

WAARSCHUWING VOOR GEBRUIKERS VAN PROJECTIETELEVISIES

Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis onherstelbaar beschadigen of inbranden op de fosforlaag. Voorkom herhaaldelijk of langdurig gebruik van videospelletjes op grote televisieschermen.

EPILEPSIEWAARSCHUWING

Lees dit eerst voordat je het spel speelt of je je kinderen toestaat ermee te spelen.

Bij sommige mensen kunnen flinkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn uitlokken.

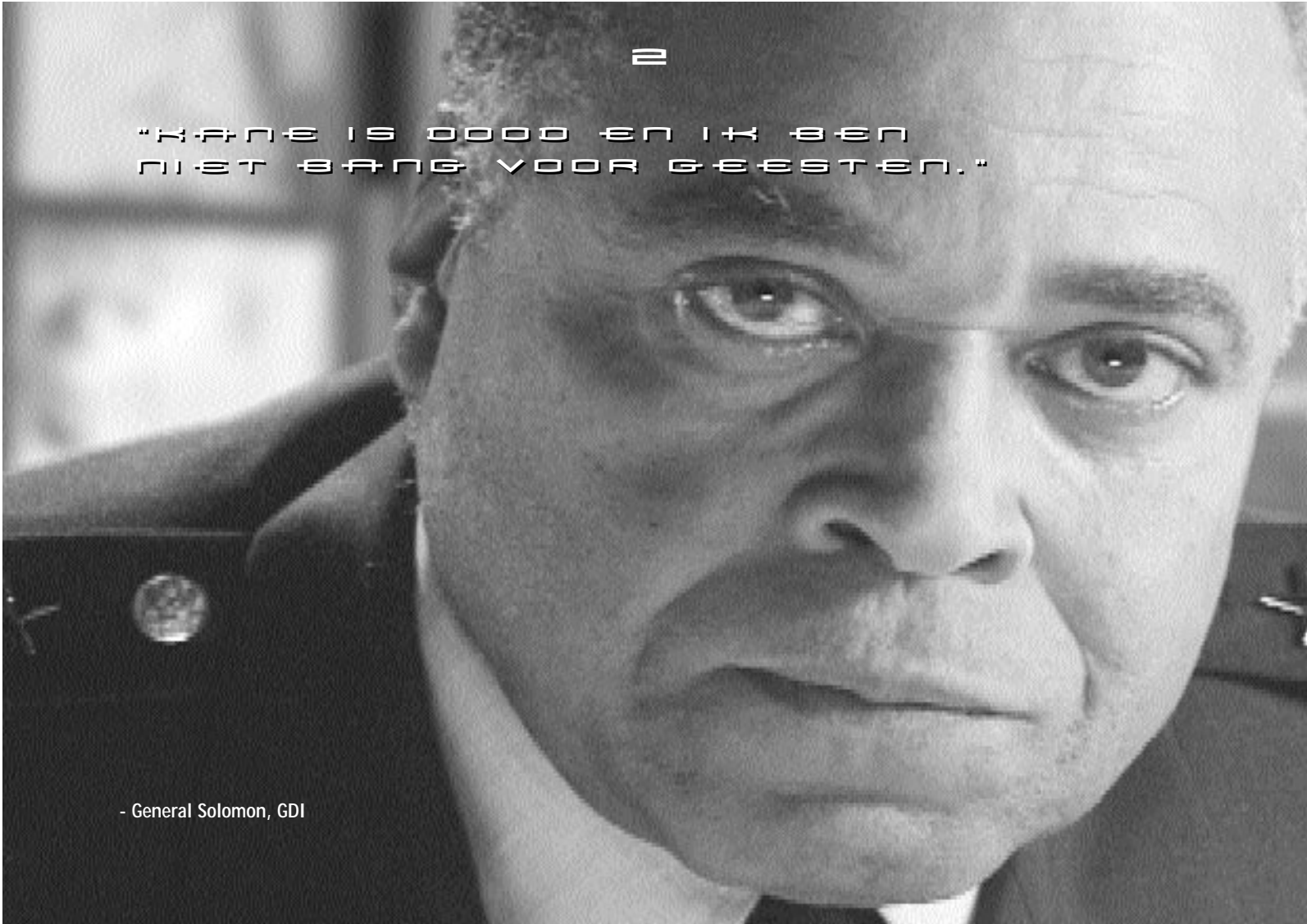
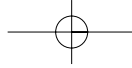
Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van bepaalde videospelletjes. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dat voorkomen.

Raadpleeg je arts alvorens te spelen wanneer jij, of iemand in je familie, eerder epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flinkerende lichten.

We adviseren ouders, hun kinderen tijdens het spelen met videospelletjes in de gaten te houden. Wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een videospelletje één of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desorientatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, stop dan **ONMIDDELIJK** met spelen en raadpleeg je huisarts.

Neem tijdens het spelen de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

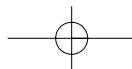
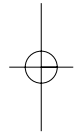
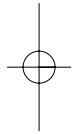
- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet als je te moe bent of niet genoeg hebt geslapen.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een videospel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

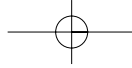


2

"KANE IS DOOD EN IK BEN
NIET BANG VOOR GEESTEN."

- General Solomon, GDI



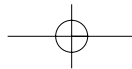


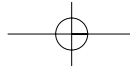
"I-SD-SAREN DIE MIJ ALS EEN
LIJK BESCHOUWT, BEGAAFT
EEN GROTE VERGISSING."



- Kane, NOD

3





VERBODEN TOEGANG

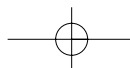
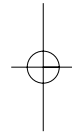
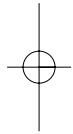
1

> GLOBAAL DEFENSIEF INITIATIEF
DIVISIE 85567
SERVER-CLASSIFICATIE ROOD / NIET OPENBAAR
NETVERBINDING VIA SATELLIET, RUIMTESTATION PHILADELPHIA

INTEL TAXATIE VAN HET HUIDIGE CONFLICT -- GDI VERSUS NOD
GEGEVENS BEREKEND DOOR: EVA 9
ONTVANGEN: 19 januari, 2030
CONTACTPERSOON GECODEERD BESTAND: GENERAAL JAMES SOLOMON

GENERAAL SOLOMON.....
.....HEB GEGEVENS VERWERKT ZOALS VERZOCHT.....
.....HEB STRIJDSCENARIO'S DOORGEREKEND.....
.....HEB ONZE GRONDSTOFFEN VERGELEKEN.....
.....HEB MOGELIJKHEDEN TOT WINST EN VERLIES BEREKEND.....
.....HEB VASTGESTELD DAT MENSELIJKE VERLIEZEN.....
.....GIGANTISCH ZULLEN ZIJN VOOR ALLE PARTIJEN.....
.....GECODEERDE CONCLUSIES HIERONDER.....

.....WACHTEND OP NIEUWE ORDERS.....
.....EVA.....



INHOUDSOPGAVE

TAXATIE VAN DE STRIJD TUSSEN GDI EN NOD	6	BASIS INTERFACE	35
OVERZICHT GEGEVENS OUD CONFLICT	6	Het Scherm Scrollen	36
HET CONFLICT IN DE TWINTIGSTE EEUW	6	Je Troepen Verplaatsen	36
HET CONFLICT IN DE EENENTWINTIGSTE EEUW	6	Groepsactiviteiten	36
DRIE PARTIJEN	6	De Mist	37
DE TERUGKEER VAN KANE	7	De Zijbalk	37
EFFECTEN OP HET MILIEU DOOR HET CONFLICT	7	Je Basis Bouwen	37
EVALUATIE: MANSCHAPPEN VAN HET GDI	8	Bouwen	38
EVALUATIE: MANSCHAPPEN VAN NOD	9	Energie	39
EVALUATIE: MANSCHAPPEN 'THE FORGOTTEN' ('DE VERGETENEN') ..	10	Normale Energie	39
KANE – PERSOONLIJKE PROFIELSCHETS	10	Weinig Energie	39
EENHEDEN – VERTROUWELIJK RAPPORT VAN DE INLICHTINGDIENST ..	11	Energie-knop	39
GDI EENHEDEN - VERTROUWELIJK	11	Barracks (Barakken) Bouwen	40
NOD EENHEDEN - VERTROUWELIJK	16	Geld, Tiberium en Oogsten	40
GDI BOUWWERKEN - VERTROUWELIJK	21	Tiberium Harvester (Oogstmachine) en Refinery (Raffinaderij) ..	40
NOD BOUWWERKEN - VERTROUWELIJK	26	De Harvester (Oogstmachine) dwingen terug te keren	40
GDI EN NOD EENHEDEN	31	Gebouwen Opwaarderen (alleen GDI)	41
GDI EN NOD BOUWWERKEN	32	Verkopen-knop & Verkopen	41
C&C TIBERIAN SUN SPELEN	33	Way-points	41
BEGINNEN	33	RADAR	43
Het Spel Starten	33	Vijandelijke Gebouwen Innemen	43
Je Kant Kiezen: GDI of Nod	33	Binnengaan-cursor	44
Het Titelscherf-menu	33	Controle	44
Start New Campaign (Nieuwe Campagne Starten)	34	Eenheden Repareren	44
Difficulty Levels (Moeilijkheidsgraden)	34	Opties	45
Load Mission (Missie Laden)	34	GEAVANCEERDE MANOEUVRES	47
Multiplayer Game (Multiplayer-spel)	35	TOETSEN ALLEEN VOOR MULTIPLAYER-SPELEN	52
Options (Opties)	35	CREDITS MANSCHAPPEN	53
Exit Game (Spel Afsluiten)	35		

6

TAXATIE VAN DE STRIJD TUSSEN GDI EN NOD OVER DIT RAPPORT

Het volgende rapport is gegenereerd door EVA, in opdracht van het bureau van de Opperbevelhebber van het GDI, Generaal James Solomon, gedateerd 19 januari 2030.

Dit document dient twee doelen. Het eerste doel is het samenbrengen en evalueren van de meest recente rapporten van de inlichtingendienst, waaronder gedetailleerde beschrijvingen van Nod eenheden, bouwwerken, voertuigen en manschappen. Het tweede doel is het evalueren en vergelijken van de GDI eenheden, bouwwerken, voertuigen en manschappen met de betreffende tegenhangers van Nod.

Al het personeel dat dit rapport inziet moet toegang hebben tot beveiligingsniveau ROOD of hoger. Degenen die de beveiligingsprocedure overtreden zullen voor de krijgsraad verschijnen en worden met de dood bestraft.

OVERZICHT GEGEVENIS OUD CONFLICT HET CONFLICT IN DE TWINTIGSTE EEUW

Het conflict tussen het Globaal Defensief Initiatief en de Broederschap van Nod ontstond aan het einde van de twintigste eeuw. Het GDI, momenteel de machtigste militaire organisatie op Aarde, werd vijfenvestig jaar geleden opgericht door de Verenigde Naties.

Het GDI werd opgericht om een verenigde militaire macht de vrede op aarde te laten bewaren. Het GDI vertrouwt op de technologische perfectie van haar wapens en de superieure training en ongekende loyaliteit van haar officieren. Op deze manier hoopt zij alle gewelddadige conflicten tussen landen over de hele wereld te beëindigen.

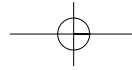
Op hetzelfde moment groeide de Broederschap van Nod onder leiding van de charismatische Kane uit tot een macht waar rekening mee gehouden diende te worden. Het broederschap opereerde voornamelijk in derdewereldlanden. Kane verscheen op alle plaatsen waar ontevredenheid, onrust en rampspoed de boventoon voerden.

De Broederschap van Nod beloofde een Nieuwe Wereldorde en werd gefinancierd door het illegale onderzoek naar en de handel in Tiberium, waarin Kane de hoofdrolspeler was. Langzamerhand begon de Broederschap van Nod aan macht te winnen. Een paar verspreide, vijandige eenheden vormden een leger - een leger met een krachtig arsenaal kernwapens, meedogenloze tactieken en een fortuin aan Tiberium.

HET CONFLICT IN DE EENENTWINTIGSTE EEUW

Men dacht dat Kane het loodje had gelegd in de alomvattende strijd waarin Nod voor de eerste keer een serieuze gooi deed naar wereldwijde dominantie. Hoewel Nod officieel ontbonden werd en het GDI de totale overwinning opeiste, werd Kane's lichaam nooit gevonden. (Achteraf geven de hoge bazen van het GDI toe dat dit een kostbare vergissing is geweest.) Kane's volgelingen bleven nachtwaken houden en geloofden dat hun leider op een dag terug zou keren.

In de decennia na zijn verdwijning werd Kane regelmatig waargenomen. Het geloof in zijn wederopstanding nam mythische proporties aan, in het bijzonder in de gebieden waar de Nod vroeger veel invloed had. Na een aantal onderzoeken door het GDI werd de zaak echter gesloten en werden de rapporten verzegeld. Kane werd officieel doodverklaard en de Broederschap van Nod viel uiteen in verschillende splintergroeperingen.



DRIE PARTIJEN

In de huidige situatie houdt het GDI toezicht op de strijdtonelen op aarde vanuit de Philadelphia, een commandocentrum dat zich in een baan boven de aarde bevindt.

Drie grote militaire partijen beïnvloeden de internationale verhoudingen steeds meer:

DE TROEPEN VAN HET GDI gaan verder met het gevecht om de wereldmacht, zoals is vastgelegd in Richtlijn 3115 van het Globaal Defensief Initiatief van de Verenigde Naties.

DE BROEDERSCHAP VAN NOD is na het verlies van Kane in de laatste Tiberium-oorlog uiteengevallen in verschillende splintergroeperingen. De verschillende leiders van deze groeperingen hebben geprobeerd de Broederschap weer te herenigen, maar zijn daar tot op heden niet in geslaagd. De gefragmenteerde commandostructuur van de Broederschap heeft tot gevolg dat deze leiders onvoorspelbaar en erg gevaarlijk zijn.

THE FORGOTTEN (DE VERGETENEN), oftewel de Mutanten, verstoren de balans van de oorlogvoering om de wereld. The Forgotten leven in stammenverband en zijn slachtoffer van extreme vergiftiging met Tiberium. Dit maakt hen tot wrede strijders. Ze zijn zowel door het GDI als de Nod in de steek gelaten, vertrouwen dan ook niemand en zijn extreem gevaarlijk.

DE TERUGKEER VAN KANE

Via een recent persbericht nam Kane zelf contact op met de hoge bazen van het GDI. Verschillende tests hebben uitgewezen dat het bericht van Kane authentiek is. De tests hebben echter ook een kleine oneffenheid in het bericht aan het licht gebracht, die waarschijnlijk duidt op het gebruik van een beeldversterker. Maar er is geen twijfel mogelijk - Kane is terug.

Slechts enkele dagen na dit eerste contact startte Kane zijn eerste blitzkrieg. Hij opereert naar het schijnt vanuit een verborgen ondergrondse basis, is enorm sterk en heeft troepen tot zijn beschikking waarvan de oorsprong niet bekend is.

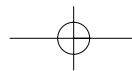
Wegens het ontbreken van gegevens kan EVA niet bepalen waar Nod zijn grondstoffen, vliegtuigen, manschappen en technologie vandaan haalt.

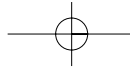
EFFECTEN OP HET MILIEU DOOR HET CONFLICT

Tiberium wordt op aarde voornamelijk gevonden in de gematigde, tropische en subtropische regio's rondom de evenaar. Om onbekende redenen verspreidt Tiberium zich veel langzamer in de droge en bevroren gebieden op de Noord- en Zuidpool. Tiberium wordt in twee vormen geoogst, blauw en groen. Je vindt deze twee soorten Tiberium op de Tiberium-velden en kunt ze verwerken in een Refinery (Raffinaderij).

Het groeiproces van Tiberium is grotendeels onbekend. Men heeft vastgesteld dat Tiberium waardevolle mineralen uit de grond zuigt en zo de grond waar het op groeit in feite vernietigt.

Daarnaast zijn er de laatste jaren in de gebieden met een gematigd klimaat steeds meer gaten in de grond opgedoken waaruit Tiberium naar buiten spuit. Het is moeilijk te voorspellen waar deze zogenaamde Tiberium-aders tevoorschijn zullen komen, wat veel problemen veroorzaakt voor degenen die er onvoorbereid mee in aanraking komen. Rapporten geven aan dat de aders waarschijnlijk een vorm van gemuteerde flora zijn, die in staat is schade toe te brengen aan nabijgelegen bouwwerken, eenheden en voertuigen.





Over de Tiberium-zones met een gematigd klimaat woeden nu hevige Ion Storms (Ionenstormen), waarvan de relatie met Tiberium niet is aangetoond. Tiberium is een mysterieus goedje waarvan we niet veel afweten, maar het is nog steeds de krachtigste substantie op de planeet. Kane was degene die als eerste de waarde van Tiberium inzag. Deze grondstof zorgde ervoor dat de Broederschap tot grote hoogten kon stijgen en de beschikking kreeg over een sterk leger en krachtige wapens.

In de onderzoekscentra van het GDI probeert men al jaren de geheimen van Tiberium te ontcijferen, maar tot op heden konden er nog maar weinig definitieve conclusies worden getrokken. 1,5 procent van de samenstelling van de grondstof kan niet worden geïdentificeerd. Er zitten elementen van onbekende oorsprong in die de wetenschappers niet kunnen thuisbrengen.

Omdat zowel de Nod als het GDI aanvankelijk dachten dat Tiberium de volgende grote schone energiebron zou kunnen zijn, hebben de twee decennia lang onderzoek gepleegd naar deze grondstof. Zij gingen daarbij uit van het pionierswerk dat de beroemde wetenschapper van het GDI, Dr. Ignatio Moebius, had verricht. Zonder Tiberium zou het beide partijen ontbreken aan de rijkdom en de macht om hun enorme legers van brandstof te voorzien.

De laatste jaren zijn er echter wat doorbraken geweest in het onderzoek naar Tiberium, met verontrustende resultaten. Het was altijd al bekend dat Tiberium een gevaar opleverde voor de gezondheid, maar de laatste paar jaren begint de meerderheid van de bevolking die aan de grondstof werd blootgesteld tekenen van genetische mutaties te vertonen. Daarnaast steken steeds meer op Tiberium gebaseerde ziekten de kop op.

De overgebleven gemuteerde bevolking heeft zich onder de grond teruggetrokken en noemt zichzelf "The Forgotten" ("De Vergetenen"). Ze zinnen op wraak voor hun situatie en houden zich bezig met terroristische activiteiten.

Het GDI heeft recent een grootschalige poging ondernomen deze besmette mensen te redden. De Nod is er naar verluidt meer in geïnteresseerd deze mensen als testobjecten te gebruiken om een aantal onbekende experimenten uit te voeren. Op dit moment raadt het GDI mensen die niet besmet zijn en geen beschermende kleding dragen af om zich bloot te stellen aan Tiberium.

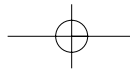
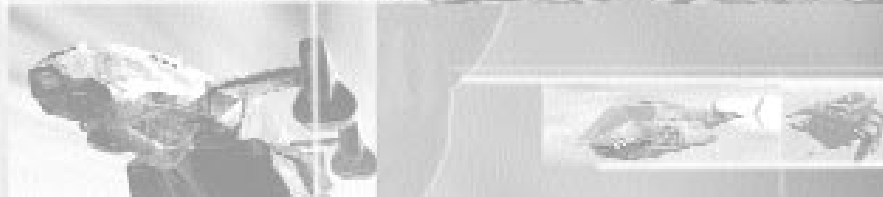
EVALUATIE: MANSCHAPPEN VAN HET GDI

Deze EVA-eenheid heeft de sterke en zwakte punten van de manschappen van het GDI grondig geëvalueerd.

Het GDI houdt de aarde al jaren in de gaten vanuit het commandocentrum Philadelphia, dat zich in een baan om de aarde bevindt. Door de wereldwijde steun is de positie van het GDI erg sterk geworden. Het GDI profiteert van superieure technologie, wapens, economische grondstoffen en de rekrutering van manschappen uit conventionele gewapende troepen.

De troepen van het GDI zijn ambitieus, werken hard, kunnen goed samenwerken en zijn loyaal. Deze mariniers van de eenentwintigste eeuw streven naar vrede en eer. Maar bovenal willen ze als overwinnaar uit de strijd komen en alle sporen van de Broederschap van Nod uitwissen.

Alle troepen van het GDI zijn onvoorwaardelijk toegewijd aan elkaar, van de onderste regionen tot de commandanten en de hoogste leider, Generaal Solomon.





Generaal Solomon begon als beroeps-officier. Hij was de beste van zijn lichting in West Point. Nu ziet hij toe op de verrichtingen van het GDI vanuit het Commandocentrum Philadelphia, dat zich in een baan om de aarde bevindt. Solomon is het boegbeeld geworden van het Globaal Defensief Initiatief en de aartsvijand van al diegenen die de vrede bedreigen die hij verdedigt.



Generaal Solomon's veldcampagne tegen Kane wordt geleid door Commandant Michael McNeil. Uit de profielschets die is opgenomen door PSY89902 in zijn jaarlijkse medisch onderzoeksrapport, komt Commandant McNeil naar voren als een onwrikbaar loyaal persoon en als een prestatiegerichte atleet die alles wat hij doet met volledige overgave uitvoert. De sinds lange tijd tweede opperbevelhebber, luitenant-commandant Chandra, schrijft in een van de essentiële evaluatierapporten: "Mac ziet het leven niet als iets gecompliceerds. Hij weet wat hij wil en hij zal alles doen om dat te bereiken. En zoals alle goede GDI-mariniers wil hij boven alles winnen."

EVALUATIE: MANSCHAPPEN VAN NOD

Deze EVA-eenheid heeft de sterke en zwakte punten van de manschappen van Nod geëvalueerd aan de hand van de laatste informatie van het GDI.

In de loop van de geschiedenis is gebleken dat de sterkte van de Nod-troepen wordt bepaald door de kracht van hun leider. De soldaten van Nod laten zich opzweepen door de meedogenloosheid van Kane en zijn bevelhebbers, de ijskoude commandant Slavik en de doortrapte propagandist Oxanna.

De troepen van Nod ontlenen hun macht aan hun enorme bereidwilligheid om aan te vallen, hun sadistische tactieken en hun op Tiberium gebaseerde wapens. De soldaten van Nod sterven graag voor hun leider en hun doel. De troepen van Nod bestaan traditioneel uit rebellen uit de Derde Wereld die vaak niets te verliezen hebben.

Als gevolg daarvan is de Broederschap van Nod een wrede clan, die gewelddadig optreedt tegen zowel vriend als vijand. De Nod heeft een reputatie hoog te houden en gebruikt veel geweld en buit angstgevoelens uit om de doelen te bereiken. De inlichtingendienst van het GDI heeft moeite om de snel wisselende rangen in de commandostructuur van de Nod bij te houden. Vaak vormen verraad en moord de sleutel tot promotie.

De uitzondering vormt natuurlijk de bijna totalitaire macht van Kane. Niets zal Kane en zijn trouwste volgelingen, Slavik en Oxanna, stoppen in hun jacht op de vernietiging van het GDI en hun strijd om de wereldheerschappij.

10

EVALUATIE: MANSCHAPPEN 'THE FORGOTTEN' ('DE VERGETENEN')

"The Forgotten" ("De Vergetenen") worden ook wel "Shiners" ("Schitteraars") genoemd, vanwege de Tiberium-kristallen die op hun lichamen groeien. The Forgotten zijn de enige overgebleven inheemse bewoners van de Tiberium-gebieden met een gematigd klimaat. Ondergrondse strijders, onschuldige slachtoffers - The Forgotten zijn de Tiberium-stammen van de aarde.

Eens waren het productieve leden van de gewone samenleving, maar deze leden van de nomadische stammen werden uiteindelijk verstoten. The Forgotten zijn besmet met Tiberium, en daar bestaat geen geneesmiddel voor. Daarom leven The Forgotten teruggetrokken onder de grond en zwerven ze van de ene plaats naar de andere. Het is niet bekend met zijn hoevelen zij zo leven in hun onderkomens diep onder de van Tiberium vergeven gebieden. Het is een krachtig strijdersvolk dat de meeste Nod- en GDI-soldaten makkelijk kan verslaan in een gevecht.

The Forgotten worden geleid door een eerbiedwaardige strijder met de naam Tratos. Hij heeft jaren geleden de verantwoordelijkheid voor zijn mensen op zich genomen en probeert hen acceptatie, een thuis en een gemeenschap te bieden waar ze die eerst niet hadden.



Tratos wordt geplaagd door visioenen van de dood van de planeet, een vreemd Armageddon dat steeds terugkomt in zijn dromen. Hij weet als geen ander dat Kane niet alleen in leven is, maar dat hij over bijna ongelimiteerde krachten beschikt door zijn gebruik van de Tacitus. De Tacitus werd eens beschermd en bestudeerd door The Forgotten (De Vergetenen), in de hoop dat ze het konden gebruiken om een geneesmiddel te vinden voor de mutaties die optreden na blootstelling aan Tiberium. Tratos werd op een listige manier gedwongen om de Tacitus voor Kane te vertalen en moet nu leven met de wetenschap dat hij zijn planeet en het menselijke ras heeft verraden.

Tratos omringt zichzelf met een kader van de beste Forgotten-strijders. De beeldschone en felle Umagon steekt daar met kop en schouders bovenuit, en zij is dan ook de favoriet van de oude leider. Zelfs onder de manschappen van Nod en het GDI staat Umagon bekend om haar uitzonderlijke kracht als strijder. Umagon is een "Shiner" ("Schitteraar"), en zij is zozeer besmet met Tiberium dat zij op een dag zelfs niet meer zal lijken op een menselijk wezen. Vandaag de dag echter is ze mooier dan ooit door de Tiberium-kristallen die schitteren op haar verminkte gezicht.

KANE – PERSOONLIJKE PROFIELSCHETS

Kane is de charismatische leider van de Broederschap van Nod, die lang dood werd gewaand. Hoewel hij midden dertig lijkt, met zijn sadistische grijns als handelsmerk en zijn kale hoofd, is zijn leeftijd niet precies te traceren. Veel van zijn volgelingen geloven zelfs dat hij niet langer sterfelijk is.



Man of mythe, Kane heeft zijn volgelingen in een haast totalitaire houdgreep. Koud, bruto, gepassioneerd - de leider van de Nod is een duistere ziener met een visie op het volgende millennium. Behept met een meeslepende retoriek die tegen de gevestigde orde en westerse gedachtengang ingaat, onderwerpt Kane zijn legers tot totale volgzzaamheid aan zijn ideologieën en militaire doelen.

Kane maakt gebruik van terroristische tactieken en een arsenaal op Tiberium gebaseerde wapens, en heeft zo de splintergroeperingen in de Derde Wereld tot een eenheid samengesmolten. Hij heeft zijn schuilplaats verlaten om het conventionele militaire apparaat van het GDI aan te vallen in een poging de wereldheerschappij te veroveren. Kane vertrouwt op de kracht van de vreemde minerale substantie Tiberium om zijn duistere plan in werking te stellen. Het kan hem niet schelen dat Tiberium ondertussen het grootste deel van het oppervlak van de aarde en het merendeel van menselijke ras heeft vernietigd.

EENHEDEN - VERTROUWELIJK RAPPORT VAN DE INLICHTINGDIENST GDI EENHEDEN - VERTROUWELIJK

Light Infantry (Lichte Infanterie):



De Light Infantry vormt het hart van de troepen van het GDI en de Broederschap. Deze infanterie is bewapend met een M16 Mk. II pulsgeveer en brengt de meeste doelen lichte schade toe. Hoewel de Light Infantry langzaam is, kan ze zich wel over verschillende terreintypen verplaatsen zonder verlies van snelheid. Deze infanterie is ook in staat om bepaalde terreinsoorten te doorkruisen of hindernissen te omzeilen die schadelijk of onbereikbaar zijn voor voertuigen.

Disk Thrower (Discuswerper):



De Disc Thrower is een lichte infanterie-eenheid, bewapend met een granaatlanceersysteem dat over grote afstanden granaten af kan vuren. De Disc Thrower maakt in plaats van de traditioneel gevormde granaten gebruik van een aërodynamische granaat die ontworpen is om een langere weg af te leggen. Door de gestroomlijnde vorm van het op een discus lijkende projectiel, kan de granaat over het terrein stuiteren als hij niet inslaat op het beoogde doel.

Jump Jet Infantry (Vliegende Infanterie):



De Jump Jet Infantry vormt de luchtdivisie van GDI's infanterie. Deze soldaten kunnen precieze aanvallen uitvoeren op doelwitten die normaal gesproken onbereikbaar zijn voor de standaard infanterie. Deze vliegende soldaten zijn bewapend met een Vulcan Cannon (Vulcan Kanon) en kunnen zo het luchtruim verdedigen, maar ook snelle luchtaanvallen uitvoeren op slecht verdedigde gronddoelen.

Medic (Hospik):



Tijdens de chaos van de strijd is de Medic degene die verantwoordelijk is voor het verzorgen van de gewonden en het oppeppen van gedepremeerde soldaten, zodat ze weer deel kunnen nemen aan de veldslag. Als de Medic geen opdrachten krijgt, zal hij automatisch bevriende soldaten genezen die in de buurt zijn. Je kunt Medics ook opdracht geven een bepaalde soldaat te verzorgen.

12

Engineer (Geniesoldaat):

De Engineer is langzaam en onbewapend, maar desalniettemin dodelijk. Het is de enige eenheid die vijandelijke gebouwen in kan nemen. Tactisch gebruik van Engineers wordt onder veel bevelhebbers beschouwd als een kunst. Deze eenheid dient meerdere doelen, die hieronder stuk voor stuk worden uitgelegd. Onthoud dat de Engineer verloren gaat als een van de onderstaande acties wordt uitgevoerd.

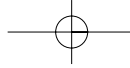
1. **Vijandelijke Gebouwen Innemen:** De Engineer (Geniesoldaat) is in staat vijandelijke bouwwerken in te nemen en onder jouw bevel te plaatsen. Je doet dit door een Engineer te selecteren en vervolgens op een vijandelijk bouwwerk te klikken. De Engineer wordt nu naar het bouwwerk gestuurd om het in te nemen. Een blauwe "binnegaan"-cursor geeft aan of jouw partij dat bouwwerk in kan nemen. Je hebt maar één Engineer nodig om een bouwwerk te veroveren.
2. **Beschadigde Bouwwerken Repareren:** De Engineer (Geniesoldaat) kan al je eigen bouwwerken weer op volledige sterkte brengen. Selecteer de Engineer en selecteer het bouwwerk dat je volledig wilt repareren. Een gouden "moersleutel"-icoontje geeft aan of het gebouw gerepareerd kan worden. Klik links om de Engineer het bouwwerk binnen te laten gaan om het te repareren.
3. **Beschadigde Bruggen Repareren:** De meeste bruggen in Tiberian Sun bevatten een "reparatiehut" aan een of beide uiteinden. Als je een Engineer (Geniesoldaat) naar een reparatiehut stuurt zal hij de missende onderdelen opnieuw bouwen en beschadigde delen repareren. Klik links om de Engineer naar de reparatiehut te sturen om de brug te repareren.

Ghoststalker (Spookstrijder):

De Ghoststalker maakt deel uit van The Forgotten. Hij is bewapend met een klein machinegeweer en draagt C4-explosieven bij zich. Met zijn machinegeweer kan hij meerdere doelen tegelijkertijd raken en zo een reeks vijanden ineens elimineren. De C4-explosieven kan hij gebruiken om vijandelijke bouwwerken op te blazen. Als dat mogelijk is verschijnt er een icoontje met het woord C4. Klik links om de Ghoststalker naar het bouwwerk te sturen. Zodra hij het bouwwerk aanraakt zal dat een paar seconden oplichten, waarna het explodeert. Zoals alle mutanten kan de Ghoststalker weer gezond worden in Tiberium.

Wolverine (Veelvraat):

Deze krachtige met pantser beklede aanvaller of "Wolverine" ("Veelvraat") is een kleine, ongeveer 2,5 meter hoge tweevoetige eenheid die bestuurd wordt door een enkele soldaat. Deze bepantsering is licht waardoor hij snel en behendig is. Ze munten uit in het afwerpen van vijandelijk vuur en in lichte schermutselingen. Een klein aantal met Wolverines uitgeruste soldaten kan zonder enig probleem grote groepen vijandelijke infanteristen aan.



Amphibious APC (Amfibische APC):



De Amphibious APC is een zwaar bepantserd transportvoertuig dat maximaal vijf infanterie-eenheden kan vervoeren. De APC kan eenheden zowel over land als over zee vervoeren, en is dan ook een waardevol onderdeel van de troepenmacht van het GDI. Om de APC te laden, selecteer je de infanterie-soldaat of -soldaten die je aan boord wilt laten gaan. Selecteer vervolgens de APC zelf. Er verschijnt een blauwe "binnengaan"-cursor. Klik links om de eenheden aan boord te laten gaan van de APC. Om eenheden uit de APC te laten stappen, selecteer je de APC en klik je er nogmaals op zodra de "plaatsing"-cursor verschijnt. Onthoud dat een APC niet gelost kan worden als hij zich in water bevindt.

Titan (Titaan):



De gemechaniseerde hoogpotige 'wandele tank' wordt ook wel "Titan" genoemd, en is GDI's universele aanvals- en verdedigingsseenheid. De Titan is 8,5 meter hoog, uitgerust met een 120 mm kanon en daarom een eenheid waar rekening mee gehouden moet worden. Zijn lange bereik zorgt ervoor dat deze eenheid zeer geschikt is om een basis aan te vallen. De Titan kan immers enorme schade toebrengen aan de verdedigingsmechanismen van een basis zonder bang te hoeven zijn voor vergelding.

Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS) (Zwevend Voertuig met Raketafvuursysteem):



De Hover MLRS bestaat uit een raketafvuursysteem met een gemiddeld tot lang bereik dat gemonteerd is op een chassis dat net boven de grond zweeft. De Hover MLRS is net als de Amphibious APC (Amfibische APC) in staat om zowel over land als water te reizen. Omdat deze eenheid net boven de grond of het water zweeft, lijdt deze geen schade van de meeste terreintypes. De eenheid is dan ook erg geschikt (maar misschien wel een beetje duur) om vijandelijk terrein te verkennen. De raketten van de Hover MLRS kunnen zowel doelen in de lucht als op de grond met hetzelfde effect raken.

Disrupter (Verstoorder):

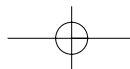


Recente ontwikkelingen aan boord van de Philadelphia hebben geleid tot doorbraken in het onderzoek naar harmonische resonantie. De Disrupter is het eerste voertuig dat gebruik maakt van deze nieuwe technologie. De Disrupter vuurt een gemanipuleerde geluidsgolf af en is in staat alle eenheden of bouwwerken (van vrienden én vijanden) die geraakt worden te verbrijzelen. Het is dan ook verstandig om de Disrupter zo te plaatsen dat de kans op het raken van bevriende eenheden of bouwwerken geminimaliseerd wordt.

Mammoth Mark. II (Mammoet Type II):



Dit prototype tank is GDI's krachtigste wapen. De Mammoth II torent boven het slagveld uit en is uitgerust met twee machinegeweren en een raketlanceerder voor luchtafweer die op de achterkant van het voertuig is gemonteerd. De machinegeweren kunnen de meeste eenheden binnen een paar seconden totaal tot gruzelementen schieten, terwijl de raketlanceerder er voor zorgt dat de eenheid beschermd wordt tegen aanvallen vanuit de lucht. De Mammoth Mark. II is bijna niet kapot te krijgen. De enige nadelen zijn dat deze eenheid zich nog steeds in de testfase bevindt, en dat er vanwege de beperkingen van de geïmplementeerde technologieën steeds maar één van gebruikt kan worden.



Mobile Sensor Array (Mobiële Sensor):

De Mobile Sensor Array (MSA) is een voertuig dat uitgerust is met een ultramoderne sensorinstallatie, die de aanwezigheid van vijandelijke eenheden kan detecteren, zelfs als deze onzichtbaar zijn of zich hebben ingegraven. Gedetecteerde eenheden zullen in het echt niet zichtbaar worden, maar weergegeven worden op de radar en het tactisch overzicht. Een bevelhebber kan aan de hand hiervan de nodige maatregelen nemen om de verborgen eenheid of eenheden te vernietigen.

Orca Fighter (Orca Vechter):

De Orca Fighter is een wendbaar en licht aanvalsvliegtuig dat het hart vormt van GDI's luchtmacht. Dit vliegtuig is snel, licht bepantserd en uitgerust met twee raketlanceerders. De Orca Fighter kan binnen korte tijd na het ontvangen van de opdracht een spervuur van raketten afvuren op elke locatie op het slagveld. De Orca moet echter wel - zoals alle vliegtuigen - terugkeren naar een helikopterplatform om zijn wapens te herladen.

Orca Bomber (Orca Bombenwerper):

De Orca Bomber is zwaarder en beter bepantserd dan zijn kleine vechtbroertje. Hij heeft daarnaast een enorme vuurkracht, maar is wel een stuk langzamer. De Orca Bomber laat een stroom zwaar explosieve bommen vallen en is ideaal om het afweergeschut op de grond aan het begin van een aanval op een basis te verzwakken.

Orca Carry All (Orca Allesvervoerder):

Dit transportvliegtuig is de grootste van alle Orca's en heeft de belangrijke taak eenheden te redden of af te leveren op alle locaties op het slagveld. De Orca Carry All is uitgerust met een grote grijphaak en kan zo voertuigen op het slagveld oppikken. Selecteer de Carry All als je hem een eenheid wilt laten pikken en klik vervolgens links op de betreffende eenheid. Om de eenheid weer op de grond te plaatsen, selecteer je de Carry All als deze op de grond staat, en klik je er links op als de "plaatsing"-cursor verschijnt. Opmerking: Je kunt eenheden direct op Service Depots (Reparatieplatforms) en raffinaderijen plaatsen zonder deze eerst los te maken van de Carry All.

Hunter-Seeker Droid (Doelzoekende Robot):

De Hunter-Seeker Droid is een bliksemsnelle robot die gebruikt wordt om het slagveld "schoon te vegen". Hunter-Seeker Droids richten zich op een willekeurige vijandelijke eenheid of op een vijandelijk bouwwerk en maken zich daaraan vast. Als de robot eenmaal vast zit, zal hij zichzelf vernietigen en daarmee ook het object waaraan hij zich had vastgeklonken. Deze eenheid kan niet bestuurd worden en zal automatisch op zoek gaan naar een prooi als hij wordt losgelaten.

Harvester (Oogstmachine):

De Harvester is cruciaal voor het financiële succes van beide partijen, want dit is de enige eenheid die Tiberium kan oogsten en naar de Refineries (Raffinaderijen) kan vervoeren. Harvesters beginnen automatisch met het verzamelen van Tiberium als er een veld in de buurt is. Je kunt de Harvester ook de opdracht geven op een bepaalde locatie te gaan oogsten. Selecteer als je dit wilt doen de Harvester en wijs vervolgens het nieuwe gebied aan. De Harvester zal automatisch gevaarlijke gebieden vermijden en je waarschuwen als hij een gebied niet kan betreden vanwege dreigingen. Tiberium Harvesters betreden nooit vijandelijk gebied, tenzij je ze daartoe specifiek opdracht geeft.

Dropship (Bevoorradingsvliegtuig) :

Dropships kunnen specifieke gebieden op het slagveld bevoorraden en er versterkingen naartoe vervoeren. De aankomst van een Dropship met versterkingen tijdens een verhitte strijd kan het verschil betekenen tussen winnen en verliezen. Dropships zijn alleen beschikbaar tijdens bepaalde missies voor één speler en kunnen nooit direct bestuurd worden.

Kodiak:

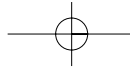
De Kodiak is GDI's mobiele commandocentrum. Commandant McNeil en zijn mannen verblijven op de Kodiak en gebruiken deze om van veldslag naar veldslag te reizen. De Kodiak ziet van een afstand toe op de veldslag om de bevelhebbers niet in direct gevaar te brengen. Bepaalde omstandigheden kunnen er echter toe leiden dat de Kodiak kwetsbaar wordt voor aanvallen. Als dat gebeurt moet je de Kodiak tegen elke prijs verdedigen, want als het commandocentrum vernietigd wordt is de strijd afgelopen.

Orca Transport (Orca Transportvoertuig):

De Orca Transport is alleen beschikbaar tijdens bepaalde missies voor één speler en kan maximaal 5 infanterie-eenheden naar een willekeurige locatie op de kaart vervoeren. Je kunt dit voertuig op dezelfde manier laden en lossen als de Amphibious APC (Amfibische APC).

Mobile Construction Vehicle (Mobiël Bouwvoertuig):

Het fundament van alle basissen wordt gelegd door de Mobile Construction Vehicle (MCV). Dit voertuig is in staat zichzelf om te vormen tot een volledig werkende Construction Yard (Bouwwerf), en is dan ook van onschatbare waarde voor zowel het GDI als de Nod. Selecteer de MCV en dubbelklik om hem in werking te stellen. Als er een "geen plaatsing"- cursor verschijnt, betekent dit dat iets de plaatsing van de eenheid blokkeert. Verplaats eventuele andere voertuigen of infanterie, of breng het voertuig uit de buurt van bomen of rotsen.



16

NOD EENHEDEN - VERTROUWELIJK

Light Infantry (Lichte Infanterie):



De Light Infantry vormt het hart van de troepen van de Broederschap en het GDI. Deze infanterie is bewapend met een M16 Mk. II pulsgeweer en brengt de meeste doelen lichte schade toe. Hoewel de Light Infantry langzaam is, kan ze zich wel over verschillende terreintypen verplaatsen zonder verlies van snelheid. Deze infanterie is ook in staat om bepaalde terreinsoorten te doorkruisen of hindernissen te omzeilen die schadelijk of onbereikbaar zijn voor voertuigen.

Cyborg Infantry (Cyborg Infanterie):



De Cyborg Infantry is het resultaat van recente experimenten van de Nod, waarbij gemuteerde mensen samengesmolten werden met machines. Deze infanteristen zijn uitgerust met zware lichaamsbepantsering en een krachtig pulsgeweer.

Rocket Infantry (Raket Infanterie):



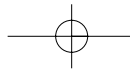
Nod's zware infanterie draagt een raketlanceerder op de schouder die effectief is tegen voertuigen, bouwwerken, andere infanterie en vliegtuigen. Omdat de raketlanceerder zwaar is, is deze infanterie langzamer dan de Light Infantry (Lichte Infanterie). Deze manschappen zijn echter wel zwaarder bepantserd.

Engineer (Geniesoldaat):



De Engineer is langzaam en onbewapend, maar desalniettemin dodelijk. Het is de enige eenheid die vijandelijke gebouwen in kan nemen. Tactisch gebruik van Engineers wordt onder veel bevelhebbers beschouwd als een kunst. De eenheid dient meerdere doelen, die hieronder stuk voor stuk worden uitgelegd. Onthoud dat de Engineer verloren gaat als een van de onderstaande acties wordt uitgevoerd.

1. **Vijandelijke Gebouwen Innemen:** De Engineer (Geniesoldaat) is in staat vijandelijke bouwwerken in te nemen en onder jouw bevel te plaatsen. Je doet dit door een Engineer te selecteren en vervolgens op een vijandelijk bouwwerk te klikken. De Engineer wordt nu naar het bouwwerk gestuurd om het in te nemen. Een blauwe "binnegaan"-cursor geeft aan of jouw partij dat bouwwerk in kan nemen. Je hebt maar één Engineer nodig om een bouwwerk te veroveren.



2. Beschadigde Bouwwerken Repareren: De Engineer (Geniesoldaat) kan al je eigen bouwwerken weer op volledige sterkte brengen. Selecteer de Engineer en selecteer het bouwwerk dat je volledig wilt repareren. Een gouden "moersleutel"-icoontje geeft aan of het bouwwerk gerepareerd kan worden. Klik links om de Engineer het bouwwerk binnen te laten gaan om het te repareren.
3. Beschadigde Bruggen Repareren: De meeste bruggen in Tiberian Sun bevatten een "reparatiehut" aan een of beide uiteinden. Als je een Engineer (Geniesoldaat) naar een reparatiehut stuurt zal hij de missende onderdelen opnieuw bouwen en beschadigde delen repareren. Klik links om de Engineer naar de reparatiehut te sturen en de brug te laten repareren.

Cyborg Commando:



De Cyborgs die goed presteren worden nog verder aangepast en gepromoveerd tot Cyborg Commando's. De Cyborg Commando heeft genoeg vuurkracht om hele basissen met de grond gelijk te maken en vormt dan ook een enorme dreiging op het slagveld. Uitgerust met een machinegeweer en een vlammenwerper en kunnen de Commando's snel korte metten maken met voertuigen, bouwwerken en infanterie.

Mutant Hijacker (Gemuteerde Kaper):



De Mutant Hijacker behoort tot de gemuteerde commando's en kan alle voertuigen die hij maar wil besturen. Als je de Hijacker selecteert en de cursor op een vijandelijk voertuig plaatst, verandert de cursor in een "binnengaan"-cursor om aan te geven dat het voertuig gestolen kan worden. Klik op een voertuig als je deze cursor ziet om de Hijacker op het voertuig af te sturen en het te laten stelen. Als een voertuig gestolen is, kun je de Hijacker pas uit het voertuig laten stappen als dat vernietigd wordt. Als het voertuig vernietigd is, komt de Hijacker te voorschijn en is hij klaar om een ander voertuig te stelen. Net als alle andere gemuteerde eenheden kan de Mutant Hijacker weer gezond worden in Tiberium (als hij zich tenminste niet in een voertuig bevindt).

Subterranean APC (Ondergrondse APC):



De Subterranean APC kan maximaal vijf eenheden ondergronds naar een doelwit vervoeren. Als deze APC zich onder de grond bevindt, kan de vijand hem niet zien. De APC kan echter wel opgemerkt worden door de Mobile Sensor Array (Mobiële Sensor) van het GDI. De APC kan niet aan de oppervlakte komen in bepaalde terreinsoorten, zoals ruwe grond, water, enz.

Selecteer de infanterie-eenheid of -eenheden die je aan boord wilt laten gaan van de APC en selecteer vervolgens de APC. Een binnengaan-cursor verschijnt. Klik links om de eenheden aan boord te laten gaan van de APC.

Om de infanterie uit te laten stappen, selecteer je de APC en dubbelklik je. Een plaatsing-cursor verschijnt. Klik nogmaals links als je deze cursor ziet om de infanterie uit de APC te laten stappen.

Attack Cycle (Aanvalsmotor):

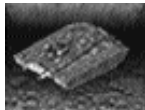
De Attack Cycle wordt voornamelijk gebruikt als een verkenningsvoertuig en is Nod's snelste grondeenheid. Hoewel deze motor heel snel is, gaat dat ten koste van de bepantsering. De Attack Cycle kan slechts lichte schade lijden voordat deze vernietigd wordt. Deze eenheid is uitgerust met twee raketlanceerders die zowel lucht- als grondeenheden onder vuur kunnen nemen.

Hunter-Seeker Droid (Doelzoekende Robot):

De Hunter-Seeker Droid is een bliksemsnelle robot die gebruikt wordt om het slagveld "schoon te vegen". Hunter-Seeker Droids richten zich op een willekeurige vijandelijke eenheid of op een vijandelijk bouwwerk en maken zich daaraan vast. Als deze robot eenmaal vast zit, zal hij zichzelf vernietigen en daarmee ook het object waaraan hij zich had vastgeklonken. De eenheid kan niet bestuurd worden en zal automatisch op zoek gaan naar een prooi als hij losgelaten wordt.

Weed Eater (Onkruidvreter):

Dit Nod-voertuig is eigenlijk een enorme grasmaaier die gebruikt wordt om Tiberium te oogsten dat gebruikt wordt in een Chemical Missile (Chemische Raket). De Weed Eater werkt op dezelfde manier als een Harvester (Oogstmachine), met twee verschillen. Het voertuig oogst Tiberium-aders, niet de Tiberium-kristallen, en dumpst zijn lading bij een Tiberium Waste Facility (Tiberium Afvalverwerkingsinstallatie), niet bij een Refinery (Raffinaderij). De geoogste Tiberium-aders kunnen als ze eenmaal verwerkt zijn in een afvalverwerkingsinstallatie gebruikt worden om een dodelijke Chemical Missile te creëren.

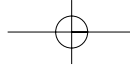
Tick Tank (Tekentank):

Deze lichte gevechtstank kan zichzelf ingraven om buiten schot te blijven en te dienen als mobiel verdedigingsvoertuig. Als dit voertuig ingegraven is, steken alleen de geschutskoepel en een klein stukje van de eenheid boven de grond uit.

Selecteer de Tick Tank en klik er vervolgens links op om de tank in te graven. De eenheid zal zich ingraven en immobiel worden. Wil je de eenheid weer verplaatsen, dan moet je deze selecteren en er wederom links op klikken. Als de tank weer bovengronds is, kun je deze verplaatsen.

Stealth Tank (Onzichtbare Tank):

Het nieuwste speeltje in heimelijke oorlogvoering. De Stealth Tank is een lichte strijdtank die zichzelf onzichtbaar kan maken om niet opgemerkt te worden door vijanden. De tank kan niet onzichtbaar blijven als hij schiet, want dat zou een te grote aanslag betekenen op de onzichtbaarheidsgenerator. Alleen infanterie en de verdedigingswapens op basissen kunnen de Stealth Tank ontmaskeren. Ook de Mobile Sensor Array (Mobiële Sensor) van het GDI kan de aanwezigheid van een Stealth Tank opmerken.



Artillery (Artillerie):



Omdat de Broederschap van Nod zich realiseerde dat het een manier nodig had om schade aan te richten zonder angst te hoeven hebben voor vergelding, ontwikkelde het een nieuw artillerie-platform met een groot bereik. Omdat het nogal wat voeten in aarde heeft kan deze eenheid niet schieten als hij niet is opgesteld, en niet verplaatst worden zolang hij opgesteld is. Selecteer de eenheid als je hem op wilt stellen en klik er vervolgens links op. Om de eenheid weer mobiel te maken moet je hem selecteren als hij opgesteld is en er vervolgens nogmaals links op klikken.

Harpy (Gevechtshelikopter):



Deze eenheid is uitstekend bruikbaar tegen infanterie en licht bepantserde voertuigen. De Harpy's vormen de nieuwste generatie gevechtshelikopters. De Harpy moet - net als alle andere vliegende eenheden - zo nu en dan terugkeren naar een helikopterplatform om de wapens te herladen.

Mobile Repair Vehicle (Mobiel Reparatievoertuig):



Dit robotachtige voertuig kan beschadigde voertuigen op het slagveld repareren. Het voertuig heeft een arm die uitgeschoven kan worden. In deze arm zijn alle gereedschappen verwerkt die nodig zijn om een voertuig te repareren en weer helemaal klaar te maken voor de strijd. Als je deze eenheid in de bewaken-stand plaatst, zal hij automatisch alle eenheden in de buurt repareren.

Harvester (Oogstmachine):

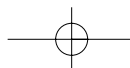


De Harvester is cruciaal voor het financiële succes van beide partijen, want dit is de enige eenheid die Tiberium kan oogsten en naar de Refineries (Raffinaderijen) kan vervoeren. Harvesters beginnen automatisch met het verzamelen van Tiberium als er een veld in de buurt is. Je kunt de Harvester ook opdracht geven op een bepaalde locatie te gaan oogsten. Selecteer als je dit wilt doen de Harvester en wijs vervolgens het nieuwe gebied aan. De Harvester zal automatisch gevaarlijke gebieden vermijden en je waarschuwen als hij een gebied niet kan betreden vanwege dreigingen. Tiberium Harvesters betreden nooit vijandelijk gebied, tenzij je ze daartoe specifiek opdracht geeft.

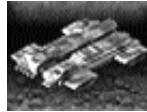
Banshee:



Experimenten met veroverde buitenaardse technologie hebben er toe geleid dat de Nod gevechtsvliegtuigen van een nieuwe generatie kan produceren. De codenaam van deze eenheid is Banshee, en dit gestroomlijnde vliegtuig is in staat alle eenheden en bouwwerken zonder problemen te doorboren met zijn dubbele plasma-kanonnen.



Mobile Construction Vehicle (Mobiël Bouwvoertuig):



Het fundament van alle basissen wordt gelegd door de Mobile Construction Vehicle (MCV). Dit voertuig is in staat zichzelf om te vormen tot een volledig werkende Construction Yard (Bouwwerf), en is dan ook van onschatbare waarde voor zowel de Nod als het GDI. Selecteer de MCV en dubbelklik om hem in werking te stellen. Als er een "geen plaatsing"-cursor verschijnt, betekent dit dat iets de plaatsing van de eenheid blokkeert. Verplaats eventuele andere voertuigen of infanterie, of breng het voertuig uit de buurt van bomen of rotsen.

Devil's Tongue Flame Tank (Duivelstong Vlammentank):

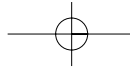


Angst is een geweldig wapen en alleen al de aanblik van deze nachtmerrieachtige eenheid zorgt ervoor dat de GDI-troepen het in hun broek doen. Deze tank kan zich door zelfs de hardste substanties een weg graven en ongestraft dodelijke vlammen uitspuwen richting nietsvermoedende doelwitten. De vlammen zijn bijzonder effectief tegen infanterie en bouwwerken. Zelfs staal smelt als het maar lang genoeg blootgesteld wordt aan de vlammenzee.

Montauk:



De Montauk is Nod's mobiele commandocentrum. Commandant Slavik en zijn bemanning gebruiken dit commandocentrum om van slagveld naar slagveld te reizen. De Montauk kan zich ondergronds verplaatsen en blijft zo veilig op afstand van het slagveld om de bevelhebbers niet in gevaar te brengen. Onder bepaalde omstandigheden moet de Montauk echter het slagveld betreden. Als dit gebeurt moet je de Montauk koste wat kost beschermen.



GDI BOUWWERKEN - VERTROUWELIJK

Construction Yard (Bouwwerf):



De Construction Yard staat aan het begin van alles. Je kunt er andere bouwwerken mee bouwen en het is dan ook erg belangrijk dat je de Construction Yard onder alle omstandigheden beschermt. In sommige missies start je met een MCV, die je om kunt vormen tot een Construction Yard. In andere missies is de Construction Yard al vanaf het begin beschikbaar.

GDI Power Plant (GDI Krachtcentrale):



Power Plants zorgen voor de energietoevoer naar de bouwwerken op de basis en zijn onontbeerlijk voor het functioneren van de verdedigingswapens van de basis. GDI Power Plants kunnen opgewaardeerd worden via extra Power Turbines (Krachtturbines). Er zijn per Power Plant twee vakken beschikbaar waar de extra turbines in geplaatst kunnen worden. Elke extra generator zorgt voor een toename van 50% in de energieproductie van die centrale.

GDI Barracks (GDI Barakken):



In de Barracks worden de infanterie-eenheden getraind. Je hebt ook een barak nodig als je verdedigingswapens voor je basis wilt bouwen.

Tiberium Refinery (Tiberium Raffinaderij):

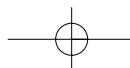


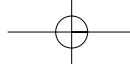
De Refinery zet de ladingen van de Harvesters (Oogstmachines) om in geld. Er kunnen ook bepaalde hoeveelheden Tiberium opgeslagen worden in de Refinery. Als een Refinery vol is, moeten er Silo's gebouwd worden om het overschot in op te slaan. Als er geen opslagcapaciteit meer is in een Refinery of een Silo, zal het overschot aan Tiberium verloren gaan.

Electromagnetic (EMP) Pulse Cannon (Elektromagnetisch Pulskanon):

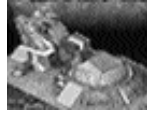


Het EMP Cannon kan een enorm krachtige stoot elektromagnetische energie afvuren, waardoor gemechaniseerde voertuigen korte tijd buiten werking worden gesteld. Alle voertuigen of bouwwerken die geraakt worden door deze stoot worden uitgeschakeld, totdat het effect is uitgewerkt.





Firestorm Defence Generator (Vuurstorm Verdedigingsgenerator):



De Firestorm Defence Generator creëert een sterk krachtveld. Als de generator gebouwd wordt, moeten er speciale Firestorm Defence Emitters (Vuurstorm Verdedigingszenders) geplaatst worden op de grens van het gebied dat verdedigd moet worden, net als een muur. Als de generator geactiveerd wordt, is het krachtveld dat in werking gezet wordt via deze zenders ondoordringbaar. De Firestorm Defence Generator verbruikt grote hoeveelheden energie. De generator is dan ook telkens maar een korte tijd actief, en moet dan weer opgeladen worden. Het krachtveld kan wanneer je maar wilt aan- of uitgezet worden.

Firestorm Wall Sections (Vuurstorm Muren):



Deze verdedigingszenders worden in combinatie met de Firestorm Defence Generator (Vuurstorm Verdedigingsgenerator) gebruikt. Ze worden geplaatst zoals een muur en baken het actieve gebied van het krachtveld af. Deze zenders kunnen worden gebruikt om een basis helemaal te omsingelen of om strategische verdedigingslocaties te plaatsen.

Radar Installation (Radarinstallatie):



Via de Radar Installation kunnen bevelhebbers het slagveld en de plaats van bevriende en vijandelijke eenheden ten opzichte van elkaar bekijken. Om het overzicht op de Radar actief te laten zijn, moet de Radar Installation constant van energie worden voorzien.

Ion Cannon Control (Besturingssysteem voor Ionenkanon):

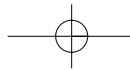


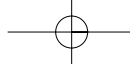
De Ion Cannon Control is een opwaardering voor een Upgrade Centre (Opwaarderingcentrum). Als je het centrum hiermee hebt opgeupgradeerd, kun je GDI's Ion Cannon zelf besturen en richten op doelwitten. Zonder dit besturingssysteem kan het Ion Cannon niet gebruikt worden.

Hunter-Seeker Control (Besturingssysteem Doelzoekende Robot):

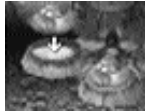


Deze opwaardering voor een Upgrade Centre (Opwaarderingcentrum) zorgt ervoor dat de Hunter-Seeker Droids (Doelzoekende Robots) hun plaats kunnen bepalen en vijandelijke doelen aan kunnen vallen. Je hebt deze opwaardering nodig om Hunter-Seeker Droids te kunnen bouwen.





Power Turbines (Krachtturbines):



Je kunt maximaal twee van deze Power Turbines toevoegen aan een Power Plant (Krachtcentrale), om zo de energietoevoer te vergroten. De energielevering van elke extra turbine is minder groot dan die van een nieuwe Power Plant, maar de kosten zijn wel veel lager.

Tiberium Silo:



In Tiberium Silo's wordt het overschot aan Tiberium opgeslagen als de Refineries (Raffinaderijen) de maximum capaciteit hebben bereikt. Als een Tiberium Refinery helemaal vol is en er geen lege Silo's beschikbaar zijn, gaat het overschot van de Harvesters (Oogstmachines) verloren.

GDI War Factory (GDI Oorlogsfabriek):



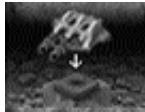
In dit gebouw kun je voertuigen fabriceren. Voor bepaalde geavanceerde voertuigen heb je extra bouwwerken nodig voordat ze in een War Factory gebouwd kunnen worden.

Component Tower (Componententoren):

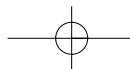
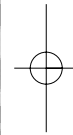
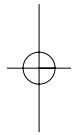


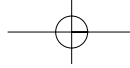
De Component Tower is gebaseerd op een modulaair bouwprincipe en dient als basis voor alle GDI verdedigingswapens. Component Towers kunnen als individuele bouwwerken gebouwd worden, of als onderdeel van een muur. Je kunt telkens één van in totaal drie wapens op een Component Tower plaatsen: een Vulcan Cannon (Vulcan Kanon), een RPG Launcher (RPG-lanceerder) of een SAM Launcher (SAM-lanceerder).

Vulcan Cannon Component (Vulcan Kanon-component):



De Vulcan Cannon Component bestaat uit twee mini-kanonnen die 50mm projectielen met hoge snelheid afvuren. Het kanon is bedoeld voor gebruik tegen infanterie, maar kan ook - zij het minder effectief - tegen voertuigen ingezet worden.





Rocket Propelled Grenade Component (Raketaangedreven Granaat-component):



De Rocket Propelled Grenade, of RPG, vuurt granaten af op vijandelijke eenheden. De RPG is ontworpen om ingezet te worden tegen voertuigen, maar kan ook gebruikt worden tegen infanterie. De explosieve lading zorgt ervoor dat alle andere eenheden rondom het doelwit eveneens fikse schade lijden.

Surface to Air Missile Component (Luchtafweerraket-component):



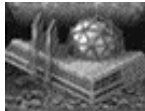
Surface to Air Missiles, of SAM's, vormen GDI's luchtafweergeschut. SAM's kunnen alleen ingezet worden tegen vliegende eenheden.

Helipad (Helikopterplatform):



Als je een Helipad hebt gebouwd, kun je Orca Fighters (Vechters), Bombers (Bommenwerpers) en Carry Alls (Allesvervoerders) bouwen en herbewapenen. Zonder dit helikopterplatform kun je geen vliegtuigen bouwen en kun je ze niet opnieuw bewapenen als ze terugkeren van een aanval.

GDI Tech Centre (GDI Technisch Centrum):

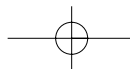
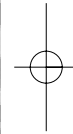
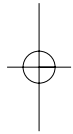


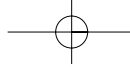
Het Tech Centre is de plaats waar het GDI haar onderzoek naar hoogtechnologische wapens uitvoert. Je hebt dit gebouw nodig om bepaalde zeer geavanceerde eenheden en gebouwen te kunnen bouwen.

GDI Upgrade Centre (GDI Opwaarderingcentrum):



Het Upgrade Centre wordt gebruikt om te communiceren met verschillende eenheden en bouwwerken op het slagveld. Upgrade Centres bevatten twee opwaarderingsplatforms, waarop je de volgende opwaarderingen kunt plaatsen: Ion Cannon Control (Besturingssysteem voor Ionenkanon) of Hunter-Seeker Control (Besturingssysteem Doelzoekende Robot).





Service Depot (Reparatieplatform):



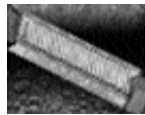
Wordt gebruikt om voertuigen en vliegtuigen te repareren. Een voertuig of vliegtuig kan op dit bouwwerk landen en als er genoeg geld beschikbaar is, zal de eenheid volledig gerepareerd worden. Je kunt meerdere eenheden tegelijkertijd de opdracht geven naar het Service Depot te gaan door alle betreffende eenheden te selecteren en ze er vervolgens naartoe te sturen. Ze worden dan één voor één automatisch gerepareerd.

Concrete Walls (Betonnen Muren):



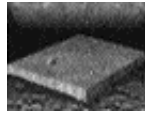
Een robuustere verdedigingsconstructie dan zandzakken, want Concrete Walls kunnen zowel infanterie als voertuigen tegenhouden. Alleen bepaalde eenheden kunnen over deze verdedigende muren schieten.

GDI Automatic Gate (GDI Automatische Poort):



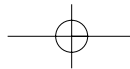
Deze constructie voorkomt dat vijandelijke eenheden en de wildgroei aan Tiberium de basis binnen kunnen dringen. De poort gaat automatisch open voor bevriende eenheden, maar blijft gesloten als er vijandelijke eenheden naar binnen willen.

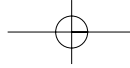
Pavement (Bestrating):



Deze bestrating is ontworpen om je basis te beschermen tegen eenheden die vanuit de grond naar boven kunnen komen, en om te voorkomen dat de inslagen van zware wapens kraters in je basis veroorzaken. Daarnaast bewegen eenheden zich veel sneller voort op bestraat terrein dan over normaal terrein.

Anders dan bij andere gebouwen of constructies, kun je de bestrating nog steeds plaatsen als bepaalde delen van het plaatsingsraster rood zijn. Alleen de witte gedeelten van het raster worden op dat moment bestraat. Hellingen en bestaande wegen kunnen niet bestraat worden.





26

NOD BOUWWERKEN - VERTROUWELIJK

Construction Yard (Bouwwerf):



De Construction Yard staat aan het begin van alles. Je kunt er andere bouwwerken mee bouwen en het is dan ook erg belangrijk dat je de Construction Yard onder alle omstandigheden beschermt. In sommige missies start je met een MCV, die je om kunt vormen tot een Construction Yard. In andere missies is de Construction Yard al vanaf het begin beschikbaar.

Power Plant (Krachtcentrale):



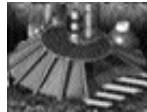
Power Plants zorgen voor de energietoevoer naar alle bouwwerken op de basis. Als je niet genoeg stroom hebt, zullen gebouwen niet of slechts met beperkte capaciteit functioneren.

Hand of Nod (Hand van Nod):



In de Hand of Nod worden alle infanterie-eenheden van Nod getraind. Je hebt de Hand of Nod ook nodig als je verdedigingswapens wilt bouwen.

Tiberium Refinery (Tiberium Raffinaderij):

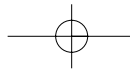


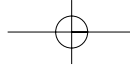
De Refinery zet de ladingen van de Harvesters (Oogstmachines) om in geld. Er kunnen ook bepaalde hoeveelheden Tiberium opgeslagen worden in de Refinery. Als een Refinery vol is, moeten er Silo's gebouwd worden om het overschot in op te slaan. Als er geen opslagcapaciteit meer is in een Refinery of een Silo, gaat het overschot aan Tiberium verloren.

Electromagnetic Pulse Cannon (Elektromagnetisch Pulskanon):



Het EMP Cannon kan een krachtige stoot elektromagnetische energie afvuren, waardoor gemechaniseerde voertuigen korte tijd buiten werking worden gesteld. Alle voertuigen of gebouwen die geraakt worden door deze stoot worden uitgeschakeld, totdat het effect is uitgewerkt.



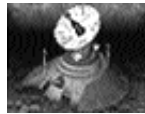


Stealth Generator (Onzichtbaarheidsgenerator):



De Stealth Generator kan alle eenheden en bouwwerken binnen een groot gebied onzichtbaar maken. De basis blijft onzichtbaar totdat de generator uitgezet wordt, de basis niet genoeg energie meer heeft of totdat de generator vernietigd wordt. De verdedigingswapens op de basis en de onzichtbare eenheden worden pas weer zichtbaar als ze schieten of als ze het betreffende gebied verlaten. Onthoud dat de eenheden die uit de War Factory (Oorlogsfabriek) of uit de Hand of Nod (Hand van Nod) komen, evenals de Harvesters (Oogstmachines) die de Refinery (Raffinaderij) verlaten, kort zichtbaar zijn totdat de Stealth Generator zich heeft aangepast en ook hen onzichtbaar maakt.

Nod Radar Installation (Nod Radarinstallatie):



Via een Radar Installation kunnen bevelhebbers het slagveld en de relatieve locaties van bevriende en vijandelijke eenheden bekijken. Om het overzicht op de radar actief te laten zijn, moet de Radar Installation constant van energie worden voorzien.

Advanced Power Plant (Geavanceerde Krachtcentrale):



De Advanced Power Plant functioneert op precies dezelfde manier als een normale Power Plant. Er wordt energie gegenereerd voor de bouwwerken op de basis. Het verschil is dat de Advanced Power Plant veel groter en efficiënter is, en daarom ook twee keer zoveel energie genereert als een normale krachtcentrale.

Tiberium Silo:

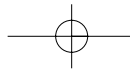


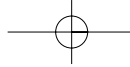
In Tiberium Silo's wordt het overschot aan Tiberium opgeslagen als de Refineries (Raffinaderijen) de maximum capaciteit hebben bereikt. Als een Tiberium Refinery helemaal vol is en er geen lege Silo's beschikbaar zijn, gaat het overschot van de Harvesters (Oogstmachines) verloren.

Nod War Factory (Nod Oorlogsfabriek):



In dit gebouw kun je voertuigen fabriceren. Voor bepaalde geavanceerde voertuigen heb je extra bouwwerken nodig voordat ze in een War Factory gebouwd kunnen worden.





Tiberium Waste Facility (Tiberium Afvalverwerkingsinstallatie):



De Tiberium Waste Facility is het gebouw waar de Weed Eater (Onkruidvreter) zijn lading kan lossen. In dit gebouw worden de geogoste Tiberium-aders verwerkt en geconcentreerd, om te gebruiken in de Chemical Missile. Als er genoeg van deze substantie is verzameld, wordt deze automatisch in een chemische raket geladen, mits er een Missile Silo (Raketsilo) beschikbaar is. Als je de Waste Facility bouwt, komt er automatisch een Weed Eater beschikbaar.

Laser:



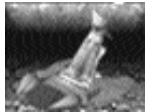
De Laser is Nod's belangrijkste verdedigingswapen op de basis. Net zoals zijn grote broer, de Obelisk of Light (Zuil van Licht), vuurt de Laser een geconcentreerde laserstraal af op vijandelijke eenheden. Recente doorbraken in de lasertechnologie hebben er voor gezorgd dat de Laser zijn eigen stroom kan genereren, zodat hij ook blijft werken als er weinig energie beschikbaar is.

SAM Site (SAM-platform):



De Surface to Air Missile Site (Luchtafweerraket-platform) of SAM Site, is het belangrijkste luchtafweersysteem tegen vijandelijke vliegtuigen. Het kan alleen gebruikt worden tegen vliegende eenheden.

Obelisk of Light (Zuil van Licht):

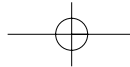
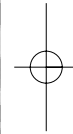
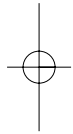


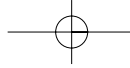
De Obelisk of Light is een angstaanjagend krachtig wapen. Het is opmerkelijk verbeterd sinds de laatste keer dat we dit wapen op het slagveld waar konden nemen. De krachtuitstoot is vergroot en er zijn maar weinig eenheden die een enkele inslag van een laserstraal van de Obelisk kunnen overleven.

Nod Tech Centre (Nod Technisch Centrum):

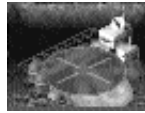


Het Tech Centre is de plaats waar de Nod haar onderzoek naar hoogtechnologische wapens uitvoert. Je hebt dit gebouw nodig om bepaalde zeer geavanceerde eenheden en gebouwen te kunnen bouwen.





Nod Helipad (Nod Helikopterplatform):



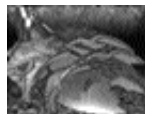
Via de Helipad kun je de Banshee en Harpy (Gevechtshelikopter) bouwen en herbewapenen. Zonder dit platform kun je geen vliegtuigen bouwen en kun je ze niet herbewapenen als ze terugkeren van een aanval.

Missile Silo (Raketsilo):



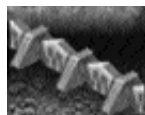
Via de Missile Silo kan de Nod wapens met een groot bereik afvuren op de vijand, met name Cluster Missiles (Klusterraketten) en Chemical Missiles (Chemische Raketten).

Temple of Nod (Tempel van Nod):



In de hallen van dit mysterieuze gebouw voert de Nod experimenten met Tiberium uit en pleegt er geavanceerd onderzoek. Als je de Temple of Nod bouwt, kun je de Hunter-Seeker Droid (Doelzoekende Robot) bouwen en de Cyborg Commando en Mutant Hijacker (Gemuteerde Kaper) rekruteren. Onthoud dat je erg veel grondstoffen nodig hebt om deze speciale soldaten te produceren en je er daarom slechts één tegelijkertijd van in dienst kunt hebben in je leger. Je mag pas een andere speciale soldaat trainen als de huidige vernietigd is.

Nod Walls (Nod Muren):

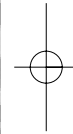
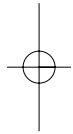
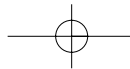


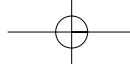
Deze eenvoudige verdedigingsconstructie kan zowel infanterie als voertuigen tegenhouden. Alleen bepaalde eenheden kunnen over Nod Walls schieten.

Laser Fencing (Laserhek):



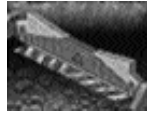
Laser Fencing bestaat uit zendposten die een continue laserstraal van de ene naar de andere zender sturen. Voertuigen en infanterie worden hierdoor effectief tegengehouden. Omdat de zendposten maximaal 4 vakjes uit elkaar geplaatst kunnen worden, kun je al snel een groot gebied omringen en beschermen. Je hebt echter wel veel energie nodig om dit hek te laten functioneren.





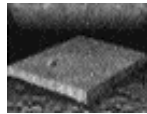
30

Nod Automatic Gate (Nod Automatische Poort):



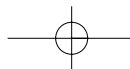
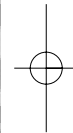
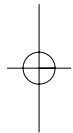
Deze constructie voorkomt dat vijandelijke eenheden en de wildgroei aan Tiberium de basis binnen kunnen dringen. De poort gaat automatisch open voor bevriende eenheden, maar blijft gesloten als er vijandelijke eenheden naar binnen willen.

Pavement (Bestrating):



Deze bestrating is ontworpen om je basis te beschermen tegen eenheden die vanuit de grond naar boven kunnen komen en om te voorkomen dat de inslagen van zware wapens kraters in je basis veroorzaken. Daarnaast bewegen eenheden zich veel sneller voort op bestraat terrein dan over normaal terrein.

Anders dan bij andere bouwwerken, kun je de bestrating nog steeds plaatsen als bepaalde delen van het plaatsingsraster rood zijn. Alleen de witte delen van het raster worden op dat moment bestraat. Hellingen en bestaande wegen kunnen niet bestraat worden.



GDI EN NOD EENHEDEN

GDI Eenheden

Light Infantry (Lichte Infanterie)

Disk Throwers (Discuswerpers)

Jump Jet Infantry

(Vliegende Infanterie)

Engineer (Geniesoldaat)

Medic (Hospik)

Wolverine (Veelvraat)

Amphibious APC (Amfibische APC)

Titan (Titaan)

Hover MLRS (Zwevend Voertuig
met Raketafweersysteem)

Disrupter (Verstoorder)

Mobile Sensor Array (Mobiële Sensor)

ORCA Fighter (ORCA Vechter)

ORCA Bomber (ORCA Bommenwerper)

ORCA Carry-All Transport

(ORCA Allesvervoerder)

Harvester (Oogstmachine)

GDI Speciale Eenheden

Jump Troopers (Pods)

(Springers (Pods))

Umagon

Ghoststalker (Spookstrijder)

Dropship (Bevoorravingsvliegtuig)

Kodiak

Mammoth Mark. II

(Mammoet Type II)

Hunter-Seeker Droid

(Doelzoekende Robot)

NOD Eenheden

Light Infantry (Lichte Infanterie)

Rocket Infantry (Raket Infanterie)

Cyborg Infantry (Cyborg Infanterie)

Engineer (Geniesoldaat)

Attack Cycle (Aanvalsmotor)

Tick Tank (Tekentank)

Stealth Tank (Onzichtbare Tank)

Artillery (Artillerie)

Repair Bot (Reparatiebot)

Harpy (Gevechtshelikopter)

Banshee

Weed Eater (Onkruidvreter)

Harvester (Oogstmachine)

NOD Speciale Eenheden

Cyborg Commando

Montauk

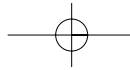
Hunter-Seeker Droid (Doelzoekende Robot)

Mutant Hijacker (Gemuteerde Kaper)

Subterranean APC (Ondergrondse APC)

Devil's Tongue Flame Tank (Duivelstong

Vlammentank)



GDI EN NOD BOUWWERKEN

GDI Bouwwerken

Construction Yard (Bouwwerf)
 Power Plant (Krachtcentrale)
 Power Turbine (Krachtturbine)

Tiberium Refinery
 (Tiberium Raffinaderij)
 Tiberium Silo
 Barracks (Barakken)
 War Factory (Oorlogsfabriek)
 Component Tower
 (Componententoren)
 Vulcan Cannon (Vulcan Kanon)

R.P.G Upgrade (R.P.G-opwaardering)

S.A.M. Upgrade (S.A.M-opwaardering)
 Radar

Upgrade Centre
 (Opwaarderingcentrum)
 Seeker Control (Besturingssysteem
 Doelzoekende Robot)
 Ion Cannon Uplink
 (Besturingssysteem Ionenkanon)
 Helipad (Helikopterplatform)
 Tech. Centre (Tech Centrum)
 Service Depot (Reparatieplatform)
 E.M.P. Cannon (Elektromagnetisch
 Pulskanon)
 Firestorm Generator (Vuurstorm
 Generator)
 Firestorm Wall Section
 (Vuurstorm Muren)
 Light Posts (Lichtmasten)
 Automatic Gate (Automatische Poort)
 Pavement (Bestrating)
 Concrete Walls (Betonnen Muren)

GDI Speciale Bouwwerken

Ion Cannon (Ionenkanon)
 Hunter-Seeker (Doelzoeker)
 E.M. Pulse
 (Elektromagnetisch Pulskanon)
 Firestorm Defence
 (Vuurstorm Verdedigingsgenerator)

NOD Bouwwerken

Construction Yard (Bouwwerf)
 Power Plant (Krachtcentrale)
 Tiberium Refinery
 (Tiberium Raffinaderij)
 Tiberium Silo

Hand of Nod (Hand van Nod)
 War Factory (Oorlogsfabriek)
 Laser Turret (Laserkoepel)
 S.A.M (Luchtafweerraket-platform)

E.M.P. Cannon
 (Elektromagnetisch Pulskanon)
 Tiberium Waste Facility
 (Tiberium Afvalverwerkingsinstallatie)

Stealth Generator
 (Onzichtbaarheidsgenerator)
 Helipad (Helikopterplatform)

Tech Centre (Tech Centrum)

Radar

Missile Silo (Raketsilo)
 Light Posts (Lichtmasten)
 Concrete Walls (Betonnen Muren)
 Laser Fence Post (Laserhek)

Temple of Nod (Tempel van Nod)

Advanced Power Plant
 (Geavanceerde Krachtcentrale)
 Pavement (Bestrating)

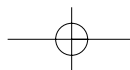
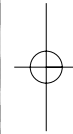
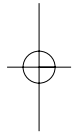
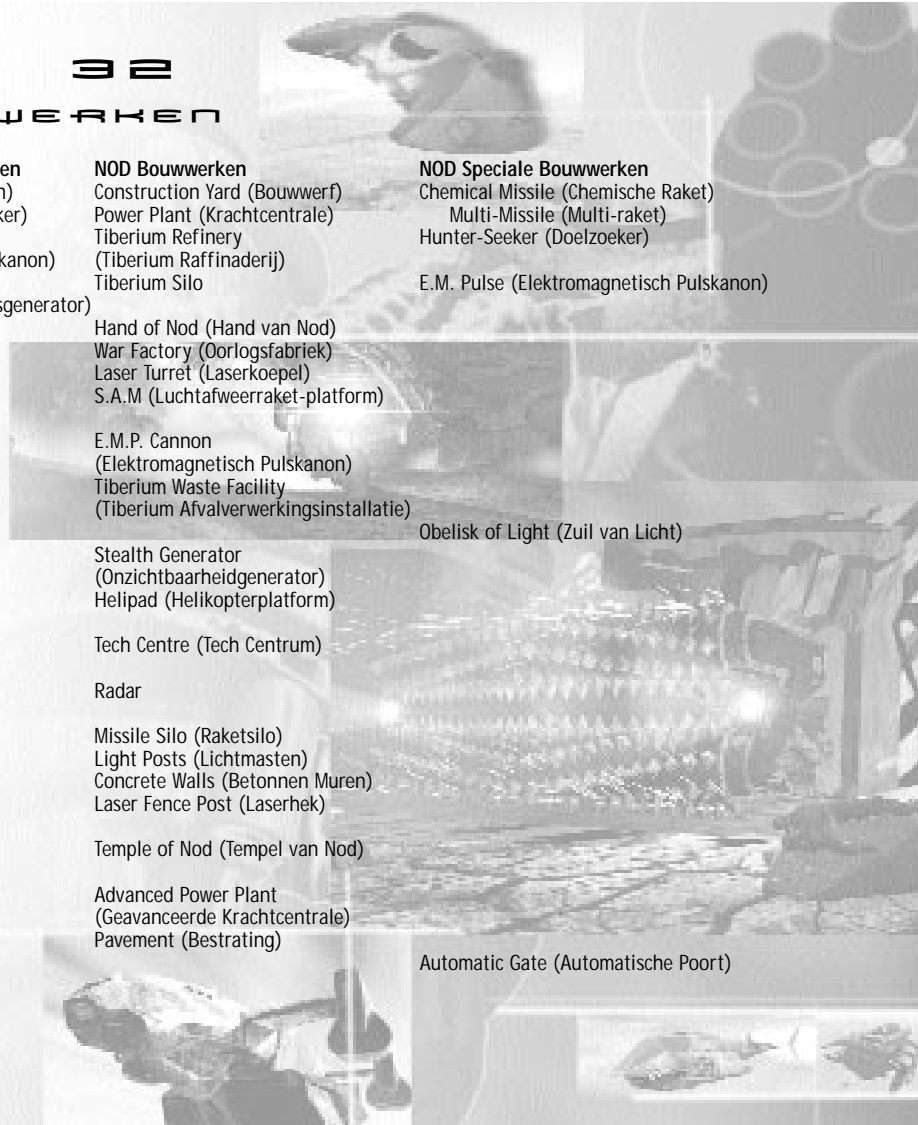
NOD Speciale Bouwwerken

Chemical Missile (Chemische Raket)
 Multi-Missile (Multi-raket)
 Hunter-Seeker (Doelzoeker)

E.M. Pulse (Elektromagnetisch Pulskanon)

Obelisk of Light (Zuil van Licht)

Automatic Gate (Automatische Poort)



C&C TIBERIAN SUN SPELEN BEGINNEN HET SPEEL STARTEN

JE KANT KIEZEN: GDI OF NOD

In *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN* kun je een van de twee verschillende gewapende partijen leiden: je kunt de kant kiezen van de respectabele mariniers van het Global Defence Initiative (GDI), of aan de zijde van de meedogenloze volgelingen van de Broederschap van Nod (Nod) vechten.

Als je voor het GDI kiest, vecht je tegen de Nod. Als je voor de Nod kiest, strijd je tegen het GDI. Tijdens multiplayer-spellen kunnen beide partijen proberen de hulp in te roepen van de vreemde gemuteerde stammen die zich verenigd hebben in The Forgotten (De Vergetenen). In de missies voor één speler kan alleen het GDI een bondgenootschap sluiten met The Forgotten.

De troepen van het GDI en de Nod verschillen radicaal van elkaar. Beide partijen zijn in het bezit van unieke sterke en zwakte punten. Daarnaast beschikken beide kanten over verschillende eenheden, technologieën en filosofieën. Het GDI maakt gebruik van traditionele militaire technieken en eenheden, terwijl de Nod zich richt op onzichtbaarheid en geavanceerde technologie.

Als je een nieuwe campagne start in het hoofdmenu, verschijnt er een dialoogscherf waarin je gevraagd wordt welke partij je wilt leiden. Selecteer de partij door er op te klikken, waarna het spel wordt gestart. Je kunt ook bepalen welke kant je wilt leiden door de cd-rom van het GDI of de Nod te gebruiken als je het spel voor de eerste keer start.

HET TITELSCHERM-MENU



Als je het spel start, krijg je eerst het scherm Start Up (Beginnen) te zien. Kies je kant (GDI of Nod). Je krijgt nu het introductiefilmpje te zien, gevolgd door het hoofdmenu.

Hier kun je kiezen wat voor soort spel je wilt spelen, de spelopties instellen, een opgeslagen spel laden en de voorvertoningen bekijken van nieuwe Westwood-producten.

START NEW CAMPAIGN (NIEUWE CAMPAGNE STARTEN)



Als je een nieuwe campagne wilt starten, selecteer je deze optie. Je krijgt een scherm te zien waarin je je partij kunt kiezen: GDI of Nod.

DIFFICULTY LEVELS (MOEILIKHEIDSGRADEN)

Er zijn drie moeilijkheidsgraden, die de balans van het spel beïnvloeden. We raden je aan het spel op de moeilijkheidsgraad "Normal" ("Normaal") te spelen, maar als je het spel te moeilijk of juist te makkelijk vindt, kun je beter omschakelen naar de moeilijkheidsgraden "Easy" ("Makkelijk") of "Hard" ("Moeilijk"). Je kunt de moeilijkheidsgraad ALLEEN aan het begin van een nieuw spel instellen - je kunt dit niet meer veranderen als je eenmaal begonnen bent met een campagne.

Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad die je hebt gekozen, zijn de eenheden en bouwwerken van je vijand goedkoper/duurder en worden deze sneller/langzamer gebouwd.

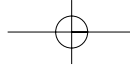
LOAD MISSION (MISSIE LADEN)



Kies deze optie als je een eerder opgeslagen missie wilt spelen.

Het scherm Load Mission (Missie Laden)

Klik in dit scherm (zie afbeelding) op de pijl omhoog of omlaag om door je opgeslagen missies te bladeren. Selecteer de opgeslagen missie die je opnieuw wilt laden en klik links op LOAD (LADEN).



MULTIPLAYER GAME (MULTIPLAYER-SPEL)



Met deze optie kun je een Serial (Serieel) (nullmodem of modem) spel, een oefenspel, een multiplayer netwerkspel (als dat beschikbaar is) of via Westwood Online een Internetspel starten. Meer informatie over multiplayer-spellen vind je als je de optie "documentation" ("documentatie") selecteert vanuit het startmenu of in het scherm Autoplay (Automatisch Opstarten).

OPTIONS (OPTIES)

In dit menu kun je de spelresolutie, de verschillende volumes, sneltoetsen, netwerkopties en spelinstellingen zoals snelheid, scrollsnelheid, detailniveaus en moeilijkheidsgraden instellen.

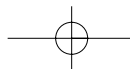
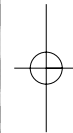
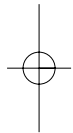
EXIT GAME (SPEL AFSLUITEN)

Selecteer deze optie om het spel af te sluiten en terug te keren naar Windows.

BASIS INTERFACE

De interface van *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN* is ontworpen om de besturing van je eenheden en bouwwerken zo makkelijk mogelijk te laten verlopen. Met de muis verplaats je de cursor over het scherm en afhankelijk van de plaats waar je klikt, kun je eenheden bestellen, bouwwerken bouwen, aanvallen, repareren en nog een aantal andere opdrachten geven.

Over het algemeen moet je in *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN* links klikken om opdrachten te bevestigen, van de ene stand naar de andere over te gaan of om eenheden en bouwwerken te selecteren. Als je rechts klikt stop je acties, verlaat je bepaalde standen of maak je een selectie ongedaan.



HET SCHERM SCROLLEN

Plaats de cursor op de rand van het scherm om het spelscherm te scrollen. De cursor verandert in een groene pijl die in de aangegeven richting wijst. Als je de grens van het slagveld bereikt hebt, verschijnt er een streep over de pijl. Dit geeft aan dat dit de grens van het slagveld is en dat je niet verder kunt scrollen. Je kunt het spelscherm ook scrollen door de rechter muisknop ingedrukt te houden en de cursor te bewegen in de richting waarin je wilt scrollen. Je kunt de scrollsnelheid aanpassen in het menu Game Controls (Spelinstellingen), dat je op kunt roepen via het menu Options (Opties).

Scroll-pijlen



Niet mogelijk om te Scrollen-pijlen



JE TROEPEN VERPLAATSEN

Je kunt je troepen op een eenvoudige manier verplaatsen. Selecteer een eenheid door er links op te klikken. Plaats de cursor vervolgens op de gewenste locatie op het slagveld.

Als de cursor zich boven een potentieel doel bevindt, verandert de cursor in een van de aanval-cursors. Als je nu links klikt zal de eenheid het doel aanvallen als dat binnen zijn bereik ligt, of er naartoe gaan en aanvallen zodra het binnen bereik komt. Is er geen doel in zicht, dan zal de eenheid als het terrein begaanbaar is naar de gekozen locatie gaan.

Sommige ondergronden zijn wel begaanbaar voor infanterie, maar niet voor voertuigen. Als je een voertuig de opdracht geeft om naar een voor hem onbereikbare plaats te gaan, zal het zo dicht mogelijk in de buurt proberen te komen.

Klik rechts om de verplaatsen-stand of aanval-stand (of een andere stand) te annuleren en de eenheid te deselecteren. Hoewel de eenheid niet langer geselecteerd is, onthoudt hij toch zijn opdracht en zal hij doorgaan met het uitvoeren van de laatst verkregen opdracht. Om een eenheid te stoppen, selecteer je deze opnieuw en geef je een nieuwe locatie aan. Je kunt ook op de 'S'-toets drukken om de eenheid te laten stoppen.

Selection No Move Cursor (Geen Verplaatsing-cursor)

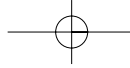


Movement Cursor (Verplaatsing-cursor)



GROEPSACTIVITEITEN

Om tijd te besparen kun je troepen in teams onderbrengen. Klik links en houd de muisknop ingedrukt om verschillende eenheden tegelijkertijd te selecteren. Trek een vierkant om alle troepen die je wilt selecteren. De vierkante omlijning geeft aan welke troepen geselecteerd worden. Laat de muisknop weer los om de selectie te voltooien. Je kunt de groep op dezelfde manier opdrachten geven als een enkele eenheid. Sommige eenheden in een groep reageren niet op bepaalde opdrachten. Zo kan een Engineer (Geniesoldaat) in een groep die de opdracht krijgt aan te vallen dat niet doen, omdat hij geen wapen heeft.



DE MIST

Als je een missie start, is een groot deel van het slagveld bedekt met zwarte "mist". Deze mist bedekt de gebieden op het slagveld die nog niet ontdekt zijn. Als je je eenheid naar de rand van het zichtbare gebied verplaatst, trekt de mist rondom deze eenheid op. De grootte van het gebied dat zo blootgelegd wordt hangt af van het zichtveld van de eenheid. Je kunt een eenheid opdracht geven de mist te doorkruisen om zo grote gebieden tegelijkertijd bloot te leggen.

DE ZIJBALK

Via de zijbalk kun je informatie oproepen en toegang krijgen tot mogelijkheden die niet direct verband houden met je troepen. Via de zijbalk kun je ook eenheden en bouwwerken bouwen. Als je een Radar Installation (Radarinstallatie) bouwt, verschijnt er een radaroverzicht van het slagveld in de zijbalk. Op de zijbalk kun je ook zien hoeveel energie je basis produceert en nodig heeft om te kunnen functioneren.

JE BASIS BOUWEN

Wil je een missie tot een goed einde brengen, dan is het belangrijk dat je een eigen basis bouwt en deze constant onderhoudt en verdedigt tijdens een veldslag. Je hebt de basis nodig om grondstoffen te verzamelen (Tiberium te oogsten via de Tiberium Refinery (Raffinaderij) en de bijbehorende Tiberium Harvester (Oogstmachine)) en voor de bouw en verdediging van eenheden.

Om een basis te kunnen bouwen heb je een Construction Yard (Bouwwerf) nodig. Als de Construction Yard niet aanwezig is aan het begin van een missie, moet je de Mobile Construction Vehicle (MCV) (Mobiel Bouwoertuig) opdracht geven er een te bouwen. Verplaats de MCV naar de locatie waar de Construction Yard gebouwd moet worden. Plaats de cursor op de MCV als deze op de plaats van bestemming is aangekomen. De cursor verandert in de plaatsing-cursor. Je moet genoeg vrije ruimte aan alle kanten van de MCV hebben om hem aan het werk te kunnen zetten. Als er niet genoeg ruimte is om de MCV te plaatsen, verandert de cursor in een "geen plaatsing"-cursor en blijft de MCV gewoon stilstaan. Klik links op de MCV als de MCV wel geplaatst kan worden. De MCV wordt nu omgevormd tot een Construction Yard.

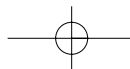
Deploy Cursor
(Plaatsing-cursor)



No Deploy Cursor
(Geen Plaatsing-cursor)



Als de Construction Yard gebouwd is, wordt de zijbalk geactiveerd en zie je verschillende icoontjes. In het grote vierkant bovenaan de zijbalk verschijnt het teken van GDI of Nod, afhankelijk van de kant die je gekozen hebt. Als je een Radar Installation (Radarinstallatie) hebt gebouwd en genoeg energie hebt om hem in werking te stellen, verschijnt in dit gebied je radarkaart.



BOUWEN

Net onder het radaroverzicht vind je een horizontale rij met vier knoppen. Elke knop heeft één van de volgende functies: een gebouw repareren, een bouwwerk of eenheid verkopen, de energie van een gebouw of eenheid aan- of uitzetten of de way-point-stand activeren.

Onder deze knoppen vind je twee kolommen met icoontjes. In de linker kolom staan de bouwwerken die je Construction Yard (Bouwwerf) kan bouwen. In de rechter kolom staan de eenheden die je kunt creëren. Via de knoppen met pijlen onder aan de zijbalk kun je door de kolommen scrollen. Als je links klikt op de knop met de pijl omhoog of omlaag, blader je één voor één door de icoontjes. Klik je er rechts op, dan blader je door hele pagina's tegelijkertijd.

Om een bouwwerk of eenheid te bouwen, klik je op het bijbehorende icoontje. Het duurt een tijdje voordat iets klaar is, wat aangegeven wordt door de op en neer gaande kleur. De kosten van het bouwen worden automatisch afgetrokken van je hoeveelheid geld. Je kunt slechts één voertuig of infanterie-eenheid tegelijk bouwen. Als je de cursor op een icoontje plaatst (zonder te klikken), zie je wat het kost om die eenheid te produceren.

Je kunt wel meerdere bouwopdrachten voor infanterie-eenheden en voertuigen in een wachtrij plaatsen. Als je deze opdracht geeft verloopt het bouwproces automatisch. Klik op de icoontjes van de eenheden die je wilt creëren. Je kunt maximaal vijf voertuigen of eenheden in een productierij plaatsen.

Als de bouw van een gebouw voltooid is, verschijnt het woord "READY" ("KLAAR") op het betreffende icoontje in de zijbalk. Klik links op dit icoontje. De cursor verandert op het slagveld in een plaatsingsraster. Het raster geeft je een idee van de ruimte die je nodig hebt om te bouwen. Plaats het raster op de locatie waar gebouwd moet worden en klik links om het gebouw te plaatsen. Het raster moet helemaal wit zijn. Als ook maar een gedeelte van het raster rood gekleurd is, betekent dit dat de locatie geblokkeerd is en kun je het gebouw niet plaatsen.

Zolang het plaatsingsraster zich op het slagveld bevindt, kun je geen andere bouwwerken bouwen. Als je iets anders wilt bouwen, moet je het bouwwerk plaatsen of de plaatsing afbreken. Zolang het plaatsingsraster nog zichtbaar is, kun je de plaatsing annuleren door rechts te klikken. Het raster verdwijnt. Klik vervolgens rechts op het icoontje in de zijbalk om het gebouw te annuleren en je geld terug te krijgen.

Als de training of constructie van een eenheid voltooid is, komt de nieuwe eenheid te voorschijn uit het betreffende gebouw (Barracks (Barakken) voor de infanterie en een War Factory (Oorlogsfabriek) voor voertuigen). Het is een goed idee om wat ruimte aan de voorkant van deze gebouwen vrij te laten, zodat eenheden niet vastlopen en de doorgang voor andere eenheden blokkeren.

ENERGIE

Links van de bouw-icoontjes zie je een smalle balk met een verticale indicator. Dit is je energiebalk – hou deze in de gaten! Elk gebouw dat je creëert heeft energie nodig om te kunnen functioneren. Het is dus belangrijk dat je weet hoeveel energie je hebt en hoeveel energie je verbruikt.

De verticale indicator geeft aan hoeveel energie je basis nodig heeft om optimaal te functioneren, terwijl de balk aangeeft hoeveel energie je basis produceert. Als de indicator in het groen staat, heeft je basis genoeg energie om alle bouwwerken die je hebt gebouwd van stroom te voorzien. Als de indicator in het geel staat, heeft je basis maar weinig energie beschikbaar. Als de indicator in het rood staat, heeft je basis niet genoeg energie.

**Power On
(Energie Aan)**



**Power Off
(Energie Uit)**



NORMALE ENERGIE

De hoeveelheid energie die je Power Plants (Krachtcentrales) produceren is afhankelijk van hun staat. Zorg ervoor dat al je Power Plants altijd volledig gerepareerd zijn, anders kan het wel eens voorkomen dat je op het verkeerde moment zonder energie komt te zitten.

WEINIG ENERGIE

Als je energie tekort komt, worden de Radar (als je die al gebouwd hebt) en de verdedigingswapens van de basis uitgeschakeld. Power Plants zijn goede doelwitten, zeker als de vijand erg sterke verdedigingswapens heeft. Zonder energie ontvangt de vijand geen informatie, kan hij niet snel reageren en wordt zijn basis slecht verdedigd.

ENERGIE-KNOP

Je kunt de knop met de bliksemflits in de zijbalk gebruiken om bouwwerken aan of uit te zetten. Deze optie is erg bruikbaar als je basis niet genoeg energie produceert en je de verdedigingswapens snel in werking moet zetten. Klik op deze knop in de zijbalk. De cursor verandert in een bliksemflits. Klik op een bouwwerk om dat uit te zetten. Bij bouwwerken die uitgeschakeld zijn, zie je een icoontje dat de huidige status aangeeft. Als een bouwwerk uitgeschakeld is, kunnen er geen eenheden meer geproduceerd worden en worden bijbehorende bouwwerken of mogelijkheden uitgeschakeld totdat het gebouw weer energie krijgt.

BARRACKS (BARAKKEN) BOUWEN

Als je een Construction Yard (Bouwwerf) hebt en over genoeg geld beschikt, kun je Barracks (Barakken) bouwen, waarin je infanterie kunt trainen. In het begin kun je maar een beperkt aantal eenheden trainen, maar als je missies wilt winnen komen er nieuwe technologieën en opwaarderingen beschikbaar. Bovendien krijg je de beschikking over nieuwe troepen met unieke kwaliteiten.

GELD, TIBERIUM EN OOGSTEN

Om geld te verdienen moet je TIBERIUM oogsten. Je vindt Tiberium in de Tiberium-velden. Je moet een Tiberium Refinery (Tiberium Raffinaderij) bouwen om ruwe Tiberium om te zetten in geld.

Boven de zijbalk zie je de geldteller, waarop vermeld staat hoeveel geld je beschikbaar hebt om bouwwerken en eenheden te bouwen. De hoeveelheid geld neemt af als je eenheden en bouwwerken bouwt of repareert, en neemt toe als je een gebouw verkoopt, Tiberium via een Harvester (Oogstmachine) lost bij een Refinery of een krat met geld vindt.

Er zijn twee soorten Tiberium: groen Tiberium en blauw Tiberium. Groen Tiberium is er in overvloed, maar is wel giftig voor infanterie-eenheden. Als deze eenheden te lang in de buurt van groen Tiberium vertoeven, gaan ze dood. Blauw Tiberium is schaars en daarom waardevoller dan groen Tiberium. Blauw Tiberium is echter ook sterk explosief en zal uit elkaar spatten als je er op schiet.

TIBERIUM HARVESTER (OOGSTMACHINE) EN REFINERY (RAFFINADERIJ)

Verken de omgeving van je basis tot je Tiberium aantreft. Selecteer vervolgens de Harvester (Oogstmachine) door er links op te klikken en plaats je cursor op het Tiberium. De cursor verandert in een aanval-cursor. Aangezien de Harvester geen wapen heeft, gebruik je deze cursor om de machine de opdracht te geven te gaan oogsten. Klik nogmaals links. De Harvester zal zich verplaatsen naar het Tiberium en beginnen met oogsten. Het automatische oogstproces wordt vervolgens in werking gezet.

DE HARVESTER (OOGSTMACHINE) DWINGEN TERUG TE KEREN

Je kunt de Harvester (Oogstmachine) dwingen eerder naar de Refinery (Raffinaderij) terug te keren. Klik als je dit wilt doen links op de Harvester en plaats je cursor vervolgens op de Refinery. De cursor verandert in een "binnengaan"-cursor (3 blauwe pijlen). Als je nu links op de Refinery klikt, zal de Harvester met zijn huidige lading terugkeren naar de Refinery. Je kunt de Harvester net als altijd deselecteren door rechts te klikken.

Opmerking: Als je de Harvester ergens heen stuurt zonder hem opdracht te geven Tiberium te oogsten, zal de Harvester niets doen. Als de machine het doel bereikt, blijft hij daar staan totdat je een verplaatsingsopdracht geeft. Het automatische oogstproces wordt alleen in werking gesteld als je eerst een Refinery (Raffinaderij) bouwt.

GEBOUWEN OPWAARDEREN (ALLEEN GDI)

Het GDI maakt gebruik van een modulaair bouwsysteem, waardoor extra componenten met nieuwe mogelijkheden toegevoegd kunnen worden aan bepaalde bouwwerken. Er zijn drie bouwwerken die opgewaardeerd kunnen worden: Power Plants (Krachtcentrales), Upgrade Centres (Opwaarderingscentra) en Component Towers (Componententorens). Al deze gebouwen bevatten een schijf met vier gaten waarin de extra componenten geplaatst kunnen worden.

Reparatie-knop & Repareren

Klik op de knop met de moersleutel in de zijbalk om een beschadigd gebouw of een beschadigde eenheid te repareren. De cursor op het slagveld verandert in een moersleutel en begint te draaien zodra hij op een beschadigd gebouw geplaatst wordt. Klik met de draaiende moersleutel op het gebouw dat je wilt repareren. De moersleutel knippert op het gebouw dat gerepareerd wordt. De kosten van de reparatie worden automatisch afgetrokken van je totale hoeveelheid geld. Je kunt meerdere gebouwen tegelijkertijd repareren. Als je de reparatie van een bepaald gebouw wilt stoppen, klik je links op het gebouw terwijl het icoontje met de moersleutel nog actief is. Klik rechts om de reparatie-stand te verlaten.

VERKOPEN-KNOP & VERKOPEN

Klik op de "\$"-knop in de zijbalk om een gebouw te verkopen. De cursor verandert in een gouden "\$". Als je de cursor op een gebouw plaatst dat je kunt verkopen, gaat de cursor draaien. Klik links op het gebouw dat je wilt verkopen. Het gebouw wordt verkocht en je krijgt een percentage van de oorspronkelijke kosten terug. Je kunt op deze manier ook voertuigen verkopen die zich bij een Service Depot (Reparatieplatform) bevinden. PAS OP! Zolang de cursor een dollarteken is, zullen alle gebouwen die je selecteert afgebroken en verkocht worden! Klik rechts om de verkopen-stand te verlaten.

WAY-POINTS

In Tiberian Sun kun je de patrouilles, reparatieroutes en aanvalsvectoren automatiseren door middel van een way-point-systeem. De way-points zijn blijvend en verdwijnen pas van het slagveld als je ze verwijdert.

Een way-point-route uitzetten

De eenvoudigste functie van way-points is ze te gebruiken om eenheden van de ene locatie naar de andere te laten gaan. Door een route uit te stippelen, kun je je eenheden dreigingen laten vermijden of de vijandelijke basis aan laten vallen vanaf een minder goed verdedigde kant. Klik als je dit wilt doen op de way-point-knop (of druk op de W-toets). Je bevindt je nu in de way-point-stand. Klik voor deze gelegenheid slechts éénmaal op de knop: elke volgende keer dat je op de way-point-knop klikt, blader je door een van de way-point-routes die je uit kunt zetten. De kleur van de vlag op de knop geeft aan welke route je hebt geselecteerd.

Klik als je in de way-point-stand bent links op de locatie waar je het eerste way-point wilt instellen. Je ziet dat er een nul (0) verschijnt naast het eerste way-point. De opeenvolgende nummers zijn belangrijk, want dit is de volgorde waarin de eenheden de way-points zullen volgen. Ze beginnen bij 0, gaan vervolgens naar 1, dan naar 2, enz.

Verplaats de cursor naar de volgende locatie zodra het eerste way-point (0) is ingesteld en klik links. Way-point #1 wordt ingesteld. Je kunt doorgaan met het instellen van way-points op alle plaatsen die zichtbaar zijn. Onthoud dat de way-points in verbinding staan met elkaar: zo krijg je een beeld van hoe de eenheden van de ene locatie naar de andere zullen gaan. Grondeenheden zullen langs ondoordringbaar terrein moeten navigeren, maar proberen zo weinig mogelijk van de uitgestippelde route af te wijken.

Klik rechts als je klaar bent met het uitzetten van way-points om de way-point-stand te verlaten. Als je de way-point-stand weer wilt activeren, klik je links op een willekeurig way-point zonder dat je eenheden of bouwwerken geselecteerd hebt.

Way-points verplaatsen en verwijderen

Klik links op een van de way-points in de route als je een way-point wilt verplaatsen. Klik als je eenmaal in de way-point-stand bent links op de way-point die je wilt verplaatsen. Je kunt die way-point nu oppakken. Verplaats het naar de nieuwe locatie en klik links om de way-point te activeren.

Om een way-point te verwijderen, pak je deze op alsof je hem verplaatst. Druk op de way-point verwijderen-toets (-) als je de way-point hebt opgepakt. De way-point wordt nu verwijderd.

Way-points volgen

Om een eenheid je uitgestippelde route te laten volgen, selecteer je de eenheid en klik je links op een van je way-points. De eenheid zal naar de betreffende way-point gaan en vervolgens de daarop volgende way-points aflopen, totdat hij het einde van de route heeft bereikt. Onthoud dat de eenheden alleen de way-points volgen en vijandelijke eenheden niet zullen aanvallen.

Way-points lussen (Patrouilles creëren)

Je kunt de way-points gebruiken om een patrouille-route te creëren. Dit is een reeks way-points die oneindig herhaald wordt doordat je de uiteinden hebt verbonden. Alle eenheden die de opdracht krijgen te patrouilleren blijven de uitgestippelde route volgen, totdat ze een andere opdracht krijgen.

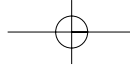
Plaats een reeks way-points waarlangs je een patrouille-route wilt creëren. Houd vervolgens - terwijl je nog in de plaatsing-stand bent - de SHIFT-toets ingedrukt en klik links op de eerste way-point van de route. De cursor verandert in een "route lussen"-cursor als je de SHIFT-toets ingedrukt houdt. Klik links om de patrouille-route in te stellen.

Bewakingspatrouilles

Je kunt patrouillerende eenheden opdracht geven alle vijandelijke eenheden die ze tegenkomen aan te vallen. Selecteer als je dit wilt doen de eenheden die de route of patrouille-route volgen. Houd de CTRL-toets en de ALT-toets ingedrukt terwijl je links klikt op een van de way-points. De geselecteerde eenheden leggen nu de route af en vallen alle vijandelijke eenheden aan die ze tegenkomen.

Je kunt de bewakingspatrouilles ook iets anders laten doen dan alleen maar aanvallen. Als je een reparatie-eenheid (zoals een Medic (Hospik) of een Mobile Repair Bot (Mobiële Reparatierobot)) de bewakingspatrouille-route af laat leggen, zal hij de route volgen en alle bevriende eenheden in de buurt van de route repareren of genezen. Als de eenheid of eenheden genezen of gerepareerd zijn, keert de genezende eenheid terug naar de route en zal hij op zoek gaan naar andere eenheden die hulp nodig hebben.

Ook vliegtuigen kunnen bewakingspatrouilles afleggen. De vliegende eenheden volgen de route totdat hun munitie op is. Als de munitie op dreigt te raken keren ze terug naar hun respectievelijke platforms, herladen de wapens en gaan vervolgens weer door met patrouilleren.



Geavanceerd gebruik van way-points

Je kunt way-points voor meer gebruiken dan alleen het verplaatsen van eenheden. Als je een way-point op een bouwwerk plaatst, kunnen eenheden verschillende functies uitvoeren.

Bepaalde gebouwen aanvallen

Als je een way-point op een vijandelijk bouwwerk plaatst, weten de eenheden die de route afleggen dat ze dat gebouw aan moeten vallen. Als je Engineers (Geniesoldaten) gebruikt, proberen die dat gebouw in te nemen. Als een van de gebouwen op de route vernietigd of ingenomen wordt, gaan de overgebleven eenheden door met het afleggen van de route en proberen andere gebouwen met way-points te veroveren.

Automatische reparatie (alleen GDI)

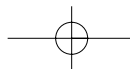
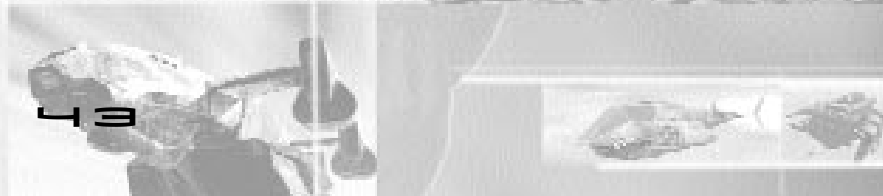
Als je een van de way-points direct op een GDI Service Depot (Reparatieplatform) plaatst, zullen alle eenheden die de route volgen bij die reparatieplaats stoppen om gerepareerd te worden. Als een beschadigde eenheid al gerepareerd wordt terwijl een andere eenheid aankomt bij het Service Depot, gaat de tweede eenheid gewoon door met het volgen van de route en controleert de volgende keer dat hij bij dat punt komt of het Service Depot vrij is. Als dat het geval is, gaat hij het reparatieplatform op om gerepareerd te worden. Als de reparatie voltooid is, gaan de eenheden door met het volgen van de route.

RADAR

Als je nog geen Radar Installation (Radarinstallatie) gebouwd hebt, verschijnen de tekens van je partij (GDI of Nod) op de plaats van het radaroverzicht. Als de radar actief is, zie je een kleine kaart van het slagveld met alle zichtbare eenheden die niet bedekt worden door de mist. Tijdens multiplayer-spellen kun je de radarknop gebruiken om over te schakelen van het radaroverzicht naar extra informatie over je vijand. Zo nu en dan worden er ook video-instructies getoond in het radarscherm met belangrijke informatie over de veldslag.

VIJANDELIJKE GEBOUWEN INNEMEN

Als het spel vordert komt er een speciale infanterie-eenheid beschikbaar, de Engineer (Geniesoldaat). Engineers zijn ongewapend, maar ze kunnen wel vijandelijke gebouwen innemen, bruggen repareren of je beschadigde bouwwerken volledig repareren. Klik links op de Engineer als je dit wilt doen en plaats de cursor op een vijandelijk gebouw, een reparatiehut bij een brug of op een van je beschadigde bouwwerken. De cursor verandert in een "binnengaan"-cursor bij vijandelijke gebouwen of in een draaiende gouden moersleutel bij reparatiehutten en beschadigde bouwwerken.



BINNENGAAN-CURSOR



Als je een gebouw inneemt, wordt het een onderdeel van je basis. Je kunt er bouwwerken omheen bouwen, het verkopen of het daar gewoon laten staan zodat de vijand er geen gebruik van kan maken. Afhankelijk van het gebouw dat je ingenomen hebt, kun je nu misschien eenheden bouwen die normaal gesproken niet beschikbaar waren. Je vijand kan proberen het gebouw opnieuw te veroveren, dus zorg ervoor dat je het goed verdedigt.

CONTROLE

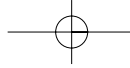
Om de gezondheidstoestand van een eenheid of bouwwerk te controleren, selecteer je de eenheid of het bouwwerk door er links op te klikken als de cursor in de selectie-stand staat (deselecteren doe je door rechts te klikken). Als de balk groen is, is de eenheid gezond. Als de balk kleiner en rood wordt, is de eenheid zwaar beschadigd en staat hij op het punt te bezwijken. Eenheden waarvan de balken geel en rood zijn, functioneren niet zo optimaal als de eenheden waarvan de balken groen zijn. Dit heeft tot gevolg dat het langer duurt voordat een gebouw klaar is of een eenheid geproduceerd wordt. Daarnaast verplaatsen eenheden zich langzamer als ze niet gezond zijn en treden er nog een aantal andere negatieve effecten op. Sommige eenheden kunnen iets bij zich dragen. Dit wordt weergegeven door de kleine vierkantjes links onder de geselecteerde eenheid. Zo kun je in één oogopslag zien hoeveel de eenheid bij zich draagt en wat hij nog meer kan vervoeren.

EENHEDEN REPAREREN

Naarmate het spel vordert komen de mogelijkheden beschikbaar om een Service Depot (Reparatieplatform), een Medic (Hospik) en een Repair Bot (Reparatie-robot) te produceren. Via een Repair Pad en de Repair Bot kun je beschadigde voertuigen en vliegtuigen repareren, terwijl de Medic beschadigde eenheden weer gezond kan maken.

Om een beschadigd voertuig te repareren, selecteer je het betreffende voertuig en plaats je vervolgens de cursor op het Service Depot. De cursor verandert in een binnengaan-cursor. Als je links klikt, rijdt het voertuig op het platform en begint de reparatie. Als je meerdere eenheden geselecteerd hebt, worden deze één voor één gerepareerd. De kosten van de reparatie worden automatisch afgetrokken van je geldvoorraad. Hoeveel geld je kwijt bent, hangt af van het type eenheid en de ernst van de schade.

Als je beschadigde voertuigen of een infanterie door de Repair Bot of de Medic wilt laten repareren, selecteer je de Repair Bot of de Medic en plaats je de cursor op een beschadigde eenheid. De cursor verandert in een moersleutel bij de Repair Bot en in een rood kruis bij de Medic. Als je eenheden op deze manier repareert kost je dat niets.



O P T I E S

Als je de opties-stand selecteert, stopt alle actie op het slagveld. Je hebt nu alle tijd om de instellingen van het beeld, het geluid en het spel aan te passen. Onthoud dat tijdens een multiplayer-spel de actie niet stilgezet wordt als je de instellingen aanpast - je blijft dan kwetsbaar voor vijandelijke aanvallen!

Load Mission (Missie Laden)

Selecteer de optie Load Mission (Missie Laden) in het opties-menu als je een eerder opgeslagen missie wilt spelen.

Het menu Load Mission (Missie Laden)

Klik links op de pijlen omhoog en omlaag om door je opgeslagen spellen te bladeren. Klik vervolgens links op "LOAD" ("LADEN") om het geselecteerde spel te laden.

Klik op CANCEL (ANNULEREN) als je dit scherm wilt verlaten zonder een spel te laden.

Save Mission (Missie Opslaan)

Selecteer de optie Save Mission (Missie Opslaan) in het opties-menu om de missie op te slaan die je aan het spelen bent. Kies in het menu Save Mission de plaats waar je het spel op wilt slaan. Als er zich al een opgeslagen spel op de geselecteerde plaats bevindt, wordt de bestaande opgeslagen missie overschreven. Als je je spel op een nieuwe plaats op wilt slaan, kies je Empty Slot (Lege Opslagplaats) en geef je je missie een naam. Hoeveel opslagplaatsen er beschikbaar zijn om spellen op te slaan, is afhankelijk van de vrije ruimte op je harde schijf. Als je geen vrije harde-schijfruimte meer hebt, verschijnt Empty Slot niet. Je moet het spel dan opslaan over een eerder opgeslagen spel of een paar opgeslagen spellen verwijderen.

Opmerking: Tiberian Sun slaat alleen spellen op in de directory waarin het spel is geïnstalleerd.

Het menu Save Missions (Missies Opslaan)

Klik links op de pijlen omhoog of omlaag om door je beschikbare opgeslagen spellen te bladeren. Klik vervolgens links op "SAVE" ("OPSLAAN") om het geselecteerde spel op te slaan. Klik links op "CANCEL" ("ANNULEREN") om dit scherm te verlaten zonder een spel op te slaan.

Delete Mission (Missie Verwijderen)

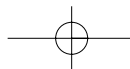
Selecteer de optie Delete Mission (Missie Verwijderen) in het opties-menu als je opgeslagen spellen wilt verwijderen. Deze optie is erg bruikbaar als je ruimte op je harde schijf wilt vrijmaken.

Selecteer in het menu Delete Mission de missie die je wilt verwijderen door er links op te klikken. Klik vervolgens links op "DELETE" ("VERWIJDEREN") om de missie te wissen.

Er verschijnt een bevestigingsschermpje waarin je je keuze moet bevestigen. Klik op "YES" ("JA") als je de missie echt wilt verwijderen en klik op "NO" ("NEE") als je er van afziet.

Abort Mission (Missie Afbreken)

Selecteer de optie Abort Mission (Missie Afbreken) als je niet tevreden bent met het verloop van de missie en terug wilt keren naar het titelscherm. Er verschijnt een bevestigingsschermpje waarin je je keuze moet bevestigen. Je kunt je missie ook herstarten via dit scherm. Klik op de knop "RESTART MISSION" ("MISSIE HERSTARTEN") als je dit wilt doen.



Game Controls (Spelbesturing)

In het menu Game Controls (Spelbesturing) kun je de instellingen van het geluid, de spelsnelheid en de snelheid waarmee de kaart gescrolld wordt aanpassen.

Game Speed (Spelsnelheid)

Met deze schuifbalk kun je de snelheid van het spel aanpassen.

Scroll Speed (Scrollsnelheid)

Gebruik deze schuifbalk om de scrollsnelheid van het spelscherm te bepalen. Hoe hoger de instelling, des te sneller de kaart zal scrollen in het spel.

Sound Controls (Geluidsinstellingen)

Sleep de schuifbalk naar links of naar rechts om het volume van de muziek of de geluidseffecten aan te passen. Als je de schuifbalk naar rechts verplaatst, wordt de muziek harder. Sleep je de balk naar links, dan wordt de muziek zachter. Sleep de schuifbalk helemaal naar links als je de muziek of de geluidseffecten helemaal uit wilt zetten.

Resume Mission (Missie Hervatten)

Klik links op "RESUME MISSION" ("MISSIE HERVATTEN") om door te gaan met de missie die je aan het spelen was.

Briefing (Instructies)

Als je de doelen van je missie vergeten bent, kun je links klikken op "BRIEFING" ("INSTRUCTIES") om de instructies opnieuw te bekijken. Klik als je klaar bent om terug te keren naar de missie op de knop "RESUME" ("HERVATTEN").

GEAVANCEERDE MANOEUVRES

Als je de besturing van je eenheden een beetje onder de knie hebt, wordt het tijd de geavanceerde besturingsopties die in COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN geboden worden onder de loep te nemen. Het is belangrijk dat je leert hoe je deze besturingsopties gebruikt, zeker als je het op wilt nemen tegen andere spelers.

Actie	Standaardtoets(en)	Beschrijving
Opties	ESC	Roept het opties-menu op. Druk op de 'Esc'-toets als je dit wilt doen. Het spel pauzeert op de achtergrond, behalve tijdens multiplayer-spellen.
Object Bewaken	G	Geeft een eenheid de opdracht een andere bevriende eenheid te volgen en te beschermen. Selecteer de bewakende eenheid, houd de 'G'-toets ingedrukt en klik links op de eenheid die bewaakt moet worden.
Eenheid of Eenheden Verspreiden	X	Geeft de geselecteerde eenheid of eenheden de opdracht om weg te rennen van de locatie waar ze zich bevinden. Selecteer de eenheid of eenheden die zich moeten verspreiden en druk op de 'X'-toets. Elke keer dat je op de 'X'-toets drukt, kiezen de eenheden een nieuwe positie.
Eenheid of Eenheden Stoppen	S	Geeft een eenheid of eenheden de opdracht om te stoppen op de plaats waar ze zich bevinden. Selecteer de eenheid of eenheden die moeten stoppen en druk op de 'S'-toets.
Eenheid Volgen	F	Centreert het tactische scherm op de geselecteerde eenheid en volgt deze. Selecteer de eenheid die gevolgd moet worden en druk op de 'F'-toets. Druk nogmaals op de 'F'-toets om de volgen-stand te annuleren.

48

Geforceerd Schieten CTRL + Links klikken

Dwingt de geselecteerde eenheid of eenheden, of bouwwerk(en), om te schieten op een doel, of dat nu een vijandelijk doel is of niet. Selecteer de eenheid of eenheden, of bouwwerk(en), die moeten schieten en klik links op het doel terwijl je de 'CTRL'-toets ingedrukt houdt. De eenheden of bouwwerken zullen nu blijven schieten op dat doel, totdat je ze een andere opdracht geeft of ze geen munitie meer hebben.

Geforceerd Verplaatsen ALT + Links klikken

Dwingt de geselecteerde eenheid of eenheden naar een bepaalde locatie te gaan. Selecteer de eenheid of eenheden die je wilt verplaatsen en klik links terwijl je de 'ALT'-toets ingedrukt houdt. De eenheid of eenheden zullen hun best doen om zo dicht mogelijk in de buurt van die locatie te komen, zonder de regels van het spel te overtreden.

Verzamelpunt instellen bij een War Factory (Oorlogsfabriek) of Barracks (Barakken) CTRL + ALT + Links klikken

Geeft eenheden die in een War Factory of Barakken geproduceerd zijn opdracht naar het verzamelpunt te gaan zodra ze geproduceerd zijn. Selecteer de War Factory of Barracks, scroll naar de plaats waar je het verzamelpunt in wilt stellen en druk op de CTRL-toets en ALT-toets en klik links. Alle nieuwe eenheden zullen zich nu verzamelen op dit punt zodra ze geproduceerd zijn.

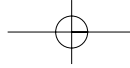
Centreren op Radar-/EVA-gebeurtenis V

Centreert het tactische scherm op de locatie van de laatste radar-/EVA-gebeurtenis. Zodra er een radar- of EVA-gebeurtenis plaatsvindt, druk je op de 'V'-toets. Het spelscherm wordt dan gecentreerd op de locatie van die gebeurtenis.

Way-point-stand W

Plaatst de cursor in de Way-point-stand. Druk op de 'W'-toets om way-points uit te zetten. Druk nogmaals op de 'W'-toets of klik rechts om deze stand te annuleren.

Way-points lussen	SHIFT + Links klikken	Je kunt way-points lussen en zo een patrouille-route creëren. Plaats de way-points, houd de SHIFT-toets ingedrukt en klik links op de eerste way-point in de reeks. De way-point-cursor verandert in een way-point-cursor met een cirkelvormige pijl om aan te geven dat de way-points nu aaneengeschakeld zijn.
Way-point bewakingspatrouille	CTRL + ALT + Links klikken	Dwingt eenheden die een route afleggen automatisch te schieten op alle vijandelijke eenheden die ze tegenkomen. Selecteer een groep eenheden, houd de CTRL-toets en ALT-toets ingedrukt en klik vervolgens op een way-point. De eenheden volgen de way-points en zullen automatisch schieten op alle vijandelijke eenheden binnen het bereik. De eenheden keren terug naar de route als de vijand vernietigd is.
Door Speler ingestelde way-point verwijderen		Verwijdert de geselecteerde way-point uit de lijst. Selecteer de way-point die verwijderd moet worden en druk vervolgens op de 'Delete'-toets. De lijst met way-points wordt nu aangepast.
Locatie 1 op Tactische Kaart Instellen	CTRL + F9	Stelt een locatie in waarop de tactische kaart gecentreerd moet worden. Verplaats de tactische kaart naar het gewenste punt en druk op de 'CTRL'-toets en vervolgens op de 'F9'-toets. Druk vervolgens telkens op de 'F9'-toets als je het scherm wilt centreren op de locatie die je hebt ingegeven.
Locatie 2 op Tactische Kaart Instellen	CTRL + F10	Stelt een locatie in waarop de tactische kaart gecentreerd moet worden. Verplaats de tactische kaart naar het gewenste punt en druk op de 'CTRL'-toets en vervolgens op de 'F10'-toets. Druk vervolgens telkens op de 'F10'-toets als je het scherm wilt centreren op de locatie die je hebt ingegeven.
Locatie 3 op Tactische Kaart Instellen	CTRL + F11	Stelt een locatie in waarop de tactische kaart gecentreerd moet worden. Verplaats de tactische kaart naar het gewenste punt en druk op de 'CTRL'-toets en vervolgens op de 'F11'-toets. Druk vervolgens telkens op de 'F11'-toets als je het scherm wilt centreren op de locatie die je hebt ingegeven.
Locatie 4 op Tactische Kaart Instellen	CTRL + F12	Stelt een locatie in waarop de tactische kaart gecentreerd moet worden. Verplaats de tactische kaart naar het gewenste punt en druk op de 'CTRL'-toets en vervolgens op de 'F12'-toets. Druk vervolgens telkens op de 'F12'-toets als je het scherm wilt centreren op de locatie die je hebt ingegeven.

**50**

**Tactische Kaart op Basis
centreren**

H

Centreert de tactische kaart op de Construction Yard (Bouwwerf). Druk op de 'H'-toets om de tactische kaart op de Construction Yard te centreren. Als je geen Construction Yard hebt, wordt het spelscherm gecentreerd op het op één na duurste gebouw dat je hebt.

Zijbalk Omhoog

Page Up

Scrollt beide kanten van de zijbalk één volledige pagina omhoog. Druk op de 'Page Up'-toets om de hele zijbalk een volledige pagina omhoog te scrollen, dus niet slechts met één object tegelijkertijd.

Zijbalk Omlaag

Page Down

Scrollt beide kanten van de zijbalk één volledige pagina omlaag. Druk op de 'Page Down'-toets om de hele zijbalk een volledige pagina omlaag te scrollen, dus niet slechts met één object tegelijkertijd.

**Energie-stand aan- of
uitzetten**

P

Plaatst de cursor in- of annuleert de energie-stand. Druk op de 'P'-toets om de energie-stand te activeren. Druk nogmaals op de 'P'-toets of klik rechts om deze stand te annuleren. In de energie-stand kun je gebouwen aan- of uitschakelen.

**Screenshot (Scherm-foto)
Maken**

CTRL + C

Maakt een screenshot van 640x480 in het PCX-formaat. Druk op de 'CTRL'-toets en de 'C'-toets om een screenshot te maken en op te slaan. Elke keer dat je deze toetsencombinatie gebruikt, wordt een afbeelding gemaakt en opgeslagen in een opeenvolgende reeks (zoals bijvoorbeeld GAME001, GAME002, enz.).

Volgende Eenheid

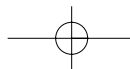
N

Selecteert de volgende eenheid op de kaart. Selecteer een eenheid en druk op de 'N'-toets om automatisch de volgende eenheid in de lijst te selecteren, waar deze zich ook op de kaart bevindt.

Vorige Eenheid

B

Selecteert de vorige eenheid op de kaart. Selecteer een eenheid en druk op de 'B'-toets om automatisch de vorige eenheid in de lijst te selecteren, waar deze zich ook op de kaart bevindt.



Alle Eenheden Selecteren E

Selecteert al je eenheden op de kaart tegelijkertijd. Druk op de 'E'-toets om al je eenheden die op dat moment zichtbaar zijn op de tactische kaart te selecteren. Klik rechts om ze allemaal te deselecteren.

Teams Vormen CTRL + 0-9

Creëert een team dat je onmiddellijk als groep kunt selecteren als je op de betreffende numerieke toets drukt. Selecteer de eenheid of eenheden die onderdeel uit moeten maken van het team. Druk vervolgens op de 'CTRL'-toets en op een nummer tussen 0 en 9. Het team wordt nu toegewezen aan dat nummer. Als je een nieuw team toewijst aan een nummer dat al in gebruik is, wordt het oude team vervangen door het nieuwe team.

Een Team Selecteren 0-9

Selecteert het team dat toegewezen is aan een bepaald nummer. Druk op de betreffende toets tussen 0 en 9. (We gaan er hierbij van uit dat je al een team hebt gecreëerd via de 'CTRL'-toets en de betreffende numerieke toets).

Centreren op een Team ALT + 0-9

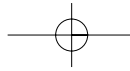
Selecteert en centreert de tactische kaart op een team dat je gecreëerd hebt via de 'CTRL'-toets. Druk op de 'ALT'-toets en op een nummer tussen 0 en 9 om een bepaald team te selecteren en de tactische kaart te centreren op dat team. Je moet al een team hebben gevormd om dit te kunnen doen. Als het team verspreid is, centreert het spel de kaart op de sterkste eenheid in de groep.

Eenheid Toevoegen aan Team SHIFT + 0-9

Voegt een eenheid toe aan een team dat gecreëerd is via de 'CTRL'-toets en een numerieke toets tussen 0 en 9. Selecteer het team waaraan je een eenheid toe wilt voegen door op de numerieke toets van dat team te drukken. Houd vervolgens de 'SHIFT'-toets ingedrukt en klik links op de nieuwe eenheid die toegevoegd moet worden aan het team.

Eenheid Toevoegen aan Team SHIFT + Links klikken

Voegt een nieuwe eenheid toe aan een geselecteerd team. Selecteer een team en klik vervolgens links op de eenheid die toegevoegd moet worden aan dat team. Houd de 'SHIFT'-toets ingedrukt als je dit doet. Je kunt dit meerdere keren achter elkaar doen om zo meer eenheden toe te voegen aan een team.



TOETSEN ALLEEN VOOR MULTIPLAYER-SPELLEN

Actie Standaardtoets(en)

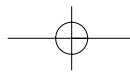
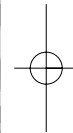
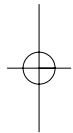
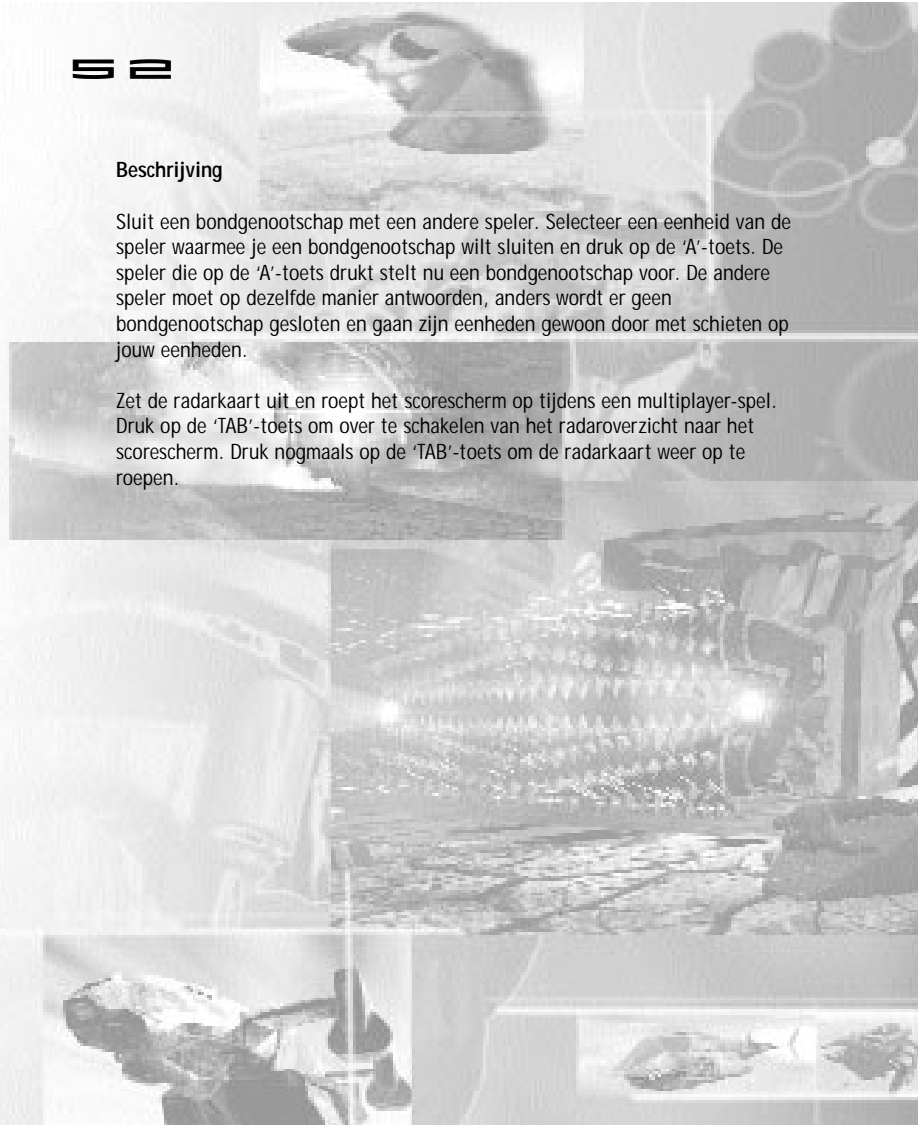
Bondgenootschap Sluiten A

Beschrijving

Sluit een bondgenootschap met een andere speler. Selecteer een eenheid van de speler waarmee je een bondgenootschap wilt sluiten en druk op de 'A'-toets. De speler die op de 'A'-toets drukt stelt nu een bondgenootschap voor. De andere speler moet op dezelfde manier antwoorden, anders wordt er geen bondgenootschap gesloten en gaan zijn eenheden gewoon door met schieten op jouw eenheden.

Radarkaart Aan- of Uitzetten TAB

Zet de radarkaart uit en roept het scorescherm op tijdens een multiplayer-spel. Druk op de 'TAB'-toets om over te schakelen van het radaroverzicht naar het scorescherm. Druk nogmaals op de 'TAB'-toets om de radarkaart weer op te roepen.



CREDITS MANSCHAPPEN

UITVOEREND PRODUCENT
SENIOR PRODUCENT
COPRODUCENT
TECHNISCHE LEIDING
HOOFDPROGRAMMEURS
PROGRAMMEURS

ADDITIONELE PROGRAMMERING
HOOFDONTWERPERS
ONTWERPERS

HOOFD 3D-ONTWERPERS
3D-ONTWERPERS

HOOFD SPELONTWERPERS
SPELONTWERPERS

ARTISTIEK CONCEPT
ADDITIONEEL SPELONTWERP

HOOFD AUDIO
ORIGINELE SOUNDTRACK
GELUIDSONTWERP
MOTION-CAPTURE
ART-COMPRESSIE
LEIDING KWALITEITSBEWAKING

KWALITEITSBEWAKING

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

LOKALISATIE

MARKETING

VERPAKKINGSONTWERP
HANDLEIDING
LAY-OUT HANDLEIDING
NEDERLANDSE VERTALING
HANDLEIDING
NEDERLANDSE
KWALITEITSBEWAKING

BEZETTING
MICHAEL MCNEIL
JAMES SOLOMON
KANE
ANTON SLAVIK
UMAGON
OXANNA KRISTOS
CHANDRA
VEGA
HASSAN
TRATOS
NOD-SPREKER
JAKE MCNEIL
KODIAK-PILOOT BRINK
BASISCOMMANDANT TAO
GEMUTEERDE COMMANDO
Ghoststalker (Spookstrijder)
GDI-MARINIERS OP HET SLAGVELD
NOD-SOLDAAT OP HET SLAGVELD
KORPORAAL LEWIS
NOD MONTAUK-BESTUURDER
TECHNICUS PHILADELPHIA
NOD-SERGEANT
STEM VAN CABAAL
STEM VAN EVA
FILMPRODUCTIE
PRODUCENT
REGISSEUR
CO-REGISSEUR

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
NATASJA HAGEMEIER VOOR U-TRAX MULTI MEDIA
PRODUCTIONS
JEREMY KORTLEVEN

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

DONNY MIELE
JOSEPH D. KUCAN
DONNY MIELE

SCRIPT
VERHAAL
EXTRA DIALOGEN
BEELDREGIE
EDITING
CASTING
GELUIDSPRODUCTIE
LEIDINGGEVEND PRODUCTENT
PRODUCTIE-MANAGER EENHEID
PRODUCTIE-MANAGERS
ASSISTENT-REGISSEUR
PRODUCTIE-ASSISTENTEN
LOCATIE-MANAGER
LOCATIE-SCOUTS
VERVOER
BELICHTING
KEY GRIP
GRIPS
EFFECTEN GEWEERSCHOTEN
PRODUCTENT VISUELE EFFECTEN
CGI-SUPERVISOR
SUPERVISOR VISUELE EFFECTEN
ONTWERPERS VISUELE EFFECTEN
ONTWERP KOSTUUMS &
SPECIALE MAKEUP
ASSISTENT SPECIALE MAKEUP
EERSTE MAKEUP-ARTIEST
ASSISTENT MAKEUP-ARTIEST
EERSTE HAARSTYLIST
ASSISTENT HAARSTYLIST
KLEDINGSTYLIST
HOOFD KLEDINGSTYLISTEN
KLEDINGASSISTENT
SETOPBOUW
PROPS

STORYBOARDS
SCRIPT-SUPERVISOR
BOOM-OPERATOR
CATERING

PETER OCKO
DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY, ERIK YEO
JOHN LEWINSKI, MARGARET STOHL
KURT RAUF
BARBRA SPANGERS, KEVIN BECQUET
MARILEE LEAR, C.S.A.
PAUL S. MUDRA, DWIGHT K. OKAHARA
KATHRYN BRINK
STEVEN F. TORNABENE
BARRY GREEN, KAREN GLOYD
PAUL BASTARDO
DANA WHITE, PATIENCE BECQUET
EDWARD FICKETT
JEAN HAND, LEANNE LINDSEY
PAUL BILLINGS
ANTHONY SIMMS
JOHN DWYER
JOHN GRAY, JEREMY SETTLES
PATRICK KERBY
RADE STOJSAVLJEVIC
CHUCK CARTER
MICHAEL LAWLER
KEVIN BECQUET, CHUCK CARTER

RON WILD
JASON SEIGAL
JIM SACCA
MELISSA STREET
ALLISON C. BONANNO
NICOLE CHRISTENSEN
KAREN STEVENS
OLWEN G ZARLENGO
JOHN STONE
THE EFFECTS NETWORK
JON PROFANT, STEPHEN F. OLSEN, LARRY
LINSON, NATHAN MORRISSEY, RUFUS HEARN
KEVIN FARRELL
MARK THOMAS
RICHARD RASMUSSEN
YOU NAME IT CATERERS

SPECIALE DANK

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

ADDITIONELE SPELSTEMMEN

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

SPECIALE DANK

LOUIS CASTLE, TONY CASTLE, DON MATTRICK, GRAEME STRUTHERS, BING, DG, MIKE LEGG VOOR ZIJN ONVERVANGBARE UITBUNDIGHEID, LENSFLARES - 'OMDAT IEDEREEN WEL VAN EEN FIJNE LENSFLARE HOUDT', NEWTEK, DYNAMIC REALITIES, WORLEY LABORATORIES, DE BRILJANTE ARCHITECTUUR VAN ANTONI GAUDI.



MEDEDELING

ELECTRONIC ARTS BEHOUDT HET RECHT VOOR, VERBETERINGEN AAN HET PRODUCT DAT IN DE HANDLEIDING BESCHREVEN WORDT AAN TE BRENGEN, ZONDER DAAR VOORAF KENNIS VAN TE GEVEN. ER BERUST COPYRIGHT OP DEZE HANDLEIDING EN ALLE SOFTWARE BESCHREVEN IN DEZE HANDLEIDING. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN. DEZE HANDLEIDING EN DE SOFTWARE DAARIN BESPROKEN MOGEN NIET WORDEN GEKOPIEERD, GEREPRODUCEERD, VERHUURD, GEHUURD, VERLEEND OF UITGEZONDEN WORDEN OP WELKE MANIER DAN OOK, HETZIJ VERTAALD OF GESCHIKT GEMAAKT VOOR WELK ELECTRONISCH MEDIUM OF MECHANISCH LEESBARE VORM DAN OOK, ZONDER DE EXPLICIETE SCHRIFTELIJKE TOESTEMMING VAN ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XP, ENGLAND. ELECTRONIC ARTS GEEFT HIERBIJ GEEN GARANTIES, VOORWAARDEN OF VERGOEDINGEN, RECHTSTREEKS OF IMPLICIET, MET BETREKKING TOT DEZE HANDLEIDING, DE KWALITEIT ERVAN, DE HANDELBAARHEID OF GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. DEZE HANDLEIDING WORDT GELEVERD ALS BIJ AANSCHAF. ELECTRONIC ARTS KENT BEPAALDE BEPERKTE GARANTIES MET BETREKKING TOT DE SOFTWARE EN DE MEDIA WAAROP DEZE IS OPGESLAGEN. IN GEEN GEVAL KAN ELECTRONIC ARTS VERANTWOORDELIJK WORDEN GESTELD VOOR ENIGE DIRECTE OF INDIRECTE SCHADE OF SCHADE VOORTVLOEIEND UIT HET GEBRUIK. DEZE TERMEN EN VOORWAARDEN BEINVLOEDEN DE GRONDWETTELIJKE RECHTEN VAN DE CONSUMENT NIET, ZOLANG DE KOPER EEN CONSUMENT IS DIE DE GOEDEREN VERWERFT ZONDER VERDERE HANDELSDOELEINDEN

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit software-product, dat het opslagmedium waar de software op vastgelegd is, vrij van defecten in materiaal of werking is, tot 12 maanden na aanschafdatum. Indien het door u gekochte product enig gebrek vertoont, kunt u dit binnen de garantietijd van twaalf (12) maanden bij de verkoper tegen een deugdelijk exemplaar omruilen. Deze garantie is beperkt tot het geval van gebreken die voortvloeiend uit de levering zijn ontstaan. Deze garantie is niet geldig en niet toepasbaar in het geval dat het defect het gevolg is van misbruik, onverantwoord gebruik, onjuiste behandeling, verwaarlozing of slijtage. Deze garantie is een extra garantie en beïnvloedt de grondwettelijke rechten op geen enkele wijze.

Vervanging na afloop van de garantieperiode

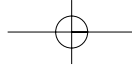
Electronic Arts vangt, zolang de voorraad strekt, media die door het gebruik ervan zijn beschadigd. Stuur de originele media, samen met een Eurocheque of postwissel t.w.v. f 25,- voor één cd-rom of f 35,- voor een set cd-roms t.n.v. Electronic Arts BV, naar het onderstaande adres.

Vergeet niet de foutoorzaak, je naam en je adres volledig te vermelden, en zo mogelijk een telefoonnummer waarop je overdag te bereiken bent. Stuur je post naar:

Electronic Arts BV, Customer Support, Postbus 156, 6400 AD Heerlen, Nederland.

Je kunt ons ook bereiken via E-MAIL: nl-support@ea.com.

Mocht je vragen hebben betreffende dit product, dan kan de klantenservice van Electronic Arts je van dienst zijn. Deze is gratis te bereiken van maandag t/m vrijdag, van 9.30 u tot 13.00 u en van 14.00 u tot 17.30 u, op telefoonnummer 00800 940 555 55.



NOTES

56

