

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΤΟΧΟΥΣ ΟΘΟΝΗΣ ΟΠΙΣΘΙΑΣ ΠΡΟΒΟΛΗΣ

Οι σταθερές εικόνες μπορεί να προκαλέσουν μόνιμες βλάβες στην οθόνη ή να σημαδέψουν το φώσφορο της λυχνίας. Αποφεύγετε την παρατεταμένη ή συνεχή χρήση των βιντεοπαιχνιδιών σε μεγάλες οθόνες οπίσθιας προβολής.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Παρακαλούμε διαβάστε το παρακάτω κείμενο προτού χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να παίξουν μ' αυτό.

Μερικοί άνθρωποι είναι επιρρεπείς σε επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεών τους αν, στην καθημερινή τους ζωή, εκτεθούν σε συγκεκριμένες εκπομπές φωτός.

Αυτά τα άτομα μπορεί να πάθουν ξαφνική κρίση ενώ παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν συγκεκριμένα βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιατρικό ιστορικό επιληψίας ή δεν έχει υποστεί ποτέ επιληπτική κρίση.

Εάν εσείς ή κάποιο μέλος της οικογένειάς σας είχατε ποτέ συμπτώματα επιληψίας (επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων) κατά την έκθεση σε φώτα που αναβοσβήνουν, συμβουλευθείτε το γιατρό σας προτού παίξετε το παιχνίδι.

Συμβουλευόμαστε τους γονείς να παρακολουθούν τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς ή κάποιο από τα παιδιά σας παρουσιάσετε κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού κάποιο από τα παρακάτω συμπτώματα: ζαλάδα, μειωμένη όραση, μϊικούς ή οφθαλμικούς σπασμούς, απώλεια των αισθήσεων ή απώλεια προσανατολισμού, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό, ΑΜΕΣΩΣ σταματήστε το παιχνίδι και συμβουλευθείτε το γιατρό σας.

Προφυλάξεις Κατά τη Χρήση

- Μην κάθεστε πολύ κοντά στην οθόνη. Καθίστε σε αρκετή απόσταση από την οθόνη, όσο πιο μακριά σας επιτρέπει το καλώδιο.
- Είναι προτιμότερο να παίζετε το παιχνίδι σε μικρή οθόνη.
- Αποφεύγετε τα παιχνίδια όταν είστε κουρασμένος ή άπνους.
- Φροντίστε ο χώρος όπου βρίσκεστε να φωτίζεται επαρκώς.

≡

“Ο ΚΕΗΝ ΕΙΝΑΙ ΝΕΚΡΟΣ ΚΑΙ ΔΕΝ
ΦΟΒΑΜΑΙ ΤΑ ΦΑΝΤΑΣΜΑΤΑ.”

- General Solomon, GDI

“ΘΑ ΗΤΑΝ ΘΛΙΒΕΡΟ ΣΦΑΛΜΑ ΤΟΥ ΝΑ
ΜΕ ΘΕΩΡΕΙ ΝΕΚΡΟ.”

- Kane, NOD



ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΙΚΟ

1

>ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΑΜΥΝΑ
ΜΕΡΑΡΧΙΑ 85567

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΥΠΗΡΕΣΙΑΣ ΑΠΟΡΡΗΤΗ / ΜΗ ΚΟΙΝΟΠΟΙΗΣΗ
ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΗ ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ, ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ "ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ"

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΔΙΑΜΑΧΗΣ ΜΕ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ INTEL — GDI ENANTION NOD
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ DATABURST ΑΠΟ: EVA 9
ΕΛΗΦΘΗ: 19 Ιανουαρίου, 2030
ΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΜΕΝΟ ΑΡΧΕΙΟ ΣΤΟΝ: ΣΤΡΑΤΗΓΟ ΤΖΕΗΜΣ ΣΟΛΟΜΟΝ

- ΣΤΡΑΤΗΓΟΣ ΣΟΛΟΜΟΝ
-ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΚΑ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΟΠΩΣ ΖΗΤΗΘΗΚΕ
-ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΑ ΤΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΣΥΓΚΡΟΥΣΗΣ
-ΣΥΓΚΡΙΝΑ ΤΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΜΑΣ
-ΥΠΟΛΟΓΙΣΑ ΤΙΣ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ ΝΙΚΗΣ/ΗΤΤΑΣ
-ΚΑΤΕΛΗΞΑ ΟΤΙ ΟΙ ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΣΕ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΔΥΝΑΜΙΚΟ ΘΑ ΕΙΝΑΙ
-ΤΕΡΑΣΤΙΕΣ ΑΠΟ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΛΕΥΡΕΣ
-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΜΕΝΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ

-ΑΝΑΜΕΝΩ ΔΙΑΤΑΓΕΣ
-ΕΒΑ



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΑΧΗΣ: GDI ENANTION NOD	6	ΒΑΣΙΚΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ	35
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΗΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΔΙΑΜΑΧΗΣ	6	Περιπλάνηση	36
Η ΔΙΑΜΑΧΗ ΤΟΥ ΕΙΚΟΣΤΟΥ ΑΙΩΝΑ	6	Πώς Δίνετε Εντολές στα Στρατεύματά σας	36
Η ΔΙΑΜΑΧΗ ΤΟΥ ΕΙΚΟΣΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΑΙΩΝΑ	6	Το Πέπλο	37
ΤΡΕΙΣ ΦΑΤΡΙΕΣ	7	Η Πλαϊνή Μπάρα	37
Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΚΕΗΝ	7	Πώς να Δημιουργήσετε τη Βάση σας	37
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ	7	Κατασκευή	38
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΤΟΥ GDI	8	Ενέργεια	39
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΤΟΥ NOD	9	Κανονική Ενέργεια	39
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΤΩΝ ΛΗΣΜΟΝΗΜΕΝΩΝ	10	Χαμηλή Ενέργεια	39
ΠΟΡΤΡΑΙΤΟ ΚΕΗΝ	10	Πλήκτρο Ενέργειας	39
ΜΟΝΑΔΕΣ – ΑΠΟΡΡΗΤΗ ΜΥΣΤΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ	11	Κατασκευή Στρατώνων	40
ΜΟΝΑΔΕΣ GDI - ΑΠΟΡΡΗΤΟ	11	Χρήματα, Τιβέριο και Συγκομιδή	40
ΜΟΝΑΔΕΣ NOD - ΑΠΟΡΡΗΤΟ	16	Εργοστάσιο Επεξεργασίας Τιβέριου	40
ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ GDI - ΑΠΟΡΡΗΤΟ	21	Εντοπισμός Τιβέριου	40
ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ NOD - ΑΠΟΡΡΗΤΟ	26	Αναβάθμιση Κτιρίων (μόνο για τον GDI)	41
ΜΟΝΑΔΕΣ GDI ΚΑΙ NOD	31	Πλήκτρο Πώλησης & Πώληση	41
ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ GDI ΚΑΙ NOD	32	Σημεία προώθησης	41
ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ C&C TIBERIAN SUN	33	PANTAR	43
ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΙΤΙΘΕΣΤΕ	33	Πώς Καταλαμβάνετε τα Εχθρικά Κτίρια	43
Έναρξη του Παιχνιδιού	33	Κέρσορα Εισόδου	44
Επιλέξετε Το Στρατόπεδό Σας: GDI Εναντίον Nod	33	Έλεγχος Υγείας	44
Μενού Τίτλων Οθόνης	33	Μονάδες Επισκευών	44
Ξεκίνημα Νέας Εκστρατείας	34	Επιλογές	45
Επίπεδα Δυσκολίας	34	ΠΡΟΗΓΜΕΝΟΙ ΕΛΙΓΜΟΙ	47
Φόρτωση Αποστολής	34	ΠΛΗΚΤΡΑ ΜΟΝΟΝ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΠΟΛΛΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ	52
Παιχνίδι για Πολλούς Παικτες	35	ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ	53
Επιλογές	35		
Έξοδος από το Παιχνίδι	35		

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΑΧΗΣ: GDI ΕΝΑΝΤΙΟΝ NOD ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ ΕΚΘΕΣΗ

Η παρακάτω έκθεση έχει συνταχθεί από την EVA σύμφωνα με μία οδηγία που εξέδωσε το γραφείο του Διοικητή του GDI, Στρατηγού Τζέιμς Σόλομον, με ημερομηνία 19 Ιανουαρίου, 2030. Το έγγραφο αυτό υπηρετεί δύο σκοπούς. Πρώτον, να συγκεντρώσει και να αξιολογήσει τις πιο πρόσφατες εκθέσεις των μυστικών υπηρεσιών, συμπεριλαμβανομένων λεπτομερών περιγραφών των μονάδων, των οικοδομημάτων, των οχημάτων και του προσωπικού του Nod. Δεύτερον, να εκτιμήσει τις μονάδες, τα οικοδομήματα, τα οχήματα και το προσωπικό του GDI σε αντιπαράθεση με τα αντίστοιχα του Nod. Όλοι οι υπάλληλοι που εξετάζουν την έκθεση αυτή πρέπει να έχουν άδεια ασφαλείας ΚΟΚΚΙΝΟΥ επιπέδου ή ανώτερου. Η παραβίαση της διαδικασίας ασφαλείας αποτελεί αδίκημα ενώπιον του στρατοδικείου και τιμωρείται με θάνατο.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΗΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΔΙΑΜΑΧΗΣ Η ΔΙΑΜΑΧΗ ΤΟΥ ΕΙΚΟΣΤΟΥ ΑΙΩΝΑ

Η διαμάχη ανάμεσα στην Πρωτοβουλία Για Την Παγκόσμια Άμυνα (GDI) και την Αδελφότητα του Nod ξεκίνησε στα τέλη του εικοστού αιώνα. Ο GDI, ο ισχυρότερος στρατιωτικός οργανισμός που υπάρχει σήμερα στη Γη, ιδρύθηκε πριν από σαράντα πέντε χρόνια, με την τελευταία πράξη της Πρωτοβουλίας για την Παγκόσμια Άμυνα των Ηνωμένων Εθνών.

Ο GDI, που θεωρείται ως μία ενωμένη στρατιωτική δύναμη με σκοπό τη διατήρηση της παγκόσμιας ειρήνης, βασίζεται στην περίπλοκη τεχνολογία του οπλοστασίου του, καθώς και στην άρτια εκπαίδευση και την αφοσίωση των αξιωματικών του, προκειμένου να τερματίζει τις βίαιες διαμάχες μεταξύ των χωρών ανά την υφήλιο.

Την ίδια στιγμή, η Αδελφότητα του Nod, με ηγέτη τον χαρισματικό Κέην, απέκτησε μεγάλη σπουδαιότητα. Ανέπτυξε τη δραστηριότητά του κυρίως σε χώρες του τρίτου κόσμου, και όπου υπήρχε δυσαρέσκεια, αναστάτωση και δυστυχία, ο Κέην ήταν παρών. Με την υπόσχεση για μια Νέα Παγκόσμια Τάξη και χρηματοδοτούμενη από την παράνομη έρευνα και εμπορεία Τιβέριου, που έγινε πασίγνωστο χάρη στον Κέην, η Αδελφότητα του Nod άρχισε να κερδίζει δύναμη. Λίγες διασκορπισμένες, δυσαρεστημένες μονάδες αναπτύχθηκαν σε στρατό – έναν στρατό με πανίσχυρο ατομικό εξοπλισμό, αδίστακτες μεθόδους και μια περιουσία σε Τιβέριο.

Η ΔΙΑΜΑΧΗ ΤΟΥ ΕΙΚΟΣΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΑΙΩΝΑ

Στην τελική μάχη που έδωσε ο Nod και που αποτέλεσε το πρώτο του ουσιαστικό στοίχημα για την παγκόσμια επικράτησή του, ο Κέην θεωρήθηκε νεκρός. Παρόλο που ο Nod είχε ουσιαστικά διαλυθεί και ο GDI ισχυριζόταν ότι ήταν ο αδιαφιλονίκητος νικητής, το πτώμα του Κέην δεν βρέθηκε ποτέ. (Εκ των υστέρων, ανώτατοι αξιωματούχοι του GDI κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι επρόκειτο για απροσεξία με υψηλό κόστος.) Οι οπαδοί του Κέην συνέχισαν να επαγρυπνούν, πιστεύοντας ότι κάποια μέρα ο ηγέτης τους θα επέστρεφε.

Στις δεκαετίες που ακολούθησαν μετά την εξαφάνισή του, τα οράματα του Κέην έγιναν κοινός μύθος, που διαδόθηκε ιδιαίτερα σε περιοχές, οι οποίες υπήρξαν προπύργια του Nod. Μετά μια σειρά ερευνών του GDI, η υπόθεση έκλεισε και οι φάκελοι σφραγίστηκαν. Ο Κέην ανακηρύχθηκε επίσημα νεκρός. Ο Nod, που έχασε τα πολιτικά δικαιώματα, διασκορπίστηκε σε ξεχωριστές φατρίες.

ΤΡΕΙΣ ΦΑΤΡΙΕΣ

Μέσα στο κλίμα παγκόσμιας διαμάχης που επικρατεί, ο GDI παρακολουθεί τις περιπτώσεις των παγκόσμιων εμπόλεμων ζωνών από τη “Φιλαδέλφεια”, ένα δορυφορικό κέντρο διοίκησης το οποίο βρίσκεται σταθμευμένο χιλιόμετρα πάνω από τη γη.

Τρεις μεγάλες στρατιωτικές φατρίες επηρεάζουν ολόένα και περισσότερο την κατάσταση των διεθνών σχέσεων:

Οι ΔΥΝΑΜΕΙΣ GDI εξακολουθούν να μάχονται για την παγκόσμια τάξη, όπως ορίζεται από την Οδηγία 3115 της Πρωτοβουλίας για την Παγκόσμια Άμυνα των Ηνωμένων Εθνών.

Μετά την απώλεια του Κέην στον τελευταίο Τιβεριακό Πόλεμο, η ΑΔΕΛΦΟΤΗΤΑ ΤΟΥ NOD έχει διασπαστεί σε αρκετές χωριστές φατρίες. Οι διάφοροι ηγέτες των φατριών προσπάθησαν να επανενώσουν την Αδελφότητα υπό τον έλεγχό τους, προσπάθειες που ως τώρα απέβησαν άκαρπες. Η διασπασμένη δομή της Αδελφότητας την καθιστά απρόβλεπτη και ιδιαίτερα επικίνδυνη.

Οι ΛΗΣΜΟΝΗΜΕΝΟΙ, ή Μεταλλαγμένοι, έχουν αρχίσει να μεταβάλλουν την ισορροπία της παγκόσμιας αναμέτρησης. Οι Λησμονημένοι είναι μία φυλή που αποτελείται από θύματα υπερβολικής δηλητηρίασης με Τιβέριο και είναι δεινοί πολεμιστές. Καθώς τους εγκατέλειψαν τόσο ο GDI όσο και ο Nod, δεν εμπιστεύονται κανέναν και είναι εξαιρετικά επικίνδυνοι.

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΚΕΗΝ

Σύμφωνα με πρόσφατο ανακοινωθέν, ο ίδιος ο Κέην ήρθε σε επαφή με ανώτατους αξιωματούχους του GDI. Περαιτέρω εξέταση έδειξε ότι το μήνυμα από τον Κέην είναι πράγματι αυθεντικό. Ωστόσο, οι εξετάσεις αποκάλυψαν επίσης κάποια μικρή ανωμαλία, η οποία προσδιορίστηκε ως ένα είδος αναβάθμισης εικόνας. Μην αμφιβάλλετε λοιπόν, ο Κέην επέστρεψε.

Κάποιες μέρες μετά την πρώτη επαφή, ο Κέην εξαπέλυσε την πρώτη του αιφνιδιαστική επίθεση. Τώρα φαίνεται πως ασκεί τις δραστηριότητές του από μία κρυφή υπόγεια βάση με ασύλληπτη δύναμη και άγνωστο προσωπικό.

Λόγω ανεπαρκών δεδομένων, η EVA δεν μπορεί να προσδιορίσει την πηγή των εφοδίων, των αεροσκαφών, του προσωπικού και της τεχνολογίας του Nod.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Σε όλη τη γη, το Τιβέριο εντοπίζεται κυρίως στις εύκρατες, τροπικές και ημιτροπικές περιοχές του ισημερινού. Για άγνωστους λόγους, το Τιβέριο εξαπλώνεται με πολύ αργότερους ρυθμούς στους άγονους, παγωμένους πόλους, τόσο τον Βόρειο όσο και τον Νότιο. Συλλέγεται σε δύο μορφές, τη μπλε και την πράσινη, που βρίσκονται σε εκτάσεις με Τιβέριο και η επεξεργασία του γίνεται σε εργοστάσιο.

Ο τρόπος με τον οποίο αναπτύσσεται το Τιβέριο είναι γενικώς άγνωστος. Έχει προκύψει το συμπέρασμα ότι απομυζεί πολύτιμα μεταλλικά στοιχεία από το χώμα, καταστρέφοντας στην ουσία το έδαφος από το οποίο προέρχεται.

Επιπλέον, τα τελευταία χρόνια τρύπες από φλέβες Τιβέριου ξεπρόβαλαν ξαφνικά κατά μήκος των εύκρατων ζωνών και σκόρπισαν τον όλεθρο σε οτιδήποτε ερχόταν σε επαφή μαζί τους. Εκθέσεις αναφέρουν ότι οι φλέβες μπορεί να είναι ένα είδος μεταλλαγμένης βλάστησης, ικανής να προκαλέσει καταστροφές σε γειτονικά οικοδομήματα, μονάδες και οχήματα.

Βίαιες Καταιγίδες Ιόντων, των οποίων η σχέση με το Τιβέριο παραμένει ασαφής, συνεχίζουν να πλήττουν τις εύκρατες Τιβεριακές Ζώνες.

Το Τιβέριο, μολονότι πολύ μυστηριώδες και παρεξηγημένο, παραμένει αναμφισβήτητα η πιο ισχυρή ουσία στον πλανήτη. Στην αρχή βρισκόταν υπό την προστασία του Κέην, μετά χρησιμοποιήθηκε για την ανάπτυξη της Αδελφότητας, ισχυροποιώντας τις ούτως ή άλλως εξασθενημένες δυνάμεις της.

Στις εγκαταστάσεις έρευνας του GDI επί σειρά ετών γίνονται προσπάθειες αποκρυπτογράφησης των μυστικών του Τιβέριου, λίγα όμως θετικά συμπεράσματα έχουν προκύψει μέχρι σήμερα. Η σύσταση του μείγματος παραμένει απροσδιόριστη κατά το 1,5 τοις εκατό, με στοιχεία άγνωστης προέλευσης που διαφεύγουν την καθιερωμένη ταξινόμηση.

Δεδομένου ότι κάποτε είχε θεωρηθεί η επόμενη μεγάλη πηγή καθαρής ενέργειας, τόσο ο Nod όσο και ο GDI αφιέρωσαν πολλές δεκαετίες στην έρευνα για το Τιβέριο, στηριζόμενοι στην πρωτοποριακή εργασία του διάσημου επιστήμονα του GDI, Δρ Ιγκνάτιο Μοέμπιους (Ignatio Moebius). Χωρίς το Τιβέριο ούτε ο GDI ούτε ο Nod θα είχαν τα χρήματα ή τη δύναμη να τροφοδοτούν με καύσιμα τις τεράστιες στρατιές τους.

Τα τελευταία χρόνια ωστόσο, η έρευνα για το Τιβέριο έχει αποφέρει θεαματικά αποτελέσματα. Πάντοτε ήταν γνωστό ότι είναι επικίνδυνο για τη ζωή, αλλά πριν από λίγα χρόνια η πλειοψηφία του πληθυσμού που εκτέθηκε σε αυτό είχε αρχίσει να παρουσιάζει ενδείξεις γενετικών μεταλλάξεων, καθώς και ποικίλες ασθένειες προκαλούμενες από το Τιβέριο.

Ο υπόλοιπος μεταλλαγμένος πληθυσμός, που αυτοαποκαλείται “Οι Λησμονημένοι”, αποσύρθηκε κάτω από τη γη, απαιτεί την απονομή δικαιοσύνης για τη δεινή του κατάσταση και επιδίδεται σε τρομοκρατικές ενέργειες.

Ο GDI ξεκίνησε πρόσφατα μία εντεταμένη προσπάθεια διάσωσης αυτών των μολυσμένων πληθυσμών. Φημολογείται ότι ο Nod ενδιαφερόταν περισσότερο να χρησιμοποιήσει τους ανθρώπους αυτούς ως υποκείμενα για διάφορα άγνωστα πειράματα. Στο σημείο αυτό, ο GDI συνιστά κανένας μη προσβεβλημένος, απροστάτευτος άνθρωπος να μην εκτεθεί στο Τιβέριο.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΤΟΥ GDI

Η μονάδα EVA έχει αξιολογήσει από κάθε άποψη τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία του προσωπικού του GDI.

Ο GDI παρακολουθεί τον πλανήτη δεκαετίες ολόκληρες από το δορυφορικό κέντρο ελέγχου, “**Φιλαδέλφεια**”. Η θέση του GDI έχει ισχυροποιηθεί ως αποτέλεσμα της παγκόσμιας υποστήριξης που παρέχει επωφελούμενος από την υψηλή τεχνολογία, τους εξοπλισμούς, τους χρηματοοικονομικούς πόρους και τις μεθόδους επάνδρωσης των συμβατικών ενόπλων δυνάμεων.

Τα στρατεύματα του GDI δουλεύουν σκληρά, είναι φιλόδοξα, συνεργάσιμα και αφοσιωμένα. Αυτοί οι πεζοναύτες του εικοστού πρώτου αιώνα επιθυμούν εξίσου την ειρήνη και τη δόξα.

Ακόμα περισσότερο θέλουν να νικήσουν, να καταστρέψουν κάθε ίχνος της Αδελφότητας του Nod.

Τόσο οι απλοί στρατιώτες όσο και οι βαθμοφόροι των στρατευμάτων του GDI διακρίνονται από μια άνευ όρων αφοσίωση του ενός προς τον άλλον, προς τους επισημηγούς τους και προς τον ανώτατο ηγέτη τους, τον Στρατηγό Σόλομον.



Ο Στρατηγός Σόλομον, ένας αξιωματικός καριέρας του GDI, αποφοίτησε πρώτος στην τάξη του από το West Point. Τώρα παρακολουθεί τις παγκόσμιες επιχειρήσεις του GDI από τον δορυφορικό Σταθμό Ελέγχου “Φιλαδέλφεια”, ενώ έχει γίνει το σύμβολο της Παγκόσμιας Άμυνας και ο πρωταρχικός αντίπαλος όλων όσοι θα αποτελούσαν απειλή για την ειρήνη, που έχει ως σκοπό ζωής.



Η χερσαία εκστρατεία του Στρατηγού Σόλομον κατά του Κέην ανατέθηκε στον Διοικητή Μάικλ Μακνήλ (Michael McNeil). Σύμφωνα με την ετήσια ιατρική έκθεση του PSY89902, ο Διοικητής McNeil έχει χαρακτηριστεί ως ανυπέβλητα πιστός στο καθήκον του και ως ανταγωνιστικός αθλητής, που καταβάλλει έντονες προσπάθειες για ό,τι και αν κάνει. Ο αμέσως επόμενος στην ιεραρχία επί σειρά ετών, ο Υποδιοικητής Τσάντρα (Chandra) γράφει στο πλαίσιο κάποιας από τις υποχρεωτικές συναντήσεις επισκόπησης: “Ο Mac δεν θεωρεί τη ζωή περιπλοκή. Ξέρει τι θέλει και θα κάνει τα πάντα για να το πετύχει. Όπως κάθε καλός πεζοναύτης του GDI, το μόνο που θέλει είναι να νικά.”

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΤΟΥ NOD

Η μονάδα EVA έχει αξιολογήσει από κάθε άποψη τα δυνατό και τα αδύνατα σημεία του προσωπικού του Nod, σύμφωνα με τα πλέον πρόσφατα στοιχεία των μυστικών υπηρεσιών του GDI. Οι δυνάμεις του Nod είναι κατά παράδοση ισχυρές, διότι ο ηγέτης τους είναι ισχυρός. Οι στρατιώτες του Nod έχουν ως ιδωλο τον αδιστακτο χαρακτήρα του Κέην και των διοικητών του, τον ψυχρό Διοικητή Σλάβικ (Slavik) και την πανούργα προπαγανδίστρια Οξάνα (Oxanna).

Οι δυνάμεις του Nod έχουν επίσης ισχυροποιηθεί χάρη στην προθυμία τους να συγκρούονται με απίστευτη δύναμη, την ωμή πολεμική τακτική τους και τον εξελιγμένο εξοπλισμό Τιβεριακής προέλευσης. Οι στρατιώτες αυτοί είναι έτοιμοι να πεθάνουν για τον αρχηγό και τον σκοπό που υπηρετούν. Αποτελούμενες ανέκαθεν από λιποτάκτες του τρίτου κόσμου, πολλές φορές δεν έχουν τίποτα να χάσουν.

Κατά συνέπεια, η Αδελφότητα του Nod είναι μια αμείλικτη κλίκα, που την χαρακτηρίζει η ίδια ωμότητα τόσο απέναντι στους φίλους όσο και απέναντι στους εχθρούς. Γαλουχημένοι με μια μακρόχρονη ιστορία, οι Nod είναι διαβόητοι για τη βία και την τρομοκρατία που ασκούν, προκειμένου να επιτύχουν τους στόχους τους. Οι μυστικές υπηρεσίες του GDI δυσκολεύονται να παρακολουθούν από κοντά τις ταχύτατες αλλαγές στις τάξεις της διοικητικής ιεραρχίας του Nod, καθώς η προδοσία και η δολοφονίες συνιστούν συχνά το κλειδί της ανόδου στη στρατιωτική σταδιοδρομία.

Εξάιρεση, βέβαια, αποτελεί ο σχεδόν ολοκληρωτικός έλεγχος του Κέην. Τίποτα δεν θα σταματήσει τον Κέην και τους οπαδούς του, τον Slavik και την Oxanna, από τη μανιώδη προσπάθειά τους να κατακτήσουν τον GDI και να ελέγχουν τον κόσμο.



ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΤΩΝ ΛΗΣΜΟΝΗΜΕΝΩΝ

“Οι Λησμονημένοι”, που ονομάζονται επίσης “Λαμπεροί” εξαιτίας των κρυστάλλων από Τιβέριο που φυτρώνουν/ βγαίνουν πάνω στο σώμα τους, είναι ο μοναδικός γηγενής πληθυσμός που έχει απομείνει στις εύκρατες ζώνες του Τιβέριου. Υπόγειοι πολεμιστές, αθάνατα θύματα, οι Λησμονημένοι αποτελούν τις Τιβεριακές Φυλές του πλανήτη. Κάποτε ήταν τα παραγωγικά μέλη της κυρίαρχης κοινωνικής τάξης, αλλά οι νομαδικές φυλές τους αποκόπηκαν από τη συνθισμένη κοινωνική τους θέση ως απόβλητα. Είναι απομονωμένοι, κρυμμένοι, περιπλανώμενοι και άστεγοι, θύματα της ανεπανόρθωτης δηλητηρίασης με Τιβέριο. Δεν είναι γνωστό πόσο κατοικούν στους τόπους διαμονής της φυλής τους, που είναι κρυμμένοι βαθιά κάτω από το κατεστραμμένο Τιβεριακό έδαφος. Είναι λαός μανιασμένων πολεμιστών, που, στο πεδίο της μάχης, μπορούν να αποκρούσουν τους περισσότερους στρατιώτες του Nod και του GDI.

Οι Λησμονημένοι έχουν επικεφαλής έναν παλιό πολεμιστή με το όνομα Τράτος (Tratos). Για πολλά χρόνια έχει επωμιστεί την ευθύνη του λαού του, προσφέροντάς του αποδοχή, σπίτι και κοινωνικό πλαίσιο, τη στιγμή που πρώτα δεν είχε τίποτα από αυτά.



Ο Tratos κατατράχεται από οράματα του τέλους του πλανήτη, από έναν εξωγήινο Αρμαγεδδώνα που στοιχειώνει τα όνειρά του. Είναι ο πρώτος που γνωρίζει το μυστικό των Λησμονημένων, ότι δηλαδή ο Κέην δεν είναι απλώς ζωντανός αλλά και ο διάδοχος μιας απεριόριστης σχεδόν δύναμης με τη βοήθεια της χρήσης του Tacitus. Το Tacitus το προστάτευαν και το μελετούσαν μια εποχή οι Λησμονημένοι, με την ελπίδα πως θα μπορούσαν να το χρησιμοποιήσουν για να βρουν τη θεραπεία για την Τιβεριακή μετάλλαξη τους. Ο Tratos παρασύρθηκε και μετέφρασε το Tacitus για τον Κέην και τώρα πρέπει να ζησει ξέροντας ότι έχει προδώσει τον πλανήτη του και το ανθρώπινο γένος.

Ο Tratos περιστοιχίζεται από έναν πυρήνα των πιο αξιων Λησμονημένων πολεμιστών. Το κυριότερο, μεταξύ αυτών βρίσκεται η όμορφη και άγρια Umagaan (Ουμαγκάαν), μια ξεχωριστή ευνοούμενη του παλιού αρχηγού. Η Umagaan είναι διάσημη ακόμη και στο στρατιωτικό προσωπικό του Nod και του GDI για την εκπληκτική της μαχητική δύναμη. Η Umagaan, μια ωραία “Λαμπερή” (ο “μεταλλαγμένος” στην αρχή), εκτέθηκε στο Τιβέριο στον έσχατο βαθμό και κάποια μέρα δεν θα μοιάζει πια με ανθρώπινο πλάσμα. Προς το παρόν όμως, έχει γίνει απλώς ομορφότερη από τους κρυστάλλους από Τιβέριο που αστράφτουν πάνω στο παράμορφωμένο της πρόσωπο.

ΠΟΡΤΡΑΙΤΟ ΚΕΗΝ



Ο Κέην, που για πολύ καιρό θεωρούνταν νεκρός, είναι ο χαρισματικός ηγέτης της Αδελφότητας του Nod. Παρόλο που φαίνεται τριαντάρης, με το χαρακτηριστικό σαδιστικό χαμόγελο και το φαλακρό κεφάλι, η ηλικία του είναι απροσδιόριστη. Πολλοί μάλιστα από τους οπαδούς του εξακολουθούν να πιστεύουν ότι δεν είναι πλέον θνητός.

Πραγματικότητα ή μύθος, ο Κέην ασκεί ολοκληρωτική σχεδόν εξουσία στους οπαδούς του. Ψυχρός, τραχύς, παθιασμένος, ο αρχηγός των Nod αποτελεί δυσσίωση προοπτική για την επόμενη χιλιετία. Οπλισμένος με ακαταμάχητη ρητορική εναντίον του καθεστώτος και των δυτικών, αποπλανεί τις στρατιές των Nod ώστε να συμμορφώνονται απόλυτα τόσο στις ιδεολογίες του όσο και στις στρατιωτικές του ντιρεκτίβες.

Με τη χρήση τρομοκρατικών μεθόδων και ένα σωρό υπέρ-όπλα με βάση το Τιβέριο, ο Κέην έχει ενοποιήσει τις φατρίες του τρίτου κόσμου. Βγήκε από την κρυψώνα του για να επιτεθεί στον συμβατικό στρατό του GDI, σε μια προσπάθεια κατάκτησης του κόσμου.

Ο Κέην στηρίζει στη δύναμη του παράξενου μεταλλικού μείγματος που λέγεται Τιβέριο, για να θέσει σε εφαρμογή το καταθόνιο σχέδιό του. Λίγο τον νοιάζει αν, στην πορεία, το Τιβέριο καταστρέψει το μεγαλύτερο τμήμα της γήινης επιφάνειας και του ανθρώπινου γένους.

ΜΟΝΑΔΕΣ ΑΠΟΡΡΗΤΗ ΜΥΣΤΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ ΜΟΝΑΔΕΣ GDI – ΑΠΟΡΡΗΤΟ

Light Infantry (Ελαφρύ Πεζικό):



Το Ελαφρύ Πεζικό είναι ο στυλοβάτης των στρατευμάτων του GDI και της Αδελφότητας. Εξοπλισμένο με ένα όπλο παλμού M16 Mk., προκαλεί ελαφριές ζημιές στους περισσότερους στόχους. Μολονότι αργό, είναι ικανό να κινείται σε εδάφη διαφόρων ειδών, με μικρές απώλειες ταχύτητας. Επίσης, είναι ικανό να περνά μέσα από ορισμένα εδάφη ή επικίνδυνα σημεία, όπου τα οχήματα δεν έχουν πρόσβαση ή που τους προκαλούν ζημιές.

Disk Thrower (Δισκοβόλος):



Ο Δισκοβόλος είναι μια ελαφριά μονάδα πεζικού που μεταφέρει σύστημα διανομής βομβιδίων μεγάλης ακτίνας. Αντί για τις βομβίδες με το παραδοσιακό σχήμα, ο Δισκοβόλος χρησιμοποιεί μία αεροδυναμική βομβίδα που έχει σχεδιαστεί με μεγαλύτερο βεληνεκές στη μνήμη της. Εξαιτίας της δυναμικής του βλήματος με μορφή δίσκου, η βομβίδα μπορεί να αναπηδήσει στο έδαφος, εάν δεν προσκρούσει στον στόχο της.

Jump Jet Infantry (Πεζικό με Αεριοθούμενα Ρίψων):



Οι στρατιώτες με Αεριοθούμενα Ρίψων – οι αερομεταφερόμενες μεραρχίες του πεζικού του GDI – είναι σε θέση να εκτελούν βολές ακριβείας σε στόχους που κανονικά δεν είναι προσβάσιμοι από το συνηθισμένο πεζικό. Αυτοί οι ιπτάμενοι στρατιώτες, που είναι εξοπλισμένοι με ένα πυροβόλο Vulcan, μπορούν να παρέχουν αντιαεροπορική άμυνα και να πραγματοποιούν γρήγορες επιθέσεις αέρος-εδάφους εναντίον στόχων με αδύναμη άμυνα.

Medic (Γιατρός):



Μέσα στο χάος της μάχης, ο Γιατρός έχει την αποκλειστική ευθύνη της περίθαλψης των τραυματιών και της επανόδου στη μάχη των στρατιωτών που καταρρίπτονται με το αεροσκάφος. Στηριζόμενος στις δικές του δυνάμεις, ο Γιατρός θα θεραπεύσει αυτόματα όσους στρατιώτες ανήκουν στο δικό του στρατόπεδο και βρίσκονται σε κοντινή απόσταση. Οι Γιατροί μπορούν επίσης να ρυθμιστούν έτσι ώστε να περιβάλψουν κάποιο συγκεκριμένο στρατιώτη.

Engineer (Μηχανικός):

Αργός και άοπλος, ο Μηχανικός είναι, ωστόσο, θανατηφόρος από μόνος του. Η μόνη μονάδα που μπορεί να καταλάβει εχθρικά οικοδομήματα. Η μεθοδική χρησιμοποίηση των μηχανικών θεωρείται τέχνη από πολλούς διοικητές. Η μονάδα έχει πολλές χρήσεις, που εξηγούνται παρακάτω. Να θυμάστε ότι ο μηχανικός θα χαθεί, μόλις εκτελέσετε κάποια από τις παρακάτω ενέργειες.

- 1. Κατάληψη εχθρικών οικοδομημάτων:** Ο μηχανικός έχει την ικανότητα να καταλαμβάνει εχθρικά οικοδομήματα και να τα θέτει υπό τον έλεγχό σας. Αυτό γίνεται αν επιλέξετε έναν μηχανικό και μετά κάνετε κλικ πάνω σε ένα εχθρικό οικοδόμημα, για να στείλετε τον μηχανικό μέσα στο κτίριο και να το καταλάβει. Ένας μπλε κέρσορας "εισόδου" ("enter") σας δείχνει κατά πόσο η πλευρά σας μπορεί να κάνει κατάληψη του κτιρίου αυτού. Για την κατάληψη του οικοδομήματος απαιτείται ένας μόνο μηχανικός.
- 2. Επίσκεψη Κατεστραμμένων Οικοδομημάτων:** Ο μηχανικός έχει την ικανότητα να επισκευάζει πλήρως οποιοδήποτε από τα δικά σας οικοδομήματα. Επιλέξτε τον μηχανικό και τονίστε το κτίριο που θέλετε να επισκευαστεί πλήρως. Το εικονίδιο ενός χρυσού "γαλλικού κλειδιού" σας δείχνει εάν αυτό το κτίριο μπορεί να επισκευαστεί. Κάντε αριστερό κλικ για να στείλετε τον μηχανικό στο κτίριο και να το επισκευάσει.
- 3. Επίσκεψη Κατεστραμμένων Γεφυρών:** Οι περισσότερες γέφυρες στο παιχνίδι Tiberian Sun (Τιβεριακός Ήλιος) έχουν ένα "υπόστεγο επισκευής" στη μία ή και στις δύο άκρες της καμάρας. Αν στείλετε έναν Μηχανικό στο υπόστεγο επισκευής, θα ξαναχτίσει τα τμήματα που λείπουν και θα επισκευάσει όσα έχουν υποστεί ζημιές. Κάντε αριστερό κλικ, για να στείλετε τον μηχανικό στο υπόστεγο επισκευής και να επισκευάσει τη γέφυρα.

Ghostalker (Κυνηγός Φαντασμάτων):

Μέλος των Λησμονημένων, ο Κυνηγός Φαντασμάτων διαθέτει ένα μικρό πολυβόλο και είναι οπλισμένος με φορτία C4. Το πολυβόλο του έχει την ικανότητα να χτυπά ταυτόχρονα πολλούς στόχους, εξολοθρεύοντας ολόκληρες εχθρικές γραμμές με μία μόνο ριπή. Η δυνατότητα C4 του Κυνηγού Φαντασμάτων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την καταστροφή οποιουδήποτε εχθρικού κτίσματος, οπότε εμφανίζεται το εικονίδιο C4. Με αριστερό κλικ ο Κυνηγός πηγαίνει στο κτίριο. Μόλις το αγγίξει, το κτίριο θα αναβοσβήσει για λίγα δευτερόλεπτα και μετά θα εκραγεί. Όπως όλες οι μεταλλαγμένες μονάδες, ο Κυνηγός Φαντασμάτων μπορεί να θεραπευτεί με Τιβέριο.

Wolverine (Αδηφάγος):

Η Ηλεκτροκίνητη Θωράκιση Εφόδου (Powered Assault Armour) ή "Wolverine" (Αδηφάγος) είναι μία μικρή, οχτώ με εννέα πόδια (2,44 με 2,74 μέτρα) δίποδη μονάδα που καθοδηγείται από έναν μόνο στρατιώτη. Είναι γρήγορη και ευέλικτη και αυτά τα γίγλα ελαφριάς θωράκισης είναι εξαιρετικά στα πυρά καταστολής και σε μικρές αιφμαχίες. Ο χειρισμός μεγάλων ομάδων του εχθρικού πεζικού δεν αποτελεί πρόβλημα για μια μεραρχία από αυτούς τους στρατιώτες.

Amphibious APC (Αμφίβιο Τεθωρακισμένο Όχημα Μεταφοράς Προσωπικού [ΤΟΜΠ]):



Το Αμφίβιο APC είναι μια βαριά τεθωρακισμένη μονάδα που μπορεί να μεταφέρει μέχρι πέντε μονάδες πεζικού. Είναι ικανή να μεταφέρει μονάδες σε ξηρά και θάλασσα, και ως εκ τούτου αποτελεί πολύτιμο στοιχείο των δυνάμεων του GDI. Για να φορτώσετε το APC, επιλέξτε τον(τους) στρατιώτη(ες) που θέλετε να φορτώσετε και τόνιστε το APC. Θα εμφανιστεί ένας μπλε κέρσορας "εισόδου". Κάνοντας αριστερό κλικ, οι μονάδες θα φορτωθούν στο APC. Για να βγάλετε τις μονάδες από το APC, επιλέξτε το και κάντε πάλι κλικ πάνω του μόλις εμφανιστεί ο κέρσορας "ανάπτυξης". Σημειώστε ότι ένα APC δεν μπορεί να ξεφορτωθεί όταν βρίσκεται στο νερό.

Titan (Τιτάν):



Ο Μηχανοποιημένος Δρομέας Μεσαίων Συγκρούσεων (Medium Battle Mechanised Walker), ή "Τιτάν", είναι η μονάδα παντός τύπου επιθέσεων και άμυνας του GDI. Με ύψος 25 πόδια (~ 8 μέτρα) και με ένα κανόνι των 120 χιλιοστών, ο Τιτάν συνιστά υπολογισίμη δύναμη. Χάρη στο μεγάλο βεληνεκές του είναι η ιδανική μονάδα για επιθέσεις βάσης, διότι μπορεί να κατατροπώσει την άμυνα χωρίς τον φόβο για αντίποινα.

Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS) (Αιωρούμενο Σύστημα Εκτόξευσης Πολλαπλών Πυραύλων):



Το Αιωρούμενο MLRS είναι ένα σύστημα ρίψης πυραύλων μεσαίου και μεγάλου βεληνεκούς, το οποίο είναι τοποθετημένο πάνω σε μία αιωρούμενη βάση. Όπως και το Αμφίβιο APC, το αιωρούμενο MLRS μπορεί να διασχίζει στεριά και θάλασσα. Χάρη στην ικανότητα της αιώρησης, η μονάδα αυτή δεν επηρεάζεται από τα περισσότερα είδη εδάφους, γεγονός που την καθιστά ιδανική (μολονότι λίγο δαπανηρή) για την ανίχνευση εχθρικών εδαφών. Οι πυραυλοί της είναι ικανοί να πλήττουν στόχους τόσο στον αέρα όσο και στο έδαφος, με την ίδια αποτελεσματικότητα.

Disrupter (Καταστροφέας):



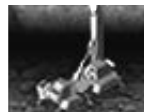
Πρόσφατες έρευνες στο σταθμό "Φιλαδέλφεια" οδήγησαν σε επαναστατικές ανακαλύψεις στον αρμονικό συντονισμό. Ο Καταστροφέας μπορεί να θρυμματίσει οποιαδήποτε μονάδα ή οποιοδήποτε οικοδόμημα αιχμαλωτίζεται από τα κύματα αρμονικού συντονισμού, είτε του εχθρού είτε των συμμάχων. Κατά την τοποθέτηση των μονάδων του Καταστροφέα χρειάζεται προσοχή έτσι ώστε να ελαχιστοποιείται το ενδεχόμενο "ιδίων πυρών".

Mammoth Mark. II (Μαμούθ Μαρκ. II):



Αυτό το πρωτότυπο θηρίο είναι το ισχυρότερο όπλο του GDI. Καθώς δεσπόζει στο πεδίο της μάχης, το Μαμούθ II διαθέτει διπλά πυροβόλα και εκτοξευτή αντιαεροπορικού πυραύλου, που είναι συναρμολογημένοι στο πίσω μέρος. Τα πολυβόλα αυτά μπορούν να κάνουν σκόνη τις περισσότερες μονάδες σε δευτερόλεπτα, ενώ ο εκτοξευτής AA εξασφαλίζει την προστασία της μονάδας από τον αέρα. Το Μαμούθ Μαρκ. II, που είναι στην ουσία αλώβητο, βρίσκεται ακόμη σε πειραματικό στάδιο και, εξαιτίας των τεχνολογικών περιορισμών που υφίστανται, ένα μόνο μπορεί να κατασκευαστεί κάθε φορά.



Mobile Sensor Array (Παράταξη Κινητού Ανιχνευτή):

Η Παράταξη Κινητού Ανιχνευτή (MSA) είναι ένα όχημα εφοδιασμένο με ένα τελειοποιημένο σύστημα ανίχνευσης, το οποίο εντοπίζει την παρουσία εχθρικών μονάδων, ακόμη και αν είναι καμουφλαρισμένες χωμένες μέσα σε υπογειές στοές. Οι μονάδες που έχουν εντοπιστεί δεν “χάνουν” το καμουφλάρισμά τους, αλλά εμφανίζονται πάνω στο ραντάρ και την τακτική οπτική γωνία, δίνοντας τη δυνατότητα σ’ έναν διοικητή να λάβει τα απαραίτητα μέτρα εξόντωσης των κρυμμένων μονάδων.

Orca Fighter (Μαχητικό Όρκα):

Το Μαχητικό Όρκα, ο στυλοβάτης της αεροπορικής δύναμης του GDI, είναι ένα ευέλικτο και ελαφρύ Μαχητικό Αεροσκάφος. Γρήγορο, με ελαφριά θωράκιση και οπλισμένο με εκτοξευτές διπλών πυραύλων, το μαχητικό αυτό μπορεί να εξαπολύσει ένα φράγμα πυραύλων ενάντια σε οποιαδήποτε θέση στο πεδίο της μάχης, μέσα σε δευτερόλεπτα αφότου λάβει διαταγές. Ωστόσο, όπως όλα τα αεροσκάφη, η Όρκα πρέπει να επιστρέψει σε ένα ελικοδρόμιο για να ανεφοδιαστεί με πυρομαχικά.

Orca Bomber (Βομβαρδιστικό Όρκα):

Βαρύτερο και με καλύτερη θωράκιση από το μαχητικό του ξαδερφάκι, το Βομβαρδιστικό Όρκα ανταλλάσσει την ταχύτητα με βαλλιστική ισχύ. Καθώς εξαπολύει βροχή από βόμβες υψηλής έντασης σε ένα ανελέητο σφυροκόπημα, το Βομβαρδιστικό Όρκα είναι ιδανικό για να αμβλύνει την αντίσταση της χερσαίας άμυνας στο ξεκίνημα μιας εφόδου βάσης.

Orca Carry-All (Αρχιμεταγωγό Όρκα):

Αυτό το μεταγωγικό αεροσκάφος, το μεγαλύτερο του τύπου Όρκα, εκτελεί το δύσκολο έργο της διάσωσης ή της μεταφοράς μονάδων σε οποιοδήποτε σημείο του πεδίου της μάχης. Με τη χρήση μιας μεγάλης αρπάγης, το Αρχιμεταγωγό μπορεί να περισυλλέξει από το πεδίο της μάχης οποιοδήποτε όχημα βρίσκεται σε αυτό. Για να κάνετε το αρχιμεταγωγό να περισυλλέξει μια μονάδα, επιλέξτε το και στη συνέχεια κάντε αριστερό κλικ πάνω στη μονάδα που θέλετε να μαζέψετε. Για να κατεβάσετε τη μονάδα, επιλέξτε το αρχιμεταγωγό όταν βρίσκεται στο έδαφος, τονίστε το και κάντε αριστερό κλικ πάνω του μόλις εμφανιστεί ο κέρσορας “ανάπτυξης”.

Σημείωση: Μπορείτε να ρίψετε τις μονάδες κατευθείαν πάνω σε εξέδρες επισκευής και σε εργοστάσια επεξεργασίας, χωρίς να τις ακουμπήσετε πρώτα στο έδαφος.

Hunter-Seeker Droid (Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό Droid):

Το Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό Droid είναι μία τηλεκατευθυνόμενη μονάδα με ταχύτητα αστραπής, η οποία αναπτύσσεται για να “καθαρίζει” το πεδίο της μάχης. Τα Καταδιωκτικά-Ανιχνευτικά ψάχνουν στην τύχη μια μονάδα ή ένα οικοδόμημα του εχθρού και κλειδώνουν επάνω του. Μόλις προσκολληθούν, καταστρέφουν τόσο τον εαυτό τους όσο και το αντικείμενο στο οποίο προσκολλήθηκαν. Η μονάδα αυτή δεν μπορεί να ελεγχθεί και μόλις εξαπολυθεί, θα αναζητήσει αυτομάτως τη λεία της.

Harvester (Συλλέκτης):



Καθοριστικής σημασίας για την οικονομική ευημερία και των δύο στρατοπέδων, ο Συλλέκτης είναι η μόνη μονάδα που μπορεί να συλλέξει Τιβέριο προς επεξεργασία. Οι Συλλέκτες αρχίζουν αυτόματα να μαζεύουν Τιβέριο, αν βρίσκεται κοντά κάποιο χωράφι. Μπορείτε να του δώσετε εντολή να συλλέξει Τιβέριο σε συγκεκριμένη περιοχή, αν τον επιλέξετε και στοχεύσετε στην καινούρια περιοχή. Ο Συλλέκτης αυτόματος θα αποφυγει τις επικίνδυνες περιοχές και θα σας πληροφορήσει σε περίπτωση που δεν μπορεί να μπει σε μια περιοχή, λόγω παρακείμενων κινδύνων. Οι Συλλέκτες Τιβέριου δεν μπαίνουν σε εχθρική περιοχή, αν δεν έχουν λάβει ρητές διαταγές.

Dropship (Αεροσκάφος Ρίψων Εφοδίων):



Τα Αεροσκάφη Ρίψων Εφοδίων πραγματοποιούν διανομές των απαραίτητων προμηθειών και ενισχύσεων σε συγκεκριμένες περιοχές του πεδίου της μάχης, κατά τη διάρκεια μιας θερμής συμπλοκής η άφιξη ενισχύσεων με το αεροσκάφος πιθανόν να είναι καθοριστική για την έκβαση της μάχης, τη νίκη ή την ήττα. Τα αεροσκάφη αυτά διατίθενται μόνο σε ορισμένες αποστολές με έναν παίκτη και δεν είναι ποτέ δυνατόν να τα ελέγχετε απευθείας.

Kodiak:



Το Kodiak είναι το κινητό κέντρο διοίκησης του GDI. Στο Kodiak διαμένουν ο διοικητής McNeil μαζί με το πλήρωμά του και το χρησιμοποιούν για να μεταβαίνουν από μάχη σε μάχη. Θεωρητικά, το Kodiak παρακολουθεί τη μάχη από μακριά, έτσι ώστε να μην θέσει σε άμεσο κίνδυνο τους αξιωματικούς της διοίκησης. Ωστόσο, κάτω από ορισμένες συνθήκες, το Kodiak μπορεί να γίνει ευάλωτο σε επίθεση. Εάν υπάρξει ποτέ πιθανότητα να συμβεί κάτι τέτοιο, προστατέψτε το πάση θυσία, διότι αν καταστραφεί, η μάχη τελειώνει.

Orca Transport (Όχημα Μεταφοράς Όρκα):



Το Όχημα Μεταφοράς Όρκα, το οποίο διατίθεται μόνο σε ορισμένες αποστολές με έναν παίκτη, μπορεί να μεταφέρει μέχρι 5 μονάδες πεζικού σε οποιαδήποτε τοποθεσία του χάρτη της μάχης. Το φόρτωμα και το ξεφόρτωμα γίνονται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που ακολουθείται και για τα Αμφίβια APC.

Mobile Construction Vehicle (Κινητό Όχημα Κατασκευών):



Το Κινητό Όχημα Κατασκευών (MCV) σιτιστά τον θεμέλιο λίθο οποιασδήποτε βάσης. Δεδομένου ότι μπορεί να αναπτυχθεί σε ολοκληρωμένο Εργοστάσιο, το MCV είναι ένα πολύτιμο εξάρτημα τόσο για τον GDI όσο και για τον Nod.

Για να αναπτύξετε το MCV, επιλέξτε το και στη συνέχεια κάντε διπλό κλικ. Εάν εμφανιστεί ένας κέρσορας "μη ανάπτυξης" ("no deploy"), κάτι εμποδίζει την ανάπτυξη της μονάδας. Απομακρύνετε από κοντά του όλα τα οχήματα και τις μονάδες πεζικού, ή μεταφέρετέ το μακριά από δέντρα ή βράχους που μπορεί να το εμποδίζουν να αναπτυχθεί.



ΜΟΝΑΔΕΣ NOD – ΑΠΟΡΡΗΤΟ

Light Battle Infantry (Ελαφρύ Πεζικό):



Το Ελαφρύ Πεζικό είναι ο στυλοβάτης των στρατευμάτων του GDI και της Αδελφότητας. Εξοπλισμένο με ένα όπλο παλμού M16 Mk., προκαλεί ελαφριές ζημιές στους περισσότερους στόχους. Μολονότι αργό, είναι ικανό να κινείται σε εδάφη διαφόρων ειδών, με μικρές απώλειες ταχύτητας. Επίσης, είναι ικανό να περνά μέσα από ορισμένα εδάφη ή επικίνδυνα σημεία, όπου τα οχήματα δεν έχουν πρόσβαση ή που τους προκαλούν ζημιές.

Cyborg Infantry (Πεζικό Cyborg):



Το Πεζικό Cyborg είναι το αποτέλεσμα πρόσφατων πειραμάτων του Nod για τη συγχώνευση ανθρώπων, μεταλλαγμένων από το Τιβέριο, με μηχανές. Είναι οπλισμένοι με βαριά πανοπλία και ένα όπλο παλμού υψηλής ισχύος.

Rocket Infantry (Πυραυλοδόλο Πεζικό):



Το βαρύ πεζικό του Nod που μεταφέρει επ' ώμου εκτοξευτή πυραύλου που είναι αποτελεσματικός εναντίον οχημάτων, οικοδομημάτων, μονάδων πεζικού και αεροσκαφών. Εξαιτίας του αυξημένου βάρους του εκτοξευτή πυραύλου, το πεζικό αυτό κινείται πιο αργά από το ελαφρύ πεζικό, αλλά διαθέτει βαρύτερη πανοπλία.

Engineer (Μηχανικός):



Αργός και άοπλος, ο Μηχανικός είναι, ωστόσο, θανατηφόρο από μόνος του. Η μόνη μονάδα που μπορεί να καταλάβει εχθρικά οικοδομήματα. Η μεθοδική χρησιμοποίηση των μηχανικών θεωρείται τέχνη από πολλούς διοικητές. Η μονάδα έχει πολλές χρήσεις, που εξηγούνται παρακάτω. Να θυμάστε ότι ο μηχανικός θα χαθεί, μόλις εκτελέσετε κάποια από τις παρακάτω ενέργειες.

1. Κατάληψη εχθρικών οικοδομημάτων: Ο μηχανικός έχει την ικανότητα να καταλαμβάνει εχθρικά οικοδομήματα και να τα θέσει υπό τον έλεγχό σας. Αυτό γίνεται αν επιλέξετε έναν μηχανικό και μετά κάνετε κλικ πάνω σε ένα εχθρικό οικοδόμημα, για να στείλετε τον μηχανικό μέσα στο κτίριο και να το καταλάβει. Ένας μπλε κέρσορας "εισόδου" σας δείχνει κατά πόσο η πλευρά σας μπορεί να κάνει κατάληψη του κτιρίου αυτού. Για την κατάληψη του οικοδομήματος απαιτείται ένας μόνον μηχανικός.

2. Επισκευή Κατεστραμμένων Οικοδομημάτων: Ο μηχανικός έχει την ικανότητα να επισκευάζει πλήρως οποιοδήποτε από τα δικά σας οικοδομήματα. Επιλέξτε τον μηχανικό και τονίστε το κτίριο που θέλετε να επισκευαστεί πλήρως. Το εικονίδιο ενός χρυσού "γαλλικού κλειδιού" σας δείχνει εάν αυτό το κτίριο μπορεί να επισκευαστεί. Κάντε αριστερό κλικ για να στείλετε τον μηχανικό στο κτίριο και να το επισκευάσει.
3. Επισκευή Κατεστραμμένων Γεφυρών: Οι περισσότερες γέφυρες στο παιχνίδι Tiberian Sun (Τιβεριανός Ήλιος) έχουν ένα "υπόστεγο επισκευής" στη μία ή και στις δύο άκρες της καμάρας. Αν στείλετε έναν Μηχανικό στο υπόστεγο επισκευής, θα ξαναχτίσει τα τμήματα που λείπουν και θα επισκευάσει όσα έχουν υποστεί ζημιές. Κάντε αριστερό κλικ, για να στείλετε τον μηχανικό στο υπόστεγο επισκευής και να επισκευάσει τη γέφυρα.

Cyborg Commando (Cyborg Καταδρομείς):



Αυτοί οι cyborgs έχουν καλή απόδοση, επιδέχονται επιπλέον τροποποιήσεις και προβάλλονται στις τάξεις των Cyborg Καταδρομένων του Nod. Αποτελούν τρομερή απειλή στο πεδίο της μάχης, καθώς η βαλλιστική ισχύς που διαθέτουν είναι ικανή να ξεπαστρεύει ολόκληρες βάσεις. Οπλισμένοι με πολυβόλο και φλογοβόλο, ο Καταδρομέας μπορεί να "κανονίσει στα γρήγορα" οχήματα, πεζικό και οικοδομήματα.

Mutant Hijacker (Μεταλλαγμένος Αεροπειρατής):



Ο Αεροπειρατής, ένας από τους μεταλλαγμένους καταδρομείς, έχει την ικανότητα να κατάσχει όποιο όχημα θέλει. Όταν είναι επιλεγμένος και ο κέρσορας βρίσκεται πάνω σε ένα εχθρικό όχημα, ο κέρσορας γίνεται κέρσορας "εισόδου" και υποδεικνύει ότι το όχημα μπορεί να κλαπεί. Αν κάνετε κλικ πάνω σε ένα όχημα, ενώ ο κέρσορας βρίσκεται σε αυτό το σημείο, ο αεροπειρατής θα σταλεί στη μονάδα για να το κλέψει. Μόλις κλέψει το όχημα, ο αεροπειρατής δεν μπορεί να απομακρυνθεί από αυτό εάν δεν καταστραφεί. Μόλις γίνει αυτό, ο αεροπειρατής πετιέται έξω και είναι σε θέση να κλέψει το επόμενο όχημα. Όπως όλες οι μεταλλαγμένες μονάδες, ο μεταλλαγμένος αεροπειρατής μπορεί να θεραπευτεί με Τιβέριο, εφόσον δεν βρίσκεται μέσα σε κάποιο όχημα.

Subterranean APC (Υπόγειο [ΤΟΜΠ] APC):



Το Υπόγειο APC είναι ικανό να μεταφέρει υπογείως μέχρι πέντε μονάδες κάτω από έναν στόχο. Όταν το υπόγειο APC βρίσκεται κάτω από το έδαφος είναι μεν αόρατο στον εχθρό, αλλά μπορεί να ανιχνευτεί από μία Αναπτυσσόμενη Παράταξη Ανιχνευτή του GDI. Το APC δεν μπορεί να βγει στην επιφάνεια κάτω από ορισμένα είδη εδάφους, όπως σκληρό έδαφος, νερό, κ.λπ..

Για να φορτώσετε πεζικό στο APC, επιλέξτε το πεζικό που θέλετε να φορτώσετε και τονίστε το APC. Θα εμφανιστεί ένας κέρσορας "εισόδου". Με αριστερό κλικ οι μονάδες μπαίνουν μέσα στο APC.

Για να ξεφορτώσετε πεζικό, επιλέξτε το APC και κάντε διπλό κλικ. Θα εμφανιστεί ένας κέρσορας ανάπτυξης. Κάνοντας και πάλι αριστερό κλικ με τον κέρσορα ανάπτυξης, το πεζικό θα ξεφορτωθεί από το APC.



Attack Cycle (Κύκλος Επίθεσης):

Ο Κύκλος Επίθεσης, που αρχικά χρησιμοποιούταν ως μονάδα ανίχνευσης, είναι η ταχύτερη μονάδα εδάφους του Nod. Παρόλο που ανταλλάσσει τη θωράκιση με ταχύτητα, ο Κύκλος μπορεί να υποστεί μέτριες ζημιές προτού καταστραφεί. Μεταφέρει δίδυμους εκτοξευτές βλημάτων, που έχουν την ικανότητα να χτυπούν τόσο μονάδες αέρος όσο και εδάφους.

Hunter-Seeker Droid (Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό Droid):

Το Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό Droid είναι μία τηλεκατευθυνόμενη μονάδα με ταχύτητα αστραπής, η οποία αναπτύσσεται για να "καθαρίζει" το πεδίο της μάχης. Τα Καταδιωκτικά-Ανιχνευτικά ψάχνουν στην τύχη μια μονάδα ή ένα οικοδόμημα του εχθρού και κλειδώνουν επάνω του. Μόλις προσκολληθούν, καταστρέφουν τόσο τον εαυτό τους όσο και το αντικείμενο στο οποίο προσκολλήθηκαν. Η μονάδα αυτή δεν μπορεί να ελεγχθεί και μόλις εξαπολυθεί, θα αναζητήσει αυτομάτως τη λεία της.

Weed Eater (Ζιζανιοφάγος):

Αυτό το όχημα του Nod είναι ουσιαστικά μία ογκώδη χορτοκοπτική μηχανή που χρησιμοποιείται για να συλλέγει φλέβες Τιβέριου που θα χρησιμοποιηθούν σε Χημικούς Πυραύλους. Ο Ζιζανιοφάγος συμπεριφέρεται σαν Συλλέκτης, με δύο όμως διαφορές: συλλέγει Φλέβες και όχι κρυστάλλους Τιβέριου, κι επιπλέον αδειάζει το φορτίο του σε μια εγκατάσταση αποβλήτων Τιβέριου και όχι σε εργοστάσιο επεξεργασίας. Από τη στιγμή που οι φλέβες Τιβέριου που έχουν συλλεχθεί θα υποστούν επεξεργασία στην εγκατάσταση αποβλήτων, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ενός θανατηφόρου Χημικού Πυραύλου.

Tick Tank (Άρμα Τικ):

Αυτό το ελαφρύ άρμα έχει την ικανότητα να χώνεται μέσα στο έδαφος για να αυξάνει την άμυνά του, αποτελώντας μια κινητή αμυντική πυροβολαρχία. Μόλις χωθεί, μόνον ο πύργος και ένα μικρό τμήμα του άρματος εξέχουν από το έδαφος.

Για να χωθεί το άρμα "Τικ" στο υπέδαφος, επιλέξτε το και στη συνέχεια κάντε αριστερό κλικ πάνω του. Η μονάδα θα χωθεί μέσα στο έδαφος και θα μείνει ακίνητη. Για να την κινήσετε και πάλι, επιλέξτε την και μετά κάντε ξανά αριστερό κλικ πάνω της. Μόλις το άρμα ξεθαφτεί από το έδαφος, μπορείτε και πάλι να το κινείτε.

Stealth Tank (Άρμα Στελθ):

Το νεότερο όσον αφορά τον μυστικό πόλεμο, το Άρμα Στελθ είναι ένα ελαφρύ άρμα που μπορεί να καμουφλάρεται, για να μην το εντοπίζουν οι εχθροί. Δεν έχει όμως την ικανότητα να παραμένει καμουφλαρισμένο όταν πυροβολεί, λόγω του τεράστιου αγωγού ισχύος της γεννήτριας του Στελθ. Μόνον το πεζικό και τα αμυντικά συστήματα βάσης μπορούν να ανακαλύψουν το Στελθ. Ωστόσο, η Κινητή Παράταξη Ανιχνευτή του GDI μπορεί να εντοπίσει την παρουσία ενός Άρματος Στελθ.

Artillery (Πυροβολικό):



Καθώς συνειδητοποιήσαν ότι χρειαζόταν κάποιος τρόπος να προκαλούν ζημιές χωρίς να φοβούνται για αντίποινα, οι Nod ανέπτυξαν μία νέα εξέδρα πυροβολικού μεγάλου βεληνικού. Εξαιτίας της οπισθοδρόμησης, η μονάδα αυτή δεν μπορεί να πυροβολήσει όταν δεν είναι αναπτυγμένη, ενώ δεν μπορεί να κινηθεί όταν βρίσκεται σε ανάπτυξη. Για να αναπτύξετε τη μονάδα, επιλέξτε την και κάντε πάνω της αριστερό κλικ. Για να την συμπτύξετε, επιλέξτε την και στη συνέχεια κάντε ξανά αριστερό κλικ.

Harpy (Άρπυια):



Η Άρπυια, εκπληκτική εναντίον πεζικού και ελαφρών τεθωρακισμένων, ανήκει στη νεότερη γενιά ελικοπτερών μάχης. Όπως όλες οι ιπτάμενες μονάδες, η Άρπυια πρέπει να επιστρέψει σε ένα ελικοδρόμιο για να ανεφοδιαστεί με πυρομαχικά.

Mobile Repair Vehicle (Κινητό Όχημα Επισκευών):



Αυτό το Ρομποτικό όχημα που μπορεί να επισκευάζει κατεστραμμένα οχήματα στο πεδίο της μάχης. Το ρομπότ αυτό διαθέτει έναν εκτεινόμενο βραχίονα, ο οποίος περικλείει όλα τα εργαλεία που χρειάζονται για να επισκευαστεί ένα όχημα και να βρίσκεται σε ετοιμότητα μάχης. Αν ρυθμίσετε τη μονάδα αυτή στη θέση λειτουργίας επιφυλακής, θα έχει τη δυνατότητα να επισκευάζει αυτόματα όσες μονάδες βρίσκονται σε μικρή απόσταση.

Harvester (Συλλέκτης):



Καθοριστικής σημασίας για την οικονομική ευημερία και των δύο στρατοπέδων, ο Συλλέκτης είναι η μόνη μονάδα που μπορεί να συλλέξει Τιβέριο προς επεξεργασία. Οι Συλλέκτες αρχίζουν αυτόματα να μαζεύουν Τιβέριο, αν βρίσκεται κοντά κάποιο χωράφι. Μπορείτε να του δώσετε εντολή να συλλέξει Τιβέριο σε συγκεκριμένη περιοχή, αν τον επιλέξετε και στοχεύσετε στην καινούρια περιοχή. Ο Συλλέκτης αυτόματος θα αποφυγεί τις επικίνδυνες περιοχές και θα σας πληροφορήσει σε περίπτωση που δεν μπορεί να μπει σε μια περιοχή, λόγω παρακείμενων κινδύνων. Οι Συλλέκτες Τιβέριου δεν μπαίνουν σε εχθρική περιοχή, αν δεν έχουν λάβει ρητές διαταγές.

Banshee ("Νεράιδα"):



Κάποια πειράματα βασισμένα σε τεχνολογία εξωγήινων επέτρεψαν στον Nod να αναπτύξει την επόμενη γενιά μαχητικών αεροσκαφών. Με το κωδικό όνομα "Νεράιδα", αυτό το ευέλικτο σκάφος μπορεί να αποδεκατίσει οποιαδήποτε μονάδα ή οποιοδήποτε οικοδόμημα, με τα δίδυμα πυροβόλα πλάσματος που διαθέτει.

Mobile Construction Vehicle (Κινητό Όχημα Κατασκευών [ΚΟΚ]):

Το Κινητό Όχημα Κατασκευών (MCV) συνιστά τον θεμέλιο λίθο οποιασδήποτε βάσης. Δεδομένου ότι μπορεί να αναπτυχθεί σε ολοκληρωμένο Εργοτάξιο, το MCV είναι ένα πολύτιμο εξάρτημα τόσο για τον GDI όσο και για τον Nod. Για να αναπτύξετε το MCV, επιλέξτε το και, στη συνέχεια, τονίστε το. Εάν εμφανιστεί ένας κέρσορας “μη ανάπτυξης” (“no deploy”), κάτι εμποδίζει την ανάπτυξη της μονάδας. Απομακρύνετε από κοντά του όλα τα οχήματα και τις μονάδες πεζικού, ή μεταφέρετέ το μακριά από δέντρα ή βράχους που μπορεί να το εμποδίζουν να αναπτυχθεί.

Devil's Tongue Flame Tank (Φλογοβόλο Άρμα “Η Γλώσσα του Διαβόλου”):

Ο τρόμος είναι καταπληκτικό όπλο. Η θέα και μόνο αυτής της εφιαλτικής μονάδας είναι αρκετή για να κάνει τα στρατεύματα του GDI να τρέμουν από το φόβο τους. Έχει την ικανότητα να χώνεται μέσα στο έδαφος όποια και αν είναι η σύστασή του, εκτός από τις περιπτώσεις που το υπέδαφος είναι πολύ σκληρό, και να εξαπολύει πύρινους θανατηφόρους πίδακες καταπάνω σε ανυποψίαστους στόχους, χωρίς δυσάρεστες συνέπειες για την ίδια. Οι φλόγες είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικές για το πεζικό και τα οικοδομήματα, μολονότι η παρατεταμένη έκθεση στις ριπές τους μπορεί να λειώσει ακόμη και το ασάλι.

Montauk (Μόντωκ):

Το Μόντωκ είναι το κινητό κέντρο διοίκησης του Nod. Ο Διοικητής Slavik και το πλήρωμά του το χρησιμοποιούν για να μεταβαίνουν από μάχη σε μάχη. Μπορεί να χώνεται μέσα στο έδαφος και, θεωρητικά, παραμένει σε απόσταση ασφαλείας από το πεδίο της μάχης, έτσι ώστε να μην θέσει σε κίνδυνο τους αξιωματικούς της διοίκησης. Ωστόσο, κάτω από ορισμένες συνθήκες, το Μόντωκ μπορεί να εισέλθει στο πεδίο της μάχης. Εάν υπάρξει ποτέ πιθανότητα να συμβεί κάτι τέτοιο, πρέπει να το προστατέψετε πάση θυσία.



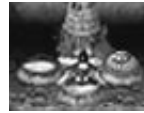
ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ GDI – ΑΠΟΡΡΗΤΟ

Construction Yard (Εργοτάξιο):



Από το Εργοτάξιο ξεκινά κάθε μορφή ζωής. Επιτρέπει στον παίκτη να χτίζει επιπλέον οικοδομήματα, γι' αυτό η υπεράσπισή θα πρέπει να αποτελεί ύψιστη προτεραιότητα για κάθε επιτυχημένο διοικητή. Σε ορισμένες αποστολές, ο παίκτης ξεκινά με ένα MCV (ΚΟΚ), το οποίο μπορεί να αναπτυχθεί σε Εργοτάξιο. Σε άλλες αποστολές, το Εργοτάξιο έχει ήδη τοποθετηθεί.

GDI Power Plant (Μονάδα Παραγωγής Ενέργειας του GDI):



Οι Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας παρέχουν ενέργεια για τα οικοδομήματα της βάσης και παίζουν σημαντικότατο ρόλο για τη διατήρηση του αμυντικού συστήματος της βάσης σε σύνδεση με το δίκτυο. Οι μονάδες παραγωγής ενέργειας του GDI μπορούν να αναβαθμιστούν με πρόσθετες Τουρμπίνες Ενέργειας. Σε κάθε μονάδα υπάρχουν δύο κενοί διάδρομοι αναβάθμισης για τις πρόσθετες Τουρμπίνες Ενέργειας. Η κάθε τουρμπίνα αυξάνει την παραγωγή ενέργειας του οικοδομήματος κατά 50%, σε σύγκριση με μια μη αναβαθμισμένη μονάδα παραγωγής ενέργειας.

GDI Barracks (Στρατώνες του GDI):



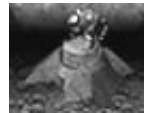
Οι Στρατώνες επιτρέπουν την εκπαίδευση των μονάδων του πεζικού. Αποτελούν επίσης προϋπόθεση για τα αμυντικά οικοδομήματα της βάσης.

Tiberium Refinery (Εργοστάσιο Επεξεργασίας Τιβέριου):



Το εργοστάσιο επεξεργασίας μετατρέπει τα φορτία Τιβέριου του Συλλέκτη σε βαθμούς υπέρ για τον παίκτη. Επιπλέον, αποθηκεύει συγκεκριμένη ποσότητα Τιβέριου. Μόλις το εργοστάσιο επεξεργασίας γεμίσει, πρέπει να κατασκευαστούν σιλό (αποθήκες) για να αποθηκευτεί το πλεόνασμα Τιβέριου. Εάν δεν υπάρχει διαθέσιμος χώρος αποθήκευσης στο εργοστάσιο επεξεργασίας ή το σιλό, το πλεόνασμα σε Τιβέριο θα χαθεί.

Electromagnetic Pulse (EMP) Cannon (Πυροβόλο Ηλεκτρομαγνητικών Παλμών [ΗΜΠ]):



Το Πυροβόλο EMP ρίχνει υψηλής ισχύος ριπές ηλεκτρομαγνητικής ενέργειας που καθιστούν όλα τα μηχανοκίνητα οχήματα ανενεργά για μικρό χρονικό διάστημα. Κάθε όχημα ή οικοδόμημα που πλήττεται από τη ριπή του πυροβόλου απενεργοποιείται, μέχρις ότου περάσει η επίδραση.

Firestorm Defence Generator (Γεννήτρια Καταιγιστικών Αμυντικών Πυρών):

Η Γεννήτρια αυτή δημιουργεί ένα πεδίο με φοβερά υψηλή ισχύ. Μόλις η γεννήτρια κατασκευαστεί, ειδικοί Εκπομποί Καταιγιστικών Αμυντικών Πυρών πρέπει να τοποθετηθούν στην περίμετρο της περιοχής που θέλετε να υπερασπιστείτε, όπως ακριβώς κι ένα τείχος. Όταν ενεργοποιείται, το πεδίο ισχύος που δημιουργείται από αυτούς τους εκπομπούς είναι αδιαπέραστο. Η Γεννήτρια Καταιγιστικών Αμυντικών Πυρών καταναλώνει τεράστιες ποσότητες ενέργειας. Για τον λόγο αυτό, παραμένει ενεργή για μικρό χρονικό διάστημα πριν χρειαστεί να την επαναφορτίσετε. Η ασπίδα προστασίας μπορεί να ενεργοποιηθεί και να απενεργοποιηθεί κατά βούληση.

Firestorm Wall Sections (Τμήματα Τείχους Καταιγιστικών Πυρών):

Χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με τη Γεννήτρια Καταιγιστικών Αμυντικών Πυρών, τοποθετούνται σε μορφή τείχους και ελέγχουν την τοποθέτηση της αμυντικής ασπίδας καταιγιστικών πυρών. Οι εκπομποί αυτοί μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να περικυκλώσουν τελείως μια βάση ή σε νευραλγικές αμυντικές θέσεις.

Radar Installation (Εγκατάσταση Ραντάρ):

Η Εγκατάσταση του Ραντάρ δίνει στους διοικητές τη δυνατότητα να βλέπουν το πεδίο της μάχης και τις αντίστοιχες θέσεις των συμμαχικών και των εχθρικών μονάδων. Για να παραμείνει η λήψη του ραντάρ ενεργή, η Εγκατάσταση του πρέπει να τροφοδοτείται συνεχώς με ενέργεια.

Ion Cannon Control (Έλεγχος Πυροβόλου Ιόντων):

Ο έλεγχος του Πυροβόλου Ιόντων είναι μία αναβάθμιση που γίνεται σε ένα Κέντρο Αναβάθμισης, η οποία επιτρέπει τον έλεγχο στόχευσης του δορυφορικού Πυροβόλου Ιόντων του GDI. Χωρίς τον έλεγχο αυτό, το Πυροβόλο Ιόντων δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί.

Hunter-Seeker Control (Έλεγχος Καταδιωκτικού-Ανιχνευτικού):

Αυτή η αναβάθμιση που γίνεται σε αντίστοιχο Κέντρο του GDI επιτρέπει τις αμφίδρομες επικοινωνίες με ένα Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό Droid, οι οποίες του δίνουν τη δυνατότητα να καταλαμβάνει εχθρικούς στόχους. Η αναβάθμιση αυτή είναι απαραίτητη για την κατασκευή των Καταδιωκτικών-Ανιχνευτικών Droids.

Power Turbines (Τουρμπίνες Ενέργειας):



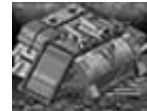
Μέχρι δύο από αυτές τις επιπλέον Τουρμπίνες Ενέργειας μπορούν να προστεθούν σε μία μονάδα, προκειμένου να αυξηθεί η παραγωγή ενέργειας. Η παραγωγή κάθε επιπρόσθετης γεννήτριας είναι μικρότερη από την αντίστοιχη μιας νέας μονάδας παραγωγής ενέργειας, το κόστος όμως είναι πολύ χαμηλότερο.

Tiberium Silo (Σιλό Τιβέριου):



Τα Σιλό Τιβέριου αποθηκεύουν το πλεόνασμα του στοιχείου αυτού, από τη στιγμή που τα εργοστάσια επεξεργασίας Τιβέριου είναι υπερπλήρη. Εάν ένα εργοστάσιο επεξεργασίας Τιβέριου είναι γεμάτο και δεν διατίθενται άδεια σιλό, το Τιβέριο που περισσεύει από κάποιον Συλλέκτη θα χαθεί.

GDI War Factory (Πολεμικό Εργοστάσιο του GDI):



Σε αυτό το οικοδόμημα μπορείτε να κατασκευάσετε οχήματα. Ορισμένα προηγμένα οχήματα απαιτούν επιπλέον οικοδομήματα για να κατασκευαστούν στο Πολεμικό Εργοστάσιο.

Component Tower (Συναρμολογούμενος Πύργος):



Βασιζόμενος στην αρχή της τμηματικής κατασκευής, ο Συναρμολογούμενος Πύργος συνιστά τη βάση για όλα τα αμυντικά συστήματα των βάσεων του GDI. Οι Πύργοι αυτοί μπορούν να χτιστούν είτε ως αυτόνομες κατασκευές είτε ως μέρος ενός τείχους. Πάνω στον Πύργο μπορεί να τοποθετηθεί ένα από τα εξής τρία όπλα: πυροβόλο Vulcan, εκτοξευτής RPG ή SAM.

Vulcan Cannon Component (Εξάρτημα Πυροβόλου Βούλκαν):



Το εξάρτημα του πυροβόλου Vulcan αποτελείται από δύο μίνι πυροβόλα που ρίχνουν βλήματα των 50mm με μεγάλη ταχύτητα. Το πυροβόλο προορίζεται βασικά για χρήση κατά του πεζικού, μπορεί όμως να χρησιμοποιηθεί και εναντίον οχημάτων, αλλά με μικρότερα αποτελέσματα.



Rocket Propelled Grenade Component (Εξάρτημα Βομβίδας Προωθητικού Βλήματος):

Η αναβαθμισμένη βομβίδα προωθητικού βλήματος, ή RPG, εκτοξεύει βομβίδες εναντίον εχθρικών μονάδων. Η RPG έχει σχεδιαστεί για να χρησιμοποιείται ενάντια σε οχήματα, μπορεί όμως να χρησιμοποιηθεί και εναντίον του πεζικού. Το εκρηκτικό φορτίο της εξασφαλίζει εκτεταμένες ζημιές σε όσες μονάδες βρίσκονται γύρω από το στόχο.

Surface to Air Missile Component (Εξάρτημα Πυραύλου Επιφανείας-Αέρος):

Οι πύραυλοι επιφανείας-αέρος, ή SAMs, αποτελούν την αντιαεροπορική άμυνα του GDI. Οι SAMs χρησιμοποιούνται μόνον εναντίον ιπτάμενων μονάδων.

Helipad (Ελικοδρόμιο):

Το Ελικοδρόμιο επιτρέπει την κατασκευή και τον ανεφοδιασμό των Μαχητικών, των Βομβαρδιστικών και των Αρχιμεταγωγών Όρκα. Χωρίς το ελικοδρόμιο τα αεροσκάφη δεν μπορούν να κατασκευαστούν ούτε να ανεφοδιαστούν, όταν επιστρέφουν από κάποια επίθεση.

GDI Tech Centre (Τεχνολογικό Κέντρο του GDI):

Το Τεχνολογικό Κέντρο είναι ο χώρος όπου ο GDI διεξάγει τις έρευνες για τα όπλα υψηλής τεχνολογίας. Για να κατασκευαστούν ορισμένες μονάδες υψηλής τεχνολογίας και ορισμένα οικοδομήματα, πρέπει να υπάρχει ήδη αυτό το κτίσμα.

GDI Upgrade Centre (Κέντρο Αναβάθμισης του GDI):

Το Κέντρο Αναβάθμισης χρησιμοποιείται για την επικοινωνία με διάφορες μονάδες και οικοδομήματα στο πεδίο της μάχης. Τα Κέντρα αυτά διαθέτουν δύο διαδρόμους αναβάθμισης και μπορούν να δεχτούν τις εξής αναβαθμίσεις: έλεγχος Πυροβόλου Ιόντων ή έλεγχος Καταδιωκτικού-Ανιχνευτικού.

Service Depot (Συνεργείο):



Χρησιμοποιείται για την επισκευή οχημάτων και αεροσκαφών. Το όχημα ή το αεροσκάφος μπορεί να προγειωθεί σε αυτό το κτίσμα και, αν υπάρχουν αρκετοί βαθμοί, η μονάδα θα επισκευαστεί πλήρως. Μπορείτε να παρατάξετε τις μονάδες στη σειρά πάνω στον διάδρομο, αν επιλέξετε όλες τις μονάδες και στοχεύσετε το Συνεργείο.

Concrete Walls (Τσιμεντένια Τείχη):



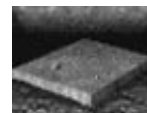
Τα Τσιμεντένια Τείχη, μια γερή αμυντική κατασκευή, αναχαιτίζουν αποτελεσματικά τόσο το πεζικό όσο και τα οχήματα. Ορισμένες μόνον μονάδες είναι σε θέση να πυροβολούν πάνω από τα τείχη αυτά.

GDI Automatic Gate (Αυτόματη Πύλη του GDI):



Αυτή η κατασκευή εμποδίζει τις εχθρικές μονάδες και τη βλάστηση Τιβέριου να εισχωρήσουν σε μία βάση. Ανοίγει αυτόματα για να περνούν τα συμμαχικά στρατεύματα, όχι όμως και οι εχθρικές μονάδες.

Pavement (Οδόστρωμα):



Το οδόστρωμα έχει σχεδιαστεί για να προστατεύει τη βάση σας από τις βυθιζόμενες μονάδες και για να εμποδίζει τον σχηματισμό κρατήρων από τα πυρά και τις εκρήξεις βαρέων όπλων. Επιπλέον, οι μονάδες κινούνται γρηγορότερα πάνω στο Οδόστρωμα σε σύγκριση με το κανονικό έδαφος.

Σε αντίθεση με την τοποθέτηση άλλων κατασκευών, το Οδόστρωμα μπορεί να τοποθετηθεί κάτω όταν όλη η επιφάνεια τοποθέτησής του είναι κόκκινη. Μόνον τα τετράγωνα που είναι εκείνη τη στιγμή λευκά θα οδοστρωθούν. Το Οδόστρωμα δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε πλαγιές ή πάνω από υπάρχοντες δρόμους.

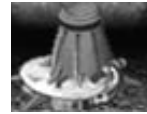
ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ NOD – ΑΠΟΡΡΗΤΟ

Construction Yard (Εργοτάξιο):



Από το Εργοτάξιο ξεκινά κάθε μορφή ζωής. Επιτρέπει στον παίκτη να χτίζει επιπλέον οικοδομήματα, γι' αυτό η υπεράσπισή του θα πρέπει να αποτελεί ύψιστη προτεραιότητα για κάθε επιτυχημένο διοικητή. Σε ορισμένες αποστολές, ο παίκτης ξεκινά με ένα MCV (ΚΟΚ), το οποίο μπορεί να αναπτυχθεί σε Εργοτάξιο. Σε άλλες αποστολές, το Εργοτάξιο έχει ήδη τοποθετηθεί.

Power Plant (Μονάδα Παραγωγής Ενέργειας):



Οι μονάδες αυτές παρέχουν ενέργεια σε όλα τα οικοδομήματα μιας βάσης. Αν δεν έχουν αρκετή ενέργεια, τα οικοδομήματα είτε δεν θα λειτουργούν καθόλου είτε θα λειτουργούν με μειωμένη ισχύ.

Hand of Nod (Το Χέρι του Nod):



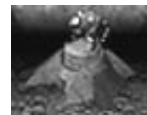
Το Χέρι του Nod είναι το μέρος όπου εκπαιδεύονται οι μονάδες πεζικού του Nod. Αποτελεί επίσης προϋπόθεση για την κατασκευή αμυντικών έργων βάσης.

Tiberium Refinery (Εργοστάσιο Επεξεργασίας Τιβέριου):



Το εργοστάσιο επεξεργασίας μετατρέπει τα φορτία Τιβέριου του Συλλέκτη σε βαθμούς υπέρ του παίκτη. Επιπλέον, αποθηκεύει συγκεκριμένη ποσότητα Τιβέριου. Μόλις το εργοστάσιο επεξεργασίας γεμίσει, πρέπει να κατασκευαστούν σιλό για να αποθηκευτεί το πλεόνασμα Τιβέριου. Εάν δεν υπάρχει διαθέσιμος χώρος αποθήκευσης στο εργοστάσιο επεξεργασίας ή το σιλό, το πλεόνασμα σε Τιβέριο θα χαθεί.

Electromagnetic Pulse (EMP) Cannon (Πυροβόλο Ηλεκτρομαγνητικών Παλμών [ΗΜΠ]):



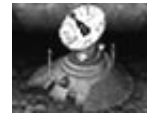
Το Πυροβόλο EMP ρίχνει υψηλής ισχύος ριπές ηλεκτρομαγνητικής ενέργειας, που καθιστούν όλα τα μηχανοκίνητα οχήματα ανενεργά για μικρό χρονικό διάστημα. Κάθε όχημα ή οικοδόμημα που πλήττεται από τη ριπή του πυροβόλου απενεργοποιείται, μέχρις ότου περάσει η επίδραση.

Stealth Generator (Γεννήτρια Στελθ):



Η Γεννήτρια Στελθ μπορεί να καλύψει όλες τις μονάδες και τα οικοδομήματα σε μεγάλη έκταση. Η βάση θα συνεχίσει να είναι καμουφλαρισμένη, μέχρις ότου η Γεννήτρια Στελθ απενεργοποιηθεί ή καταστραφεί, είτε μέχρις ότου η βάση αρχίσει να τροφοδοτείται με λίγη ενέργεια. Τα αμυντικά συστήματα και οι μονάδες που βρίσκονται υπό την επίδραση της γεννήτριας θα σταματήσουν να έχουν καμουφλάρισμα, μόνον όταν πυροβολήσουν ή εγκαταλείψουν την περιοχή επιρροής. Πρέπει να σημειωθεί ότι οι μονάδες που βγαίνουν από ένα πολεμικό εργοστάσιο ή από το Χέρι του Nod, καθώς και οι Συλλέκτες που βγαίνουν από ένα Εργοστάσιο Επεξεργασίας θα είναι ορατά για μικρό χρονικό διάστημα προτού ρυθμιστεί η Γεννήτρια Στελθ και τους προσφέρει καμουφλάρισμα.

Nod Radar (Ραντάρ Nod):



Η Εγκατάσταση του Ραντάρ δίνει στους διοικητές τη δυνατότητα να βλέπουν το πεδίο της μάχης και τις αντίστοιχες θέσεις των συμμαχικών και των εχθρικών μονάδων. Για να παραμείνει η λήψη του ραντάρ ενεργή, η εγκατάστασή του πρέπει να τροφοδοτείται συνεχώς με ενέργεια.

Advanced Power Plant (Προηγμένη Μονάδα Παραγωγής Ενέργειας):



Η προηγμένη μονάδα παραγωγής ενέργειας λειτουργεί ακριβώς όπως και ένα συνθισμένο εργοστάσιο, παράγει δηλαδή ενέργεια με την οποία τροφοδοτεί μια βάση. Χάρη όμως στο μεγαλύτερο μέγεθος και τη μεγαλύτερη αποτελεσματικότητά της, μία Προηγμένη Μονάδα Παραγωγής Ενέργειας παράγει διπλάσια ενέργεια απ' ό,τι μία κανονική μονάδα.

Tiberium Silo (Σιλό Τιβέριου):



Τα Σιλό Τιβέριου αποθηκεύουν το πλεόνασμα του στοιχείου αυτού, από τη στιγμή που τα εργοστάσια επεξεργασίας Τιβέριου είναι υπερπλήρη. Εάν ένα εργοστάσιο επεξεργασίας Τιβέριου είναι γεμάτο και δεν διατίθενται άδεια σιλό, το Τιβέριο που περισσεύει από κάποιον Συλλέκτη θα χαθεί.

Nod War Factory (Πολεμικό Εργοστάσιο Nod):



Σε αυτό το οικοδόμημα μπορείτε να κατασκευάσετε οχήματα. Ορισμένα προηγμένα οχήματα απαιτούν επιπλέον οικοδομήματα προκειμένου να κατασκευαστούν στο Πολεμικό Εργοστάσιο.



Tiberium Waste Facility (Εγκατάσταση Αποβλήτων Τιβέριου):

Η εγκατάσταση αποβλήτων Τιβέριου χρησιμεύει ως το σημείο απόρριψης της Ζιζανιοφάγου μονάδας. Σε αυτό το κτίσμα γίνεται η επεξεργασία και η συγκέντρωση των φλεβών Τιβέριου που έχουν συλλεχθεί, προκειμένου να χρησιμοποιηθούν στους Χημικούς Πυραύλους. Μόλις συλλεχθεί αρκετή ποσότητα Τιβέριου, φορτώνεται αυτόματα σε έναν Χημικό Πύραυλο, με την προϋπόθεση ότι υπάρχει διαθέσιμη μία αποθήκη πυραύλων. Μόλις χτιστεί η Εγκατάσταση Αποβλήτων, διατίθεται μαζί και μία μονάδα Ζιζανιοφάγου.

Laser (Λείζερ):

Το Λείζερ είναι το κύριο αμυντικό σύστημα βάσης του Nod. Όπως και το μεγαλύτερο Ξαδέρφι του, ο Οβελίσκος του Φωτός, το παλμικό λείζερ εξαπολύει μία εστιασμένη ακτίνα λείζερ κατά των εχθρικών μονάδων. Χάρη στις πρόσφατες εξελίξεις της τεχνολογίας λείζερ, το Λείζερ μπορεί να παράγει δική του ενέργεια, ώστε να παραμένει σε λειτουργία υπό συνθήκες χαμηλής ενέργειας.

SAM Site (Πεδίο SAM):

Το πεδίο Πυραύλων Επιφανείας-Αέρος ή SAM αποτελεί την πρωταρχική άμυνα από τα εχθρικά αεροσκάφη. Χρησιμοποιείται μόνον εναντίον ιπτάμενων μονάδων.

Obelisk of Light (Οβελίσκος του Φωτός):

Ο Οβελίσκος του Φωτός είναι ένα τρομακτικά ισχυρό όπλο. Από την τελευταία φορά που χρησιμοποιήθηκε στο πεδίο της μάχης, έχει υποστεί σημαντικές βελτιώσεις. Η παραγωγή ενέργειας έχει αυξηθεί και λίγες είναι οι μονάδες που μπορούν να γλιτώσουν από ένα και μόνο χτύπημα κεραυνού λείζερ που εξαπολύει ο Οβελίσκος.

Nod Tech Centre (Τεχνολογικό Κέντρο του Nod):

Το Τεχνολογικό Κέντρο είναι ο χώρος όπου ο Nod διεξάγει τις έρευνες για τα όπλα υψηλής τεχνολογίας. Για να κατασκευαστούν ορισμένες μονάδες υψηλής τεχνολογίας και ορισμένα οικοδομήματα, πρέπει να υπάρχει ήδη αυτό το κτίσμα.

Nod Helipad (Ελικοδρόμιο του Nod):



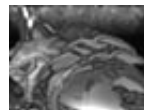
Το Ελικοδρόμιο επιτρέπει την κατασκευή και τον ανεφοδιασμό των αεροσκαφών Banshee ("Νεράιδα") και Harry (Αρπυία). Χωρίς το Ελικοδρόμιο τα αεροσκάφη δεν μπορούν να κατασκευαστούν ούτε να ανεφοδιαστούν, όταν επιστρέφουν από κάποια επίθεση.

Missile Silo (Αποθήκη Πυραύλων):



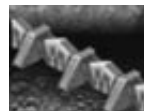
Η Αποθήκη Πυραύλων δίνει στον Nod τη δυνατότητα να εκτοξεύει βλήματα μεγάλου βεληνεκούς ενάντια στον εχθρό, και συγκεκριμένα πυραύλους cluster ή Χημικούς Πυραύλους.

Temple of Nod (Ναός του Nod):



Μέσα στις αίθουσες αυτού του μυστηριώδους οικοδομήματος, ο Nod συνεχίζει τα πειράματά του γύρω από το Τιβέριο και διεξάγει υπέρ-προηγμένες έρευνες. Η κατασκευή του ναού ενεργοποιεί το τηλεκατευθυνόμενο Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό και επιτρέπει τη στρατολόγηση των Κυβερνο-Καταδρομών και των Μεταλλαγμένων Αεροπειρατών. Σημειώστε ότι λόγω των αποθεμάτων που απαιτούνται για την παραγωγή αυτών των ειδικών στρατιωτών, έναν μόνον από αυτούς μπορείτε να έχετε στο στρατό σας κάθε φορά. Θα μπορούσατε να εκπαιδεύσετε κάποιον άλλον, μόνον όταν καταστραφεί εκείνος που ήδη έχετε.

Nod Walls (Τσιμεντένια Τείχη του Nod):



Αυτή η βασική αμυντική κατασκευή της βάσης αναχαιτίζει αποτελεσματικά τόσο το πεζικό όσο και τα οχήματα. Ορισμένες μόνον μονάδες είναι σε θέση να πυροβολούν πάνω από αυτά τα Τσιμεντένια Τείχη του Nod.

Laser Fencing (Περίφραξη Λείζερ):



Η Περίφραξη Λείζερ αποτελείται από στύλους εκπομπών που εκτοξεύουν μία συνεχή ακτίνα λέιζερ ο ένας στον άλλον, η οποία σταματά τα οχήματα και το πεζικό με αποτελεσματικό τρόπο. Επειδή τα σημεία της περίφραξης λέιζερ μπορούν να τοποθετηθούν σε απόσταση μέχρι 4 κελιών το ένα από το άλλο, η αμυντική περιφέρεια κατασκευάζεται γρήγορα. Παρόλ' αυτά, η περίφραξη με λέιζερ απαιτεί σημαντική εξωτερική ενέργεια, για να βρίσκεται συνεχώς σε σύνδεση με το δίκτυο.



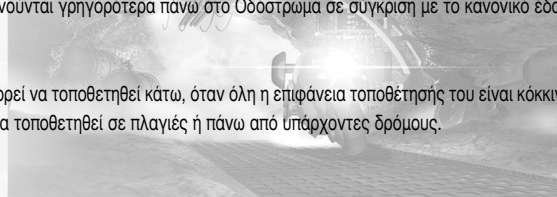
Nod Automatic Gate (Αυτόματη Πύλη του Nod):

Αυτή η κατασκευή εμποδίζει τις εχθρικές μονάδες και τη βλάστηση Τιβέριου να εισχωρήσουν σε μία βάση. Ανοίγει αυτόματα για να περνούν τα συμμαχικά στρατεύματα, όχι όμως και οι εχθρικές μονάδες.

**Pavement (Οδόστρωμα):**

Το Οδόστρωμα έχει σχεδιαστεί για να προστατεύει τη βάση σας από τις βυθιζόμενες μονάδες και για να εμποδίζει το σχηματισμό κρατήρων από τα πυρά και τις εκρήξεις βαρέων όπλων. Επιπλέον, οι μονάδες κινούνται γρηγορότερα πάνω στο Οδόστρωμα σε σύγκριση με το κανονικό έδαφος.

Σε αντίθεση με την τοποθέτηση άλλων κατασκευών, το οδόστρωμα μπορεί να τοποθετηθεί κάτω, όταν όλη η επιφάνεια τοποθέτησής του είναι κόκκινη. Μόνον τα τετράγωνα που είναι εκείνη τη στιγμή λευκά θα οδοστρωθούν. Το Οδόστρωμα δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε πλαγιές ή πάνω από υπάρχοντες δρόμους.



ΜΟΝΑΔΕΣ GDI ΚΑΙ NOD

Μονάδες GDI

Ελαφρύ Πεζικό
Δισκοβόλα Umagon
Πεζικό Αεριοθούμενων Ρίψεων
Μηχανικός
Γιατρός
"Αδηφάγα"
Αμφίβιο APC
Τιτάν
Αιωρούμενο MLRS
Διασπαστής
Παράταξη Κινητού Ανιχνευτή
Μαχητικό ORCA
Βομβαρδιστικό ORCA
Αρχιμεταγωγό ORCA
Συλλέκτης

Ειδικό GDI

Τεθωρακισμένα Ρίψεων (Pods)
Πυραυλοκίνητο Πεζικό

Κινηγός Φαντασμάτων
Αεροσκάφος Ρίψεων Εφοδίων
Kodiak
Μαμούθ Mark. II
Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό Droid

Μονάδες NOD

Ελαφρύ Πεζικό

Κυβερνο-Πεζικό
Μηχανικό

Κύκλος Επίθεσης
Υπόγειο APC
Φλογοβόλο Άρμα "Η Γλώσσα του Διαβόλου"
Άρμα Τικ
Άρμα Στελθ
Πυροβολικό
Ρομπότ Επισκευών
Άρπια
"Νεράιδα"
Ζιζανιοφάγος
Συλλέκτης

Ειδικό NOD

Cyborg Καταδρομέας

Μονταυκ
Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό Droid
Μεταλλαγμένος Αεροπειρατής

ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ GDI ΚΑΙ NOD

Οικοδομήματα GDI

Εργοτάξιο
 Μονάδα Παραγωγής Ενέργειας
 Τουρμπίνα Ισχύος
 Εργοστάσιο Επεξεργασίας Τιβέριου
 Σιλό Τιβέριου
 Στρατώνες
 Πολεμικό Εργοστάσιο
 Συναρμολογούμενος Πύργος
 Πυροβόλο Vulcan
 Αναβάθμιση R.P.G
 Αναβάθμιση S.A.M.
 Ραντάρ
 Κέντρο Αναβάθμισης
 Έλεγχος Ανιχνευτικού
 Πυροβόλο Ιόντων Uplink
 Ελικοδρόμιο
 Τεχνολογικό Κέντρο
 Συνεργείο
 Πυροβόλο E.M.P.
 Γεννήτρια Καταιγιστικών Πυρών
 Τμήμα Τείχους Καταιγιστικών Πυρών
 Στύλοι Φωτισμού
 Αυτόματη Πύλη
 Οδόστρωμα
 Τσιμεντένια Τείχη

Είδη GDI

Πυροβόλο Ιόντων
 Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό
 E.M. Παλμός
 Καταιγιστικά Αμυντικά Πυρά

Οικοδομήματα NOD

Εργοτάξιο
 Μονάδα Παραγωγής Ενέργειας
 Εργοστάσιο Επεξεργασίας Τιβέριου
 Σιλό Τιβέριου
 Το Χέρι του Nod
 Πολεμικό Εργοστάσιο
 Πύργος Λείζερ
 S.A.M
 Πυροβόλο E.M.P.
 Εγκατάσταση Αποβλήτων Τιβέριου
 Οβελίσκος του Φωτός
 Γεννήτρια Στελθ
 Ελικοδρόμιο
 Τεχνολογικό Κέντρο
 Ραντάρ
 Αποθήκη Πυραύλων
 Στύλοι Φωτισμού
 Τσιμεντένια Τείχη
 Στύλος Περιφραξης Λείζερ
 Ναός του Nod
 Προηγμένη Μονάδα Παραγωγής Ενέργειας
 Οδόστρωμα
 Αυτόματη Πύλη

Είδη NOD

Χημικός Πύραυλος
 Πολυ-Πύραυλος
 Καταδιωκτικό-Ανιχνευτικό
 E.M. Παλμός



ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ C&C TIBERIAN SUN ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΙΤΙΘΕΣΤΕ ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΟ ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΟ ΣΑΣ: GDI ΕΝΑΝΤΙΟΝ NOD

Το παιχνίδι *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN* σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε κάποια από τις δύο ξεχωριστές ένοπλες δυνάμεις: τους έντιμους πεζοναύτες του Global Defence Initiative (GDI) (Πρωτοβουλία για την Παγκόσμια Άμυνα) ή τους αδιστακτους οπαδούς της Brotherhood of Nod (Αδελφότητα του Nod).

Εάν επιλέξετε τον GDI, θα πολεμήσετε τον Nod. Εάν επιλέξετε τον Nod, θα πολεμήσετε τον GDI. Στα παιχνίδια για πολλούς παίκτες, η κάθε πλευρά θα επιχειρήσει να επιστρατεύσει τις δυνάμεις των παράφρονων Μεταλλαγμένων φυλών, γνωστών με το όνομα "Οι Λησμονημένοι". Ωστόσο, σε παιχνίδια για έναν παίκτη, μόνο ο GDI μπορεί να συμμαχήσει με τους Λησμονημένους.

Οι δυνάμεις του GDI και του NOD είναι εντελώς διαφορετικές, η καθεμιά παρουσιάζει μοναδική ποικιλία δυνατών αλλά και αδύναμων σημείων. Επιπλέον, η κάθε πλευρά βασίζεται σε διαφορετικές μονάδες, τεχνολογίες και φιλοσοφίες όσον αφορά τον πόλεμο. Ο GDI χρησιμοποιεί τις παραδοσιακές στρατιωτικές τεχνικές και μονάδες, ενώ ο Nod προτιμά την προηγμένη, αλλά και ύπουλη τεχνολογία.

Μόλις ξεκινήσετε μια νέα εκστρατεία μέσα από το κεντρικό μενού, θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο διαλόγου όπου θα ερωτηθείτε με ποια πλευρά θέλετε να παίξετε. Επιλέξτε κάνοντας κλικ στην πλευρά που θέλετε και το παιχνίδι θα αρχίσει. Επίσης, όταν ξεκινάτε το παιχνίδι για πρώτη φορά, μπορείτε να επιλέξετε την πλευρά που θέλετε χρησιμοποιώντας το CD είτε του GDI είτε του Nod.

ΜΕΝΟΥ ΤΙΤΛΩΝ ΟΘΟΝΗΣ

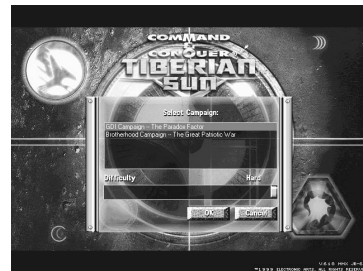


Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα πάτε στην Οθόνη Εκκίνησης. Όταν επιλέξετε την πλευρά που θέλετε, δηλαδή είτε τον GDI είτε τον Nod, θα εμφανιστεί το εισαγωγικό φιλμάκι προτού πάτε κατευθείαν στην οθόνη του κεντρικού μενού.

Από αυτό το σημείο μπορείτε να επιλέξετε τον τύπο του παιχνιδιού που θέλετε να παίξετε, να ρυθμίσετε τις επιλογές του παιχνιδιού, να φορτώσετε ένα αποθηκευμένο παιχνίδι και να ρίξετε μια ματιά στα νέα προϊόντα της Westwood.



ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΝΕΑΣ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑΣ



Εάν θέλετε να ξεκινήσετε μια νέα εκστρατεία, χρησιμοποιήστε αυτήν την επιλογή. Το νέο παιχνίδι αρχίζει με την εμφάνιση μιας οθόνης που σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε με ποια πλευρά θέλετε να παίξετε: τον GDI ή τον Nod.

ΕΠΙΠΕΔΑ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

Υπάρχουν τρεις ρυθμίσεις δυσκολίας, οι οποίες μεταβάλλουν την ισορροπία του παιχνιδιού. Σας συνιστούμε να παίξετε στο "Normal" (Κανονικό) επίπεδο δυσκολίας, αλλά εάν νομίζετε ότι το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο ή πολύ εύκολο, μπορείτε να το προσαρμόσετε στα γούστα σας, πηγαίνοντας στο "Easy" (Εύκολο) ή στο "Hard" (Δύσκολο) επίπεδο. Το επίπεδο δυσκολίας μπορεί να ρυθμιστεί ΜΟΝΟΝ στην αρχή ενός νέου παιχνιδιού και δεν μπορείτε να το αλλάξετε αφού έχετε ξεκινήσει μια εκστρατεία.

Ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που έχετε επιλέξει, οι μονάδες και τα οικοδομήματα των εχθρών σας θα είναι λιγότερο / περισσότερο δαπανηρά και θα μπορούν να κατασκευαστούν λιγότερο / περισσότερο γρήγορα.

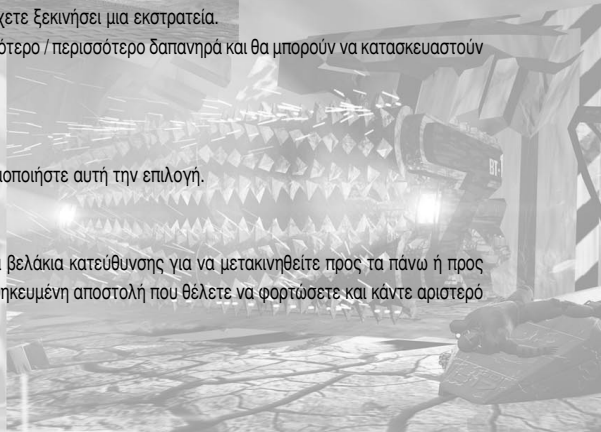
ΦΟΡΤΩΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ



Εάν θέλετε να παίξετε μια ήδη αποθηκευμένη αποστολή, χρησιμοποιήστε αυτή την επιλογή.

Οθόνη Φόρτωσης Αποστολής

Από αυτή την οθόνη (δείτε το διάγραμμα), κάντε κλικ πάνω στα βελιάκια κατεύθυνσης για να μετακινηθείτε προς τα πάνω ή προς τα κάτω στις αποθηκευμένες αποστολές σας. Επιλέξτε την αποθηκευμένη αποστολή που θέλετε να φορτώσετε και κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή LOAD (Φόρτωση).



ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΠΟΛΛΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ



Αυτή η επιλογή σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε ένα Σειριακό (χωρίς μόντεμ ή με μόντεμ) παιχνίδι, ένα παιχνίδι εξάσκησης, ένα παιχνίδι για πολλούς παίκτες μέσω δικτύου (εάν ανιχνεύεται) ή ένα παιχνίδι μέσω Διαδικτύου στην ηλεκτρονική σελίδα της Westwood Online. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα παιχνίδια για πολλούς παίκτες, ανατρέξτε στη σύνδεση “τεκμηρίωσης” στο μενού Εκκίνησης ή στην οθόνη Αυτόματου Παιχνιδιού.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Μέσα από αυτό το μενού, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ορισμένα πλήκτρα ελέγχου για να ρυθμίσετε την ανάλυση του παιχνιδιού, τα επίπεδα έντασης του ήχου, τις συντομείς των πλήκτρων, τις επιλογές δικτύου και τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού, όπως την ταχύτητα, το ρυθμό περιπλάνησης, το επίπεδο λεπτομερειών και τη δυσκολία.

ΕΞΟΔΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Με αυτή την επιλογή βγαίνετε από το παιχνίδι και επιστρέφετε στο λειτουργικό σύστημα.

ΒΑΣΙΚΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ

Η διαμόρφωση του παιχνιδιού *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN* είναι σχεδιασμένη για να επιτρέπει τον μέγιστο έλεγχο των μονάδων και των οικοδομημάτων σας με όσο το δυνατόν λιγότερη προσπάθεια. Με το ποντίκι μπορείτε να κινείτε το βελάκι μέσα στην οθόνη και ανάλογα με το σημείο στο οποίο κάνετε κλικ, θα μπορείτε να δίνετε εντολές στις μονάδες, να κατασκευάζετε οικοδομήματα, να επιτίθεστε, να επισκευάζετε, καθώς και να εκτελείτε ποικίλες εντολές.

Ως κανόνας του *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN*, κάνοντας αριστερό κλικ επιβεβαιώνετε τις εντολές, τροποποιείτε τις θέσεις λειτουργίας ή επιλέγετε μονάδες και οικοδομήματα. Κάνοντας δεξί κλικ διακόπτετε προσωρινά το παιχνίδι, ακυρώνετε ορισμένες ενέργειες, θέσεις λειτουργίας και επιλογές.



ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ

Για να δείτε μια γενική άποψη του πεδίου της μάχης, μετακινήστε τον κέρσορα στην άκρη της οθόνης. Ο κέρσορας μεταβάλλεται σε πράσινο βέλος και η γωνία λήψης πηγαίνει προς την κατεύθυνση που έχετε υποδείξει. Εάν βρίσκεστε στην άκρη του πεδίου της μάχης, πάνω στο βέλος εμφανίζεται “απαγορευτικό σήμα” (“no slash”) υποδεικνύοντας ότι είστε στην άκρη του πεδίου της μάχης και δεν μπορείτε να προχωρήσετε περισσότερο. Επίσης, μπορείτε να περιπλανηθείτε στην κεντρική οθόνη κρατώντας πατημένο το δεξί κουμπί του ποντικιού και σύροντας τον κέρσορα προς την κατεύθυνση που θέλετε να κινηθείτε. Ο ρυθμός περιπλάνησης μπορεί να ρυθμιστεί από το μενού των πλήκτρων ελέγχου του παιχνιδιού.

Βελάκια Μετακύλισης



Ακίνητα Βελάκια



ΠΩΣ ΔΙΝΕΤΕ ΕΝΤΟΛΕΣ ΣΤΑ ΣΤΡΑΤΕΥΜΑΤΑ ΣΑΣ

Για να κάνετε τις μονάδες σας να ενεργούν, επιλέξτε τη μονάδα που θέλετε κάνοντας αριστερό κλικ, κατόπιν μετακινήστε τον κέρσορα στο σημείο που προτιμάτε πάνω στο πεδίο της μάχης και στο οποίο θέλετε να μεταφερθεί η μονάδα.

Εάν ο κέρσορας βρίσκεται πάνω από κάποιον πιθανό στόχο, μεταβάλλεται σε κέρσορα στόχου. Σε αυτό το σημείο, κάνοντας αριστερό κλικ η μονάδα θα επιτεθεί στο στόχο, εάν βρίσκεται μέσα στο πεδίο βολής της ή θα κινηθεί προς αυτόν και θα επιτεθεί όταν ο στόχος μπει στο πεδίο βολής. Διαφορετικά, εάν το έδαφος είναι προσπελάσιμο, η μονάδα θα μετακινηθεί προς τη θέση που έχει επιλεγεί.

Ορισμένα εδάφη είναι προσπελάσιμα από το πεζικό, αλλά όχι από τα οχήματα. Εάν δώσετε εντολή σε κάποιο όχημα να μετακινηθεί σε απροσπέλαστο έδαφος, τότε το όχημα θα φτάσει όσο πιο κοντά γίνεται.

Για να ακυρώσετε τη θέση λειτουργίας μετακίνηση / επίθεση (ή οποιαδήποτε άλλη θέση λειτουργίας), κάνετε δεξί κλικ και θα ακυρωθεί η μονάδα που έχετε επιλέξει. Παρόλο που η μονάδα δεν είναι πλέον επιλεγμένη, θα συγκρατήσει τις εντολές που έχουν ήδη δοθεί και θα συνεχίσει την εκτέλεση της τελευταίας εντολής. Για να σταματήσει μια μονάδα να κινείται, πρέπει να την επανεπιλέξετε και να την κατευθύνετε σε νέα θέση ή να πατήσετε το πλήκτρο “S” για να την σταματήσετε.

Ακίνητος Κέρσορας



Κέρσορας Μετακίνησης



ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Προκειμένου να κερδίσετε χρόνο, μπορείτε να χωρίσετε τα στρατεύματά σας σε ομάδες. Για να επιλέξετε ταυτόχρονα διάφορες μονάδες, πατήστε και κρατήστε πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού. Σύρετε τον κέρσορα για να συμπεριλάβετε όλα τα στρατεύματα που θέλετε να επιλέξετε. Ένα πλαίσιο υποδεικνύει το εύρος της επιλογής. Για να ολοκληρώσετε την επιλογή, απελευθερώστε το κουμπί του ποντικιού και τότε θα επιλεγούν όλες οι μονάδες που βρίσκονται μέσα στο πλαίσιο. Μπορείτε να δώσετε εντολή στην ομάδα με τον ίδιο τρόπο που θα δίνετε εντολή και σε μία μόνο μονάδα. Μερικές μονάδες κάποιες ομάδες δεν ανταποκρίνονται σε ορισμένες εντολές. Για παράδειγμα, ο μηχανικός μιας ομάδας που έχει λάβει εντολή να επιτεθεί δεν θα εκτελέσει την εντολή, διότι οι μηχανικοί δεν έχουν όπλα.

ΤΟ ΠΕΠΛΟ

Όταν ξεκινάτε μια αποστολή, το μεγαλύτερο μέρος του πεδίου της μάχης είναι καλυμμένο με ένα μαύρο "πέπλο". Αυτό αντιπροσωπεύει τις άγνωστες περιοχές του πεδίου της μάχης, οι οποίες δεν έχουν εξερευνηθεί. Καθώς μετακινείτε τη μονάδα σας προς την άκρη της ορατής περιοχής, το πέπλο σηκώνεται ανάλογα με την ακτίνα του οπτικού πεδίου της μονάδας. Μπορείτε να διατάξετε μια μονάδα να προχωρήσει βαθιά μέσα στο πέπλο, αποκαλύπτοντας μεγάλα τμήματα της περιοχής κάθε φορά.

Η ΠΛΑΪΝΗ ΜΠΑΡΑ

Η πλαϊνή μπάρα είναι το εργαλείο σας για την πρόσβαση σε πληροφορίες και ικανότητες που δεν σχετίζονται άμεσα με τα στρατεύματά σας. Σας δίνει πρόσβαση στα πλήκτρα ελέγχου που σας βοηθούν στην κατασκευή μονάδων και οικοδομημάτων. Εάν κατασκευάσετε μια Εγκατάσταση Ραντάρ, στην πλαϊνή μπάρα θα εμφανιστεί μια άποψη του πεδίου της μάχης μέσα από το ραντάρ. Επίσης, η πλαϊνή μπάρα δείχνει πόση ενέργεια παράγει η βάση σας, έναντι αυτής που χρειάζεται.

ΠΩΣ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΗ ΒΑΣΗ ΣΑΣ

Ένας σημαντικός παράγοντας για την επιτυχία πολλών αποστολών είναι η κατασκευή της δικής σας βάσης, καθώς και η συνεχής συντήρηση και υπεράσπιση της Βάσης κατά τη διάρκεια της μάχης. Η βάση είναι απαραίτητη για τη συγκέντρωση των πλουτοπαραγωγικών πόρων (συγκομιδή του Τιβέριου μέσω του εργοστασίου επεξεργασίας Τιβέριου και του Συλλέκτη Τιβέριου), καθώς και για την κατασκευή και υπεράσπιση των μονάδων.

Προκειμένου να ξεκινήσετε την κατασκευή της βάσης σας, θα πρέπει να διαθέτετε ένα Εργοτάξιο. Εάν το Εργοτάξιο δεν είναι έτοιμο όταν ξεκινήσετε την αποστολή, θα χρειαστεί να αναπτύξετε το Κινητό Όχημα Κατασκευών (MCV). Μετακινήστε το MCV στο σημείο που έχετε επιλέξει για να δημιουργηθεί το Εργοτάξιο. Μόλις το τοποθετήσετε, μετακινήστε τον κέρσορα πάνω στο MCV και αυτός θα μεταβληθεί σε κέρσορα ανάπτυξης. Θα χρειαστείτε μεγάλο περιθώριο σε όλες τις πλευρές του MCV για να το αναπτύξετε. Εάν δεν υπάρχει αρκετό περιθώριο για να αναπτύξετε το MCV, ο κέρσορας θα μεταβληθεί σε κέρσορα "μη ανάπτυξης" και το MCV δεν θα αναπτυχθεί. Διαφορετικά, κάνετε αριστερό κλικ για να αναπτύξετε το MCV, το οποίο θα μεταβληθεί σε Εργοτάξιο.

Κέρσορας Ανάπτυξης



Κέρσορας Μη Ανάπτυξης



Μόλις δημιουργηθεί το Εργοτάξιο, η πλαϊνή μπάρα ενεργοποιείται και γεμίζει με εικονίδια. Στο επάνω μεγάλο παράθυρο της πλαϊνής μπάρας, θα εμφανιστεί το λογότυπο GDI ή Nod, ανάλογα με την πλευρά που έχετε επιλέξει. Μόλις κατασκευάσετε μια Εγκατάσταση Ραντάρ και διαθέτετε αρκετή ενέργεια για να την λειτουργήσετε, σε αυτή την περιοχή θα εμφανίζεται ο χάρτης του ραντάρ σας.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Κάτω από το εικονίδιο του ραντάρ βρίσκεται μια οριζόντια σειρά τεσσάρων κουμπιών. Το κάθε κουμπί έχει μία λειτουργία, όπως η επισκευή ενός οικοδομήματος, η πώληση ενός οικοδομήματος ή μιας μονάδας, η ενεργοποίηση / απενεργοποίηση ενός οικοδομήματος ή η είσοδος στη θέση λειτουργίας σημείων προώθησης.

Κάτω από αυτά τα κουμπιά βρίσκονται δύο στήλες εικονιδίων. Η αριστερή στήλη εμφανίζει τα οικοδομήματα που μπορείτε να κατασκευάσετε στο Εργοτάξιό σας. Η δεξιά στήλη εμφανίζει τις μονάδες που μπορείτε να δημιουργήσετε. Τα βελάκια στο κάτω μέρος της πλαινής μπάρας σας δίνουν τη δυνατότητα να μετακινείστε ανάμεσα σε αυτές τις επιλογές. Κάνοντας αριστερό κλικ στο κουμπί πάνω/κάτω, τα εικονίδια θα μετακινούνται προς τα πάνω ή προς τα κάτω, ανά ένα εικονίδιο κάθε φορά. Με δεξί κλικ σε ένα κουμπί πάνω/κάτω, τα εικονίδια θα μετακινούνται κατά μία ολόκληρη σελίδα κάθε φορά.

Προκειμένου να κατασκευάσετε ένα οικοδόμημα ή μία μονάδα, κάνετε αριστερό κλικ πάνω στο εικονίδιο που αντιπροσωπεύει το αντικείμενο που θέλετε να δημιουργήσετε. Η κατασκευή χρειάζεται χρόνο, όπως υποδεικνύεται από το εκτεταμένο χρώμα. Το κόστος της κατασκευής αφαιρείται αυτόματα από τους βαθμούς σας. Μπορείτε να κατασκευάσετε ταυτόχρονα μόνο ένα όχημα και μία μονάδα πεζικού. Εάν μετακινήσετε τον κέρσορα πάνω στο εικονίδιο (χωρίς να κάνετε κλικ), θα εμφανιστεί το κόστος παραγωγής αυτής της μονάδας. Οι πολλαπλές μονάδες πεζικού και οχημάτων μπορούν να μπουν στη σειρά, ώστε να κατασκευαστούν αυτόματα. Αυτό επιτυγχάνεται κάνοντας κλικ στα διάφορα εικονίδια που αντιστοιχούν στις μονάδες που θέλετε να δημιουργήσετε. Υπάρχει όριο πέντε αντικειμένων για τη σειρά παραγωγής σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή.

Μόλις ολοκληρωθεί η κατασκευή ενός οικοδομήματος, η λέξη “READY” (Ετοιμο) θα εμφανιστεί πάνω από το επιλεγμένο εικονίδιο της πλαινής μπάρας. Κάντε αριστερό κλικ πάνω σε αυτό το εικονίδιο και τότε ο κέρσορας θα μεταβληθεί σε πλέγμα τοποθέτησης στο πεδίο της μάχης. Το πλέγμα σας υποδεικνύει πόσο χώρο χρειάζεται ένα κτίριο μόλις αναπτυχθεί. Μετακινήστε το πλέγμα στη θέση που έχετε επιλέξει για το κτίριο και κάντε αριστερό κλικ για να το τοποθετήσετε. Για να τοποθετήσετε το κτίριο, το πλέγμα πρέπει να είναι τελειώς λευκό. Τα κόκκινα κελιά του πλέγματος τοποθέτησης δείχνουν ότι η περιοχή αυτή είναι αποκλεισμένη και δεν θα μπορέσετε να αναπτύξετε το κτίριο.

Δεν μπορείτε να κατασκευάσετε άλλα οικοδομήματα όταν το πλέγμα τοποθέτησης βρίσκεται πάνω στο πεδίο της μάχης. Για να κατασκευάσετε επιπλέον οικοδομήματα, τοποθετήστε το ολοκληρωμένο κτίριο ή ακυρώστε την τοποθέτηση. Για να την ακυρώσετε, κάνετε δεξί κλικ όταν το πλέγμα τοποθέτησης είναι ακόμη ενεργοποιημένο. Το πλέγμα θα εξαφανιστεί. Κάνοντας δεξί κλικ στο εικονίδιο της πλαινής μπάρας, ακυρώνετε την κατασκευή του κτιρίου και σας επιστρέφονται οι βαθμοί σας.

Μόλις ολοκληρωθεί η εκπαίδευση ή η δημιουργία μιας μονάδας, η νέα μονάδα ξεπροβάλλει από το κτίριο προελεύσεώς της (Στρατόνας για το πεζικό και Πολεμικό Εργοστάσιο για τα οχήματα). Καλό θα ήταν να κρατάτε λίγο ελεύθερο χώρο μπροστά από αυτά τα κτίρια, ώστε οι μονάδες να μην συνωστίζονται και να μην εμποδίζουν την ανάπτυξη των πρόσθετων μονάδων.

ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Πάνω στην πλαϊνή μπάρα που βρίσκεται στα αριστερά των εικονιδίων κατασκευών, υπάρχει μια στενή μπάρα που έχει έναν κάθετο δείκτη. Αυτή είναι η μπάρα που δείχνει την ενέργειά σας –πρέπει να την προσέχετε! Κάθε κτίριο που κατασκευάζετε απαιτεί ενέργεια. Είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζετε πόση ενέργεια διαθέτετε και πόση καταναλώνετε.

Ο κάθετος δείκτης σας δείχνει πόση ενέργεια χρειάζεται για να λειτουργήσει άριστα η βάση σας, ενώ η κάθετη μπάρα σας δείχνει πόση ενέργεια παράγει η βάση σας. Εάν είναι πράσινη, η βάση διαθέτει αρκετή ενέργεια ώστε να λειτουργούν όλα τα οικοδομήματα που έχετε κατασκευάσει. Εάν η μπάρα είναι κίτρινη, η ενέργεια της βάσης αρχίζει να μειώνεται.

Εάν ο δείκτης είναι κόκκινος, η βάση σας δεν έχει αρκετή ενέργεια.

Ενέργεια On



Ενέργεια Off



ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Η ποσότητα της ενέργειας που παράγεται από τις Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας εξαρτάται από την κατάσταση στην οποία βρίσκονται. Βεβαιωθείτε ότι όλες οι Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας που διαθέτετε είναι σε καλή κατάσταση και επισκευασμένες, διαφορετικά θα βρεθείτε σε δύσκολη θέση χάνοντας ενέργεια σε κάποια ακατάλληλη στιγμή.

ΧΑΜΗΛΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Η έλλειψη πλήρους ενέργειας μπορεί να καθυστερήσει τις κατασκευές, να θέσει εκτός λειτουργίας το ραντάρ (εάν έχει κατασκευαστεί) και απενεργοποιεί τα αμυντικά συστήματα της βάσης. Οι Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας αποτελούν καλούς στόχους, ειδικότερα εάν ο εχθρός σας διαθέτει εκτεταμένα αμυντικά συστήματα στη βάση του. Χωρίς ενέργεια, ο εχθρός δεν έχει πρόσβαση σε πληροφορίες, δεν διαθέτει γρήγορο χρόνο ανταπόκρισης και τα αμυντικά συστήματα της βάσης του είναι σε μέτρια επίπεδα.

ΠΛΗΚΤΡΟ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Το πλήκτρο ενέργειας on/off (ενεργοποίηση/απενεργοποίηση) που βρίσκεται στην πλαϊνή μπάρα, απεικονίζεται από έναν κεραυνό και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ενεργοποίηση ή την απενεργοποίηση των οικοδομημάτων. Αυτό το χαρακτηριστικό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, σε περίπτωση που η βάση σας έχει χαμηλή ενέργεια και χρειάζεται να συνδέσετε γρήγορα στο δίκτυο τα αμυντικά συστήματα της βάσης σας. Κάντε κλικ πάνω στο πλήκτρο ενέργειας της πλαϊνής μπάρας και ο κέρσορας θα μεταβληθεί σε κεραυνό. Κάντε κλικ πάνω σε οποιοδήποτε οικοδόμημα και αυτό θα ενεργοποιηθεί ή θα απενεργοποιηθεί. Τα οικοδομήματα που απενεργοποιούνται έχουν ένα εικονίδιο που δείχνει την κατάστασή τους. Όταν απενεργοποιηθεί ένα οικοδόμημα, οποιαδήποτε μονάδα, οικοδόμημα ή δυνατότητα που παρέχεται από αυτό το οικοδόμημα, δεν είναι διαθέσιμη έως ότου ενεργοποιηθεί ξανά το οικοδόμημα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΤΡΑΤΩΝΩΝ

Εάν διαθέτετε Εργοτάξιο και αρκετούς βαθμούς, μπορείτε να χτίσετε έναν Στρατώνα. Οι Στρατώνες σας δίνουν τη δυνατότητα να εκπαιδεύετε το πεζικό. Στην αρχή, οι τύποι των μονάδων που μπορείτε να εκπαιδεύσετε είναι περιορισμένοι, αλλά καθώς ολοκληρώνετε τις αποστολές θα κερδίζετε νέες τεχνολογίες και θα αναβαθμίζεται ο στρατός σας. Σύντομα, θα έχετε στη διάθεσή σας νέες μονάδες με εκπληκτικές ικανότητες.

ΧΡΗΜΑΤΑ, ΤΙΒΕΡΙΟ ΚΑΙ ΣΥΓΚΟΜΙΔΗ

Υπάρχει ένα είδος πλουτοπαραγωγικής πηγής που μπορείτε να εκμεταλλευτείτε για να κερδίσετε χρήματα: το ΤΙΒΕΡΙΟ. Το Τιβέριο βρίσκεται στα λιβάδια Τιβέριου και πρέπει να το μαζέψετε, προκειμένου να κερδίσετε βαθμούς. Πρέπει να κατασκευάσετε ένα Εργοστάσιο Επεξεργασίας Τιβέριου, για να μετατρέψετε το ακατέργαστο Τιβέριο σε χρήσιμους βαθμούς. Πάνω από την πλαϊνή μπάρα υπάρχει ο μετρητής βαθμών που υπολογίζει τα χρήματα που είναι διαθέσιμα για την κατασκευή οικοδομημάτων και μονάδων. Τα χρήματα μειώνονται καθώς κατασκευάζετε ή επισκευάζετε τις μονάδες και τα οικοδομήματα, ενώ αυξάνονται εάν πουλήσετε ένα κτίριο, εάν πάρετε Τιβέριο από το Συλλέκτη και το αποθηκεύσετε στο εργοστάσιο επεξεργασίας ή εάν βρείτε ένα κιβώτιο με χρήματα.

Υπάρχουν δύο μορφές Τιβέριου: το πράσινο και το μπλε. Το πράσινο Τιβέριο είναι άφθονο, αλλά είναι δηλητηριώδες για τις μονάδες του πεζικού και μπορεί να τις εξοντώσει εάν παραμείνουν κοντά του για μεγάλο χρονικό διάστημα. Το μπλε Τιβέριο είναι σπάνιο και, ως εκ τούτου, πολυτιμότερο από το πράσινο. Επίσης, το μπλε Τιβέριο είναι εξαιρετικά πτητικό και μπορεί να εκραγεί, εάν χτυπηθεί από πυρά όπλου.

ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΙΒΕΡΙΟΥ

Ψάξτε γύρω από τη βάση σας έως ότου βρείτε Τιβέριο. Μόλις βρείτε, επιλέξτε το Συλλέκτη κάνοντας αριστερό κλικ πάνω του και πηγαίνετε τον κέρσορα πάνω στο Τιβέριο. Ο κέρσορας θα μεταβληθεί σε κέρσορα επίθεσης. Ο Συλλέκτης δεν έχει οπλισμό. Αυτός ο κέρσορας σημαίνει ότι βρίσκεται πάνω σε Τιβέριο που μπορείτε να μαζέψετε. Κάντε πάλι αριστερό κλικ και ο Συλλέκτης θα αρχίσει να μαζεύει το Τιβέριο. Σε αυτό το σημείο, ο Συλλέκτης θα συνεχίσει αυτομάτως να μαζεύει το Τιβέριο και να το επεξεργάζεται.

ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΣ ΤΙΒΕΡΙΟΥ

Μπορείτε να επισπεύσετε την επιστροφή του Συλλέκτη κάνοντας αριστερό κλικ πάνω του και μετά τοποθετώντας τον κέρσορα πάνω στο εργοστάσιο επεξεργασίας. Ο κέρσορας μεταβάλλεται σε κέρσορα "εισόδου" (3 μπλε βέλη). Κάνοντας αριστερό κλικ πάνω στο εργοστάσιο επεξεργασίας, στέλνετε το Συλλέκτη στο εργοστάσιο επεξεργασίας μαζί με το τρέχον φορτίο του. Όπως πάντα, μπορείτε να ακυρώσετε την επιλογή του Συλλέκτη κάνοντας δεξιά κλικ. Αναγκαστική Αλλαγή Παραγράφου (Force Return)

Σημείωση: εάν μετακινήσετε το Συλλέκτη σε κάποιο σημείο χωρίς να εντοπίσετε μια πηγή Τιβέριου για συγκομιδή, ο Συλλέκτης δεν θα μαζέψει Τιβέριο. Μόλις φτάσει στον προορισμό του, θα παραμείνει εκεί έως ότου δώσετε εντολή για να κινηθεί και πάλι. Η αυτόματη συλλογή μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνον την πρώτη φορά που κατασκευάζετε ένα εργοστάσιο επεξεργασίας.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΚΤΙΡΙΩΝ (ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΝ GDI)

Ο GDI χρησιμοποιεί ένα τμηματικό σύστημα κατασκευών, το οποίο δίνει τη δυνατότητα να τοποθετούνται πρόσθετα εξαρτήματα σε ορισμένα οικοδομήματα που ενισχύουν τις ικανότητες των οικοδομημάτων. Τρεις τύποι οικοδομημάτων έχουν τη δυνατότητα να αναβαθμίζονται: οι Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας, τα Κέντρα Αναβάθμισης και οι Συναρμολογούμενοι Πύργοι. Η θέση του κάθε οικοδομήματος είναι ένας δίσκος με τέσσερις οπές, που υποδεικνύουν τα σημεία εφαρμογής των πρόσθετων εξαρτημάτων.

Πλήκτρο επισκευών & Επισκευές

Προκειμένου να επισκευάσετε ένα κατεστραμμένο κτίριο ή μονάδα, κάντε αριστερό κλικ στο πλήκτρο του γαλλικού κλειδιού, που υπάρχει στην πλαϊνή μπάρα. Ο κέρσορας που βρίσκεται στο πεδίο της μάχης μετατρέπεται σε γαλλικό κλειδί και περιστρέφεται όταν τοποθετηθεί πάνω σε ένα κατεστραμμένο κτίριο. Κάντε αριστερό κλικ στο περιστρεφόμενο κλειδί που υπάρχει πάνω στο κτίριο που θέλετε να επισκευάσετε. Το γαλλικό κλειδί αναβοσβήνει πάνω στο κτίριο που επισκευάζεται. Το κόστος της επισκευής αφαιρείται αυτόματα από τους βαθμούς σας. Μπορείτε να επισκευάσετε πολλά κτίρια ταυτόχρονα. Για να διακόψετε τις επισκευές σε ένα οικοδόμημα, κάντε αριστερό κλικ πάνω του, ενώ το εικονίδιο του γαλλικού κλειδιού είναι ακόμη ενεργοποιημένο. Κάνοντας δεξί κλικ ακυρώνετε την επισκευή.

ΠΛΗΚΤΡΟ ΠΩΛΗΣΗΣ & ΠΩΛΗΣΗ

Για να πουλήσετε ένα κτίριο, κάντε αριστερό κλικ στο πλήκτρο "\$" που υπάρχει στην πλαϊνή μπάρα και ο κέρσορας μετατρέπεται σε ένα χρυσό "\$". Ο κέρσορας περιστρέφεται όταν βρίσκεται πάνω σε ένα κτίριο προς πώληση. Κάντε αριστερό κλικ στο κτίριο που θέλετε να πουλήσετε. Το κτίριο πωλείται και σας αποδίδεται ένα ποσοστό του αρχικού κόστους κατασκευής του κτιρίου. Χρησιμοποιώντας αυτήν τη μέθοδο, μπορείτε επίσης να πουλήσετε οχήματα που βρίσκονται στο Συναργείο. ΠΡΟΣΕΞΤΕ! Σε οποιοδήποτε κτίριο κάνετε αριστερό κλικ, ενώ ο κέρσορας βρίσκεται στη θέση λειτουργίας "\$", το κτίριο αυτό θα καταδαφιστεί και θα πουληθεί! Για να ακυρώσετε τη θέση λειτουργίας πώλησης, κάντε δεξί κλικ.

ΣΗΜΕΙΑ ΠΡΟΩΘΗΣΗΣ

Το παιχνίδι Tiberian Sun έχει τη δυνατότητα να αυτοματοποιεί τις περιπολίες της βάσης, τις ομάδες επισκευών και τις πορείες επίθεσης με ένα σύστημα σημείων προώθησης. Τα σημεία προώθησης είναι μόνιμα και παραμένουν στο πεδίο της μάχης έως ότου τα σβήσετε.

Πώς τοποθετείτε ένα μονοπάτι σημείων προώθησης

Ο απλούστερος τρόπος χρήσης των σημείων προώθησης είναι η μετακίνηση των μονάδων από ένα σημείο σε ένα άλλο. Ορίζοντας ένα μονοπάτι, μπορείτε να κάνετε τις μονάδες σας να αποφεύγουν τις απειλές ή να παραμονεύουν γύρω από τη βάση του εχθρού, για να επιτεθούν από κάποια λιγότερο φυλασσόμενη πλευρά. Προκειμένου να πετύχετε κάτι τέτοιο, κάντε αριστερό κλικ στο πλήκτρο των σημείων προώθησης (ή στο πλήκτρο W). Έτσι θα μπειτε στη θέση λειτουργίας των σημείων προώθησης. Τώρα κάντε κλικ μόνο μία φορά. Κάθε φορά που κάνετε κλικ στο πλήκτρο των σημείων προώθησης, περιφέρεστε σε ένα από τα μονοπάτια των σημείων προώθησης που μπορείτε να ορίσετε. Έχετε υπόψη σας ότι το χρώμα της σημαίας πάνω στο πλήκτρο θα αλλάζει, για να σας δείχνει το μονοπάτι που επιλέξατε. Μόλις βρεθείτε στη θέση λειτουργίας των σημείων προώθησης, κάντε αριστερό κλικ στη θέση που θέλετε να τοποθετήσετε το πρώτο σημείο προώθησης. Προσέξτε ότι θα εμφανιστεί ένα μηδέν (0) δίπλα στο πρώτο σημείο προώθησης. Η σειρά των αριθμών είναι σημαντική, γιατί είναι η σειρά με την οποία οι μονάδες θα ακολουθήσουν τα σημεία προώθησης, δηλ. 0 έως 1 έως 2, κ.ο.κ.

Μόλις οριστεί το πρώτο σημείο προώθησης, κινήστε το ποντίκι, κάντε αριστερό κλικ σε μια άλλη θέση και θα τοποθετηθεί το σημείο προώθησης #1. Μπορείτε να συνεχίσετε να ορίζετε σημεία προώθησης όπου μπορείτε. Έχετε υπόψη σας ότι τα σημεία προώθησης συνδέονται μεταξύ τους και επομένως, μπορείτε να κατανοήσετε τον τρόπο μετακίνησης των μονάδων από το ένα σημείο στο άλλο. Οι μονάδες εδάφους θα πρέπει να διασχίσουν απροσπέλαστο έδαφος, αλλά θα προσπαθήσουν να βρίσκονται όσο πιο κοντά γίνεται στο μονοπάτι.

Όταν τελειώσετε την τοποθέτηση των σημείων προώθησης, κάντε δεξί κλικ για να βγείτε από τη θέση λειτουργίας των σημείων προώθησης. Εάν θέλετε να ξαναμπίεξε σε αυτή τη θέση λειτουργίας, κάντε αριστερό κλικ σε οποιοδήποτε σημείο προώθησης δεν βρίσκονται επιλεγμένες μονάδες ή οικοδομήματα.

Πώς μετακινείτε και σβήνετε τα σημεία προώθησης

Προκειμένου να μετακινήσετε ένα σημείο προώθησης, κάντε αριστερό κλικ σε ένα από τα σημεία προώθησης που βρίσκονται στο μονοπάτι που θέλετε να τροποποιήσετε. Όταν είστε στη θέση λειτουργίας των σημείων προώθησης, κάντε αριστερό κλικ στο σημείο που θέλετε να μετακινήσετε. Με αυτόν τον τρόπο θα πιάσετε το σημείο αυτό. Μετακινήστε το στη νέα θέση και κάντε αριστερό κλικ για να το ξανατοποθετήσετε κάτω.

Για να σβήσετε ένα σημείο προώθησης, σηκώστε το σημείο σαν να θέλατε να το μετακινήσετε. Μόλις το πιάσετε, πατήστε το πλήκτρο σβησίματος (-) των σημείων προώθησης για να το αφαιρέσετε.

Πώς ακολουθείτε τα σημεία προώθησης

Προκειμένου να κάνετε μια μονάδα να ακολουθήσει το μονοπάτι που έχετε ορίσει, επιλέξτε τη μονάδα και κάντε αριστερό κλικ σε ένα από τα σημεία προώθησης που έχετε ορίσει. Η μονάδα θα μετακινηθεί προς αυτό το σημείο προώθησης και θα ακολουθήσει τη συνεχή σειρά των αριθμημένων σημείων, έως ότου φτάσει στο τέλος του μονοπατιού. Έχετε υπόψη σας ότι οι μονάδες θα ακολουθούν απλώς τα σημεία προώθησης, χωρίς να συγκρούονται με τις μονάδες του εχθρού.

Ελικοειδή σημεία προώθησης (Περίπολοι)

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα σημεία προώθησης για να δημιουργήσετε τη διαδρομή της περιπολίας, η οποία αποτελείται από μια σειρά σημείων προώθησης που κάνουν ελιγμούς. Όσες μονάδες σταλούν για περιπολία ακολουθούν συνέχεια το μονοπάτι, έως ότου δοθεί άλλη εντολή.

Προκειμένου να δημιουργήσετε τη διαδρομή της περιπολίας, τοποθετήστε το σχέδιο των σημείων προώθησης που θέλετε και μετά, χωρίς να ακυρώσετε τη θέση λειτουργίας τοποθέτησης σημείου, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο SHIFT και κάντε αριστερό κλικ στο πρώτο σημείο του μονοπατιού. Ο κέρσορας μετατρέπεται σε ελικοειδές μονοπάτι όταν κρατάτε πατημένο το πλήκτρο shift. Κάντε αριστερό κλικ για να ορίσετε το μονοπάτι περιπολίας.

Περίπολοι Φρούρησης

Για να δώσετε εντολή στις μονάδες περιπολίας να επιτίθενται σε κάθε εχθρική μονάδα που συναντούν, επιλέξτε τις μονάδες που ακολουθούν το μονοπάτι ή το μονοπάτι περιπολίας και κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα CTRL+ALT, ενώ κάνετε αριστερό κλικ σε ένα από τα σημεία προώθησης. Οι επιλεγμένες μονάδες θα ακολουθούν το μονοπάτι και θα επιτίθενται σε κάθε εχθρική μονάδα που συναντούν. Οι περίπολοι Φρούρησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε άλλες αποστολές εκτός από το να επιτίθενται. Τοποθετώντας μια μονάδα επισκευών (κινητό συνεργείο ή ιατρείο) σε μια περίπολο Φρούρησης, δίνεται η ευκαιρία στη μονάδα αυτή να ακολουθεί το μονοπάτι και να επισκευάζει / θεραπεύει όποια φιλική μονάδα βρίσκεται κοντά στο μονοπάτι. Μόλις η(οι) μονάδα(ες) θεραπευτούν, η θεραπευτική μονάδα επιστρέφει στο μονοπάτι και συνεχίζει να αναζητά άλλες μονάδες που χρειάζονται τη βοήθειά της.

Επίσης, μπορείτε να βάλετε και αεροσκάφη στις Περιπόλους Φρούρησης. Τα αεροσκάφη θα περιπολούν το μονοπάτι όσο χρονικό διάστημα έχουν πυρομαχικά για να επιτεθούν. Μόλις τελειώσουν τα πυρομαχικά, θα επιστρέψουν στο χώρο στάθμευσής τους, θα ανεφοδιαστούν και θα συνεχίσουν την περιπολία τους στο μονοπάτι.

Προηγμένος τρόπος χρήσης των σημείων προώθησης

Τα σημεία προώθησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε άλλες αποστολές εκτός από το να μετακινούν τις μονάδες. Εάν τοποθετήσετε ένα σημείο προώθησης πάνω σε ένα οικοδόμημα, οι μονάδες θα εκτελούν και διάφορες άλλες λειτουργίες.

Πώς επιτίθεστε σε ειδικά οικοδομήματα

Εάν τοποθετήσετε ένα σημείο προώθησης πάνω σε ένα εχθρικό οικοδόμημα, δίνετε εντολή στις μονάδες που μετακινούνται κατά μήκος του μονοπατιού να επιτεθούν στο συγκεκριμένο οικοδόμημα. Εάν χρησιμοποιείτε μηχανικούς, θα επιχειρήσουν να καταλάβουν το οικοδόμημα. Εάν ένα από τα οικοδομήματα κατά μήκος του μονοπατιού καταστραφεί ή καταληφθεί, οι υπόλοιπες μονάδες θα κινηθούν κατά μήκος του μονοπατιού και θα επιτίθενται σε όσα οικοδομήματα έχουν πάνω τους σημεία προώθησης.

Αυτόματη επισκευή (μόνο για τον GDI)

Εάν τοποθετήσετε ένα από τα σημεία κατευθείαν πάνω σε ένα Συνεργείο του GDI, τότε οι μονάδες που ακολουθούν το μονοπάτι θα σταματήσουν για επισκευή στο Συνεργείο. Εάν μια κατεστραμμένη μονάδα επισκευάζεται ήδη τη στιγμή που μια άλλη μονάδα φτάνει στο Συνεργείο, η δεύτερη μονάδα θα διαγράφει ελικοειδή πορεία γύρω από το μονοπάτι, ελέγχοντας κάθε τόσο για να εξακριβώσει εάν το Συνεργείο είναι ελεύθερο. Μόλις το Συνεργείο αδειάσει, η μονάδα θα μπει μέσα και θα επισκευαστεί. Όταν ολοκληρωθεί η επισκευή κάποιας μονάδας, αυτή θα επιστρέψει και θα ακολουθήσει και πάλι το μονοπάτι.

PANTAR

Εάν δεν έχετε κατασκευάσει Εγκατάσταση Ραντάρ, τα διακριτικά της ομάδας σας (του GDI ή του Nod) εμφανίζονται στη θέση που θα βρισκόταν το ενεργοποιημένο ραντάρ. Με το ενεργοποιημένο ραντάρ, θα δείτε έναν μικρό χάρτη του πεδίου της μάχης, καθώς και όλες τις ορατές μονάδες που δεν καλύπτονται από το πέπλο. Στο παιχνίδι για πολλούς παίκτες, το πλήκτρο του ραντάρ μετακινείται ανάμεσα στην απεικόνιση του ραντάρ και στην απεικόνιση πρόσθετων πληροφοριών σχετικά με τον εχθρό σας. Πότε πότε εμφανίζονται ενημερωτικά βίντεο στην οθόνη του ραντάρ, προκειμένου να πάρετε σημαντικές πληροφορίες για τη μάχη.

ΠΩΣ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΤΕ ΤΑ ΕΧΘΡΙΚΑ ΚΤΙΡΙΑ

Καθώς το παιχνίδι προχωρά, τίθεται στη διάθεσή σας μια ειδική μονάδα πεζικού, το μηχανικό. Οι μηχανικοί δεν είναι οπλισμένοι, αλλά σας δίνουν τη δυνατότητα να καταλαμβάνετε εχθρικά κτίρια, να επισκευάζετε γέφυρες ή να επισκευάζετε πλήρως τα κατεστραμμένα οικοδομήματα που έχετε στην ιδιοκτησία σας. Για να πετύχετε κάτι τέτοιο, κάντε αριστερό κλικ στον μηχανικό και τοποθετήστε τον κέρσορα πάνω σε ένα εχθρικό κτίριο, σε ένα υπόστεγο επισκευής γεφυρών ή σε ένα κατεστραμμένο οικοδόμημα που έχετε στον έλεγχό σας. Ο κέρσορας μετατρέπεται σε κέρσορα "είσοδου" για τα εχθρικά κτίρια ή σε περιστρεφόμενο χρυσό γαλλικό κλειδί για τα υπόστεγα επισκευής γεφυρών και τα κατεστραμμένα οικοδομήματα.

ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΕΙΣΟΔΟΥ



Μόλις καταλάβετε ένα κτίριο, γίνεται τμήμα της βάσης σας. Μπορείτε να κατασκευάσετε πρόσθετα οικοδομήματα γύρω του, να το πουλήσετε ή να το αφήσετε στην τύχη του απαγορεύοντας στον εχθρό να το χρησιμοποιήσει. Ανάλογα με το είδος του οικοδομήματος που έχετε καταλάβει, ίσως μπορέσετε να κατασκευάσετε κάποιες μονάδες, τις οποίες, υπό κανονικές συνθήκες, δεν θα μπορούσατε να αποκτήσετε. Ο εχθρός σας θα επιχειρήσει να επανακτήσει το κτίριο, γι' αυτό να είστε προετοιμασμένοι να το υπερασπιστείτε.

ΕΛΕΓΧΟΣ ΥΓΕΙΑΣ

Για να ελέγξετε την κατάσταση της υγείας μιας μονάδας ή την κατάσταση ενός οικοδομήματος, επιλέξτε την κάνοντας αριστερό κλικ πάνω της, όταν ο κέρσορας βρίσκεται στη θέση λειτουργίας επιλογής (ακυρώνετε την επιλογή κάνοντας δεξί κλικ). Όσο η μπάρα είναι πράσινη, η μονάδα βρίσκεται σε καλή κατάσταση. Καθώς το μέγεθος της μπάρας μειώνεται και γίνεται κόκκινη, η επιλεγμένη μονάδα αρχίζει προοδευτικά να καταστρέφεται ώσπου να διαλυθεί εντελώς. Οι μονάδες που είναι κίτρινες και κόκκινες δεν λειτουργούν το ίδιο αποτελεσματικά με αυτές που είναι πράσινες. Αυτό μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα τον πιο αργό χρόνο κατασκευής, την πιο αργή κίνηση, καθώς και διάφορες άλλες αρνητικές συνέπειες.

Ορισμένες μονάδες διαθέτουν ικανότητα μεταφοράς αντικειμένων, που υποδεικνύεται από μια σειρά κουτιών στην κάτω αριστερή γωνία της επιλεγμένης μονάδας. Αυτά τα κουτιά σας δείχνουν με μια ματιά την ποσότητα που μεταφέρει η μονάδα σας και πόση χωρητικότητα απομένει.

ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΠΙΣΚΕΥΩΝ

Όταν προχωρήσετε αρκετά το παιχνίδι, θα μπορείτε να κατασκευάσετε ένα Συνεργείο, ένα ιατρείο και ένα ρομπότ επισκευών. Στο Συνεργείο και το ρομπότ επισκευών μπορείτε να επισκευάζετε τα οχήματα και τα αεροσκάφη που παρουσιάζουν βλάβες, ενώ στο ιατρείο θεραπεύονται οι "τραυματισμένες" μονάδες.

Για να επισκευάσετε ένα όχημα που έχει βλάβη, επιλέξτε το και μετακινήστε τον κέρσορα στο Συνεργείο. Ο κέρσορας μετατρέπεται σε εικονίδιο εισόδου. Εάν κάνετε αριστερό κλικ, η μονάδα θα μεταφερθεί στο Συνεργείο και θα αρχίσει να επισκευάζεται. Εάν έχετε επιλέξει πολλές μονάδες, θα επισκευάζεται μία κάθε φορά. Τα χρήματα αφαιρούνται αυτόματα από το λογαριασμό σας, ανάλογα με το είδος της μονάδας και τη σοβαρότητα τη βλάβης.

Προκειμένου να επισκευάσετε οχήματα στο ρομπότ επισκευών ή να θεραπεύσετε το πεζικό στο ιατρείο, επιλέξτε το ρομπότ επισκευών ή το ιατρείο και τοποθετήστε τον κέρσορα πάνω στην ομάδα που έχει βλάβη. Ο κέρσορας μετατρέπεται σε γαλλικό κλειδί υποδεικνύοντας το Συνεργείο ή σε κόκκινο σταυρό για το ιατρείο. Εάν επισκευάσετε τις μονάδες με αυτόν τον τρόπο, δεν θα σας κοστίζει βαθμούς.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Η επιλογή της θέσης λειτουργίας επιλογών διακόπτει όλη τη δράση στο πεδίο της μάχης, ενώ ρυθμίζετε τα πλήκτρα των οπτικών και ακουστικών εφέ, καθώς και τα πλήκτρα ελέγχου του παιχνιδιού. Έχετε υπόψη σας ότι στα παιχνίδια για πολλούς παίκτες, το παιχνίδι δεν διακόπτεται προσωρινά όταν τροποποιείτε τις ρυθμίσεις και ότι είστε ευάλωτοι στις εχθρικές επιθέσεις!

Φόρτωση Αποστολής

Εάν θέλετε να παίξετε μια αποστολή που είχατε αποθηκεύσει προηγουμένως, επιλέξτε τη φόρτωση αποστολής από το μενού επιλογών.

Μενού Φόρτωσης Αποστολών

Κάντε αριστερό κλικ στα βελάκια πάνω ή κάτω για να περιπλανηθείτε μέσα στα αποθηκευμένα παιχνίδια. Μετά κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή "LOAD" (Φόρτωση), για να φορτώσετε το επιλεγμένο παιχνίδι.

Εάν θέλετε να βγείτε από αυτή την οθόνη χωρίς να φορτώσετε κάποιο παιχνίδι, κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή CANCEL (Ακύρωση).

Αποθήκευση Αποστολής

Επιλέξτε την αποθήκευση αποστολών από το μενού επιλογών, για να αποθηκεύσετε την αποστολή στην οποία παίζετε. Από το μενού αποθήκευσης αποστολής, επιλέξτε τη θυρίδα της αποθηκευμένης αποστολής που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Εάν αποθηκεύσετε ένα παιχνίδι σε μια χρησιμοποιημένη θυρίδα, η ήδη αποθηκευμένη αποστολή θα διαγραφεί. Εάν θέλετε να αποθηκεύσετε σε μια νέα θυρίδα, επιλέξτε [Empty Slot] (Κενή Θυρίδα) και ονομάστε την αποστολή σας. Ο αριθμός των αποθηκευμένων παιχνιδιών που υπάρχουν στη διάθεσή σας εξαρτάται από το χώρο του σκληρού δίσκου του υπολογιστή σας. Εάν δεν υπάρχει χώρος στον σκληρό δίσκο, δεν θα εμφανιστεί η επιλογή [Empty Slot]. Θα πρέπει να αποθηκεύσετε πάνω σε ένα ήδη αποθηκευμένο παιχνίδι ή να σβήσετε ορισμένα αποθηκευμένα παιχνίδια.

Σημείωση: Στο Tiberian Sun μπορείτε να αποθηκεύσετε μόνο τα παιχνίδια που βρίσκονται στον κατάλογο μέσα στον οποίο είναι εγκατεστημένο το παιχνίδι.

Μενού Αποθήκευσης Αποστολών

Κάντε αριστερό κλικ στα βελάκια πάνω/κάτω για να περιπλανηθείτε στα παιχνίδια που έχετε αποθηκεύσει. Κατόπιν, κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή "SAVE" (Αποθήκευση), για να αποθηκεύσετε το επιλεγμένο παιχνίδι. Εάν θέλετε να βγείτε από αυτήν την οθόνη χωρίς να αποθηκεύσετε το παιχνίδι, κάντε αριστερό στην επιλογή "CANCEL".

Διαγραφή Αποστολής

Επιλέξτε τη διαγραφή αποστολών από το μενού επιλογών, όταν θέλετε να απαλλαγείτε από ορισμένα αποθηκευμένα παιχνίδια. Η επιλογή αυτή είναι πολύ χρήσιμη για τις περιπτώσεις που θέλετε να ελευθερώσετε χώρο στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας.

Από το μενού διαγραφής αποστολών, επιλέξτε την αποστολή που θέλετε να διαγράψετε κάνοντας αριστερό κλικ πάνω της. Κατόπιν κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή "DELETE" (Διαγραφή), για να αφαιρέσετε την αποστολή.

Θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο επιβεβαίωσης, για να επιβεβαιώσετε ότι θέλετε να διαγράψετε την αποστολή. Εάν είστε σίγουρος ότι θέλετε να τη διαγράψετε, κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή "YES" (Ναι), ή διαφορετικά κάντε αριστερό κλικ στο "NO" (Όχι).

Εγκατάλειψη Αποστολής

Επιλέξτε εγκατάλειψη αποστολής όταν αποφασίσετε ότι δεν θέλετε να δείτε την εξέλιξη της μάχης και θέλετε να πάτε στην οθόνη των τίτλων. Θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο επιβεβαίωσης για να επιβεβαιώσετε την επιλογή σας. Επίσης, μπορείτε να ξαναρχίσετε την αποστολή από αυτήν την οθόνη πατώντας το πλήκτρο "RESTART MISSION" (Επανεκκίνηση Αποστολής).

Πλήκτρα Ελέγχου Του Παιχνιδιού

Από το μενού των πλήκτρων ελέγχου του παιχνιδιού μπορείτε να προσαρμόζετε τον ήχο, την ταχύτητα του παιχνιδιού, καθώς και τον ρυθμό περιπλάνησης στο χάρτη.

Ταχύτητα Παιχνιδιού

Αυτός ο δρομέας σας επιτρέπει να μεταβάλλετε την ταχύτητα του παιχνιδιού.

Ταχύτητα Περιπλάνησης

Χρησιμοποιήστε αυτόν το δρομέα για να ρυθμίσετε όπως θέλετε το ρυθμό περιπλάνησης στο χάρτη. Όσο πιο υψηλή είναι η ρύθμιση, τόσο γρηγορότερα θα ξετυλιγεται ο χάρτης μέσα στο παιχνίδι.

Πλήκτρα Ελέγχου Ήχου

Για να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου της μουσικής ή των ηχητικών εφέ, σύρετε το δρομέα προς τα αριστερά ή τα δεξιά. Μετακινώντας το δρομέα προς τα δεξιά, η μουσική δυναμώνει ενώ, αν τον μετακινήσετε προς τα αριστερά, η μουσική χαμηλώνει. Εάν θέλετε να κλείσετε τελείως τη μουσική ή τα ηχητικά εφέ, τραβήξτε το δρομέα τέρμα αριστερά.

Συνέχιση Αποστολής

Κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή "RESUME MISSION" (Συνέχιση Αποστολής) για να συνεχίσετε την αποστολή που βρίσκεται σε εξέλιξη.

Ενημέρωση

Εάν έχετε ξεχάσει τους στόχους της αποστολής, κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή "BRIEFING" (Ενημέρωση) για να επαναληφθούν. Όταν είστε έτοιμος να επιστρέψετε στην αποστολή, πατήστε το πλήκτρο "RESUME".

ΠΡΟΗΓΜΕΝΟΙ ΕΛΙΓΜΟΙ

Μόλις κατανοήσετε πλήρως τη λειτουργία των βασικών πλήκτρων ελέγχου των μονάδων σας, θα πρέπει να προχωρήσετε σε ορισμένα πιο προηγμένα πλήκτρα ελέγχου που διαθέτει το *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN*. Εάν πρόκειται να επιδείξετε τις ικανότητές σας σε άλλους παίκτες, είναι απαραίτητο να μάθετε να χρησιμοποιείτε τα ακόλουθα πλήκτρα ελέγχου.

Action (Ενέργεια)	Default Key(s) [Προκαθορισμένο(α) Πλήκτρο(α)]	Description (Περιγραφή)
Options (Επιλογές)	ESC	Εμφανίζει το μενού επιλογών. Πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο "Esc". Το παιχνίδι θα διακοπεί προσωρινά στο βάθος της οθόνης, εκτός εάν είναι παιχνίδι για πολλούς παίκτες.
Guard Object (Αντικείμενο Φρούρησης)	G	Με την κίνηση αυτή δίνετε εντολή σε μια μονάδα να ακολουθήσει μια άλλη φιλική μονάδα. Επιλέγετε τη μονάδα φρούρησης, κρατάτε πατημένο το πλήκτρο "G" και κάνετε αριστερό κλικ στη μονάδα που πρόκειται να φρουρηθεί.
Scatter Units (Διασπορά Μονάδας(ων))	X	Με την κίνηση αυτή δίνετε εντολή στη μονάδα να φύγει από τη θέση που καταλαμβάνει. Επιλέγετε τη(τις) μονάδα(ες) που θέλετε να διασκορπίσετε και πατάτε το πλήκτρο "X". Κάθε φορά που πατάτε το πλήκτρο "X", η μονάδα ή οι μονάδες επιλέγουν νέα θέση.
Stop Unit(s) Σταμάτημα Μονάδας(ων)	S	Με την κίνηση αυτή σταματάτε τη μονάδα στο σημείο που βρίσκεται. Επιλέγετε τη μονάδα ή τις μονάδες που θέλετε να σταματήσετε και πατάτε το πλήκτρο "S".
Follow Unit (Παρακολούθηση Μονάδας)	F	Με αυτήν την κίνηση η οθόνη τακτικής κεντράρει στην επιλεγμένη μονάδα και μπορείτε να την παρακολουθείτε πάνω στο χάρτη. Επιλέγετε τη μονάδα που θέλετε να παρακολουθείτε και πατάτε το πλήκτρο "F". Για να ακυρωθεί η θέση λειτουργίας παρακολούθησης, πατήστε ξανά το πλήκτρο "F".

Force Fire
(Αναγκαστικός Πυροβολισμός)

CTRL + Αριστερό Κλικ

Με αυτήν την κίνηση, αναγκάζετε την επιλεγμένη μονάδα ή το οικοδόμημα να ανοίξει πυρ εναντίον μιας θέσης, ανεξάρτητα από το αν υπάρχει ή όχι κάποιο εχθρικό αντικείμενο στη θέση αυτή. Επιλέγετε τη μονάδα (τις μονάδες) ή το οικοδόμημα (τα οικοδομήματα) που θέλετε να ανοίξει πυρ και κάνετε αριστερό κλικ στη θέση, ενώ κρατάτε πατημένο το πλήκτρο "CTRL". Οι μονάδες ή τα οικοδομήματα θα συνεχίσουν να πυροβολούν εναντίον αυτής της θέσης, έως ότου δοθεί άλλος στόχος ή τους τελειώσουν τα πυρομαχικά.

Force Move
(Αναγκαστική Κίνηση)

ALT + Αριστερό Κλικ

Με αυτήν την κίνηση αναγκάζετε την επιλεγμένη μονάδα (τις μονάδες) να μετακινηθούν σε μια θέση. Επιλέγετε τη μονάδα (τις μονάδες) που θέλετε να μετακινηστεί και κάνετε αριστερό κλικ, ενώ κρατάτε πατημένο το πλήκτρο "ALT". Οι μονάδες θα κάνουν ό,τι μπορούν για να φτάσουν όσο το δυνατόν κοντύτερα στη συγκεκριμένη θέση, χωρίς να παραβούν τους κανόνες του παιχνιδιού.

Set rally point for war factory or barracks
(Ορισμός σημείου ανασύνταξης για το Πολεμικό Εργοστάσιο ή τους Στρατώνες)

CTRL + ALT + Αριστερό Κλικ

Με αυτήν την κίνηση δίνετε εντολή στις μονάδες που δημιουργήθηκαν από το Πολεμικό Εργοστάσιο ή τους Στρατώνες να μετακινηθούν στο σημείο ανασύνταξης μόλις δημιουργηθούν. Επιλέξετε το Πολεμικό Εργοστάσιο ή το Στρατώνι, μετακινηθείτε προς τον προορισμό που θέλετε να ορίσετε ως το σημείο ανασύνταξης και πατήστε τα πλήκτρα CTRL + ALT + Αριστερό Κλικ. Όλες οι νέες μονάδες θα μετακινηθούν στο σημείο αυτό μόλις ολοκληρωθεί η παραγωγή.

Move to Radar/EVA
(Μετακίνηση προς το Ραντάρ/EVA)

V

Με αυτήν την κίνηση κεντράρετε την οθόνη τακτικής στη θέση του τελευταίου ραντάρ/EVA. Μόλις υπάρξει κάποιο γεγονός που δίνει το δικαίωμα για λειτουργία του ραντάρ ή EVA, πατήστε το πλήκτρο "V" και η οθόνη θα κεντραριστεί στη θέση του συγκεκριμένου γεγονότος.

Waypoint Mode
(Θέση λειτουργίας σημείων προώθησης)

W

Με την κίνηση αυτή βάζετε τον κέρσορα σε Θέση Λειτουργίας Σημείων Προώθησης. Πατώντας το πλήκτρο "W" μπορείτε να ορίσετε σημεία προώθησης. Πατώντας ξανά το πλήκτρο "W" ή κάνοντας δεξί κλικ ακυρώνετε αυτήν τη θέση λειτουργίας.

Loop waypoints
(Ελικοειδή σημεία προώθησης)

SHIFT + Αριστερό Κλικ

Τα σημεία προώθησης μπορούν να ρυθμιστούν ώστε να περιστρέφονται κυκλικά, δημιουργώντας τη διαδρομή της περιπολίας. Τοποθετήστε τα σημεία προώθησης, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο SHIFT και κάντε Αριστερό Κλικ στο πρώτο σημείο προώθησης του συνόλου. Ο κέρσορας των σημείων προώθησης θα μετατραπεί σε κυκλικό βέλος που δείχνει ότι θα περιστραφεί κυκλικά.

Waypoint guard patrol
(Σημείο προώθησης της περιπόλου φρούρησης)

CTRL + ALT + Αριστερό Κλικ

Με την κίνηση αυτή αναγκάζετε τις μονάδες που μετακινούνται προς τη διαδρομή του σημείου προώθησης να ανοίξουν αυτομάτως πυρ σε όποιες εχθρικές μονάδες συναντήσουν. Επιλέξτε μια ομάδα μονάδων και κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα CTRL + ALT και Αριστερό Κλικ σε ένα σημείο προώθησης. Οι μονάδες θα ακολουθήσουν τα σημεία προώθησης και αυτομάτως θα ανοίξουν πυρ σε όσες εχθρικές μονάδες βρίσκονται στην ακτίνα βολής τους. Οι μονάδες θα επιστρέψουν στη διαδρομή του σημείου προώθησης μόλις καταστραφεί ο εχθρός.

Delete Player Set Waypoint
(Διαγραφή Σημείου Προώθησης Καθορισμένου από τον Παικτη)

Delete (Διαγραφή)

Με την κίνηση αυτή διαγράφετε το επιλεγμένο σημείο προώθησης από τον κατάλογο. Επιλέγετε το σημείο που θέλετε να διαγράψετε και μετά πατάτε το πλήκτρο "Delete". Με την κίνηση αυτή καταστρέφεται ο κατάλογος των σημείων προώθησης.

Set Tactical Map Location 1
(Ορισμός Θέσης 1 του Χάρτη Τακτικής)

CTRL F9

Με την κίνηση αυτή ορίζεται ένα σημείο που θα κεντραριστεί πάνω στον χάρτη τακτικής. Μετακινήστε τον χάρτη τακτικής στο σημείο που θέλετε και πατήστε τα πλήκτρα CTRL F9. Όταν θέλετε να μετακινήσετε την οθόνη πίσω στο σημείο που έχετε επιλέξει, πατήστε το πλήκτρο F9.

Set Tactical Map Location 2 (
Ορισμός Θέσης 2 του Χάρτη Τακτικής)

CTRL F10

Με την κίνηση αυτή ορίζεται ένα σημείο που θα κεντραριστεί πάνω στον χάρτη τακτικής. Μετακινήστε τον χάρτη τακτικής στο σημείο που θέλετε και πατήστε τα πλήκτρα CTRL F10. Όταν θέλετε να μετακινήσετε την οθόνη πίσω στο σημείο που έχετε επιλέξει, πατήστε το πλήκτρο F10.

Set Tactical Map Location 3
(Ορισμός Θέσης 3 του Χάρτη Τακτικής)

CTRL F11

Με την κίνηση αυτή ορίζεται ένα σημείο που θα κεντραριστεί πάνω στον χάρτη τακτικής. Μετακινήστε τον χάρτη τακτικής στο σημείο που θέλετε και πατήστε τα πλήκτρα CTRL F11. Όταν θέλετε να μετακινήσετε την οθόνη πίσω στο σημείο που έχετε επιλέξει, πατήστε το πλήκτρο F11.

Set Tactical Map Location
(Ορισμός Θέσης 4 του Χάρτη Τακτικής)

CTRL F12

Με την κίνηση αυτή ορίζεται ένα σημείο που θα κεντραριστεί πάνω στον χάρτη τακτικής. Μετακινήστε τον χάρτη τακτικής στο σημείο που θέλετε και πατήστε τα πλήκτρα CTRL F12. Όταν θέλετε να μετακινήσετε την οθόνη πίσω στο σημείο που έχετε επιλέξει, πατήστε το πλήκτρο F12.

Centre Tactical Map on Base
(Κεντράρισμα του Χάρτη
Τακτικής πάνω στη Βάση)

H

Με την κίνηση αυτή μετακινείται η γωνία λήψης του χάρτη και κεντράρεται πάνω στο Εργοτάξιο. Εάν πατήσετε το πλήκτρο "H", ο χάρτης τακτικής θα μεταφερθεί στο κέντρο του Εργοταξίου. Εάν δεν διαθέτετε Εργοτάξιο, η οθόνη κεντράρει πάνω στο επόμενο πιο ακριβό οικοδόμημα που έχετε στην κατοχή σας.

Sidebar Up (Ανέβασμα
(Ανέβασμα Πλαϊνής Μπάρας)

Page Up

Με την κίνηση αυτή μετακινείτε τις πλευρές της μπάρας προς τα πάνω, κατά μία ολόκληρη σελίδα. Εάν πατήσετε το πλήκτρο "Page Up", η πλαϊνή μπάρα θα γυρίσει προς τα πάνω μία ολόκληρη σελίδα, και όχι μόνο κατά ένα αντικείμενο τη φορά.

Sidebar Down
(Κατέβασμα Πλαϊνής Μπάρας)

Page Down

Με την κίνηση αυτή μετακινείτε και τις δύο πλευρές της μπάρας προς τα κάτω, κατά μία ολόκληρη σελίδα. Εάν πατήσετε το πλήκτρο "Page Down", η πλαϊνή μπάρα θα γυρίσει προς τα κάτω μία ολόκληρη σελίδα, και όχι μόνο κατά ένα αντικείμενο τη φορά.

Toggle Power Mode
(Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση
της Θέσης Λειτουργίας Ενέργειας)

P

Με την κίνηση αυτή ενεργοποιείτε/απενεργοποιείτε τη θέση λειτουργίας ενέργειας του κέρσορά σας. Εάν πατήσετε το πλήκτρο "P" ενεργοποιείτε τη θέση λειτουργίας ενέργειας, ενώ εάν κάνετε δεξί κλικ, την απενεργοποιείτε. Η θέση λειτουργίας ενέργειας σας δίνει τη δυνατότητα να ενεργοποιείτε/απενεργοποιείτε τα κτίριά σας.

Screen Capture
(Στιγμιότυπο Οθόνης)

CTRL-C

Εκτυπώνει ένα αρχείο παιχνιδιού 640x480 .PCX. Εάν πατήσετε τα πλήκτρα "CTRL-C", αποθηκεύετε ένα στιγμιότυπο από την οθόνη. Κάθε φορά που πατάτε το πλήκτρο, θα αποθηκεύεται μια νέα οθόνη που θα ονομάζεται ανάλογα με τη σειρά της, π.χ. GAME001, GAME002, κ.ο.κ.

Next Unit (Επόμενη Μονάδα)

N

Με την κίνηση αυτή επιλέγετε την επόμενη μονάδα του χάρτη. Επιλέγετε μια μονάδα και πατάτε το πλήκτρο "N" για να επιλέξετε αυτόματα την επόμενη μονάδα που υπάρχει στον κατάλογο, ανεξάρτητα από τη θέση της πάνω στο χάρτη.

Previous Unit
(Προηγούμενη Μονάδα)

B

Με την κίνηση αυτή επιλέγετε την προηγούμενη μονάδα του χάρτη. Επιλέγετε μια μονάδα και πατάτε το πλήκτρο "B" για να επιλέξετε αυτόματα την προηγούμενη μονάδα, ανεξάρτητα από τη θέση της πάνω στο χάρτη.

Select All (Επιλογή Όλων)

E

Με την κίνηση αυτή επιλέγετε όλες τις μονάδες των παικτών πάνω στον χάρτη τακτικής που υπάρχει εκείνη τη στιγμή. Εάν πατήσετε το πλήκτρο "E", επιλέγετε κάθε μονάδα που έχετε στη διάθεσή σας και είναι ορατή πάνω στο χάρτη. Κάνοντας δεξί κλικ ακυρώνετε την επιλογή.

Create Team (Δημιουργία Ομάδας)

CTRL + 0-9

Με την κίνηση αυτή δημιουργείτε μια ομάδα, που θα μπορεί αμέσως να επιλεγεί ως ομάδα πατώντας κάποιο αριθμητικό πλήκτρο. Επιλέγετε τη μονάδα ή τις μονάδες που θέλετε να γίνουν μέρος της ομάδας. Μετά πατήστε το πλήκτρο CTRL + έναν αριθμό από το 0 έως το 9. Η ομάδα θα οριστεί σε αυτόν τον αριθμό. Εάν ορίσετε μια νέα ομάδα σε αριθμό που έχει ήδη χρησιμοποιηθεί, η νέα ομάδα θα αντικαταστήσει την παλιά.

Select a Team (Επιλογή Ομάδας)

0-9

Με την κίνηση αυτή ορίζετε την ομάδα στο συγκεκριμένο αριθμό. Πατήστε ένα πλήκτρο από το 0 έως το 9. (Προϋποθέτει ότι έχετε ήδη δημιουργήσει μια ομάδα CTRL σε αυτό το πλήκτρο.)

Centre on Team

(Κεντράρισμα στην Ομάδα)

ALT + 0-9

Με την κίνηση αυτή επιλέγετε και κεντράρετε τον χάρτη τακτικής πάνω στην ομάδα CTRL. Πατήστε τα πλήκτρα "ALT + 0-9" για να επιλέξετε την ομάδα CTRL και για να μετακινήσετε τον χάρτη τακτικής προς την ομάδα. Πρέπει να έχετε ήδη ορίσει μια ομάδα CTRL. Εάν η ομάδα διασκορπιστεί, τότε επιλέγεται εξ' ορισμού η πιο ισχυρή ομάδα πάνω στην οποία θα κεντραριστεί το παιχνίδι.

Add Unit to Team

(Πρόσθεση Μονάδας στην Ομάδα)

SHIFT + 0-9

Με την κίνηση αυτή προσθέτετε μια μονάδα στην ομάδα που δημιουργήθηκε χρησιμοποιώντας το χαρακτηριστικό CTRL + n. Επιλέξτε την ομάδα CTRL στην οποία θέλετε να προσθέσετε τη μονάδα, πατώντας το πλήκτρο CTRL + τον αριθμό της ομάδας. Μετά κρατήστε πατημένο το πλήκτρο "SHIFT", ενώ κάνετε αριστερό κλικ στη νέα μονάδα που πρόκειται να προστεθεί στην ομάδα. Πατήστε το πλήκτρο CTRL+ τον αριθμό της ομάδας στην οποία θέλετε να προσθέσετε τις μονάδες, για να τις προσθέσετε.

Add Unit to Team

(Πρόσθεση Μονάδας στην Ομάδα)

SHIFT + Αριστερό Κλικ

Με την κίνηση αυτή προσθέτετε μια μονάδα σε μια επιλεγμένη ομάδα. Επιλέξτε μια ομάδα και μετά κάντε αριστερό κλικ στη μονάδα που θέλετε να προσθέσετε, ενώ κρατάτε πατημένο το πλήκτρο "SHIFT". Η κίνηση αυτή μπορεί να επαναληφθεί πολλές φορές για να προσθέσετε επιπλέον μονάδες.

ΠΛΗΚΤΡΑ ΜΟΝΟΝ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΠΟΛΛΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Action (Ενέργεια)

Default Key(s)
[Προκαθορισμένο(α)
πλήκτρο(α)]

Description (Περιγραφή)

Toggle Alliance
(Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση
Συμμαχίας)

A

Με την κίνηση αυτή ένας παίκτης συμμαχεί με έναν άλλον. Επιλέξτε μια μονάδα που ανήκει στον παίκτη με τον οποίο θέλετε να συμμαχήσετε και πατήστε το πλήκτρο "A". Έτσι συνδέεται μόνον ο παίκτης που πάτησε το πλήκτρο "A". Ο άλλος παίκτης θα πρέπει να ανταποκριθεί με τον ίδιο τρόπο, διαφορετικά οι μονάδες του θα συνεχίσουν να πυροβολούν στις προτεινόμενες συμμαχικές μονάδες.

Toggle Radar Map
(Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση
Χάρτη Ραντάρ)

TAB

Με την κίνηση αυτή ενεργοποιείτε/απενεργοποιείτε την περιοχή του χάρτη του ραντάρ, η οποία βρίσκεται ανάμεσα στο χάρτη του ραντάρ και στην οθόνη βαθμολογίας του παιχνιδιού για πολλούς παίκτες. Πατήστε το πλήκτρο "TAB" για να μετακινηθείτε από το χάρτη του ραντάρ στην οθόνη της βαθμολογίας. Εάν πατήσετε ξανά το πλήκτρο "TAB", η γωνία λήψης θα επιστρέψει στο χάρτη του ραντάρ.



ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΣΥΜΠΑΡΑΓΩΓΗ
ΤΕΧΝΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ

ΠΡΟΣΘΕΤΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕΣ

ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ 3D
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ 3D

ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΣΥΛΛΗΨΗ

ΠΡΟΣΘΕΤΟΙ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
BRYANT JOHNSON, SETH SPAULDING,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΗΧΟΥ
ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΗΧΟΥ

MOTION CAPTURE

ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΣΦΑΛΙΣΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ
ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΔΙΑΣΦΑΛΙΣΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ

ΔΙΑΣΦΑΛΙΣΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ

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 MCCOREADY 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,
DAVID STOKES, SEAN WANG, DAVID WHITE
PAUL S. MUDRA
FRANK KLEPACKI,
JARRID MENDELSON
PAUL S. MUDRA,
DWIGHT K. OKAHARA
KURT VORDAHL, PATIENCE BECQUET

TIM FRITZ
GLENN SPERRY, MIKE MEISCHEID
D'ANDRE CAMPBELL,
SHANE DIETRICH
LLOYD BELL, MIKE SMITH, JOHN HALL, CHRIS
BLEVENS, DEMARLO LEWIS, ALEX COLOM,
ERROL CAMPBELL, JASON CAMPBELL,
JASON PRIMAS, JUSTIN BLOOM, KENNETH
CARTER, LEVI LUKE, MICHAEL CHATTERTON,

ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΓΛΩΣΣΑΣ

ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑΣ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΕΛΙΔΩΝ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

MICHAEL MCNEIL
JAMES SOLOMON
KANE
ANTON SLAVIK
UMAGON
OXANNA KRISTOS
CHANDRA
VEGA

HASSAN
TRATOS
NOD ANCHORMAN

JAKE MCNEIL

KODIAK PILOT BRINK

ΔΙΟΙΚΗΤΗΣ ΒΑΣΗΣ ΤΑΟ

ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΟΣ ΚΑΤΑΔΡΟΜΕΑΣ

ΚΥΝΗΓΟΣ ΦΑΝΤΑΣΜΑΤΩΝ

ΠΕΖΟΝΑΥΤΕΣ GDI ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΜΑΧΗΣ

ΠΕΖΟΝΑΥΤΕΣ NOD ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΜΑΧΗΣ

ΔΕΚΑΝΕΑΣ LEWIS

ΟΔΗΓΟΣ ΜΟΝΤΑΥΚ ΤΟΥ NOD

ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑΣ

ΛΟΧΙΑΣ NOD

ΦΩΝΗ CABAAL

ΦΩΝΗ EVA

PAUL WINEGARDNER, RANDY STAFFORD,
RICHARD RASMUSEN, 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
NICOLA LINEHAN

MICHAEL BIEHN
JAMES EARL JONES
JOSEPH D. KUCAN
FRANK ZAGARINO
CHRISTINE STEELE
MONIKA SCHNARRE
KRIS IYER

FRANCISCO QUINN
ADONI MAROPIS
CHRISTOPHER WINFIELD
THYME LEWIS

DANIEL KUCAN
ATHENA MASSEY
BAYANI ISON

NILS ALLEN STEWART
GIL BIRMINGHAM

CATHY DEBUONO, WILEY PICKET
SIDNEY LIUFAU

ERIC RUTHERFORD
ALAIN BENETAR

JEFFERY J. CASTILLIO
ANDREW BRYNIARSKI

MILTON JAMES
JESSICA STRAUS

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗΣ

ΠΑΡΑΓΩΓΟΣ
ΣΚΗΝΟΘΕΤΗΣ
ΒΟΗΘΟΣ
ΣΕΝΑΡΙΟ

ΠΡΟΣΘΕΤΟΙ ΔΙΑΛΟΓΟΙ
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

ΔΙΑΝΟΜΗ ΡΟΛΩΝ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΗΧΟΥ
ΛΟΓΟΓΡΑΦΟΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΜΟΝΑΔΑΣ
ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΟΗΘΟΣ ΣΚΗΝΟΘΕΤΗΣ
ΒΟΗΘΟΙ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ
ΑΝΙΧΝΕΥΤΕΣ ΧΩΡΩΝ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ
ΜΕΤΑΦΟΡΑ

ΕΠΙΣΤΑΤΗΣ
KEY GRIP
GRIPS

ΕΦΦΕ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΩΝ
ΠΑΡΑΓΩΓΟΣ ΟΠΤΙΚΩΝ ΕΦΦΕ
ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ CGI

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΟΠΤΙΚΩΝ ΕΦΦΕ
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ ΟΠΤΙΚΩΝ ΕΦΦΕ
ΣΧΕΔΙΑΜΟΣ ΕΙΔΙΚΩΝ ΚΟΥΣΤΟΥΜΩΝ,

ΕΦΦΕ & ΜΑΚΙΓΙΑΖ
ΒΟΗΘΟΣ ΕΙΔΙΚΟΥ ΜΑΚΙΓΙΑΖ
ΒΟΗΘΟΣ ΜΑΚΙΓΙΕΡ

ΚΟΜΜΩΤΗΣ
ΒΟΗΘΟΣΚΟΜΜΩΤΗ
ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΟΣ

ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΟΣ
ΒΟΗΘΟΣ ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΟΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΚΗΝΙΚΩΝ

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΣΚΗΝΙΚΩΝ

STORYBOARD
ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ SCRIPT

ΤΕΧΝΙΤΕΣ

DONNY MIELE
 JOSEPH D. KUCAN
 ΣΚΗΝΟΘΕΤΗ DONNY MIELE
 PETER OCKO ΥΠΟΘΕΣΗ 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 ΜΑΚΙΓΙΕΡ JIM SACCA
 MELISSA STREET

ALLISON C. BONANNO
 NICOLE CHRISTENSEN
 KAREN STEVENS

OLWEN G ZARLENGO
 JOHN STONE

THE EFFECTS NETWORK
 JON PROFANT, STEPHEN F. OLSEN, LARRY
 LINSON, NATHAN MORRISSEY, RUFUS
 HEARN

KEVIN FARRELL
 MARK THOMAS ΜΠΟΥΜΑΝ RICHARD
 RASMUSSEN

YOU NAME IT CATERERS

ΘΕΡΜΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ ΣΤΟΥΣ

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

ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΦΩΝΕΣ

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

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ ΣΤΟΥΣ:

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

ΓΝΩΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Η ELECTRONIC ARTS ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΝΑ ΕΠΙΦΕΡΕΙ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΣΤΟ ΠΡΟΪΟΝ ΠΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ, ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΙΓΜΗ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ. ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΙ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΠΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΤΑΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΥΠΟΚΕΙΝΤΑΙ ΣΤΗ ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ ΠΕΡΙ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ, ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΙΦΥΛΑΞΗ ΚΑΘΕ ΝΟΜΙΜΟΥ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΟΣ. ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ, ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ, ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ Η ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΕΝΤΥΠΟΥ Η ΤΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΜΕΝΟΥ ΣΕ ΑΥΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ, ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΜΕΣΟ Η ΜΗΧΑΝΙΚΑ ΑΝΑΓΝΩΣΙΜΗ ΜΟΡΦΗ, ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΓΡΑΠΤΗ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 835, SLOUGH, BECKS, SL3 8XU, ΑΓΓΛΙΑ. Η ELECTRONIC ARTS ΔΕΝ ΠΑΡΕΧΕΙ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ, ΟΡΟΥΣ Η ΔΕΣΜΕΥΣΕΙΣ, ΕΜΜΕΣΕΣ Η ΑΜΕΣΕΣ, ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΑΥΤΟ ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ, ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΟΥ, ΤΗΝ ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΟΥ Η ΤΗΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΓΙΑ ΚΑΠΟΙΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΚΟΠΟ. ΑΥΤΟ ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ "ΩΣ ΕΧΕΙ". Η ELECTRONIC ARTS ΠΑΡΕΧΕΙ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΜΕΝΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΣΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ. ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ Η ELECTRONIC ARTS ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΘΕΩΡΗΘΕΙ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΕΙΔΙΚΕΣ, ΕΜΜΕΣΕΣ Η ΠΑΡΕΠΟΜΕΝΕΣ ΒΛΑΒΕΣ. ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΟΡΟΙ ΚΑΙ ΟΙ ΠΡΟΥΠΟΘΕΣΕΙΣ ΔΕΝ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΟΥΤΕ ΒΛΑΠΤΟΥΝ ΤΑ ΝΟΜΙΜΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΤΟΥ ΑΓΟΡΑΣΤΗ ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ Ο ΑΓΟΡΑΣΤΗΣ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗ ΠΟΥ ΠΡΟΜΗΘΕΥΕΤΑΙ ΤΟ ΠΡΟΪΟΝ ΓΙΑ ΣΚΟΠΟ ΑΛΛΟΝ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ.

Περιορισμένη Εγγύηση

Η Electronic Arts εγγυάται στον αρχικό αγοραστή αυτού του προγράμματος ηλεκτρονικού υπολογιστή ότι τα μέσα στα οποία έχουν εγγραφεί τα προγράμματα του λογισμικού είναι απαλλαγμένα από κάθε είδους ελαττώματα όσον αφορά το υλικό κατασκευής και την εργασία, για διάστημα 12 μηνών από την ημερομηνία αγοράς του προϊόντος. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, κάθε ελαττωματικό μέσο εγγραφής θα αντικατασταθεί με την προϋπόθεση ότι το αρχικό προϊόν θα επιστραφεί στην Electronic Arts, στη διεύθυνση που αναγράφεται στο πίσω μέρος αυτού του εντύπου, μαζί με χρονολογημένη απόδειξη αγοράς, δήλωση στην οποία θα περιγράφονται τα ελαττώματα, το ελαττωματικό μέσο εγγραφής και τη διεύθυνσή σας. Αυτή η εγγύηση αποτελεί προσθήκη στα νόμιμα δικαιώματά σας και δεν τα επηρεάζει κατά κανένα τρόπο. Αυτή η εγγύηση δεν αφορά αυτά καθαυτά τα προγράμματα λογισμικού, τα οποία διατίθενται "ως έχουν", ούτε αναφέρεται σε μέσα που έχουν υποστεί κακή χρήση, καταστροφή ή υπερβολική φθορά.

Επιστροφές Μετά τη Λήξη της Εγγύησης

Η Electronic Arts θα αντικαταστήσει μέσω εγγραφής που καταστράφηκε από το χρήστη, εφόσον υπάρχουν επαρκή αποθέματα, εάν το αρχικό μέσο επιστραφεί με ένα Eurocheque ή ταχυδρομική επιταγή για το ποσό των 7,50 στερλινών για κάθε ψηφιακό δίσκο (CD), πληρωτέο στην Electronic Arts Ltd. Μην παραλείψετε να συμπεριλάβετε πλήρεις λεπτομέρειες σχετικά με το ελάττωμα του προϊόντος, το όνομά σας, τη διεύθυνσή σας και, εάν είναι δυνατόν, κάποιον αριθμό τηλεφώνου στον οποίο μπορούμε να επικοινωνήσουμε μαζί σας κατά τις πρωινές ώρες. Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough SL3 8XU, Ηνωμένο Βασίλειο. Εάν έχετε οποιαδήποτε απορία σχετικά με το προϊόν, το Τμήμα Εξυπηρέτησης Πελατών της Electronic Arts θα σας παράσχει βοήθεια. Τηλεφωνήστε μας στο (01753) 546465 από Δευτέρα έως Παρασκευή, ώρες εργασίας.

Λογισμικό © 1999 Electronic Arts. Το Electronic Arts, το λογότυπο της Electronic Arts, το Westwood Studios και το λογότυπο της Westwood Studios, το Red Alert, τα Command & Conquer, Tiberian Sun και Westwood Studios είναιμπορικά σήματα ή σήματα κατατεθέντα της Electronic Arts στις ΗΠΑ ή/και σε άλλες χώρες. Με επιφύλαξη κάθε νόμιμου δικαιώματος. Η Westwood Studios είναι εταιρία της Electronic Arts™. Η Westwood Online είναι σήμα παροχής υπηρεσιών της Westwood Studios, Inc στις ΗΠΑ. Τα Windows είναι εμπορικό σήμα ή σήμα κατατεθέν της Microsoft Corporation στις ΗΠΑ ή/και σε άλλες χώρες.

SS



ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

56

