

ADVARSEL: TIL DEG SOM HAR PROJEKSJONSFJERNSYN

Stillbilder kan føre til varige skader på bilderøret eller brenne fosforet fast på skjermen. Unngå gjentatt eller langvarig bruk av storskjerm når du spiller TV-spill.

ADVARSEL OM EPILEPSI

Les dette før du bruker spillet eller lar barna dine bruke det

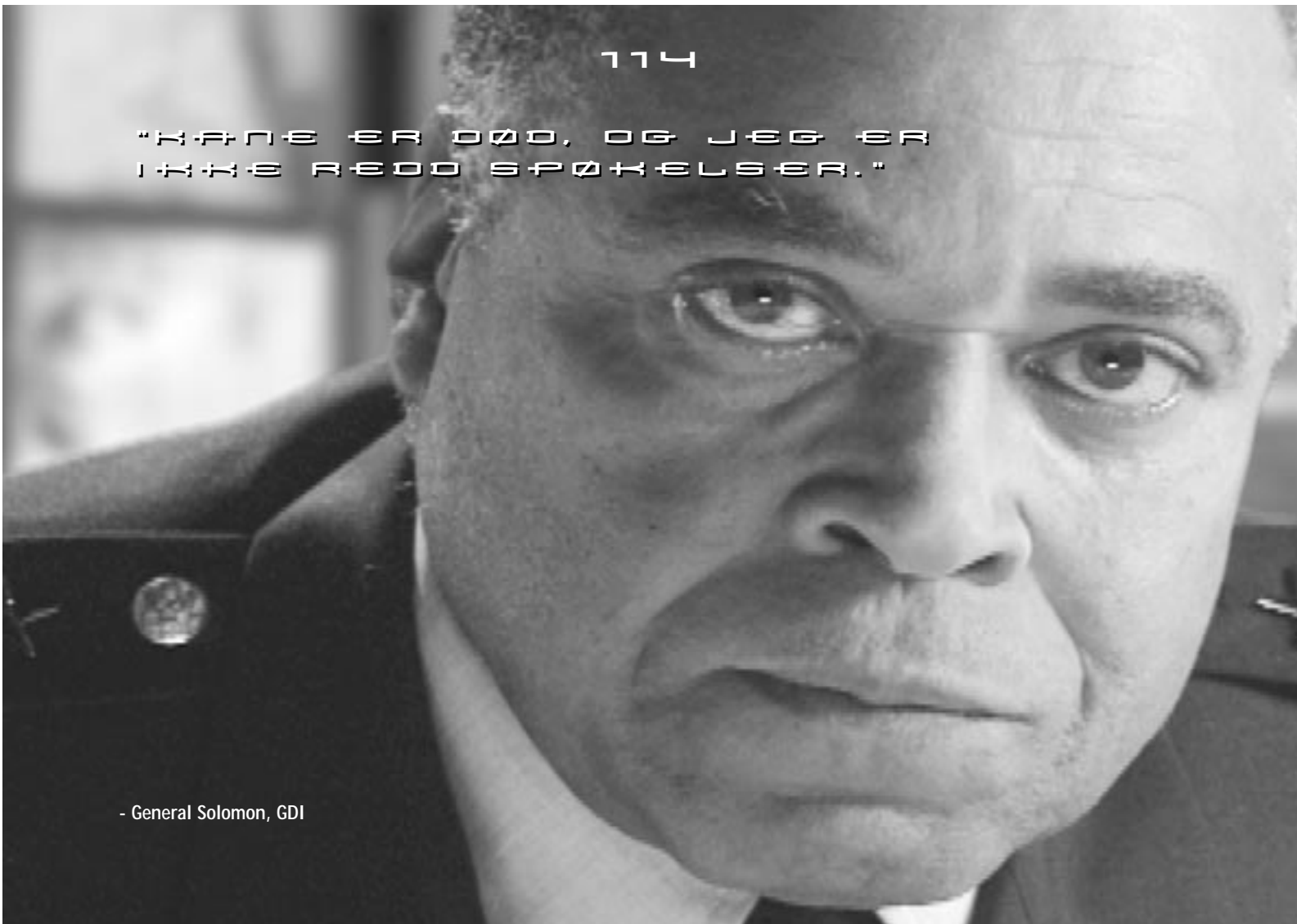
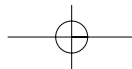
Enkelte kan få epileptiske anfall eller miste bevisstheten når de utsettes for visse typer blinkende lys eller lysmønstre i dagligmiljøet. De kan få epileptiske anfall når de ser på TV eller spiller TV-spill. Dette kan inntreffe også hos folk som tidligere ikke har hatt epileptiske symptomer eller anfall.

Dersom du eller noen i din familie har hatt epilepsiliknende symptomer (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha vært utsatt for blinkende lys, må dere oppsøke lege før dere spiller.

Foreldre bør holde øye med barn som spiller TV-spill. Dersom du eller barna dine skulle merke symptomer som svimmelhet, synsforstyrrelser, muskelrykninger eller andre ufrivillige bevegelser, tap av bevissthet, forvirring eller kramper når dere spiller, må dere avbryte spillet **ØYEBLICKELIG** og oppsøke lege.

Forholdsregler

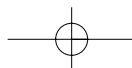
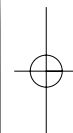
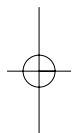
- Ikke stå for nær skjermen. Sitt på god avstand av TV-skjermen, så langt unna som kablene tillater.
- Spill helst på en liten skjerm.
- Unngå å spille når du er trett eller har fått lite søvn.
- Spill i et godt opplyst rom.
- Ta deg minst 10 til 15 minutters pause for hver time du spiller.



114

"KANE ER DØD, OG JEG ER
IKKE REDD SPØKELSER."

- General Solomon, GDI

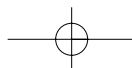
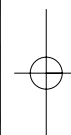




"DET VIL VRE ET ALVORLIG
MISTAK Å TA FEIL AV MEG
OG ET LIK."

- Kane, NOD

115



116

KONFIDENSIELT

>GLOBAL DEFENCE INITIATIVE
AVDELING 85567
SERVERKLASSIFIKASJON RØD / INGEN OPPLYSNINGER
SATELLITNETT INTERLINK, OMLØPSSTASJON PHILADELPHIA

INTELS BESKRIVELSE AV PÅGÅENDE KONFLIKT -- GDI MOT NOD
DATASENDING BEHANDLET AV: EVA 9
MOTTATT: 19. januar 2030
KONTAKT FOR KODET FIL: GENERAL JAMES SOLOMON

GENERAL SOLOMON.....
.....HAR BEHANDLET DATAENE PÅ ANMODNING.....
.....HAR BEREGNET SCENARIER FOR KAMPENE.....
.....HAR SAMMENLIKNET VÅRE RESSURSER.....
.....HAR BEREGNET SANNSYNLIGHET FOR SEIER/TAP.....
.....HAR KONKLUDERT AT TAP AV MENNESKELIV VIL BLI.....
.....ENORME PÅ ALLE SIDER.....
.....KONKLUSJONENE KRYPTERT NEDENFOR.....

.....AVVENTER ORDRE.....
.....EVA.....



INNHOLO

KAMPVURDERING: GDI MOT NOD	118	Exit Game (Avslutt spillet)	147
DATA OM TIDLIGERE KONFLIKTER	118	BASIC INTERFACE (DET GRUNNLEGGENDE GRENSESNIITET)	147
KONFLIKTEN I DET 20. ÅRHUNDRE	118	Scrolling Around (Rulle på skjermen)	148
KONFLIKTEN I DET 21. ÅRHUNDRE	118	Ordering Your Troops Around (Beordre troppene omkring)	148
TRE FRAKSJONER	119	THE SHROUD (Teppet)	149
KANE KOMMER TILBAKE	119	THE SIDEBAR (Sideløstet)	149
MILJØMESSIG BETYDNING AV KONFLIKTEN	119	Building your base (Bygge basen)	149
EVALUERING AV GDI-PERSONELL	120	Building (Bygging)	150
EVALUERING AV NOD-PERSONELL	121	Power (Kraft)	151
EVALUERING AV "DE GLEMTE" PERSONELL	122	Normal Power (Normalt kraftnivå)	151
KANE – PERSONLIG BESKRIVELSE	122	Low Power (Lavt kraftnivå)	151
ENHETE	123	POWER BUTTON (Kraftknapp)	151
– GRADERT OVERVÅKINGSRAPPORT	123	Build Barracks (Bygge Kaserner)	152
GDI-ENHETER - KLASSIFISERT	123	Money, Teberium and Harvesting	
NOD-ENHETER - KLASSIFISERT	128	ARVESTING (Penger, tiberium og innhøsting)	152
GDI-STRUKTURER - KLASSIFISERT	133	Tiberium Harvester	
NOD-STRUKTURER - KLASSIFISERT	138	ARGETING TIBERIUM (Tiberiumraffineri)	152
GDI- OG NOD-ENHETER	143	Targeting Tiberium(Sikte inn tiberium)rium	152
GDI- og NOD-STRUKTURER	144	UPGRADING BUILDINGS, GDI only	
HOW TO PLAY (SLIK SPILLER DU) C&C TIBERIAN SUN	145	(Oppgradere bygninger ,bare GDI) Repair BUTTON &	
HOW TO ENGAGE (HVORDAN MAN ANGRIPER)	145	REPAIRING (Reparasjoner)	153
STARTING THE GAME (STARTE SPILLET)	145	Sell BUTTON & REPAIRING (Salg)	153
Choosing Your Side: GDI vs. Nod		Waypoints (Veimerker)	153
(Velge side: GDI eller Nod)	145	Radar(Radar)	155
Title Screen menu (Tittelmenyen)	145	Capturing Enemy Buildings (Erobre fiendebygninger)	155
Start New Campaign (Starte nytt angrep)	146	Enter Cursor(Innmarkør)	156
Difficulty Levels (Vanskelighetsnivåer)	146	Check-Up (Undersøkelser)	156
Load Mission (Hent inn oppdrag)	146	Repairing Units (Reparere enheter)	156
Multiplayer Game (Flere spillere)	147	Options (Alternativer)	157
Options (Alternativer)	147	ADVANCED MANOEUVRES (AVANSERTE MANØVRER)	159
		MULTIPLAYER ONLY KEYS (BARE FLERE SPILLERE)	164
		MEDARBEIDERE	165

118

KAMPVURDERING: GDI MOT NOD OM DENNE RAPPORTEN

Den følgende rapporten er generert av EVA i samsvar med et direktiv fra øverstkommanderende for GDI, general James Solomon, datert 19. januar 2030.

Dette dokumentet har to formål. Det ene er å samle og vurdere de siste overvåkingsrapportene, medregnet detaljerte beskrivelser av Nods enheter, strukturer kjøretøy og personell. Det andre er å vurdere GDIs enheter, strukturer, kjøretøy og personell i forhold til deres motparter fra Nod.

Denne rapporten må bare leses av personell som har sikkerhetsklarerings på nivå RØD eller høyere. Brudd på sikkerhetsprosedyrene er en krigsrettslig forbrytelse som kan føre til dødsstraff.

DATA OM TIDLIGERE KONFLIKTER KONFLIKTEN I DET 20. ÅRHUNDRE

Konflikten mellom Det globale forsvarsinitiativ (GDI) og Nod-broderskapet oppstod sent i det 20. århundre. GDI, som nå er jordas mektigste militærorganisasjon, ble grunnlagt for 45 år siden. Det var den siste handlingen til FNs globale forsvarspakt.

GDI ble opprettet som en forent militærstyrke for global fredsbevaring, og stoler på sine teknologisk avanserte våpen og offiserenes førsteklasses utdanning og lojalitet i sitt arbeid med å avbryte voldelige konflikter mellom landene på planeten.

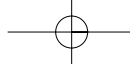
Samtidig vokste Nod-broderskapet fram, anført av den karismatiske Kane. Den opererte stort sett i land i den tredje verden. Der det fantes motvilje, uroligheter og misnøye – der var Kane.

Med løfter om en ny verdensorden og finansiert av den ulovlige forskningen og handelen med tiberium som ble Kanes kjennemerke, begynte Nod å vinne makt. Noen få spredte, misfornøyde enheter vokste til en hær. En hær med kraftige atomvåpen, en nådeløs taktikk og en tiberiumsformue.

KONFLIKTEN I DET 21. ÅRHUNDRE

Kane ble antatt å være død under det siste slaget i Nods første omfattende forsøk på å vinne verdensherredømme. Selv om Nod ble oppløst og GDI vant en fullstendig seier, ble liket av Kane aldri funnet. (Senere har toppladelsen i GDI forstått at dette var en kostbar forglemmelse.) Kanes tilhengere fortsatte å holde vakt, og trodde at deres leder ville komme tilbake en dag.

I tiårene etter at han forsvant, ble iakttakelser av Kane en vanlig myte, særlig i områder der Nod hadde hatt sine høyborger. Etter en rekke undersøkelser fra GDI, ble saken avsluttet og arkivene avlåst. Kane ble offisielt erklært død – og et rettighetsløst Nod ble spredd i separate fraksjoner.



TRE FRAKSJONER

Med de nåværende globale krigsforhold bevokter GDI kampsituasjonene i verden fra Philadelphia, som er et kommandosenter som går i bane høyt over jorda.

Tre store militærfraksjoner påvirker i stadig større grad forholdene på jorda:

GDI-STYRKENE fortsetter å kjempe for orden i verden – slik den er definert i direktiv 3115 fra FNs globale forsvarspakt.

NOD-BRODERSKAPET er delt opp i flere fraksjoner etter tapet av Kane i den forrige tiberiumkrigen. De ulike lederne av disse fraksjonene har prøvd å gjenforene broderskapet under sitt herredømme, men har mislykkes så langt. Den oppdelte kommandostrukturen til broderskapet gjør dem uforutsigbare og spesielt farlige.

DE GLEMTE, eller mutantene, har begynt å endre balansen i kamphandlingene på jorda. De er et stammesamfunn som består av ofrene for ekstrem tiberiumforgiftning, og er voldsomme krigere. De glemte er forlatt av både GDI og Nod. De stoler ikke på noen, og er ekstremt farlige.

KANE KOMMER TILBAKE

I form av en melding tok Kane selv nylig kontakt med toppledelsen i GDI. Videre undersøkelser har vist at meldingen fra Kane er autentisk. Prøvene har imidlertid vist et lite avvik som skyldes en slags endring i utseendet. Men det er ingen tvil - Kane er tilbake.

Bare dager etter den første kontakten satte Kane i gang sitt innledende lynangrep. Det virker som om han opererer fra en skjult base under jorda, med en enorm styrke og ukjent personell.

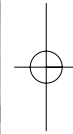
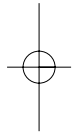
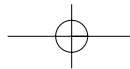
På grunn av manglende data kan ikke EVA fastslå hvor Nod skaffer ressurser, fly, personell og teknologi.

MILJØMESSIG BETYDNING AV KONFLIKTEN

På jorda finnes tiberium for det meste i tempererte, tropiske og subtropiske områder ved ekvator. Av ukjente grunner sprer tiberium seg mye saktere på de nedbørfattige, kalde polene både i nord og sør. Tiberium blir høstet som to typer, blå og grønn. De finnes på tiberiumsmarker og blir foredlet på et raffineri.

Vekstprosessen til tiberiumet er for det meste ukjent. Man vet at tiberium suger ut verdifulle mineraler fra jordsmonnet, slik at grunnen der den vokser blir så godt som ødelagt.

Dessuten har tiberium-bladstrenger i de siste årene spredd seg på uberegnelig vis i de tempererte sonene, og har skapt store ødeleggelser for alle som har møtt dem. Rapporter tyder på at bladstrengene kan være en slags mutert flora som kan ødelegge strukturer, enheter og kjøretøy i deres nærhet.



120

Voldsomme ion-stormer, hvis forbindelse med tiberium fortsatt er uklar, raser stadig i de tempererte tiberiumsonene. Selv om det for det meste er mystisk og misforstått, er tiberium utvilsomt det kraftigste stoffet som finnes på planeten. Det ble opprinnelig brakt fram av Kane, og skapte grunnlaget for broderskapets vekst ved å gi kraft til deres ellers så fattige styrker. GDIs forskningsinstitusjoner har prøvd å tyde tiberiumets hemmeligheter i mange år, men til nå har man kommet fram til få endelige konklusjoner. Forbindelsen er fortsatt 1,5 prosent uidentifiserbar, med elementer av ukjent opprinnelse som faller utenfor standard klassifisering.

Man trodde en gang at det var den neste store, rene energikilden, og både NOD og GDI har investert mange tiår i forskning om tiberium. De har fortsatt på pionerarbeidet til den berømte GDI-forskeren dr Ignatio Moebius. Uten tiberium ville verken GDI eller NOD hatt rikdom eller kraft nok til å drive sine store militærstyrker.

I de senere år har imidlertid tiberiumforskningen gitt skremmende resultater. Man har alltid visst at tiberium er skadelig for liv, men i de siste årene har et flertall av befolkningen som har vært utsatt, begynt å vise tegn til genetisk mutering og diverse tiberiumbaserte sykdommer.

Den gjenlevende muterte befolkningen kaller seg "De glemte", og har gått i dekning under jorden. De krever gjengjeldelse for sine plager og driver terrorvirksomhet.

GDI har nylig lansert et stor tiltaksplan for å redde disse smittede befolkningene. Nod har angivelig vært mer interessert i å bruke disse menneskene som prøvekaniner for mange ukjente eksperimenter. Så langt anbefaler GDI at ingen mennesker som ikke er smittet utsetter seg for tiberium uten beskyttelse.

EVALUERING AV GDI-PERSONELL

Denne EVA-enheten har foretatt en grundig evaluering av GDI-personellets styrker og svakheter.

GDI har bevoktet planeten i flere tiår fra sitt kommandosenter Philadelphia, som går i bane rundt jorda. GDIs stilling er blitt styrket på grunn av denne globale støtten. Deres fortrinn er overlegen teknologi, våpen, økonomiske ressurser og rekruttering av konvensjonelle væpnede styrker.

GDIs soldater er ærgjerrige, arbeidsomme, samarbeidsvillige og lojale. Disse marinesoldatene i det 21. århundre ønsker både fred og ære. Men mest av alt ønsker de å vinne – å fjerne alle spor av Nod-broderskapet.

Menige GDI-soldater er betingelsesløst trofaste mot hverandre, sine eskadreledere og sin øverstkommanderende, general Solomon.



Som yrkesoffiser i GDI ble general Solomon uteksaminert som den beste i klassen. Nå overvåker han GDIs globale operasjoner fra kommandosenteret Philadelphia. Solomon er blitt toppfiguren for det globale forsvaret og erkerivalen for slike som vil true freden til de han har viet livet sitt til å forsvare.



General Solomon har gitt ansvaret for felttoget mot Kane til orlogskaptein Michael McNeil. Slik han beskrives av PSY89902 i sin årlige legeundersøkelse, er orlogskaptein McNeil kompromissløst lojal, og en konkurranselysten idrettsmann som gløder for alt han gjør. Kapteinløytnant Chandra, som har vært hans nestkommanderende i lang tid, skriver i et av sine pålagte vurderinger: "Mac synes ikke livet er så komplisert. Han vet hva han vil, og gjør hva som helst for å få det til. Og som alle andre gode marinesoldater i GDI – er det han vil, å vinne."

EVALUERING AV NOD-PERSONELL

Denne EVA-enheten har foretatt en evaluering av Nods personell, i samsvar med de siste overvåkingsrapportene til GDI.

Historisk sett har styrkene til Nod vært sterke, fordi deres leder har vært sterk. Nods soldater retter seg etter nådeløsheten som blir vist av Kane og hans ledere – den kalde kommandanten Slavik og den slu propagandisten Oxanna.

Nods styrker har også fordel av sin vilje til å angripe med utrolig kraft, sin grusomme taktikk og sine avanserte tiberiumdrevne våpen. Nods soldater er villige til å dø for sin leder og sin sak. Fordi de tradisjonelt består av overløpere fra den tredje verden, har Nod-styrkene ofte ingenting å tape.

Derfor er Nod-broderskapet en ondsinnet klan, som er like voldelige mot både venner og fiender. I sin lange historie er Nod blitt kjent for å bruke vold og redsel for å nå sine mål. GDIs overvåking har vanskelig for å holde følge med de hyppige rangskiftene i Nods kommandostruktur, fordi forræderi og drap ofte er nøkkelen til avansement.

Unntaket er selvsagt Kanes nesten totalitære styring. Ingenting stopper Kane og hans lojale Slavik og Oxanna i deres forsøk på å overvinne GDI og styre verden.

EVALUERING AV "DE GLEMTE" PERSONELL

"De glemte", som også kalles "de skinnende" på grunn av tiberiumkrystallene som vokser på kroppene deres, er den eneste gjenlevende befolkningen i de tempererte tiberiumområdene. De er underjordiske krigere, uskyldige ofre – planetens tiberiumkrigere. Fra å ha vært produktive medlemmer av det vanlige samfunnet, har disse nomadestammene fått status som utstøtte. De glemte er ofre for uhelbredelig tiberiumforgiftning, og er isolerte, hemmelighetsfulle omflakkere. Man vet ikke hvor mange det finnes av dem under terrenget som er herjet av tiberium. Det er et innbitt krigerfolk som kan overvinne de fleste Nod- og GDI-soldater i kamp. De glemte ledes av en ærverdig kriger som heter Tratos. Han har påtatt seg ansvaret for folket sitt i mange år, og har gitt dem en anerkjennelse, et hjem og et samfunn de tidligere ikke hadde.



Tratos plages av syner om planetens undergang. Et armageddon av fremmede vesener hjemsøker hans drømmer. Han er den første som får vite De glemtes hemmelighet om at Kane er i live, og at han kan arve nesten ubegrenset makt ved hjelp av Tacitus. De glemte beskyttet og studerte en gang Tacitus, i håp om å kunne bruke den til å finne en kur for sin tiberium-mutasjon. Tratos ble narret til å oversette Tacitus for Kane, og må nå leve med vissheten om at han har forrådt sin planet og menneskeheten.

Tratos omgir seg med et fast befall som består av de beste av De glemtes krigere. Fremst av disse er den vakre og krigerske Umagaan, som er sin gamle sjefs personlige favoritt. Umagaan er til og med berømt blant Nods og GDIs militærpersonell for sin usedvanlige styrke som kriger. Hun er nå en vakker "skinnende" (slang for mutant), men fordi hun har vært utsatt for tiberium, vil Umagaan en dag ikke lenger likne på et menneske. Men i dag blir hun bare enda vakrere av tiberiumkrystallene som glitrer i hennes skadde ansikt.

KANE – PERSONLIG BESKRIVELSE



Selv om han lenge ble antatt å være død, er Kane den karismatiske lederen for Nod-broderskapet. Han ser ut til å være i trettiårene, men med sitt sedvanlige sadistiske smil og skallete hode er Kanes alder ubestemmelig. Mange av hans tilhengere tror at han ikke lenger er dødelig.

Som mann eller myte har Kane et nesten totalitært grep på sine tilhengere i Nod. Han er kald, brutal og lidenskapelig – et mørkt varsel om det nye årtusenet. Med sin fengslende, antietablerte, antivestlige ordbruk lokker Kane Nods hærer til å fullstendig underkaste seg sine ideologier og militære direktiver.

Ved hjelp av terrorisme og tiberiumbaserte supervåpen har Kane samlet fraksjonene i den tredje verden. Fra å skjule seg, har han steget til å angripe GDIs konvensjonelle militærstyrke i et forsøk på å skaffe seg verdensherredømme.

Kane vil bruke kreftene til den merkelige mineralforbindelsen tiberium til å sette sin mørke plan ut i livet. Det betyr lite for Kane at tiberiumet på veien har ødelagt det meste av jordas overflate og menneskeheten.

ENHETE - GRADERT OVERVÅKINGSRAPPORT GDI-ENHETER - KLASSIFISERT

Lett infanteri:



Lette infanterisoldater er bærekraften i både GDIs og Broderskapets styrker. De er bevæpnet med M16 Mk. II-pulsgeværer, og kan påføre de fleste mål lette skader. Selv om de beveger seg sakte, kan infanteriet komme fram over ulike typer terreng uten å tape noe særlig fart. De kan også komme forbi bestemte typer terreng eller farer som er utilgjengelige eller ødeleggende for kjøretøy.

Diskoskaster:



Diskoskasterne er en lett infanterienhet som bærer et granatutskytingsystem for lange avstander. I stedet for granater med tradisjonell form, bruker diskoskasterne en aerodynamisk granat som er utformet for å gå over lengre avstander. På grunn av dynamikken til det diskosliknende prosjektilet, kan granaten sprette langs terrenget hvis den ikke treffer målet den var beregnet på.

Hoppinfanteri:



De flybårne avdelingene av GDIs infanteri, hoppersoldatene, kan utføre kirurgiske angrep på mål som vanligvis er utilgjengelige for det vanlige infanteriet. Disse flygende soldatene er utstyrt med en Vulcan-kanon, og kan både gi antiluftskys og utføre raske luft-mot-bakke-angrep på mål med svakt forsvar.

Lege:



I kaoset på slagmarken er legens eneste oppgave å behandle de skadde og få soldater som ligger nede, til å slåss igjen. Når han overlates til seg selv, helbreder legen automatisk vennlige soldater som er i nærheten. Man kan også angi at leger skal behandle en bestemt soldat.

Ingeniør:

Selv om han er langsom og ubevæpnet, er ingeniøren livsfarlig på sin måte. Det er den eneste enheten som kan erobre fiendtlige strukturer, og taktisk bruk av ingeniører anses som en kunst av mange militærledere. Enheten har mange formål, og hvert av disse forklares nedenfor. Husk at ingeniørenheten forsvinner når en av funksjonene nedenfor er utført.

1. Erobre fiendtlige strukturer: Ingeniøren kan erobre fiendens strukturer og få dem under din kontroll. Det gjør du ved å velge en ingeniør, og deretter klikke på en fiendtlig struktur for å sende ingeniøren inn i bygningen og erobre den. En blå "innmarkør" viser om din side kan erobre den aktuelle bygningen. Bare én ingeniør kreves for å erobre en bygning.
2. Reparere ødelagte strukturer: Ingeniøren kan sette hvilken som helst av strukturene dine tilbake i full stand. Velg ingeniøren og merk bygningen du vil ha reparert. Et gyllent "skiftenøkkelikon" viser om bygningen kan repareres. Klikk med venstre museknapp for å sende ingeniøren inn i bygningen og reparere den.
3. Reparere ødelagte broer: De fleste av broene i Tiberian Sun har en "reparasjonshytte" på den ene eller begge sidene av spennet. Ved å sende en ingeniør inn i reparasjonshytta, kan du bygge opp igjen manglende seksjoner og reparere de som er skadd. Klikk med venstre museknapp for å sende ingeniøren inn i reparasjonshytta og reparere broen.

Spøkelsestaleren:

Spøkelsestaleren, (Ghostalker), tilhører De glemte, og bærer et lite skinnegevær som skyter C4-ladninger. Skinnegeværet hans kan skyte gjennom flere mål på en gang, og kan derfor eliminere en rekke fiender med ett treff. Spøkelsestalerens C4-evner kan brukes til å ødelegge alle fiendestrukturer, og det vises et C4-ikon. Du kan sende spøkelsestaleren til den bygningen ved å venstreklikke. Når han berører bygningen, blinker den i noen sekunder før den eksploderer. Som alle mutantenheter kan spøkelsestaleren helbrede med tiberium.

Jerven:

Angrepsrustningen, som også kalles "jerven", er en liten tobeint enhet på ca. 2,5 meter, som føres av én soldat. Med sin hurtighet er disse lettpansrede draktene ypperlige til oppholdesild og lette trefninger. En lag av disse soldatene har ingen problemer med å håndtere store grupper av fiendtlig infanteri.

**Amfibietanks:**

En amfibietank er en enhet med kraftig panser som kan transportere opptil fem infanterienheter. Den kan frakte enheter over land og sjø, og er en verdifull del av GDIs styrker. For å laste amfibietanken, velger du en eller flere infanterisoldater og merker tanksen. En blå "innmarkør" vises. Klikk med venstre museknapp for å laste enhetene inn i amfibietanken. Når du vil hente enhetene ut av amfibietanken, merker du den og klikker på den når "plasseringsmarkøren" vises. Husk at du ikke kan tømme en amfibietanks mens den er i vannet.

Titan:

Den middels mekaniske vandreren, eller "Titan", er GDIs allsidige angreps- og forsvarsenhet. Titan er 7,6 meter høy, har en 120 mm kanon, og er et våpen man bør passe opp for. Dens lange rekkevidde gjør den ideell til angrep på baser, fordi den kan hamre løs på forsvaret uten frykt for gjengjeldelse.

Luftpute-rakettsystem:

Dette utskytingssystemet for middels- til langdistanseraketter er montert på et luftputekarosseri. Som amfibietanken kan luftpute-rakettsystemet krysse både land og sjø. På grunn av luftputene er enheten upåvirket av de fleste typer terreng, og er derfor ideell (men forholdsvis kostbar) til speiding i fiendens territorium. Rakettenes kan brukes like effektivt til å treffe mål i lufta som på bakken.

Oppløser:

Nye oppdagelser på Philadelphia har ført til gjennombrudd når det gjelder harmonisk resonans. Oppløseren er den første som bruker denne nye teknologien. Ved å avfyre en harmonisk resonansbølge kan oppløseren knuse alle enheter eller strukturer som treffes av bølgen – både fiende og venn. Vær forsiktig med plasseringen av oppløseren for å minske risikoen for å treffe dine egne.

Mammoth Mark II:

Denne prototypen av et monster er GDIs kraftigste våpen. Mammoth II rager høyt over slagmarken med dobbel skinnekanon og to bakmonterte rakettutskytere for antiluftskyt. Skinnekanonene kan gjøre de fleste enheter om til slag i løpet av sekunder, mens utskyteren gir enheten beskyttelse mot luftangrep. Mammoth Mk. II er praktisk talt umulig å ødelegge, men er fortsatt i prøvefasen. På grunn av begrensninger i de aktuelle teknologiene kan bare en av dem brukes om gangen.



Mobilt følersystem:

Det mobile følersystemet er et kjøretøy som er utstyrt med en samling meget avanserte følere som kan oppdage fiendeenheter selv om de er dekket eller under jorda. Enhetene som blir funnet blir ikke "avdekket", men vises på radar og taktisk visning, slik at de befalende kan ta de nødvendige skritt for å ødelegge de skjulte enhetene.

Orca-jagerfly:

Det allsidige og lette Orca-jagerflyet er bærekraften i GDIs flyvåpen. Med sin raskhet, sitt lette panser og sin doble rakettutskyter kan Orca-jageren servere sperreild hvor som helst i et kampområde bare et øyeblikk etter at ordren er mottatt. Men som alle luftfartøy må Orca tilbake til en landingsplass for å lade våpnene på nytt.

Orca-bombefly:

Orca-bombeflyet er tyngre og bedre pansret enn sin jagerslektning, og har større ildkraft i stedet for fart. Det kan levere en strøm av høyeksplosive bomber, og er ideelt til å myke opp bakkeforsvaret ved begynnelsen av et baseangrep.

Orca-fraktfly:

Dette er det største av alle Orca-flyene, og har den viktige oppgaven å redde eller levere enheter ved alle mål i kampområdet. Ved hjelp av en stor klomekanisme kan frakteren plukke opp alle typer kjøretøy. For å få fraktflyet til å plukke opp en enhet, velger du flyet og klikker med venstre museknapp på enheten du vil plukke opp. For å sette enheten ned igjen, velger du fraktflyet mens det står på bakken, merker det og klikker med venstre museknapp når "plasseringsmarkøren" vises.

Merk: Du kan sette enheter direkte ned på servicedepoter og raffinierier uten å løsne dem først.

Jaktdrone:

Jaktdronen er en lynrask enhet som brukes til å "renske opp" i kampområdet. Den finner en tilfeldig fiendeenhet eller -struktur og henger seg på den. Når kontakten er opprettet, ødelegger jaktdronen seg selv og gjenstanden den har hengt seg på. Enheten kan ikke kontrolleres, men søker automatisk etter et bytte når den slippes løs.



Innhøster:



Fordi den er den eneste enheten som kan samle inn tiberium til raffinering, er innhøsteren livsviktig for økonomien på begge sider. Innhøsteren begynner å samle inn tiberium automatisk hvis det finnes en forekomst i nærheten. Du kan beordre den til å høste inn et bestemt område ved å velge den og angi det nye området. Innhøsteren unngår automatisk truede områder, og gir deg beskjed når den ikke kan gå inn i et område på grunn av farer i nærheten. En tiberiuminnhøster går ikke inn i fiendens område med mindre den får ordre om det.

Droppskip:



Med droppskip kan man levere viktige forsyninger og forsterkninger bestemte steder i kampområdet. Et droppskip med forsterkninger midt i kampens hete kan bety forskjellen på seier og tap. Droppskip er bare tilgjengelige i bestemte oppdrag for enkeltspillere, og kan aldri kontrolleres direkte.

Kodiak:



Kodiak er GDIs mobile kommandosenter. Orlogskaptein McNeil og hans mannskap bor på Kodiak, og bruker den til å reise fra slag til slag. Vanligvis observerer Kodiak kampene fra stor avstand, slik at de kommanderende offiserene ikke kommer i direkte fare. I spesielle tilfeller kan Kodiak likevel være sårbar for angrep. Hvis det skjer, må den forsvares for enhver pris. Hvis den blir ødelagt, er kampen over.

Orca-transporter:



Orca-transporteren er bare tilgjengelig i bestemte oppdrag for enkeltspillere, og kan frakte opptil fem infanterienheter hvor som helst på kartet over kampområdet. Lasting og tømning er identisk med de samme funksjonene for amfibietanks.

Mobilt konstruksjonskjøretøy:



Opprettingen av en base begynner alltid med konstruksjonskjøretøyet. Det kan gjøre seg selv til en byggeplass med alle funksjoner, og er derfor en høyt verdsett utstyrsenhet for både GDI og Nod. Utplasser konstruksjonskjøretøyet ved å velge det, og deretter dobbeltklikke. Hvis markøren angir "plassering umulig", er det noe som forhindrer at enheten kan utplasseres. Flytt eventuelle andre kjøretøy og infanterier bort fra det, eller flytt det bort fra trær eller steiner som kan hindre utplasseringen.



128

NOD-ENHETER - KLASSIFISERT

Lett infanteri:



Lette infanterisoldater er bærekraften i både GDIs og Broderskapets styrker. De er bevæpnet med M16 Mk. II-pulsgeværer, og kan påføre de fleste mål lette skader. Selv om de beveger seg sakte, kan infanteriet komme fram over ulike typer terreng uten å tape noe særlig fart. De kan også komme forbi bestemte typer terreng eller farer som er utilgjengelige eller ødeleggende for kjøretøy.

Kyborginfanteri:



Kyborginfanteriet er et resultat av Nods siste eksperimenter med å smelte sammen tiberium-muterte mennesker og maskiner. De er utstyrt med kraftige rustninger og pulsgeværer.

Rakettinfanteri:



Nods tunge infanteri bærer en skuldermontert rakettutskyter som er effektiv mot kjøretøy, strukturer, infanteri og luftfartøy. På grunn av vekten til rakettutskyteren beveger rakettinfanteriet seg saktere enn det lette infanteriet, men det har kraftigere panser.

Ingeniør:



Selv om han er langsom og ubevæpnet, er ingeniøren livsfarlig på sin måte. Det er den eneste enheten som kan erobre fiendtlige strukturer, og taktisk bruk av ingeniører anses som en kunst av mange militærledere. Enheten har mange formål, og hvert av disse forklæres nedenfor. Husk at ingeniørenheten forsvinner når en av funksjonene nedenfor er utført.

1. Erobre fiendtlige strukturer: Ingeniøren kan erobre fiendens strukturer og få dem under din kontroll. Det gjør du ved å velge en ingeniør, og deretter klikke på en fiendtlig struktur for å sende ingeniøren inn i bygningen og erobre den. En blå "inmarkør" viser om din side kan erobre den aktuelle bygningen. Bare én ingeniør kreves for å erobre en bygning.

2. Reparere ødelagte strukturer: Ingeniøren kan sette hvilken som helst av strukturene dine tilbake i full stand. Velg ingeniøren og merk bygningen du vil ha reparert. Et gyllent "skiftenøkkelikon" viser om bygningen kan repareres. Klikk med venstre museknapp for å sende ingeniøren inn i bygningen og reparere den.
3. Reparere ødelagte broer: De fleste av broene i Tiberian Sun har en "reparasjonshytte" på den ene eller begge sidene av spennet. Ved å sende en ingeniør inn i reparasjonshytta, kan du bygge opp igjen manglende seksjoner og reparere de som er skadd. Klikk med venstre museknapp for å sende ingeniøren inn i reparasjonshytta og reparere broen.

Kyborgkommando:



De av kyborgene som utfører pliktene sine bra, blir modifisert videre og forfremmet til Nods kyborgkommando-avdeling. En kyborgkommando har nok ildkraft til å ødelegge hele baser, og er derfor en stor trussel på slagmarken. Den er bevæpnet med kjedegevær og flammekaster, og kan gjøre kort prosess med kjøretøy, infanteri og strukturer.

Mutantkaprer:



Mutantkapreren er en av mutant-kommandoene, og kan ta herredømme over alle kjøretøy han vil. Når kapreren er valgt, og markøren plasseres på et av fiendens kjøretøy, blir markøren til en "inmarkør" som angir at kjøretøyet kan stjeles. Når man klikker på et kjøretøy når markøren er slik, blir kapreren sendt til kjøretøyet for å stjele det. Da kan ikke kapreren fjernes fra kjøretøyet før kjøretøyet blir ødelagt. Når det skjer, går han ut og er klar til å stjele et annet kjøretøy. Som alle mutantenheter kan mutantkapreren helbrede med tiberium når han ikke er inni et kjøretøy.

Underjordisk tanks:



Den underjordiske tanksen kan frakte opptil fem enheter under bakken fram til et mål. Når den er under bakken, er den underjordiske tanksen usynlig for fienden, men den kan oppdages av GDIs mobile følersystem. Den underjordiske tanksen kan ikke komme til overflaten gjennom bestemte terrengetyper som grovt terreng og vann osv.

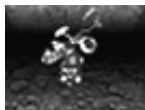
For å hente infanteri inn i den underjordiske tanksen, velger du det aktuelle infanteriet og merker tanksen. En inmarkør vises. Klikk med venstre museknapp for å sende inn enhetene.

Når du vil hente infanteriet ut av den underjordiske tanksen, velger du den og dobbeltklikker. En plasseringsmarkør vises. Når du venstreklikker med plasseringsmarkøren, kommer infanteriet ut av tanksen.

130

Angrepssykkel:

Angrepssykkelen brukes først og fremst til speiding, og er Nods raskeste bakkeenhet. Selv om dens fart går på bekostning av panseret, tåler sykkelen likevel moderate skader før den blir ødelagt. Den er utstyrt med en dobbel rakettutskyter som både kan treffe mål i luften og på bakken.

Jaktdrone:

Jaktdronen er en lynrask enhet som brukes til å "renske opp" i kampområdet. Den finner en tilfeldig fiendeenhet eller -struktur og henger seg på den. Når kontakten er opprettet, ødelegger jaktdronen seg selv og gjenstanden den har hengt seg på. Enheten kan ikke kontrolleres, men søker automatisk etter et bytte når den slippes løs.

Plantespiser:

Dette Nod-kjøretøyet er egentlig en enorm gressklipper som høster inn tiberium-bladstrenger som skal brukes i kjemiske raketter. Plantespiseren fungerer som en innhøster, men med to forskjeller. Den høster inn tiberium-bladstrenger, ikke tiberiumkrystaller. Og den legger fra seg lasten sin på en samlingsplass for tiberiumavfall, ikke på et raffineri. Når tiberium-bladstrengene er behandlet på avfallspllassen, kan de brukes til å lage en dødelig kjemisk rakett.

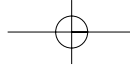
Middtanks:

Denne lette kamptanksen har evnen til å grave seg ned i jorda for å beskytte seg bedre og utføre et mobilt batteriforsvar. Når den er nedgravd, vises bare kanontårnet og en liten del av enheten over bakken.

Når du vil grave ned middtanksen, velger du den og klikker på den med venstre museknapp. Enheten graver seg ned i jorda, og blir urørlig. Når du vil flytte enheten igjen, velger du den og venstreklikker en gang til. Når tanksen har gravd seg opp fra jorda, kan den flyttes igjen.

Skjult tanks:

Det nyeste innen hemmelig krigføring er den skjulte tanksen. Det er en lett kamptanks som kan skjule seg selv for ikke å bli oppdaget av fienden. Tanksen kan ikke holde seg skjult mens den skyter, på grunn av den enorme kraften skjulingsgeneratoren krever. Bare infanteri og baseforsvar kan avdekke en skjult tanks. Dessuten kan GDIs mobile følersystem oppdage hvor en skjult tanks befinner seg.

**Artilleri:**

Fordi de trengte en måte å forårsake skade uten fare for gjengjeldelse, utviklet Nod en ny artilleriplattform for langdistanse. På grunn av rekyl kan ikke enheten fyre av når den ikke er utplassert, og kan ikke flyttes når den er utplassert. Når du vil utplassere enheten, velger du den og klikker på den med venstre museknapp. For å avslutte utplasseringen, velger du den utplasserte enheten og venstreklikker igjen.

Harpy:

Harpy er den nyeste generasjonen av kamphelikoptre, og er glimrende til bruk mot infanteri og lettpansrede kjøretøy. Som alle flygende enheter må Harpy tilbake til en landingsplass for å lade våpnene på nytt.

Mobilt reparasjonskjøretøy:

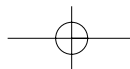
Dette robotkjøretøyet kan reparere skadde kjøretøy på slagmarken. Reparasjonsroboten har en utstrekkelig arm som inneholder alle verktøy som trengs for å sette et kjøretøy tilbake i kampklar stand. Når enheten settes i vaktmodus, vil den automatisk reparere enheter som er i dens umiddelbare nærhet.

Innhøster:

Fordi den er den eneste enheten som kan samle inn tiberium til raffinering, er innhøsteren livsviktig for økonomien på begge sider. Innhøsteren begynner å samle inn tiberium automatisk hvis det finnes en forekomst i nærheten. Du kan beordre den til å høste inn et bestemt område ved å velge den og angi det nye området. Innhøsteren unngår automatisk truede områder, og gir deg beskjed når den ikke kan gå inn i et område på grunn av farer i nærheten. En tiberiuminnhøster går ikke inn i fiendens område med mindre den får ordre om det.

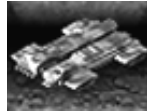
Banshee:

Eksperimenter med gjenvunnet utenomjordisk teknologi har gjort det mulig for Nod å utvikle neste generasjon av kampfly. Dette slepne flyet med kodenavnet Banshee er i stand til å utslette en hvilken som helst enhet eller struktur med sine to plasma-kanoner.



132

Mobilt konstruksjonskjøretøy:



Opprettingen av en base begynner alltid med konstruksjonskjøretøyet. Det kan gjøre seg selv til en byggeplass med alle funksjoner, og er derfor en høyt verdsett utstyrsenhet for både GDI og Nod.

Utplasser konstruksjonskjøretøyet ved å velge det, og deretter merke det. Hvis markøren angir "plassering umulig", er det noe som forhindrer at enheten kan utplasseres. Flytt eventuelle andre kjøretøy og infanterier bort fra det, eller flytt det bort fra trær eller steiner som kan hindre utplasseringen.

Djeveltunge-tanks:



Frykt er et kraftig våpen, og bare synet av denne marerittaktige enheten er nok til å få GDIs soldater til å skjelve.

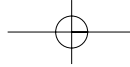
Djeveltunga kan grave seg gjennom alle materialer unntatt de aller hardeste, og ustraffet sende ut dødelige flammestråler mot intetanende mål. Flammen er særlig effektiv mot infanteri og strukturer, men til og med stål kan smelte dersom det blir utsatt for den lenge nok.

Montauk:



Montauk er Nods mobile kommandosenter. Kommandant Slavik bruker den til å reise fra slag til slag. Den kan grave seg ned i jorda, og holder seg vanligvis trygt unna kampene, slik at de kommanderende offiserene ikke kommer i fare. I spesielle tilfeller kan Montauk likevel komme inn i kampområdet. Hvis dette skjer, må den beskyttes for enhver pris.

{Art: Insert 48Montauk.tif}



GDI-STRUKTURER - KLASSIFISERT

Byggeplass:



Byggeplassen er stedet der alt liv begynner. Med den kan spilleren bygge flere strukturer, så å forsvare den bør ha førsteprioritet for alle fremgangsrike kommandanter. I noen oppdrag begynner spilleren med et mobilt konstruksjonskjøretøy som kan gjøres til en byggeplass. I andre oppdrag er byggeplassen allerede plassert.

GDI-kraftstasjon:



Kraftstasjoner leverer kraft til basestrukturer, og er helt nødvendige for å beholde kontakten med baseforsvaret. GDI-kraftstasjonene kan oppgraderes med strøm fra tilleggsturbiner. Det finnes to tomme oppgraderingsplattformer for tilleggsturbiner ved hver kraftstasjon. Hver av dem øker kraftproduksjonen med 50 % i forhold til en kraftstasjon som ikke er oppgradert.

GDI-kaserne:



Kaserner gjør det mulig å trene opp infanterienheter. De er også en nødvendig forutsetning for å ha forsvarsstrukturer på baser.

Tiberiumraffineri:

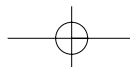


Raffineriet omgjør lastene med tiberium fra innhøsteren til bonus for spilleren. Det kan også oppbevare en viss mengde tiberium. Når et raffineri er fullt, må du lage siloer for å oppbevare ekstra tiberium. Hvis det ikke finnes lagringsplass i raffineri eller siloer, går det ekstra tiberiumet tapt.

Elektromagnetisk pulskanon:



Den elektromagnetiske pulskanonen kan avfyre et kraftig støt av elektromagnetisk energi som setter alle mekaniske kjøretøy ut av drift i en kort periode. Alle kjøretøy eller strukturer som treffes av støtet er ubrukelige til virkningen går over.



134

Brannstormgenerator:

Brannstormgeneratoren skaper et uendelig høyt kraftfelt som brukes til forsvar. Når generatoren er bygd, må det plasseres spesielle brannstormutsendere i ytterkantene av området som skal forsvares, som en vegg. Kraftfeltene som skapes av disse utsenderne er ugjennomtrengelige. Brannstormgeneratoren krever enorme mengder kraft. Derfor kan den bare være aktiv en kort stund før den må lades opp igjen. Skjoldet kan slås på og av når man vil.

Brannstormvegg-seksjoner:

Når de brukes i kombinasjon med brannstormgeneratoren, kan disse utsenderne plasseres som en vegg og bestemme hvor brannstorm-forsvarsskjoldet skal plasseres. Utsenderne kan brukes omkring en hel base, eller ved særlig viktige forsvarsposisjoner.

Radaranlegg:

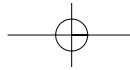
Et radaranlegg gjør det mulig for kommandantene å se slagmarken og plasseringen til de vennlige og fiendtlige enhetene i forhold til hverandre. For at radarvisningen skal være aktiv, må radaranlegget hele tiden ha kraft.

Ionkanon-kontroll:

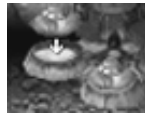
Ionkanon-kontrollen er en oppgradering av et oppgraderingssenter som gjør det mulig å styre GDIs banegående ionkanonvåpen. Uten denne kontrollen kan ikke ionkanonen brukes.

Jaktdronekontroll:

Denne oppgraderingen av et GDI-oppgraderingssenter gjør det mulig å ha toveis kommunikasjon med en jakt drone, slik at den kan knyttes til fiendtlige mål. Denne oppgraderingen er nødvendig for å kunne bygge jakt droner.



Kraftturbiner:



Opptil to kraftturbiner kan legges til en kraftstasjon for å øke kraftproduksjonen. Hver av tilleggsturbinene produserer mindre enn en ny kraftstasjon, men de koster mye mindre.

Tiberiumsilos:



Tiberiumsilos lagrer ekstra tiberium når tiberiumraffineriene er fulle. Hvis et tiberiumraffineri er fullt, og det ikke finnes tomme silos, mister man tiberiumet innhøsteren leverer.

GDI-krigsfabrikk:



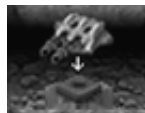
Denne strukturen gjør det mulig å bygge kjøretøy. Noen avanserte kjøretøy krever flere strukturer før de kan bygges av en krigsfabrikk.

Komponenttårn:

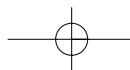


Komponenttårnet er basert på modulprinsippet, og er grunnlaget for alle GDI-baseforsvar. De kan bygges som individuelle strukturer eller som en del av en vegg. Et av disse tre våpnene kan monteres på et komponenttårn: Vulcan-kanon, rakett-drevet granat eller bakke-til-luft-rakett.

Vulcan-kanon (komponent):



Vulcan-kanonen består av to minikanoner som avfyrrer 50 mm prosjektiler i høy hastighet. Kanonen er særlig beregnet til bruk mot infanteri, men kan også brukes på en mindre effektiv måte mot kjøretøy.



Rakett-drevet granat (komponent):



Den rakett-drevne granaten sender ut granater mot fiendens enheter. Den er beregnet til bruk mot kjøretøy, men kan også brukes mot infanteri. Dens eksplosive ladning skader også andre enheter som er i nærheten av målet.

Bakke-til-luft-rakett (komponent):



Bakke-til-luft-raketter er GDIs antiluftskjys. De kan bare brukes mot enheter i luften.

Landingsplass:



Landingsplassen gjør det mulig å bygge og lade om Orca-jagerfly, -bombefly og -fraktefly. Uten landingsplassen kan de ikke bygges, og de kan ikke lade våpnene på nytt når de kommer tilbake etter et angrep.

GDI-teknologisenter:

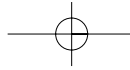


Teknologisenteret er stedet der GDI driver sin høyteknologiske våpenforskning. Denne strukturen er påkrevd før man kan bygge bestemte høyteknologiske enheter og strukturer.

GDI-oppraderingssenter:



Oppgraderingssenteret brukes til å kommunisere med ulike enheter og strukturer på slagmarken. Oppgraderingssentrene har to oppgraderingsplattformer, og kan ta imot to typer oppgraderinger: ionkanon-kontroll og jakt-dronekontroll.



Service depot:



Et servicedepot brukes til å reparere kjøretøy og luftfartøy. Hvis et kjøretøy eller luftfartøy settes på denne strukturen, og man har nok bonus tilgjengelig, blir enheten fullstendig reparert. Man kan sette enheter i kø ved å merke alle enhetene og angi servicedepotet som mål.

Betongmurer:



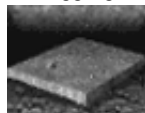
Betongmurer er en mer robust forsvarsstruktur enn sandsekker, og kan stoppe både infanteri og kjøretøy. Bare enkelte typer enheter kan skyte over disse forsvarsmurene.

GDI's automatiske port:



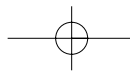
Denne strukturen forhindrer at fiendtlige enheter og tiberiumvekst kommer inn i en base. Porten åpnes automatisk for å slippe inn vennlige enheter, men åpner seg ikke for fiendtlige.

Brolegging:



Brolegging har som formål å beskytte basen din mot enheter som kan gå under jorden, og å forhindre at kraftig våpenild og eksplosjoner lager kratere i basen. Dessuten beveger enheter seg raskere på brolegging enn i vanlig terreng.

I motsetning til andre strukturer, kan brolegging plasseres selv om deler av plasseringsområdet er røde. Bare de firkantene som er hvite for øyeblikket, vil bli brolagt. Man kan ikke plassere brolegging i skråninger eller over eksisterende veier.



138

NOD-STRUKTURER - KLASSIFISERT

Byggeplass:



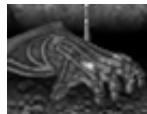
Byggeplassen er stedet der alt liv begynner. Med den kan spilleren bygge flere strukturer, så å forsvare den bør ha førsteprioritet for alle fremgangsrrike kommandanter. I noen oppdrag begynner spilleren med et mobilt konstruksjonskjøretøy som kan gjøres til en byggeplass. I andre oppdrag er byggeplassen allerede plassert.

Kraftstasjon:



Kraftstasjoner leverer kraft til alle strukturene i en base. Uten nok kraft vil strukturene enten ikke virke i det hele tatt, eller virke med redusert kapasitet.

Nods hånd:



Nods hånd er stedet der Nods infanterienheter trenes opp. Den er også en nødvendig forutsetning for å bygge baseforsvar.

Tiberiumraffineri:

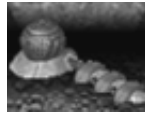


Raffineriet omgjør lastene med tiberium fra innhøsteren til bonus for spilleren. Det kan også oppbevare en viss mengde tiberium. Når et raffineri er fullt, må du lage siloer for å oppbevare ekstra tiberium. Hvis det ikke finnes lagringsplass i raffineri eller siloer, går det ekstra tiberiumet tapt.

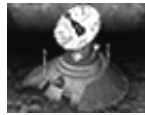
Elektromagnetisk pulskanon:



Den elektromagnetiske pulskanonen kan avfyre et kraftig støt av elektromagnetisk energi som setter alle mekaniske kjøretøy ut av drift i en kort periode. Alle kjøretøy eller strukturer som treffes av støtet er ubrukelige til virkningen går over.

**Skjulingsgenerator:**

Skjulingsgeneratoren kan gjøre alle enheter og strukturer i et stort område usynlige. Basen vil være skjult til skjulingsgeneratoren blir slått av, basen får for lite kraft eller skjulingsgeneratoren blir ødelagt. Baseforsvar og enheter som er påvirket av den, blir bare synlige når de skyter eller når de forlater virkningsområdet. Vær klar over at enheter som kommer fra en krigsfabrikk eller Nods hånd, og innhøstere som kommer fra et raffineri, er synlige i et kort øyeblikk før skjulingsgeneratoren stiller seg om og skjuler dem.

Nod-radar:

Et radaranlegg gjør det mulig for kommandantene å se slagmarken og plasseringen til de vennlige og fiendtlige enhetene i forhold til hverandre. For at radarvisningen skal være aktiv, må radaranlegget hele tiden ha kraft.

Avansert kraftstasjon:

Den avanserte kraftstasjonen fungerer akkurat som en vanlig kraftstasjon, det vil si at den genererer kraft og leverer den til en base. Men fordi den er større og mer effektiv, genererer en avansert kraftstasjon dobbelt så mye kraft som en vanlig kraftstasjon.

Tiberiumsilos:

Tiberiumsilos lagrer ekstra tiberium når tiberiumraffineriene er fulle. Hvis et tiberiumraffineri er fullt, og det ikke finnes tomme silos, mister man tiberiumet innhøsteren leverer.

Nod-krigsfabrikk:

Denne strukturen gjør det mulig å bygge kjøretøy. Noen avanserte kjøretøy krever flere strukturer før de kan bygges av en krigsfabrikk.



140

Samlingsplass for tiberiumavfall:



Samlingsplassen for tiberiumavfall brukes av plantespiseren. Når den har levert tiberium-bladstrenger i denne strukturen, blir de raffinert og konsentrert for å brukes i en kjemisk rakett. Når mengden er stor nok, blir den automatisk lastet inn i en kjemisk rakett, dersom det finnes en tilgjengelig rakettsilo. Når samlingsplassen for tiberiumavfall blir bygd, følger det en plantespiser med den.

Laser:



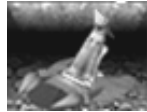
Laseren er Nods viktigste baseforsvar. Som sin større slektning lysobelisken, avfyrer pulslaseren en fokusert laserstråle mot fiendens enheter. Grunnet nye oppdagelser innen laserteknologi, kan laseren generere sin egen kraft, slik at den virker selv om kraftbeholdningen er lav.

Bakkerakett-stasjon:



Stasjonen for bakke-til-luft-raketter er det viktigste forsvaret mot fiendtlige luftfartøy. Den kan bare brukes mot enheter i luften.

Lysobelisk:

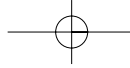


Lysobelisken er et skremmende kraftig våpen. Den har gjennomgått betydelige forbedringer siden forrige gang den ble sett på slagmarken. Kraften er øket, og få enheter kan overleve å bli truffet av en laserstråle fra en obelisk.

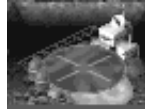
Nod-teknologisenter:



Teknologisenteret er stedet der Nod driver sin høyteknologiske våpenforskning. Denne strukturen er påkrevd før man kan bygge bestemte høyteknologiske enheter og strukturer.



Nod-landingsplass:



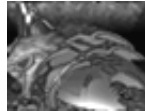
Landingsplassen gjør det mulig å bygge og lade om Banshee- og Harpy-luftfartøy. Uten landingsplassen kan de ikke bygges, og de kan ikke lade våpnene på nytt når de kommer tilbake etter et angrep

Rakettsilo:



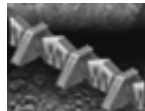
Ved hjelp av rakettsiloen kan Nod skyte ut langdistansevåpen mot fienden, nærmere bestemt klaseraketter og kjemiske raketter.

Nods tempel:



Inne i denne mystiske strukturen fortsetter Nod sine eksperimenter med tiberium, og driver forskning på svært avansert nivå. Når dette tempelet er bygd, aktiverer man jaktdronen og gjør det mulig å skaffe seg kyborgkommandoen og mutantkapreren. Vær klar over at på grunn av ressursene som kreves for å produsere disse spesialsoldatene, kan du bare ha en av dem i hæren om gangen. Du kan trene opp en ny bare hvis den du allerede har, blir ødelagt.

Nod-murer:

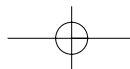


Denne grunnleggende forsvarsstrukturen kan stoppe både infanteri og kjøretøy. Bare enkelte typer enheter kan skyte over Nod-murer.

Lasergjerder:

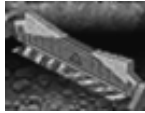


Lasergjerder består av utsendere som til sammen skaper en kontinuerlig laserstråle som stopper både kjøretøy og infanteri. Fordi lasergjerdestolpene kan plasseres opptil fire celler fra hverandre, går det raskt å bygge en forsvarsmur. Men lasergjerdene krever mye kraft når de er slått på.



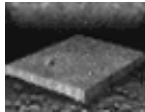
142

Nods automatiske port:



Denne strukturen forhindrer at fiendtlige enheter og tiberiumvekst kommer inn i en base. Porten åpnes automatisk for å slippe inn vennlige enheter, men åpner seg ikke for fiendtlige.

Brolegging:



Brolegging har som formål å beskytte basen din mot enheter som kan gå under jorden, og å forhindre at kraftig våpenild og eksplosjoner lager kratere i basen. Dessuten beveger enheter seg raskere på brolegging enn i vanlig terreng.

I motsetning til andre strukturer, kan brolegging plasseres selv om deler av plasseringsområdet er røde. Bare de firkantene som er hvite for øyeblikket, vil bli brolagt. Man kan ikke plassere brolegging i skråninger eller over eksisterende veier.



GDI - OG NOD-ENHETER

GDI-enheter

Lett infanteri
Diskoskaster
Hoppinfanteri
Ingeniør
Lege
Jerv
Amfibietanks
Titan
Luftpute-rakettsystem
Oppløser
Mobilt følersystem
Orca-jagerfly
Orca-bombefly
Orca-fraktefly
Innhøster

GDI (spesielle)

Hopsoldater
Umagon

Spøkelsestaler
Droppskip
Kodiak
Mammoth Mk. II
Jaktdrone

NOD-enheter

Lett infanteri
Rakettinfanteri
Kyborginfanteri
Ingeniør

Angrepssykkel
Underjordisk tanks
Djeveltunge-tanks
Middtanks
Skjult tanks
Artilleri
Reparasjonsrobot
Harpy
Banshee
Plantespiser
Innhøster

NOD (spesielle)

Kyborgkommando

Montauk
Jaktdrone
Mutantkaprer

144

GDI - OG NOD-STRUKTURER

GDI-strukturer

Byggeplass
Kraftstasjon
Kraftturbin
Tiberiumraffineri
Tiberiumsilos
Kaserner
Krigsfabrikk
Komponenttårn
Vulcan-kanon
Rakett drevet granat
Bakke-til-luft-rakett
Radar
Oppgraderingssenter
Dronekontroll
Ionkanon-oppkopling
Landingsplass
Teknologisenter
Servicedepot
Elektromagnetisk pulskanon
Brannstormgenerator
Brannstormvegg-seksjon
Lysmaster
Automatisk port
Brolegging
Betongmurer

GDI (spesielle)

Ionkanon
Jaktdrone
Elektromagnetisk puls
Brannstormforsvar

NOD-strukturer

Byggeplass
Kraftstasjon
Tiberiumraffineri
Tiberiumsilos
Nods hånd
Krigsfabrikk
Lasertårn
Bakkerakett
Elektromagnetisk pulskanon
Plass for tiberiumavfall
Lysobelisk
Skjulingsgenerator
Landingsplass
Teknologisenter
Radar
Rakettsilos
Lysmaster
Betongmurer
Lasergjerdestolper
Nods tempel
Avansert kraftstasjon
Brolegging
Automatisk port

NOD (spesielle)

Kjemisk rakett
Multiraketter
Jaktdrone
Elektromagnetisk puls



HOW TO PLAY (SLIK SPILLER DU) C&C TIBERIAN SUN HOW TO ENGAGE (HVORDAN MAN ANGRIPE) STARTING THE GAME (STARTER SPILLET)

CHOOSING YOUR SIDE: GDI VS. NOD (VELGE SIDE: GDI ELLER NOD)

I COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN kan du velge mellom å spille som en av disse militærmaktene: den ærefulle marinen til Det globale forsvarsinitiativ (GDI) eller de nådeløse disiplene til Nod-brøderskapet (Nod).

Hvis du velger GDI, slåss du mot Nod. Hvis du velger Nod, slåss du mot GDI. Hvis dere er flere spillere, kan begge sider prøve å få støtte av den utstøtte mutantstammen som kalles De glemte.

GDI og Nods styrker er helt forskjellige, og hver har sine unike styrker og svakheter. Dessuten har hver av sidene ulike enheter, teknologier og krigsfilosofier. GDI bruker tradisjonelle militære teknikker og enheter, mens Nod foretrekker skjuling og andre avanserte teknologier. Når du starter et nytt angrep på hovedmenyen, vises en dialogboks med spørsmål om hvilken side du vil spille som. Velg side ved å klikke på en av dem, og spillet begynner. Du kan også velge hvilken side du vil spille som ved å bruke CD-en for GDI eller Nod første gang du starter spillet.

TITLE SCREEN MENU (TITTELMEYEN)



Når du starter spillet, kommer du til oppstartskjermen. Velg mellom sidene GDI og Nod, og innføringsfilmen vises før du kommer videre til hovedmenyen.

Her kan du velge hvilken type spill du vil spille, angi innstillinger for spillet, hente inn et lagret spill og ta en titt på kommende Westwood-produkter.

146

START NEW CAMPAIGN (STARTE NYTT ANGREP)

Hvis du vil starte et nytt angrep, velger du dette alternativet. Det nye spillet begynner med en skjerm der du kan velge hvilken side du vil spille på: GDI eller Nod.

DIFFICULTY LEVELS (VANSKELIGHETSNIVÅER)

Det finnes tre innstillinger for vanskelighetsnivå, og disse endrer balansen i spillet. Vi anbefaler at du begynner med normal vanskelighetsgrad. Hvis du synes at spillet er for vanskelig eller lett, kan du tilpasse det ved å velge "lett" eller "vanskelig". Vanskelighetsnivåene kan BARE angis ved begynnelsen av et nytt spill – du kan ikke endre det når du har begynt et angrep. Avhengig av hvilket nivå du velger, blir enhetene og strukturene til fienden billigere/dyrere, og raskere/langsommere å bygge.

LOAD MISSION (HENT INN OPPDRAG)

Hvis du vil spille et oppdrag du har lagret før, velger du dette alternativet.

Skjermen Load Mission

På denne skjermen (se bildet), kan du klikke på opp- eller nedpilen for å rulle gjennom oppdragene du har lagret. Velg det lagrete oppdraget du vil ha, og venstreklikk på LOAD (HENT).

MULTIPLAYER GAME (FLERE SPILLERE)



Med dette alternativet kan du velge å spille serielt (nullmodem eller modem), et øvingsspill, med flere spillere over nettverk (hvis det er tilkopleet) eller et internettspill via Westwood Online. Du kan lese mer om spill med flere spillere ved å følge linken "documentation" fra Start-menyen eller fra AutoPlay-skjermen.

OPTIONS (ALTERNATIVER)

Med denne menyen får du tilgang til kontroller du kan bruke for å endre skjermoppløsning for spillet, volumnivåer, snarveier på tastaturet, nettverkinnstillinger og spillinnstillinger som hastighet, rulling, detaljnivå og vanskelighetsgrad.

EXIT GAME (AVSLUTT SPILLET)

Velg dette alternativet for å avslutte spillet og komme tilbake til operativsystemet.

BASIC INTERFACE (DET GRUNNLEGGENDE GRENSESNI TTET)

Grensesnittet til COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN er utformet slik at du skal få maksimal kontroll over enhetene dine på en enkel måte. Du flytter pekeren omkring på skjermen med musa, og avhengig av hva du klikker på, kan du be om enheter, bygge strukturer, angripe, reparere og utføre mange andre kommandoer.

En regel i COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN er at venstreklikk med musa bekrefter ordrer, ender modi eller velger enheter og strukturer. Høyreklikk med musa stopper og opphever handlinger, modi og valg.

SCROLLING AROUND (RULLE PÅ SKJERMEN)

For å rulle visningsvinduet omkring på slagmarken, flytter du markøren til ytterkanten av skjermen. Markøren blir til en grønn pil, og visningen flyttes i den angitte retningen. Hvis du er i utkanten av slagmarken, vises en "nei-strek" over pilen for å angi at dette er grensen for slagmarken og at du ikke kan rulle lenger. Du kan også rulle visningsvinduet ved å holde nede høyre museknapp og dra markøren i retningen du vil flytte. Hastigheten på rullingen kan justeres på kontrollmenyen.

Rullepiler**Rulling umulig-piler****ORDERING YOUR TROOPS AROUND (BEORDRE TROPPENE OMKRING)**

Når du vil ha enhetene dine til å utføre handlinger, velger du enheten ved å venstreklikke på den og flytter markøren til stedet på slagmarken du vil at enheten skal flytte seg til.

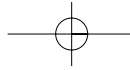
Hvis markøren er over et mulig mål, endres den til en av målmarkørene. Hvis du venstreklikker på et slikt punkt, vil enheten angripe målet hvis det er innen rekkevidde, eller flytte seg mot det og angripe når det kommer innen rekkevidde. Ellers flyttes enheten til det valgte stedet, hvis terrenget er slik at enheten kan passere.

Noen typer terreng kan passeres av infanteri, men ikke kjøretøy. Hvis et kjøretøy blir bedt om å flytte seg til terreng det ikke kan passere, flytter det seg så nær som mulig.

Hvis du vil oppheve flytt/angrip-modusen (og andre modi), kan du høyreklikke for å fjerne merkingen av enheten. Selv om den ikke er merket lenger, vil enheten fortsette å utføre den siste ordren den har fått. Hvis du vil stoppe enheten, må du velge den på nytt og sende den i en annen retning, eller trykke på tasten 'S' for å få den til å stoppe.

Merkemarkør uten flytting**Flyttemarkør****GROUP ACTIVITIES (Gruppeaktiviteter)**

For å spare tid, kan du gjøre troppene dine om til lag. For å velge flere enheter samtidig, kan du venstreklikke og holde nede museknappen. Dra markøren for å merke alle troppeenhetene du vil ha med. En ramme viser området som skal merkes. Når du slipper museknappen, blir alle enhetene innenfor rammen merket. Nå kan du gi gruppa en ordre på samme måte du gir ordre til en enkel enhet. Noen av enhetene i en gruppe reagerer ikke på bestemte ordre. En ingeniør i en gruppe du beordrer til å angripe, kan for eksempel ikke gjøre det fordi han ikke har våpen.



THE SHROUD (TEPPET)

Når du begynner på et oppdrag, er mye av slagmarken dekket av et svart "teppe". Det angir de ukjente delene av slagmarken som ikke er utforsket ennå. Når du flytter en enhet mot ytterkanten av det synlige området, blir teppet fjernet omkring den, avhengig av enhetens synsvidde. Du kan beordre en enhet til å gå langt inn i det ukjente området, og avdekke store deler om gangen.

THE SIDEBAR (SIDEFELTET)

Sidefeltet er verktøyet du bruker for å få tilgang til informasjon og egenskaper som ikke gjelder troppene dine direkte. Her finner du det du trenger for å bygge enheter og strukturer. Hvis du bygger et radaranlegg, vises en radarvisning av slagmarken i sidefeltet. Sidefeltet viser også hvor mye kraft basen din produserer i forhold til det den krever.

BUILDING YOUR BASE (BYGGE BASEN)

Konstruksjonen av en base, og stadig vedlikehold og forsvar av denne basen under kampene, er helt nødvendig for vellykket utføring av de fleste oppdrag. Basen er nødvendig for å samle ressurser (skaffe tiberium til raffineriet ved hjelp av den tilhørende innhøsteren) og å bygge og forsvare enheter.

For å begynne å bygge basen, må du ha en byggeplass. Hvis ikke byggeplassen allerede finnes når oppdraget begynner, må du utplassere konstruksjonskjøretøyet. Flytt det til stedet der du vil ha byggeplassen. Plasser markøren på konstruksjonskjøretøyet, og den blir til en plasseringsmarkør. Du må ha god avstand på alle sider. Hvis det ikke er nok plass til å utplassere konstruksjonskjøretøyet, endres markøren til "plassering umulig", og kjøretøyet blir ikke utplassert. Ellers venstreklikker du for å utplassere konstruksjonskjøretøyet, som blir til en byggeplass.

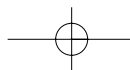
Utplasseringsmarkør



Plassering umulig-markør



Når byggeplassen er klar, blir sidefeltet aktivt og fylles med ikoner. I det store området øverst i sidefeltet vises merket til GDI eller Nod, avhengig av hvilken side du har valgt. Når du har bygd et radaranlegg og har nok kraft til å drive det, blir radarkartet ditt vist i dette området.



150

BUILDING (BYGGING)

Under radarvisningen finnes en rad med fire knapper. Hver av knappene har en bestemt funksjon: å reparere en struktur, selge en struktur eller en enhet, slå kraften til en struktur av eller på, eller gå til veimerke-modus.

Under disse knappene finnes to kolonner med ikoner. Den venstre kolonnen viser hvilke strukturer byggeplassen din kan lage. Den høyre kolonnen viser hvilke enheter du kan lage. Ved hjelp av pilknappene nederst på sidefeltet kan du rulle gjennom disse valgene. Når du venstreklikker på en opp/ned-knapp, rulles det opp eller ned et ikon om gangen. Høyreklikk på en opp/ned-knapp for å rulle ikonene en hel side om gangen.

Når du vil bygge en struktur eller en enhet, venstreklikker du på ikonet som viser elementet du vil lage. Byggingen tar tid, noe som markeres med en fargeovergang. Kostnaden for byggingen trekkes automatisk fra bonusen din. Bare ett kjøretøy og én infanterienhet kan bygges samtidig. Ved å flytte musemarkøren på skjermen (uten å klikke) kan du se hvor mye det koster å produsere den aktuelle enheten. Du kan sette flere infanterienheter og kjøretøy i kø, slik at de kan bygges automatisk. Det gjør du ved å klikke på de ulike ikonene for enhetene du vil lage. Det kan ikke være mer enn fem elementer i produksjonskøen.

Når en struktur er bygd ferdig, står ordet "READY" over det valgte ikonet i sidefeltet. Når du venstreklikker på dette ikonet, blir markøren til et plasseringsnett på slagmarken. Dette nettet angir hvor mye plass bygningen trenger når den blir utplassert. Flytt nettet til stedet der du vil ha bygningen, og venstreklikk for å plassere den. Nettet må være helt hvitt for at du skal kunne plassere bygningen. Røde celler i plasseringsnettet viser at plasseringsområdet er blokkert, slik at du ikke kan utplassere bygningen.

Du kan ikke bygge andre strukturer mens plasseringsnettet er på slagmarken. Hvis du vil bygge flere strukturer, må du enten plassere den ferdige bygningen eller avbryte plasseringen. Du kan avbryte ved å høyreklikke mens plasseringsnettet fortsatt er aktivt. Da forsvinner nettet. Hvis du høyreklikker på ikonet på sidefeltet, blir byggingen opphevet og bonusen din tilbakeført.

Når treningen eller byggingen av enheten er ferdig, kommer den nye enheten ut av stedet der den ble bygd (en kaserne for infanteri og en krigsfabrikk for kjøretøy). Det er lurt å la det være litt ledig plass foran disse bygningene, slik at enhetene ikke samler seg opp og forhindrer utplassering av flere enheter.

POWER (KRAFT)

På sidefeltet, ved siden av byggeikonene, finnes en smal søyle med en loddrett indikator. Dette er kraftsøylen – hold øye med den! Hver av bygningene du oppretter, krever kraft. Det er veldig viktig å vite hvor mye kraft du har, og hvor mye du bruker.

Den loddrette indikatoren viser hvor mye kraft basen din trenger for å fungere best mulig, mens den loddrette søylen viser hvor mye strøm basen din produserer. Hvis den er grønn, har basen din nok kraft til å drive alle strukturene du har bygd. Hvis søylen er gul, begynner kraftnivået i basen å bli for lavt. Hvis indikatoren er rød, har basen for lite kraft.

Kraft på



Kraft av



NORMAL POWER (NORMALT KRAFTNIVÅ)

Hvor mye kraft som produseres av kraftstasjonene, er avhengig av vedlikeholdet. Sørg for at alle kraftstasjonene stadig blir vedlikeholdt, ellers kan du bli uten kraft på et tidspunkt da det passer svært dårlig.

LOW POWER (LAVT KRAFTNIVÅ)

Med lavt kraftnivå går byggingen saktere. Dessuten blir radaren (hvis du har bygd en slik) og forsvaret av basen slått av. Kraftstasjoner er gode mål, særlig hvis fienden din har godt utbygde baseforsvar. Uten kraft mister fienden informasjon og rask responstid, og får et moderat baseforsvar.

POWER BUTTON (KRAFTKNAPP)

Av/på-knappen for kraft, som vises som et lynsymbol på sidefeltet, kan brukes for å slå strukturer av eller på. Denne funksjonen er særlig nyttig hvis basen din har lavt kraftnivå, og du trenger å få baseforsvaret i gang raskt. Klikk på kraftknappen på sidefeltet, og markøren blir til et lynsymbol. Da kan du klikke på strukturene for å slå dem på eller av. Strukturer som er slått av, har et ikon som viser deres status. Når en struktur er slått av, er alle enheter, strukturer eller funksjoner denne strukturen kan gi, ikke tilgjengelige til den blir slått på igjen.

152

BUILD BARRACKS (BYGGE KASERNER)

Hvis du har en byggeplass og tilstrekkelig bonus, kan du bygge en kaserne. I kaserner kan du trene opp infanteri. I begynnelsen er typene enheter du kan trene opp begrensede, men etter hvert som du fullfører oppdrag, får du nye teknologier og oppgraderinger. Snart får du tilgang til nye enheter med unike evner.

MONEY, TEBERIUM AND HARVESTING (PENGER, TIBERIUM OG INNHØSTING)

Det finnes en ressurstype du samler inn for å tjene penger: tiberium. Tiberiumet må høstes inn for å skaffe bonus. Du må bygge et tiberiumraffineri for å kunne omvandle rå-tiberiumet til bonus som du kan bruke.

Over sidefeltet holder bonustelleren rede på pengene du har tilgjengelig for å bygge strukturer og enheter. Denne minsker når du bygger eller reparerer enheter og strukturer, og øker når du selger en bygning, leverer tiberium fra en innhøster til et raffineri eller finner en kasse som inneholder penger.

Det finnes to typer tiberium: grønn og blå. Grønn tiberium finnes i rikelige mengder, men det er giftig for infanterienheter, slik at de blir drept hvis de er i nærheten av det for lenge. Blå tiberium er sjelden, og derfor mer verdifull enn grønn tiberium. Men blå tiberium er svært lettantennelig, og eksploderer hvis det blir truffet av våpenild.

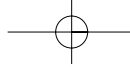
TIBERIUM HARVESTERARGETING TIBERIUM (TIBERIUMRAFFINERI)

Let omkring basen din til du finner tiberium. Når du har funnet det, velger du innhøsteren ved å venstreklikke på den, og plasserer markøren over tiberiumet. Markøren blir til en angrepsmarkør. Innhøsteren har ikke våpen - denne markøren angir når den er over tiberium som kan høstes inn. Venstreklikk en gang til, og innhøsteren går til tiberiumet og begynner å samle det inn. Nå vil den automatisk fortsette å høste inn og raffinere tiberium.

TARGETING TIBERIUM(SIKTE INN TIBERIUM)RIUM

Du kan tvinge innhøsteren til å gå tilbake til raffineriet tidligere ved å venstreklikke på innhøsteren og plassere markøren på raffineriet. Markøren blir til en "innmarkør" (3 blå piler). Venstreklikk på raffineriet for å få innhøsteren til å gå tilbake til det med lasten den har nå. Som vanlig kan du oppheve valget av innhøsteren ved å høyreklikke.
Force Return(Tvungen retur)

Merk: Hvis du flytter innhøsteren til et sted uten å merke en tiberiumkilde som skal samles inn, samler ikke innhøsteren tiberium. Når den kommer fram til bestemmelsesstedet, blir den stående til du gir den beskjed om å flytte seg igjen. Den automatiske samlingen skjer bare når du har bygd et raffineri først.



UPGRADING BUILDINGS, GDI ONLY (OPPGRADERE BYGNINGER ,BARE GDI)

GDI bruker et modul-byggesystem som gjør det mulig å plassere tilleggskomponenter på bestemte strukturer, og dermed forbedre denne strukturens egenskaper. Tre typer strukturer kan oppgraderes: kraftstasjoner, oppgraderingssentre og komponenttårn. Hver av disse strukturene har plater med fire hull som angir hvor tilleggskomponentene passer.

REPAIR BUTTON & REPAIRING (REPARASJONER)

Når du vil reparere en ødelagt bygning eller enhet, klikker du på skiftenøkkel-knappen på sidefeltet. Markøren på slagmarken blir til en skiftenøkkel, som roterer når du plasserer den på en ødelagt bygning. Venstreklikk med den roterende skiftenøkkel på bygning du vil ha reparert. En skiftenøkkel blinker på bygningen mens den blir reparert. Kostnaden ved reparasjonen blir automatisk trukket fra bonusen din. Du kan reparere flere bygninger samtidig. Hvis du vil avbryte reparasjonen av en struktur, venstreklikker du på strukturen mens skiftenøkkel-ikonet fortsatt er aktivt. Høyreklikk hvis du vil oppheve reparasjonsmodus.

SELL BUTTON & REPAIRING (SALG)

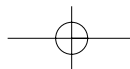
Når du vil selge en bygning, venstreklikker du på "\$"-knappen i sidefeltet, slik at markøren blir til et "\$" av gull. Når markøren er på en bygning som kan selges, roterer den. Venstreklikk på bygningen du vil selge. Bygningen blir solgt, og du får en prosentdel av det bygningen kostet opprinnelig. Du kan også bruke denne metoden til å selge kjøretøy som er på en servicedepot. VÆR FORSIKTIG! Så lenge markøren er i "\$"-modus, blir alle bygninger du venstreklikker på fjernet og solgt! Når du vil oppheve salgsmodusen, høyreklikker du.

WAYPOINTS (VEIMERKER)

I Tiberian Sun kan du automatisere basepatruljer, reparasjonsveier og angrepsvinkler med et system av veimerker. Veimerkene er konstante, og blir stående på slagmarken til du sletter dem.

Placing a waypointing path (Plassere en merket vei)

Den enkleste måten å bruke veimerker på, er for å flytte enheter fra et sted til et annet. Ved å lage en sti, kan du få enhetene til å unngå farer eller snike seg omkring fiendens base for å angripe fra en side med svakere forsvar. Det gjør du ved å venstreklikke på veimerkeknappen (eller trykke på W). Da kommer du til veimerke-modusen. Klikk bare én gang foreløpig. For hver gang du klikker på veimerkeknappen, skifter du mellom de ulike merkete veiene du kan angi. Legg merke til at fargen på flagget på knappen endres for å vise hvilken vei du har valgt.



154

Når du er i veimerkemode, venstreklikker du på stedet der du vil plassere det første veimerket. Legg merke til at det vises et null (0) ved det første veimerket. Tallene er viktige, for enhetene vil følge veimerkene i denne rekkefølgen: 0 til 1 til 2 og så videre. Når det første veimerket er angitt, flytter du musa og klikker på et annet sted for å plassere veimerke 1. Du kan fortsette å plassere veimerker alle steder du kan se. Legg merke til at veimerkene blir forbundet, slik at du kan se omtrent hvordan enhetene vil flytte seg fra et sted til et annet. Enheter på bakken må styre rundt terreng som ikke kan passeres, men prøver å holde seg så nær veien som mulig. Når du er ferdig med å plassere veimerker, høyreklikker du for å oppheve veimerkemode. Hvis du vil tilbake til veimerkemode, klikker du på et veimerke mens ingen enheter eller strukturer er valgt.

Moving and deleting waypoints (Flytte og slette veimerker)

Når du vil flytte et veimerke, venstreklikker du på et av veimerkene på stien du vil endre. Aktiver veimerkemode og venstreklikk på punktet du vil flytte. Så plukker du opp punktet, flytter det til det nye stedet og venstreklikker for å sette det ned igjen.

Når du vil slette et veimerke, plukker du opp punktet som når du vil flytte det. Deretter trykker du på slett veimerke-tasten (-) for å fjerne det.

Following waypoints (Følge veimerker)

Når du vil at en enhet skal følge stien du har merket, velger du enheten og venstreklikker på et av veimerkene. Enheten går til det veimerket, og følger resten av de nummererte veimerkene til det kommer til slutten på stien. Husk at enhetene bare følger stien uten å angripe noen fiendeenheter.

Looping way-points (Veimerker i sløyfer (patruljer))

Du kan bruke veimerker til å lage en patruljerute, det vil si en samling veimerker som går i sløyfe. Enheter som blir sendt ut på patrulje, følger stien kontinuerlig til de får ordre om noe annet.

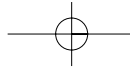
Når du vil lage en patruljerute, plasserer du først det ønskete mønsteret av veimerker. Uten å gå ut av plasseringsmodus, holder du så nede SKIFT-tasten og venstreklikker på det første punktet på stien. Markøren endres til en sløfemarkør. Venstreklikk for å angi stien som skal patruljeres.

Guard Patrols (Vaktpatruljer)

Hvis du vil at patruljeeenheter skal angripe eventuelle fiendeenheter de møter, kan du velge enhetene som skal følge stien og holde nede CTRL+ALT mens du venstreklikker på et av veimerkene. Da følger de valgte enhetene stien, og angriper fiendeenheter de møter.

Vaktpatruljer kan brukes til mer enn å angripe. Hvis du setter en reparasjonsenhet (lege eller reparasjonsrobot) i en vaktpatrulje, følger den stien og reparerer/helbreder eventuelle vennlige enheter langs stien. Når enheten(e) er reparert, går reparasjonsenheten tilbake til stien og fortsetter å lete etter andre enheter den kan hjelpe.

Luftfartøyer kan også settes i vaktpatruljer. Da patruljerer de stien så lenge de har ammunisjon til å angripe med. Når de er tomme, drar de tilbake til landingsplassen, lader om og fortsetter på patruljeruten.



Advanced way-point use (Avansert bruk av veimerker)

Du kan bruke veimerker til mer enn bare flytte enheter omkring. Ved å plassere et veimerke på en struktur, kan du få enhetene til å utføre flere ulike funksjoner.

Attacking specific structures (Angripe bestemte strukturer)

Ved å plassere et veimerke på en fiendestruktur, gir du enhetene som patruljerer beskjed om å angripe den strukturen. Hvis du bruker ingeniører, vil de prøve å erobre strukturen. Hvis en av strukturene langs stien blir ødelagt eller erobret, vil de øvrige enhetene fortsette langs stien, og angripe eventuelle andre strukturer med veimerke.

Automated repairing, GDI only (Automatisk reparasjon ,bare GDI)

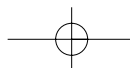
Hvis du plasserer et av merkene på en av GDIs servicedepoter, vil eventuelle enheter på stien stoppe der for å bli reparert. Hvis en skadet enhet allerede blir reparert når en annen kommer til plattformen, tar den andre en ny sløyfe omkring stien, og sjekker for hver gang om servicedepotet er ledig. Hvis den er det, går enheten opp på plattformen for å bli reparert. Når en enhet er reparert, fortsetter den å følge stien.

RADAR(RADAR)

Hvis du ikke har bygd et radaranlegg, vises merket til alliansen din (GDI eller Nod) i stedet for den aktive radarvisningen. Når radaren er aktiv, ser du et lite kart over slagmarken og alle synlige enheter som ikke er dekket av teppet. I flerspillermodus kan du bruke radarknappen til å bytte mellom å vise radaren og tilleggsinformasjon om fienden. Av og til blir video-orienteringer vist i radarvinduet for å gi deg viktig informasjon om slaget.

CAPTURING ENEMY BUILDINGS (EROBRE FIENDEBYGNINGER)

Underveis i spillet får du tilgjengelig en spesiell infanterienhet som kalles ingeniøren. Ingeniører er ubevæpnede, men de gjør det mulig å erobre bygninger, reparere broer, og fullstendig reparere ødelagte strukturer du eier selv. Det gjør du ved å venstreklikke på ingeniøren og plassere markøren på en fiendebygning, en bro-reparasjonshytte eller en ødelagt struktur du kontrollerer. Markøren blir til en "innmarkør" for fiendebygninger eller en roterende gullskiftenøkkel for reparasjonshytter eller ødelagte strukturer.



156

ENTER CURSOR(INNMARKØR)



Når du erobrer en bygning, blir den en del av basen din. Du kan bygge andre strukturer rundt den, selge den eller bare la den stå for at fienden ikke skal ha nytte av den. Avhengig av hvilken struktur du erobrer, kan du kanskje bruke den til å bygge enheter som vanligvis er utilgjengelige. Fienden vil kanskje prøve å ta bygningen tilbake, så vær forberedt på å forsvare den.

CHECK-UP (UNDERSØKELSER)

Når du vil undersøke tilstanden til en enhet eller struktur, kan du merke den ved å klikke på den mens markøren er i merkemodus (fjern merkingen med høyreklikk). Så lenge søylen er grønn, er enheten eller strukturen frisk. Når søylen minsker og blir rød, viser det at den merkete enheten blir stadig mer skadet, og vil til slutt bli helt ødelagt. Enheter med gule og røde verdier fungerer ikke like effektivt som de med grønne. Det kan resultere i lengre byggetid, saktere bevegelser og mange andre negative virkninger.

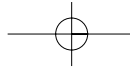
Noen enheter har en lasteevne som angis med små bokser nederst til venstre i den merkete enheten. Her kan du enkelt se hvor mye enheten frakter, og hvor mye ledig lasteevne den har.

REPAIRING UNITS (REPARERE ENHETER)

Senere i spillet får du mulighet til å skaffe deg servicedepot, lege og reparasjonsrobot. Servicedepotet og reparasjonsroboten kan reparere ødelagte kjøretøy og luftfartøy, mens legen kan helbrede skadde enheter.

For å reparere et ødelagt kjøretøy, merker du det og flytter markøren til servicedepotet. Markøren endres til et inn-ikon. Når du venstreklikker, går enheten inn på plattformen, og reparasjonen begynner. Hvis du har merket flere enheter, blir de reparert etter tur. Det blir trukket penger fra kontoen din automatisk, avhengig av typen enhet og hvor alvorlig skaden er.

Når du vil reparere skadde kjøretøy eller infanteri med reparasjonsroboten eller legen, merker du reparasjonsroboten eller legen og plasserer markøren på en skadd enhet. Markøren blir til en skiftenøkkel for reparasjonsroboten og et rødt kors for legen. Å reparere enheter på denne måten, koster ikke bonus.



OPTIONS (ALTERNATIVER)

Når du velger alternativer-modus, stopper alle handlinger på slagmarken mens du endrer innstillingene for bilde, lyd og spill. Men når du bruker flerspiller-modus, blir det ikke pause i spillet mens du endrer innstillinger - du er fortsatt sårbar for fiendens angrep!

Load Mission (Hente inn oppdrag)

Velg Load Mission (Hent inn oppdrag) på skjermen Options (Alternativer) hvis du vil spille et oppdrag du har lagret tidligere.

Menyen Load Mission (Hent inn oppdrag)

Venstreklikk på opp- eller nedpilen for å rulle gjennom spillene du har lagret. Deretter venstreklikker du på LOAD (HENT INN) for å hente inn spillet du har valgt.

Hvis du vil forlate skjermen uten å hente inn et spill, venstreklikker du på CANCEL (OPPHEV).

Save Mission (Lagre oppdrag)

Velg Save Mission (Lagre oppdrag) på menyen Options (Alternativer) for å lagre oppdraget du spiller nå. Bruk menyen Save Mission (Lagre oppdrag) for å velge en plass å lagre oppdraget på. Hvis du lagrer spillet på en plass som allerede er brukt, blir det eksisterende lagrete oppdraget overskrevet. Hvis du vil lagre det på en ny plass, velger du Empty Slot (Ledig plass) og gir oppdraget et navn. Antallet lagrete spill er avhengig av plassen på harddisken. Hvis det ikke er mer plass, vises ikke Empty Slot (Ledig plass). Da må du overskrive et spill du har lagret før, eller slette noen lagrete spill.

Merk: Tiberian Sun lagrer bare spill i katalogen der det er installert.

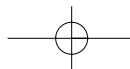
Menyen Save Missions (Lagre oppdrag)

Venstreklikk på opp- eller nedpilen for å rulle gjennom spillene du har lagret. Deretter venstreklikker du på SAVE (LAGRE) for å lagre det valgte spillet. Hvis du vil forlate skjermen uten å lagre et spill, venstreklikker du på CANCEL (OPPHEV).

Delete Mission (Slette oppdrag)

Velg Delete Mission (Slett oppdrag) på menyen Options (Alternativer) når du vil fjerne noen av spillene du har lagret. Dette er særlig nyttig hvis du trenger å frigjøre plass på harddisken.

Bruk menyen Delete Mission (Slett oppdrag) til å velge oppdraget du vil slette, ved å venstreklikke på det. Deretter venstreklikker du på DELETE (SLETT) for å fjerne oppdraget. Det kommer fram et vindu med spørsmål om du ønsker dette. Hvis du er sikker på at du vil slette oppdraget, venstreklikker du på YES (JA). Hvis ikke, venstreklikker du på NO (NEI).



Abort Mission (Avbryte oppdraget)

Velg Abort Mission (Avbryt oppdrag) hvis du ikke liker utviklingen i slaget, og vil flykte til tittelskjermer. Det vises et vindu der du blir bedt om å bekrefte dette. Du kan også starte oppdraget igjen fra denne skjermen ved å klikke på knappen RESTART MISSION (GJENOPPTA OPPDRAG).

Game Controls (Spillkontroller)

Med menyen Game Controls (Spillkontroller) kan du stille inn lyd, spillhastighet og rulling av kart.

Game Speed (Spillhastighet)

Med denne skyvekontrollen kan du endre hastigheten for handlingene i spillet.

Scroll Speed (Rullehastighet)

Bruk denne skyvekontrollen for å justere rulling av bildet slik du vil ha den. Jo høyere innstilling, jo raskere ruller kartet når du spiller.

Sound Controls (Lydinnstillinger)

Du kan styre volumet på musikken eller lydeffektene ved å dra skyvekontrollen til venstre eller høyre. Dra den til høyre for å gjøre lyden høyere, og til venstre for å gjøre den lavere. Hvis du vil slå musikken eller lyden helt av, drar du skyvekontrollen helt til venstre.

Resume Mission (Tilbake til oppdrag)

Venstreklikk på RESUME MISSION (TILBAKE TIL OPPDRAG) for å komme tilbake til oppdraget som er i gang.

Briefing (Orientering)

Hvis du har glemt målene for oppdraget, kan du venstreklikke på BRIEFING (ORIENTERING) for å få dem forklart på nytt. Når du er klar til å gå tilbake til oppdraget, klikker du på knappen RESUME (TILBAKE).

ADVANCED MANOEUVRES (AVANSERTE MANŒVRER)

Når du har fått godt grep på de grunnleggende kontrollene for enhetene dine, er det på tide å fortsette til de mer avanserte kontrollene i COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN. Hvis du vil måle krefter med andre spillere, må du kunne bruke disse kontrollene.

Handling	Standardtast	Beskrivelse
Alternativer	ESC	Henter fram menyen Options (Alternativer). Det gjør spilleren ved å trykke på Esc. Spillet tar pause i bakgrunnen, unntatt når man er flere spillere.
Vokte objekt	G	Gir en enhet beskjed om å følge en annen vennlig enhet. Spilleren merker vaktenheten, holder nede 'G' og venstreklikker på enheten som skal voktes.
Spre enhet(er)	X	Gir en eller flere merkete enheter beskjed om å flykte fra stillingen de har inntatt. Spilleren merker enhetene som skal spre seg og trykker på 'X'. Hver gang man trykker på 'X', velger enhetene en ny stilling.
Stoppe enhet(er)	S	Får en eller flere enheter til å stoppe der de er. Spilleren merker enhetene han vil stoppe og trykker på 'S'.
Følge enheter	F	Får den taktiske skjermen til å sentrere på og følge den valgte enheten omkring på kartet. Spilleren merker enheten som skal følges og trykker på 'F'. For å oppheve følgemodusen, trykker han på 'F' igjen.

160**Tvungen ild** CTRL + venstreklikk

Tvinger valgte enheter eller strukturer til å skyte på et sted, uansett om det finnes fiendtlige objekter der eller ikke. Spilleren merker en eller flere enheter eller strukturer han vil skyte med, og venstreklikker på stedet mens han holder nede 'CTRL'. Enhetene eller strukturene fortsetter å skyte på dette stedet til de får et annet mål eller går tom for ammunisjon.

Tvungen bevegelse ALT + venstreklikk

Tvinger valgte enheter til å flytte til et sted. Spilleren merker en eller flere enheter han vil flytte, og venstreklikker mens han holder nede 'ALT'. Enhetene prøver å komme så nær som mulig stedet uten å bryte reglene i spillet.

Angi samlingspunkt for krigsfabrikk eller kaserne CTRL + ALT + venstreklikk

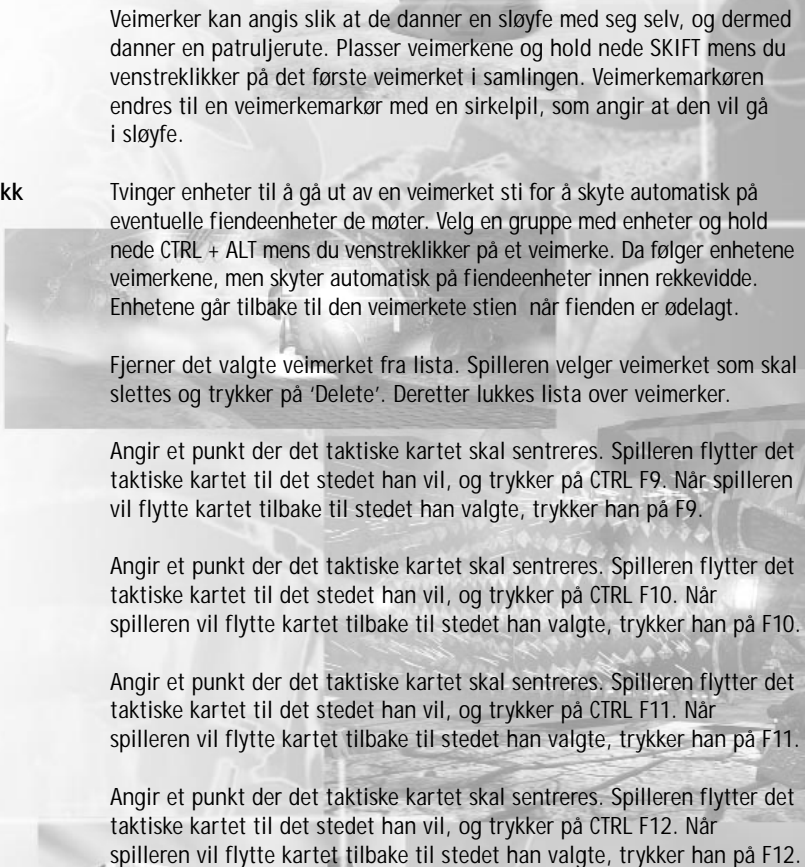
Gir enheter som blir produsert i en krigsfabrikk eller kaserne beskjed om å dra til et samlingspunkt med en gang de blir produsert. Velg fabrikk eller kasernen, rull til stedet der du vil angi samlingspunktet, og trykk på CTRL + ALT + venstreklikk. Alle nye enheter som blir produsert, flyttes til dette stedet når produksjonen er ferdig.

**Flytte til radar/
EVA-hendelse** V

Flytter den taktiske skjermen midt på den siste radar/EVA-hendelsen. Når det skjer noe som tilsier en radar- eller EVA-hendelse, trykker spilleren på 'V' for å sentrere skjermen på stedet der hendelsen skjer.

Veimerkemodus W

Setter markøren i veimerkemodus. Når spilleren trykker på 'W', kan han plassere veimerker. Når han trykker på 'W' igjen eller høyreklikker, oppheves modusen.



Sløyfeveimerker	SKIFT + venstreklikk	Veimerker kan angis slik at de danner en sløyfe med seg selv, og dermed danner en patruljerute. Plasser veimerkene og hold nede SKIFT mens du venstreklikker på det første veimerket i samlingen. Veimerkemarkøren endres til en veimerkemarkør med en sirkelpil, som angir at den vil gå i sløyfe.
Veimerket vaktpatrolje	CTRL + ALT + venstreklikk	Tvinger enheter til å gå ut av en veimerket sti for å skyte automatisk på eventuelle fiendeenheter de møter. Velg en gruppe med enheter og hold nede CTRL + ALT mens du venstreklikker på et veimerke. Da følger enhetene veimerkene, men skyter automatisk på fiendeenheter innen rekkevidde. Enhetene går tilbake til den veimerkete stien når fienden er ødelagt.
Slette spillerens veimerke	Delete	Fjerner det valgte veimerket fra lista. Spilleren velger veimerket som skal slettes og trykker på 'Delete'. Deretter lukkes lista over veimerker.
Angi sted 1 på taktisk kart	CTRL F9	Angir et punkt der det taktiske kartet skal sentreres. Spilleren flytter det taktiske kartet til det stedet han vil, og trykker på CTRL F9. Når spilleren vil flytte kartet tilbake til stedet han valgte, trykker han på F9.
Angi sted 2 på taktisk kart	CTRL F10	Angir et punkt der det taktiske kartet skal sentreres. Spilleren flytter det taktiske kartet til det stedet han vil, og trykker på CTRL F10. Når spilleren vil flytte kartet tilbake til stedet han valgte, trykker han på F10.
Angi sted 3 på taktisk kart	CTRL F11	Angir et punkt der det taktiske kartet skal sentreres. Spilleren flytter det taktiske kartet til det stedet han vil, og trykker på CTRL F11. Når spilleren vil flytte kartet tilbake til stedet han valgte, trykker han på F11.
Angi sted 4 på taktisk kart	CTRL F12	Angir et punkt der det taktiske kartet skal sentreres. Spilleren flytter det taktiske kartet til det stedet han vil, og trykker på CTRL F12. Når spilleren vil flytte kartet tilbake til stedet han valgte, trykker han på F12.

162**Sentrere taktisk kart på basen**

H Flytter det taktiske kartet slik at det sentreres på byggeplassen. Spilleren trykker på 'H', og det taktiske kartet hopper direkte til byggeplassen. Hvis spilleren ikke har en byggeplass, senteres kartet på den dyreste strukturen spilleren eier.

Sidefelt opp**Page Up**

Ruller begge sidene av sidefeltet opp en hel side. Spilleren trykker på 'Page Up', og hele sidefeltet rulles opp en hel side, ikke bare et objekt om gangen.

Sidefelt ned**Page Down**

Ruller begge sidene av sidefeltet ned en hel side. Spilleren trykker på 'Page Down', og hele sidefeltet rulles ned en hel side, ikke bare et objekt om gangen.

Slå kraftmodus av/på**P**

Slår av og på kraftmodusen for spillerens markør. Spilleren trykker på 'P' for å slå på kraftmodus, og gjør det samme eller høyreklikker for å oppheve kraftmodus. I kraftmodus kan spilleren slå bygningene sine på og av.

Bilde av skjerm**CTRL-C**

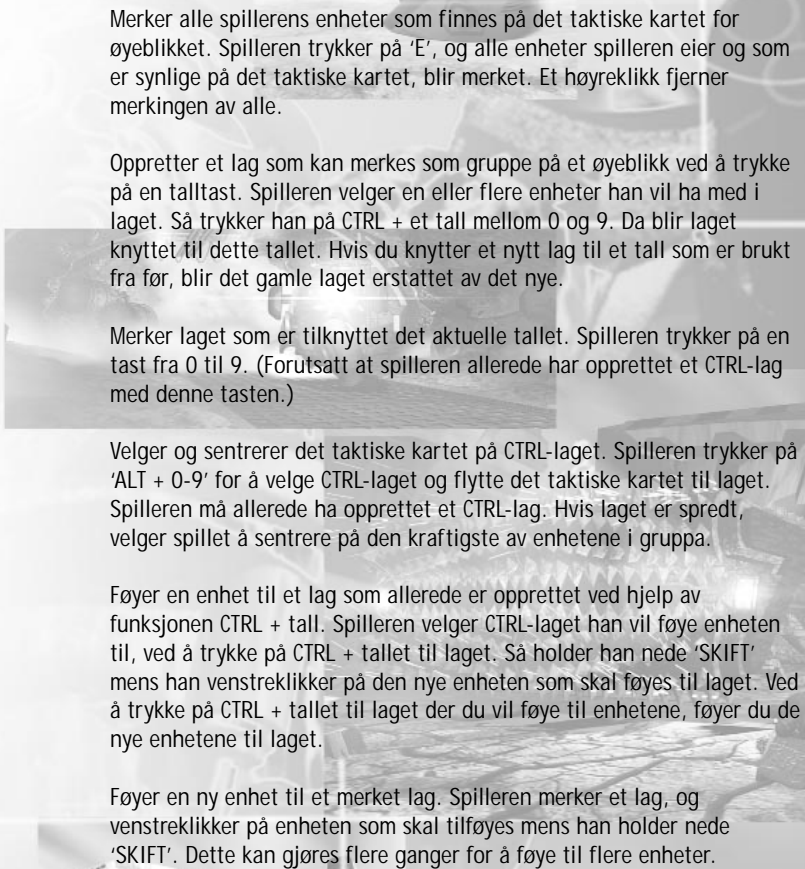
Lagrer en PCX-fil i format 640x480 med bilde av spillet. Spilleren trykker på 'CTRL-C', og skjermbildet blir lagret. Hver gang spilleren trykker på disse tastene, blir det lagret et nytt bilde som får navn i rekkefølge. Eksempel: GAME001, GAME002 osv.

Neste enhet**N**

Velger den neste enheten på kartet. Spilleren velger en enhet og trykker på 'N' for å velge automatisk den neste enheten på lista, uansett hvor den er på kartet.

Forrige enhet**B**

Velger den forrige enheten på kartet. Spilleren velger en enhet og trykker på 'B' for å velge automatisk den neste enheten på lista, uansett hvor den er på kartet.



Merk alle	E	Merker alle spillerens enheter som finnes på det taktiske kartet for øyeblikket. Spilleren trykker på 'E', og alle enheter spilleren eier og som er synlige på det taktiske kartet, blir merket. Et høyreklikk fjerner merkingen av alle.
Opprette lag	CTRL + 0-9	Oppretter et lag som kan merkes som gruppe på et øyeblikk ved å trykke på en talltast. Spilleren velger en eller flere enheter han vil ha med i laget. Så trykker han på CTRL + et tall mellom 0 og 9. Da blir laget knyttet til dette tallet. Hvis du knytter et nytt lag til et tall som er brukt fra før, blir det gamle laget erstattet av det nye.
Merke et lag	0-9	Merker laget som er tilknyttet det aktuelle tallet. Spilleren trykker på en tast fra 0 til 9. (Forutsatt at spilleren allerede har opprettet et CTRL-lag med denne tasten.)
Sentrere på lag	ALT + 0-9	Velger og sentrerer det taktiske kartet på CTRL-laget. Spilleren trykker på 'ALT + 0-9' for å velge CTRL-laget og flytte det taktiske kartet til laget. Spilleren må allerede ha opprettet et CTRL-lag. Hvis laget er spredt, velger spillet å sentrere på den kraftigste av enhetene i gruppa.
Føy enhet til lag	SKIFT + 0-9	Føyer en enhet til et lag som allerede er opprettet ved hjelp av funksjonen CTRL + tall. Spilleren velger CTRL-laget han vil føye enheten til, ved å trykke på CTRL + tallet til laget. Så holder han nede 'SKIFT' mens han venstreklikker på den nye enheten som skal føyes til laget. Ved å trykke på CTRL + tallet til laget der du vil føye til enhetene, føyer du de nye enhetene til laget.
Føy enhet til lag	SKIFT + venstreklikk	Føyer en ny enhet til et merket lag. Spilleren merker et lag, og venstreklikker på enheten som skal tilføyes mens han holder nede 'SKIFT'. Dette kan gjøres flere ganger for å føye til flere enheter.

164

MULTIPLAYER ONLY KEYS (BARE FLERE SPILLERE)

Handling	Standardtast	Beskrivelse
Opprett allianse	A	Oppretter en allianse mellom spilleren og en annen spiller. Spilleren velger en enhet som tilhører spilleren han vil alliere seg med, og trykker på 'A'. Dette oppretter bare en allianse for spilleren som trykker på 'A'. Den andre spilleren må svare på den samme måten, ellers vil hans enheter fortsette å skyte på enhetene til spilleren som har tilbudt allianse.
Skifte til radarkart	TAB	Skifter mellom visning av radarkart og resultatskjerm for flere spillere. Spilleren trykker på 'TAB' for å skifte fra radarkart til resultatskjerm. Når han trykker på 'TAB' igjen, endres visningen tilbake til radarkart igjen.



MEDARBEIDERE

SJEFSPRODUSENT
FØRSTEPRODUSENT
ASSISTERENDE PRODUSENT
TEKNISK LEDELSE
SJEFSPROGRAMMERERE

PROGRAMMERERE

TILLEGGSPROGRAMMERING
SJEFDESIGNERE
DESIGNERE

SJEFSTEGNERE, 3D
3D-TEGNERE

SJEFSTEGNERE I SPILLET
TEGNERE I SPILLET

KONSEPTTEGNERE
TILLEGGSTEGNINGER I SPILLET

LYDLEDELSE
OPPRINNELIG LYDOPPTAK
LYDDESIGN
OPPTAK AV BEVEGELSER
KOMPRIMERING AV TEGNINGER
LEDELSE AV KVALITETSKONTROLL
KVALITETSKONTROLL, SJEFER
KVALITETSKONTROLL

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 SKUTNIKMICHAEL 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 RASSMUSEN, SHAWN
TREATS, STEVE LAITY, STEVE SHOCKEY, STEVE

LOKALISERING

MARKETING

PAKKEDESIGN
HÅNDBOK
HÅNDBOK-LAYOUT
MEDVIRKENDE

MICHAEL MCNEIL
JAMES SOLOMON
KANE
ANTON SLAVIK
UMAGON
OXANNA KRISTOS
CHANDRA
VEGA
HASSAN
TRATOS
NOD-ANKERMANN
JAKE MCNEIL
KODIAK-PILOT BRINK
BASEKOMMANDANT TAO
MUTANT-KOMMANDO
SPØKELSESTALER
GDI-MARINESOLDATER I FELTET
NOD-SOLDATER I FELTET SIDNEY LIUFAU
KORPORAL LEWIS
KJØRER AV NODS MONTAUK
PHILADELPHIA-TEKNIKER
NOD-SERSJANT
CABAAL-STEMME
EVA-STEMME
DRAMATISK PRODUKSJON
PRODUSENT
REGISSØR
MEDREGISSØR
FILMMANUS

PETER OCKO

TARANTINO, CLINT AUTREY, MICHAEL MAY, CHAD
FLETCHER, TROY LEONARD, BEAU HOPKINS, RHODA
ANDERSON, BRENDA BILLIOT, TIM HEMPEL
SONIA YAZMADJIAN, DAVID LAPP, BIANCA
NORMANN, CHRISTINE JEAN, MANUEL
BERTRAMS, SYLVAIN CABURROSSO
LAURA MIELE, LINCOLN HERSHBERGER, AARON
COHEN, CHRIS RUBYOR, TED MORRIS
CREATIVE DYNAMICS INC.
RADE STOJSAVLJEVIC
NICOLA LINEHAN

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

DONNY MIELE
JOSEPH D. KUCAN
DONNY MIELE



166

HISTORIE
TILLEGGSDIALOG
FOTOLEDER
REDIGERING
ROLLELISTE
LYDPRODUKSJON
LINJEPRODUSENT
LEDER, ENHETSPRODUKSJON
PRODUKSJONSLEDERE
REGISSØRASSISTENT
PRODUKSJONSASSISTENTER
LOCATIONLEDER
LOCATIONSPEIDERE
TRANSPORT
FORMANN
HOVEDASSISTENT
ASSISTENTER
SKUDEFFEKTER
PRODUSENT FOR VISUELLE EFFEKTER
CGI-LEDER
LEDER FOR VISUELLE EFFEKTER
TEGNERE AV VISUELLE EFFEKTER
FX-KOSTYMER OG SMINKEDESIGN
FX-SMINKEASSISTENT
HOVEDSMINKØR
SMINKØRASSISTENT
HOVEDFRISØR
FRISØRASSISTENT
GARDEROBE
SJEFSGARDEROBE
GARDEROBEASSISTENT
BYGGING AV KULISSER
REKVISITTER

STORYBOARD
MANUSLEDER
BOMFØRER
SERVICE

DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY, ERIC 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

SPESIELL TAKK

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

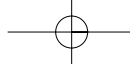
TILLEGGSTEMMER I SPILLET

TERRENCE WALKER, MIKE LEGG, LOUIS CASTLE, LINCOLN HERSHBERGER, FRANK KLEPACKI, BRENDA BILLIOT, DAVID YEE, ADAM ISGREEN, GARY COX, COLIN MCLAUGHLAN, ERIC WANG, ERIC GOOCH, JAMES MCNEIL, JENNIFER HOGE, GLENN SPERRY, PAT JENKINS, RADE STOJSAVLJEVIC, TED MORRIS, CHRIS RUBYOR, RANDY STAFFORD, JOHANN HEISEY, MICHAEL RUPPERT, DEMARLO LEWIS, GERALD DELOFF, JIM MAY, KEITH LEVENSON, LINCOLN HERSHBERGER, MIKE BELL, CHUCK CARTER, PAT PANULLO, D'ANDRE CAMPBELL, LEVI LUKE, ROBBIN W. FETZER, STEVE SHOCKLEY, JASON CAMPBELL, CHRIS BLEVENS, JEFF "TRATOR" FILLHABER, PAUL BILLINGS, TED MORRIS, ALEX "FLUBY" COLOM, FRANK KLEPACKI

SPESIELL TAKK

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





MERKNAD

ELECTRONIC ARTS FORBEHOLDER SEG RETTEN TIL NÅR SOM HELST OG UTEN FORUTGÅENDE VARSEL Å ENDRE PRODUKTET SOM ER BESKREVET I DENNE HÅNDBOKEN. HÅNDBOKEN, OG PROGRAMVAREN SOM ER BESKREVET I DEN, ER BESKYTTET IFØLGE LOVER OM OPPHAVSRETT. ALLE RETTIGHETER FORBEHOLDT. DET ER FORBUDT Å KOPIERE, REPRODUSERE, OVERSETTE ELLER OVERFØRE TIL ELEKTRONISK MEDIUM ELLER MASKINLESELIG FORM NOEN DEL AV HÅNDBOKEN ELLER PROGRAMVAREN SOM ER BESKREVET HER, UTEN SKRIFTLIG FORHÅNDSGODKJENNING FRA ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS GIR INGEN GARANTI OG TAR HELLER INGEN FORBEHOLD, DET VÆRE SEG DIREKTE ELLER INDIREKTE, NÅR DET GJELDER HÅNDBOKEN, DENS KVALITET, SALGBARHET ELLER EGNETHET TIL ET BESTEMT FORMÅL. HÅNDBOKEN LEVERES "I FORELIGGENDE STAND". ELECTRONIC ARTS GIR VISSE BEGRENSEDE GARANTIER HVA PROGRAMVAREN OG LAGRINGSMEDIET ANGÅR. ELECTRONIC ARTS ER IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHETER ANSVARLIG FOR SÆRLIGE ELLER INDIREKTE SKADER. DISSE BESTEMMELSENE ENDRER IKKE DE LOVBESTEMTE RETTIGHETENE EN KJØPER HAR DERSOM VAREN ER INNKJØPT TIL PRIVAT BRUK.

Begrenset garanti

Electronic Arts garanterer den opprinnelige kjøperen av programvaren at mediet som programmet er lagret på, skal være feilfritt i materiale og utførelse i 12 måneder regnet fra anskaffelsesdatoen. I løpet av denne perioden vil defekte lagringsmedier bli byttet ut dersom originalproduktet returneres til Electronic Arts (adressen finner du på slutten av dokumentet) sammen med kjøpsbevis, en beskrivelse av feilene, det defekte mediet og adressen din.

Denne garantien kommer i tillegg til og endrer ikke på noen måte dine lovbestemte rettigheter.

Garantien gjelder ikke selve programvaren, som leveres "i foreliggende stand", og heller ikke lagringsmedier som er blitt utsatt for feil bruk, skade ved bruk eller overdreven bruk.

Returnere originalmediet etter garantitidens utløp

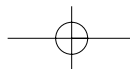
Electronic Arts vil erstatte medier som er ødelagt av brukeren forutsatt at produktet finnes på lager, og at originalmediet returneres sammen med en eurosjekk eller postanvisning pålydende £7.50 pr CD, utstedt til Electronic Arts Ltd.

Husk å legge ved en fullstendig beskrivelse av problemet, navn, adresse og eventuelt et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid.

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

© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun og Westwood Studios er varemerker eller registrerte varemerker for Electronic Arts i USA og/eller andre land. Alle rettigheter forbeholdt. Westwood Studios er et Electronic Arts(tm)-selskap. Windows er et varemerke eller registrert varemerke for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land.

167



168

NOTES

