroliraju neprijateljske jedinice i obavještava vas ako zbog istih ne može ući na željeno područje.

### **Dostavna letjelica (Dropship):**



Pomoću dostavne letjelice možete na željeno područje na karti dostaviti jedinice pojačanja ili prijeko potrebne zalihe, što često može biti faktor koji vam može donijeti pobjedu ili poraz. Dostavne letjelice ne možete ručno kontrolirati, a pojavljuju se automatski samo u određenim misijama.

### **Kodiak:**



Kodiak je GDI-ev pokretni zapovjedni centar u kojem obitava zapovjednik McNeil sa suradnicima. Kodiak se obično nalazi na sigurnoj udaljenosti od poprišta bitke kako se ne bi ugrožavali životi zapovjednika McNeilla i njegovog osoblja, no u određenim uvjetima on može postati meta neprijateljskih napada. Ako se to dogodi, zaštitite ga pod svaku cijenu jer njegovim uništavanjem odmah gubite i bitku.

### **Orca transporter (Orca Transport):**



Dostupan samo u doređenim misijama, Orca transporter može dostaviti do 5 pješadijskih jedinica na željeno područje na karti. Ukcrcavanje i iskrcavanje jedinica iz Orca transportera se provodi identičnim postupkom kao i kod APC amfibije.

### **Mobilno gradilište (Mobile Construction Vehicle):**



Početak izgradnje svake baze počinje sa MVC jedinicom koja ima jedinstvenu sposobnost da se po vašoj zapovijedi pretvori u gradilište koje je polazna točka za izgradnju svih ostalih instalacija. Da biste MVC razmontirali u gradilište, označite ga i potom napravite dvostruki klik lijevom tipkom miša. Ako se pokazivač miša pretvori u simbol "zabrane razmontiranja", znači da nešto blokira područje - tada udaljite sve vaše jedinice iz neposredne blizine MCV-a, a sam MCV udaljite od drveća ili stijena koje možda smetaju razmontiranju.

## NOD JEDINICE - STROGO POVJERLJIVO

### Lagana pješadija (Light Battle Infantry):



Lagana pješadija je osnovna borbena jedinica GDI-a i NOD-a. Naoružana M16 Mk. II puškom, lagana pješadija nanosi manju štetu većini neprijateljskih ciljeva. Iako sporo napreduje, pješništvo može prelaziti različite konfiguracije terena bez značajnijeg usporavanja. Isto tako, može se kretati po terenu koji je za vozila neprelazan ili im nanosi štetu.

### Cyber pješadija (Cyborg Infantry):



Cyber pješadija je rezultat nedavnih NOD-ovih eksperimenata sa Tiberiumom - vojnici stoljeni sa strojevima. Glavna odlika cyber pješadije je jak oklop i puška.

### Raketno pješništvo (Rocket Infantry):



Teško pješništvo NOD-a nosi lanser raketa montiran na ramena koji je efektivan protiv vozila, građevina, pješadije i zrakoplova. Zbog težine raketnog lansera, raketno pješništvo je sporije od lakog pješništva, ali i proporcionalno opasnije - pogotovo za oklopljena vozila.

### Inženjerac (Engineer):



Iako je spor i nenaoružan, inženjerac je vrlo opasan ako ga upotrijebite na pravi način. Naime, samo inženjerac, između ostalog, može zauzeti neprijateljske instalacije pa se stoga njegova taktička uporaba smatra pravom umjetnošću u krugovima iskusnih zapovjednika. U nastavku su nabrojane sve funkcije inženjerca, no imajte u vidu da će ta jedinica izvođenjem bilo koje od doljespomenutih akcija biti "istrošena" tj. trajno izgubljena.

1. Zauzimanje neprijateljskih instalacija: Jedino inženjerac može zauzeti neprijateljske instalacije i staviti ih pod vašu kontrolu. Postupak kojim to izvodite je trivijalan: označite inženjerca i potom kliknite na neprijateljsku instalaciju koju želite zauzeti. Pokazivač će promijeniti boju u plavu ako vaša strana može zauzeti željenu neprijateljsku instalaciju. Samo je jedan inženjerac dovoljan za zauzimanje bilo koje neprijateljske strukture, neovisno o njenoj veličini.



2. Popravljanje oštećenih instalacija: Inženjerac može bilo koju vašu oštećenu instalaciju u potpunosti popraviti. Označite inženjerca i potom kliknite na zgradu koju želite popraviti. Pokazivač će se promijeniti u simbol zlatne oštećene strukture ako je struktura koju želite popraviti uistinu oštećena.

3. Popravljanje oštećenih mostova: Većina mostova u Tiberian Sunu ima male kućice za popravak sa obje strane mosta. Oznacite inženjerca i kliknite na kućicu za popravak, čime ste poslali inženjerca da popravi oštećene dijelove mosta i sagradi one koji su potpuno razoreni.

### **Cyborg komandos (Cyborg Commando):**



Vojnici cyber pješništva koji se dokažu u borbi napreduju u sustavu rangiranja i dobivaju čin NOD cyborg komandosa. Iako je cyborg komandos još uvijek pješadijska jedinica, njegova iznimna vatrena moć, te jaki oklop i naoružanje predstavljaju ozbiljnu prijetnju na ratnom polju. Njegov ulančani top (chain gun) i bacač plamena (flame thrower) može brzo i bez problema uništiti neprijateljske instalacije, vozila i pješadiju.

### **Mutirani otimač (Mutant Hijacker):**



Ovo je komandoska jedinica iz klana Zaboravljenih čija glavna odlika je mogućnost upravljanja bilo kojim neprijateljskim vozilom. Da biste to napravili, označite komandosa i pomaknite pokazivač na vozilo koje želite ukrasti - pojavit će se simbol "ulaska" koji znači da označeno vozilo možete ukrasti. Sada pritisnite još jednom lijevu tipku miša i komandos će ući u vozilo. Jednom kada je u vozilu, komandos može izaći van tek kada je to vozilo uništeno i tada možete ukrasti drugo vozilo. Kao i sve druge jedinice Zaboravljenih, tako se i ovaj komandos može izliječiti u tiberiumskim poljima, pod uvjetom da se u tom trenutku ne nalazi u nekom vozilu.

### **Podzemni APC (Subterranean APC):**



Podzemni APC je transportno vozilo koje putuje pod zemljom i može ponijeti do 5 pješadijskih jedinica. Kada je ispod zemlje, vozilo je nevidljivo za sve neprijateljske jedinice osim za GDI Sensor Array vozilo. Imajte na umu da podzemni APC ne može izaći na površinu ako je teren iznad neravan, kamenit, voda itd.

Da biste ukricali pješadiju u APC, označite pješadijske jedinice koje želite ukricati i dovedite pokazivač miša iznad APC jedinice - pojavit će se simbol ulaska i tada vam preostaje samo da pritiskom na lijevu tipku miša pošaljete jedinice u APC.

Za iskrcavanje jedinica označite APC i napravite dvostruki klik lijevom tipkom miša. Pokazivač miša će promijeniti sliku u simbol izlaska i tada još jednom pritisnite lijevu tipku miša da biste iskrcali jedinice.

**Jurišni Motor (Attack Cycle):**

Prvotno upotrebljavan kao izvidnička jedinica, Jurišni Motor je Nodova najbrža kopnena jedinica. Iako ima brzinu nauštrb oklopa, Motor je sposoban podnijeti umjerenu štetu prije nego bude uništen. Nosi dvostruki raketni bacač sposoban pogoditi i zračne i kopnene jedinice.

**Lovac-izviđač (Hunter-Seeker Droid):**

Lovac-izviđač je vrlo brza jedinica čija namjena je "čišćenje" bojnog polja. Naime, on nasumično pretražuje bojno polje i čim primjeti neprijateljsku jedinicu ili instalaciju, automatski se zakvači na nju i pokreće postupak samouništenja. Na taj način uništava i sebe i instalaciju na koju se zakvači. Lovca-izviđača nije moguće ručno kontrolirati jer on automatski počinje pretraživanje bojnog polja čim ga proizvedete.

**Weed Eater:**

Ovo NOD vozilo je u stvari ogromna kosilica koja prikuplja tiberiumsko korijenje koja se kasnije koristi u kemijskim projektilim (Chemical Missile). Weed Eater funkcionira poput Harvestera, uz dvije iznimke: prikuplja tiberiumske ostatke (korijenje), a ne Tiberium i svoj teret iskrcava na odlagalište Tiberiuma, a ne u rafineriju. Tako prikupljeno tiberiumsko korijenje se u odlagalištu prerađuje u sastojak koji se ugrađuje u smrtonosne kemijske projekte.

**Tick tenk (Tick Tank):**

Ovaj lagani borbeni tenk se bez problema može ukopati do polovice u tlo i onda funkcionira kao haubica - na taj način igrač u jednoj jedinici ima integriran tenk i mobilnu haubicu. Da biste ukopali ovu jedinicu u zemlju, označite ju i kliknite lijevom tipkom miša. Tick tenk će se ukopati i početi funkcionirati kao haubica. Da biste takvu haubicu ponovo pretvorili u pokretljivi tenk, označite ju i ponovo kliknite lijevom tipkom miša.

**Nevidljivi tenk (Stealth Tank):**

Nevidljivi tenk je posljednja riječ tehnike na polju istraživanja tehnologije nevidljivosti. Ovo oklopno vozilo po želji može postati nevidljivo, no imajte u vidu da će se ponovo otkriti čim otvori vatru jer generator zaštitnog polja za svoj rad zahtijeva enormne količine energije. Samo neprijateljska pješadija i obrana baze može otkriti nevidljive tenkove, dok GDI Mobile Sensor Array jedinica može otkriti samo njegovu lokaciju.

### **Artiljerija (Artillery):**



Kako su snage NOD-a brzo shvatile da im treba oružje koje će djelovati po udaljenim ciljevima bez straha od protuudara, njihovi znanstvenici su razvili novu artiljerijsku platformu dalekog dometa. Zbog velike platforme na kojoj stoji, ovo vozilo ne može otvoriti vatru dok se ne “razmontira”. Da biste to napravili, označite jedinicu i kliknite lijevom tipkom miša.

### **Harpy:**



Harpy helikopter je odlično rješenje za neprijateljsku pješadiju i oklopna vozila. Kao i sve letjelice, Harpy se mora vratiti na sletnu platformu (Helipad) radi obnove streljiva.

### **Jedinica za popravak (Mobile Repair Vehicle):**



Ovo robotsko vozilo ima mehaničku ruku u kojoj se nalaze potrebni alati za popravak oštećenih jedinica na samom bojištu. Ako ovo vozilo postavite u “guard” mod, ono će automatski popravljati sva oštećena vozila u svojoj neposrednoj blizini.

### **Harvester:**



Harvester je jedino vozilo koje može prikupljati Tiberium i odvoziti ga u rafineriju na preradu. Kada izgradite rafineriju, dobit ćete i jednog Harvestera koji automatski počinje sakupljati Tiberium sa najbližeg nalazišta, no možete ga i ručno uputiti na određenu lokaciju. Isto tako, Harvester automatski izbjegava područja kojima patroliraju neprijateljske jedinice i obavještava vas ako zbog istih ne može ući na željeno područje.

### **Banshee:**



Banshee (to je kodno ime) je rezultat istraživanja tehnologije olupina letjelica izvanzemaljskog porijekla. Ova brza letjelica naoružana sa dva plazma topa može bez problema desetkovati neprijateljske jedinice i instalacije.

**Mobilno gradilište Mobile (Mobile Construction Vehicle):**

Početak izgradnje svake baze počinje sa MVC jedinicom koja ima jedinstvenu sposobnost da se po vašoj zapovijedi pretvori u gradilište koje je polazna točka za izgradnju svih ostalih instalacija. Da biste MCV razmontirali u gradilište, označite ga i potom napravite dvostruki klik lijevom tipkom miša. Ako se pokazivač miša pretvori u simbol "zabrane razmontiranja", znači da nešto blokira područje - tada udaljite sve vaše jedinice iz neposredne blizine MCV-a, a sam MCV udaljite od drveća ili stijena koje možda smetaju razmontiranju.

**"Đavolji jezik" (Devil's Tongue Flame Tank):**

Teror je omiljeno oružje NOD-a, a nema gore noćne more od prizora ovog tenka koji s lakoćom uništava GDI-eve trupe. Vozilo se može ukopati u gotovo sve terene (osim najtvrdih), a njegovi moćni bacači plamena unose strah, razaranje i teror u redove GDI-eve pješadije, a niti instalacije neće ostati pošteđene razarnog učinka visoke temperature koja tali čak i čelik. Nije niti čudno da su ovaj tenk prozvali "Đavolji jezik".

**Montauk:**

Montauk je NOD-ov pokretni zapovjedni centar u kojem u kojem obitava zapovjednik Slavik sa suradnicima. Kodiak se može vrlo brzo zakopati u zemlju u slučaju da postane meta neprijateljskih napada - to se može desiti samo u određenim misijama. Ako dođe to takvog razvoja događaja, zaštitite ga pod svaku cijenu jer ako izgubite Kodiaka - izgubili ste bitku.

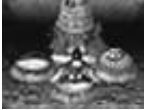
# GDI INSTALACIJE - STROGO POVJERLJIVO

## Gradilište (Construction Yard):



Gradilište je polazište vaše baze. Omogućuje vam izgradnju ostalih instalacija i njegova obrana je glavni prioritet svakog pravog zapovjednika. U nekim misijama igru počinjete sa MCV jedinicom koju morate rastaviti da biste dobili gradilište, dok je u drugim misijama gradilište već unaprijed postavljeno.

## GDI Elektrana (GDI Power Plant):



U elektranama proizvodite energiju neophodnu za funkcioniranje vaših instalacija i obranu baze. GDI elektrane možete nadograditi sa turbinama (Power Turbines). Svaka elektrana ima dva prazna mjesta na koja možete ugraditi turbine, a svaka turbina povećava ukupnu proizvodnju energije vaše elektrane za 50%.

## GDI barake (GDI Barracks):



U barakama trenirate tj. stvarate nove jedinice pa je ova instalacija vrlo važna u planiranju obrane vaše baze.

## Rafinerija Tiberiuma (Tiberium Refinery):



U rafineriji se Tiberium koji sakupljaju Harvesteri pretvara u novac. Isto tako, rafinerija ima i silose određene zapremnine koji mogu zapremiti Tiberium, a jednom kada se oni napune, morate izgraditi dodatne silose. Imajte to na umu, jer ako nemate mjesta za spremanje Tiberiuma, nove količine koje dopremaju Harvesteri će biti nepovratno izgubljene.

## Elektromagnetski pulsni top (Electromagnetic Pulse Cannon):



Elektromagnetski pulsni top ispaljuje visokoenergetske zrake elektromagnetske energije koja na kratko vrijeme privremeno onesposobljava mehanizirane jedinice. Svaka instalacija ili vozilo uhvaćeno u snop ovog zračenja će biti privremeno onesposobljeno.



### **Generator zaštitnog polja (Firestorm Defence Generator):**



Ova instalacija stvara polje vrlo visoke energije. Kada izgradite generator zaštitnog polja, okružite područje koje želite obraniti posebnim emiterima (Firestorm Defence Emitters). Njihovim aktiviranjem ćete željeno područje djelovanja okružiti neprobojnim zaštitnim poljem, no imajte u vidu da generator zaštitnog polja troši vrlo velike količine energije pa se zbog toga zaštitno polje nakon nekog vremena isključuje kako bi se generator mogao napuniti. Naravno, zaštitno polje možete uključiti ili isključiti kad god želite (pod uvjetom da vaše elektrane stvaraju dovoljno energije za generator zaštitnog polja).

### **Zaštitni zid (Firestorm Wall Sections):**



Zaštitni zid koristite u sprezi sa generatorom zaštitnog polja. Pomoću njega možete okružiti cijelu bazu ili samo ključna područja na kojima želite stvoriti zaštitno polje.

### **Radar (Radar Installation):**



Radar vam omogućuje preglednu sliku bojnog polja i relativnog položaja vaših i neprijateljskih jedinica. Da bi radar funkcionirao bez prekida, važno je da uvijek imate dovoljno energije za njegov rad.

### **Kontrola ionskog topa (Ion Cannon Control):**



Kontrola ionskog topa je nadogradnja za vaš centar za nadogradnju (Upgrade Center) i omogućuje vam kontrolu GDI-ovog ionskog topa stacioniranog u Zemljinj orbiti. Imajte u vidu da spomenuti top nije uopće moguće koristiti bez ove nadogradnje.

### **Kontrola lovca-izviđača (Hunter-Seeker Control):**



Ovo je nadogradnja na centar za nadogradnju (Upgrade Center) koja omogućuje dvosmjernu komunikaciju sa lovcom-izviđačem. Bez kontrole lovca-izviđača ne možete uopće izgraditi ovog droida niti on može zahvaćati neprijateljske ciljeve.

### **Turbine (Power Turbines):**



Svaku elektranu možete nadograditi sa maksimalno dvije turbine i tako povećati količinu energije koju elektrana proizvodi. Dodatna količina energije koju proizvede svaka turbina je manja od energije koju proizvodi nova elektrana, ali je zato cijena izgradnje turbine manja od cijene izgradnje nove elektrane.

### **Silos za Tiberium (Tiberium Silo):**



Silos služe za spremanje viška Tiberiuma kada se napune prazna spremišta u rafineriji. Ako nemate dodatnij silosa, a rafinerija je puna, sav Tiberium koji će Harvesteri dopremiti u rafineriju će biti odmah nepovratno izgubljen.

### **GDI ratna tvornica (GDI War Factory):**



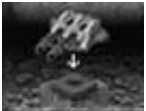
Ova instalacija omogućuje izgradnju ratnih vozila i mašinerije, no imajte da u vidu da određena vozila zahtijevaju dodatne instalacije prije nego ih možete proizvoditi.

### **Komponentni toranj (Component Tower):**



Komponentni toranj je modularna konstrukcija koja je temelj GDI-evih instalacija za obranu baze. Možete ga izgraditi kao nezavisnu instalaciju ili kao dio zida i omogućuje vam da na njegovu bazu namontirate tri oružja: vulkanski top (Vulcan Cannon), RPG lanser (RPG Launcher) ili SAM lanser (SAM Launcher).

### **Komponenta: vulkanski top (Vulcan Cannon Component):**



Ovaj modul se sastoji od dva mini topa (mini-gun) koji ispaljuju 50-milimetarska zrna velikom brzinom i montira se na komponentni toranj. Osnovna namjena vulkanskog topa je neutraliziranje pješadije, a manje je učinkovit protiv slabijih vozila.

**Komponenta: granate pogonjene propelerom (Rocket Propelled Grenade Component):**

Ovaj modul omogućuje ugradnju granata pogonjenih propelerom, ili RPG, na komponentni toranj. RPG je dizajniran za neutraliziranje vozila, no učinkovit je i protiv pješadije. Njegovo eksplozivno punjenje ne oštećuje samo cilj, već i ostala vozila zahvaćena radijusom eksplozije.

**Komponenta: projektili zemlja-zrak (Surface to Air Missile Component):**

Ovaj modul za komponentni toranj sadrži lanser projektila zemlja-zrak, ili SAM-ova, i osnova je GDI-eve protuzračne obrane. SAM-ovi su učinkoviti samo protiv ciljeva u zraku.

**Pista za letjelice (Helipad):**

Helipad vam omogućuje izgradnju Orca lovaca (Orca Fighters), bombardera (Bombers) i letećih transportera (Carry-All) te obnovu njihovog streljiva. Bez helipada ne možete izgraditi spomenute letjelice niti ih napuniti nakon što istroše streljivo.

**GDI tehnološki centar (GDI Tech Centre):**

Tehnološki centar služi za GDI-eva istraživanja oružja visoke tehnologije i neophodna je instalacija za proizvodnju određenih visokotehnoloških vozila i instalacija.

**GDI centar za nadogradnju (GDI Upgrade Centre):**

Centar za nadogradnju je instalacija koja komunicira za različitim jedinicama i instalacijam na bojnem polju. U svom podnožju, centar za nadogradnju ima dva prazna mjesta na koja možete ugraditi ionski top (Ion Cannon) ili kontrolu lovca-izviđača (Hunter-Seeker Control).



### **Servisno postrojenje (Service Depot):**



Ova instalacija služi za popravak vozila i letjelica. Svaku oštećenu letjelicu ili vozilo možete dovesti na servisno postrojenje radi cjelovitog popravka, pod uvjetom da imate dovoljno novaca za troškove popravka. Isto tako, možete ulančati više jedinica u red za popravak tako da označite željena vozila i cijelu grupu uputite na servisno postrojenje.

### **Betonski zidovi (Concrete Walls):**



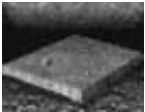
Betonski su zidovi odlični za usporavanje napredovanja neprijateljskih vozila i pješadije te predstavljaju učinkovitiji izbor od običnih vreća punjenih pijeskom. Imajte u vidu da neka vozila mogu djelovati i preko betonskih zidova.

### **GDI automatska vrata (GDI Automatic Gate):**



Ova instalacija sprečava ulazak neprijateljskih jedinica ili širenje tiberiumskih polja u vašu bazu. Vrata se automatski otvaraju ili zatvaraju za sve jedinice osim neprijateljskih.

### **Opločje (Pavement):**



Opločje je dizajnirano za umanjene štete nastale eksplozijom vozila u žaru borbe ili udarom projektila i granata. Isto tako, jedinice se puno brže kreću popločnim područjima.

Za razliku od smještanja svih ostalih instalacija, opločje možete smjestiti čak i ako je neki pravokutnik u mreži crven, no samo će teren prekriven bijelim pravokutnicima biti popločen. Imajte u vidu da na ovaj način nije moguće popločati grebene ili već postojeće puteve.

## NOD INSTALACIJE - STROGO POVJERLJIVO

### Gradilište (Construction Yard):



Gradilište je polazište vaše baze. Omogućuje vam izgradnju ostalih instalacija i njegova obrana je glavni prioritet svakog pravog zapovjednika. U nekim misijama igru počinjete sa MCV jedinicom koju morate rastaviti da biste dobili gradilište, dok je u drugim misijama gradilište već unaprijed postavljeno.

### Elektrana (Power Plant):



U elektranama proizvodite energiju neophodnu za funkcioniranje vaših instalacija i obranu baze. Elektrane možete nadograditi turbinama (Power Turbines). Svaka elektrana ima dva prazna mjesta na koja možete ugraditi turbine, a svaka turbina povećava ukupnu proizvodnju energije vaše elektrane za 50%.

### Ruka Nod-a (Hand of Nod):



U ovoj instalaciji trenirate tj. stvarate nove jedinice pa je ona vrlo važna u planiranju obrane vaše baze.

### Rafinerija Tiberiuma (Tiberium Refinery):



U rafineriji se Tiberium koji sakupljaju Harvesteri pretvara u novac. Isto tako, rafinerija ima i silose određene zapremnine koji mogu zapremiti Tiberium, a jednom kada se oni napune, morate izgraditi dodatne silose. Imajte to na umu, jer ako nemate mjesta za spremanje Tiberiuma, nove količine koje dopremaju Harvesteri će biti nepovratno izgubljene.

### Elektromagnetski pulsni top (Electromagnetic Pulse Cannon):



Elektromagnetski pulsni top ispaljuje visokoenergetske zrake elektromagnetske energije koja na kratko vrijeme privremeno onesposobljava mehanizirane jedinice. Svaka instalacija ili vozilo uhvaćeno u snop ovog zračenja će biti privremeno onesposobljeno.

### **Generator polja nevidljivosti (Stealth Generator):**



Generator zaštitnog polja može sve jedinice i instalacije u svom radijusu učiniti nevidljivima. Baza će biti nevidljiva sve dok ne isključite generator polja nevidljivosti, neprijatelj ga ne uništi ili baza ostane bez energije. Obrambene instalacije vaše baze te jedinice koje su nevidljive će postati privremeno vidljive samo kada otvore vatru ili napuste područje djelovanja generatora polja nevidljivosti. Primjetite da će Harvesteri koji izlaze iz rafinerije te nove jedinice koje izlaze iz ratne tvornice (War Factory) ili Ruke Nod-a (Hand of Nod) biti vidljive kratko vrijeme dok polje ne počne djelovati i na njih.

### **Radar (Nod Radar):**



Radar vam omogućuje preglednu sliku bojnog polja i relativnog položaja vaših i neprijateljskih jedinica. Da bi radar funkcionirao bez prekida, važno je da uvijek imate dovoljno energije za njegov rad.

### **Napredna elektrana (Advanced Power Plant):**



Napredna elektrana funkcionira poput obične elektrane, no proizvodi duplo više energije zbog efikasnije konstrukcije i veće površine koju zauzima.

### **Silos za Tiberium (Tiberium Silo):**



Silos služe za spremanje viška Tiberiuma kada se napune prazna spremišta u rafineriji. Ako nemate dodatnij silosa, a rafinerija je puna, sav Tiberium koji će Harvesteri dopremiti u rafineriju će biti odmah nepovratno izgubljen.

### **NOD ratna tvornica (GDI War Factory):**



Ova instalacija omogućuje izgradnju ratnih vozila i mašinerije, no imajte da u vidu da određena vozila zahtijevaju dodatne instalacije prije nego ih možete proizvoditi.

### Odlagalište Tiberiuma (Tiberium Waste Facility):



U odlagalište Tiberiuma Weed Eater jedinica dovozi ostatke nastale preradom Tiberiuma koji se dalje prerađuju i koncentriraju u punjenja za kemijske projektile (Chemical Missile). Kada se u odlagalištu sakupi dovoljno tiberiumskog otpada, on se automatski prerađuje i ugrađuje u kemijske projektile pod uvjetom da ste sagradili raketne silose (Missile Silo). Kada sagradite odlagalište Tiberiuma, automatski dobijate i jednu Weed Eater jedinicu.

### Laser(Laser):



Laser predstavlja glavnu obranu Nod-ovih baza. Slično svjetlosnom obelisku (Obelisk of Light), laser djeluje koncentriranom zrakom po neprijateljskim ciljevima. Najnovija istraživanja laserske tehnologije omogućuju ovom oružju rad bez energije, tako da ga možete koristiti i u uvjetima nestašice energije u vašoj bazi.

structure is effective in stopping both infantry and vehicles. Only certain units can fire over Nod walls.

### Projektile zemlja-zrak (SAM Site):



Projektile zemlja-zrak, ili SAM-ovi, predstavljaju prvu liniju protuzračne obrane. SAM-ovi su učinkoviti samo protiv ciljeva u zraku.

### Obelisk of Light:



The Obelisk of Light is a frighteningly powerful weapon. It has undergone significant improvement since it was last seen on the battlefield. Power output has been increased and few units can survive a single hit from an obelisk laser bolt.

### NOD tehnološki centar (NOD Tech Centre):



Tehnološki centar služi za NOD-ova istraživanja oružja visoke tehnologije i neophodna je instalacija za proizvodnju određenih visokotehnoloških vozila i instalacija.

### **NOD pista za letjelice (NOD Helipad):**



Helipad vam omogućuje izgradnju letjelica tipa Banshee i Harpy. Bez ove instalacije ne možete izgraditi spomenute letjelice niti ih napuniti nakon što istroše streljivo.

### **Raketni silos (Missile Silo):**



Raketni silos omogućuje snagama Nod-a lansiranje projektila velikog dometa: kazetni (cluster missile) i kemijski projektili (Chemical Missile)

### **Hram Nod-a (Temple of Nod):**



Između zidova ove tajanstvene građevine se odvijaju tajni eksperimenti i napredna istraživanja. Izgradnjom hrama dobivate mogućnost gradnje lovca-izviđača, kibernetičkog komandosa (Cyberg Commando) i mutiranog otimača (Mutant Hijacker). Primjetite da, zbog iznimnih resursa potrebnih za proizvodnju ove specijalne vrste vojnika, u svojoj vojsci možete istodobno imati samo jednoga - dakle, novoga možete istrenirati tj. proizvesti samo ako je prethodni uništen.

### **NOD zidovi (NOD Walls):**

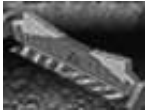


Zidovi su osnovna obrambena struktura koja zaustavlja pješadiju i vozila. Samo određeni tipovi vozila mogu pucati preko zidova.

### **Laserska ograda (Laser Fencing):**



Laserska ograda se sastoji od dvije međusobno razmaknute baze sa emiterima koji jedan prema drugome emitiraju laserske zrake. Kako možete odjednom povezati četiri (4) baze s emiterima laserskih zraka, ovu ogradu možete vrlo brzo raširiti po željenom području, no imajte u vidu da je za njen rad potrebna izdašna količina energije.

**NOD automatska vrata (NOD Automatic Gate):**

Ova instalacija sprečava ulazak neprijateljskih jedinica ili širenje tiberiumskih polja u vašu bazu. Vrata se automatski otvaraju ili zatvaraju za sve jedinice osim neprijateljskih.

**Opločje (Pavement):**

Opločje je dizajnirano za umanjene štete nastale eksplozijom vozila u žaru borbe ili udarom projektila i granata. Isto tako, jedinice se puno brže kreću popločenim područjima.

Za razliku od smještanja svih ostalih instalacija, opločje možete smjestiti čak i ako je neki pravokutnik u mreži crven, no samo će teren prekriven bijelim pravokutnicima biti popločen. Imajte u vidu da na ovaj način nije moguće popločati grebene ili već postojeće puteve.

# GDI | NOD JEDINICE

## GDI jedinice

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

## GDI jedinice posebne namjene

Jump Troopers (Pods)  
Umagon  
Ghostalker  
Dropship  
Kodiak  
Mammoth Mk. II  
Hunter-Seeker Droid

## Nod jedinice

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

## Nod jedinice posebne namjene

Cyborg Commando  
Montauk  
Hunter-Seeker Droid  
Mutant Hijacker

## GDI | NOD INSTALACIJE

**GDI instalacije**

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

**GDI instalacije  
posebne namjene**

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

**Nod instalacije**

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  
 Light Posts  
 Concrete Walls  
 Laser Fence Post  
 Temple of Nod  
 Advanced Power Plant  
 Pavement  
 Automatic Gate

**Nod instalacije  
posebne namjene**

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



# KAKO IGRATI C&C TIBERIAN SUN OSNOVNI NAPUTCI

## POKRETANJE IGRE

### ODABIR STRANE: GDI PROTIV NOD-A

*COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN* vam daje mogućnost igranja sa dvije različite zaračene strane: časni marinci Globalne Obrambene Inicijative (Global Defence Initiative) ili nemilosrdni plaćenici Bratstva Nod-a (Brotherhood of Nod).

Ako odaberete GDI, borit ćete se protiv Nod-a i obratno. U multiplayer igri obje strane mogu sklopiti savez sa mutiranim plemenom Zaboravljenih, no u single player igri samo se GDI može udružiti sa Zaboravljenima. Snage GDI-a i Nod-a se drastično razlikuju i svaka strana ima jedinstveni skup prednosti i slabosti. Nadalje, svaka strana se oslanja na različite jedinice, tehnologije i ratne filozofije. Dok GDI preferira tradicionalne jedinice i vojne tehnike, Nod se oslanja na gerilski rat i naprednu tehnologiju.

Kada na glavnom izborniku počinjete novu kampanju, otvara se dijaloški okvir koji od vas traži da odaberete stranu za koju želite igrati. Odaberite željenu stranu i igra može početi. Isto tako, stranu možete odabrati tako da prilikom prvog pokretanja igre u vaš CD-ROM pogon ubacite GDI ili Nod CD.

### GLAVNI IZBORNIK



Kada pokrenete igru, pred vama će se pojaviti inicijalni izbornik na kojem odabirete stranu za koju želite igrati. Nakon tog odabira, prikazat će vam se uvodni film i nakon toga se pojavljuje glavni izbornik.

Na njemu možete odabrati tip igre, promijeniti igrače opcije, spremiti i učitati igru te pogledati reklamne filmiće za Westwoodove proizvode koji su u izradi.

## POČETAK NOVE KAMPANJE (START NEW CAMPAIGN)



Ako želite početi novu kampanju, odaberite ovu opciju. Nova igra počinje sa ekranom na kojem odabirete stranu za koju želite igrati: GDI ili Nod.

## RAZINA TEŽINE (DIFFICULTY LEVELS)

U igri postoje tri razine težine koje izravno utječu na izbalansiranost igre. Preporučamo vam da igrate na srednjoj težini ("Normal"), no ako utvrdite da vam je igra preteška ili prelagana, možete isprobati igranje na najlakšem nivou ("Easy") ili najtežem ("Hard"). Imajte u vidu da razinu težine možete odabrati SAMO prilikom pokretanja nove igre - jednom kada počnete novu kampanju, više nećete moći promijeniti razinu težine.

Ovisno o razini težine koju odaberete, neprijateljske jedinice i instalacije će biti jeftinije/skuplje i gradit će se brže/sporije.

## UČITAVANJE MISIJE (LOAD MISSION)



Ako želite učitati spremljenu poziciju, odaberite ovu opciju.

### Ekran za učitavanje misije

Na ovom ekranu (vidi sliku) spremljenu poziciju učitavate tako da klikanjem na strelice za gore ili dolje potražite željenu poziciju u listi, nakon toga ju označite i odaberete opciju LOAD.

## MULTIPLAYER IGRA (MULTIPLAYER GAME)



Pomoću ove opcije možete odabrati igru preko serijskog porta (null-modem kabal ili modem), vježbanje igre, mrežnu multiplayer igru (ako takva postoji) ili Internet igru posredstvom Westwood Online igračeg servisa. Detalje o multiplayer igri možete potražiti tako da odaberete opciju "documentation" (nalazi se u mapi u kojoj su prečice za pokretanje igre) pomoću Start izbornika Windowsa ii na Autoplay ekranu koji se automatski pojavljuje kada ubacite CD sa igrom u vaš CD-ROM pogon (naravno, pod uvjetom da vam je u Windowsima omogućena "autoplay" opcija).

## OPCIJE (OPTIONS)

Ova opcija vas vodi na novi ekran gdje možete podesiti razlučivost igre, glasnoću zvuka, prečice na tipkovnici, mreže opcije te igraće postavke poput brzine igre, brzine pomicanja ekrana, razine detalja i težine.

## IZLAZ IZ IGRE (EXIT GAME)

Pomoću ove opcije napuštate igru i vraćate se u operacijski sustav.

## OSNOVNO SUČELJE (BASIC INTERFACE)

Igračko sučelje u *COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN* je dizajnirano da omogući jednostavnu kontrolu vaših jedinica i instalacija. Ovisno na što kliknete na ekranu, možete graditi nove instalacije, izdavati zapovijedi vašim jedinicama, napasti neprijatelja, popraviti oštećene jedinice i izdati mnogo ostalih zapovijedi.

u *COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN* je pravilo da se pritiskom na lijevu tipku miša potvrđuje zapovijed, mijenja mod te odabire jedinica ili instalacija. Pritisak na desnu tipku miša poništava zapovijed, mod ili odabir.

## POMICANJE EKRANA

Da biste se pomicali po glavnom ekranu koji prikazuje bojno polje, dovedite pokazivač miša na bilo koji kraj ekrana. Pokazivač će promijeniti sliku u simbol zelene strelice koja pokazuje u odgovarajućem smjeru. Ako pokazivaču promijeni sliku u simbol “prometne zabrane”, znači da se trenutno nalazite na granici bojnog polja i više ne možete pomaknuti prikaz u tom smjeru. Isto tako, bojno polje možete pomaknuti tako da držite pritisnutu desnu tipku miša i pomićete miš u željenom smjeru. Brzinu pomicanja ekrana možete podesiti u izborniku za podešavanje igračih kontrola.



**Scroll arrows**



**Can't Scroll arrows**

## IZDAVANJE NAREDBI JEDINICAMA

Da biste izdali naredbu vašim jedinicama, označite jedinicu tako da dovedete pokazivač miša iznad nje i jednom pritisnete lijevu tipku miša, i pomaknite pokazivač na željenu točku na bojnom polju. Ako se pokazivač nalazi iznad potencijalnog cilja, simbol pokazivača mijenja sliku u simbol nišana. Ako sada kliknete lijevom tipkom miša iznad potencijalnog cilja, izdali ste naredbu vašoj jedinici da napadne cilj, ukoliko je isti u radijusu djelovanja vaše jedinice. Ukoliko cilj nije u radijusu, vaša jedinica će krenuti prema cilju i automatski ga napasti čim se isti nađe u njenom radijusu djelovanja. Ako se pokazivač ne nalazi iznad potencijalnog cilja, klik lijevom tipkom miša će izdati naredbu vašoj jedinici da krene prema označenom položaju. Imajte u vidu da preko nekih terena pješadije može prelaziti, ali ne i vozila. Ako naredite nekom vozilu da dođe do točke koja je zbog neprohodnog terena za nju nedostižna, ona će se pokušati približiti odabranoj točki što je moguće bliže. Ako u bilo kojem trenutku želite prekinuti izdavanje naredbe za kretanje/napad (ili želite izaći iz bilo kojeg drugog moda), pritisak na desnu tipku miša će deselektirati jedinicu. Iako sada jedinica nije više označena, ona zadržava i izvršava posljednje zapovijedi koje ste joj izdali. Ako želite neku jedinicu koja se kreće zaustaviti, označite ju i izdajte joj zapovijed za kretanje u drugom smjeru ili pritisnite tipku “S” da biste ju potpuno zaustavili.



**Selection No Move Cursor**



**Movement Cursor**

## GRUPIRANJE JEDINICA

Da biste uštedjeli na vremenu, više jedinica možete organizirati u grupu. Da biste istovremeno označili nekoliko jedinica, pritisnite i držite lijevu tipku miša. Sada razvucite pokazivač miša i zahvatite željene jedinice pravokutnikom koji će se iscrtavati u skladu sa vašim pomicanjem miša. Kada tako označite željene jedinice, otpustite lijevu tipku miša i sve jedinice zahvaćene pravokutnikom za označavanje će biti označene. Tako grupiranim jedinicama izdajete zapovijedi na isti način kao da se radi o jednoj jedinici. Imajte na umu da određene jedinice u grupi neće izvršavati određene zapovijedi. Na primjer, inženjerac u grupi kojoj je naređen napada na neprijateljsku instalaciju neće napadati jer nema oružje.

## NEOTKRIVENA PODRUČJA

Kada počinjete misiju, većina terena je crna ili zatamnjena zato što ga niste istražili. Kako se vaše jedinice približavaju neotkrivenim područjima, tako se ona postepeno otkrivaju - ovisno o "vidljivosti" jedinice. Najbolji način za istraživanje velikih neotkrivenih područja je da jedinicu uputite duboko u neistraženo područje, samo pazite da ne slučajno ne nabasa na neprijateljske snage koje će tada lakše otkriti vaš položaj.

## GLAVNI PANEL

Na desnoj strani ekrana je po vertikali smješten glavni panel na kojem se nalaze različite opcije koje nisu izravno povezane sa izdavanjem zapovijedi vašim jedinicama. Umjesto toga, pomoću glavnog panela imate pristup opcijama za izgranju novih jedinica i instalacija. Ako izgradite radarsko postrojenje, na glavnom panelu će se pojaviti radarska karta borbenog područja. Isto tako, na lijevom rubu glavnog panela se nalazi okomita linija koja pokazuje koliko trenutno vaša baza proizvodi energije te koliko je energije trenutno potrebno za održavanje svih instalacija.

## IZGRADNJA BAZE

Za vašu uspješnost u svakoj misiji najvažnije je izgraditi vašu bazu i konstantno ju održavati i braniti od upada neprijateljskih jedinica. Baza vam je potrebna za prikupljanje resursa (prikupljanje Tiberiuma i njegova prerada u rafineriji) te za izgradnju vaših jedinica i njihovu obranu.

Da biste počeli sa izgradnjom vaše baze, morate imati gradilište. Ukoliko vam gradilište na početku misije nije automatski dodijeljeno, morate ga napraviti pomoću MCV jedinice (Mobile Construction Vehicle) tako da dovedete MCV na mjesto gdje želite organizirati gradilište i nakon toga pokazivač miša dovedete iznad MCV jedinice. Pokazivač će promijeniti sliku ili u simbol razmontiranja, što znači da na tom mjestu možete organizirati gradilište, ili u drugi simbol koji znači da na tom mjestu nema dovoljno čiste i ravne površine za organiziranje gradilišta. Ako ste MCV doveli na teren koji je dovoljno ravan i velik sa svih strana, pritisnite lijevu tipku miša kada je pokazivač promijenio sliku u simbol razmontiranja i MCV će se pretvoriti u gradilište.



**Deploy Cursor**



**No Deploy Cursor**

Jednom kada ste napravili gradilište, glavni panel na desnoj strani ekrana postaj aktivan i popunjava se sa ikonama, a pri njegovom vrhu se pojavljuje logo GDI-a ili Nod-a - ovisno o strani koju ste izbarali na početku. Isto tako, kada izgradite radarske instalacije (i pod uvjetom da imate dovoljno energije za njen rad), na tom se prostoru umjesto logoa GDI-a ili Nod-a pojavljuje radarski prikaz karte.

## IZGRADNJA

Ispod radarske karte na glavnom panelu se nalazi horizontalni niz od četiri ikone. Svaka ikona ima jednu funkciju (s lijeva na desno): popravljjanje instalacije, razduživanje tj. prodaja intalacije ili jedinice, uključivanje/isključivanje napajanja za određenu instalaciju i uključivanje moda za postavljanje orjentira.

Ispod ovih ikona se nalaze dvije veće kolone. U lijevoj koloni su instalacije koje možete izgraditi, a desna kolona prikazuje jedinice koje možete proizvesti. Ako možete izgraditi/proizvesti više instalacija/jedinica no što ih može stati u spomenute kolone, pomoću strelica na dnu se možete pomicati po cijeloj listi: pritiskom lijeve tipke miša na strelicu se lista pomiče za jedno mjesto gore ili dolje, a pritisak desnom tipkom miša na strelicu pomiče listu za jednu cijelu vidljivu stranicu gore ili dolje.

Da biste započeli izgradnju instalacije ili proizvodnju jedinice, odaberite odgovarajuću jedinicu ili instalaciju na glavnom panelu. Krug koji se postepeno popunjava na slici jedinice vizualno dočarava vrijeme potrebno da se dovrši izgradnja ili proizvodnja. Isto tako, svaka izgradnja ili proizvodnja košta, a trošak izrade intalacije ili jedinice se automatski odbija od iznosa vaših novčanih zaliha. Istovremeno je moguće proizvoditi samo jedno vozilo i jednu pješadijsku jedinicu. Ako želite saznati cijenu izgradnje, dovedite pokazivač miša iznad jedinice ili instalacije na glavnom panelu i pričekajte trenutak dok se ne ispiše cijena izgradnje.

Da biste izgradili više pješadijskih jedinica i vozila u nizu, kliknite na ikonu odgovarajućeg vozila/jedinice onoliko puta koliko dotičnih želite proizvesti. U gornjem desnom kutu slike jedinice će se pojaviti broj koji označava koliko ste tih jedinica u seriji odredili za izgradnju. Imajte na umu da je u jednom trenutku moguće ulančati proizvodnju maksimalno pet jedinica i da se, primjerice, pet pješadijskih jedinica neće porizvoditi istovremeno, već jedna za drugom.

Kada je dovršenja izgradnja instalacije, iznad njenog simbola na glavnom panelu se pojavljuje riječ "READY", što znači da je instalacija izgrađena i čeka da ju smjestite negdje na karti. Da biste to napravili, lijevom tipkom miša kliknite na ikonu na kojoj je ispisana riječ "READY" i pokazivač mijenja sliku u sliku mreže čija površina predstavlja površinu instalacije koju želite smjestiti na karti. Pomičite pokazivač po karti i kvadratići na mreži će automatski postati bijeli ako je površina iznad koje se nalazi kvadratić dovoljno čista i ravna za izgradnju ili će ostati crveni ako je površina previše neravna. Instalaciju možete postaviti na kartu tek kada su svi kvadratići na mreži bijeli i tada možete pritiskom na lijevu tipku miša postaviti instalaciju na tom dijelu karte.

Kada je pokazivač promijenio sliku u simbol mreže, ne možete početi gradnju nove strukture sve dok ne postavite trenutno izgrađenu instalaciju na željeno mjesto na karti ili ne prekinete postavljanje instalacije. Da biste prekinuli postavljanje instalacije na kartu, pritisnite desnu tipku miša i pokazivač će umjesto mreže poprimiti svoj normalni simbol strelice. Ako želite prekinuti u bilo kojem trenutku samu izgradnju instalacije, pritisnite desnom tipkom miša na ikonu instalacije u izgradnji i izgradnja će biti prekinuta a trošak izgradnje instalacije će vam biti istog trenutka refundiran.

Za razliku od instalacija koje, nakon što se dovrši njihova izgradnja, morate postaviti na određeno mjesto na karti, nove jedinice nakon proizvodnje automatski na karti izlaze iz instalacije u kojoj su se proizvodi (primjerice, pješadija će izlaziti iz baraka, a nova vozila iz ratne tvornice). Zbog toga vam preporučamo da ostavite slobodnog prostora ispred takvih instalacija kako se ne bi proizvedene jedinice gomilale ispred instalacije i tako sprečavale izlazak novim proizvedenim jedinicama.

## ENERGIJA

Vertikalna linija na kranjem lijevom rubu glavnog panela predstavlja pokazivač trenutno raspoložive i potrebne energije - redovito ga provjeravajte. Svaka novoizgrađena instalacija za svoj rad zahtijeva određenu količinu energije pa je tako vrlo važno u svakom trenutku znati koliko energije vam je sveukupno potrebno i sa koliko energije raspolazete.

Na pokazivaču energije vertikalni indikator prikazuje količinu energije koju vaša baza potrebuje za optimalan rad svih instalacija, a nivo vertikalnih crtica predstavlja količinu energije koju vaša baza proizvodi. Ako su crtice zelene, vaša baza proizvodi dovoljno energije za rad svih instalacija, no ako su crtice žute, baza crpi posljednje zalihe energije. Isto tako, ako su crtice crvene, baza nema dovoljno energije za nesmetan rad svih svojih instalacija.

**Power On**



**Power Off**



## NORMALNA ENERGIJA (NORMAL POWER)

Količina energije koja se proizvede u elektrani ovisi o stanju elektrane tj. njenoj istrošenosti. Redovito održavajte (popravljajte) svoje elektrane jer ćete u protivnom biti izloženi nepredviđenim gubicima energije.

## NISKA ENERGIJA (LOW POWER)

Nedostatak energije usporava izgradnju, isključuje radar (ako ste ga izgradili) i isključuje cjelokupnu obranu baze. Zbog svega tog, elektrane predstavljaju odlične mete napada, pogotovo ako neprijatelj iznimno dobro štiti svoje instalacije. Bez energije, neprijatelju uskraćujete informaciju o stanju na bojištu, povećali vrijeme reagiranja i umanjili obranu baze.

## IKONA ZA UPRAVLJANJE ENERGIJOM (POWER BUTTON)

Na gornjem dijelu glavnog panela se nalazi ikona sa simbolom munje koja služi za uključenje/isključenje dotoka energije u pojedine instalacije. To se može pokazati kada neprijatelj napada i vašoj bazi nedostaje energije jer tada trebate moći u vrlo kratkom roku omogućiti funkcioniranje vašim sustavima obrane. Odaberite ikonu za upravljanje energijom i pokazivač će promijeniti sliku u simbol munje. Sada jednostavno kliknite na željene instalacije da bi im uključili/isključili dotok energije (instalacije koje ste isključili imaju ikonu koja to pokazuje). Kada je instalacija isključena, sve jedinice, strukture ili mogućnosti koje ta instalacija nudi će biti privremeno nedostupne sve dok instalaciju ponovo ne uključite.

## IZGRADNJA BARAKA

Ako imate gradilište i raspoložete potrebnom količinom novca, možete izgraditi barake koje vam omogućavaju treniranje tj. izgradnju pješadije. U početku je broj pješadijskih jedinica koje možete izgraditi ograničen, no kako završavate misije, postat će vam dostupne nove tehnologije i nadogradnje koje će proširiti broj i tip pješadijskih jedinica koje možete izgraditi.

## NOVAC, TIBERIUM I NJEGOVO PRIKUPLJANJE

Novac zarađujete prikupljanjem Tiberiuma na tiberiumskim poljima i njegovom preradom u tvornici. Da biste uopće mogli prikupljati i prerađivati Tiberium, morate prvo sagraditi tvornicu.

Iznad glavnog panela se nalazi pokazivač trenutno raspoložive količine novca koji se smanjuje izgradnjom novih instalacija i jedinica ili povećava rashodovanjem instalacija, pronalaženjem kutija sa novcem te najviše preradom Tiberiuma u tvornici.

Dvije su vrste Tiberiuma: zeleni i plavi. Zelenog Tiberiuma ima najviše, no on je istovremeno vrlo otrovan za pješadiju koja brzo pogine ako se duže zadrži na poljima zelenog Tiberiuma. Plavi Tiberium je vrlo rijedak i isto tako punovrijedniji od zelenog. Isto tako, plavi Tiberium je vrlo nestabilan i eksplozivna ako ga izložite vatri iz oružja.

## TVORNICI ZA PRERADU TIBERIUMA I HARVESTER

Okrivajte neistražena područja oko baze sve dok ne nađete na najbliže polje Tiberiuma. Sada označite Harvester jedinicu koju dobivate automatski kada sagradite rafineriju Tiberiuma, i dovedite pokazivač iznad polja Tiberiuma. U tom trenutku pokazivač će promijeniti sliku u simbol nišana - još jedan klik lijevom tipkom miša je dovoljan da se vaš Harvester uputi na označeno područje i počne prikupljanje Tiberiuma. Jednom kad se Harvester nađe na tiberiumskim poljima, on će automatski sakupljati Tiberium i odvoziti ga u rafineriju na preradu.

## VRAĆANJE HARVESTERA U RAFINERIJU

Harvesteru možete narediti da se vrati u rafineriju prije nego je napunio sva spremišta sa Tiberiumom. Da biste to napravili, označite Harvester, odvedite pokazivač miša do rafinerije (pokazivač će promijeniti sliku u simbol "ulaska" tj. tri zelene strelice) i pritisnite jednom lijevu tipku miša. U tom trenutku Harvester će prekinuti prikupljanje Tiberiuma i upustiti se u rafineriju da iskrca teret koji je prikupio. Kao i svaku drugu jedinicu, Harvestera možete deselktirati tako da u bilo kojem trenutku pritisnete desnu tipku miša.

**Upozorenje:** Ukoliko Harvester uputite na područje gdje nema Tiberiuma za sakupljanje, on će tamo i ostati sve dok ne dobije novu zapovijed. Automatski sakupljanje Tiberiuma će se desiti samo kada prvi put sagradite rafineriju.



## **NADogradnja Instalacija (SAMO GDI)**

GDI se koristi modularnim sustavom izgradnje svojih instalacija koji vam daje mogućnost da na određene instalacije nadogradite module koji proširuju njene mogućnosti. Samo tri instalacije možete nadograditi: elektranu (Power Plant), centre za nadogradnju (Upgrade Centres) i komponentne tornjeve (Component Tower). Na svakoj od ovih instalacija postoji mjesto oblika diska sa četiri rupe u koje ugrađujete nadogradnju.

## **IKONA ZA POPRAVAK**

Da biste popravili oštećenu instalaciju ili jedinicu, odaberite ikonu za popravak na glavnom panelu. Pokazivač miša će promijeniti sliku u simbol ključa za popravak koji se rotira kada pokazivač dovedete iznad instalacije ili jedinice koja je oštećena. Lijevim klikom miša iznad takve oštećene instalacije/jedinice će početi njen popravak, što je vizualno predočeno treperećom ikonom ključa za popravak iznad instalacije/jedinice koja se popravlja (trošak popravka se automatski odbija od sume raspoloživog novca). Na ovaj način možete istodobno popravljati koliko god želite instalacija/jedinica. Da biste zaustavili popravak oštećenih struktura, kliknite lijevom tipkom miša na strukturu nad kojom se vrši popravak (trepereća ikona ključa označava strukturu nad kojom se trenutno vrši popravak). Desna tipka miša vas u bilo kojem trenutku vraća iz moda za popravak.

## **IKONA ZA PRODAVANJE JEDINICA**

Da biste prodali neku strukturu ili jedinicu, odaberite ikonu "\$" na glavnom panelu i pokazivač će promijeniti sliku u simbol "\$". Kada pokazivač dovedete iznad strukture koju možete prodati, simbol "\$" će početi rotirati i tako sada kliknete lijevu tipku miša, instalacija ćete prodati, ona će nestati sa karte, a zuzvrat ćete dobiti postotak cijene koju ste platili za neju izgradnju. Pomoću ove metode možete prodati i vozila koja se nalaze na servisnom postrojenju (Service Depot).

**OPREZ!** Sve dok je pokazivač u "\$" modu, svaka konstrukcija na koju kliknete će biti razmontirana i prodana. Za izlazak iz moda za prodaju pritisnite desnu tipku miša.

## **ORJENTIRI**

U Tiberian Sunu postoji mogućnost da postavite automatske putanje za patrolu ili popravak vaših jedinica te vektore napada pomoću sustava orjentirnih točaka koje ostaju na karti sve dok ih ručno ne obrišete.

## **STVARANJE PUTA POMOĆU ORJENTIRA**

Najrudimentarniji oblik korištenja orjenitra je kretanje jedinica od jedne točke do druge. Postavljanjem točno određene putanje, vaše jedinice mogu zaobići zasjedu ili se prišuljati neprijatelju sa najmanje branjene strane. Da biste ušli u mod za postavljanje orjentirnih točaka, odaberite ikonu za orjentirne točke ili pritisnite tipku "W" na tipkovnici. Sukcesivnim kliktanjem na istu ikonu ćete listati

nekoliko "slotova" koji pamte vaše putanje (dakle, možete definirati i kasnije mijenjati nekoliko različitih putanja). Primjetite kako se vašim sukcesivnim klikanjem na ovu ikonu mijenja i boja zastavice na ikonu kako biste lakše znali koji "slot" ste trenutno odabrali. Jednom kad ste ušli u mod za postavljanje orijentirnih točaka, lijevom tipkom miša kliknite na mjesto na karti gdje želite postaviti prvu točku. Primjetite da će se kraj prvog orijentira pojaviti nula (0), a svaka sljedeća orijentirna točka će imati za jedan veći redni broj. Redni brojevi su iznimno važni jer upravo po njihovom rednim brojevima jedinice putuju - znači od nulte orijentirne točke ka prvoj, od prve ka drugoj, od druge ka trećoj itd.

Isto tako, primjetite da se orijentirne točke automatski povezuju linijama kako biste imali bolju predodžbu o putanji kojom će se jedinica kretati. Jedinice koje se kreću po zemlji će slijedeći zadanu putanju izbjegavati prepreke na koje usput naiđu, pokušavajući ostati što bliže zadanom putanji.

Kada ste postavili željeni broj orijentirnih točaka, pritisnite desnu tipku miša za izlazak iz ovog moda. Ako kasnije želite ponovo ući u ovaj mod, deselektirajte (pritisnom na desnu tipku miša) jedinicu ili strukturu koja je možda označena i jednostavno kliknite lijevom tipkom miša na bilo koju orijentirnu točku na mapi.

### **POMICANJE I BRISANJE ORIJENTIRA**

Da biste promijenili položaj neke orijentirne točke, lijevom tipkom miša kliknite na neku orijentirnu točku i ući ćete u mod za postavljanje orijentira. Sada jednostavno lijevom tipkom miša kliknite na točku koju želite pomaknuti, čime ste "pokupili" tu točku. Ostaje vam da ju "prenesete" do novog položaja na karti i pritisnete lijevu tipku miša da biste ju "premjestili" na novo mjesto.

Ako, pak, želite obrisati orijentirnu točku, "pokupite" željenu orijentirnu točku kao što je to objašnjeno u prethodnom paragrafu i pritisnite tipku "-" da biste ju obrisali.

### **KRETANJE PUTANJOM**

Da biste zapovijedili jedinici da slijedi putanju koj uste odredili pomoću orjenitra, označite jedinicu i kliknite lijevom tipkom miša na neki od orjenitra na karti. Time će označena jedinica krenuti do željenog orijentira i nakon toga nastaviti kretanje do svih orijentira sa većim rednim brojem sve dok ne dođe do posljednjeg orijentira. Primjetite da će na ovaj način vaša jedinica jednostavno putovati po zadanom putanji i da neće presretati neprijateljske jedinice na koje možda naiđe.

### **ZATVORENE PUTANJE (PATROLIRANJE)**

Pomoću orijentira možete odrediti i putanje za patroliranje koje nisu ništa drugo doli niz orijentira koji se vrte ukруг i svaka jedinica koju pošaljete na takvu putanju će se kretati u zatvorenoj petlji tom putanjom sve dok joj ne promijenite zapovijed.

Da biste napravili zatvorenu putanju, na prije opisani način definirajte niz željenih orijentira. Kada smjestite posljednji orijentir na kartu, nemojte izlaziti iz ovog moda pritiskom na desnu tipku miša, već pritisnite i držite tipku SHIFT na tipkovnici i lijevom tipkom miša kliknite na orijentir kojeg ste prvog postavili. Pokazivač će sada promijeniti sliku u simbol zatvorenog kruga i još vam ostaje da klikom na lijevu tipku miša potvrdite vašu zatvorenu putanju.

## **PUTANJE AUTOMATSKE OBRANE**

Ako želite da jedinice koje patroliraju određenom putanjom (bez obzira bila ona zatvorena ili otvorena) automatski napadnu neprijateljske jedinice na koje možda nađu, označite željenu jedinicu, istodobno pritisnite i držite tipke CTRL i ALT na tipkovnici i lijevom tipkom miša kliknite na neki orjentir u vašoj putanji. Na taj način će označena jedinica slijediti putanju na koju ste kliknuli i automatski napasti neprijatelja koji joj se nađe na putu.

Ovakve patrole možete, osim za napad, koristiti i za druge svrhe. Primjerice, ako na putanju automatske obrane pošaljete bolničara (medic) ili vozilo za popravak (mobile repair bot), bolničar će slijediti putanju i automatski izliječiti ozlijeđene vojnike u blizini putanje, a vozilo za popravak će se automatski zaustaviti i popraviti oštećena vozila. Kada završe sa liječenjem/popravkom, bolničar/jedinica za popravak će se automatski vratiti na svoju putanju i nastaviti se kretati njome.

Isto tako, u obrambenu patrolu možete poslati i letjelice koje će patrolirati sve dok imaju dovoljno municije za obranu. Kada istroše municiju, letjelice će se automatski vratiti na sletnu stazu, napuniti, uzletjeti i nastaviti patroliranje zadanom putanjom.

## **NAPREDNO KORIŠTENJE PUTANJA**

Osim definiranja putanja za vaše jedinice, orjentire možete koristiti za planiranje napada na točno određene neprijateljske strukture točno određenim redoslijedom.

## **NAPADANJE ODREĐENIH INSTALACIJA**

Ako orjentir postavite na neprijateljsku instalaciju, sve vaše jedinice koje se kreću tom putanjom će napasti tu instalaciju. Ako su te jedinice inženjerci, oni će automatski pokušati zauzeti neprijateljsku instalaciju. Kada vaše jedinice unište ili zauzmu neprijateljsku instalaciju, nastavit će napadati sve ostale instalacije na koje ste postavili orjentire.

Automatiziranje popravaka (samo za GDI)

Ako neki orjentir postavite točno na GDI-ev servisno postrojenje (Service Depot), jedinice koje se kreću tom putanjom će automatski stati kraj servisnog postrojenja radi popravka. Ako se na tom mjestu već obavlja popravak neke druge jedinice, druga jedinica će nastaviti svoje kretanje putanjom i u drugom krugu (i svakom sljedećem) provjeriti da li je servisno postrojenje slobodno. Kada servisno postrojenje dovrši popravak jedinice, ona će se vratiti na putanju i nastaviti svoje kretanje.

## **RADAR**

Sve dok ne izgradite radarsko postrojenje, na gornjem dijelu panela se nalazi logo strane sa kojom igrate (GDI ili Nod). Kada radar proradi, na tom mjestu ćete vidjeti umanjenu kartu područja i sve jedinice koje se nalaze na otkrivenim područjima. Ako igrate multiplayer igru, klik na ikonu sa radarom vas prebacuje iz moda radarske karte u mod u kojem vidite dodatne informacije o neprijatelju. Isto tako, na mjestu radarske karte se s vremena na vrijeme prikazuju minijaturni filmski isječci koji vam iz prve ruke daju informacije s terena.

## ZAUZIMANJE NEPRIJATELJSKIH INSTALACIJA

U toku igre će vam na raspolaganju biti inženjerac - specijalna vrsta pješadijske jedinice. Iako nenaoružan, inženjerac može zauzeti neprijateljske instalacije, popravljati mostove ili popraviti vaše oštećene instalacije. Da biste izveli spomenute radnje, označite inženjerca i dovedite pokazivač miša na neprijateljsku instalaciju, kućicu na mostu ili vašu oštećenu instalaciju. Pokazivač će promijeniti sliku u simbol "ulaska" (u slučaju zauzimanja neprijateljske instalacije) ili rotirajućeg ključa (u slučaju popravka vaše instalacije ili mosta). Ostaje vam da kliknete jednom lijevom tipkom miša i inženjerac će izvesti željenu radnju.

## SIMBOL ULASKA



Kada zauzmete neprijateljsku instalaciju, ona postaje funkcionalni dio vaše baze, što znači da oko nje možete graditi druge instalacije, prodati ju ili ju jednostavno ostaviti neiskorištenom jer ju tada ne može koristiti niti neprijatelj. Ovisno o tipu instalacije koju ste zauzeli, možda ćete moći graditi jedinice ili instalacije koje su vam dotad bile nedostupne. Budite pripravn, jer neprijatelj će gotovo sigurno pokušati povratiti instalaciju koju ste mu zauzeli.

## KORISNE INFORMACIJE O INSTALACIJAMA/JEDINICAMA

Ako želite provjeriti "zdravlje" vaše jedinice (količinu raspoložive energije) ili instalacije, kliknite jednom na nju lijevom tipkom miša kada je pokazivač u modu za označavanje (za deslektiranje kliknite desnom tipkom miša jedanput) i vidjet ćete indikator "zdravlja". Sve dok je razina crtica na indikatoru u zelenoj boji, oštećenje nije kritično. Kako se razina "zdravlja" smanjuje, indikator poprima zelenu i potom crvenu boju, što znači da vašoj jedinici prijete uništenje. Oštećene jedinice, tj. one kojima je indikator "zdravlja" u zelenom ili crvenom području, su manje efikasne, što podrazumijeva sporije vrijeme izgradnje, sporije kretanje i ostale negativne efekte. Ako vaša jedinica može nešto prevoziti, broj slobodnih mjesta je naznačen serijom malih kvadratića u gornjem lijevom kutu označene jedinice, tako da možete otprilike vidjeti koliko slobodnog mjesta je preostalo u jedinici.

## POPRAVAK JEDINICA

Kako napredujete po misijama, postat će vam dostupno servisno postrojenje (Service Depot), liječnik (medic) i vozilo za popravak (repair bot). Servisno postrojenje i vozilo za popravak mogu popraviti oštećena vozila i letjelice, dok liječnik liječi vašu pješadiju. Da biste popravili oštećeno vozilo, označite ga i dovedite pokazivač iznad servisnog postrojenja. Pokazivač će promijeniti sliku u simbol ulaska i jedan klik lijevom tipkom miša šalje označenu jedinicu na popravak u servisno postrojenje. Ako ste označili više jedinica istodobno, sve će biti poslana na popravak. Popravak košta pa će tako automatski od sume raspoloživog novca biti odbijen trošak popravka koji ovisi o težini oštećenja i vrsti jedinice. Da biste pomoću liječnika izliječili pješadiju ili popravili vozila pomoću vozila za popravak, označite liječnika ili vozilo za popravak i pomaknite pokazivač iznad oštećene jedinice. Pokazivač će promijeniti sliku u simbol ključa (ako popravljate vozilo) ili prve pomoći (ako liječite pješadijsku jedinicu) i ostaje vam samo da jednom kliknete na lijevu tipku miša. Popravak jedinica opsanim postupkom ništa ne košta.

## OPCIJE

Ulazak u izbornik sa opcijama (pritiskom na tipku ESC na tipkovnici) privremeno zaustavlja igru kako biste u miru mogli podesiti audio, vizualne i igrače opcije. To ne važi za mutliplayer igru kada se ulaskom u spomenuti izbornik igra i dalje odvija, a vi ste ranjivi na neprijateljske napade.

### Učitavanje misije (Load Mission)

Opcija "Load Mission" učitava prethodno spremljenu misiju.

Izbornik za učitavanje misije

Lijevom tipkom miša kliknite na strelice gore/dolje da biste pronašli željenu misiju u listi svih koje ste spremili. Označite željenu misiju i odaberite opciju "LOAD". Opcija "CANCEL" vas vraća na prethodni izbornik bez učitavanja misije.

### Spremanje misije (Save Mission)

Odaberite "Save Mission" ako želite spremiti misiju koju trenutno igrate. U novom izborniku koji će se otvoriti, odaberite slot u koji želite spremiti misiju. Ako spremite misiju u slot u kojem je već spremljena neka misija, ta će misija biti prebrisana. Da biste to izbjegli, snimite vašu misiju pod željenim imenom u prazni slot ("Empty Slot"). Broj raspoloživih slotova za snimanje ovisi o količini slobodnog prostora na tvrdom disku. U slučaju nedostatka slobodnog prostora nećeć vidjeti slot "Empty Slot" i tada morate spremiti misiju preko već postojeće ili izbrisati neku od spremljenih misija.

**Napomena:** Tiberian Sun snima sve vaše misije u direktorij u koji ste instalirali igru.

### Izbornik za spremanje misije

Lijevom tipkom miša kliknite na strelice gore/dolje da biste pronašli slot u koji želite spremiti igru. Označite željeni slot i odaberite opciju "SAVE". Opcija "CANCEL" vas vraća na prethodni izbornik bez spremanja misije.

### Brisanje misije (Delete Mission)

Odaberite "Delete Mission" kada se želite trajno riješiti nekih spremljenih misija, što je posebno korisno ako imate još vrlo malo slobodnog prostora na tvrdom disku. Označite misiju koju želite izbrisati i odaberite opciju "DELETE".

Od vas će se tražiti potvrda da stvarno želite trajno izbrisati spremljenu misiju.

### Prekid misije (Abort Mission)

Odaberite "Abort Mission" ako želite prekinuti igru i vratiti se na glavni izbornik Tiberian Suna. Od vas će se tražiti potvrda da stvarno želite prekinuti misiju koju igrate. U ovom trenutku možete i početi misiju ispočetka ako odaberete opciju "RESTART MISSION".

### **Igrače opcije (Game Controls)**

Ova opcija vas vodi na novi izbornik za podešavanje zvuka, brzine igre i brzine pomicanja karte.

### **Brzine igre (Game Speed)**

Odaberite brzinu kojom se igra odvija pomoću kliznika.

### **Brzina pomicanja karte (Scroll Speed)**

Odaberite brzinu pomicanja karte pomoću kliznika.

### **Kontrole zvuka (Sound Controls)**

Ovdje možete podesiti glasnoću muzike, govora i zvučnih efekata pomoću odgovarajućih kliznika. Ako kliznik pomaknete u krajnju lijevu točku, u potpunosti ste smanjili zvuk, govor, ili zvučne efekte.

### **Nastavak misije (Resume Mission)**

Odaberite "RESUME MISSION" da biste nastavili igrati misiju.

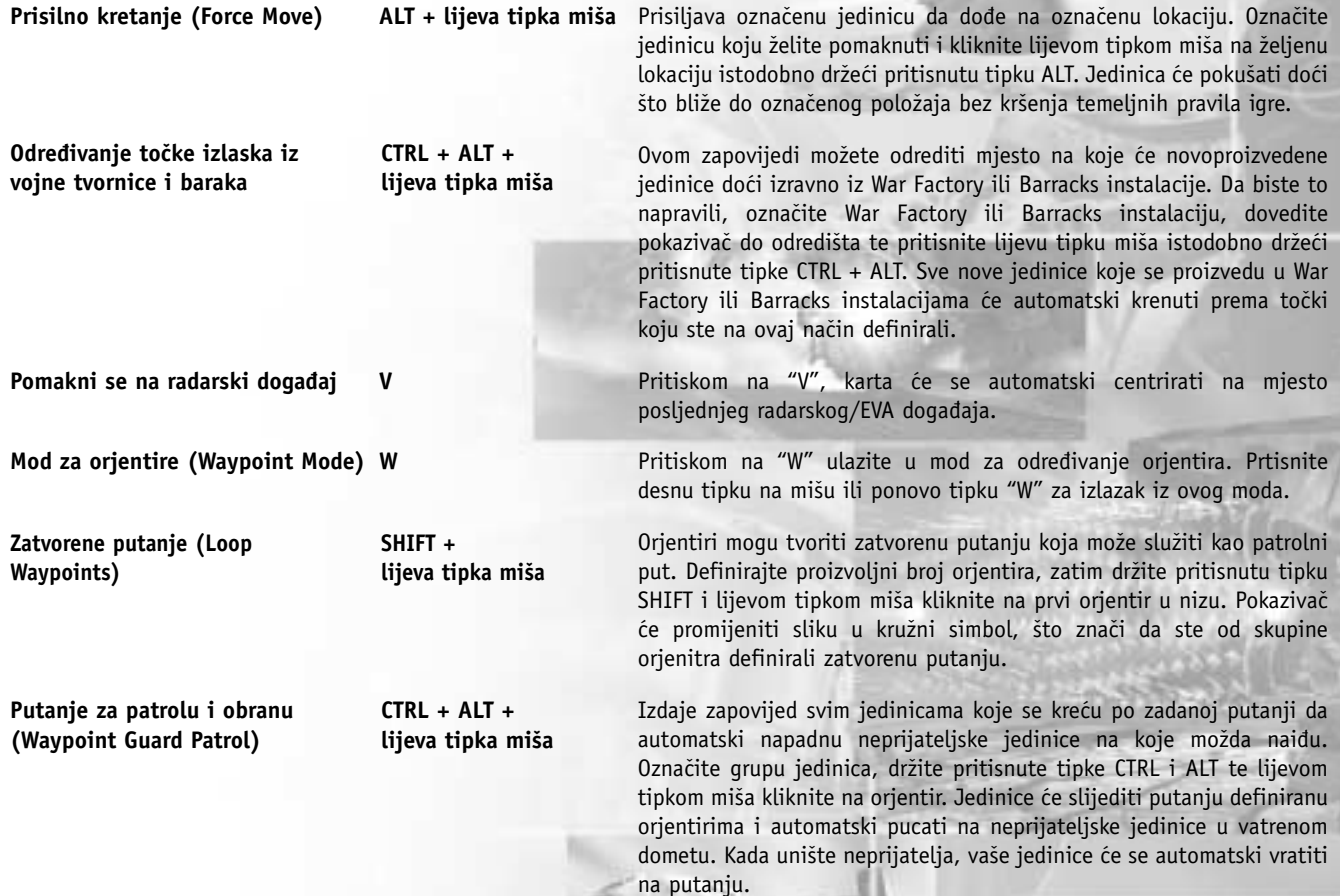
### **Briefing (Briefing)**

Ako ste zaboravili ciljeve misije, odaberite "BRIEFING" i pročitajte ih na sljedećem ekranu.

## NAPREDNI MANEVARI

Kada dobro uvježbate upravljanje vašim jedinicama, proučite napredne kontrole koje su vam na raspoalanju u COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN. Ako namjeravate zaigrati multiplayer igru protiv ljudskih protivnika, nužno će biti poznavanje ovih kontrola.

Funkcija	Tipka	Kratki Opis
Opcije (Options)	ESC	Poziva izbornik sa opcijama (prečica na tipkovnici je tipka "ESC"). Igra se privremeno zaustavlja, osim ako ne igrate u multiplayer modu.
Čuvaj objekat (Guard Object)	G	Izdaje zapovijed vašoj jedinici da slijedi drugu vašu jedinicu. Označite prvu jedinicu, držite pritisnutu tipku "G" i kliknite lijevom tipkom miša jedinicu koju želite čuvati.
Razbacaj jedinice (Scatter Units)	X	Zapovijed za raštrkavanje položaja označenih jedinica. Označite jedinice, pritisnite "X" i jedinice će se raštrkati od mjesta gdje su bile. Jedinice će se ponovo raštrkati svakim vašim pritiskom na "X".
Zaustavi jedinicu (Stop Units)	S	Zaustavlja jedinicu. Označite jedinicu i pritisnite "S".
Slijedi jedinicu (Follow Unit)	F	Odaberite jedinicu koju želite slijediti, pritisnite "F" i karta će automatski slijediti jedinicu koja će uvijek biti centrirana u središtu karte. Za izlazak iz ovog moda ponovo pritisnite "F".
Prisilno pucanje (Force Fire)	CTRL+lijeva tipka miša	Prisiljava označene jedinice ili instalacije da otvore vatru na označeno područje, bez obzira postoji li tamo meta. Označite jedinicu ili instalaciju sa kojima želite otvoriti vatru te lijevom tipkom miša kliknite na željenu lokaciju istodobno držeći pritisnutu tipku CTRL. Vaša jedinica će djelovati po označenom području sve dok joj ne nestane streljiva ili joj ne izdate novu zapovijed.



<b>Prisilno kretanje (Force Move)</b>	<b>ALT + lijeva tipka miša</b>	Prisiljava označenu jedinicu da dođe na označenu lokaciju. Označite jedinicu koju želite pomaknuti i kliknite lijevom tipkom miša na željenu lokaciju istodobno držeći pritisnutu tipku ALT. Jedinica će pokušati doći što bliže do označenog položaja bez kršenja temeljnih pravila igre.
<b>Određivanje točke izlaska iz vojne tvornice i baraka</b>	<b>CTRL + ALT + lijeva tipka miša</b>	Ovom zapovijedi možete odrediti mjesto na koje će novoprodukovane jedinice doći izravno iz War Factory ili Barracks instalacije. Da biste to napravili, označite War Factory ili Barracks instalaciju, dovedite pokazivač do određišta te pritisnite lijevu tipku miša istodobno držeći pritisnute tipke CTRL + ALT. Sve nove jedinice koje se proizvedu u War Factory ili Barracks instalacijama će automatski krenuti prema točki koju ste na ovaj način definirali.
<b>Pomakni se na radarski događaj</b>	<b>V</b>	Pritiskom na "V", karta će se automatski centrirati na mjesto posljednjeg radarskog/EVA događaja.
<b>Mod za orjentire (Waypoint Mode)</b>	<b>W</b>	Pritiskom na "W" ulazite u mod za određivanje orjentira. Pritisnite desnu tipku na mišu ili ponovo tipku "W" za izlazak iz ovog moda.
<b>Zatvorene putanje (Loop Waypoints)</b>	<b>SHIFT + lijeva tipka miša</b>	Orjentiri mogu tvoriti zatvorenu putanju koja može služiti kao patrolni put. Definirajte proizvoljni broj orjentira, zatim držite pritisnutu tipku SHIFT i lijevom tipkom miša kliknite na prvi orjentir u nizu. Pokazivač će promijeniti sliku u kružni simbol, što znači da ste od skupine orjenitra definirali zatvorenu putanju.
<b>Putanje za patrolu i obranu (Waypoint Guard Patrol)</b>	<b>CTRL + ALT + lijeva tipka miša</b>	Izdaje zapovijed svim jedinicama koje se kreću po zadanoj putanji da automatski napadnu neprijateljske jedinice na koje možda naiđu. Označite grupu jedinica, držite pritisnute tipke CTRL i ALT te lijevom tipkom miša kliknite na orjentir. Jedinice će slijediti putanju definiranu orjentirima i automatski pucati na neprijateljske jedinice u vatrenom dometu. Kada uništite neprijatelja, vaše jedinice će se automatski vratiti na putanju.



**Izbriši orjentire (Delete Waypoint) Delete**

Briše označeni orjentir. Označite orjentir koji želite obrisati i pritisnite tipku "DEL".

**Upamti točku 1 na taktičkoj karti CTRL F9**

Definira točku 1 na taktičkoj karti. Pomaknite kartu na željenu lokaciju te pritisnite CTRL i F9 za pamćenje točke 1. Kad želite kartu brzo postaviti na upamćeni položaj, pritisnite F9.

**Upamti točku 2 na taktičkoj karti CTRL F10**

Definira točku 2 na taktičkoj karti. Pomaknite kartu na željenu lokaciju te pritisnite CTRL i F10 za pamćenje točke 2. Kad želite kartu brzo postaviti na upamćeni položaj, pritisnite F10.

**Upamti točku 3 na taktičkoj karti CTRL F11**

Definira točku 3 na taktičkoj karti. Pomaknite kartu na željenu lokaciju te pritisnite CTRL i F11 za pamćenje točke 3. Kad želite kartu brzo postaviti na upamćeni položaj, pritisnite F11.

**Upamti točku 4 na taktičkoj karti CTRL F12**

Definira točku 4 na taktičkoj karti. Pomaknite kartu na željenu lokaciju te pritisnite CTRL i F12 za pamćenje točke 4. Kad želite kartu brzo postaviti na upamćeni položaj, pritisnite F12.

**Centriraj taktičku kartu na bazi H**

Pritiskom na tipku "H", taktička karta se automatski centrira na vašu bazu tj. gradilište (Conystruction Yard), a ako nemate gradilište - ekran se centrira na sljedeću najskuplju instalaciju.

**Panel Gore Page Up**

Pritiskom na tipku "Page Up", sadržaj obje strane panela se pomiče za jednu stranicu gore.

**Panel Dolje Page Down**

Pritiskom na tipku "Page Down", sadržaj obje strane panela se pomiče za jednu stranicu dolje.

**Uključi/isključi kontrolu energije P**

Pritiskom na tipku "P" uključujete/isključujete mod za kontrolu dotoka energije u vaše instalacije.

<b>Spremanje sadržaja ekrana</b>	<b>CTRL-C</b>	Sprema sadržaj ekrana u .PCX grafičku datoteku razlučivosti 640x480. Svaki put kada pritisnete CTRL i C, sprema se nova slika u nizu sa odgovarajućim sufiksom - primjerice, GAME001.PCX, GAME002.PCX, GAME003.PCX itd.
<b>Sljedeća jedinica</b>	<b>N</b>	Označava sljedeću jedinicu na karti. Označite neku jedinicu i pritisnite "N" da biste automatski označili sljedeću jedinicu bez obzira gdje se ona nalazila na karti.
<b>Prethodna jedinica</b>	<b>B</b>	Označava prethodnu jedinicu na karti. Označite neku jedinicu i pritisnite "B" da biste automatski označili prethodnu jedinicu bez obzira gdje se ona nalazila na karti.
<b>Označi sve</b>	<b>E</b>	Označava sve vaše jedinice koje se trenutno vide na taktičkoj karti. Za deselektiranje označenih jedinica pritisnite desnu tipku miša.
<b>Grupiraj jedinice</b>	<b>CTRL + 0-9</b>	Pritiskom na CTRL + 0 do CTRL + 9 možete grupirati jedinice u devet (9) "slotova". Označite jedinice koje želite grupirati i istodobno pritisnite CTRL + broj između 0 i 9. Ako u nekom od devet slotova već postoji upamćena grupacija jedinica, bit će prebrisana i umjesto nje će biti upamćena nova. Jedinice grupirane na spomenuti način možete vrlo brzo pozvati pritiskom na tipke 0-9.
<b>Pozovite grupu</b>	<b>0-9</b>	Označava grupaciju jedinica upamćenu u nekima od devet slotova. Ako u određeni slot niste spremili grupaciju, tada pozivanje tog slota neće imati nikakvog efekta.
<b>Centriranje na grupi</b>	<b>ALT + 0-9</b>	Označava i centriraju taktičku mapu na grupi jedinica koje ste upamtili u nekima od devet slotova. Ako su grupirane jedinice previše raštrkane, karta će se centrirati oko najjače jedinice u grupi.

**Dodaj jedinicu u grupu**

**SHIFT + 0-9**

Ako u već postojeću grupu želite dodati nove jedinice, prvo sa tipkama 0-9 pozovite željenu grupu, što će automatski označiti i sve jedinice koje pripadaju toj grupi, zatim držite pritisnutu tipku "SHIFT" i potom lijevom tipkom miša poklikćite sve jedinice koje želite dodati u postojeću grupu. Naposljetku, pritisnite CTRL + broj slota u koji želite dodati nove jedinice.

**Dodaj jedinicu u postojeću selekciju**

**SHIFT + lijeva tipka miša**

Dodaje novu jedinicu u već selektiranu grupu jedinica. Označite prvo tim i potom lijevom tipkom miša kliknite na jedinicu koju želite dodati u postojeću selekciju, istodobno držeći pritisnutu tipku "SHIFT".

**PREČICE NA TIPKOVNICI SAMO ZA MULTIPLAYER IGRU**

Funkcija	Tipka	Kratki Opis
Uključi/isključi savez	A	Sklapanje saveza sa drugim igračima. Označite jedinicu koja pripada igraču sa kojim želite sklopiti savez i pritisnite tipku "A". Nakon toga, i drugi igrač mora na isti način sklopiti savez sa vama, inače će njegove jedinice nastaviti djelovati po vašima.
Uključi/isključi radarsku kartu	TAB	Mijenja funkciju područja predviđenog za radarsku kartu. Pritiskom na tipku "TAB" će se u tom dijelu panela mijenjati prikaz između radarske karte i ekrana sa podacima o bodovima svakog igrača.

## EKIPA

**IZVRŠNI PRODUCENT**  
**STARIJI PRODUCENT**  
**POMOĆNI PRODUCENT**  
**TEHNIČKA DIREKCIJA**  
**GLAVNI PROGRAMERI**  
**PROGRAMERI**

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 MCCREEDY LEGG, JONATHAN LANIER,  
GREG HJELSTROM  
WEI SHOONG TEH

**DODATNO PROGRAMIRANJE**  
**VOĐEĆI DIZAJNERI**  
**DIZAJNERI**

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

**VOĐEĆI 3D UMJETNICI**  
**3D UMJETNICI**

JOSEPH B. HEWITT IV, FERBY MIGUEL  
MATTHEW HANSEL, SHELLY JOHNSON, REN  
OLSEN, DAN LYONS, DAVID POTTER  
GARY L. FREEMAN, JACK MARTIN, JEFF  
HYDORN

**VOĐEĆI GRAFIČARI**  
**GRAFIČARI**

**CR TANJE KONCEPTUALNIH SKICA**

MATTHEW SKUTNIKMICHAEL BAKER, BRYANT  
JOHNSON, SETH SPAULDING, DAVID STOKES,  
SEAN WANG, DAVID WHITE

**DODATNI GRAFIČARI**

**AUDIO DIREKCIJA**  
**IZVORNI SOUNDTRACK**  
**DIZAJN ZVUKA**  
**MOTION CAPTURE**  
**KOMPRESIJA GRAFIKE**  
**DIREKCIJA OSIGURANJA KVALITETE**  
**VOĐEĆI ZA OSIGURANJE KVALITETE**  
**OSIGURANJE KVALITETE**

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, KENNETH CARTER,  
LEVI LUKE, MICHAEL CHATTERTON, PAUL

## LOKALIZACIJA

## MARKETING

**DIZAJN KUTIJE**  
**PRIRUČNIK**  
**PRIJELOM PRIRUČNIKA**

## GLUMCI

**MICHAEL MCNEIL**  
**JAMES SOLOMON**  
**KANE**  
**ANTON SLAVIK**  
**UMAGON**  
**OXANNA KRISTOS**  
**CHANDRA**  
**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**  
**NOD SERGEANT**

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  
OMR

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

CABAAL VOICE  
EVA VOICE

#### DRAMATURŠKA PRODUKCIJA

PRODUCENT

DIREKTOR

POMOĆNIK DIREKTORA

SCENARIJ

PRIČA

DODATNI DIJALOZI

DIREKTOR FOTOGRAFIJE

EDITIRANJE

ODABIR GLUMACA

PRODUKCIJA ZVUKA

LINE-PRODUCENT

MANAGER EKIPE

MANAGER PRODUKCIJE

POMOĆNIK REDATELJA

POMOĆNIK PRODUCENTA

MANAGER ZA LOKACIJE

IZVIĐAČI ZA LOKACIJE

TRANSPORT

GAFFER

KEY GRIP

GRIPS

EFEKTI PUCNJAVE

PRODUCENT VIZUALNIH EFEKATA

NADGLEDNIK CGI EFEKATA

NADGLEDNIK VIZUALNIH EFEKATA

UMJETNICI ZA VIZUALNE EFEKTE

FX KOSTIMI & DIZAJN ŠMINKE

ASISTENTI FX ŠMINKE

GLAVNI UMJETNIK ŠMINKE

POMOĆNIK UMJETNIKA ŠMINKE

GLAVNI STILIST FRIZURE

POMOĆNICI STILISTA FRIZURE

STILIST ODJEĆE

GLAVNI STILIST ODJEĆE

MILTON JAMES  
JESSICA STRAUS

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

POMOĆNIK  
IZRADA SETA  
PROPS

STORYBOARD

NADGLEDNIK SCENARIJA

BOOM OPERATER

SLUŽBA DOSTAVE

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

#### POSEBNE ZAHVALE

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, SHELLEY JOHNSON

#### DODATNI GLASOVI U IGRI

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

#### POSEBNE ZAHVALE

LOUIS CASTLE, THONY 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.

## UPOZORENJE

ELECTRONIC ARTS ZADRŽAVA PRAVO PROMJENA I POBOLJŠANJA PROIZVODA OPISANOG U OVOM PRIRUČNIKU I BILO KOJE VRIJEME I BEZ PRETHODNOG UPOZORENJA. OVAJ PRIRUČNIK I SOFTWARE OPISAN U NJEMU JE ZAŠTEĆEN ZAKONOM O AUTORSKIM PRAVIMA. SVA PRAVA PRIDRŽANA. ZABRANJENO JE KOPIRANJE, REPRODUCIRANJE, PREVOĐENJE ILI REDUCIRANJE U ELEKTRONSKI MEDIJ ILI DRUGI MEDIJ ČITLJIV ZA RAČUNALA OVOG PRIRUČNIKA I SIFWAREA OPISANOG U NJEMU BEZ PRETHODNE PISMENE DOZVOLE ELECTRONIC ARTSA LIMITED, PO BOX385, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND. ELECTRONIC ARTS NE DAJE NIKAKVE GARANCIJE, IMPLICIRANE ILI IZREČENE, S OBIZROM NA OVAJ PRIRUČNIK, NJEGOVU KVALITETU ILI KORISNOST UPORABE. OVAJ PRIRUČNIK DOLAZI NA TEMELJU "AS IS" KONCEPTA. ELECTRONIC ARTS DAJE ODREĐENA OGRANIČENA JAMSTVA S OBIZROM NA SOFTWARE I MEDIJ NA KOJEM SOFTWARE DOLAZI. NITI U KOJEM SLUČAJE ELECTRONIC ARST NEĆE BITI ODGOVORAN ZA POSEBNU, INDIRECTNU ILI POSLJEDIČNU ŠTETU.

## OGRANIČENO JAMSTVO

Electronic Arts jamči kupcu ovog softwareskog proizvoda da medij na kojem je software snimljen neće imati grešaka uslijed loših materijala ili rukovanja najviše 12 mjeseca počevši od dana kupnje. Unutar jamstvenog roka oštećeni medij će biti zamijenjen ako originalni proizvod vratite u Electronic Arts na adresu koju možete pronaći u sljedećem paragrafu, zajedno sa ovjerenom kopijom potvrde o kupnji, opisom greške i samim oštećenim CD-om.

Ovo jamstvo niti na koji način ne utječe na vaša Ustavom zajamčena potrošačka prava.

Ovo jamstvo se ne odnosi i na softwareske programe, koji dolaze na "as is" principu niti utječe na medij koji je istrošen, potrgan ili je njime loše rukovano.

## VRAĆANJE OŠTEĆENIH MEDIJA.

Electronic Arts će zamijeniti medij koji oštetite, ovisno o raspoloživosti trenutnih zaliha, ako originalni medij vratite sa Eurocheque uplatnicom ili poštanskom uplatnicom u iznosu od 7.50 britanskih funti po CD-u uplaćenih na račun Electronic Artsa.

Molimo vas da nam obavezno pošaljete i opis problema, vaše ime, adresu i, ako je to moguće, telefonski broj na koji vas možemo, ukoliko bude potrebno, dobiti u okviru radnog vremena.

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

Software © Electronic Arts. Electronic Arts, Electronic Arts logo, Westwood Studios i Westwood Studios logo, Red Alert, Command & Conquer i Tiberian Sun su zaštićeni znaci ili registrirani zaštićeni znaci poduzeća Electronic Arts u U.S i/ili ostalim zemljama. Sva prava pridržana. Westwood Studios je poduzeće u vlasništvu Electronic Artsa™. Westwod Online je zaštićeni znak igraćegservisa poduzeća Westwood Studio, Inc. u Sjedinjenim Američkim Državama. Windows je zaštićeni znak ili registrirani zaštićeni znak poduzeća Microsoft Corporation, Inc. u U.S. i/ili ostalim zemljama.

**COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN**

Westwood studios, Electronic Arts

Hrvatsko izdanje: Algoritam d.o.o.

Strategijska igra

Minimalni zahtjevi: Pentium 166, 16 Mb RAM

Preporučeno: Pentium 266, 32 Mb RAM

Nakladnik:

Algoritam d.o.o.

Zagreb, Gajeva 12

Za izdavača:

Neven Antičević

Edicija:

Algoritam CD Igre

Urednik:

Branko Šošarić

Omotnica i priručnik

Priprema, obrada, prijelom i tisak:

NMtri, Zagreb, Nova Ves 3

Tiskano: kolovoz 1999.g.