

ADVARSEL: TIL EJERE AF PROJEKTIONSFJERNSYN

Stillestående billeder kan forårsage permanent skade på projektorkanonnen eller give mærker på skærmens fosforlag. Undgå gentagen eller overdreven brug af videospil på storskærmsfjernsyn.

EPILEPSI ADVARSEL

Læs venligst dette, før du eller dine børn tager spillet i brug!

Nogle mennesker rammes af epileptiske anfald eller mister bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys eller bestemte lysmønstre. Disse mennesker kan få et anfald, mens de ser TV eller spiller visse videospil.

Vær opmærksom på, at det kan forekomme, selvom en person aldrig tidligere har oplevet epileptiske anfald.

Du bør konsultere din læge inden du begynder at spille, hvis du eller nogen i din familie nogensinde har udvist symptomer relateret til epilepsi (krampeanfald eller tab af bevidsthed) i forbindelse med blinkende lys.

Vi råder forældre til at overvåge deres børns brug af videospil. Du bør STRAKS kontakte en læge, hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer under spillet: Svimmelhed, synsforstyrrelser, muskelsammentrækninger ved øjet, tab af bevidsthed, manglende orienteringsevne, ufrivillige bevægelser eller krampeanfald.
Forholdsregler ved brug

- Sid ikke for tæt på skærmen. Sid så langt fra skærmen, som ledningerne tillader.
- Benyt en lille skærm, hvis det er muligt.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har sovet tilstrækkeligt.
- Sørg for, at der er godt oplyst i lokalet, du spiller i.
- Hvil mindst 10 til 15 minutter ud af hver time, du spiller.

170

"KANE ER DØD OG JEG ER IKKE
BANG FOR SPØGELSER."

- General Solomon, GDI



"DET VILLE VÆRE DUMT AT
TAGE FEJL AF MIG OG ET
LIG."

- Kane, NOD

172

FORTROLIGT

>GLOBAL DEFENCE INITIATIVE
DIVISION 85567
SERVER KLASSEKATEGORI RØD / INGEN VIDEREKATEGORIER
SATELLIT NET INTERLINK, KREDSLØBSSTATION PHILADELPHIA

INTEL KONFLIKTVURDERING -- GDI VS. NOD
DATA PROCESSED BY: EVA 9
MODTAGET: 19. Januar, 2030
KODET FIL KONTAKT: GENERAL JAMES SOLOMON

GENERAL SOLOMON.....
.....HAR KØRT DATA SOM BEORDRET.....
.....HAR VURDERET KAMP SCENARIER.....
.....HAR SAMMENLIGNET RESSOURCER.....
.....HAR REGNET PÅ VIND/TAB MULIGHEDER.....
.....HAR FASTSLÅET AT TAB AF MENNESKELIV VIL VÆRE.....
.....ENORMT PÅ BEGGE SIDER.....
.....KONKLUSIONER KRYPTET FORNEDEN.....

.....AFVENTER ORDRE.....
.....EVA.....



CONTENTS

VURDERING: GDI VS. NOD	174	GRUNDLÆGGENDE INFORMATION	203
DATALOG AF SIDSTE KONFLIKT	174	Navigation I Spillet	204
TYVENDE ÅRHUNDREDE KONFLIKT	174	At Kommandere Rundt Med Tropperne	204
DET ENØGTYVENDE ÅRHUNDREDES KONFLIKT	174	GRUPPE ORDRE	204
TRE FRAKTIONER	175	SLØRET	205
KANES TILBAGEKOMST	175	SIDEBJÆLKEN	205
KONFLIKTENS MILJØPÅVIRKNINGER	175	Bygning af Base	205
GDI PERSONNEL EVALUERING	176	Bygge	206
NOD PERSONNEL EVALUERING	177	Kraft	207
De Glemte Personel Evaluering	178	NORMAL KRAFT	207
KANE – PERSONLIG PROFIL	178	LAV KRAFT	207
ENHEDER – HEMMELIG EFTERRETNINGSRAPPORT	179	KRAFT KNAPPEN	207
GDI ENHEDER - HEMMELIG	179	BYG KASERNE	208
NOD ENHEDER - FORTROLIG	184	Penge, Tiberium og høst	208
GDI STRUKTURER - FORTROLIG	189	TARGETING TIBERIUM (TIBERIUMHØST)	208
NOD STRUKTURER - FORTROLIG	194	OPGREDERING AF BYGNINGER (Kun GDI)	209
GDI OG NOD ENHEDER	199	Sælg Knap & SALG	209
GDI OG NOD STRUKTURER	200	Navigationspunkter	209
SÅLEDES SPILLES C&C TIBERIAN SUN	201	Erobring af Fjendens Bygninger	211
SÅDAN BEGYNDER KAMPEN	201	Indsæt markør	212
SPILLETS BEGYNDELSE	201	Check-Up (Status)	212
Vælg Side: GDI eller Nod	201	Reparation af enheder	212
Titelskærmen	201	INDSTILLINGER	213
Start Nyt FELTTOG	202	AVANCEREDE MANØVRER	215
Sværhedsgrader	202	FLERSPILLER TASTER	220
Hent Spil	202	MEDVIRKENDE	221
Flerspiller Spil	203		
Muligheder	203		
Afslut Spil	203		

174

VURDERING: GDI VS. NOD OM DENNE RAPPORT

Følgende rapport blev genereret af EVA I overensstemmelse med direktivet udsendt fra GDI Generalchef James Solomon, 19. januar 2030. Der er to formål med dette dokument. For det første at samle og evaluere de nyeste efterretninger, herunder detaljerede beskrivelser af Nod enheder, bygninger, køretøjer og personel. For det andet at sammenligne GDI enheder, bygninger, køretøjer og personel over for Nods. Kun personel med sikkerhedskode rød eller over har adgang til denne rapport. Manglende efterfølgelse af sikkerhedsreglerne er en forbrydelse der kan straffes med døden.

DATALOG AF SIDSTE KONFLIKT TYVENDE ÅRHUNDREDE KONFLIKT

Kampen mellem Global Defence Initiative Global Forsvarsinitiativ og Brotherhood of Nod Nods broderskab begyndte i det tyvende århundrede. GDI der nu er den mest magtfulde militære organisation på jorden blev oprettet af FN for 45 år siden som FN's sidste handling. GDI støtter sig til teknologisk overlegen våbenindustri og en overlegen træning af loyale officerer. Som en forenet global forsvarsstyrke er det GDIs opgave at forhindre og stoppe kriser og konflikter mellem lande over hele kloden.

På same tid voksede Nods Broderskab ledet af den karismatiske Kane frem. De opererede hovedsageligt i den tredje verden – hvor der var utilfredshed og uroligheder der var Kane.

Med Den Nye Verdensorden som madding og penge fra ulovlig Tiberium forskning og salg som Kane gjorde berømt, begyndte Nods Broderskab at vinde tilhængere og vokse. Nogle få spredte enheder samledes og blev til en hær – en hær med slagkraftigt atomarsenal, iskold taktik og en formue fra Tiberium.

DET ENOGTYVENDE ÅRHUNDREDES KONFLIKT

Man troede Kane døde i det sidste slag i Nods omfattende for søg på at opnå verdensherredømmet. Selv om Nod blev effektivt afvæbnet og GDI proklamerede en total sejr, blev Kanes lig aldrig fundet. (Set i bakspejlet har selv top GDI folk indrømmet at dette var en kostbar forglemmelse.) Kanes tilhængere blev ved med at mødes og tro på at en skønne dag ville deres leder vende tilbage.

I de tre årtier efter hans forsvinden blev det almindeligt at man hørte om folk der mente at have set Kane, specielt omkring Nods tidligere områder. Efter en mængde GDI undersøgelser blev sagen erklæret for lukket. Kane blev officielt erklæret død – og Nod uden en samlende figur spredtes i forskellige fraktioner.

TRE FRAKTIONER

I det nuværende globale klima overvåger GDI kampe fra Philadelphia et kredsløbskommandocenter højt over jorden.

Tre store militære fraktioner får i stadig højere grad indflydelse på verdenssamfundet:

GDI STYRKER fortsætter med at kæmpe for verdensfred – som defineret af Forende Nationers Globale Forsvarsinitiativ Direktiv 3115.

NODS BRØDERSKAB er opsplittet i flere forskellige fraktioner efter Kanes død i sidste Tiberiumkrig. Lederne af de forskellige fraktioner har prøvet at genforene Broderskabet under deres kontrol men indtil videre uden succes. Broderskabets ødelagte kommandostruktur gør dem uforudsigelige og særdeles farlige.

DE GLEMTE, eller mutanterne, er begyndt at ændre på magt balancen. Mutanterne er et stammesamfund af afrene for Tiberiumforgiftninger og er voldsomme krigere. De Glemte er forsømt at både GDI og NOD, stoler på ingen og er ekstremt farlige.

KANES TILBAGEKOMST

I en nylig meddelelse henvendte Kane sig selv til top GDI embedsmænd. Tests har vist at beskeden fra Kane virkelig er autentisk. Men tests har også vist en smule abnormitet der synes at stamme fra en slags billedoptimering. Men tag ikke fejl – Kane er tilbage.

Nogle dage efter den første kontakt iværksatte Kane sin blitzkrig. Han synes nu at operere fra en skjult underjordisk base med ufattelig styrke og ukendt personel.

Pga. utilstrækkelig data er EVA ikke i stand til at finde ud af hvor Nod får sine ressourcer, fly, personel eller teknologi fra.

KONFLIKTENS MILJØPÅVIRKNINGER

Tiberium findes hovedsageligt i tempererede tropiske og subtropiske egne hen over ækvator. Af ukendte grunde spredes Tiberium meget langsommere ved de frostknude pooler, både Nord- og Sydpolen. Tiberium kan findes og høstes i to former, blå og grøn, der begge kan bearbejdes i raffinaderier.

Måden hvorpå Tiberium gror er stort set ukendt. Det er fastslået at Tiberium udnytter værdifulde mineraler fra jorden og ødelægger den jord det gror i.

Ydermere har man på det sidste set Tiberium åre springe frem uden varsel i tempererede zoner og således skabe ødelæggelser og skader på alle der finder dem. I følge rapporter er kan årene skyldes en muteret flora der er i stand til at forvolde skade på bygninger, enheder og køretøjer i nærheden.

176

Voldsomme Ionstorme fortsætter med at hærge de tempererede zoner. Det er uvist om der er en sammenhæng mellem disse og Tiberium. Om end Tiberium i det store og hele ikke er fuldt ud undersøgt hersker der ingen tvivl om at det er den mest kraftfulde substans her på jorden. Kane var den første der brugte det og det gav Broderskabet mulighed for at styrke deres ellers slagfattige styrker.

GDI's forskningsfaciliteter har forsøgt at dechifrere Tiberiums hemmeligheder i flere år, men dags dato er kun få konklusioner nået. 1,5 procent af massen er uidentificerbar med elementer der ikke passer ind i standard klassifikationer.

En gang troede man at Tiberium skulle være den næste rene energikilde og både NOD og GDI har investeret mange årtier i denne forskning – den berømte GDI videnskabsmand dr. Ignatio Moebius' arbejde har været af speciel betydning. Uden Tiberium ville hverken GDI eller NOD have penge til deres store hære.

Men på det sidste har forskningen vist forbløffende resultater. Man har altid vist at Tiberium var farligt, men i de sidste par år er størstedelen af de mennesker der har været udsat for Tiberium begyndt at vise tegn på genetisk mutation og en mængde Tiberium-baserede sygdomme.

Selv kalder de sig for "De Glemte" og er gået under jorden hvorfra de terroriserer befolkningen og kræver hævn for deres sygdomme og lidelser.

GDI har netop iværksat en storstilet redningsoperation af disse smittede befolkningsgrupper. Nod har efter sigende været mere interesseret i at bruge disse folk som test personer i en mængde ukendte eksperimenter. Her og nu anbefaler GDI at ingen ubeskyttede eller ubesmittede mennesker kommer for tæt på Tiberium.

GDI PERSONNEL EVALUERING

Denne EVA enhed har minutløst undersøgt styrkerne og svaghederne ved GDI's personel.

GDI har overvåget denne planet i årtier fra kredsløbskommandocenteret Philadelphia. GDI's position er styrket som resultat af en verdensomspændende støtte og har nydt godt af overlegen teknologi, våben, økonomiske ressourcer og rekruttering som ved konventionelle væbnede styrker.

GDI's styrker er ambitiøse og hårdtarbejdende, samarbejdende og loyale. Disse marineinfanterister fra det enogtyvende århundrede ønsker både fred og ære. Mere end det, de vil vinde – ødelægge alle spor af Nods Broderskab.

Menige GDI tropper er ubetinget hengivne til hinanden, deres tropsførere og deres chef, general Solomon.



General Soloman der er karriere soldat var den bedste i sin årgang på officersskolen, West Point. Nu hvor han overvåger GDIs globale operationer fra kredsløbskommandocenteret Philadelphia er han den øverste i GDI og ærkerival til enhver der forsøger at true den fred han forsvarer.



General Solomons felttog mod Kane ledes af Commander Michael McNeil. I hans seneste årlige medicinske rapport beskrives han som kompromisløst loyal og som en udpræget sportsmand der er intens i alt hvad han laver. Lt. Commander Chandra der længe har været næstkommanderende skriver: "Mac anser ikke livet for at være kompliceret. Han ved hvad han vil og han vil gøre alt for at få det. Og som alle gode GDI marineinfanterister - det han vil er at vinde."

NOD PERSONNEL EVALUERING

Denne EVA enhed har undersøgt styrker og svagheder ved Nod personel i overensstemmelse med de sidste nye GDI efterretninger.

Nod styrker har været stærke historisk set - fordi deres leder var stærk. Nod soldater følger skånselsløst Kane og hans ledere - den kolde Commander Slavik og den snedige agitator Oxanna.

Nod styrkerne er endvidere styrket af deres vilje til at indlade sig på kamp med utrolig kraft, ondskabsfuld taktik, og sofistikeret Tiberium-våben. Nod soldaterne er rede til at dø for deres leder og deres sag. Nod styrkerne består typisk af overløbere fra den tredje verden og har næsten aldrig noget at tabe.

Derfor er Nods Broderskab en ond klan og det er lige ondt mod både venner og fjender. Gennem en lang periode har Nod fået det rygte at de gerne bruger vold og frygt til at nå deres mål. GDIs efterretningstjeneste har svært ved at holde sig ajour med de mange nye udnævnelser af officerer, da forræderi og snigmord synes at være karrierefremmende i Nod

Undtagelsen er selvfølgelig den næsten totalitære magt udøvet af Kane. Intet kan stoppe Kane og hans to loyale kumpaner, Slavik og Oxanna, i deres forsøg på at erobre GDI og verdenen.

DE GLEMTE PERSONEL EVALUERING

"De Glemte", også kaldet "Skinners" pga. Tiberium krystallerne der vokser på deres kroppe er den eneste overlevende indfødte befolkning i de tempererede Tiberium zoner. Underjordiske krigere, uskyldige ofre – De Glemte er jordens Tiberium stammer.

En gang var de almindelige mennesker i samfundet men deres nomade stammesamfund er resultatet af deres status som udstødte pga. af deres Tiberium forgiftning. De Glemte er hemmelighedsfulde hjemløse nomader og holder sig for sig selv. Det vides ikke hvor mange der bor i tilholdssteder dybt nede under Tiberium fyldt terræn. De er voldsomme krigere og kan slå de fleste GDI og Nod soldater i kamp. De Glemte ledes af en ældre krigere ved navn Tratos. Han har taget ansvaret for sit folk i gennem mange år og givet dem et hjem og et samfund.



Tratos plages af syner om jordens undergang, et alien ragnarok der rider ham som en mare. Han er den første der opdager De Glemtes hemmelighed at ikke alene er Kane i live men også at han har mulighed for at få en næsten uendelig kraft ved at bruge Tacitus. De Glemte læste og studerede Tacitus i håb om at finde en helbredende kur mod deres Tiberium mutationer. Tratos blev narret til at oversætte Tacitus for Kane og nu leve med visheden om at han har forrådt både jorden og mennesket.

Tratos omgiver sig med en hird af de fineste Glemte krigere. Først og fremmest blandt disse er den smukke og aggressive Umagaan, den gamle høvdinges yndling. Umagaan er berømt blandt GDI og Nod militært personel for hendes bemærkelsesværdige styrke. Umagaan er blevet udsat for Tiberium stråling så selv om hun er en smuk "Skinner" (slang for mutant) kommer der en dag hun ikke længere ligner et menneske. Men i dag er hun kun endnu smukkere pga. krystallerne der glitrer i hendes fortrukne ansigt.

KANE – PERSONLIG PROFIL



Kane, den karismatiske leder af Nods Broderskab var længe formodet død. Han synes at være i trediverne, men med hans skaldede hoved og sadistiske grin kan man ikke være sikker. Faktisk tror mange af hans tilhængere at han ikke længere er dødelig.

Mand eller myte, Kane har i hvert fald et næsten totalitært greb om sine tilhængere. Kold, brutal, lidenskabelig – Nods leder er en mørk vision for det næste årtusinde. Bevæbnet med samfundsomstyrtende anti-vestlig retorik har Kane forført sine Nod hære til at adlyde hans ideologi såvel som militære ordrer.

Ved hjælp af terrorist taktik og en håndfuld Tiberium baserede supervåben har Kane samlet fraktioner i den tredje verden. Fra at gemme og skjule sig har Kane samlet magt nok til åbne angreb på GDI i et forsøg på at opnå verdensherredømmet.

Kane er afhængig af kraften fra det mærkelige mineral Tiberium for at få sin plan til at lykkes. Kane bekymrer sig ikke om at Tiberium har ødelagt det meste af jordens overflade og det meste af menneskeheden.

ENHEDER - HEMMELIG EFTERRETNINGSRAPPORT GDI ENHEDER - HEMMELIG

Light Battle Infantry



Let infanteri er rygraden i GDI og Nod. De er bevæbnet med M16 Mk. II pulse rifler med hvilke de kan tilføje de fleste mål lettere skader. De er langsomme men kan bevæge sig gennem forskelligt terræn uden at tabe synderligt i fart. De kan også bevæge sig gennem forhindringer og terræn der er utilgængeligt eller skadeligt for køretøjer.

Disk Thrower:



Diskokasteren er en let infanterist. Han har et langtrækkende granat system som i stedet for konventionelle granater kan slynge en aerodynamisk granat et længere stykke. Pga. af granatens beskaffenhed kan den slå smut henover terræn hvis den ikke får kontakt med sit mål.

Jump Jet Infantry:



Disse luftbårne GDI infanterienheder kan med deres Jump jets udføre operationer med kirurgisk præcision hvor alm. Infanteri ikke kan komme. De er bevæbnet med en Vulcan kanon og kan eftersom de kan flyve bruges som antiluftskys såvel som i hurtige luft-til-jord angreb på lette mål.

Medic:



Midt i kampens hede er det Medics opgave at få sårede eller nedskudte soldater tilbage i kamp. Han vil automatisk helbrede enhver såret venlig soldat der er tæt på. Han kan også beordres til at hjælpe en specielt udvalgt soldat.

180

Engineer:

Ingeniørtropperne er langsomme og ubevæbnede, men er farlige på deres egen måde: de kan erobre fjendtlige strukturer og bygninger. Den taktiske brug af ingeniørtropper anses for kunst blandt mange hærledere. Denne enhed har mange forskellige formål, alle forklaret nedenunder, Bemærk at ingeniørenheden tabes når han gør et af nedenstående.

1. Erobring af fjendestruktur: Ingeniøren kan erobre fjendestrukturer så de er under din kontrol. Dette gøres ved at vælge en ingeniør og så klikke på en fjendestruktur. En blå "kom ind" markør viser om det kan lade sig gøre at erobre strukturen. Kun en ingeniør skal bruges lige meget hvilken struktur.
2. Reparation af delvis ødelagte strukturer: Ingeniøren kan reparere enhver af dine strukturer fuldstændigt. Vælg en ingeniør og klik på den bygning du vil reparere. En gylden "svenskøjle" viser om det kan lade sig gøre. Venstre-klik for at sætte arbejdet i gang.
3. Reparation af delvis ødelagte broer: De fleste broer har et vedligeholdelsesskur i den ene ende. En ingeniør kan genopbygge ødelagte og manglende sektioner. Venstre-klik for at sende ingeniøren ind i vedligeholdelseskuret for at arbejde.

Ghosttalker:

Ghosttalker, en del af 'De Glemte', bærer et lille elektromagnetisk raketstyr, der er udstyret med C4 ladninger. Hans våben kan skyde gennem flere mål på én gang, hvilket kan udrydde rækker af fjender ved en enkelt affyring. Hvis du ventreklikker sender du Ghosttalker hen til bygningen, når han rører ved bygningen blinker den i et par sekunder for derefter at eksplodere. Som alle andre mutantenheder kan Ghosttalker heale i tiberium.

Wolverine:

Powered Assault Armour: Powered Assault Armour eller "Ulvinde" er en lille let tobenet enhed der kan styres af en enkelt soldat. Disse hurtige let pansrede enheder er eminente til at give dækningsild og i lette træfninger. Store fjendeformationer er intet problem for en gruppe af disse enheder.

Amphibious APC:

Amphibious APC: Amfibie PMV (pansret mandskabsvogn) er en pansret enhed der kan tage fem infanterister over både land og vand og er særdeles værdifuld. Vælg de soldater der skal med PMVen og venstre-klik på den. For at få infanteristerne ud skal du vælge PMVen igen og når markøren ændres klikker du på PMVen igen. Bemærk at PMVen ikke kan tømmes i vand.

Titan:

Medium Battle Mechanised Walker, eller "Titan", er GDIs alt-mulig enhed der både kan angribe og forsvare. Den er ca. 8 m høj og dens 120mm kanon gør at man ikke lige kommer uden om den. Den lange rækkevidde gør den til et godt base-angrebsvåben da den kan fyre løs på forsvarsværkerne ude selv at blive ramt.

Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS):

Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS): Hover MLRS er et medium til langtrækkende missil system på en luftpude. Som amfibie PMVen kan hover MLRS krydse både land og vand. Da det er en luftpudekonstruktion berøres den ikke af terræntype og den er derfor en ideel (men dyr) enhed til opklaringsopgaver i fjendeland. Missilerne kan ramme land og luft mål med lige stor succes.

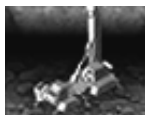
Disrupter:

Disrupter: Den nyeste udvikling på Philadelphia har været et gennembrud for harmonisk resonans og Disrupter er det første der bruger denne teknologi. Disrupter affyrer en harmonisk resonansbølge og kan ødelægge enhver enhed eller struktur fanget i bølgen – fjende eller ven. Disrupter enheder skal placeres omhyggeligt så man undgår "venlig ild"

Mammoth Mark. II:

Mammoth Mk. II: Denne prototype er GDIs mest kraftfulde våben. Den tårner sig op over slagmarken og dens to kanoner kan pulverisere de fleste enheder i løbet af ingen tid. Anti-luftskytmissilerne sikrer den mod luftangreb. Denne mammuttank er næsten usårlig, men da det stadig er en prototype har man kun en til rådighed af gangen.

182

Mobile Sensor Array:

Denne mobile sensor er udstyret med det sidste nye i sensorer og kan opdage fjendtlige enheder selv hvis de har gravet sig ned eller gemt sig. De vil blive vist på radaren og det taktiske display så hærføgen selv kan foretage det fornødne.

Orca Fighter:

The mainstay of GDI's air force, the Orca Fighter is a versatile and lightweight attack aircraft. Fast, lightly armoured and armed with dual missile launchers, the Orca Fighter can deliver a missile barrage to any location on the battlefield within moments of receiving orders. However, like all aircraft, the Orca must return to a helipad in order to reload its weapons.

Orca Bomber:

Orca bomberen er tungere og med bedre pansring end dens lillebror. Hvad den ikke har i hastighed har den i styrke. Den kan aflevere en strøm af højeksplosive bomber og den er derfor ideel til at bløde base-forsvar op med.

Orca Carry-All:

Dette transportfly er det største af alle Orcas og dets job er at finde og redde tropper eller bringe tropper frem til slagmarken. Med dens løfteanordning kan Carryall også løfte køretøjer overalt på slagmarken. For at få Carryall til at løfte en enhed skal du vælge den og så venstre-klikke på den enhed der skal løftes. Når den skal sættes ned vælges Carryall mens den er på landjorden og når markøren ændres kan der venstre-klikkes.
Bemærk: Man kan lande enheder direkte på reparationsområderne og raffinaderier uden at skulle løsne dem først.

Hunter-Seeker Droid:

Jæger droiden er en lynende hurtig enhed der kan bruges til at rydde op på slagmarken. Jægeren udvælger sig en tilfældig fjende, hæger sig fast på den og selvdestruerer så. Således ødelægges både den selv men også fjenden. Enheden kan ikke kontrolleres men leder automatisk efter bytte når den slippes løs.

Harvester:

Høstmaskinen er nøglen til finansiel succes for begge sider da disse maskiner høster tiberium til raffinaderierne. De begynder automatisk at høste tiberium fra den nærmeste mark. De kan også sendes hen til et andet område og begynde at høste der i stedet. Høstmaskinen vil automatisk forsøge at undgå fjendtlige områder og vil give besked hvis den finder et område den ikke kan køre ind i. Tiberium høstmaskiner vil ikke køre ind på fjendtligt område med mindre du direkte beordrer den til det.

Dropship:

Disse transporterer forsyninger frem til slagmarken og deres tilsynekomst kan betyde forskellen mellem sejr og nederlag. De kan kun fås i nogle specielle solomissioner og kan ikke styres direkte.

Kodiak:

Kodiak er GDIs mobile kommandocentral. Commander McNeil og hans stab befinder sig i Kodiak og bruger den til at rejse fra slag til slag. Som regel holdes Kodiak på afstand af slaget så dets officerer ikke er i direkte fare. Hvis Kodiaken alligevel bliver angrebet – og det kan ske – skal den beskyttes med alle midler: ødelægges den er slaget tabt.

Orca Transport:

Orca Transporten er kun tilgængelig i enkelte solomissioner. Den kan transportere op til fem infanterister over hele kortet. Den fungerer på samme måde som amfibie PMVen mht. læsning og losning.

Mobile Construction Vehicle:

Det mobile konstruktionskøretøj (MCV) er basis for alle baser. Den kan blive til en fuldt udviklet konstruktionsplatform og er derfor en højt skattet enhed for både GDI og Nod.

For at bruge MCVen skal den vælges og så dobbelt-klikkes. Hvis du får en "virker-ikke" markør er det fordi noget blokerer for dens brug på dette sted. Flyt alle andre køretøjer og soldater væk fra det, eller flyt MCVen fra træer eller klipper der er i vejen.

184

NOD ENHEDER - FORTROLIG

Light Battle Infantry:

Let infanteri er ryggraden i GDI og Nod. De er bevæbnet med M16 Mk. II pulse rifler med hvilke de kan tilføje de fleste mål lettere skader. De er langsomme men kan bevæge sig gennem forskelligt terræn uden at tabe synderligt i fart. De kan også bevæge sig gennem forhindringer og terræn der er utilgængeligt eller skadeligt for køretøjer.

Cyborg Infantry:

Cyborg infanteri er resultatet af den nyeste Nod forskning i sammensmeltning af tiberiummuterede mennesker og maskiner. De har kraftig kropspansring og højeffektive pulse rifler.

Rocket Infantry:

Nods tunge infanteri har skuldermonterede raketstyr der er effective mod køretøjer, strukturer, infanteri og fly. Pga. raketstyrets tunge vægt er raketinfanterister langsommere end lette infanterister men tungere udrustet.

Engineer:

Ingeniørtropperne er langsomme og ubevæbnede, men er farlige på deres egen måde: de kan erobre fjendtlige strukturer og bygninger. Den taktiske brug af ingeniørtropper anses for kunst blandt mange hærledere. Denne enhed har mange forskellige formål, alle forklaret nedenunder, Bemærk at ingeniørenheden tabes når han gør et af nedenstående.

1. Erobring af fjendestruktur: Ingeniøren kan erobre fjendestrukturer så de er under din kontrol. Dette gøres ved at vælge en ingeniør og så klikke på en fjendestruktur. En blå "kom ind" markør viser om det kan lade sig gøre at erobre strukturen. Kun en ingeniør skal bruges lige meget hvilken struktur.

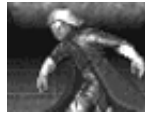
2. Reparation af delvis ødelagte strukturer: Ingeniøren kan reparere enhver af dine strukturer fuldstændigt. Vælg en ingeniør og klik på den bygning du vil reparere. En gylden "svensk nøgle" viser om det kan lade sig gøre. Venstre-klik for at sætte arbejdet i gang.
3. Reparation af delvis ødelagte broer: De fleste broer har et vedligeholdelsesskur i den ene ende. En ingeniør kan genopbygge ødelagte og manglende sektioner. Venstre-klik for at sende ingeniøren ind i vedligeholdelsesskuret for at arbejde

Cyborg Commando:



De bedste cyborgs bliver forbedret og forfremmet til Nod Cyborg Kommandotropper. De har nok ildkraft til at ødelægge hele baser og de er en stor trussel på en slagmark. De er bevæbnet med automatvåben og flammekastere og kan hurtigt ødelægge køretøjer, infanteri og strukturer.

Mutant Hijacker:



Dette er en anden mutantkommandoenhed, der kan overtage kommandoen over ethvert køretøj. Når hijackeren er valgt og markøren placeres hen over et fjendekøretøj, skifter markøren til en 'enter' markør, der betyder at køretøjet nu kan stjæles. Hvis du klikker på køretøjet sender du hijackeren hen for at stjæle vognen. Når køretøjet er stjålet kan hijackeren ikke fjernes fra det indtil det er blevet ødelagt. Når dette sker, hopper han ud og er i stand til at stjæle et andet køretøj. Som alle andre mutantenheder, kan hijackeren heale i Tiberium, når han ikke er inde i en vogn.

Subterranean APC:



Den underjordiske PMV (Pansret Mandskabsvogn) kan transportere op til fem infanterister til deres mål. Under jorden er PMVen usynlig for fjenden men kan opdages af GDIs mobile sensor. Visse terræntyper er umulige for MPVen at komme op igennem, fx klippefyldt terræn eller vand, o.s.v.

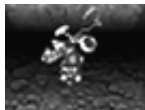
For at læsse infanteri skal infanteristerne vælges og PMVen 'highlightes' så der dukker en "kom ind" markør frem. Venstre-klik sender infanteristerne ind i PMVen.

For at losse infanteristerne vælges PMVen og der dobbeltklikkes og en "losse" markør dukker frem. Venstre-klikkes der nu, vil infanterister dukke frem fra PMVen.

186

Attack Cycle:

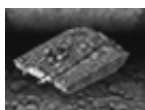
Denne angrebsmotorcykel bruges typisk som opklarings- og spejderenhed da den er Nods hurtigste enhed. Dens hurtighed er opnået på bekostning af dens pansring men den kan dog stadig tåle nogen ild før den er ødelagt. Den har tvillingeraketstyr der kan ramme både luft og land mål.

Hunter-Seeker Droid:

Jæger droiden er en lynende hurtig enhed der kan bruges til at rydde op på slagmarken. Jægeren udvælger sig en tilfældig fjende, hager sig fast på den og selvdestruerer så. Således ødelægges både den selv men også fjenden. Enheden kan ikke kontrolleres men leder automatisk efter bytte når den slippes løs.

Weed Eater:

Græsæderen er i al sin enkelthed en stor plæneklipper der bruges til at høste Tiberium årer til brug i kemiske missiler. Den opfører sig som Høstmaskinen med to undtagelser. Den høster Tiberium årer, ikke krystaller, og afleverer sin høst ved et Tiberium renseanlæg, ikke ved et raffinaderi. Den høstede Tiberium åre kan efter bearbejdning bruges til at fremstille dødbringende kemiske missiler.

Tick Tank:

Denne lette tank er i stand til at grave sig for at forsvare sig eller fungere som artilleriforsvar. Det er stort set kun tårnet der rager op når tanken er gravet ned.

For at grave tanken ned skal den vælges og venstre-klikkes og den vil så grave sig ned. For at kunne flytte den skal den vælges og venstre-klikkes igen. Når tanken er gravet frem kan den køre igen.

Stealth Tank:

Denne tank repræsenterer det sidste nye i skjult krigsførsel idet den er i stand til at skjule sig og ikke kan opdages af fjenden. Den kan dog ikke gemme sig når den affyres fordi gemmekanisterne drænes for kraft pga. den enorme kanon. Kun infanteri og base-forsvar kan finde denne tank men GDIs sensorer kan fornemme den er i nærheden.

Artillery:

Nod udviklede denne langtrækkende artilleri for at kunne give ild uden selv at blive ramt. Pga. rekyl kan denne enhed ikke affyres mens den bevæger sig men skal stilles op. Den kan så til gengæld ikke bevæge sig når den først er opstillet. For at opstille artilleri skal enheden venstre-klikkes, og når det skal pakkes sammen igen skal der venstre-klikkes igen.

Harpy:

Dette er den sidste nye kamphelikopter model og den er effektiv mod infanteri og let pansrede køretøjer. Som alle andre flyvende enheder skal den tilbage til sine landingsplads for at genlade sine våben.

Repair Vehicle:

Denne reparationsrobot er i stand til at reparere alle skadede køretøjer på slagmarken. Dens arm har alt det værktøj den skal bruge og hvis enheden sættes til "vagt" (guard mode) vil den automatisk reparere alle enheder i dens nærhed.

Harvester:

Høstmaskinen er nøglen til finansiel succes for begge sider da disse maskiner høster Tiberium til raffinaderierne. De begynder automatisk at høste Tiberium fra den nærmeste mark. De kan også sendes hen til et andet område og begynde at høste der i stedet. Høstmaskinen vil automatisk forsøge at undgå fjendtlige områder og vil give besked hvis den finder et område den ikke kan køre ind i. Tiberium høstmaskiner vil ikke køre ind på fjendtligt område med mindre du direkte beordrer den til det.

Banshee:

Ved hjælp af alien teknologi er det lykkedes Nod at frembringe den næste generation af kampfly, kodenavn: Banshee. Det er i stand til at decimere enhver enhed eller struktur med dets tandem plasmakanon

Mobile Construction Vehicle:



Det mobile konstruktionskøretøj (MCV) er basis for alle baser. Den kan blive til en fuldt udviklet konstruktionsplatform og er derfor en højt skattet enhed for både GDI og Nod.

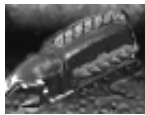
For at bruge MCVen skal den vælges og så dobbelt-klikkes. Hvis du får en "virker-ikke" markør er det fordi noget blokerer for dens brug på dette sted. Flyt alle andre køretøjer og soldater væk fra det, eller flyt MCVen fra træer eller klipper der er i vejen.

Devil's Tongue Flame Tank:



Denne tank – djævlens ildtunge – er et formidabelt våben. Alene synet af denne mareridtsagtige enhed får GDI tropper til at ryste. Den kan mase sig gennem selv de hårdeste materialer og slipper nådesløst sine dødbringende tunger af ild løs på dets mål. Ilden er specielt velegnet mod infanteri og strukturer men selv jern smelter hvis ilden bliver ved længe nok.

Montauk:



Montauk er Nods mobile kommandocentral. Commander Slavik og hans stab bruger det til at rejse fra slag til slag. Montauk kan graves ned så dets officerer ikke er i direkte fare. Hvis Montauk alligevel bliver angrebet – og det kan ske – skal den beskyttes med alle midler: ødelægges den er slaget tabt.

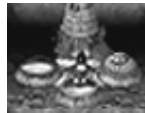
GDI STRUKTURER - FORTROLIG

Construction Yard:



Konstruktionsplatformen er begyndelsen. Den bruges til at bygge andre strukturer så forsvaret af den er det allervigtigste for enhver leder. Nogle missioner begynder med man har en MCV som kan blive til en konstruktionsplatform. I andre missioner er platformen allerede bygget.

GDI Power Plant:



Kraftværkerne giver strøm til basen og er vigtige for at holde base-forsvaret i gang. GDI kraftværker kan opgraderes vha. ekstra generatorer. Der er to tomme platforme per kraftværk til dette formål. Hver opgradering giver 50% ekstra kraft.

GDI Barracks:



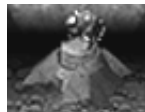
Kasernen er stedet hvor alle infanterister trænes. Den skal bygges for at forsvarsstrukturer kan bygges.

Tiberium Refinery:



Tiberium raffinaderiet konverterer Høstmaskinernes Tiberium til credits for spilleren og kan også lagre en vis mængde Tiberium. Når et raffinaderi er fyldt op skal der bygges siloer til oplagring af yderligere Tiberium. Hvis der ikke er ekstra lagerplads eller siloer, mister man overskydende Tiberium.

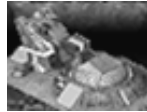
Electromagnetic Pulse(EMP) Cannon:



Den elektromagnetiske pulse kanon affyrer elektromagnetiske energiskud der gør alle køretøjer ubrugelige i en kort periode. Alle køretøjer eller strukturer ramt af skuddet bliver ubrugelige!

190

Firestorm Defence Generator:



Ildstormsforsvarsgeneratoren skaber et uendelig højt kraftfelt. Når generatoren er bygget skal der bygges specielle ildstormsforsvarsmekanismer i udkanten af det område der skal forsvares, fuldstændig som med en mur. Når den aktiveres vil kraftfeltet fra disse mekanismer være uigennemtrængeligt. Ildstormsforsvarsgeneratoren bruger enorme energimængder og kan derfor kun være tændt i kort tid før den skal genlades. Men den kan tændes og slukkes som man vil.

Firestorm Wall Sections:



Ildstormsvægenhederforsvarsmekanismerne vil sammen med ildstormsforsvarsgeneratoren danne en mur og bestemme hvor præcis forsvarsskjoldet skal sættes op. Disse mekanismer kan omringe en hel base eller blot bruges ved forsvaret af nøglepositioner.

Radar Installation:



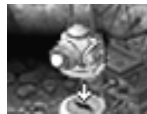
En radar giver hærledelsen mulighed for at se slagmarken og de relative placeringer af venlige og fjendtlige enheder. Men der skal være konstant krafttilførsel ellers går radaren ned.

Ion Cannon Control:



Ionkanonen er en opgradering af et kommunikationscenter der tillader ildkontrol af GDIs ionkanon der er i kredsløb. Uden denne opgradering kan ionkanonen ikke bruges.

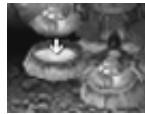
Hunter-Seeker Control:



Jægerdroidkontrol er en opgradering der tillader tovejskommunikation med jægerdroiden så den kan finde mål. Uden denne opgradering kan jægerdroids ikke bygges.



Power Turbines:



Et kraftværk kan udbygges med to af disse hjælpeturbiner. En hjælpegenerators ydelse er mindre end et helt nyt kraftværk men den er til gengæld meget billigere.

Tiberium Silo:



Tiberium siloer kan lagre ekstra Tiberium når raffinaderiernes lagerplads er brugt. Hvis raffinaderiet er fyldt og der ingen tomme siloer er, vil overskydende Tiberium blive tabt.

GDI War Factory:



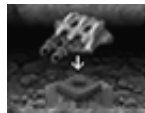
Våbenfabrikken kan bygge køretøjer. Visse avancerede køretøjer kan dog kun bygges hvis andre ekstra strukturer allerede er bygget.

Component Tower:

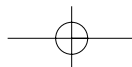


Dette tårn er bygget af komponenter og er centrum for al forsvar af GDI basen. Komponenttårnene kan bygges alene eller som dele af mure og de kan udstyres med tre forskellige våbentyper: Vulcan maskinkanon, missiler (RPG) eller antiluftskys missiler (SAM).

Vulcan Cannon Component:



Vulcan komponenten består af to små 50mm maskinkanoner der affyrer højhastighedsprojektiler. Det er først og fremmest et anti-infanteri våben men kan også bruges mod let pansrede køretøjer.



192

Rocket Propelled Grenade Component:



Disse granater leveres affyres vha. raketstyr og kan bruges mod infanteri og køretøjer. Dets spræng hoved er kraftigt nok til at forårsage skade på enheder rundt om det umiddelbare mål.

Surface to Air Missile Component:



Jord til luft missilerne (SAM) er GDIs luftforsvar og de kan kun bruges mod flyvende enheder.

HeliPpad:



Orcaens landingsplads bruges til at fremstille og genarmere Orcaer, Orca bombere og Carryalls. Uden en landingsplads kan nye helikoptere ikke bygges og de kan heller ikke genudrustes med ammunition.

GDI Tech Centre:



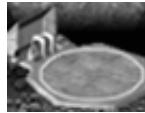
Forskningscentret, Tech centre, bruges af GDI til at forske i højteknologiske våben. Denne bygning skal være bygget for at visse high-tech enheder og strukturer kan bygges.

GDI Upgrade Centre:



Opgraderingscentret bruges til kommunikation mellem forskellige strukturer og enheder på slagmarken. De er udstyret med to opgraderingspladser og kan derfor udstyres med ionkanonkontrol eller jægerdroidkontrol.

Service Depot:



Køretøjer og fly kan bruge denne platform. Hvis de lander der og der er nok credits vil de blive repareret fuldstændigt. Enheder kan stilles i kø ved at boks-vælge dem og så klikke på platformen.

Concrete Walls:



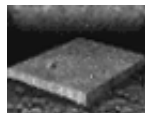
Betonmure er en mere robust forsvarsstruktur end sandsækkene og kan stoppe både infanteri og køretøjer. Kun enkelte enheder kan skyde hen over sådanne mure.

GDI Automatic Gate:



Automatporten forhindrer fjendtlige enheder og Tiberiumgeväkster i at komme ind på din base. Porten åbnes automatisk for venlige enheder men åbnes ikke for fjendtlige.

Pavement



Asfaltering bruges til at beskytte dine base mod underjordiske angreb og forhindrer kraterdannelser efter eksplosioner på din base. Enheder bevæger sig hurtigere over asfalteret terræn end normalt terræn.

I modsætning til andre strukturer kan der asfalteres selv om noget af området hvor det skal placeres lyser rødt. Kun de kvadrater der er hvide bliver dog asfalteret. Skråninger og eksisterende veje kan ikke asfalteres.

194

NOD STRUKTURER - FORTROLIG

Construction Yard:



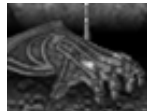
Konstruktionsplatformen er begyndelsen. Den bruges til at bygge andre strukturer så forsvaret af den er det allervigtigste for enhver leder. Nogle missioner begynder med man har en MCV som kan blive til en konstruktionsplatform. I andre missioner er platformen allerede bygget.

Power Plant:



Kraftværkerne giver strøm til basen og er vigtige for at holde basen i gang. Uden kraft fungerer strukturerne ikke eller også fungerer de på halv kraft.

Hand of Nod:



Nods Hånd er stedet hvor alle infanterister trænes. Den skal bygges for at forsvarsstrukturer kan bygges.

Tiberium Refinery:



Tiberium raffinaderiet konverterer Høstmaskinernes Tiberium til credits for spilleren og kan også lagre en vis mængde Tiberium. Når et raffinaderi er fyldt op skal der bygges siloer til oplagring af yderligere Tiberium. Hvis der ikke er ekstra lagerplads eller siloer, mister man overskydende Tiberium.

Electromagnetic Pulse Cannon:



Den elektromagnetiske pulse kanon affyrer elektromagnetiske energiskud der gør alle køretøjer ubrugelige i en kort periode. Alle køretøjer eller strukturer ramt af skuddet bliver ubrugelige!

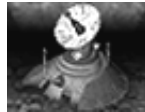


Stealth Generator:



Stealth Generatoren kan skjule alle enheder og strukturer i et stort område. Basen vil være skjult indtil generatoren slukkes, basen løber tør for kraft, eller generatoren bliver ødelagt. Base-forsvar og enheder der skjult vil kun dukke frem hvis de affyrer deres våben eller forlader området. Bemærk at nye enheder fra Nods Hånd eller våbenfabrikkerne samt Høstmaskinerne der forlader raffinaderiet vil være synlige et kort øjeblik indtil generatoren også får dem med.

Nod Radar:



En radar giver hærledelsen mulighed for at se slagmarken og de relative placeringer af venlige og fjendtlige enheder. Men der skal være konstant krafttilførsel ellers går radaren ned.

Advanced Power Plant:



Det avancerede Kraftværk fungerer præcis som et almindeligt kraftværk og giver kraft til basen. Pga. dets størrelse og effektivitet er ydelsen dobbelt så stor som et almindeligt kraftværk.

Tiberium Silo:

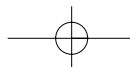


Tiberium siloer kan lagre ekstra Tiberium når raffinaderiernes lagerplads er brugt. Hvis raffinaderiet er fyldt og der ingen tomme siloer er, vil overskydende Tiberium blive tabt.

Nod War Factory:



Våbenfabrikken kan bygge køretøjer. Visse avancerede køretøjer kan dog kun bygges hvis andre ekstra strukturer allerede er bygget.



196

Tiberium Waste Facility:



Denne facilitet bruges af græsæderenhederne og den bearbejder Tiberium årehøsten til brug for et kemisk missil. Når der er samlet nok af denne Tiberium substans bliver det puttet ind i missilet hvis der er en missil-silo tilstede. Når denne struktur bygges får man automatisk en græsæder.

Laser:



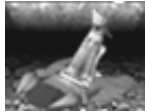
Laserpulskanonen er Nods primære forsvarsenhed. Som den storebror, Lysobelisken, affyrer den koncentrerede laserstråler mod fjenden. Ny udvikling af laserteknologien gør at den udvikler sin egen kraft så den virker selv under kraftsvage betingelser.

SAM Site:



Jord til luft missilerne (SAM) er GDIs luftforsvar og de kan kun bruges mod flyvende enheder.

Obelisk of Light:



Lysobelisken er et forfærdeligt våben. Det er arbejdet meget med det siden det sidst sås på slagmarkerne. Dets output er forbedret og det er de færreste enheder der overlever at blive ramt af en laserkilde fra dette våben.

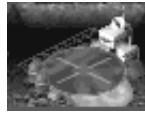
Nod Tech Centre:



Forskningscentret, Tech centre, bruges af Nod til at forsker i højteknologiske våben. Denne bygning skal være bygget for at visse high-tech enheder og strukturer kan bygges.



Nod Helipad:



På helipaden kan du konstruere og opruste Banshee og Harpy flyene. Uden landingsbanen kan fly ikke bygges og kan ikke blive oprustet, når de kommer tilbage fra angreb.

Missile Silo:



Missile Silo:

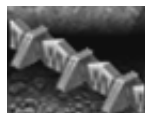
Missil-siloen tillader Nod at affyre langtrækkende våben mod fjenden, specielt klyngevåben eller kemiske våben.

Temple of Nod:



I hallerne i denne mystiske struktur, Nods tempel, foregår Nods banebrydende forskning i anvendelsen af Tiberium. Når denne struktur er bygget er det muligt at udvikle Jægerdroids, rekruttere Cyborg Kommandoer og Mutant Kaperen. Da disse specialsoldater har et næsten umætteligt ressourcebehov er det kun muligt at have en af gangen i en hær. Du kan altid oplære en ny hvis den du har bliver dræbt.

Nod Walls:

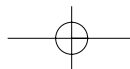


Dette elementære forsvarsværn er kan stoppe både køretøjer og infanterister. Kun enkelte enheder kan fyre hen over en sådan mur.

Laser Fencing:

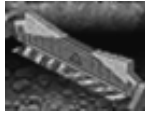


Laserhegnet består af sendestationer der sender en kontinuerlig stråle imellem sig og dermed effektivt stopper både køretøjer og infanteri. Eftersom sådanne sendestationer kan placeres med 4 cellers afstand kan et forsvarsværk hurtigt etableres. Men laserhegnet kræver megen kraft for at kunne fungere.



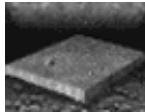
198

Nod Automatic Gate:



Automatporten forhindrer fjendtlige enheder og Tiberiumgevækster i at komme ind på din base. Porten åbnes automatisk for venlige enheder men åbnes ikke for fjendtlige.

Pavement:



Asfaltering bruges til at beskytte dine base mod underjordiske angreb og forhindrer kraterdannelser efter eksplosioner på din base. Enheder bevæger sig hurtigere over asfalteret terræn end normalt terræn

I modsætning til andre strukturer kan der asfalteres selv om noget af området hvor det skal placeres lyser rødt. Kun de kvadrater der er hvide bliver dog asfalteret. Skråninger og eksisterende veje kan ikke asfalteres.

GDI OG NOD ENHEDER

GDI Units

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 Specials

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

NOD Units

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 Specials

Cyborg Commando
Montauk
Hunter-Seeker droid
Mutant Hijacker

200

GDI OG NOD STRUKTURER

GDI Strukturer

Konstruktionsplatform
Kraftværk
Kraftturbine
Tiberiumraffinaderi
Tiberiumsilos
Kaserne
Våbenfabrik
Komponenttårn
Vulcankanon
R.P.G Opgradering
SAM Opgradering
Radar
Opgraderingscenter
Jægerkontrol
Ionkanonforbindelse
Landingsplads
Techcentre
Servicedepot
EMPkanon
Ildstormsgenerator
Ildstormsvæg
Lysmaster
Automatport
Asfaltering
Betonvægge

GDI Specialiteter

Ionkanon
Jæger
E.M. Puls
Ildstormsforsvar

NOD Strukturer

Konstruktionsplatform
Kraftværk
Tiberiumraffinaderi
Tiberiumsilos
Nods Hånd
Våbenfabrik
Lasertårn
SAM
EMPkanon
Tiberiumrensningværk
Lysobelisk
Skjulgenerator
Landingsplads
Techcentre
Radar
Missilsilo
Lysmaster
Betonvægge
Laserhegnsmast
Nods Tempel
Avanceret Kraftværk
Asfaltering
Automatport

NOD Specialiteter

Kemisk missil
Multi-Missile
Jæger
E.M. Puls



SÅLEDES SPILLES C&C TIBERIAN SUN SÅDAN BEGYNDER KAMPEN SPILLET'S BEGYNDELSE

VÆLG SIDE: GDI ELLER NOD

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN giver dig mulighed for at spille med en af to helt forskellige væbnede styrker: GDIs ærværdige marineinfanterister eller Nods Broderskabs nådesløse disciple.

Hvis du vælger GDI, skal du slås mod Nod. Hvis du vælger Nod, skal du slås mod GDI. I flerspiller spil kan hver side forsøge at få hjælp fra de udstødte Mutant stammer kendt som De Glemte. Men i almindeligt spil er det kun GDI der kan alliere sig med De Glemte. GDI og Nod styrkerne er meget forskellige og hver især har de en enestående samling af styrker og svagheder. Dertil kommer at hver side bruger forskellige enheder, teknologier og filosofier om krig. GDI bruger konventionelle metoder og enheder mens Nod bruger skjul og avanceret teknologi.

Når du starter et nyt felttog fra hovedmenuen, bliver du i en dialogboks spurgt hvilken side du ønsker at spille med. Klik på den side du vil have og spillet begynder. Du kan også vælge side ved at lægge enten GDI eller Nod Cd'en i maskinen, inden du begynder.

TITELSKÆRMEN



Når du starter spillet vises Startskærmen. Vælg side, GDI eller Nod, og introduktionsfilmen fremvises inden du kommer til hovedmenuen. Herfra kan du vælge hvilken type spil du vil spille, regulere spillindstillingerne, hente et gemt spil eller få glimt af kommende Westwood produkter.

202

START NYT FELTTOG



Hvis du vil begynde et nyt felttog, vælg New Campaign. Dit nye spil lægger ud med en skærm hvor du skal vælge side: GDI eller Nod.

SVÆRHEDSGRADER

Der er tre forskellige sværhedsgrader (difficulty settings) som kan ændre på balancen i spillet. Vi anbefaler at du spiller på "Normal" men hvis du synes det er for nemt eller svært kan det ændres ved at vælge "Let" (Easy) eller "Svær" (Hard). Du kan KUN ændre på sværhedsgraden INDEN du begynder spillet – er dit felttog først begyndt kan du ikke foretage ændringer. Alt efter den sværhedsgrad du har valgt vil din fjendes enheder og strukturer kunne bygges hurtigere/langsommere og være billigere/dyrere.

HENT SPIL



Hvis du vil spille videre på en mission du har gemt skal du vælge Load Mission.

Hent Spil skærm

På denne skærm kan køre op ned ved hjælp af pilene og se dine gemte spil. Vælg det spil du vil spille videre på og venstre-klik på LOAD.

FLERSPILLER SPIL



Du kan vælge at spille et Serial (null modem eller modem) spil, øvespil, flerspiller netværksspil, eller et internetspil via Westwood Online. Du kan finde yderligere information om flerspillerspil hvis du følger henvisningen "documentation" i Startmenuen eller fra Autoplayskærmen.

MULIGHEDER

Fra denne menu kan du vælge kontrolindstillingerne for skærmopløsning, lydniveau, tastaturgenveje, netværksmuligheder og spilindstillinger som hastighed, rulle/scrollhastighed, detaljerings-, og sværhedsgrad.

AFSLUT SPIL

Vælg denne mulighed hvis du ønsker at afslutte spillet og komme ud på skrivebordet.

GRUNDLÆGGENDE INFORMATION

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN er designet så man har maksimal kontrol over sine enheder og strukturer med så lille en arbejdsindsats som muligt. Musen flytter markøren rundt på skærmen og alt efter hvad du klikker på kan du give ordrer til enheder, bygge strukturer, angribe, reparere og alle mulige andre ting.

Generelt I COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN vil venstre-klik bekræfte ordrer, ændre madder eller vælge enheder og strukturer. Højre-klik pauser eller annullerer ordrer og valg.

204

NAVIGATION I SPILLET

For at køre hovedvinduet rundt på slagmarken skal markøren flyttes til en af kanterne på skærmen. Markøren bliver så en grøn pil og vinduet ruller i den retning pilen peger. Hvis du er helt ude i kanten af slagmarken bliver pilen streget over for at vise at du ikke rulle videre. Du kan også rulle med vinduet ved at holde højre museknap nede og trække markøren i den ønskede retning. Rullehastigheden kan bestemmes i spilkontrolmenuen.

Rulle pile



Kan ikke rulle pile



AT KOMMANDERE RUNDT MED TROPPERNE

For at få dine enheder til at reagere, skal den vælges med et venstre-klik og markøren skal så flyttes hen til det sted enheden skal bevæge sig hen til.

Hvis markøren er over et muligt mål, ændres den til en målmarkør. Ved venstre-klik angribes nu dette mål hvis det er inden for enhedens rækkevidde eller enheden vil bevæge sig mod målet for at angribe det. Ellers vil enheden blot bevæge sig til det sted hvis terrænet tillader det. Noget terræn tillader passage af infanteri men ikke af køretøjer. Hvis et køretøj beordres til at krydse sådant terræn flytter det sig så tæt på som muligt.

For at komme ud af bevæge/angribe modus (eller en anden modus) skal der højre-klikkes og enheden er så ikke længere valgt. Selv om enheden ikke er valgt beholder den sine ordrer og vil blive ved med at forsøge at udføre dem. For at stoppe en enhed skal den vælges igen og beordres til et andet sted eller tryk på 'S' tasten for at stoppe enheden.

Valg ingen bevægelse markør



Bevægelse markør



GRUPPE ORDRER

For at spare tid kan du lave grupper af dine enheder. Hold venstre museknap nede og træk hen over de enheder du vil have i din gruppe. En firkant dukker op og indikerer dit valgområde. Slip museknappen og alle enheder i firkanten bliver valgt. Du kan give en gruppe ordrer på samme måde som en enhed. Nogle enheder i en gruppe kan dog ikke adlyde visse ordrer. En ingeniør der bliver beordret til at angribe kan ikke adlyde da han ikke har noget våben.

SLØRET

Når en mission begynder vil det meste af slagmarken være dækket af et sort "slør". Dette slør repræsenterer de uopdagede dele af slagmarken. Når enheder nærmer sig kanten af sløret løftes det rundt om enheden alt efter hvor langt enheden kan se. Du kan beordre enheder dybt ind i sløret så store dele af det løftes efterhånden.

SIDEBJÆLKEN

Sidebjælken er din adgang til information og færdigheder der ikke er direkte relaterede til dine tropper. Den giver dig mulighed for at styre bygningen af strukturer. Hvis du bygger en radar station vil et radarbillede dukke op på sidebjælken. Den viser også hvor meget kraft din base producerer samt hvor meget din base bruger.

BYGNING AF BASE

Opbygningen og forsvaret af din egen base er kritisk i de fleste missioner. Basen er nødvendig for at kunne samle ressourcer (Tiberiumhøst via raffinaderiet og dets høstmaskine) og for at kunne bygge enheder og forsvare dem.

For at kunne bygge en base skal du have en konstruktionsplatform. Hvis du ikke har det skal du bruge et mobilt konstruktionskøretøj (MCV). Kør den derhen hvor du vil bygge din base. Når den er på plads vil din markør hvis den peger på din MCV skifte til en "brugs" markør. Du skal bruge godt med plads for at bruge din MCV og hvis der ikke er plads nok vil din markør være en "ikke-brug" markør. Men hvis du kan bruge din MCV, venstre-klikker du på den og den bliver til en konstruktionsplatform.

Brug markør



Brug ikke markør



Når konstruktionsplatformen er sat op, bliver sidebjælken aktiv og fyldt med ikoner. I det øverste vindue dukker der et GDI eller et Nod logo op, alt efter dig valg af side. Hvis du bygger en radar station bliver dette område til dit radarvindue.

206

BYGGE

Nedenunder radardisplayet er der fire knapper. Hver knap har en enkelt funktion: reparer struktur, sælg struktur/enhed, kraftoverførsel til struktur tænd/sluk og en med waypoint-navigationsmodus.

Under disse knapper er der to søjler med ikoner. Søjlen til venstre viser strukturer der kan bygges af din konstruktionsplatform. Højre søjle viser de enheder du kan lave. Pilene i bunden af sidebjælken giver dig mulighed for at navigere rundt mellem bygnings- og enhedsvalg. Venstre-klik på op/ned knappen ruller ikonerne op eller ned et af gangen. Højre-klik på et op/ned ikon bladrer en hel side af gangen. Klik på det ikon der repræsenterer den struktur eller enhed du vil lave. Bygninger tager tid som farvebjælken viser. Prisen for en konstruktion bliver automatisk fratrukket dine credits. Du kan kun bygge en enhed og en struktur samtidig. Hvis du flytter markøren hen på en ikon uden at klikke (uden at klikke på den) vises fremstillingsprisen på den enhed.

Infanteri og køretøjer kan stilles i produktionskø og bliver så fremstillet automatisk ved at man klikker på de enheder man vil have i den rækkefølge de skal produceres. Der kan højst være fem enheder i køen af gangen.

Når en struktur er færdig dukker ordet "READY" op hen over ikonet i sidebjælken. Venstre-klik på dette ikon og musemarkøren bliver til en placeringsmarkør på slagmarken. Flyt markøren til det sted du vil have strukturen og venstre-klik. Der skal være helt hvidt for at strukturen kan stå der. Røde pletter i placeringsmærket betyder at stedet er blokeret og at der ikke kan bygges der.

Så længe markøren er placeringsmarkør kan der ikke bygges nye strukturer. For at bygge nye strukturer skal den færdige struktur placeres eller annulleres. For at annullere skal der højre-klikkes mens placeringsmarkøren er aktiv og den vil forsvinde. Højre-klik på ikonet i sidebjælken annullerer strukturen og du får dine credits tilbage.

Når træning eller bygning af en enhed er færdig dukker den nye enhed frem fra den producerende bygning (kasernen "barracks" for soldaters vedkommende og våbenfabrikken "weapons factory" for køretøjers). Det er derfor en god ide at holde noget jord foran disse bygninger fri så enheder ikke blokerer for nye enheder.

KRAFT

Til venstre for konstruktionsikonerne på sidebjælken er der en smal bjælke med en lodret indikator. Det er din kraftmåler – hold øje med den! Alle bygninger har brug for kraft. At vide hvor meget kraft man har og hvordan det bruges er meget vigtigt.

Den lodrette indikator viser hvor meget kraft din base har brug for for at fungere optimalt mens bjælken viser hvor meget kraft din base producerer. Hvis den er grøn har din base nok kraft til alle dens strukturer. Hvis den er gul mangler du snart kraft og er den rød har du for lidt kraft.

Kraft tændt



Kraft slukket



NORMAL KRAFT

Mængden af kraft afhænger af dine kraftværker og deres tilstand. Sørg for de alle er optimerede og reparerede ellers vil du komme til at mangle kraft på de mest ubehagelige tidspunkter.

LAV KRAFT

Hvis der er mangel på kraft lukkes radaren (hvis den er bygget) ned og base forsvaret lukkes. Kraftværker er gode mål, specielt hvis fjenden har store forsvarsanlæg og forsvarer i dybden. Uden kraft får fjenden ingen informationer og kan ikke handle hurtigt eller optimalt.

KRAFT KNAPPEN

Tænd/sluk knappen på sidebjælken repræsenteret af et lyn kan bruges til at slukke eller tænde for strukturer. Dette er specielt værdifuldt hvis din base mangler kraft og du har brug for at få dine forsvarsværker til at fungere hurtigt. Klik på knappen og din markør bliver til et lyn. Klik på en struktur med dette lyn og strukturen vil blive tændt eller slukket. Strukturer der er slukket har deres eget symbol. Hvis en struktur er slukket er enhver enhed, struktur eller færdighed der er afhængig af denne struktur utilgængelig indtil der igen tændes.

BYG KASERNE

Hvis du har en konstruktionsplatform og nok credits kan du bygge en kaserne. Kaserner lader dig træne infanterister. De typer enheder du kan få er begrænsede på de første missioner men efterhånden får du flere teknologier og opgraderinger. Nye enheder vil hurtigt være tilgængelige.

BYG KASERNE

PENGE, TIBERIUM OG HØST

Der er en ressource der kan give penge: Tiberium. Tiberium findes på Tiberiummarkerne og skal høstes for at give credits. Du skal bygge et Tiberiumraffinaderi for at konvertere Tiberium til brugbare credits.

Oven over sidebjælken finder du credittælleren som holder regnskab med dine penge (credits). Den formindskes når du bygger eller reparerer enheder og strukturer og den stiger hvis du sælger en bygning, afleverer Tiberium på raffinaderiet eller finder en pengekiste. Der findes to typer Tiberium: grøn Tiberium og blå Tiberium. Grøn Tiberium er der meget af men det giftigt og infanterister dør hvis de er for tæt på for længe. Blå Tiberium er sjældent og derfor mere værdifuldt. Blå Tiberium er eksplosivt og eksploderer hvis det rammes af geværild.

Rekognoscer rundt om din base til du finder noget Tiberium. Når du finder noget venstre-klikkes Høstmaskinen og markøren flyttes hen over det fundne Tiberium og bliver nu til en angrebsmarkør. Høstmaskinerne har ikke noget våben – markøren viser blot at maskinen kan høste dette Tiberium. Venstre-klik igen og Høstmaskinen begynder at høste. Og den bliver nu automatisk ved med at høste Tiberium.

TARGETING TIBERIUM (TIBERIUMHØST)

Du kan tvinge Høstmaskinen til at vende hjem til raffinaderiet selv om den endnu ikke er fuld ved at venstre-klikke på den og så placere markøren på raffinaderiet. Markøren bliver så til en "kom ind" markør (3 blå pile). Hvis du nu venstre-klikker kører Høstmaskinen hjem. Du kan som altid annullere dit valg af Høstmaskinen ved at højre-klikke.

FORCE-RETURN

Bemærk: hvis du sender Høstmaskinen hen et sted hvor der ikke er Tiberium vil maskinen ikke kunne høste. Når den når frem til sin destination bliver den holdende der til du flytter den igen. Den automatiske høst kan kun ske når du har bygget et raffinaderi.

OPGREDERING AF BYGNINGER (KUN GDI)

GDI benytter modulkonstruktioner i forbindelse med tre strukturer og disse kan derfor opgraderes: kraftværker, kommunikationscentre og komponentårne. Disse strukturer har plader med fire huller i og opgraderinger skal placeres der.

Reparer Knap & REPARATIONER

For at reparere en beskadiget bygning skal der venstre-klikkes på svensknøgle ikonen på sidebjælken. Markøren er nu en svensknøgle og den roterer hvis den holdes over en bygning der kan repareres. Bygningen repareres ved venstre-klik og en svensknøgle begynder at blinke på selve bygningen. Prisen for reparation bliver automatisk fratrukket dine credits. Du kan godt reparere flere bygninger på en gang. For at stoppe reparationer skal du venstre-klikke på bygninger mens svensknøglen roterer. Hvis du vil annullere reparationsmodus skal du højre-klikke.

SÆLG Knap & SALG

For at sælge en bygning skal du venstre-klikke på "\$" knappen i sidebjælken og markøren bliver så til et gyldent "\$". Markøren roterer når den er over en bygning der kan sælges. Venstre-klik på en bygning og den bliver solgt og du får nu en procentdel af den oprindelige produktionspris. På denne måde kan du også sælge køretøjer der står på en reparationsplatform.

VÆR FORSIGTIG! Sålænge markøren er et "\$" vil enhver bygning du kommer til at klikke på blive solgt eller brudt ned! For at annullere sælge-modus, skal du højre-klikke.

NAVIGATIONSPUNKTER

Tiberian sun giver dig mulighed for at lave automatisk patruljering, reparations- og angrebsruter ved hjælp af navigationspunkter. Disse bliver på kortet til du sletter dem.

Opsætning af navigationspunkter

Den enkleste måde at bruge navigationspunkter på er for at flytte enheder fra et sted til et andet. Ved hjælp af navigationspunkter kan enhederne undgå trusler eller snige sig rundt om fjendens base for at angribe et svagt punkt.

Den enkleste måde at bruge navigationspunkter på er til at flytte enheder frem og tilbage. Ved hjælp af navigationspunkter kan dine enheder undgå fjenden eller snige sig rundt om hans base og angribe et svagt sted. Du kommer til navigationsmodus ved at venstre-klikke navigationsknappen (eller ved at trykke W). Klik en gang. Hver gang du klikker bladrer du gennem mulige navigationsruter. Bemærk at farven på flaget på knappen ændres alt efter hvilken type rute du har valgt.

Når du er navigationsmodus kan du lave dit første punkt ved at venstre-klikke og et nul (0) dukker op ved siden af dit punkt.

Nummerordenen er vigtig for dine enheder vil følge tallene, 0 til 1 til 2 o.s.v.

210

Når det første punkt er lavet flytter du musen og venstre-klikker et nyt sted for at lave punkt #1. Du kan nu lave punkter alle steder. Husk at punkter er forbundet så det giver dig en ide om hvordan dine enheder bevæger sig. Landenheder er nødt til at navigere uden om utilgængeligt terræn men vil forsøge at blive så tæt på ruten som muligt.

Når du er færdig med at opsætte din rute, højre-klikker du for at forlade navigationsmodus. Du kan komme tilbage til navigationsmodus ved at venstre-klikke på navigationspunkter når du ikke har valgt nogen enheder eller strukturer.

Flytning og sletning af navigationspunkter

For at flytte et navigationspunkt venstre-klikkes der på et punkt i den rute der skal ændres og du kommer til navigationsmodus. Hvis du nu venstre-klikker på et punkt bliver det samlet op og du kan flytte det rundt og sætte det ned ved at venstre-klikke igen.

For at slette punktet samles det op som skulle det flyttes. Derfor trykkes på slet navigationspunkt-knappen (-) og det slettes.

Punktnavigation

For at få en enhed til at følge en rute skal enheden vælges og der skal venstre-klikkes på et navigationspunkt. Enheden bevæger sig nu til dette punkt og derfra til alle efterfølgende punkter til den når slutningen på ruten. Bemærk at enheder blot følger ruten men ikke indlader sig på kamp.

Looping way-points (Patruljer)

Navigationspunkter kan bruges til at lave patruljer som er en serie navigationspunkter i et loop. En enhed vil følge punkterne i en uendelighed til den får nye ordrer.

For at lave en patruljerute skal du sætte dine navigationspunkter og så, uden at vælge annuller, holdes SHIFT nede og der venstre-klikkes på det allerførste punkt på ruten. Markøren bliver til en loop-rute markør når SHIFT holdes nede. Venstre-klik på dette punkt og patruljeruten er sat.

Vagt patruljer

Hvis patrulje-enheder skal angribe de fjender de møder skal du vælge de enheder der skal patruljere og så holde CTRL+ALT nede når du venstre-klikker på et af navigationspunkterne. Enhederne vil nu følge ruten og angribe de fjender de møder.

Vagt patruljer kan også bruges til andet end blot at angribe. Hvis du sætter en medic eller reparationsrobot til at følge ruten vil den helbrede og reparere de enheder den møder. Den fortsætter automatisk på ruten efter den har helbredt eller repareret.

Fly kan også sættes på vagt patruljer og de vil patruljere så længe de har ammunition. Når den slipper op vender de hjem til deres landingsplads, få ny ammunition, og så fortsætte patruljen.

Avancerede navigationspunkter

Navigationspunkter kan også bruges til andet end bare at flytte rundt med enheder. Et navigationspunkt sat på en struktur kan have flere funktioner.

Attacking specific structures (Angribe bestemte strukturer)

Et navigationspunkt på en fjendestruktur får dine styrker til at angribe den bygning. Hvis du bruger ingeniører vil de forsøge at erobre bygningen. Hvis den første struktur erobres eller ødelægges vil dine styrker fortsætte til næste navigationspunkt og angribe andre strukturer med navigationspunkter på dem.

Automatisk reparation (Kun GDI)

Hvis du sætter et navigationspunkt på en servicedepot vil beværge at enheder der følger denne rute vil stoppe for reparationer på platformen. Hvis platformen er optaget vil enhederne bevæge sig videre til næste navigationspunkt og så komme tilbage når ruten er kørt igen og se om platformen er fri. Er den det, flytter enheden sig hen på den. Når reparationen er færdig bevæger enheden sig videre ad ruten.

RADAR

Din alliances våben (GDI eller Nod) findes i sidebjælken indtil du bygger en radar. Når radaren er aktiv kan du se et lille kort og alle enheder der ikke er dækket af sløret. I flerspillermodus skifter dette display mellem radar og information om dine fjender. Fra tid til anden vises briefings i vinduet for at give dig vigtig information.

EROBRING AF FJENDENS BYGNINGER

Som spillet skrider frem bliver specialenheden, ingeniør, tilgængelig. Ingeniører er ubevæbnede men kan bruges til at erobre bygninger, reparere broer eller reparere dine egne beskadigede strukturer. For at gøre dette skal der venstre-klikkes på ingeniøren og markøren skal placeres over fjendebygningen, brovedligeholdelsesskuret eller din beskadigede bygning. Markøren ændres til "kom ind" ved fjendebygninger og en roterende gylden svensknøgle ved reparationer af broer og egne bygninger.

212

INDSÆT MARKØR



Når du erobrer en bygning bliver den en del af din base. Du kan så bygge yderligere strukturer ved siden af den, sælge den eller simpelthen forhindre fjenden i at bruge den. Afhængig af hvilken struktur du har erobret kan du bygge enheder der ellers ikke ville være tilgængelige for dig. Fjenden vil helt sikkert forsøge at få sin bygning tilbage så vær klar til at forsvare den.

CHECK-UP (STATUS)

For at holde øje med en enhed eller en strukturs status vælges den ved at der venstre-klikkes på den. Så længe bjælken der så vises er grøn er alt ok. Efterhånden som denne bjælke mindskes og bliver rød står det værre og værre til med bygningen og dens skader og den er på vej til at blive ødelagt. Bygninger med gul og rød status fungerer ikke lige så effektivt som de grønne. Dette kan resultere i langsommere byggetid, langsomme bevægelser og en masse andre negative ting.

Nogle enheder kan transportere og dette er vist ved en lille række bokse i nederste venstre hjørne af enheden. Ved hjælp af disse bokse kan du hurtigt se hvor meget enheden transporterer og hvor stor kapaciteten er.

REPARATION AF ENHEDER

Senere i spillet kan du bygge en servicedepot, en medic eller en reparationsrobot. Servicedepote og reparationsrobotten reparerer køretøjer og fly og medic kan helbrede personel.

For at reparere et køretøj vælg det og kør det hen på servicedepote. Når det er valgt og markøren føres hen over servicedepote bliver den til en "kom ind" markør. Hvis du har valgt flere enheder bliver det repareret efter tur. Penge bliver automatisk trukket fra din konto alt efter hvor store reparationerne er og hvilken type enhed det drejer sig om.

For at reparere med reparationsrobotten eller medic skal du vælge den og så flytte markøren til den beskadigede enhed. Markøren bliver til en svensknøgle i forbindelse med reparationsrobotten og et rødt kors med medic. Det koster ikke penge at reparere på denne måde.

INDSTILLINGER

Når du vil ændre på indstillingerne stopper al aktivitet på slagmarken mens du stiller på billede, lyd og spilindstillinger. Men bemærk at i flerspillerspil pauses spillet ikke mens du ændrer på opsætningerne – du kan altså angribes!

HENT SPIL

Vælg load mission (vælg spil) fra menuen hvis du vil spille videre i et gemt spil.

LOAD MISSION MENU (HENT SPIL MENU)

Venstre-klik på op og ned pilene for at rulle gennem dine forskellige gemte spil. Klik derefter på "LOAD" for at hente det ønskede spil.

Hvis du ikke vil hente et spil skal du venstre-klikke på CANCEL.

GEM MISSION

Vælg save mission (gem mission) fra menuen hvis du vil gemme dit spil. I "save mission" menuen skal du vælge den position du vil gemme i. Hvis du gemmer et spil på en position der allerede har et spil, slettes det gamle spil. Hvis du vil gemme i en ny position vælg da Empty Slot og navngiv dit spil. Antallet af gemte spil er afhængig af hvor meget plads der er på din harddisk. Hvis der ikke er plads nok dukker Empty Slot ikke op og du er nødt til at slette gamle gemte spil.

Bemærk: Tiberian Sun kan kun gemme spil i den mappe dit spil er installeret i.

GEM SPIL MENU

Venstre-klik på op og ned pilene for at rulle gennem dine gemte spil. Venstre-klik på "SAVE" for at gemme dit spil. Hvis du ikke vil gemme, klikkes der på "CANCEL".

SLET SPIL

Vælg delete mission (slet spil) i menuen hvis du vil slette gamle spil. Det er specielt nyttigt når du mangler plads på harddisken.

I den nye menu skal du vælge hvilket spil der skal slettes ved at venstre-klikke på det. Derefter venstre-klikkes på "DELETE" for at slette spillet.

Et vindue dukker nu op og beder dig bekræfte at du ønsker at slette spillet. Hvis du ønsker det, venstre-klikkes der på "YES"; hvis ikke på "NO".

AFBRYDE SPIL

Vælg abort mission (afbryd spil) hvis du ikke synes slaget går godt og du vil tilbage til titelmenuen. Et vindue dukker nu op og beder dig bekræfte at du ønsker dette. Du kan også genstarte spillet ved at trykke på "RESTART MISSION" knappen.

214

SPIL STYRING

Fra game controls (spil styring) menuen kan du indstille lyd, spilhastighed og kortrullehastighed.

SPIL HASTIGHED

Med denne skyder kan du ændre på spilfunktionernes hastighed.

RULLE HASTIGHED

Brug denne skyder til at indstille vinduesrullehastigheden. Jo højere hastighed, jo hurtigere ruller kortvinduet.

LYD INDSTILLINGER

For at indstille musik og lydeffekternes lydstyrke, trækkes skyderen til højre eller venstre. Til højre og styrken øges, til venstre og styrken mindskes. Helt til venstre, og der kommer slet ingen lyd.

TILBAGE TIL SPIL

Venstre-klik på "RESUME MISSION" for at komme tilbage til dit spil.

BRIEFING

Hvis du har glemt hvad dit spil går ud på, kan du få det at vide ved at venstre-klikke på "BRIEFING". Når du er klar vender du tilbage til spillet ved at trykke på "RESUME" knappen.


AVANCEREDE MANVÆR

Når du har fået styr på de elementære ting er det på tide at gå i gang med de mere avancerede styringsmekanismer i COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN. Hvis du vil spille mod andre spillere er du nødt til at beherske disse.

Handling	Medfødte Taster	Beskrivelse
Options	ESC	Sender dig til menuen "muligheder". Tast 'Esc'. Spillet vil være pauset i baggrunden undtagen i flerspillerspil.
Guard Object	G	Får en enhed til at følge en anden. Spilleren vælger vagten, holder 'G' nede og venstre-klikker på den enhed der skal bevogtes.
Scatter Unit(s)	X	Får enheder til at sprede sig. Vælg enhederne og tryk 'X'. Hver gang 'X' trykkes finder enhederne frem til nye positioner.
Stop Unit(s)	S	Tvinger enhederne til at standse. Vælg enheden og tryk på 'S'.
Follow Unit	F	Får det taktiske vindue til at centrere og følge en enhed rundt på kortet. Vælg enheden og tryk på 'F'. For at annullere trykkes 'F' igen.

216

Force Fire	CTRL + Left Mouse Click (venstre-klik)	Denne kombination tvinger de valgte enheder til at give ild lige meget om der er fjender eller ej. Vælg enheder, hold CTRL nede og venstre-klik der hvor enhederne skal fyre løs. Enhederne vil give ild til de løber tør for ammunition eller får nye ordrer.
Force Move	ALT + Left Mouse Click (venstre-klik)	Denne kombination tvinger de valgte enheder til at bevæge sig til et bestemt sted. Vælg enheder, hold ALT nede og venstre-klik der hvor enhederne skal hen. Enhederne vil gøre deres bedste for at komme til destinationen uden at bryde spillets regler.
Set rally point for war factory or barracks	CTRL + ALT + Left Mouse Click (venstre-klik)	Denne kombination tvinger de nyproducerede enheder til at bevæge sig til et bestemt sted så snart de er færdige. Vælg kaserne eller krigsfabrik og find en destination. Hold CTRL + ALT nede og venstre-klik der hvor enhederne skal hen.
Move to Radar/EVA Event	V	Denne kommando får det taktiske vindue til at centrere på den destination radaren/EVA sidst rapporterede noget om. Så snart der er nye informationer fra radar/EVA, trykkes 'V' og vinduet centrerer på dette sted.
Waypoint Mode	W	Denne kommando bringer dig til navigationspunktsmodus. Ved at trykke 'W' kan du nu lave navigationspunkter. Tryk på 'W' eller højre-klik for at forlade denne modus.



Loop waypoints	SHIFT + Left Mouse Click (venstre-klik)	Navigationspunkter kan bruges som loop så de bliver til patruljeruter. Placer navigationspunkterne, hold SHIFT nede og venstre-klik på det første navigationspunkt. Markøren bliver til navigationspunktsmarkøren med en rund pil for at vise at den nu laver loop.
Waypoint guard patrol	CTRL + ALT + Left Mouse Click (venstre-klik)	Denne kombination tvinger enhederne på en rute til automatisk at give ild hvis de møder fjender. Vælg enheder, hold CTRL + ALT nede og venstre-klik på et navigationspunkt og enhederne giver nu ild hvis de møder fjender. Når fjenden er neutraliseret vender enhederne tilbage til patruljen.
Delete Player Set Way-point	Delete	Denne kommando sletter det valgte navigationspunkt. Vælg navigationspunkt og tryk på 'Delete'. Rutenumrene indretter sig selv..
Set Tactical Map Location 1	CTRL F9	Denne kommando får det taktiske vindue til at centrere på et bestemt punkt. Flyt vinduet derhen og tryk F9. Når du så vil se hvad der sker på det punkt kan du bare trykke F9 og vinduet springer selv derhen.
Set Tactical Map Location 2	CTRL F10	Denne kommando får det taktiske vindue til at centrere på et bestemt punkt. Flyt vinduet derhen og tryk F10. Når du så vil se hvad der sker på det punkt kan du bare trykke F10 og vinduet springer selv derhen.
Set Tactical Map Location 3	CTRL F11	Denne kommando får det taktiske vindue til at centrere på et bestemt punkt. Flyt vinduet derhen og tryk F11. Når du så vil se hvad der sker på det punkt kan du bare trykke F11 og vinduet springer selv derhen.
Set Tactical Map Location 4	CTRL F12	Denne kommando får det taktiske vindue til at centrere på et bestemt punkt. Flyt vinduet derhen og tryk F12. Når du så vil se hvad der sker på det punkt kan du bare trykke F12 og vinduet springer selv derhen.

218**Centre Tactical Map
on Base****H**

Denne kommando får det taktiske vindue til at centrere på din konstruktionsplatform. Tryk på 'H' og vinduet centrerer på konstruktionsplatformen. Hvis der ikke er nogen konstruktionsplatform centrerer vinduet på den næstdyreste.

Sidebar Up**Page Up**

Denne kommando får sidebjælken til at rulle en side op. Tryk på 'Page Up' og der bladres en hel side i stedet for et emne af gangen.

Sidebar Down**Page Down**

Denne kommando får sidebjælken til at rulle en side op. Tryk på 'Page Down' og der bladres en hel side i stedet for et emne af gangen.

Toggle Power Mode**P**

Med denne kommando kan spilleren tænde og slukke for krafttilførslen til sine bygninger og strukturer. Tryk på 'P' for at komme til denne modus og tryk på 'P' igen for at forlade den.

Screen Capture**CTRL-C**

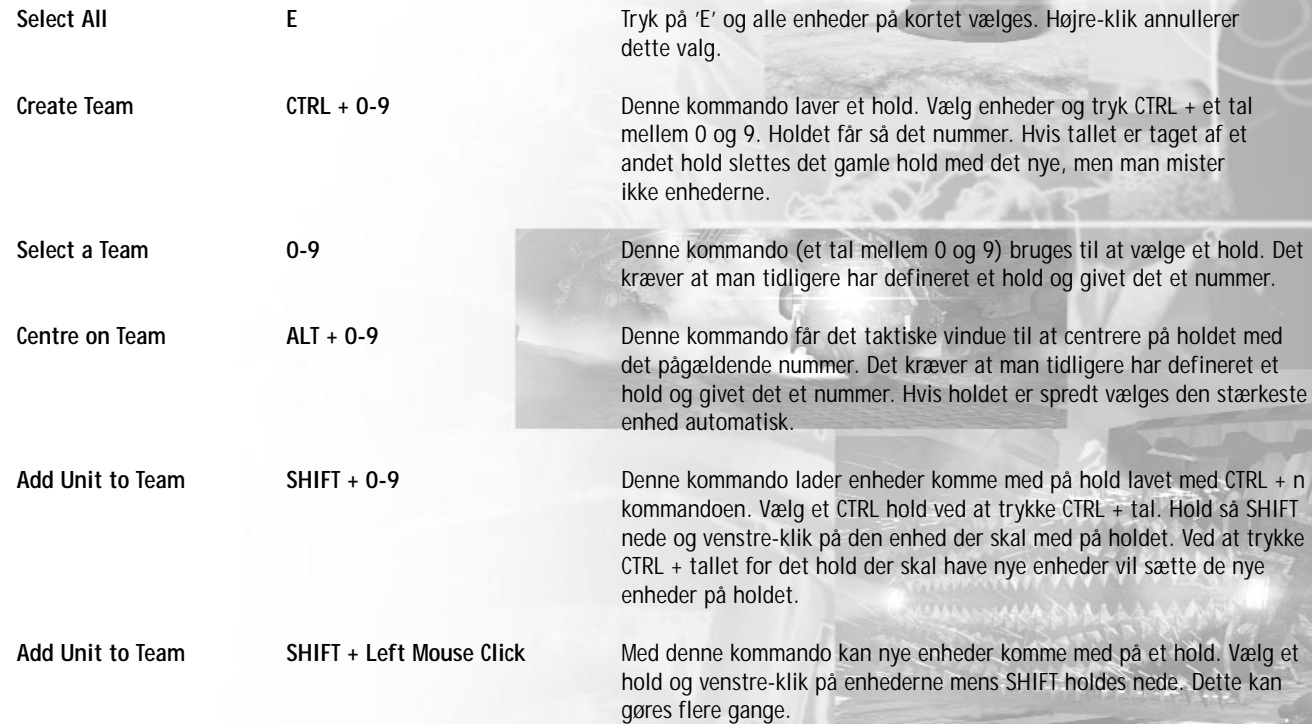
Denne kommando gemmer en 640x480 .PCX billedfil fra spillet. Tryk "CTRL-C" for at lave et 'screenshot'. For hver indtastning gemmes et nyt billede og alle billeder nummereres automatisk fx. GAME001, GAME002, o.s.v.

Next Unit**N**

Tryk på 'N' og den næste enhed i listen vælges ligegyldigt hvor på kortet den er.

Previous Unit**B**

Tryk på 'B' og den næste enhed i listen vælges ligegyldigt hvor på kortet den er.



Select All	E	Tryk på 'E' og alle enheder på kortet vælges. Højre-klik annullerer dette valg.
Create Team	CTRL + 0-9	Denne kommando laver et hold. Vælg enheder og tryk CTRL + et tal mellem 0 og 9. Holdet får så det nummer. Hvis tallet er taget af et andet hold slettes det gamle hold med det nye, men man mister ikke enhederne.
Select a Team	0-9	Denne kommando (et tal mellem 0 og 9) bruges til at vælge et hold. Det kræver at man tidligere har defineret et hold og givet det et nummer.
Centre on Team	ALT + 0-9	Denne kommando får det taktiske vindue til at centrere på holdet med det pågældende nummer. Det kræver at man tidligere har defineret et hold og givet det et nummer. Hvis holdet er spredt vælges den stærkeste enhed automatisk.
Add Unit to Team	SHIFT + 0-9	Denne kommando lader enheder komme med på hold lavet med CTRL + n kommandoen. Vælg et CTRL hold ved at trykke CTRL + tal. Hold så SHIFT nede og venstre-klik på den enhed der skal med på holdet. Ved at trykke CTRL + tallet for det hold der skal have nye enheder vil sætte de nye enheder på holdet.
Add Unit to Team	SHIFT + Left Mouse Click	Med denne kommando kan nye enheder komme med på et hold. Vælg et hold og venstre-klik på enhederne mens SHIFT holdes nede. Dette kan gøres flere gange.

220

FLERSPILLER TASTER

Handling

Medfødte Taster

Beskrivelse

Toggle Alliance

A

Med denne kommando er det muligt at alliere sig med en anden spiller. Vælg en enhed der tilhører en anden spiller og tryk på 'A'. Det virker kun hvis den anden spiller også trykker på 'A' ellers vil hans enheder stadig give ild mod den første spillers enheder.

Toggle Radar Map

TAB

Med denne kommando er det muligt at skifte mellem radarskærmen og pointskærmen. Tryk på 'TAB' for at skifte og tryk igen for at skifte tilbage.



MEDVIRKENDE

LEDENDE PRODUCENT
SENIOR PRODUCENT
MEDPRODUCENT
TEKNISK DIREKTION
LEDENDE PROGRAMMØRER
PROGRAMMØRER

EKSTRA PROGRAMMERING
LEDENDE DESIGNERS

DESIGNERS

LEDENDE 3D ARTISTS
3D ARTISTS

LEDENDE INGAME ARTISTS
INGAME ARTISTS

CONCEPT ARTISTS

EKSTRA INGAME ART

LYD DIREKTION
ORIGINALT SOUNDTRACK
LYD DESIGN
MOTION CAPTURE
ART COMPRESSION
KVALITETS DIREKTION
KVALITETSLEDERE
KVALITET

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

STEDER

MARKETING

ÆSKE DESIGN
MANUAL
MANUAL LAYOUT
MEDVIRKENDE
MICHAEL MCNEIL
JAMES SOLOMON
KANE
ANTON SLAVIK
UMAGON
OXANNA KRISTOS
CHANDRA
VEGA
HASSAN
TRATOS
NOD ANCHORMAN
JAKE MCNEIL
KODIAK PILOT BRINK
BASE COMMANDER TAO
MUTANT COMMANDO
GHOSTALKER
GDI MARINES IN THE FIELD
NOD SOLDIER IN THE FIELD
CORPORAL LEWIS

JASON PRIMAS, JUSTIN BLOOM,
KENNETH CARTER, LEVI LUKE,
MICHAEL CHATTERTON, PAUL
WINEGARDNER, RANDY STAFFORD,
RICHARD RASMUSEN, SHAWN
TREATS, 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,
VICTORIA HART, TED MORRIS
CREATIVE DYNAMICS INC.
RADE STOJSAVLJEVIC
NICOLA LINEHAN

MICHAEL BIEHN
JAMES EARL JONES
JOSEPH D. KUCAN
FRANK ZAGARINO
CHRISTINE STEELE
MONIKA SCHNARRE
KRIS IYER
FRANCISCO QUINN
ADONI MAROPI
CHRISTOPHER WINFIELD
THYME LEWIS
DANIEL KUCAN
ATHENA MASSEY
BAYANI ISON
NILS ALLEN STEWART
GIL BIRMINGHAM
CATHY DEBUONO, WILEY PICKET
SIDNEY LIUFAU
ERIC RUTHERFORD

222

NOD MONTAUK DRIVER
PHILADELPHIA TECHNICIAN
NOD SERGEANT
CABAAL VOICE
EVA VOICE
SKUESPILSPRODUKTION
PRODUCENT
INSTRUKTØR
MED-INSTRUKTØR
SCREENPLAY
HISTORIE

EKSTRA DIALOG
FOTOGRAF
REDIGERING
CASTING
PRODUKTIONSLYD
LINE PRODUCENT
ENHEDSPRODUKTIONSLEDER
PRODUKTIONSLEDERE
INSTRUKTØR ASSISTENT
PRODUKTIONSASSISTENTER
LOCATIONLEDER
LOCATIONFINDERE
TRANSPORT
GAFFER
KEY GRIP
GRIPS
SKUEFFEKTER
VISUELLE EFFEKTER PRODUCENT
CGI SUPERVISOR
VISUELLE EFFEKTER SUPERVISOR
VISUELLE EFFEKTER GRAFIKERE
FX KOSTUME & MAKEUP DESIGN
ASSISTENT FX MAKEUP
LEDENDE SMINKØR
SMINKØRASSISTENT
LEDENDE HÅRSTYLER
HÅRSTYLINGSASSISTENT
GARDEROBESTYLIST
GARDEROBELEDER

ALAIN BENETAR
JEFFERY J. CASTILLIO
ANDREW BRYNIARSKI
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

GARDEROBEASSISTENT
KULISSEBYGNING
REMEDIER

STORYBOARDS
MANUSKRIFT VEJLEDER
BOOM OPERATØR
SERVICERING

SPECIEL TAK TIL

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

EKSTRA STEMME I SPILLET

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

SPECIEL TAK TIL

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



MEDDELELSE

ELECTRONIC ARTS FORBEHOLDER SIG RETTEN TIL, TIL HVER EN TID OG UDEN FORUDGÅENDE VARSEL, AT FORBEDRE PRODUKTET, SOM ER BESKREVET I DENNE MANUAL. DENNE MANUAL OG SOFTWAREN, SOM ER BESKREVET I DEN, ER UNDERLAGT COPYRIGHT. ALLE RETTIGHEDER ER FORBEHOLDT. INGEN DELE AF DENNE MANUAL ELLER DEN BESKREVNE SOFTWARE MÅ KOPIERES, REPRODUCERES, OVERSÆTTES, ELLER REDUCERES TIL NOGET ELEKTRONISK MEDIUM ELLER TIL MASKINAFLESELIG FORM UDEN FORUDGÅENDE SKRIFTLIG TILLADELSE FRA ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS YDER INGEN GARANTI I FORBINDELSE MED DENNE MANUAL, HVERKEN MED HENSYN TIL DENS INDHOLD, BRUGBARHED ELLER KVALITET. DENNE MANUAL LEVERES SOM DEN ER. ELECTRONIC ARTS YDER EN VIS BEGRÆNSET GARANTI FOR SOFTWAREN OG DENNES MEDIUM. ELECTRONIC ARTS ER IKKE ANSVARLIG FOR SKADER OPSTÅET I FORBINDELSE MED BRUG AF DENNE SOFTWARE. DISSE FORHOLD TILSIDESÆTTER IKKE KØBELOVENS BESTEMMELSER PÅ OMRÅDET.

Begrænset garanti

Electronic Arts garanterer den oprindelige køber, at mediet, som denne software er indspillet på, er uden materielle eller håndværksmæssige defekter i de første 12 måneder efter købet. Hvis der opstår defekter indenfor denne periode, vil produktet blive byttet, såfremt det returneres til Electronic Arts på nedenstående adresse sammen med en dateret kvittering for købet, en beskrivelse af fejlen(e), det defekte medium, samt din adresse. Garantien omfatter hverken selve softwaren, der leveres som den er, eller medier, som ikke er blevet brugt korrekt.

Denne garanti har ikke indflydelse på købelovens bestemmelser, der har forrang herfor.

OMBYTNING EFTER GARANTIUDLØB.

Hvis titlen er på lager, vil Electronic Arts bytte brugerbeskadede medier, hvis originalmediet bliver returneret sammen med en Eurocheck eller postanvisning på £7.50 pr CD, udstedt til Electronic Arts Ltd.

Husk at vedlægge en detaljeret beskrivelse af skaden, dit navn og adresse, samt et telefonnummer, hvor vi kan kontakte dig i dagtimerne.

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

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

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

224

NOTES

