

## **OSTRZEŻENIE DLA UŻYTKOWNIKÓW TELEWIZORÓW**

Długotrwałe wyświetlanie nieruchomych obrazów może powodować trwałe uszkodzenia kineskopu lub wypalenie luminoforu. Należy unikać częstego lub długiego korzystania z gier wideo z użyciem telewizorów o dużej przekątnej ekranu.

## **OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI (PADACZCE)**

**PRZECZYTAJ PONIŻSZE OSTRZEŻENIE ZANIM SKORZYSTASZ Z NINIEJSZEJ GRY LUB PRZEKAŻESZ JĄ SWOIM DZIECIOM.**

Niektórzy ludzie są skłonni do ulegania atakom padaczki lub utraty przytomności po dłuższym wpatrywaniu się w migoczące światła lub wzory świetlne. Osoby takie mogą doznać utraty świadomości podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo. Może się to zdarzyć, nawet jeśli dana osoba nie chorowała wcześniej na padaczkę ani nie zdradzała jej symptomów.

Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, przed rozpoczęciem gry poradź się lekarza.

Zalecamy rodzicom obserwację zachowania dzieci podczas gry. Jeśli w trakcie gry stwierdzisz u swojego dziecka lub u siebie występowanie któregoś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałki ocznej, omdlenie, dezorientacja, mimowolne ruchy czy drgawki, NATYCHMIAST przerwij zabawę i udaj się do lekarza.

## **ŚRODKI OSTROŻNOŚCI, KTÓRE NALEŻY ZACHOWAĆ PODCZAS GRY**

- Nie przebywaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w większej odległości od telewizora (monitora), najlepiej na pełną długość kabla urządzenia sterującego.
- Graj z użyciem telewizora o małej przekątnej ekranu.
- Unikaj gry, kiedy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Zapewnij odpowiednie oświetlenie pomieszczenia, w którym grasz.
- W trakcie gry rób 10-15-minutowe przerwy na każdą godzinę gry.

2

"KANE JEST TRUPEM, A JA  
NIE BOJĘ SIĘ DUCHÓW."

- Generał Solomon, GDI



"PRZYKRO MI, ALE POBŁOSKI  
O MOJEJ ŚMIERCI OKAZAŁY  
SIĘ RACZEJ PRZESADZONE."

— Kane, NOD

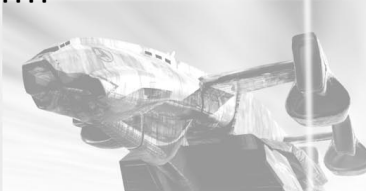
**ŚCIŚLE TAJNE**

T

>GLOBAL DEFENCE INITIATIVE  
ODDZIAŁ B5567  
KOD TAJNOŚCI: CZERWONY / BEZ ODTAJNIANIA  
ŁĄCZE SIECI SATELITARNEJ, BAZA ORBITALNA FILADELFA

OCENA WYWIADOWCZA OBECNEGO KONFLIKTU – GDI KONTRA NOD  
OBRÓBKA TRANSMISJI: EVA 9  
DATA OTRZYMANIA: 19 stycznia 2030  
ODBIORCA ZDEKODOWANEGO DOKUMENTU: GENERAŁ JAMES SOLOMON

GENERALE SOLOMON.....  
... DANE OPRACOWANO ZGODNIE Z ŻYCZENIEM.....  
... PRZELICZONO SCENARIUSZE BITEW.....  
... PORÓWNANO STAN ZASOBÓW.....  
... OBLICZONO PRAWDOPODOBIENSTWO ZWYCIĘSTWA.  
... USTALONO, ŻE STRATY W LUDZIACH BĘDĄ.....  
... OLBRYMIE PO OBU STRONACH.....  
... WNIOSKI ZASZYFROWANO PONIŻEJ.....  
  
... CZEKAM NA ROZKAZY.....  
... EVA.....





# SPIS TREŚCI

<b>Ocena starcia: GDI kontra NOD</b> .....	<b>6</b>	<b>Podstawy interfejsu</b> .....	<b>35</b>
<b>Przebieg konfliktu w przeszłości</b> .....	<b>6</b>	Przewijanie mapy .....	36
Wiek dwudziesty .....	6	Wydawanie rozkazów .....	36
Wiek dwudziesty pierwszy .....	6	Zastona .....	37
Trzy frakcje .....	6	Pasek boczny .....	37
Powrót Kane'a .....	7	Budowa bazy .....	37
Wpływ konfliktu na środowisko naturalne .....	7	Budowa obiektów .....	38
Ocena personelu GDI .....	8	Energia .....	39
Ocena personelu Nod .....	9	Normalny poziom zasilania .....	39
Ocena personelu "Zapomnianych" .....	10	Mało energii .....	39
Kane – profil osobowy .....	10	Przycisk zasilania .....	39
<b>Jednostki – tajny raport wywiadu</b> .....	<b>11</b>	Budowa koszar .....	40
Jednostki GDI – tajne! .....	11	Pieniądze, Tyberium i gromadzenie bogactwa .....	40
Jednostki Nod – tajne! .....	16	Rafineria Tyberium .....	40
Budynki GDI – tajne! .....	21	Wskazywanie złoża .....	40
Budynki Nod – tajne! .....	26	Rozbudowa budynków (tylko GDI) .....	41
Jednostki GDI i NOD .....	31	Przycisk reperacji i naprawa budynków .....	41
Struktury GDI i NOD .....	32	Przycisk sprzedaży i sprzedawanie budynków .....	41
<b>Jak grać w C&amp;C Tiberian Sun</b> .....	<b>33</b>	Punkty nawigacyjne (waypoints) .....	41
<b>Jak atakować</b> .....	<b>33</b>	Radar .....	43
Rozpoczęcie gry .....	33	Zajmowanie budynków nieprzyjacielskich .....	43
Wybierz stronę konfliktu: GDI kontra Nod .....	33	Kursor wejścia .....	44
Menu ekranu tytułowego (Title Screen) .....	33	Kontrola stanu .....	44
Start New Campaign (Rozpoczęcie nowej kampanii) .....	34	Naprawa jednostek .....	44
Difficulty Levels (Poziomy trudności) .....	34	<b>Opcje</b> .....	<b>45</b>
Load Mission (Wczytanie misji) .....	34	<b>Manewry zaawansowane</b> .....	<b>47</b>
Multiplayer Game (Gra wieloosobowa) .....	35	<b>Polecenia klawiaturowe aktywne tylko w trybie wielu graczy</b> .....	<b>52</b>
Options (Opcje) .....	35	<b>Twórcy gry</b> .....	<b>53</b>
Exit Game (Wyjście z gry) .....	35		

## OCENA STARCIA: GDI KONTRA NOD NINIEJSZY RAPORT

Autorem niniejszego raportu jest EVA; sporządzono go zgodnie ze wskazówkami biura Głównego Dowódcy GDI, generała Jamesa Solomona, z dnia 19 stycznia 2030.

Dokument ten spełnia dwie funkcje. Pierwszą jest zebranie i zaopiniowanie najnowszych doniesień wywiadu, obejmujących między innymi szczegółowe opisy jednostek, budowli, pojazdów i personelu Nod. Drugą stanowi natomiast ocena jednostek, budowli, pojazdów i personelu GDI, w porównaniu z ich odpowiednikami po stronie Nod.

Wszystkie osoby zapoznające się z niniejszym raportem powinny posiadać kod tajności CZERWONY lub wyższy. Naruszenie procedur bezpieczeństwa podlega sądowi wojennemu i grozi karą śmierci.

## PRZEBIEG KONFLIKTU W PRZESZŁOŚCI WIEK DWUDZIESTY

Konflikt między Globalną Organizacją Obrony (Global Defence Initiative, GDI) a Bractwem Nod rozpoczął się pod koniec dwudziestego stulecia. GDI, obecnie najpotężniejsza organizacja wojskowa na Ziemi, została stworzona czterdzieści pięć lat temu końcowym postanowieniem Organizacji Narodów Zjednoczonych.

GDI, pomyślana jako zjednoczona armia, której zadaniem jest utrzymywanie pokoju na świecie, likwiduje zarzewia brutalnych walk na całym globie, opierając się na rozwoju skomplikowanej technologii zbrojeniowej, elitarnym szkoleniu i lojalności swoich oddziałów.

W tym samym czasie na znaczeniu zyskało Bractwo Nod, kierowane przez charyzmatycznego przywódcę nazwiskiem Kane. Działo ono głównie w krajach Trzeciego Świata – Kane był wszędzie tam, gdzie panowały niepokoje, niezadowolenie i rozgoryczenie.

Bractwo Nod rosło w siłę dzięki czynionym przez Kane'a obietnicom ustalenia Nowego Porządku Świata, a także dzięki dochodom pochodzącym z badań nad Tyberium i z handlu tą substancją. Rozproszone i niezborne oddziały przekształciły się w regularną armię – armię uzbrojoną w atom, bezwzględna taktykę i „tyberiańskie” bogactwo.

## WIEK DWUDZIESTY PIERWSZY

Po ostatniej bitwie pierwszej wojny wywołanej przez Nod w dążeniu do panowania nad światem, Kane'a uznano za nieżyjącego. Choć Bractwo Nod zostało całkowicie rozwiązane, a GDI celebrowała pełnym zwycięstwem, ciała Kane'a nigdy nie odnaleziono. (Już po czasie kierownictwo GDI doszło do wniosku, że było to bardzo kosztowne przeoczenie.) Zwolennicy Kane'a czuwali, wierząc, że ich przywódca kiedyś powróci.

W ciągu dziesięcioleci po zniknięciu, wieści o pojawieniach się Kane'a urosły do rozmiarów legendy. Pochodziły przeważnie z okolic dawnych fortec Nod. Po szeregu dochodzeń ze strony GDI sprawa ta została zamknięta, zaś akta ołożono do archiwum. Kane został oficjalnie uznany za martwego zaś rozwiązany Nod rozpadł się na odrębne odłamy.

## TRZY FRAKCJE

Aktualnie GDI obserwuje świat opanowany nastrojami wojennymi i tropi potencjalne ogniska zapalne za pośrednictwem Filadelfii (z gr. „miłość braterska”), orbitalnego centrum dowodzenia, unoszącego się wysoko nad Ziemią

Na stan stosunków międzynarodowych w coraz większym ostatnio stopniu wpływają trzy ugrupowania militarne:

SILEY GDI kontynuują walkę o światowy pokój – zgodnie z dyrektywą 3115 ONZ o Globalnej Organizacji Obrony.

BRACTWO NOD po śmierci Kane’a w ostatniej wojnie tyberiańskiej rozpadło się na kilka odrębnych odłamów. Przywódcy poszczególnych stronnictw próbowali ponownie zjednoczyć Bractwo pod wspólnym sztandarem, ale jak dotąd żadnemu się to nie udało. Rozczłonkowana struktura dowodzenia Bractwa czyni je nieprzewidywalnym, a przez to szczególnie niebezpiecznym.

ZAPOMNIANI (The Forgotten), zwani też Mutantami, to plemienna społeczność składająca się z ofiar najpoważniejszego zatrucia Tyberium. Ta organizacja podstępnych wojowników zaczęła ostatnio w znaczący sposób wpływać na militarną równowagę świata. Opuszczeni zarówno przez GDI, jak i Nod, Zapomniani nie ufają nikomu i są nadzwyczaj niebezpieczni.

## POWRÓT KANE’A

Niedawno z kierownictwem GDI skontaktował się Kane we własnej osobie. Szczegółowe badanie przekazu dowiodło, że jest on autentyczny. Co prawda testy wykryły drobne anomalie, które przypisano obróbce obrazu, ale nie należy na tej podstawie wyciągać fałszywych wniosków. Nie ulega wątpliwości – Kane powrócił.

W kilka dni po nawiązaniu pierwszego kontaktu, Kane rozpoczął swoją wojnę błyskawiczną. Operuje on, jak się wydaje, z ukrytej podziemnej bazy, wykorzystując zadziwiająco potęgę i personel o nieznanym liczebności.

Z powodu luk w danych źródłowych EVA nie jest w stanie określić, skąd Nod bierze swoje surowce, sprzęt, personel i technologie.

## WPŁYW KONFLIKTU NA ŚRODOWISKO NATURALNE

Na Ziemi można znaleźć Tyberium głównie w strefie umiarkowanej, zwrotnikowej, podzwrotnikowej i równikowej. Z nieznanego powodów Tyberium znacznie wolniej rozprzestrzenia się w suchych i mroźnych rejonach polarnych, tak na północy, jak i na południu. Na polach Tyberium spotyka się dwie odmiany tej substancji – zieloną i niebieską. Tyberium można zbierać z pól i przetwarzać w rafineriach.

Proces wzrostu Tyberium jest w większości nieznanym. Ustalono jedynie, że Tyberium czerpie cenne minerały prosto z gleby, niemal całkowicie niszcząc ziemię, na której rośnie.

W ostatnich latach żyły Tyberium rozrosły się w nieprzewidywalny sposób po całej strefie umiarkowanej i wywołały przerażenie wśród wszystkich, którzy się na nie natknęli. Niektóre doniesienia podają, że żyły mogą stanowić zmutowane formy roślinne, które są w stanie niszczyć liczne budynki, jednostki i pojazdy.

Umiarkowane strefy Tyberium są nawiedzane przez gwałtowne burze jonowe, których związek z Tyberium pozostaje niejasny.



Tyberium, aczkolwiek tajemnicze i niezrozumiałe, pozostaje niewątpliwie najpotężniejszą substancją na planecie. Od początku ulubiony surowiec Kane'a, umożliwiło rozrost Bractwa, wzmacniając jego wycieńczone siły.

Laboratoria badawcze GDI od lat starają się odkryć tajemnice Tyberium, ale jak na razie sformułowano niewiele pewnych wniosków. Półtora procenta składu Tyberium stanowią niezidentyfikowane substancje, zawierające pierwiastki niewiadomego pochodzenia, które wymykają się wszelkim klasyfikacjom.

Tak NOD, jak i GDI poświęciły Tyberium, uważanemu za nowe źródło czystej energii, wiele dziesięcioleci badań, opartych na pionierskich pracach znanego uczonego GDI, dra Ignatio Moebiusa. Bez Tyberium, żadna z tych organizacji nie byłaby w stanie utrzymać swoich wielkich armii.

Jednak w ostatnich latach, badania nad Tyberium zaczęły przynosić alarmujące wyniki. Od dawna wiadano, że substancja ta stanowi zagrożenie dla życia, lecz od jakiegoś czasu ludność wystawiona na działanie Tyberium zaczęła wykazywać oznaki mutacji i zapadała na różne wywołane przez Tyberium dolegliwości.

Resztki zmutowanej populacji, nazywające siebie „Zapomnianymi”, wycofały się do podziemi, żądając rekompensaty za swoje cierpienia i angażując się w działalność terrorystyczną.

GDI zainicjowała niedawno szeroko zakrojoną akcję niesienia pomocy зараżonej ludności. Bractwo Nod było przypuszczalnie bardziej zainteresowane wykorzystaniem tych nieszczęśników jako obiektów doświadczalnych w bliżej nieokreślonych eksperymentach. GDI zaleca obecnie, by nieskażeni ludzie nie wystawiali się na oddziaływanie Tyberium bez środków ochronnych.

## **OCENA PERSONELU GDI**

Jednostka EVA w sposób wyczerpujący oceniła mocne i słabe strony personelu GDI.

Od dziesięcioleci GDI obserwuje planetę z orbitalnego centrum dowodzenia o nazwie Filadelfia. GDI osiągnęła swoją pozycję w wyniku globalnego wsparcia – korzystając z przewagi technologicznej, uzbrojenia, zasobów gospodarczych oraz werbowania konwencjonalnych sił zbrojnych.

Żołnierze GDI są ambitni i pracowici, chętni do współpracy i lojalni. Ci komandosi dwudziestego pierwszego wieku pragną zarówno pokoju, jak i zaszczytów, nade wszystko jednak chcą zwyciężyć – zniszczyć wszelkie ślady po Bractwie Nod.

Szeregowi żołnierze i oficerowie GDI są bezwarunkowo poświęceni sobie nawzajem, swoim dowódcom legionów oraz swemu naczelnemu dowódcy, generałowi Solomonowi.





**Generał Solomon** ukończył West Point z pierwszą lokatą i całą swoją służbę odbył w GDI. Obecnie, nadzorując działania GDI z orbitalnego centrum dowodzenia Filadelfia, Solomon stał się symbolem Globalnej Obrony i wrogiem numer 1 wszystkich, którzy zagroziłiby chronionemu przez nich pokojowi.



Dowództwo kampanii polowej generała Solomona przeciwko Kane'owi zostało powierzone komandorowi **Michaelowi McNeilowi**. Zgodnie z raportem nr PSY89902 z okresowych badań lekarskich, komandor McNeil jest bezwzględnie wierny i stanowi typ o wysokim poczuciu rywalizacji, koncentrujący się ściśle na tym, co robi. Jego wieloletni zastępca, komandor porucznik Chandra pisze w jednym ze swych obowiązkowych raportów: „Mac uważa życie za nieskomplikowane. Wie, czego chce, i zrobi wszystko, by to osiągnąć. A jak każdy dobry komandos GDI – chce zwyciężyć. ”

## OCENA PERSONELU NOD

Jednostka EVA w sposób wyczerpujący oceniła mocne i słabe strony personelu Nod, zgodnie z najnowszymi danymi dostarczonymi przez wywiad GDI.

Personel Nod zawsze był silny – ponieważ jego przywódca był silny. Żołnierze Nod czerpią swą siłę z bezwzględności Kane'a i jego dowódców – niezulego komandora Slavika i zręcznej propagandzistki Oxanny.

Siły Nod są również wzmacniane przez ich niezwykłą wolę walki, okrutną taktykę i wyrafinowane uzbrojenie konstruowane w oparciu o Tyberium. Żołnierze Nod pragną poleć za swego dowódcę i za swoją sprawę. Oddziały te, tradycyjnie składające się z wyrzutków z Trzeciego Świata, najczęściej nie mają nic do stracenia.

Z tego powodu Bractwo Nod stanowi okrutny klan, traktujący przyjaciół i wrogów jednakowo brutalnie. W trakcie swych długich dziejów Nod zyskał sobie reputację ugrupowania wykorzystującego przemoc i strach, by tylko osiągnąć swoje cele. Wywiad GDI miał poważne trudności z ustaleniem struktury dowodzenia Nod. Zwykłą rzeczą w Bractwie są gwałtowne przetasowania kadr – konsekwencje zdrad i spisków, które często są kluczem do rozwoju kariery.

Rzecz jasna, niemal totalitarna władza Kane'a stanowi wyjątek. Nic nie powstrzyma Kane'a i jego popleczników, Slavika i Oxanny, w dążeniu do pokonania GDI i zyskania władzy nad światem.



## OCENA PERSONELU "ZAPOMNIANYCH"

"Zapomniani", nazywani również "Lśniącymi" (z powodu kryształów Tyberium porastających ich ciała), są jedyną pozostałością po ludności zamieszkującej niegdyś strefy Tyberium w rejonach umiarkowanych. Podziemni wojownicy, niewinne ofiary – oto 'tyberiańskie' plemiona naszej planety.

Te wędrowne szczepy uformowały się z wyrzutek, niegdyś cennych członków społeczeństwa, będących ofiarami nieuleczalnego zatrucia Tyberium. Zapomniani są odludkami, skrytymi bezdomnymi wędrowcami. Liczba Zapomnianych, kryjących się głęboko pod terenami zarośniętymi Tyberium, nie jest dokładnie znana. Są oni znakomitymi żołnierzami, którzy potrafią pokonać w walce większość oddziałów Nod i GDI.

Na czele Zapomnianych stoi zręczny wojownik imieniem Tratos. Czuwa on nad swymi ludźmi już od wielu lat, oferując akceptację, dom i społeczność mutantom, którzy są tego wszystkiego pozbawieni.



Tratosa dręczą wizje zagłady całej planety, zmory kosmicznego Armageddonu. Jako pierwszy poznał sekret Zapomnianych – wiadomość, że Kane nie tylko żyje, ale również zyskał prawie nieograniczoną potęgę dzięki przejęciu Tacitusa. Tacitus był chroniony i badany przez Zapomnianych w nadziei znalezienia leku na mutacje tyberiańskie. Kane wywiódł Tratosa w pole, nakłaniając go do przekazania Tacitusa, i teraz Zapomniani żyje ze świadomością, że zdradził swoją planetę i całą ludzkość.

Tratos otacza się elitą wojowników Zapomnianych. Spośród nich najważniejszą jest piękna i dzika Umagaan, faworytka starego wodza. Umagaan słynie ze swej wielkiej siły nawet wśród personelu wojskowego Nod i GDI. Piękna 'Lśniąca' (slangowe określenie mutantka) doświadczyła ekstremalnie długiej ekspozycji na działanie Tyberium i pewnego dnia w ogóle przestała przypominać ludzką istotę. Na razie jednak kryształki Tyberium połyskujące na jej znękanej twarzy czynią ją tylko jeszcze piękniejszą.

## KANE – PROFIL OSOBOWY



Kane, przez dłuższy czas uważany za martwego, jest charyzmatycznym przywódcą Bractwa Nod. Choć ze swym charakterystycznym niegodziwym uśmiechem i łysą głową wygląda na trzydziestolatka, jego wieku nie da się określić. W rzeczywistości wielu jego zwolenników uważa, że Kane nie jest już śmiertelny.

Niezależnie od tego, czy jest człowiekiem z krwi i kości, czy tylko legendą, Kane dzierży niemal totalitarną władzę nad swoimi poplecznikami. Nieczuły, brutalny, niepohamowany – przywódca Nod jest mrocznym wizjonerem następnego tysiąclecia. Szermując zniewalającą antyełitarną i antyzachodnią retoryką, Kane utrzymuje armie Nod w całkowitym posłuszeństwie wobec swojej ideologii i planów militarnych. Kane skonsolidował poszczególne frakcje Trzeciego Świata, wykorzystując taktykę terroru i bogactwo superbroni, których działanie opiera się na Tyberium. Obecnie wyszedł z ukrycia w celu zaatakowania konwencjonalnych sił GDI i zdobycia władzy nad światem.

Realizację swoich ponurych planów Kane opiera całkowicie na potędze dziwnego minerału – Tyberium. Fakt, że efektem ubocznym jest zniszczenie przez Tyberium większości powierzchni Ziemi i samej rasy ludzkiej, znaczy dla Kane'a bardzo mało.

# JEDNOSTKI - TAJNY RAPORT PSYWIADU

## JEDNOSTKI GDI - TAJNE!

### Light Infantry:



Lekka piechota stanowi kręgosłup sił GDI i Bractwa. Żołnierze ci, uzbrojeni w karabin impulsowy M16 Mk. II, powodują niewielkie uszkodzenia u większości celów. Choć powolna, piechota może przebyć dowolny teren z niewielką utratą prędkości. Piechota może również poruszać się po obszarach niedostępnych dla pojazdów lub powodujących ich uszkodzenia.

### Disk Thrower:



Miotacze dysków to jednostki lekkiej piechoty wyposażone w granatniki dalekiego zasięgu. Zamiast zwykłych granatów, Miotacze dysków stosują pociski o kształcie opływowym, zaprojektowane dla osiągnięcia większego zasięgu. Z uwagi na dynamikę dyskokształtnego pocisku, granat może odbijać się od podłoża, jeśli nie trafi w zamierzony cel.

### Jump Jet Infantry:



Piechota odrzutowa to oddziały GDI wkraczające do walki z powietrza. Jest ona w stanie przeprowadzać precyzyjne uderzenia na cele zwykle niedostępne dla normalnej piechoty. Latający żołnierze, uzbrojeni w działka klasy Wulkan, mogą zapewnić obronę przeciwlotniczą, jak również dokonywać szybkich ataków z powietrza na słabo bronione cele.

### Medic:



W chaosie walki lekarz jest całkowicie odpowiedzialny za opatrywanie ran i przywracanie pełnej sprawności bojowej żołnierzy, którzy odnieśli obrażenia. Pozostawiony bez rozkazów, będzie automatycznie leczył wszystkich sojusznicznych żołnierzy, znajdujących się w pobliżu. Lekarzom można również wydać rozkaz leczenia określonej jednostki.



**Engineer:**

Powolny i nieuzbrojony inżynier jest śmiertelnie skuteczny w swojej specjalności. Jest to jedyna jednostka zdolna do zajmowania nieprzyjacielskich budynków; taktyczne wykorzystanie inżynierów do tego celu uchodzi wśród dowódców za prawdziwą sztukę. Inżynierowie mają wiele zastosowań, które zostały objaśnione poniżej. Warto zauważyć, iż wykorzystanie inżyniera do wykonania którejkolwiek z poniższych czynności powoduje jego bezpowrotne "zużycie".

1. **Zajmowanie budynków wroga:** Inżynier jest w stanie wejść do nieprzyjacielskiego budynku i przekazać go pod Twoją kontrolę. W tym celu należy uaktywnić inżyniera i kliknąć na budynku, który ma on zająć. Pojawienie się niebieskiego kursora 'wejścia' poinformuje Cię, czy Twoja strona może zająć dany budynek. Do zajęcia dowolnego budynku wystarczy tylko jeden inżynier.
2. **Naprawa uszkodzonych budynków:** Inżynier może również doprowadzić dowolny z Twoich uszkodzonych budynków do stanu pierwotnego. Uaktywnij inżyniera i wskaż budynek, który chcesz całkowicie naprawić. Pojawienie się złotej ikony 'klucza' poinformuje Cię, czy można naprawić dany budynek. Kliknij lewym przyciskiem myszy (LPM), aby wysłać inżyniera do budynku w celu przeprowadzenia napraw.
3. **Naprawa uszkodzonych mostów:** Większość mostów w Tiberian Sun ma swoją 'budkę naprawczą' przy jednym lub obu końcach. Wyślanie inżyniera do tej chatki spowoduje zrekonstruowanie brakujących i uszkodzonych segmentów mostu. Kliknij LPM, aby wysłać uaktywnionego inżyniera do 'budki naprawczej' i zreperować most.

**Ghostalker:**

Widmo to jednostka wywodząca się z "Zapomnianych", uzbrojona w mały karabin maszynowy i ładunki C4. Karabin maszynowy widma może razić wiele celów jednocześnie, powalając jedną serią całe szeregi wroga. Ładunki C4 mogą być wykorzystywane do niszczenia nieprzyjacielskich struktur – wystarczy wskazać myszą dowolną budowlę wroga, a pojawi się kursor C4. Kliknięcie LPM spowoduje wysłanie widma do wskazanego budynku; gdy widmo dotknie struktury, rozbłyśnie ona kilkakrotnie, a potem wybuchnie. Podobnie jak inne jednostki mutantów, widmo odzyskuje siły, przebywając w obrębie złóż Tyberium.

**Wolverine:**

Samonośny pancierz szturmowy, zwany również "Rosomakiem", to niewielka dwunożna jednostka o wysokości prawie 3 metry, obsługiwana przez jednego żołnierza. Szybki i zwrotny lekki pancierz dobrze sprawdza się pod ogniem zaporowym i w lekkich potyczkach. Oddział takich żołnierzy bez trudu odeprze duże grupy nieprzyjacielskiej piechoty.



### Amphibious APC:



Ziemnowodny Transporter Opancerzony to ciężki pojazd, który może przewozić do pięciu jednostek piechoty, tak po lądzie, jak i przez zbiorniki wodne. APC jest cennym nabytkiem sił GDI. Aby załadować jednostki piechoty do transportera, uaktywnij je i podświetl APC. Pojawi się niebieski kursor “wejścia”. Kliknięcie LPM spowoduje załadowanie aktywnych jednostek do transportera. Aby wyprowadzić przewożone jednostki z transportera, uaktywnij go i kliknij na nim ponownie, gdy pojawi się kursor “rozmieszczenia”. Zauważ, że APC nie można rozładować, gdy znajduje się on na wodzie.

### Titan:



Średni Bojowy Robot Kroczący, czyli “Tytan”, to wszechstronna jednostka GDI, służąca tak do szturmów, jak i obrony. Tytan, wysoki na ponad 8 metrów i uzbrojony w działo kalibru 120mm, stanowi siłę, z którą trzeba się liczyć. Daleki zasięg jego uzbrojenia czyni go idealną jednostką do ataku na wrogą bazę – Tytan może eliminować obronę bez ściągania na siebie wrogiego ognia.

### Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS):



Poduszkwiec raketowy składa się z wyrzutni rakiet średniego i dalekiego zasięgu, zamontowanej na kadłubie poduszkwca. Podobnie jak Ziemnowodny Transporter Opancerzony, jest w stanie poruszać się po lądzie i wodzie. Z uwagi na to, że poduszkwiec unosi się nad podłożem, większość rodzajów terenu nie ma wpływu na jego ruch. Dzięki temu poduszkwiec stanowi idealny (choć dość kosztowny) pojazd zwiadowczy. Jego rakiety są równie skuteczne przeciwko celom powietrznym, jak i naziemnym.

### Disrupter:



Rozpraszacz to pierwszy owoc ostatnich wynalazków w dziedzinie rezonansu harmonicznego, dokonanych na pokładzie Filadelfii. Jego uzbrojenie emituje harmoniczną falę rezonansową, która rozdziera na strzępy każdą jednostkę czy budowlę w zasięgu swojego działania – własną lub sojuszniczą. Jednostki rozpraszaczy należy rozmieszczać uważnie, aby zminimalizować możliwość rażenia własnych jednostek.

### Mammoth Mark. II:



Czołg Mamut II – ten prototypowy potwór to najpotężniejsza broń GDI. Mamut II, górujący nad polem walki, jest wyposażony w podwójne działka maszynowe i montowaną z tyłu wyrzutnię pocisków przeciwlotniczych. Działka są w stanie posiekać większość przeciwników w kilka sekund, natomiast wyrzutnia zapewnia jednostce osłonę przed atakiem z powietrza. Mamut II jest praktycznie niezniszczalny, ale ponieważ wciąż przechodzi fazę testowania, w dowolnej chwili można używać tylko jednego czołgu tego typu.

### Mobile Sensor Array:



Ruchomy System Wykrywający (MSA) to pojazd wyposażony w najnowocześniejszy zestaw czujników, które są w stanie wykryć obecność wroga, nawet jeśli nieprzyjacielskie jednostki są zamaskowane lub zakopane pod ziemią. Wykryte jednostki nie zostaną "ujawnione", ale będzie je widać na radarze i widoku taktycznym, dzięki czemu dowódca może podjąć odpowiednie środki w celu zniszczenia ukrytych przeciwników.

### Orca Fighter:



Myśliwiec Orka stanowi podstawę lotnictwa GDI – jest to wszechstronny, lekki szturmowy pojazd latający. Szybkość, lekkie opancerzenie i podwójna wyrzutnia rakiet umożliwiają myśliwcowi zaatakowanie wskazanych celów w kilka chwil po otrzymaniu rozkazu, niezależnie od ich położenia. Z drugiej strony – tak jak całe lotnictwo – w celu uzupełnienia uzbrojenia Orka musi wrócić na swoje lądowisko.

### Orca Bomber:



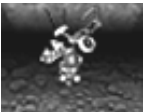
Bombowiec Orka jest cięższy i wyposażony w lepsze opancerzenie niż myśliwiec. Duża szybkość została w tym przypadku poświęcona na rzecz siły ognia. Podczas bombardowania Orka zrzuca strumień bomb kruszących, dzięki czemu znakomicie nadaje się do zmiękania systemów obronnych na początku szturm na bazę przeciwnika.

### Orca Carry-All:



Podnośnik Orka to największy egzemplarz z całej rodziny – służy do wynoszenia zagrożonych jednostek z ognia walki lub dostarczania ich do dowolnego punktu pola bitwy. Podnośnik, wyposażony w wielki hak dźwigowy, jest w stanie podnieść z ziemi dowolny pojazd. Aby podczepić jednostkę do podnośnika, uaktywnij Orkę, a następnie kliknij LPM na jednostce, którą ma podnieść. Aby odczepić jednostkę, uaktywnij Orkę znajdującą się na ziemi, podświetl ją i kliknij LPM, gdy pojawi się kursor "rozmieszczenia". **Uwaga:** Możesz zrzucić jednostki bezpośrednio na platformy naprawcze lub do rafinerii bez odczepiania ich.

### Hunter-Seeker Droid:



Robot-szperacz to poruszająca się błyskawicznie jednostka, której przeznaczeniem jest "oczyszczanie" pola walki. Robot wyszukuje w sposób losowy jedną z jednostek lub budowli przeciwnika i przysysa się do niej. Następnie uruchamia mechanizm samo-zniszczenia, dokonując destrukcji samego siebie oraz obiektu, do którego przywarł. Robotem nie można sterować – swoje ofiary ściga on automatycznie po wypuszczeniu.



### Harvester:



Żniwiarka stanowi klucz do finansowego powodzenia obu stron konfliktu – jest to jedyny pojazd przystosowany do zbierania Tyberium przeznaczonego do przeróbki. Żniwiarki samoczynnie przystępują do zbierania Tyberium, jeśli złożo znajduje się w pobliżu. Można im jednak nakazać prowadzenie zbiórki na określonym terenie, uaktywniając jednostkę i wskazując jej rejon docelowo. Żniwiarka automatycznie unika obszarów niebezpiecznych i poinformuje Cię, gdy nie będzie mogła przebyć danego terenu z powodu istniejącego zagrożenia. Nie wejdzie na obszar niebezpieczny, chyba że jej to nakażesz.

### Dropship:



Jednostki desantowe umożliwiają zrzut niezbędnego zaopatrzenia i posiłków w określonym punkcie pola walki. Pojawienie się w ogniu walki jednostki desantowej przewożącej posiłki może zadecydować o zwycięstwie. Jednostki desantowe są dostępne wyłącznie podczas niektórych misji gry jednoosobowej i nigdy nie można nimi sterować.

### Kodiak:



Jest to ruchome centrum dowodzenia GDI. Komandor McNeil i jego personel podróżują za pomocą Kodiaka od bitwy do bitwy. Zazwyczaj Kodiak obserwuje pole bitwy z oddalenia, aby nie narażać oficerów dowodzących na niebezpieczeństwo. Jednakże w pewnych warunkach Kodiak może zostać zaatakowany. Jeśli kiedykolwiek będzie to miało miejsce, chroń Kodiaka za wszelką cenę, ponieważ gdy ulegnie zniszczeniu, bitwa zostanie przegrana.

### Orca Transport:



Transportowiec Orca jest dostępny wyłącznie podczas niektórych misji gry jednoosobowej – może przewieźć maksymalnie 5 jednostek piechoty w dowolny punkt mapy. Załadunek i wyładunek odbywają się tak samo, jak w przypadku ziemnowodnego transportera opancerzonego.

### Mobile Construction Vehicle:



Pojazd Budowlany (MCV) umożliwia założenie bazy. Po rozłożeniu powstaje z niego w pełni funkcjonalny plac budowy. MCV jest nadzwyczaj cennym elementem wyposażenia, tak dla GDI, jak i Nod. Aby rozłożyć MCV, uaktywnij go, a potem kliknij dwukrotnie myszą. Jeśli pojawi się kursor “zablokowanego rozłożenia”, w pobliżu pojazdu budowlanego znajdują się jakieś przeszkody. Odświń inne pojazdy i piechotę lub przemieść pojazd budowlany na inne miejsce, z dala od drzew i skał.

# JEDNOSTKI NOD - TAJNE!

## Light Infantry:



Lekka piechota stanowi kręgosłup sił GDI i Bractwa. Żołnierze ci, uzbrojeni w karabin impulsowy M16 Mk. II, powodują niewielkie uszkodzenia u większości celów. Choć powolna, piechota może przebyć dowolny teren z niewielką utratą prędkości. Piechota może również poruszać się po obszarach niedostępnych dla pojazdów lub powodujących ich uszkodzenia.

## Cyborg



Piechota cyborgów to wynik najnowszych eksperymentów Nod w dziedzinie łączenia mechanizmów z organizmami zmutowanymi pod wpływem Tyberium. Cyborgi są wyposażone w ciężki pancerz osobisty i wysokoenergetyczne karabiny impulsowe.

## Infantry:

## Rocket Infantry:



Piechota raketowa – te ciężkie jednostki piechoty Nod uzbrojone są w naramienne wyrzutnie raket, skutecznych przeciwko pojazdom, budowlom, piechocie i jednostkom latającym. Z uwagi na duży ciężar uzbrojenia piechota raketowa jest wolniejsza od lekkiej, ale posiada lepsze opancerzenie.

## Engineer:



Powolny i nieuzbrojony inżynier jest śmiertelnie skuteczny w swojej specjalności. Jest to jedyna jednostka zdolna do zajmowania nieprzyjacielskich budynków; taktyczne wykorzystanie inżynierów do tego celu uchodzi wśród dowódców za prawdziwą sztukę. Inżynierowie mają wiele zastosowań, które zostały objaśnione poniżej. Warto zauważyć, iż wykorzystanie inżyniera do wykonania którejkolwiek z poniższych czynności powoduje jego bezpowrotne "zużycie".

1. Zajmowanie budynków wroga: Inżynier jest w stanie wejść do nieprzyjacielskiego budynku i przekazać go pod Twoją kontrolę. W tym celu należy uaktywnić inżyniera i kliknąć na budynku, który ma on zająć. Pojawienie się niebieskiego kursora "wejścia" poinformuje, czy Twoja strona może zająć dany budynek. Do zajęcia dowolnego budynku wystarczy tylko jeden inżynier.



2. Naprawa uszkodzonych budynków: Inżynier może również doprowadzić dowolny z Twoich uszkodzonych budynków do stanu pierwotnego. Uaktywnij inżyniera i wskaż budynek, który chcesz całkowicie naprawić. Pojawienie się złotej ikony "klucza" poinformuje Cię, czy można naprawić dany budynek. Kliknij lewym przyciskiem myszy (LPM), aby wysłać inżyniera do budynku w celu przeprowadzenia napraw.
3. Naprawa uszkodzonych mostów: Większość mostów w Tiberian Sun ma swoją "budkę naprawczą" przy jednym lub obu końcach. Wyślanie inżyniera do tej chatki spowoduje zrekonstruowanie brakujących i uszkodzonych segmentów mostu. Kliknij LPM, aby wysłać uaktywnionego inżyniera do "budki naprawczej" i zreperować most.

### Cyborg Commando:



Komandosi cyborgów – cyborgi, które sprawdzają się w walce, mogą zostać awansowane i wcielone do oddziałów komandosów Nod. Komandos cyborgów, dysponujący siłą ognia wystarczającą do starcia z powierzchnią ziemi całych baz, stanowi ogromne zagrożenie dla przeciwnika. Uzbrojenie komandosów stanowią karabin maszynowy i miotacz ognia, umożliwiające szybkie eliminowanie wrogich pojazdów, piechoty i budynków.

### Mutant Hijacker:



Inny rodzaj komandosa, mutant-porywacz, jest w stanie przejąć kontrolę nad dowolnym pojazdem. Po uaktywnieniu porywacza i wskazaniu myszą nieprzyjacielskiego pojazdu, kursor przekształca się w symbol "wejścia", informując, że dany pojazd można ukraść. Po dokonaniu kradzieży porywacz nie może zostać usunięty z zajętego pojazdu, chyba że pojazd zostanie zniszczony. Gdy tak się stanie, porywacz wyskoczy z wraku i będzie gotów do przejęcia następnego pojazdu. Podobnie jak inne jednostki mutantów, porywacz odzyskuje siły, przebywając w obrębie złóż Tyberium.

### Subterranean APC:



Podziemny Transporter Opancerzony może przewozić do pięciu jednostek piechoty pod ziemią do określonego punktu. Transporter znajdujący się pod ziemią jest niewidzialny dla przeciwnika, choć może zostać wykryty przez Ruchomy System Wykrywający (MSA). Podziemny APC nie może wyjść na powierzchnię, gdy znajduje się pod niektórymi rodzajami terenu (na przykład pod kamienistym) lub pod wodą.

Aby załadować jednostki piechoty do transportera, uaktywnij je i podświetl APC. Pojawi się niebieski kursor "wejścia". Kliknięcie LPM spowoduje załadowanie aktywnych jednostek do transportera.

Aby wyprowadzić przewożone jednostki z transportera, uaktywnij go i kliknij dwukrotnie. Pojawi się kursor "rozmieszczenia". Kliknij ponownie LPM, a piechota opuści transporter.



**Attack Cycle:**

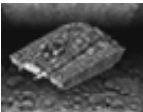
Motocykl szturmowy jest używany przez Nod głównie do zadań rozpoznawczych jako najszybsza jednostka naziemna Bractwa. Choć dużą szybkość uzyskano kosztem opancerzenia, motocykl wytrzymuje średnie uszkodzenia. Jego uzbrojenie stanowi podwójna wyrzutnia rakiet, przystosowanych do zwalczania zarówno celów latających, jak i naziemnych.

**Hunter-Seeker Droid:**

Robot-szperacz to poruszająca się błyskawicznie jednostka, której przeznaczeniem jest "oczyszczanie" pola walki. Robot wyszukuje w sposób losowy jedną z jednostek lub budowli przeciwnika i przysysa się do niej. Następnie uruchamia mechanizm samozniszczenia, dokonując destrukcji samego siebie oraz obiektu, do którego przywarł. Robotem nie można sterować – swoje ofiary ściga on automatycznie po wypuszczeniu.

**Weed Eater:**

Włóknożer to pojazd Nod, wyglądający jak wielka kosiarka. Jest on używany do eksploatacji żył Tyberium w celu produkowania z nich pocisków chemicznych. Włóknożer działa w zasadzie tak samo jak żniwiarka, ale zbiera Tyberium z żył, nie ze złóż kryształów, i przewozi swój ładunek nie do rafinerii, a do przetwórnicy odpadów. Zebrane Tyberium jest przerabiane w przetwórnicy na śmiertelne pociski chemiczne.

**Tick Tank:**

Lekki czołg szturmowy, mogący zagrzebywać się w ziemi, dzięki czemu wzrasta siła jego opancerzenia, a on sam pełni rolę ruchomej wieżyczki obronnej. Gdy czołg jest zaryty w ziemi, na powierzchnię wystaje wyłącznie wieżyczka i niewielki fragment pancerza.

Aby zagrzebać lekki czołg, uaktywnij go i kliknij na nim LPM. Jednostka zakopie się w ziemi i nie będzie mogła się przemieszczać. Aby przywrócić ją do stanu ruchomego, uaktywnij ją i kliknij na niej ponownie LPM. Gdy czołg wydobędzie się na powierzchnię, będzie go można znowu przemieszczać.

**Stealth Tank:**

Czołg zamaskowany to ostatni krzyk mody w tajnej wojnie. Jest to lekki czołg szturmowy, który może maskować się w celu uniknięcia wykrycia przez wroga. Jednak z uwagi na duże zużycie energii przez generator pola maskującego nie może pozostać zamaskowany po rozpoczęciu ostrzału. Zamaskowany czołg może zostać wytropiony wyłącznie przez piechotę i systemy obronne bazy, a także ruchomy system czujników GDI.

### Artillery:



Artyleria dalekiego zasięgu została przez Nod skonstruowana w celu atakowania nieprzyjaciela bez groźby odwetu z jego strony. Z uwagi na silny odrzut działa, jednostka ta nie może prowadzić ostrzału, jeśli nie jest umocniona, a po umocnieniu nie może się przemieszczać. Aby umocnić (rozłożyć) artylerię, uaktywnij ją i kliknij na niej LPM. W celu przygotowania artylerii do przemieszczenia, uaktywnij umocnioną jednostkę i kliknij na niej ponownie LPM.

### Harpy:



Harpia to nowa generacja śmigłowców bojowych, znakomita do zwalczania piechoty i lekko opancerzonych pojazdów. Podobnie jak inne jednostki latające, w celu uzupełnienia uzbrojenia Harpia musi wracać na swoje lądowisko.

### Mobile Repair Vehicle:



Zautomatyzowany pojazd, przeznaczony do naprawiania uszkodzonych pojazdów od razu na polu walki. Robot ten jest wyposażony w wysięgnik z wszelkimi narzędziami niezbędnymi do przywrócenia uszkodzonej jednostce pełnej sprawności bojowej. Uaktywnienie trybu strażniczego robota naprawczego sprawi, że będzie on automatycznie naprawiał wszystkie uszkodzone jednostki, jakie znajdują się w jego pobliżu.

### Harvester:



Żniwiarka stanowi klucz do finansowego powodzenia obu stron konfliktu – jest to jedyny pojazd przystosowany do zbierania Tyberium przeznaczonego do przeróbki. Żniwiarki samoczynnie przystępują do zbierania Tyberium, jeśli złożo znajduje się w pobliżu. Można im jednak nakazać prowadzenie zbiórki na określonym terenie, uaktywniając jednostkę i wskazując jej rejon docelowy. Żniwiarka automatycznie unika obszarów niebezpiecznych i poinformuje Cię, gdy nie będzie mogła przebyć danego terenu z powodu istniejącego zagrożenia. Nie wejdź na obszar niebezpieczny, chyba że jej to nakażesz.

### Banshee:



Badania odnalezionych technologii kosmitów umożliwiły Bractwu Nod skonstruowanie nowej generacji bojowych pojazdów latających. Jednostki oznaczone kryptonimem "Stryga" mogą dziesiątkować dowolne jednostki i budowle za pomocą podwójnego działka plazmowego.





### Mobile Construction Vehicle:



Pojazd Budowlany (MCV) umożliwia założenie bazy. Po rozłożeniu powstaje z niego w pełni funkcjonalny plac budowy. MCV jest nadzwyczaj cennym elementem wyposażenia, tak dla GDI, jak i Nod.

Aby rozłożyć MCV, uaktywnij go, a potem kliknij dwukrotnie myszą. Jeśli pojawi się kursor "zablokowanego rozłożenia", w pobliżu pojazdu budowlanego znajdują się jakieś przeszkody. Odsuń inne pojazdy i piechotę lub przemieść pojazd budowlany na inne miejsce, z dala od drzew i skał.

### Devil's Tongue Flame Tank:



Czołg ogniowy "Diabli Język" – postrach to znakomita broń, a już sam widok tego koszmarnego pojazdu wywołuje dreszcze u żołnierzy GDI. Czołg ten jest w stanie przebić się przez wszystkie substancje, z wyjątkiem najtwardszych, i zalać zaskoczonego przeciwnika strumieniami śmiertelnych płomieni. Miotacz płomieni jest szczególnie skuteczny w walce z piechotą i przy niszczeniu budynków, a dłuższe działanie umożliwia mu nawet stopienie stali.

### Montauk:



Jest to ruchome centrum dowodzenia Nod. Komandor Slavik i jego personel podróżują za pomocą Montauka od bitwy do bitwy. Pojazd ten, będąc w stanie zagrzebywać się pod ziemią, zazwyczaj trzyma się z dala od walki, aby nie narażać oficerów dowodzących na niebezpieczeństwo. Jednakże w pewnych warunkach może pojawić się na polu bitwy. Jeśli kiedykolwiek będzie to miało miejsce, chroń go za wszelką cenę.





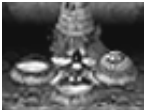
## BUDYNKI GDI - TAJNE!

### Construction Yard:



Plac budowy jest tym, od czego wszystko się zaczyna. Umożliwia graczowi budowę innych struktur, zatem każdy dobry dowódca powinien uważać obronę placu za swój najwyższy priorytet. Na początku niektórych misji gracz może posiadać pojazd budowlany MCV, z którego po rozłożeniu powstaje plac budowy. W innych misjach plac miał stałe miejsce.

### GDI Power Plant:



Elektrownia GDI zasila budynki bazy i ma kluczowe znaczenie dla działania systemów obronnych. Elektrownie GDI można rozbudowywać, dodając im turbiny energetyczne. Każda elektrownia ma dwie puste platformy modernizacyjne, na których można instalować dodatkowe turbiny. Każdy dodatkowy generator zwiększa produkcję energii o 50% (w stosunku do nierozbudowanej elektrowni).

### GDI Barracks:



Koszary GDI umożliwiają powoływanie jednostek piechoty. Budynek ten jest także wymagany do budowy struktur obronnych bazy.

### Tiberium Refinery:



Rafineria Tyberium przerabia minerał przywieziony przez żniwiarki na pieniądze pozostające do dyspozycji gracza. Rafineria mieści także pewną ilość Tyberium. Gdy będzie pełna, należy wybudować silos dla przechowywania dalszej ilości minerału. W przypadku braku przestrzeni dla magazynowania Tyberium, nadwyżka minerału zostanie utracona.

### Electromagnetic Pulse Cannon:



Działo elektromagnetyczne (EMP) wyrzela wysokoenergetyczne strumienie promieniowania elektromagnetycznego, które chwilowo unieruchamiają dowolny mechanizm. Każda jednostka zmechanizowana lub budowla, znajdująca się w zasięgu działania impulsu, zostaje unieruchomiona aż do chwili, gdy efekt impulsu zniknie.

### Firestorm Defence Generator:



Generator obronnego pola siłowego wytwarza ścianę pola siłowego o nieograniczonej wysokości. Po zbudowaniu generatora na obszarze, który ma być chroniony, należy rozmieścić specjalne emiterzy pola siłowego (w podobny sposób, jak mur). Po uaktywnieniu generatora między emiterami pojawi się całkowicie nieprzenikalne pole siłowe. Generator zużywa ogromną ilość energii, przez co może być włączony jedynie przez krótki czas, a potem musi się doładować. Pole siłowe można włączać i wyłączać w dowolnej chwili.

### Firestorm Wall Sections:



Sekcje ścian obronnego pola siłowego wykorzystuje się w połączeniu z generatorem, rozmieszczając je podobnie jak mur. Są one odpowiedzialne za formowanie pola obronnego; można otoczyć nimi całą bazę lub umieścić je w kluczowych punktach linii obronnej.

### Radar Installation:



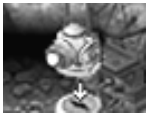
Stacja radarowa umożliwi dowódcy oglądanie całego pola bitwy i poznanie względnego położenia własnych i wrogich jednostek. Aby radar mógł działać, stacja musi być nieprzerwanie zaopatrywana w energię.

### Ion Cannon Control:



Sterownia działa jonowego to moduł centrum modernizacji, odpowiadający za kontrolowanie orbitalnego działa jonowego GDI. Działa tego nie można używać bez jęgo sterowni.

### Hunter-Seeker Control:



Sterownia robotów-szperaczy to moduł centrum modernizacji GDI, zapewniający dwukierunkową łączność z robotami i umożliwiającą im wyszukiwanie celów. Moduł ten jest niezbędny do konstruowania robotów-szperaczy.



### Power Turbines:



Dodatkowe turbiny energetyczne można instalować w elektrowniach GDI w celu zwiększenia produkcji energii (maksymalnie dwie turbiny na elektrownię). Wydajność każdej turbiny jest niższa od wydajności całkiem nowej elektrowni, ale też i koszt turbiny jest znacznie mniejszy.

### Tiberium Silo:



Silos Tyberium przechowuje nadwyżkę minerału po zapełnieniu wszystkich rafinerii. Jeśli wszystkie rafinerie są pełne i brak wolnych silosów, nadwyżka Tyberium przywieziona przez żniwiarki zostaje utracona.

### GDI War Factory:



Fabryka wojenna GDI umożliwia konstruowanie pojazdów. W przypadku pewnych nowocześniejszych jednostek wymagane jest uprzednie wybudowanie dodatkowych budowli.

### Component Tower:



Wieżyczka obronna ma konstrukcję modułową i stanowi podstawę wszystkich systemów obronnych baz GDI. Wieżyczki buduje się jako oddzielne konstrukcje lub jako fragmenty muru. Na każdej wieżyczce można zainstalować jedną z trzech broni: działko Wulkan, granatnik raketowy lub wyrzutnię rakiet ziemia-powietrze.

### Vulcan Cannon Component:



Działko Wulkan to komponent wieżyczek składający się z dwóch sprzężonych działek kalibru 50mm, strzelających pociskami o dużej prędkości wylotowej. Główne zastosowanie działka to walka z piechotą, ale można je także wykorzystać – z mniejszą skutecznością – do atakowania pojazdów.

**Rocket Propelled Grenade Component:**

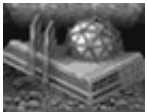
Granatnik raketowy (RPG) to komponent ostrzeliwujący wroga granatami z napędem raketowym. RPG jest przeznaczony przede wszystkim do zwalczania pojazdów, ale można go także użyć przeciwko piechocie. Wybuchowy ładunek powoduje powstanie fali uderzeniowej, uszkadzającej inne jednostki wokół celu.

**Surface to Air Missile Component:**

Wyrzutnia rakiet ziemia-powietrze (SAM) stanowi obronę przeciwlotniczą GDI. Rakiety te nadają się wyłącznie do atakowania celów latających.

**Helipad:**

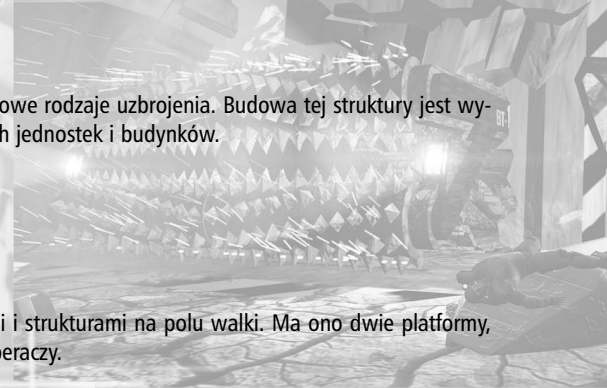
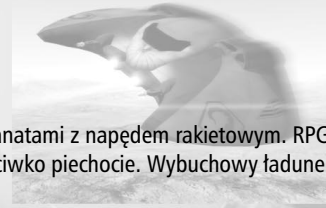
Lądowisko umożliwia budowę i przeobrażanie Orek (myśliwców, bombowców i podnośników). Bez lądowiska nie można budować nowych pojazdów latających ani uzupełniać uzbrojeń lotnictwa wracającego z ataku.

**GDI Tech Centre:**

Ośrodek badań technologicznych to miejsce, w którym GDI opracowuje nowe rodzaje uzbrojenia. Budowa tej struktury jest wymagana przed rozpoczęciem konstruowania określonych skomplikowanych jednostek i budynków.

**GDI Upgrade Centre:**

Centrum modernizacji służy do porozumiewania się z różnymi jednostkami i strukturami na polu walki. Ma ono dwie platformy, na których można instalować sterownię działa jonowego lub robotów-szerpacy.



### Service Depot:



Stacja obsługi służy do reperacji pojazdów naziemnych i latających. Uszkodzona jednostka może wylądować lub wjechać do tej budowli i, jeśli gracz posiada odpowiednie fundusze, zostanie ona całkowicie naprawiona. Gracz może wyznaczyć kolejkę jednostek do naprawy, stosując uaktywnienie grupowe i kierując aktywną grupę na platformę naprawczą.

### Concrete walls:



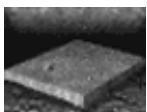
Mury betonowe to bardziej odporna struktura obronna, która może zatrzymać zarówno piechotę, jak i pojazdy. Tylko niektóre jednostki mogą strzelać ponad murem obronnym.

### GDI Automatic Gate:



Brama automatyczna broni wejścia do bazy przed jednostkami wroga i rozrastającym się Tyberium. Brama otwiera się samoczynnie, umożliwiając przejście Twoim jednostkom, ale nie otworzy się przed jednostkami wroga.

### Pavement:



Nawierzchnia przeznaczona jest do ochrony bazy przed jednostkami poruszającymi się pod ziemią, a także ma zapobiegać powstawaniu w bazie kraterów, będących wynikiem działania ciężkiego uzbrojenia i eksplozji. Poza tym jednostki poruszają się po nawierzchni szybciej niż po zwykłym terenie.

W przeciwieństwie do umieszczania innych struktur, nawierzchnię można rozmieszczać nawet wtedy, gdy jakaś część siatki budowlanej jest czerwona. W takim przypadku umieszczone zostaną tylko te segmenty nawierzchni, które były białe. Nawierzchni nie można umieszczać na zboczach ani na istniejących drogach.

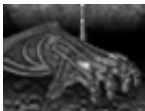
## BUDYNKI NOD - TAJNE!

**Construction Yard:**

Plac budowy jest tym, od czego wszystko się zaczyna. Umożliwia graczowi budowę innych struktur, zatem każdy dobry dowódca powinien uważać obronę placu za swój najwyższy priorytet. Na początku niektórych misji gracz może posiadać pojazd budowlany MCV, z którego po rozłożeniu powstaje plac budowy. W innych misjach plac będzie już mieć swoje miejsce.

**Power Plant:**

Elektrownia zasila wszystkie budynki bazy. Gdy energii będzie za mało, budowle nie będą funkcjonować albo ich działanie będzie ograniczone.

**Hand of Nod:**

Ręka Nod jest miejscem szkolenia piechoty Bractwa. Budynek ten jest także wymagany do budowy struktur obronnych bazy.

**Tiberium Refinery:**

Rafineria Tyberium przerabia minerał przywieziony przez żniwiarki na pieniądze pozostające do dyspozycji gracza. Rafineria mieści także pewną ilość Tyberium. Gdy będzie pełna, należy wybudować silos dla przechowywania dalszej ilości minerału. W przypadku braku przestrzeni dla magazynowania Tyberium, nadwyżka minerału zostanie utracona.

**Electromagnetic Pulse Cannon:**

Działo elektromagnetyczne (EMP) wystrzeliwuje wysokoenergetyczne strumienie promieniowania elektromagnetycznego, które chwilowo unieruchamiają dowolny mechanizm. Każda jednostka zmechanizowana lub budowla, znajdująca się w zasięgu działania impulsu, zostaje unieruchomiona aż do chwili, gdy efekt impulsu zaniknie.

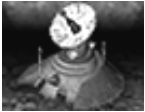


### Stealth Generator:



Generator pola maskującego może ukryć przed wzrokiem przeciwnika wszystkie jednostki i budynki w dużym promieniu. Baza pozostanie zamaskowana do chwili wyłączenia lub zniszczenia generatora, albo wystąpienia braku energii. Zamaskowane systemy obronne bazy i jednostki zostaną odsłonięte jedynie w przypadku otwarcia ognia lub opuszczenia obszaru pola maskującego. Warto zauważyć, że jednostki wychodzące z Ręki Nod i fabryki uzbrojenia oraz żniwiarki opuszczające rafinerię będą przez krótką chwilę widoczne, zanim generator pola maskującego dostosuje parametry działania.

### Nod Radar:



Radar Nod umożliwia dowódcy oglądanie całego pola bitwy i poznanie względnego położenia własnych i wrogich jednostek. Aby radar mógł działać, stacja musi być nieprzerwanie zaopatrywana w energię.

### Advanced Power Plant:



Zaawansowana elektrownia działa dokładnie tak samo, jak zwykła: wytwarza energię służącą do zasilania budynków bazy. Jednak z uwagi na większe rozmiary i podwyższoną wydajność, produkuje dwa razy tyle elektryczności, co zwykła elektrownia.

### Tiberium Silo:



Silos Tyberium przechowuje nadwyżkę minerału po zapelnieniu wszystkich rafinerii. Jeśli wszystkie rafinerie są pełne i brak wolnych silosów, nadwyżka Tyberium przywieziona przez żniwiarki zostaje utracona.

### Nod War Factory:



Fabryka wojenna Nod umożliwia konstruowanie pojazdów. W przypadku pewnych nowocześniejszych jednostek wymagane jest uprzednie wybudowanie dodatkowych budowli.

**Tiberium Waste Facility:**

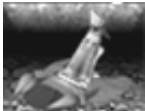
Przetwornia odpadów Tyberium służy jako składowisko dla ładunku włóknożerów. Budynek przetwarza i kondensuje zebrane żyły Tyberium, aby wytwarzać pociski chemiczne. Gdy zbierze się wystarczająca ilość substancji, zostanie załadowana do pocisku, jeśli tylko dostępny jest wolny silos raketowy. Każda zbudowana przetwornia odpadów wyposażona jest w jednego włóknożera.

**Laser:**

Laser stanowi główny oręż obronny bazy Nod. Podobnie jak jego większy odpowiednik, Świątlny Obelisk, działa ostrzeliwując nieprzyjacielskie jednostki skupionym promieniem lasera. Najnowsze osiągnięcia w dziedzinie konstrukcji laserów umożliwiły zaopatrzenie działa we własne źródło energii, dzięki czemu funkcjonuje ono nawet podczas braku elektryczności.

**SAM Site:**

Wyrzutnia rakiet ziemia-powietrze (SAM) stanowi główną obronę bazy przeciwko atakowi z powietrza. Nadaje się wyłącznie do zwalczania celów latających.

**Obelisk of Light:**

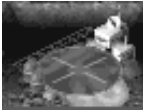
Świątlny Obelisk to niezwykle potężna broń, która przeszła znaczną modernizację od ostatniego pojawienia się na polu walki. Moc promienia laserowego została zwiększona i tylko nieliczne jednostki są w stanie przetrwać pierwsze trafienie.

**Nod Tech Centre:**

Ośrodek badań technologicznych to miejsce, w którym Bractwo opracowuje nowe rodzaje uzbrojenia. Budowa tej struktury jest wymagana przed rozpoczęciem konstruowania określonych skomplikowanych jednostek i budynków.



### Nod Helipad:



Lądowisko Nod umożliwia budowę i przeobrażanie Strzygi i Harpii. Bez lądowiska nie można budować nowych pojazdów latających ani uzupełniać uzbrojenia lotnictwa wracającego z ataku.

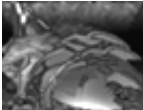


### Missile Silo:



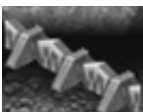
Silos raketowy umożliwia Bractwu ostrzeliwanie nieprzyjaciela bronią dalekiego zasięgu, a konkretnie raketami wielogłowicowymi lub chemicznymi.

### Temple of Nod:



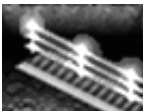
Świątynia Nod – w pomieszczeniach tej tajemniczej budowli Nod prowadzi swoje badania nad Tyberium, dokonując najbardziej zaawansowanych eksperymentów. Budowa świątyni umożliwia konstruowanie robotów-szperaczy oraz werbowanie komandosów-cyborgów i mutantów-porywaczy. Zauważ, że z uwagi na dużą ilość surowców potrzebnych do wytworzenia tych dwóch specjalnych żołnierzy, w szeregach Twojej armii w danej chwili może być tylko jeden z każdego typu. Następnego możesz wyszkolić dopiero po utracie tego, którym aktualnie dysponujesz.

### Nod Walls:



Mury Nod to podstawowa struktura obronna, która może zatrzymać zarówno piechotę, jak i pojazdy. Tylko niektóre jednostki mogą strzelać ponad murem obronnym.

### Laser Fencing:

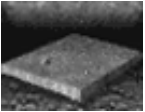


Płot laserowy składa się z niewielkich emiterów, wytwarzających między sobą laserową barierę, która powstrzymuje piechotę i pojazdy. Słupy emiterów stawia się w odstępach co 4 segmenty, dzięki czemu szybko można uruchomić system obronny bazy. Niestety, płot laserowy wymaga dużej ilości energii.



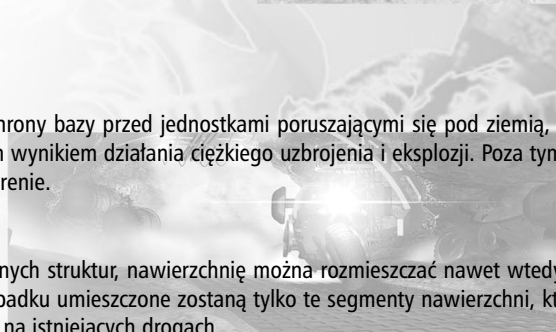
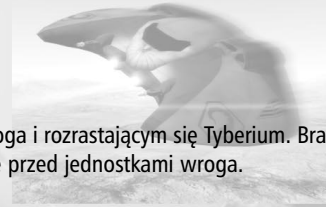
**Nod Automatic Gate:**

Brama automatyczna broni wejścia do bazy przed jednostkami wroga i rozrastającym się Tyberium. Brama otwiera się samoczynnie, umożliwiając przejście Twoim jednostkom, ale nie otworzy się przed jednostkami wroga.

**Pavement:**

Nawierzchnia przeznaczona jest do ochrony bazy przed jednostkami poruszającymi się pod ziemią, a także ma zapobiegać powstawaniu w bazie kraterów, będących wynikiem działania ciężkiego uzbrojenia i eksplozji. Poza tym jednostki poruszają się po nawierzchni szybciej niż po zwykłym terenie.

W przeciwieństwie do umieszczania innych struktur, nawierzchnię można rozmieszczać nawet wtedy, gdy jakaś część siatki budowlanej jest czerwona. W takim przypadku umieszczone zostaną tylko te segmenty nawierzchni, które były białe. Nawierzchni nie można umieszczać na zboczach ani na istniejących drogach.



# JEDNOSTKI GDI I NOD

## Jednostki GDI

Light Infantry (lekka piechota bojowa)  
Disk Throwers (miotacze dysków)  
Jump Jet Infantry (piechota odrzutowa)  
Engineer (inżynier)  
Medic (lekarz)  
Wolverine (Wilczyca)  
Amphibious APC (ziemnowodny transporter opancerzony)  
Titan  
Hover MLRS (poduszkiwiec raketowy)  
Disrupter (rozpraszacz)  
Mobile Sensor Array (ruchomy system wykrywający)  
ORCA Fighter (myśliwiec)  
ORCA Bomber (bombowiec)  
ORCA Carry-All Transport (podnośnik)  
Harvester (żniwiarka)

## Jednostki specjalne GDI

Ghostalker  
Dropship (statek desantowy)  
Kodiak  
Mammoth Mark II  
Hunter-Seeker droid (robot-szperacz)

## Jednostki NOD

Light Battle Infantry (lekka piechota bojowa)  
Rocket Infantry (piechota raketowa)  
Cyborg Infantry (piechota cyborgów)  
Engineer (inżynier)  
Attack Cycle (motocykl szturmowy)  
Subterranean APC (podziemny transporter opancerzony)  
Devil's Tongue Flame Tank (czołg ogniowy)  
Tick Tank (czołg lekki)  
Stealth Tank (czołg zamaskowany)  
Artillery (artyleria)  
Mobile Repair vehicle (robot naprawczy)  
Harpy (harpia)  
Banshee (strzyga)  
Weed Eater (włóknozęz)  
Harvester (żniwiarka)

## Jednostki specjalne NOD

Cyborg Commando (komandosy-cyborgi)  
Montauk  
Hunter-Seeker droid (robot-szperacz)  
Mutant Hijacker (mutant-porywacz)

# STRUKTURY GDI I NOD

## Struktury standardowe GDI

Construction Yard (plac budowy)  
 Power Plant (elektrownia)  
 Power Turbine (turbina energetyczna)  
 Tiberium Refinery (rafineria Tyberium)  
 Tiberium Silo (silos Tyberium)  
 Barracks (koszary)  
 War Factory (fabryka uzbrojenia)  
 Component Tower (wieżyczka obronna)  
 Vulcan Cannon (działo Wulkan)  
 R. P. G. Upgrade (moduł granatnika raketowego)  
 S. A. M. Upgrade (moduł wyrzutni ziemia-powietrze)  
 Radar  
 Upgrade Centre (centrum modernizacji)  
 Seeker Control (sterownia robotów-szperaczy)  
 Ion Cannon Uplink (sterownia działa jonowego)  
 Helipad (lądowisko)  
 Tech. Centre (centrum technologii)  
 Service Depot (stacja obsługi)  
 E. M. P. Cannon (działo elektromagnetyczne)  
 Firestorm Generator (generator pola siłowego)  
 Firestorm wall section (element pola siłowego)  
 Light Posts (posterunki)  
 Automatic Gate (brama automatyczna)  
 Pavement (nawierzchnia)  
 Concrete Walls (mur betonowy)

## Struktury specjalne GDI

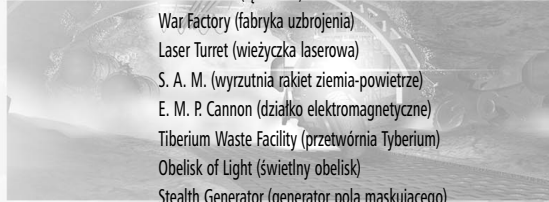
Ion Cannon (działo jonowe)  
 Hunter-Seeker (robot-szperacz)  
 E. M. Pulse (działo elektromagnetyczne)  
 Firestorm Defence (obronne pole siłowe)

## Struktury standardowe NOD

Construction Yard (plac budowy)  
 Power Plant (elektrownia)  
 Tiberium Refinery (rafineria)  
 Tiberium Silo (silos Tyberium)  
 Hand of Nod (ręka Nod)  
 War Factory (fabryka uzbrojenia)  
 Laser Turret (wieżyczka laserowa)  
 S. A. M. (wyrzutnia rakiet ziemia-powietrze)  
 E. M. P. Cannon (działo elektromagnetyczne)  
 Tiberium Waste Facility (przetwórnia Tyberium)  
 Obelisk of Light (świątynia obelisk)  
 Stealth Generator (generator pola maskującego)  
 Helipad (lądowisko)  
 Tech Centre (centrum technologii)  
 Radar  
 Missile Silo (silos raketowy)  
 Light Posts (posterunki)  
 Concrete Walls (mur betonowy)  
 Laser Fence Post (słup płotu laserowego)  
 Temple of Nod (świątynia Nod)  
 Advanced Power Plant (zaawansowana elektrownia)  
 Pavement (nawierzchnia)  
 Automatic Gate (brama automatyczna)

## Struktury specjalne NOD

Chemical Missile (pocisk chemiczny)  
 Multi-Missile (wyrzutnia pocisków)  
 Hunter-Seeker (robot-szperacz)  
 E. M. Pulse (działo elektromagnetyczne)



# JAK GRAĆ W C&C TIBERIAN SUN

## JAK ATAKOWAĆ

### ROZPOCZĘCIE GRY



#### WYBIERZ STRONĘ KONFLIKTU: GDI KONTRA NOD

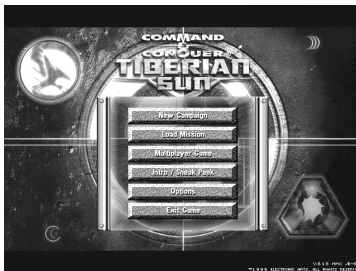
**COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN** umożliwia graczowi grę w szeregach jednej z dwu różnych armii: szlachetnych komandosów Globalnej Organizacji Obronnej (GDI) lub bezwzględnych członków Bractwa Nod.

Jeśli wybierzesz GDI, będziesz walczyć przeciwko Nod. Jeżeli wybierzesz Nod, będziesz walczyć przeciwko GDI. W grze wieloosobowej dowolna ze stron może próbować pozyskać usługi wyobcowanych plemion mutantów, znanych jako Zapomniani (Forgotten). Jednak w grze jednoosobowej tylko GDI może zawierać sojusz z Zapomnianymi.

Sily GDI i NOD są całkowicie odmienne – każda posiada odrębny zestaw silnych i słabych punktów. Poza tym każda strona konfliktu stosuje zupełnie inne jednostki, technologie i filozofie walki. GDI opiera się na tradycyjnych technikach i oddziałach wojskowych, natomiast Nod woli zaawansowaną technologię i maskowanie.

Gdy rozpocznesz nową kampanię z poziomu menu głównego, pojawi się okno dialogowe służące do wyboru strony konfliktu. Gra rozpocznie się, gdy dokonasz wyboru, klikając na odpowiedniej stronie. Możesz również wybrać stronę konfliktu, używając odpowiedniego kompaktu (GDI lub Nod) do uruchomienia gry po raz pierwszy.

#### MENU EKRANU TYTUŁOWEGO (TITLE SCREEN)

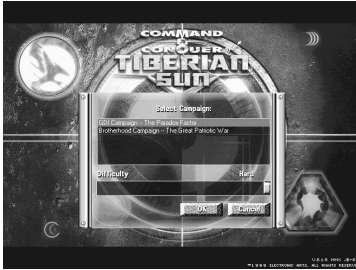


Gdy uruchomisz grę, zobaczysz przed sobą ekran startowy (Start Up). Wybierz stronę, po której chcesz grać – GDI lub Nod. Zacznie się filmowy wstęp, a potem pojawi się ekran menu głównego (main).

Z poziomu menu głównego możesz wybrać typ gry, jaką chcesz rozgrywać, modyfikować opcje gry, wczytywać zapisaną grę oraz zapoznać się z zapowiedziami nowych produktów Westwood.



## START NEW CAMPAIGN (ROZPOCZĘCIE NOWEJ KAMPANII)



Opcja ta służy do rozpoczynania nowej kampanii. Na początku pojawi się ekran umożliwiający wybór strony konfliktu: GDI lub Nod.

## DIFFICULTY LEVELS (POZIOMY TRUDNOŚCI)

Istnieją trzy poziomy trudności, wpływające na zrównoważenie gry. Zalecamy grę na zwykłym poziomie trudności (Normal), ale jeśli dojdiesz do wniosku, że gra Ci się za łatwo lub za trudno, możesz dostosować grę do swoich wymagań, wybierając poziom łatwy (Easy) lub trudny (Hard). Poziom trudności można ustalić WYŁĄCZNIE na początku nowej gry – w trakcie kampanii nie można już wprowadzać zmian w tym zakresie. Zależnie od wybranego poziomu trudności, koszt i szybkość budowy jednostek i struktur mogą być wyższe lub niższe względem poziomu normalnego.

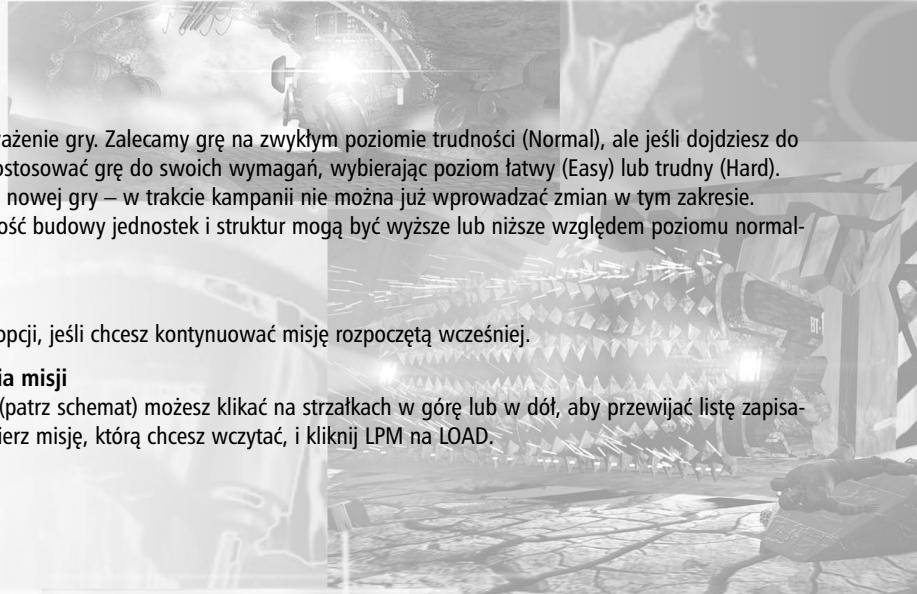
## LOAD MISSION (WCZYTIANIE MISJI)



Skorzystaj z tej opcji, jeśli chcesz kontynuować misję rozpoczętą wcześniej.

## Ekran wczytania misji

Na tym ekranie (patrz schemat) możesz klikać na strzałkach w górę lub w dół, aby przewijać listę zapisanych misji. Wybierz misję, którą chcesz wczytać, i kliknij LPM na LOAD.



## MULTIPLAYER GAME (GRA WIELOOSOBOWA)



Umożliwia skorzystanie z połączenia szeregowego (Serial, przez modem lub kabel zerowy), treningu, gry wieloosobowej w sieci (jeśli została wykryta) lub rozegranie gry internetowej za pośrednictwem serwera Westwood Online. Więcej informacji na temat gry wieloosobowej można uzyskać za pośrednictwem łącza "documentation" w menu startowym lub na ekranie AutoPlay.

## OPTIONS (OPCJE)

Menu opcji umożliwia zmianę rozdzielczości gry, poziomów głośności, poleceń klawiaturowych, opcji sieci oraz parametrów gry, takich jak tempo, szybkość przewijania, ilość szczegółów i poziom trudności.

## EXIT GAME (WYJŚCIE Z GRY)

Opcja ta umożliwia powrót do systemu operacyjnego.

## PODSTAWY INTERFEJSU

Interfejs **COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN** został zaprojektowany tak, aby zapewnić maksymalny stopień kontroli jednostek i budynków kosztem minimalnego wysiłku. Ruch myszy powoduje przesuwanie się kursora po ekranie, a zależnie od tego, na czym klikniesz, będziesz mógł wydawać rozkazy jednostkom, konstruować budowle, atakować, naprawiać i wykonywać szereg innych czynności.

Ogólną zasadą w **COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN** jest to, że kliknięcie LPM stanowi potwierdzenie rozkazów, zmianę trybów lub uaktywnianie jednostek i budowli. Kliknięcie PPM (prawym przyciskiem myszy) zatrzymuje i anuluje czynności oraz powoduje rezygnację ze zmiany trybów i wyboru.

## PRZEWIJANIE MAPY

Aby przewijać widok pola bitwy w głównym oknie, przesunij kursor myszy na skraj ekranu. Kursor zmieni się w zieloną strzałkę, a ekran będzie przewijał się we wskazywanym kierunku. Jeśli widać już kraniec pola bitwy, strzałka zostanie przekreślona, wskazując, że dalej przewinąć ekranu się nie da. Inną metodą przewijania mapy jest przytrzymanie prawego przycisku myszy (PPM) i przeciągnięcie kursora w kierunku, w którym chcesz się przesunąć. Szybkość przewijania można regulować za pośrednictwem menu sterowania grą.

### Strzałki przewijania



### Strzałki oznaczające niemożność przewijania



## WYDAWANIE ROZKAZÓW

Aby Twoja jednostka przystąpiła do działania, uaktywnij ją, klikając na niej LPM, a następnie przesunij kursor do odpowiedniego punktu na polu bitwy, dokąd chcesz ją skierować. Jeśli kursor wskazuje potencjalny cel, przyjmie kształt jednego z kursorów celowniczych. W takim przypadku kliknięcie LPM spowoduje, że jednostka zaatakuje wskazany cel (jeśli jest on w jej zasięgu) lub przemieści się w jego kierunku i zaatakuje (gdy pierwotnie cel był poza zasięgiem). Gdy nie wskazano jednostce celu ataku, przemieści się ona do wskazanego punktu, chyba że dostęp do niego jest niemożliwy. Niektóre rodzaje terenu może przebyć wyłącznie piechota. Jeśli pojazd otrzyma rozkaz wejścia na teren nie do przebycia, zatrzyma się jak najbliżej wskazanego punktu.

Aby wyłączyć tryb ruchu / ataku (lub dowolny tryb), kliknij PPM, a jednostka zostanie zdezaktywowana. Gdy jednostka przestaje być aktywna, wykonuje nadal swoje rozkazy, zatem będzie kontynuować ostatnio wykonywaną czynność. Aby zmienić kierunek ruchu jednostki, wybierz ją i skieruj do nowego miejsca przeznaczenia lub naciśnij klawisz S, by ją zatrzymać.

### Kursor uaktywnienia z ruchem niemożliwym



### Kursor przemieszczenia]



## DZIAŁANIA GRUPOWE

Dla zaoszczędzenia czasu gra umożliwia łączenie jednostek w oddziały. Aby uaktywnić kilka jednostek równocześnie, kliknij LPM i przytrzymaj przycisk myszy. Następnie przeciągnij kursorem, aby objąć żądane jednostki. Obszar wyboru jest oznaczony białym prostokątem o zmieniających się rozmiarach. Gdy następnie zwolnisz przycisk myszy, wszystkie jednostki objęte tym prostokątem zostaną uaktywnione. Takiej grupie jednostek możesz wydawać rozkazy w ten sam sposób, jak pojedynczej jednostce. Niektóre jednostki w grupie nie będą wykonywać pewnych rozkazów. Na przykład inżynier znajdujący się w grupie, której rozkazałeś atakować, pozostanie w bezruchu, gdy reszta grupy zaatakuje, ponieważ nie posiada broni.



## ZASŁONA

Gdy rozpoczynasz misję, większość pola bitwy jest ukryta pod czarną "zasłoną". Zasłona okrywa nie zbadane jeszcze przez Ciebie fragmenty otoczenia. W miarę przemieszczania jednostek w kierunku krańców znanego obszaru, zasłona odsuwa się poza "zasięg wzroku" jednostek. Możesz wskazać jednostce punkt położony głębiej na nieznanym obszarze, aby odkryć za jednym razem większy fragment pola bitwy.

## PASEK BOCZNY

Pasek boczny (Sidebar) jest narzędziem umożliwiającym dostęp do informacji i funkcji nie związanych bezpośrednio z jednostkami. Przy jego pomocy możesz tworzyć jednostki i budować konstrukcje, oglądać radarowy obraz obszaru (jeśli posiadasz stację radarową), a także dowiedzieć się, jaką część zapotrzebowania na energię pokrywa Twoja baza.

## BUDOWA BAZY

Kluczowe znaczenie dla odniesienia sukcesu w wielu misjach ma budowa Twojej bazy polowej oraz utrzymanie i obrona tej bazy podczas walki. Baza jest niezbędna dla gromadzenia zasobów (czyli zbierania Tyberium za pośrednictwem rafinerii i ich żniwiarek) oraz dla tworzenia jednostek i ich ochrony.

Aby rozpocząć budowę bazy, musisz posiadać plac budowy (Construction Yard). Jeśli plac budowy nie został "zainstalowany" na początku misji, musisz użyć ruchomego pojazdu budowlanego (Mobile Construction Vehicle, MCV). Przemieść MCV do miejsca, w którym chcesz umieścić plac budowy. Naprowadź kursor na MCV, a przekształci się on w kursor rozstawienia. Aby można było umieścić plac budowy, po wszystkich stronach MCV musi znajdować się wolne miejsce. Jeśli będziesz próbował rozstawić MCV tam, gdzie jest to niemożliwe, kursor przyjmie kształt kursora braku miejsca, a plac budowy nie zostanie umieszczony na polu bitwy. Jeśli natomiast miejsce jest odpowiednie, kliknij LPM, aby rozstawić MCV, a pojazd przekształci się w plac budowy.

### Kursor rozstawienia



### Kursor braku miejsca



Po umieszczeniu placu budowy na mapie pasek boczny wypełni się ikonami i uaktywni się. W dużym górnym oknie na pasku bocznym zobaczysz symbol swoich sił (GDI lub Nod). Później, gdy zbudujesz stację radarową (i jeśli będziesz dysponować energią potrzebną do jej zasilania), okno to przekształci się w ekran radarowy.



## BUDOWA OBIEKTÓW

Pod ekranem radaru znajduje się poziomy rząd czterech przycisków. Każdy z przycisków ma swoją funkcję: naprawianie obiektów, sprzedawanie obiektów, włączenie lub wyłączenie zasilania obiektu oraz uaktywnienie trybu punktów nawigacyjnych.

Pod tymi przyciskami znajdują się dwie kolumny ikon. Lewa kolumna przedstawia budowle, które możesz w danej chwili budować, a prawa – jednostki, jakie możesz tworzyć. Strzałki u dołu tych kolumn umożliwiają przewijanie listy ikon. Kliknięcie LPM na strzałce w górę lub w dół spowoduje przewinięcie listy o jedną pozycję, natomiast kliknięcie PPM – o jedną stronę.

Aby zbudować budynek lub utworzyć jednostkę, kliknij LPM na odpowiedniej ikonie. Budowa zajmuje określony czas, o czym informuje zmieniający się kolor. Koszt budowy lub nabycia jednostki zostaje automatycznie pokryty z Twoich zasobów pieniężnych. Jeśli wskażesz ikonę kursorem bez klikania, zobaczysz objaśnienie, jaki obiekt reprezentuje ta ikona i jaki jest koszt jego budowy / zakupu / szkolenia.

Z jednostek piechoty lub pojazdów można ustawiać kolejkę do wytworzenia – jednostki te będą kolejno produkowane automatycznie. Wystarczy kliknąć odpowiednią ilość razy na ikonach żądanych jednostek. Długość kolejki nie może nigdy przekroczyć pięciu jednostek.

Kiedy budowa zostaje zakończona, u góry wybranej ikony na pasku bocznym pojawia się słowo READY (gotowe). Kliknij LPM na tej ikonie, a kursor myszy przekształci się w siatkę, umożliwiającą umieszczenie obiektu na polu bitwy. Siatka ta daje wyobrażenie o rozmiarach ukończonego budynku. Naprowadź siatkę na punkt, w którym chcesz umieścić daną budowlę. Kiedy znajdziesz odpowiednie miejsce, kliknij LPM, a budynek zostanie umieszczony we wskazanym punkcie. Aby można było umieścić budynek, cała siatka musi mieć kolor biały. Jeśli jakiś jej fragment jest czerwony, oznacza to, że część wybranego obszaru jest zablokowana i nie można tam umieścić danej konstrukcji.

Gdy na polu bitwy widoczna jest siatka, nie możesz budować innych obiektów. Musisz albo wskazać miejsce umieszczenia ukończonego budynku, albo zrezygnować z jego umieszczania. Aby zrezygnować, kliknij PPM, gdy widoczna jest siatka. Siatka zniknie, a na ikonie budynku ponownie pojawi się napis READY. Następne kliknięcie PPM na tej ikonie powoduje rezygnację z budowy i zwrot poniesionych wydatków.

Po zakończeniu formowania lub szkolenia jednostki wyłania się ona z odpowiedniego budynku (piechota z koszar, Barracks; pojazd z fabryki uzbrojenia, War Factory). Dobrze jest pozostawić nieco wolnego miejsca przed takimi budynkami, aby jednostki nie zbijały się w ciasną grupę i nie blokowały drogi kolejnym jednostkom.



## ENERGIA

Na pasku bocznym, z lewej strony ikon budowy, znajduje się wąski pasek z pionowym wskaźnikiem. Jest to wskaźnik energii, który powinieneś ciągle śledzić. Każdy umieszczony na polu bitwy budynek wymaga określonej ilości energii, aby mógł prawidłowo działać. Wiedza o tym, jaką ilością energii dysponujesz i ile energii zużywasz, jest bardzo ważna.

Pionowy wskaźnik informuje gracza o ilości energii wymaganej przez całą bazę do optymalnego działania, podczas gdy pionowy pasek podaje ilość wytwarzanej energii. Jeśli pasek ma kolor zielony, ilość energii wystarcza dla wszystkich istniejących budynków. Jeżeli pasek jest żółty, zaczynają się braki. Zaś jeśli jest czerwony, baza otrzymuje niewystarczającą ilość energii.

Zasilanie włączone



Zasilanie wyłączone]



## NORMALNY POZIOM ZASILANIA

Ilość energii wytwarzana przez elektrownie zależy od ich stanu technicznego. Dbaj o to, by wszystkie elektrownie były w pełni sprawne – w przeciwnym razie może się okazać, że tracisz energię w najbardziej nieodpowiedniej chwili.

## MAŁO ENERGII

Brak energii spowalnia budowę i powoduje wyłączenie radaru (jeśli go posiadasz), jak również dezaktywuje systemy obronne bazy. Jeśli nieprzyjaciel dysponuje trudnymi do przełamania środkami obrony, warto wziąć na cel jego elektrownie. Gdy wystąpią braki energii, wróg odczuje brak informacji, jego systemy obronne osłabną, a czas reakcji wzrośnie.

## PRZYCISK ZASILANIA

Przycisk zasilania na pasku bocznym, oznaczony błyskawicą, służy do włączania i wyłączania zasilania budynków. Jest to szczególnie użyteczne, gdy w bazie brakuje energii, a Ty chcesz szybko przywrócić działanie systemów obronnych. Gdy klikniesz na przełączniku zasilania na pasku bocznym, kursor przekształci się w błyskawicę. Kliknij na dowolnym budynku, by włączyć lub wyłączyć jego zasilanie. Budynki z wyłączonym zasilaniem są oznaczone specjalnym symbolem, informującym o stanie struktury. Gdy dany budynek jest pozbawiony zasilania, wykorzystywanie jego funkcji jest niemożliwe, podobnie jak budowanie udostępnianych przez ten budynek struktur czy jednostek. Można to robić dopiero po włączeniu zasilania.



## BUDOWA KOSZAR

Jeśli posiadasz plac budowy i odpowiednią ilość kredytów, możesz zbudować koszary, które umożliwią szkolenie piechoty. Początkowo ilość typów nowych jednostek, jakie możesz tworzyć, jest ograniczona. W miarę wygrywania kolejnych misji będziesz zdobywać nowe technologie i udoskonalenia. Dzięki temu dostępne staną się nowe rodzaje jednostek o nietypowych możliwościach.

## PIENIĄDZE, TYBERIUM I GROMADZENIE BOGACTWA

W grze istnieje tylko jeden surowiec, który należy zbierać dla pieniędzy: Tyberium. Mineral ten zbierać trzeba na polach Tyberium, aby można było uzyskać z niego pieniądze. Do przekształcania surowego Tyberium w kredyty musisz wybudować rafinerię.

Nad paskiem bocznym znajduje się licznik kredytów (Credit Counter), umożliwiający Ci śledzenie stanu konta, to jest ilości pieniędzy na budowanie struktur i tworzenie jednostek. Ilość pieniędzy maleje w miarę budowania, tworzenia i naprawy jednostek lub budynków, rośnie zaś, gdy sprzedajesz budynek, umieszczasz ładunek Tyberium ze żniwiarki (harvester) w rafinerii lub gdy znajdziesz skrzynię z pieniędzmi.

Tyberium występuje w dwu postaciach: zielonej i niebieskiej. Zielone Tyberium występuje obficie, ale jest zabójcze dla jednostek piechoty i może zabić żołnierzy, którzy będą zbyt długo przebywać w jego pobliżu. Niebieskie Tyberium jest rzadkie i przez to cenniejsze niż zielone. Co więcej, niebieskie Tyberium jest wysoce nietrwałe i wybuchnie, jeśli zostanie ostrzelane.

## RAFINERIA TYBERIUM

Przeszukaj okolice bazy, aż znajdziesz złoża Tyberium. Następnie uaktywnij żniwiarkę, klikając na niej LPM, i naprowadź kursor na Tyberium. Pojawi się kursor ataku. Żniwiarka nie jest uzbrojona – kursor ten informuje jedynie o wskazaniu złoża Tyberium, które może zostać zebrane. Kliknij LPM jeszcze raz, a żniwiarka podąży do złoża i zacznie zbierać minerał. Dalszy proces gromadzenia surowca i przewożenia go do rafinerii będzie odbywać się automatycznie.

## WSKAZYWANIE ZŁOŻA

Możesz zmusić żniwiarkę do wcześniejszego powrotu do rafinerii, klikając na LPM na pojeździe, a potem naprowadzając kursor na rafinerię. Kursor przyjmie kształt kursora wejścia (3 niebieskie strzałki). Kliknij LPM na przetwórnicy, aby wydać żniwiarce polecenie powrotu do rafinerii z aktualnym ładunkiem. Jak zwykle w takich sytuacjach, możesz zdezaktywować jednostkę przez kliknięcie PPM.

**Uwaga:** Jeśli przemieścisz żniwiarkę do jakiegoś punktu i nie wydasz jej polecenia zbierania Tyberium, nie będzie tego robić. Po dotarciu do punktu przeznaczenia zatrzyma się tam i pozostanie w bezruchu do wydania jej kolejnego rozkazu. Automatyczne zbieranie kruszcu rozpoczyna się tylko wtedy, gdy najpierw zbudujesz rafinerię.



## ROZBUDOWA BUDYNKÓW (TYLKO GDI)

GDI stosuje modułowy system konstrukcji, który umożliwia umieszczanie w niektórych budynkach elementów dodatkowych, które rozszerzają możliwości budynku. Rozbudowywać można elektrownie, centra modernizacji i wieżyczki obronne. Każda z wymienionych budowli ma okrągłą platformę z czterema otworami, umożliwiającymi instalowanie dodatkowych modułów.

## Przycisk reperacji i naprawa budynków

Aby naprawić uszkodzony budynek, kliknij LPM na przycisku klucza (narzędziowego, Wrench) na pasku bocznym. Cursor myszy na polu bitwy przekształci się w symbol klucza, który obraca się, gdy naprowadzisz go na budynek wymagający naprawy. Kliknij LPM obracającym się kluczem na budynku, który chcesz naprawić. Reperowany budynek jest oznaczony symbolem obracającego się klucza. Koszt naprawy zostanie odprowadzony z Twego konta. Można naprawiać kilka budynków równocześnie. Aby przerwać naprawę budynku, wskaż go kursorem-kluczem i kliknij LPM. Kliknij PPM, by wyjść z trybu naprawiania.

## PRZYCISK SPRZEDAŻY I SPRZEDAWANIE BUDYNKÓW

Aby sprzedać budynek, kliknij LPM na przycisku ze znakiem dolara (\$) na pasku bocznym. Cursor myszy zmieni się w złoty znak dolara, który obraca się, gdy wskazujesz nim budynek nadający się do sprzedaży. Kliknij LPM na budynku, który chcesz sprzedać. Wskazany budynek zostanie rozebrany, a ty otrzymasz część kosztów jego budowy. W ten sam sposób możesz sprzedawać jednostki znajdujące się na platformie naprawczej stacji obsługi. **UWAŻAJ!**  Dopóki cursor ma kształt \$, każdy budynek, na którym klikniesz LPM, zostanie rozebrany i sprzedany! Aby wyjść z trybu sprzedaży, kliknij PPM.

## PUNKTY NAWIGACYJNE (WAYPOINTS)

System punktów nawigacyjnych Tiberian Sun umożliwia zautomatyzowanie patrolowania terenu wokół bazy, reperacji jednostek oraz kierunków natarcia. Punkty nawigacyjne są trwałe i pozostaną na polu bitwy do momentu ich skasowania.

## Wyznaczanie kursu za pomocą punktów nawigacyjnych

Najprostszy sposób wykorzystania punktów nawigacyjnych to wyznaczenie jednostce trasy przejścia z jednego miejsca do drugiego. Wyznaczając określony kurs możesz uchronić jednostki przed zagrożeniem lub podkraść się do nieprzyjacielskiej bazy, aby zaatakować ze słabiej bronionej strony. W celu wyznaczenia kursu kliknij na przycisku punktu nawigacyjnego (lub naciśnij W). Spowoduje to przejście w tryb punktów nawigacyjnych. Tym razem kliknij na przycisku tylko raz. Każde kolejne kliknięcie na przycisku punktów nawigacyjnych powoduje przełączenie w inny kurs, jaki możesz wyznaczyć. Zauważ, że kolor flagi na przycisku zmienia się odpowiednio do wybranego kursu.

Po uaktywnieniu trybu nawigacyjnego kliknij LPM na mapie w tym miejscu, gdzie chcesz umieścić pierwszy punkt nawigacyjny. Zwróć uwagę na fakt, że punkt ten zostaje oznaczony cyfrą (0). Kolejność numeracji jest istotna, ponieważ jednostki będą podążać do kolejnych punktów nawigacyjnych – od 0 do 1, potem do 2 itd. Po wyznaczeniu pierwszego punktu nawigacyjnego przesuń kursor i kliknij LPM w innym miejscu, aby umieścić punkt nr 1. Możesz kontynuować tę czynność, wyznaczając punkty nawigacyjne w dowolnych miejscach. Punkty te będą ze sobą połączone, aby dać graczowi wyobrażenie kształtu trasy, jaką będą pokonywać oddziały. Jednostki naziemne będą musiały obchodzić teren nie do przebycia, ale postarają się trzymać jak najbliższej wyznaczonej trasy. Gdy zakończysz umieszczanie punktów nawigacyjnych, kliknij PPM, by wyłączyć tryb nawigacyjny. Jeśli później zechcesz ponownie uaktywnić tryb nawigacyjny, zdezaktywuj wszystkie jednostki i budynki, po czym kliknij LPM na dowolnym punkcie nawigacyjnym.

### Przesuwanie i kasowanie punktów nawigacyjnych

Jeśli chcesz przesunąć jakiś punkt nawigacyjny, kliknij LPM na jednym z punktów kursu, który masz zamiar zmodyfikować. Po uaktywnieniu trybu nawigacyjnego kliknij LPM na punkcie, który chcesz przesunąć. Punkt ten zostanie "podniesiony" z mapy. Wskaż kursorem nowe miejsce i kliknij LPM, aby na powrót umieścić ten punkt na mapie. W celu skasowania punktu nawigacyjnego "podnieś" go, podobnie jak w przypadku przesuwania, a następnie naciśnij klawisz kasowania punktów nawigacyjnych (-).

### Kierowanie jednostek na wyznaczony kurs

Aby jakaś jednostka zaczęła poruszać się po trasie wyznaczonej punktami nawigacyjnymi, uaktywnij ją, a następnie kliknij LPM na jednym z punktów nawigacyjnych. Jednostka podąży do wskazanego punktu nawigacyjnego, a następnie skieruje się do punktu oznaczonego kolejnym numerem itd. aż do końca wyznaczonej trasy. Zauważ, że jednostka będzie poruszać się wyznaczonym kursem bez atakowania sił nieprzyjaciela.

### Zapełnione punkty nawigacyjne (patrole)

Punkty nawigacyjne można wykorzystać do wyznaczenia trasy patrolu, czyli kursu stanowiącego zamkniętą pętlę. Dowolna jednostka wysłana na patrol będzie poruszać się po jego trasie aż do otrzymania innych rozkazów. W celu wyznaczenia trasy patrolu umieść na mapie odpowiedni zestaw punktów nawigacyjnych, a następnie przytrzymaj klawisz SHIFT i kliknij LPM na pierwszym punkcie trasy (bez wyłączania trybu nawigacyjnego). Gdy przytrzymujesz klawisz SHIFT, kursor zmienia się w symbol pętli. Kliknij LPM, by wyznaczyć trasę patrolu.

### Patrole strażnicze

Aby jednostki poruszające się wyznaczonym kursem atakowały napotkanych przeciwników, uaktywnij je, a następnie przytrzymaj klawisze CTRL+ALT i kliknij LPM na jednym z punktów nawigacyjnych trasy zwykłej lub patrolowej. Wybrane jednostki będą poruszać się po trasie, atakując wszystkich wrogów, na jakich się natkną. Patrole strażnicze służą nie tylko do atakowania. Gdy skierujesz na trasę takiego patrolu lekarza lub robota naprawczego, będzie on poruszał się wyznaczonym kursem i naprawiał lub leczył wszystkie sojuszniczne jednostki znajdujące się w pobliżu. Po przywróceniu uszkodzonym oddziałom pełnej sprawności lekarz lub robot naprawczy wróci na trasę swojego patrolu i będzie szukać innych jednostek potrzebujących pomocy.

Na patrole strażnicze można kierować także jednostki latające. Lotnictwo będzie patrolować wyznaczoną trasę do chwili wyczerpania amunicji, następnie uda się na swe lądowisko w celu przebrojenia, a potem powróci na trasę patrolu.

### **Zaawansowane wykorzystanie punktów nawigacyjnych**

Tryb nawigacyjny służy nie tylko do kierowania ruchem jednostek. Jeśli umieścisz punkt nawigacyjny na budynku, jednostki poruszające się po wyznaczonej trasie mogą wykonywać dodatkowe czynności.

### **Atakowanie określonych struktur**

Umieszczenie punktu nawigacyjnego na budowli należącej do nieprzyjaciela sprawi, że Twoje jednostki będą poruszać się po wyznaczonej trasie w celu zaatakowania wskazanej budowli. Jeśli skierujesz na taką trasę inżynierów, spróbują oni przejść wskazany budynek. Jeśli jedna z budowli na trasie zostanie zajęta lub zniszczona, pozostałe jednostki będą nadal poruszać się tym kursem, atakując inne struktury oznaczone punktami nawigacyjnymi.

### **Automatyczna naprawa (tylko GDI)**

Umieszczenie punktu nawigacyjnego na stacji obsługi GDI sprawi, że wszystkie jednostki poruszające się tym kursem zatrzymają się w celu przeprowadzenia napraw. Jeśli oddział lub pojazd dotrze do platformy naprawczej, gdy będzie ona zajęta, jednostka wróci na zapętloną trasę i przy każdym przejściu będzie sprawdzać, czy platforma jest już wolna. Jeśli stacja obsługi zwolni się, czekająca jednostka wejdzie na platformę i zostanie naprawiona. Po dokonaniu napraw każda jednostka wróci na wyznaczoną trasę.

### **RADAR**

Przed zbudowaniem stacji radarowej w miejscu ekranu radaru widnieje symbol Twojej strony (GDI lub Nod). Natomiast gdy radar jest czynny, na jego ekranie widać miniaturowe odwzorowanie pola walki, wraz ze wszystkimi jednostkami, które nie są skryte pod zasłoną. W trybie wieloosobowym przycisk radaru przełącza między ekranem radaru a odczytem dodatkowych informacji na temat wroga. Od czasu do czasu w oknie radaru wyświetlane są filmowe odprawy, podające graczowi ważne informacje dotyczące sytuacji na polu walki.

### **ZAJMOWANIE BUDYNKÓW NIEPRZYJACIELSKICH**

W miarę postępów w grze pojawia się specjalna jednostka piechoty – inżynierowie (Engineer). Inżynierowie są nieuzbrojeni, ale możesz dzięki nim zdobywać zabudowania wroga, naprawiać mosty lub doprowadzać do porządku uszkodzone własne budynki. Aby to uczynić, kliknij LPM na jednostce inżynierów i naprowadź kursor na budynek swój lub wroga, albo na most. Jeśli wskazywana budowla może zostać zajęta, zobaczysz jeden z kursorów wejścia, natomiast w przypadku uszkodzonych budowli lub budek naprawczych mostu pojawi się złoty klucz.





## KURSOR WEJŚCIA



Po zdobyciu nieprzyjacielskiego budynku staje się on częścią Twojej bazy. Możesz zbudować następne struktury w jego pobliżu, sprzedać go lub pozostawić, uniemożliwiając nieprzyjacielowi korzystanie z niego. W zależności od tego, co zdobyłeś, możesz zyskać możliwość budowania struktur lub tworzenia jednostek normalnie dla Ciebie niedostępnych. Twój przeciwnik może próbować odzyskać utraconą budowlę, zatem bądź gotów do obrony.

## KONTROLA STANU

Aby sprawdzić kondycję jednostki lub struktury, uaktywnij ją klikając LPM, gdy kursor znajduje się w trybie wyboru (dezaktywacja następuje przez kliknięcie PPM). Tak długo, jak pasek stanu jest zielony, obiekt znajduje się w dobrym stanie. Gdy skracający się pasek przyjmuje kolor czerwony, stopień uszkodzenia wzrasta i zniszczenie obiektu jest bliskie. Obiekty, których pasek stanu jest żółty lub czerwony, nie działają tak wydajnie, jak posiadające zielony pasek. Może się to przejawiać dłuższym czasem budowy, wolniejszym przemieszczaniem się i innymi nieprzyjemnymi efektami. Niektóre jednostki posiadają określoną ładowność lub ograniczone zapasy amunicji, co jest oznaczone szeregiem kwadracików w lewym dolnym rogu uaktywnionej jednostki. Umożliwia to określenie jednym rzutem oka, jak bardzo jednostka jest obciążona.

## NAPRAWA JEDNOSTEK

W późniejszym okresie gry pojawi się możliwość budowania stacji obsługi (Service Depot) i robotów naprawczych oraz szkolenia lekarzy. Stacja obsługi i robot naprawiają uszkodzone pojazdy naziemne i latające, natomiast lekarz kuruje raną piechotę.

Aby naprawić uszkodzony pojazd, uaktywnij go, po czym naprowadź kursor na stację obsługi. Kursor zmieni się w symbol wejścia. Kliknij LPM, a jednostka wejdzie na platformę i zostanie zreperowana. Jeśli skierujesz do stacji więcej jednostek, będą one naprawiane po kolei. Z Twojego konta zostanie pobrana kwota zależna od rodzaju naprawianego pojazdu i stopnia uszkodzenia.

Naprawa uszkodzonych pojazdów za pośrednictwem robota naprawczego oraz leczenie przy pomocy lekarza odbywa się następująco: uaktywnij robota lub lekarza i wskaź kursorem jednostkę wymagającą pomocy. Kursor zmieni się w klucz (robot) lub w czerwony krzyż (lekarz). Ten sposób naprawy jednostek nie pociąga za sobą żadnych kosztów.





## O P C J E

Uaktywnienie trybu opcji powoduje wstrzymanie wszelkich działań na polu bitwy i umożliwia graczowi ustalenie parametrów gry, dźwięku i obrazu. Zwróć uwagę, że w trybie gry wieloosobowej gra nie zostaje wstrzymana podczas zmian opcji – Twoje siły są wystawione na atak przeciwnika!

### WCZYTANIE MISJI

Wybierz "Load Mission" z menu opcji, jeśli chcesz zająć się jedną z zapisanych wcześniej misji.

### MENU "LOAD MISSION"

Kliknij LPM na strzałce w górę lub w dół, aby przewijać listę zapisanych gier. Następnie kliknij LPM na przycisku LOAD, aby wczytać wybraną grę. Jeśli chcesz opuścić ten ekran bez wczytywania gry, kliknij LPM na CANCEL.

### ZAPISANIE MISJI

Wybierz "Save Mission" z menu opcji, jeśli chcesz zapisać aktualnie rozgrywaną misję. W menu zapisywania misji wybierz jedną z pozycji zapisu. Jeśli zapiszesz grę w pozycji wykorzystanej wcześniej, poprzedni zapis zostanie utracony. Jeśli chcesz zapisać grę w wolnej pozycji, wybierz pustą pozycję [Empty Slot], a następnie wpisz nazwę. Ilość możliwych do zapisania gier zależy od wolnego miejsca na twardym dysku. Jeśli brakuje miejsca, wolna pozycja [Empty Slot] nie pojawi się i będziesz musiał zapisać grę w jednej z wykorzystanych pozycji lub skasować niektóre z zapisanych gier.

**Uwaga:** Gra Tiberian Sun zapisuje stan gry wyłącznie w katalogu, w którym gra została zainstalowana.

### MENU "SAVE MISSIONS"

Kliknij LPM na strzałce w górę lub w dół, aby przewijać listę zapisanych gier. Następnie kliknij LPM na przycisku SAVE, aby zapisać wybraną grę. Jeśli chcesz opuścić ten ekran bez wczytywania gry, kliknij LPM na CANCEL.

### KASOWANIE MISJI

Wybierz "Delete Mission" (kasowanie misji) z menu opcji, jeśli chcesz pozbyć się niektórych plików zapisu. Jest to szczególnie użyteczne, gdy musisz uwolnić nieco miejsca na twardym dysku. W menu "Delete Mission" wybierz zapisaną misję, którą chcesz skasować, klikając na niej LPM. Następnie kliknij LPM na DELETE, aby się jej pozbyć. Pojawi się okno z pytaniem o potwierdzenie, czy rzeczywiście chcesz skasować plik zapisu. Jeśli jest to Twoim zamiarem, kliknij LPM na YES. W przeciwnym razie kliknij LPM na NO.

### PRZERWANIE MISJI

Wybierz "Abort Mission" (przerwanie misji), jeśli dojdiesz do wniosku, że rozwój sytuacji nie przypada Ci do gustu i chcesz wrócić do ekranu tytułowego. Pojawi się okno z pytaniem o potwierdzenie (tak dla całkowitej pewności). W tym momencie możesz także rozpocząć misję od nowa, klikając na przycisku "RESTART MISSION".

## PARAMETRY GRY

W menu "Game Controls" możesz ustalić parametry dźwięku i obrazu. Możesz także określić szybkość gry i szybkość przewijania.

### GAME SPEED (SZYBKOŚĆ GRY)

Ten suwak umożliwia zmianę szybkości działania gry.

### SCROLL SPEED (SZYBKOŚĆ PRZEWIJANIA)

Ten suwak umożliwia zmianę szybkości przewijania ekranu. Im wyższe ustawienie, tym szybciej mapa będzie się przewijać.

### SOUND CONTROLS (PARAMETRY DŹWIĘKU)

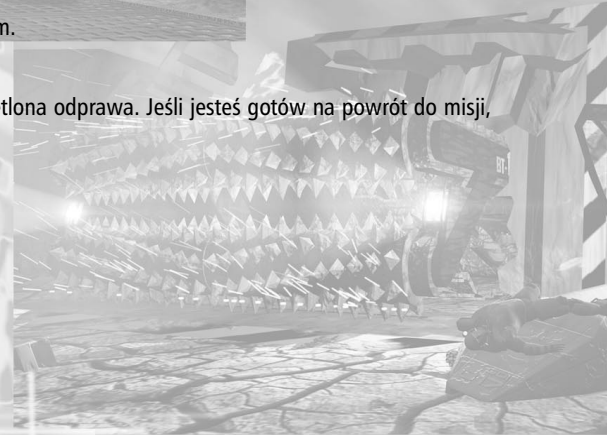
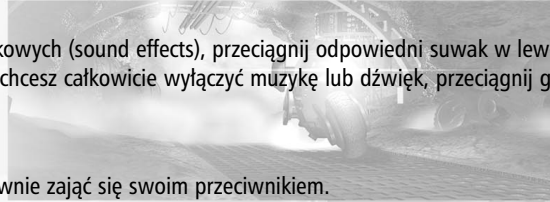
Aby zmienić głośność muzyki (music) lub efektów dźwiękowych (sound effects), przeciągnij odpowiedni suwak w lewo lub w prawo. Ruch w prawo zwiększa głośność, a ruch w lewo – zmniejsza. Jeśli chcesz całkowicie wyłączyć muzykę lub dźwięk, przeciągnij gałkę w skrajne lewe położenie.

### POWRÓT DO MISJI

Kliknij na RESUME MISSION (powrót do misji), aby ponownie zająć się swoim przeciwnikiem.

### ODPRAWA

Kliknięcie LPM na BRIEFING umożliwi Ci przypomnienie sobie celów misji. Zostanie wyświetlona odprawa. Jeśli jesteś gotów na powrót do misji, kliknij na przycisku RESUME.



## MANEWY ZAAWANSOWANE

Gdy opanujesz podstawy sterowania swoimi jednostkami, przyjdzie pora na wprowadzenie w bardziej zaawansowane metody kontroli, dostępne w COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN. Jeśli chcesz skutecznie walczyć z innymi graczami, przyswojenie sobie tych poleceń jest koniecznością.

Czynność	Domyślne polecenie klawiaturowe	Opis
Opcje	ESC	Klawisz ESC wywołuje menu opcji. Gra w tle zostaje wstrzymana (z wyjątkiem gry wieloosobowej).
Pilnowanie obiektu	G	Nakazuje jednostce chronienie innej jednostki. Gracz powinien uaktywnić jednostkę pilnującą, przytrzymać klawisz G i kliknąć LPM na jednostce, która ma być pilnowana.
Rozproszenie sił	X	Nakazuje uaktywnionej jednostce lub jednostkom ucieczkę z aktualnie zajmowanego miejsca. Gracz powinien uaktywnić jednostki, które mają się rozproszyć, i nacisnąć klawisz X. Każde naciśnięcie klawisza X zmusza aktywne jednostki do zmiany miejsca pobytu.
Zatrzymanie jednostek	S	Zmusza jednostki do natychmiastowego zatrzymania się. Gracz powinien uaktywnić jednostki, które chce zatrzymać, i nacisnąć klawisz S.
Śledzenie jednostki	F	Sprawia, że ekran taktyczny wyśrodkowuje się na wybranej jednostce i automatycznie przewija tak, by jednostka ta pozostawała pośrodku ekranu. Gracz powinien uaktywnić jednostkę, która ma być śledzona, i nacisnąć klawisz F. Powtórne naciśnięcie F powoduje wyłączenie trybu śledzenia.

**Wymuszony ostrzał** CTRL + LPM

Zmusza uaktywnione jednostki lub struktury do prowadzenia ostrzału wskazanego miejsca, niezależnie od tego, czy znajdują się w nim wrogie obiekty, czy też nie. Gracz powinien uaktywnić jednostki lub struktury, którym chce wydać ten rozkaz, a następnie przytrzymać CTRL i kliknąć LPM na wybranym punkcie. Ostrzał będzie prowadzony do chwili, gdy strzelającym zabraknie amunicji lub otrzymają inne rozkazy.

**Wymuszony ruch** ALT + LPM

Zmusza uaktywnione jednostki do przemieszczenia się do wskazanego punktu. Gracz powinien uaktywnić jednostki, którym chce wydać ten rozkaz, a następnie kliknąć LPM, przytrzymując klawisz ALT. Jednostki postarają się zbliżyć do wyznaczonego celu na tyle, na ile pozwalają reguły gry.

**Punkt zbiorczy dla powstających jednostek** CTRL + ALT + LPM

Nakazuje jednostkom produkowanym w fabryce uzbrojenia lub werbowanym w koszarach przejście w określone miejsce natychmiast po pojawieniu się na polu bitwy. Uaktywnij fabrykę lub koszary, przewiń mapę do miejsca, w którym chcesz wyznaczyć punkt zbiorczy, przytrzymaj CTRL + ALT i kliknij LPM. Wszystkie nowe jednostki będą kierować się do wskazanego punktu.

**Przejdź do ostatniego sygn. radaru/systemu EVA** V

Przewija ekran taktyczny, wyśrodkowując go w miejscu ostatniego wydarzenia zarejestrowanego przez radar lub system EVA. Gracz może nacisnąć klawisz V, gdy tylko będzie miało miejsce jakieś wydarzenie tego typu.

**Tryb nawigacyjny** W

Uaktywnia tryb nawigacyjny kursora, który umożliwia graczowi rozmieszczanie punktów nawigacyjnych. Ponowne naciśnięcie W powoduje wyłączenie trybu nawigacyjnego.

<b>Zapętlenie trasy</b>	<b>SHIFT + LPM</b>	Punkty nawigacyjne mogą zostać połączone w pętlę, tworząc trasę patrolową. Rozmieść odpowiednie punkty nawigacyjne, a następnie przytrzymaj SHIFT i kliknij LPM na pierwszym punkcie zestawu. Cursor nawigacyjny przyjmie kształt kolistej strzałki, informując o zapętleniu trasy.
<b>Patrol strażniczy</b>	<b>CTRL + ALT + LPM</b>	Zmusza jednostki poruszające się wzdłuż punktów nawigacyjnych do samoczynnego atakowania wszystkich napotkanych jednostek nieprzyjaciela. Uaktywnij grupę jednostek, przytrzymaj CTRL + ALT i kliknij LPM na wybranym punkcie nawigacyjnym. Jednostki wchodzące w skład patrolu będą przemieszczać się wyznaczonym kursem, ale otworzą ogień do każdego wroga, który wejdzie w zasięg ich uzbrojenia. Po zniszczeniu przeciwnika powrócą na swoją trasę.
<b>Usunięcie p. nawigacyjnego</b>	<b>Delete</b>	Usuwa z listy wybrany punkt nawigacyjny. Gracz powinien wybrać odpowiedni punkt nawigacyjny i nacisnąć Delete, co spowoduje zamknięcie listy.
<b>Zapamiętanie punktu 1 mapy taktycznej</b>	<b>CTRL + F9</b>	Ustala punkt wyśrodkowania mapy taktycznej. Przewiń ekran do miejsca, które ma być zapamiętane, i naciśnij CTRL + F9. Gdy chcesz wrócić do zapamiętanego miejsca, naciśnij F9.
<b>Zapamiętanie punktu 2 mapy taktycznej</b>	<b>CTRL + F10</b>	Ustala punkt wyśrodkowania mapy taktycznej. Przewiń ekran do miejsca, które ma być zapamiętane, i naciśnij CTRL + F10. Gdy chcesz wrócić do zapamiętanego miejsca, naciśnij F10.
<b>Zapamiętanie punktu 3 mapy taktycznej</b>	<b>CTRL + F11</b>	Ustala punkt wyśrodkowania mapy taktycznej. Przewiń ekran do miejsca, które ma być zapamiętane, i naciśnij CTRL + F11. Gdy chcesz wrócić do zapamiętanego miejsca, naciśnij F11.
<b>Zapamiętanie punktu 4 mapy taktycznej</b>	<b>CTRL + F12</b>	Ustala punkt wyśrodkowania mapy taktycznej. Przewiń ekran do miejsca, które ma być zapamiętane, i naciśnij CTRL + F12. Gdy chcesz wrócić do zapamiętanego miejsca, naciśnij F12.

**Wyśrodkowanie mapy taktycznej na bazie**

H

Przewija mapę taktyczną, wyśrodkowując widok na placu budowy. Jeśli gracz nie posiada placu budowy, ekran wyśrodkowuje się na następnej strukturze w kolejności według cen.

**Przewinięcie paska bocznego w górę**

Page Up

Przewija obie strony paska bocznego o jedną stronę w górę, a nie o jeden obiekt.

**Przewinięcie paska bocznego w dół**

Page Down

Przewija obie strony paska bocznego o jedną stronę w dół, a nie o jeden obiekt.

**Tryb zasilania**

P

Uaktywnia tryb zasilania, umożliwiający włączanie i wyłączanie zasilania budynków. Tryb ten jest wyłączany przez ponowne naciśnięcie klawisza P lub kliknięcie PPM.

**Zrzut ekranu**

CTRL + C

Zapisuje na dysku zawartość ekranu w postaci pliku graficznego w formacie .PCX, o rozdzielczości 640x480. Każde naciśnięcie CTRL + C powoduje zapisanie nowego pliku pod kolejnym numerem, na przykład GAME001, GAME002, itd.

**Następna jednostka**

N

Uaktywnia następną jednostkę na mapie, niezależnie od jej położenia.

**Poprzednia jednostka**

B

Uaktywnia poprzednią jednostkę na mapie, niezależnie od jej położenia.

**Uaktywnienie wszystkich jednostek**

E

Uaktywnia wszystkie jednostki gracza, znajdujące się obecnie na mapie taktycznej. Kliknięcie PPM powoduje dezaktywację tych jednostek.

**Utworzenie grupy** CTRL + 0-9

Tworzy grupę, umożliwiając natychmiastowe uaktywnienie wszystkich jednostek przydzielonych do grupy – przez naciśnięcie jednego klawisza. Gracz powinien uaktywnić jednostki, które chce włączyć do grupy, a następnie nacisnąć kombinację CTRL + jedna z cyfr (od 0 do 9). Grupa jednostek zostanie przypisana do wybranego numeru. Przypisanie nowej grupy do numeru, który został już przydzielony do jakiejś grupy, spowoduje zastąpienie starej grupy.

**Uaktywnienie grupy** 0-9

Uaktywnia grupę przypisaną do danej cyfry, o ile grupa taka została zdefiniowana.

**Wyśrodkowanie na grupie** ALT + 0-9

Uaktywnia wybraną grupę i wyśrodkowuje na niej ekran. Grupa musi zostać zdefiniowana przed użyciem tej funkcji. Jeśli grupa jest rozrzucona na dużej przestrzeni, ekran wyśrodkuje się na najpotężniejszej jednostce wchodzącej w skład grupy.

**Dodanie jednostki do grupy** SHIFT + 0-9

Dodaje nową jednostkę do grupy utworzonej za pośrednictwem kombinacji CTRL + n. Gracz powinien nacisnąć klawisz CTRL + n (numer grupy), aby uaktywnić grupę, do której chce dodać jednostkę. Następnie, przytrzymując klawisz SHIFT, powinien kliknąć LPM na jednostce, która ma zostać dodana do grupy. Naciśnięcie CTRL + n (numer grupy, do której dodajesz jednostki) spowoduje dodanie nowych sił do grupy.

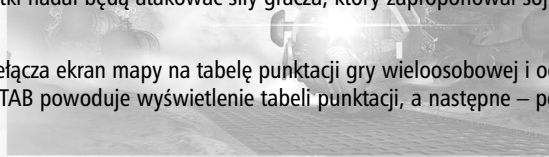
**Dodanie jednostki do grupy** SHIFT + LPM

Dodaje nową jednostkę do uaktywnionej grupy. Gracz powinien uaktywnić grupę, a następnie, przytrzymując klawisz SHIFT, kliknąć LPM na jednostce, która ma zostać dodana do grupy. Można to robić więcej niż raz, aby dodać do grupy więcej jednostek.



## POLECENIA Klawiaturowe aktywne tylko w trybie wielu graczy

Czynność	Domyślne polecenie	Opis
Przełącznik sojuszu	A	Służy do zawierania sojuszy z innymi graczami. Gracz powinien uaktywnić jednostkę należącą do tego przeciwnika, z którym chce zawrzeć sojusz, i nacisnąć klawisz A. Jest to czynność jednostronna. Drugi gracz musi zareagować w ten sam sposób, w przeciwnym razie jego jednostki nadal będą atakować siły gracza, który zaproponował sojusz.
Przełącznik mapy radarowej	TAB	Przełącza ekran mapy na tabelę punktacji gry wieloosobowej i odwrotnie. Pierwsze naciśnięcie TAB powoduje wyświetlenie tabeli punktacji, a następne – powrót do mapy radarowej.





## TWÓRCY GRY

### KIEROWNICTWO PRODUKCJI

STARSZY PRODUCENT

KOPRODUKCJA

KIEROWNICTWO TECHNICZNE

GŁÓWNI PROGRAMIŚCI

PROGRAMIŚCI

DODATKOWE PROGRAMOWANIE

GŁÓWNI PROJEKTANCI

PROJEKTANCI

GŁÓWNI GRAFYCY 3D

GRAFYCY 3D

GŁÓWNI GRAFYCY INTERFEJSU

GRAFYCY INTERFEJSU

GRAFYCY KONCEPCJI

DODATKOWA GRAFIKA

REŻYSERIA DŹWIĘKU

ORYGINALNA ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

PROJEKT DŹWIĘKU

REJESTRACJA RUCHU

KOMPRESJA GRAFIKI

KIEROWNICTWO KONTROLI JAKOŚCI

GŁÓWNI KONTROLERZY JAKOŚCI

KONTROLA JAKOŚCI

RETT W. SPERRY

DONNY MIELE

RADE STOJSAVLJEVIC

STEVE WETHERILL, ERIC WANG

JOE BOSTIC, STEVE TALL, BRET AMBROSE

NEAL KETTLER, DENZIL E. LONG, MARIA DEL MAR MCCRE-  
ADY LEGG, JONATHAN LANIER, GREG HJELSTROM

WEI SHOONG TEH

BRETT W. SPERRY, ADAM P. ISGREEN, ERIK YEO

JOHN ARCHER, MICHAEL LIGHTNER, PATRICK PANNULLO,  
PATRICK CONNELLY, DAVID LEARY

ERIC GOOCH, JIM MAY, TSE CHENG LO

MARGO ANGEVINE, CHUCK CARTER, DAN LYONS, BOB  
MARKER, MILES RITTER, CHIP MYERS, CHRIS DEMERS

JOSEPH B. HEWITT IV, FERBY MIGUEL

MATTHEW HANSEL, SHELLY JOHNSON, REN OLSEN,  
DAN LYONS, DAVID POTTER

GARY L. FREEMAN, JACK MARTIN, JEFF HYDORN

MATTHEW SKUTNIK, MICHAEL BAKER, BRYANT JOHNSON,  
SETH SPAULDING, DAVID STOKES, SEAN WANG, D. 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 WINE-  
GARDNER, RANDY STAFFORD, RICHARD RASMUSEN,  
SHAWN TREANTS, STEVE LAITY, STEVE SHOCKEY, STEVE  
TARANTINO, CLINT AUTREY, MICHAEL MAY, CHAD FLET-  
CHER, TROY LEONARD, BEAU HOPKINS, RHODA ANDER-  
SON, BRENDA BILLIOT, TIM HEMPEL

LOKALIZACJA

MARKETING

PROJEKT OPAKOWANIA

INSTRUKCJA

OPRAWA GRAFICZNA INSTRUKCJI

SONIA YAZMADJIAN, DAVID LAPP, BIANCA NORMANN,  
CHRISTINE JEAN, MANUEL BERTRAMS, SYLVAIN CABUR-  
ROSSO

LAURA MIELE, LINCOLN HERSHBERGER, AARON COHEN,  
CHRIS RUBYOR, TED MORRIS

CREATIVE DYNAMICS INC.

RADE STOJSAVLJEVIC

OMR

## OBSDA

MICHAEL MCNEIL

JAMES SOLOMON

KANE

ANTON SLAVIK

UMAGON

OXANNA KRISTOS

CHANDRA

VEGA

HASSAN

TRATOS

NOD ANCHORMAN

JAKE MCNEIL

BRINK, pilot KODIAKA

DOWÓDCA BAZY TAO

KOMANDOS – MUTANT

GHOSTALKER

Komandosi GDI w polu

ŻOŁNIERZ NOD w polu

KAPRAL LEWIS

KIEROWCA MONTAUKA NOD

TECHNIK Z FILADELFI

SIERŻANT NOD

GŁOS CABAALA

GŁOS EVY

MICHAEL BIEHN

JAMES EARL JONES

JOSEPH D. KUCAN

FRANK ZAGARINO

CHRISTINE STEELE

MONIKA SCHNARRE

KRIS IYER

FRANCISCO QUINN

ADONI MAROPIS

CHRISTOPHER WINFIELD

THYME LEWIS

DANIEL KUCAN

ATHENA MASSEY

BAYANI ISON

NILS ALLEN STEWART

GIL BIRMINGHAM

CATHY DEBUONO, WILEY PICKET

SIDNEY LIUFAU

ERIC RUTHERFORD

ALAIN BENETAR

JEFFERY J. CASTILLIO

ANDREW BRYNIARSKI

MILTON JAMES

JESSICA STRAUS

## Produkcja sekwencji dramatycznych

PRODUCENT	DONNY MIELE
REŻYSER	JOSEPH D. KUCAN
DRUGI REŻYSER	DONNY MIELE
SCENARIUSZ	PETER OCKO
FABUŁA	DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY, ERIC YEO
DODATKOWE DIALOGI	JOHN LEWINSKI, MARGARET STOHL
ZDJĘCIA	KURT RAUF
REDAKCJA	BARBRA SPANGERS, KEVIN BECQUET
OBSDA	MARILEE LEAR, C. S. A.
PRODUKCJA DŹWIĘKU	PAUL S. MUDRA, DWIGHT K. OKAHARA
PRODUCENT LINII	KATHRYN BRINK
KIEROWNIK PRODUKCJI JEDNOSTKI	STEVEN F. TORNABENE
KIEROWNICTWO PRODUKCJI	BARRY GREEN, KAREN GLOYD
ASYSTENT REŻYSERA	PAUL BASTARDO
ASYSTENCI PRODUKCJI	DANA WHITE, PATIENCE BECQUET
KIEROWNICTWO PLENERÓW	EDWARD FICKETT
WYSZUKIWANIE PLENERÓW	JEAN HAND, LEANNE LINDSEY
TRANSPORT	PAUL BILLINGS
GŁÓWNY TECHNIK	ANTHONY SIMMS
ZASTĘPCA GŁÓWNEGO TECHNIKA	JOHN DWYER
TECHNICY	JOHN GRAY, JEREMY SETTLES
EFEKTY WYSTRZAŁÓW	PATRICK KERBY
PRODUKCJA EFEKTÓW WIZUALNYCH	RADE STOJSAVLJEVIC
NADZÓR CGI	CHUCK CARTER
NADZÓR EFEKTÓW WIZUALNYCH	MICHAEL LAWLER
EFEKTY WIZUALNE	KEVIN BECQUET, CHUCK CARTER
PROJEKT KOSTIUMÓW I CHARAKTERYZACJI	RON WILD
ASYSTENT CHARAKTERYZACJI	JASON SEIGAL
GŁÓWNY CHARAKTERYZATOR	JIM SACCA
ASYSTENT CHARAKTERYZATORA	MELISSA STREET
GŁÓWNY FRYZJER	ALLISON C. BONANNO
ASYSTENT FRYZJERA	NICOLE CHRISTENSEN

### GARDEROBA

KAREN STEVENS

### GŁÓWNY GARDEROBIANY

OLWEN G ZARLENGO

### ASYSTENT GARDEROBIANY

JOHN STONE

### KONSTRUKCJA DEKORACJI

THE EFFECTS NETWORK

### ROBOTNICY

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

### SCENOPISY

KEVIN FARRELL

### NADZORCA SCENOPISU

MARK THOMAS

### OPERATOR WYBUCHÓW

RICHARD RASMUSSEN

### OBŚLUGA POJAZDÓW

YOU NAME IT CATERERS

### SPECJALNE PODZIĘKOWANIA OTRZYMUJĄ:

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

### DODATKOWE GŁOSY W GRZE:

TERRENCE WALKER, MIKE LEGG, LOUIS CASTLE, LINCOLN HERSHBERGER, FRANK KLEPACKI, BRENDA BILLOT, 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

### SPECJALNE PODZIĘKOWANIA OTRZYMUJĄ:

LOUIS CASTLE, TONY CASTLE, DON MATTRICK, GRAEME STRUTHERS, BING, DG, MIKE LEGG za jego nieprzebraną wylewność,  
LENSFLARES – ponieważ każdy uwielbia dobre efekty optyczne,  
NEWTEK, DYNAMIC REALITIES, WORLEY LABORATORIES, wspólny architekt ANTONIO GAUDI.

Tłumaczenie polskiej wersji dokumentacji: JANUSZ MRZIGOD

## UWAŻA

ELECTRONIC ARTS ZASTRZEGA SOBIE PRAWA DO WPROWADZANIA ULEPSZEŃ DO PRODUKTU OPISANEGO W NINIEJSZEJ INSTRUKCJI W DOWOLNEJ CHWILI BEZ UPRZEDZENIA. NINIEJSZA INSTRUKCJA I PRODUKT W NIEJ OPISANY CHRONIONE SĄ PRAWAMI AUTORSKIMI. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. ŻADEN FRAGMENT NINIEJSZEJ INSTRUKCJI CZY OPISYWANEGO PRZEZ NIĄ PROGRAMU NIE MOŻE BYĆ KOPIOWANY, ODTWARZANY, TŁUMACZONY LUB PRZEKSZTAŁCANY W POSTAĆ ELEKTRONICZNĄ BEZ UPRZEDNIEGO PISEMNEGO ZEZWOLENIA ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKSHIRE, SL3 8XP, ENGLAND. ELECTRONIC ARTS NIE UDZIELA ŻADNYCH GWARANCJI, POŚREDNICH LUB BEZPOŚREDNICH WARUNKÓW I REPRESENTACJI, ZWIĄZANYCH Z NINIEJSZĄ INSTRUKCJĄ, JEJ JAKOŚCIĄ, SPRZEDAWALNOŚCIĄ CZY PRZYDATNOŚCIĄ DO JAKIEGOKOLWIEK CELU. INSTRUKCJA NINIEJSZA JEST ROZPOWSZECZNIANA W DANEJ POSTACI. ELECTRONIC ARTS UDZIELA PEWNYCH OGRANICZONYCH GWARANCJI W ZWIĄZKU Z OPROGRAMOWANIEM I JEGO NOŚNIKIEM. W ŻADNYM WYPADKU ELECTRONIC ARTS NIE PRZYJMUJE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB ZAMIERZONE USZKODZENIA. POWYŻSZE USTALENIA NIE WPŁYWAJĄ NA ANI NIE NARUSZAJĄ USTAWOWYCH PRAW NABYWCY, JEŚLI TYLKO NABYWCA NIE JEST KONSUMENTEM NABYWAJĄCYM TOWAR NA DRODZE INNEJ, NIŻ HANDLOWA.

## OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania na okres dziewięćdziesięciu (90) dni od daty nabycia, iż nośnik i dokumentacja są wolne od błędów związanych z surowcem i wykonaniem. W tym okresie uszkodzony nośnik zostanie wymieniony po zwróceniu oryginalnego produktu do Electronic Arts na adres podany w niniejszym dokumencie, wraz z datowanym dowodem zakupu, opisem wad, wadliwym nośnikiem i adresem zwrotnym reklamującego.

Niniejsza gwarancja jest dodatkiem do ustawowych praw konsumenta, których nie modyfikuje w żaden sposób. Niniejsza gwarancja nie dotyczy samego oprogramowania, które jest rozpowszechniane w danej postaci; nie dotyczy też nośnika uszkodzonego wskutek niewłaściwego lub zbyt długiego używania.

## ZWROTY PO UPŁYWIE TERMINU GWARANCJI

Electronic Arts wymieni nośnik uszkodzony przez użytkownika, o ile tylko pozwolą na to aktualne zasoby, jeśli oryginalny nośnik zostanie zwrócony wraz z eurocekiem lub przekazem pocztowym na 7,50 funta brytyjskiego za każdy kompakt, płatnym na Electronic Arts Ltd.

Prosimy pamiętać o załączeniu pełnego opisu uszkodzenia, nazwiska, adresu i, jeśli to możliwe, numeru telefonu, pod którym moglibyśmy skontaktować się z klientem podczas dnia.

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

© 1999 **Electronic Arts**. Command & Conquer, Tiberian Sun i Westwood Studios są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Westwood Studios jest oddziałem Electronic Arts™. Windows jest znakiem towarowym lub zastrzeżonym znakiem towarowym Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach.

56

ΠΟΤΑΤΚΙ ΛΪΨΤΚΟΨΝΙΚΑ

