

VAROITUS LAAJAKUVATELEVISIOIDEN OMISTAJILLE!

Liikkumattomat kuvat tai kuviot saattavat pysyvästi vahingoittaa TV:n kuvaputkea tai jättää jälkiä TV:n katodisädeputken (TV-ruudun) pintaan. Vältä TV-pelien toistuvaa ja pitkäaikaista pelaamista laajakuvatelevisioissa.

VAROITUS EPILEPTISISTÄ KOHTAUKSISTA

Lukekaa huolella läpi seuraava kappale ennen kuin alatte itse tai annatte lastenne pelata tätä TV-peliä.

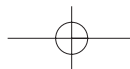
Jotkut ihmiset saavat helposti epileptisiä kohtauksia tai menettävät tajuntansa joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille, normaalissa elämässä ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan TV-kuvaa tai pelatessaan TV-pelejä. Sama saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianosaisella olisikaan koskaan aikaisemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan ennen saanut epileptistä kohtausta.

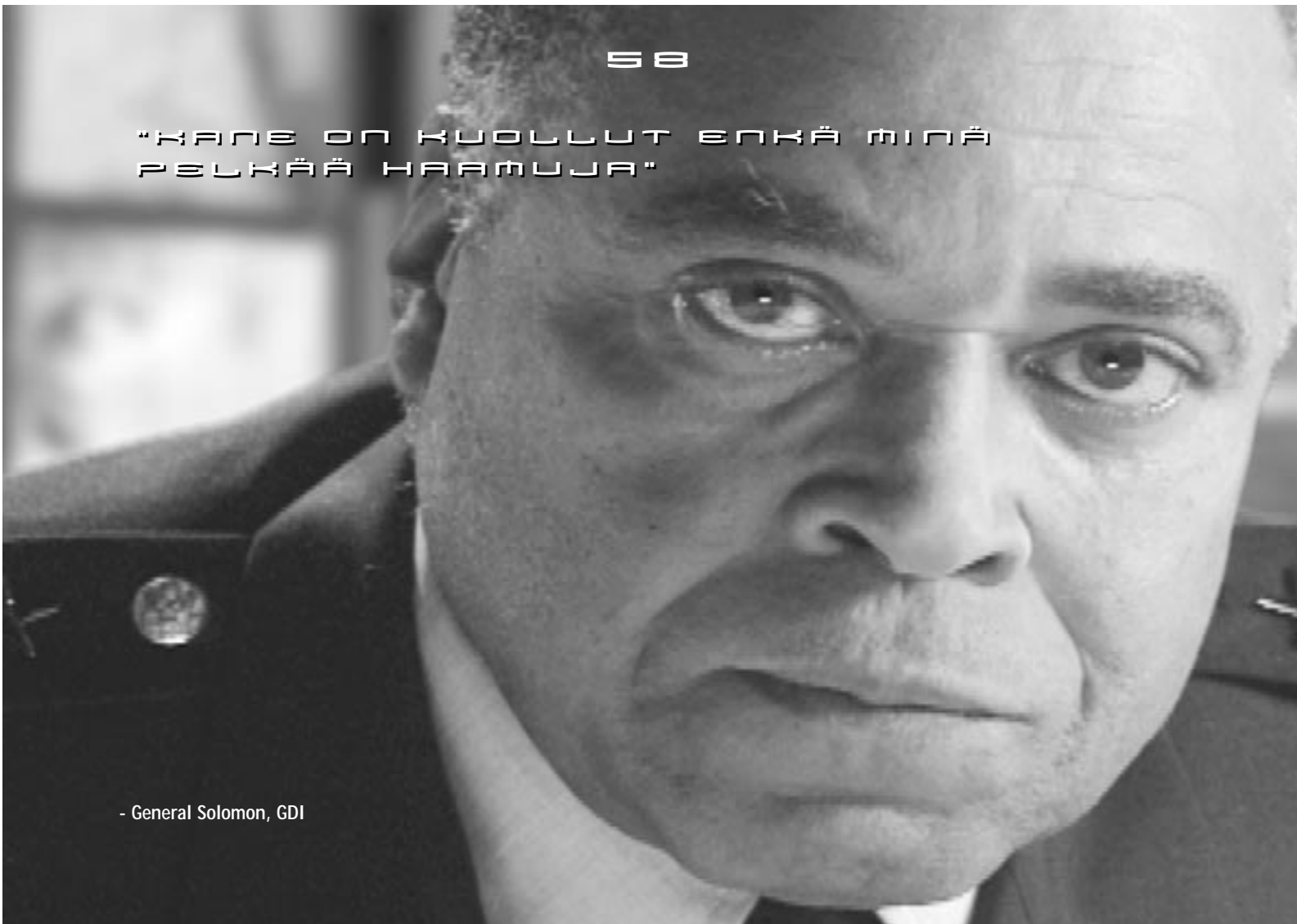
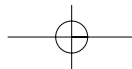
Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) ollessanne tai oltuanne välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen kuin alat pelata TV-peliä.

Suosittellemme, että vanhemmat valvoisivat lastensa TV-pelejä. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy TV-peliä pelatessa yhtäkään seuraavista oireista - huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia - pyydämme asianosaista **VÄLITTÖMÄSTI** lopettamaan TV-pelin pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

Pelin aikana noudatettavaksi suositeltavia varomääräyksiä

- Älä oleskele liian lähellä TV:n ruutua. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pientä TV:tä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- Tarkista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10-15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

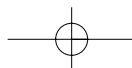
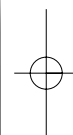
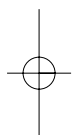


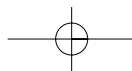


58

"KANE ON KUOLLUT ENKÄ MINÄ
PELKÄÄ HAAMUJA"

- General Solomon, GDI

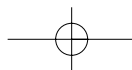




"HUHUT KUOLEMASTANI OVAT
VAHVASTI LIIOITELTUJA"



- Kane, NOD



60

ERITTÄIN SALAINEN

>GLOBAL DEFENCE INITIATIVE, GDI
OSASTO 85567

SERVERIN LUOKITUS PUNAINEN / EI INFORMAATIOVUODON VAARAA
SATELLIITTIVERKKOYHTEYS, MAATA KIERTÄVÄ PHILADELPHIAN ASEMA

ARVIO KÄYNNISSÄ OLEVASTA KONFLIKTISTA -- GDI VS. NOD
TIEDOSTON KÄSITELLYT: EVA 9

VASTAANOTETTU: 19. tammikuuta 2030

KOODATUN TIEDOSTON VASTAANOTTAJA: KENRAALI JAMES SOLOMON

KENRAALI SOLOMON.....

.....TIEDOT KÄSITELTY PYNNÖSTÄNNE.....

.....TAISTELUSTRATEGIAT LASKETTU.....

.....VOIMAVAROJA VERRATTU TOISIINSA.....

.....MAHDOLLISUUDET VOITTAAN/HÄVITÄ LASKETTU.....

.....ARVIOITU IHMISUHRIEN MÄÄRÄ ON.....

.....MOLEMMIN PUOLIN VALTAVA.....

.....SEURAAVASSA JOHTOPÄÄTÖKSET SALATTUNA.....

.....ODOTAN KÄSKYJÄ.....

.....EVA.....

TIEDOSTON SISÄLTÖ

ARVIO TAISTELUSTA: GDI VS. NOD	62	Multiplayer Game moninpeli	91
TIETOJA RAPORTISTA	62	Options asetukset	91
KONFLIKTIN HISTORIA	62	Exit Game poistu pelistä	91
1900-LUVUN KONFLIKTI	62	PERUSKOMENNOT	91
2000-LUVUN KONFLIKTI	62	Kartan vieritys	92
KOLME OSATEKIJÄÄ	63	Joukkojen komentaminen	92
KANEN PALUU	63	RYHMIEN MUODOSTAMINEN	92
KONFLIKTIN VAIKUTUS YMPÄRISTÖÖN	63	VARJO	93
ARVIO GDI:N JOUKOISTA	64	SIVUIKKUNA	93
ARVIO NODIN JOUKOISTA	65	Tukikohdan rakentaminen	93
ARVIO UNOHDETETTUIJEN JOUKOISTA	66	Rakentaminen	94
KANE – HENKILÖKOHTAINEN PROFIILI	66	Energia	95
YKSIKÖT – SALAINEN TIEDUSTELURAPORTTI	67	ENERGIAN MÄÄRÄ	95
GDI:N YKSIKÖT - SALAINEN	67	RIITTÄMÄTÖN ENERGIA	95
NODIN YKSIKÖT - SALAINEN	72	ENERGIANAPPI	95
GDI:N RAKENNUKSET - SALAINEN	77	Kasarmin rakentaminen	96
NODIN RAKENNUKSET - SALAINEN	82	Raha ja tiberiumin KERÄÄMINEN	96
GDI:N JA NODIN YKSIKÖT	87	Sadonkorjaajan käyttö	96
GDI:N JA NODIN RAKENNUKSET	88	Tiberiumin vieminen	96
C&C TIBERIAN SUN PELIOHJEET	89	RAKENNUSTEN PARANTELU (vain GDI)	97
SODANKÄYNNIN PERUSTEET	89	Myyntinappi & MYYMINEEN	97
PELIN ALOITTAMINEN	89	Välitapit	97
Valitse puolesi: GDI vs. Nod	89	TUTKA	99
Kun olet valinnut mieleisesi puolen, sinut viedään intron myötä päävalikkoon	89	Vihollisten rakennusten kaappaaminen	99
Start New CAMPAIGN aloita uusi kampanja	90	Sisään -kohdistin	100
Difficulty Levels vaikeustaso	90	Tarkistus	100
Load Mission lataa tehtävä	90	Yksiköiden korjaaminen	100
		ASETUKSET	101
		SODANKÄYNNIN HIENOUEDET	103
		MONINPELIN NÄPPÄIMET	108
		TYÖRYHMÄ	109

62**ARVID TAISTELUSTA: GDI VS. NOD
TIETOJA RAPORTISTA**

Tämän raportin on kenraali James Solomonin, GDI:n ylipäällikön käskystä muodostanut EVA 19. tammikuuta 2030.

Tämä dokumentilla on kaksi tarkoitusta. Ensinnäkin se kokoaa yhteen viimeisimmät tiedustelujoukkojemme raportit ja muodostaa niiden perusteella yksityiskohtaiset kuvaukset Nodin yksiköistä, rakennuksista, välineistä ja henkilökunnasta. Toiseksi se muodostaa arvion GDI:n yksiköistä, rakennuksista, välineistä ja henkilökunnasta verrattuna Nodin vastaaviin.

Kaikkien tähän selontekoon tutustuvien turvaluokituksen on oltava vähintään PUNAINEN. Turvallisuusmääräysten rikkominen on sota oikeuden alainen rikos ja siitä langetetaan kuolemanrangaistus.

**KONFLIKTIN HISTORIA
1900-LUVUN KONFLIKTI**

Konflikti Global Defence Initiativen ja Brotherhood of Nodin välillä sai alkunsa 1900-luvun loppupuolella. GDI, joka on nykyään maapallon mahtavin sotilasjärjestö, muodostettiin neljäkymmentäviisi vuotta sitten Yhdistyneiden kansakuntien toimesta.

GDI perustettiin pitämään yllä maailmanlaajuista rauhaa. Se pyrkii lopettamaan väkivaltaiset konfliktit eri puolella maailmaa apunaan teknologisen kehityksen huippua edustava aseistus sekä ylivertaisen harjoituksen saaneiden upseerien tinkimätön lojaalisuus.

Samaan aikaan alkoi karismaattisen Kanen johtama Brotherhood of Nod saada jalansijaa. Nod toimi aluksi lähinnä kehitysmaissa – jos jossain oli tyytymättömyyttä ja levottomuutta, siellä oli myös Kane.

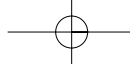
Laittomasta tiberiumkaupasta ansaitsemine rahoineen ja lupauksineen uudesta maailmanjärjestyksestä alkoi Brotherhood of Nod nousta valtaan. Muutamista hajallaan olevista hallitukseen tyytymättömistä joukoista kasvoi armeija – armeija jolla oli tehokkaita ydinaseita, häikäilemättömät taktiikat ja valtava omaisuus.

2000-LUVUN KONFLIKTI

Nodin ensimmäinen varteenotettava yritys nousta maailmanvaltaan epäonnistui ja Kanen oletettiin kuolleen ratkaisevassa taistelussa.

Vaikka Nod hajotettiin alkutekijöihinsä ja GDI väitti saavuttaneensa täydellisen voiton, Kanen ruumista ei koskaan löydetty (Korkeat tahot GDI:ssä ovat jälkiviisaasti tulleet siihen tulokseen, että tämä oli vakava virhe). Kanen seuraajat eivät luopuneet toivosta vaan jäivät uskollisesti odottamaan, että heidän johtajansa palaisi jonain päivänä.

Kane-havainnoista tuli varsin yleinen myytti seuraavina vuosikymmeninä, varsinkin Nodin entisten tukikohtien alueilla. Lukuisten GDI:n suorittamien tutkimusten jälkeen Kane julistettiin virallisesti kuolleeksi ja tutkimuspöytäkirjat suljettiin yleisön silmiltä. Nodilta riistettiin kansalaisyhteiskunnat ja se hajosi erillisiin pienryhmiin.



KOLME OSATEKIJÄÄ

Tällä hetkellä GDI tarkkailee maan taistelutilannetta Philadelphiasta, maata kiertävästä komentokeskuksesta käsin.

Kolme suurta sotilasryhmää vaikuttaa yhä enemmän maailmanlaajuisiin suhteisiin:

GDI:N JOUKOT jatkavat taisteluaan maailmanjärjestyksen puolesta – aivan kuten Yhdistyneiden kansakuntien maailmanlaajuisen puolustuksen direktiivissä 3115 sanotaan.

BROTHERHOOD OF NOD on hajonnut erillisiin ryhmiin menetettyään Kanen viime tiberiumsodassa. Lukuisat pienryhmien johtajat ovat yrittäneet yhdistää Nodin omaan valtaansa mutta kukaan ei ole siinä tähän mennessä onnistunut. Nodin pirstaleinen komentorakenne tekee siitä arvaamattoman ja erittäin vaarallisen.

UNOHDETUT eli mutantit ovat muuttamassa maailmanlaajuisen taistelun tasapainoa. Vakavan tiberiummyrkytyksen uhreista koostuvan heimoyhteisön jäsenet ovat säälimättömiä sotureita. Sekä GDI:n että Nodin hylkääminä he eivät luota kehenkään ja ovat äärimmäisen vaarallisia.

KANEN PALUU

Vähän aikaa sitten Kane itse otti virallisella tiedonannolla yhteyttä GDI:n johtaviin upseereihin. Testit ovat todistaneet, että viesti todellakin on autenttinen. Viestistä on kuitenkin paljastunut testeissä vähäistä säännöttömyyttä, mikä viittaa siihen, että kuvaa on jollain tapaa käsitelty. Asiasta ei kuitenkaan ole epäilystäkään – Kane on palannut.

Kun yhteydenotosta oli kulunut muutama päivä, Kane laukaisi ensimmäisen salamahyökkäyksensä. Tällä hetkellä hän näyttää toimivan kätkeystä maanalaisesta tukikohdasta käsin, käytössään pelottavat voimat ja toistaiseksi tuntemattomat apurit.

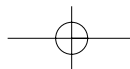
Riittämättömien tietojen vuoksi EVA ei pysty määrittelemään, mistä Nod saa kaikki voimavaransa, lentokoneensa, joukkonsa ja teknologiansa.

KONFLIKTIN VAIKUTUS YMPÄRISTÖÖN

Tiberiumia esiintyy eniten lauhkealla, trooppisella ja subtrooppisella vyöhykkeellä. Tuntemattomaksi jääneistä syistä tiberium leviää paljon hitaammin hedelmättömillä napa-alueilla. Tiberiumia on kahta eri lajia, sinistä ja vihreää. Niitä kerätään tiberiumkentiltä ja käsitellään jalostamoissa.

Tiberiumin leviämisprosessi on jäänyt suurelta osin mysteeriksi. Tutkimuksissa on paljastunut, että tiberium imee tärkeitä mineraaleja maaperästä ja näin käytännössä tuhoaa sitä ympäröivän maan.

Tämän lisäksi tiberiumsuonet ovat alkaneet viime vuosina versoa lauhkeilla alueilla ja synnyttäneet hävitystä ja kaaosta ympäristössään. Raporttien mukaan nämä suonet saattavat olla eräänlaista mutatoitunutta kasvistoa, ja ne aiheuttavat vahinkoa niin rakennuksille, yksiköille kuin kulkuneuvoillekin.



64

Myös rajut ionimyrskyt, joiden yhteyttä tiberiumiin ei ole saatu selville, piiskaavat edelleen lauhkeita tiberiumvyöhykkeitä. Vaikka tiberium on meille yhä mysteeri, se on epäilemättä mahtavinta ainetta, mitä planeettaamme löytöy. Kanen alunperin käyttöönsä valjastamana se nosti Brotherhood of Nodin sellaiseen valtaan, mihin sen köyhillä joukoilla ei olisi muuten ollut asiaa. GDI:n tutkimuslaitoksissa on yritetty jo vuosien ajan selvittää tiberiumin saloja, mutta tähän mennessä on selvinnyt hyvin vähän varmaa tietoa. 1,5 % yhdisteestä on edelleenkin tuntematonta alkuperää eikä sitä pystytä jaottelemaan normaalin luokittelun mukaan. Tiberiumia pidettiin kerran saastuttamattomana tulevaisuuden energialähteenä, ja sekä NOD että GDI ovat vuosikymmenien ajan sijoittaneet omaisuuksia tiberiumin tutkimiseen, kuuluisan GDI:n tohtori Ignatio Moebiuksen pohjatyöhön tutkimuksensa perustaen. Ilman tiberiumia ei kummallakaan osapuolella olisi voimavaroja mahtavien armeijoidensa liikkuttamiseen. Viime vuosina tiberiumista on kuitenkin selvinnyt hätkähdyttäviä asioita. Tiberiumin on aina tiedetty olevan vaarallista ainetta, mutta viime vuosina on suuressa osassa tiberiumille altistuneista ihmisistä havaittu geneettisiä mutaatioita ja erilaisia tiberiumista aiheutuneita tauteja.

Eloon jääneet mutantit kutsuvat itseään "unohdetuiksi". He ovat vetäytyneet maan alle, mistä käsin he janoavat kosta ja terrorisoivat ihmiskuntaa.

GDI on viime aikoina käynnistänyt täysimittaisen operaation näiden tartunnan saaneiden ihmisten pelastamiseksi. Nod taas on kiinnostuneempi käyttämään heitä koekaniineina testeissä, joiden tarkemmasta luonteesta ei ole tietoa. Tällä hetkellä GDI:n suositus on, että terveet ihmiset eivät altistaisi itseään tiberiumin vaikutukselle ilman suojavaatteita.

ARVIO GDI:N JOUKOISTA

Tämä EVA-yksikkö on suorittanut perinpohjaisen arvion GDI:n joukkojen vahvuuksista ja heikkouksista.

GDI on vuosikymmenien ajan valvonut planeettaamme maata kiertävästä komentokeskus Philadelphiasta käsin. GDI:n maailmanlaajuinen tuki takaa sille yliveraisen teknologian, aseistuksen, rahoituksen ja mahdollisuuden perinteisten sotilasjoukkojen jatkuvaan rekrytointiin. GDI:n joukot ovat kunnianhimoisia, ahkeria, yhteistyökykyisiä ja lojaaleja. Nämä 2000-luvun sotilaat haluavat sekä rauhaa että kunniaa. Ja ennen kaikkea he haluavat voittaa – tuhota viimeisetkin rippeet Brotherhood of Nodista.

Kaikki GDI:n joukot ovat ehdottoman omistautuneita toisilleen, ryhmänjohtajilleen sekä ylipäällikölleen, kenraali Solomonille.



Kenraali Solomon, GDI:n ammattiupseeri valmistui West Pointista luokkansa priimuksena. Tällä hetkellä hän seuraa GDI:n maailmanlaajuisia operaatioita maata kiertävästä Philadelphian komentokeskuksesta käsin. Solomonista on tullut maailmanlaajuisen puolustuksen keulakuva ja kaikkien rauhaa uhkaavien verivihollinen.



Kenraali Solomonin maanpäällinen toiminta Kanea vastaan on uskottu komentaja Michael McNeillin käsiin. Kuten PSY89902 hänet vuosittaisessa lääkärintarkastuksessa profiloi, hän on tinkimättömän lojaali ja kilpailuhenkinen atleetti, joka saattaa kaiken aloittamansa loppuun asti. Hänen pitkäaikainen varamiehensä, komentajakapteeni Chandra on sanonut hänestä: "Macin mielestä elämä on hyvin yksinkertaista. Hän tietää mitä haluaa ja tekee kaikkensa saavuttaakseen sen. Ja hän haluaa samaa mitä jokainen kunnon GDI:n sotilas haluaa, eli voittoa".

ARVIO NODIN JOUKOISTA

Tämä EVA-yksikkö on suorittanut arvion Nodin joukkojen vahvuuksista ja heikkouksista viimeisimpien GDI:n tiedusteluraporttien mukaan. Nodin joukot ovat perinteisesti olleet vahvoja, koska heidän johtajansa on vahva. Nodin sotilaat ottavat mallia Kanen ja hänen lähimpien miestensä, tunteettoman komentaja Slacikin ja juonikkaan propagandisti Oxannan häikäilemättömyydestä.

Nodin voima on myös heidän suuressa lukumäärässään, julmissa taktiikoissaan ja kehittyneissä tiberium-pohjaisissa aseissaan. Nodin sotilaat ovat valmiita kuolemaan johtajansa ja asiansa puolesta. Perinteisesti kolmannen maailman luopioista ja palkkasotureista koostuvilla Nodin joukoilla ei usein ole mitään hävittävää.

Tästä johtuen Brotherhood of Nod on erittäin julma klaani, niin ystäviä kuin vihollisiakin kohtaan. Nod käyttää tunnetusti hyväkseen väkivaltaa ja pelkoa saavuttaakseen päämääränsä. GDI:n tiedusteluosaston on vaikea pysyä Nodin alati muuttuvan komentorakenteen perässä, sillä petokset ja salamurhat ovat usein nopein tapa edetä uraputkessa.

Poikkeuksena tästä on tietenkin Kanen lähes totalitaarinen valta. Mikään ei pysytä Kanea ja hänen uskottujaan Slavikia ja Oxannaa heidän tavoitellessaan GDI:n tuhoa ja maailmanvaltaa.

ARVIO UNOHDETTUIJEN JOUKOISTA

"Unohdetut", joita kutsutaan myös "kiiltäviksi" heidän ruumiissaan kasvavien tiberiumkiteiden vuoksi, ovat lauhkeiden tiberiumvyöhykkeiden jäljelle jäänyttä alkuperäiskansaa. Maanalaisia sotureita, viattomia uhreja - unohdetut ovat planeettamme tiberiumheimo.

Tuotteliaista yhteiskunnan jäsenistä on tullut vaeltelevaa hylkiökansaa. Unohdetut, parantumattoman tiberiummyrkytyksen uhrin, ovat erakkomaisia ja kodittomia vaeltajia. Ei ole tiedossa, kuinka paljon heitä on heimoasumuksissa syvällä tiberiumin tuhoaman maan alla. He ovat hurjia sotureita, jotka pystyvät kukistamaan taistelussa useimmat Nodin ja GDI:n sotilaat.

Unohdettuja johtaa vanha ja kunnianarvoisa soturi nimeltä Tratos. Hän on pitänyt huolta kansastaan jo monen vuoden ajan ja tarjonnut heille hyväksyntää, kodin ja yhteisön, joita heillä ei aikaisemmin ollut.



Tratosta riivaavat näyt planeettamme kuolemasta, muukalaisten aiheuttamasta maailmanlopusta, joka kummittelee hänen unissaan. Hän on ensimmäinen, joka tiesi unohdettujen salaisuuden: Kane ei ole vain elossa, vaan hänen voimansa ovat lähes rajattomat Tacituksen ansiosta. Aikoinaan unohdetut suojelivat ja tutkivat Tacitusta toivoen, että siitä löytyisi lääke Tiberiumin aiheuttamiin mutaatioihin. Kane huijasi Tratoksen kertomaan hänelle Tacituksen salaisuuden, ja nyt Tratoksen täytyy elää sen tiedon kanssa, että on pettänyt planeettansa ja koko ihmisrodun.

Tratosen ympärillä on hienoimpien unohdettujen soturien ydinjoukko. Näistä tunnetuin on kaunis ja raivokas Umagaan, vanhan päällikön ykkössuosikki. Umagaanin huomattava voima ja soturintaidot ovat tunnettuja jopa Nodin ja GDI:n sotajoukkojen keskuudessa. Umagaan, kaunis "kiiltävä" (mutanttien kutsumanimi) on parantumattomasti altistunut tiberiumille ja jonain päivänä häntä ei enää voi tunnistaa ihmiseksi. Tällä hetkellä hänen kasvoillaan kiiltelevät tiberiumkiteet kuitenkin vain kaunistavat häntä entisestään.

KANE – HENKILÖKOHTAINEN PROFIILI



Pitkän aikaa kuolleeksi luultu Kane on Brotherhood of Nodin karismaattinen johtaja. Vaikkakin sadistisesti virnistävä ja kaljupäinen Kane vaikuttaa olevan kolmissakymmenissä, hänen oikea ikäänsä ei tiedä kukaan. Itse asiassa monet hänen seuraajistaan uskovat, että hän ei ole enää edes kuolevainen.

Olkkoon mies tai myytti, Kanella on kuitenkin lähes totalitaarinen kontrolli seuraajiinsa. Armoton, brutaali, intohimoinen – Nodin johtaja on uuden vuosituhannen synkkä messias. Länsimaiden vastaisella asenteella ja lupauksilla uudesta maailmanjärjestyksestä Kane viettelee Nodin joukot seuraamaan sekä ideologiaansa että sotilaallisia käskyjään.

Kane on terroria ja tiberium-pohjaisten superaseiden arsenaalia hyväksi käyttäen yhdistänyt kolmannen maailman haltuunsa. Hän on tullut esiin piilostaan kukistaakseen GDI:n armeijan ja hallitakseen koko maailmaa.

Kanen synkkä suunnitelma perustuu tiberiumin, oudon mineraalilyhdisteen voimaan. Häntä ei pahemmin häiritse, että tiberium tuhoaa suurimman osan maanpinnasta ja koko ihmisrodusta.

YKSIKÖT - SALAINEN TIEDUSTELURAPORTTI GDI:N YKSIKÖT - SALAINEN

Light Infantry kevyt jalkaväki:



Kevyt jalkaväki on sekä GDI:n että Nodin tuki ja turva. Aseina heillä on M16 Mk. II -pulsikkiväärät, ja he pystyvät aiheuttamaan vähäistä vahinkoa useimmille kohteille. Vaikkakin jalkaväki on suhteellisen hidas, se pystyy liikkumaan erilaisissa maastoissa menettämättä juurikaan nopeuttaan. He pystyvät myös liikkumaan joidenkin sellaisten maastotyyppien ja esteiden läpi, mitkä tuottavat kulkuneuvoille vaikeuksia.

Disk Thrower kiekonheittäjä:



Kiekonheittäjä on kevyen jalkaväen yksikkö, jolla on mukanaan pitkän matkan kranaatinheitin. Perinteisen muotoisen kranaatin sijasta kiekonheittäjä käyttää aerodynaamista kranaattia, joka on suunniteltu lentämään pitkiä matkoja. Kiekonmuotoisen ammuksen dynamiikan ansiosta kranaatti poukkoilee eteenpäin maaston mukaan, jos se ei osu alkuperäiseen kohteeseensa.

Jump Jet Infantry jump jet -jalkaväki:



Jump jet -sotilaat, GDI:n jalkaväen lentävä osasto, pystyvät iskemään tarkasti sellaisiin kohteisiin, joihin tavallinen jalkaväki ei pääse. Nämä vulkaanitykeillä varustetut lentävät sotilaat voivat puolustaa kohteita ilmahyökkäyksiltä sekä hyökätä ilmasta käsin heikosti suojattujen maakohteiden kimppuun.

Medic lääkintämies:



Taistelun myllerryksessä lääkintämies on ainoa, joka huolehtii haavoittuneista ja hoitaa heidät uudestaan taistelukuntoon. Jos lääkintämiehelle ei anneta komentoja, hän parantaa automaattisesti lähistöllä olevia omia sotilaita. Lääkintämiehet voi myös komentaa hoitamaan tiettyä sotilasta.

Engineer insinööri:

Insinööri on hidas ja aseeton, mutta siitä huolimatta tappava. Insinööri on ainoa vihollisen rakennusten valtaamiseen pystyvä yksikkö, ja siksi insinöörien taktinen käyttö onkin monien komentajien mielestä aivan oma taiteenlajinsa. Tällä yksiköllä on monia käyttötarkoituksia, jotka selitetään seuraavassa. Kannattaa kuitenkin huomata, että insinööriyksikkö häviää suoritettuaan jonkin seuraavista tehtävistä.

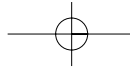
1. Vihollisen rakennusten valtaaminen: Insinööri pystyy valtaamaan vihollisen rakennukset sinun hallintaasi. Tämä tapahtuu valitsemalla ensin insinööri ja sitten napsauttamalla vihollisen rakennusta, jolloin insinööri lähtee rakennusta kohti kaapatakseen sen. Sininen "sisään"-kohdistin kertoo, onko rakennuksen kaappaaminen mahdollista. Yksi insinööri riittää kaappaamaan rakennuksen kuin rakennuksen.
2. Vaurioituneiden rakennusten korjaaminen: Insinööri voi palauttaa vaurioituneen rakennuksen ennalleen. Valitse ensin insinööri ja sitten rakennus, jonka haluat korjata entiselleen. Kultainen "jakoavain"-ikoni kertoo, voiko kyseistä rakennusta korjata. Vasemman napin napsautus lähettää insinöörin rakennukseen korjaamaan sitä.
3. Vaurioituneiden siltojen korjaaminen: Suurimmassa osassa Tiberian Sunin silloista on "korjausmaja" sillan kummallakin puolella. Majaan lähetettyä insinööri rakentaa uudelleen sillan puuttuvat osat ja korjaa vauriot. Vasemman napin napsautus lähettää insinöörin korjausmajaan korjaamaan siltaa.

Ghostalker:

Unohdettujen Ghostalker on varustettu pienellä raidetykillä ja C4 -räjähteillä. Hän pystyy ampumaan raidetykillään vastustajien läpi ja eliminoida joukon vihollisia yhdellä laukauksella. Ghostalker pystyy myös räjäyttämään vastustajien rakennuksia. Vasemman napin napsautus rakennuksen kohdalla lähettää Ghostalkerin kohteeseensa, ja kun hän koskettaa rakennusta se välkky muutaman sekunnin ajan ja räjähtää. Muiden mutanttiyksiköiden tavoin Ghostalker pystyy parantamaan itsensä tiberiumkentällä.

Wolverine ahma:

Ahmaksi kutsuttu hyökkäyshaarniska on pieni, noin kolmimetrinen yksikkö, jota ohjaa yksi sotilas. Nämä nopeat ja ketterät yksiköt ovat erinomaisia vihollisjoukkojen viimeistelyssä ja kevyissä kahakoissa. Suurenkaan jalkaväkijoukon hoitelemisen ei ole ongelma ryhmälle näitä kaunokaisia.



Amphibious APC amfibinen henkilökuljetusvaunu:



APC on vahvoilla suojuilla varustettu yksikkö, johon mahtuu kerrallaan enintään viisi jalkaväen yksikköä. Se on tärkeä osa GDI:n joukkoja, sillä se pystyy kuljettamaan yksiköjä niin maalla kuin veden päällä. Lastataksesi APC:n valitse ensin ne jalkaväen joukot jotka haluat siirtää alukseen, minkä jälkeen merkitse APC. Sininen "sisään"-kohdistin ilmestyy ruutuun. Vasemman napin napsautus siirtää joukot APC:hen. Kun haluat saada yksiköt ulos APC:stä, valitse se ja napsauta sen kohdalla uudestaan "sijoita"-kohdistimen ilmestyessä ruutuun. Huomaa että APC:tä ei voi purkaa sen ollessa vedessä.

Titan titaani:



Titaanina tunnettu keskiraskas taistelukävelijä on GDI:n monikäyttöinen hyökkäys- ja puolustusyksikkö. 120mm:n tykillä varustettu kahdeksanmetrinen titaani on voimanpesä, joka ei varmasti jää huomiotta. Pitkän kantaman aseensa ansiosta se soveltuu erinomaisesti käytettäväksi tukikohtiin suunnatuissa hyökkäyksissä, sillä se voi ryöpyttää puolustajia ilman vastaiskun vaaraa.

Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS) leijuva raketinheitin:



MLRS on leijuvaan alustaan kiinnitetty keskipitkän – pitkän kantomatkan raketinheitin. MLRS pystyy liikkumaan sekä maan että veden päällä, aivan kuin amfibinen henkilökuljetusvaununakin. Leijunta-alustan ansiosta useimmat maastotyypit eivät vaikeuta sen liikkumista, minkä vuoksi se soveltuu erinomaisesti tiedusteluun vihollisen alueella. Halpa se ei kylläkään ole. Sen raketit iskevät yhtä tehokkaasti niin ilma- kuin maakohteisiinkin.

Disrupter hajottaja:

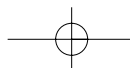


Philadelphian tutkijat ovat viime aikoina onnistuneet valjastamaan ääniaallot käyttöönsä uudella, mullistavalla tavalla. Hajottaja ampuu ääniaallon, joka pystyy murskaamaan kaikki yksiköt ja rakennukset, jotka sen tielle sattuvat – niin viholliset kuin ystävätkin. "Vahingonlaukausten" minimoimiseksi kannattaa hajottajajyksiköiden sijoittamiseen kiinnittää erityistä huomiota.

Mammoth Mark. II Mammuttitankki II:



Tämä prototyyppi on GDI:n voimakkain ase, taistelulentän valtias, joka on varustettu kahdella raidetykillä ja ilmatorjuntaohjuksilla. Raidetykit räjäyttävät palasiksi lähes yksikön kuin yksikön muutamassa sekunnissa, ja ilmatorjuntaohjukset pitävät huolen mahdollisista ilmahyökkäyksistä. Vaikkakin Mammuttitankki II on käytännöllisesti katsoen tuhoutumaton, se on vasta testausvaiheessa ja huipputeknologiasta johtuvien rajoitusten vuoksi niitä voi olla toiminnassa vain yksi kerrallaan.



70

Mobile Sensor Array siirrettävä tunnistin:

Tämä teknologian viimeisintä huutoa olevalla tutkajärjestelmällä varustettu laite havaitsee vihollisen yksiköt, vaikka ne olisivatkin verhottuja tai piilossa maan alla. Havaittujen yksiköiden verho ei katoa, mutta niiden sijainti näkyy tutkassa ja taktisessa näytössä, jolloin komentaja voi suorittaa tarpeelliset toimenpiteet piileskelevien yksiköiden tuhoamiseksi.

Orca Fighter Orca-hävittäjä:

GDI:n ilmajoukkojen kantava voima on monipuolinen ja kevyt hyökkäyskone. Kahdella ohjuksenheittimellä varustettu nopea ja kevyesti suojattu Orca-hävittäjä suorittaa ohjushyökkäyksen kohteeseen kuin kohteeseen vain muutaman sekunnin kuluttua käskynannosta. Kuten kaikkien muidenkin lentokoneiden, Orcan on kuitenkin palattava laskeutumisalustalle (Helipad) ladatakseen aseensa.

Orca Bomber Orca-pommikone:

Raskaan ja hävittäjää paremmin suojatun Orca-pommikoneen nopeudesta on tingitty tulivoiman nimissä. Sen tuhoiset pommit soveltuvat erinomaisesti maassa sijaitsevien puolustusjoukkojen pehmittämiseen ennen tukikohtaan hyökkäystä.

Orca Carry-All Orca-kuljetuskone:

Tämän ison kuljetuskoneen tärkeä tehtävä on pelastaa yksiköitä tai toimittaa niitä minne tahansa taistelukentällä. Suurella tarttumalaitteellaan se pystyy poimimaan maasta kulkuneuvon kuin kulkuneuvon.

Poimiaksesi yksikön valitse ensin kuljetuskone ja napsauta sitten vasenta nappia haluamasi yksikön kohdalla. Laseaksesi yksikön maahan valitse ensin kuljetuskone sen ollessa maanpinnalla, merkitse se ja napsauta vasenta nappia sen kohdalla, kun "sijoita"-kohdistin ilmestyy ruutuun.

Huomaa: Yksiköt voi tiputtaa suoraan huoltovarikoille (Service Depot) ja jalostamoille irrottamatta niitä ensin.

Hunter-Seeker Droid Hunter-Seeker -Droidi:

Hunter-Seeker -Droidi on salamannopea yksikkö, jonka tehtävä on "siivota" taistelukenttää. Droidit valitsevat satunnaisen vihollisen yksikön tai rakennuksen ja kiinnittyvät siihen. Sen jälkeen ne räjäyttävät itsensä, tuhoten samalla kohteen johon olivat kiinnittyneet. Tätä yksikköä ei voi ohjata ja se lähtee automaattisesti etsimään uhria heti irti päästyään.

Harvester Sadonkorjaaja:

Sadonkorjaaja on molempien puolien taloudelle elintärkeä, sillä se on ainoa yksikkö joka pystyy keräämään tiberiumia jalostettavaksi. Sadonkorjaaja alkaa automaattisesti kerätä tiberiumia, jos sitä löytyy lähistöltä. Se voidaan myös määrätä tiettyyn kohteeseen valitsemalla aluksi se ja sitten alue, jonne sen haluaa menevän. Sadonkorjaaja välttää automaattisesti vaarallisia alueita ja kertoo sinulle, jos se ei voi mennä alueelle siellä olevan uhan vuoksi. Sadonkorjaajat eivät mene vihamieliselle alueelle ellei niitä sinne varta vasten käsketä.

Dropship täydennysalus:

Täydennysalukset toimittavat elintärkeitä varusteita ja vahvistuksia määrättyihin kohteisiin. Taistelun raivotessa kuumimmillaan täydennysaluksen ilmestyminen saattaa hyvinkin ratkaista voiton puolin tai toisin. Täydennysalukset ovat käytettävissä vain tietyissä yksin pelattavissa tehtävissä, eivätkä ne ole suoraan kontrolloitavissa.

Kodiak:

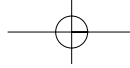
Kodiak on GDI:n liikkuva komentokeskus. Komentaja McNeil ja hänen miehistönsä asuvat Kodiakissa ja matkustavat sillä taistelusta toiseen. Yleensä sillä tarkkaillaan taistelua kaukaa, jotta johtavat upseerit eivät joutuisi vaaraan. Tietyissä tilanteissa Kodiak saattaa kuitenkin joutua vaaralle alttiiksi. Tällöin sitä on suojeltava kaikin keinoin, sillä sen tuhoutuminen merkitsee myös taistelun loppua.

Orca Transport Orca-kuljetusvaunu:

Orca-kuljetusvaunu on käytettävissä vain tietyissä yksin pelattavissa tehtävissä, ja sillä voidaan kuljettaa enintään viisi jalkaväen yksikköä kerrallaan kohteesta toiseen. Se lastataan ja puretaan samalla tavalla kuin amfibinen henkilökuljetusvaununakin.

Mobile Construction Vehicle (MCV) liikkuva rakennusajoneuvo:

Tukikohdan perustaminen alkaa aina MCV:stä. MCV pystyy toimimaan täysipainoisena rakennustyömaana (Construction Yard), ja siksi se onkin korvaamaton sekä GDI:lle että Nodille. Sijoittaaksesi MCV:n valitse se ja napsauta sitten kahdesti kohdassa, johon haluat sen sijoittaa. Jos ruutuun ilmestyy "ei sijoitusta"-kohdistin, jokin on yksikön tiellä. Siirrä muut kulkuneuvot ja jalkaväki pois tieltä. Myös puut ja kivet voivat estää MCV:n sijoituksen, jolloin sille on etsittävä toinen paikka.



72

NODIN YKSIKÖT - SALAINEN

Light Infantry kevyt jalkaväki:



Kevyt jalkaväki on sekä GDI:n että Nodin tuki ja turva. Aseena heillä on M16 Mk. II -pulsikkiväari, ja he pystyvät aiheuttamaan vähäistä vahinkoa useimmille kohteille. Vaikkakin jalkaväki on suhteellisen hidas, se pystyy liikkumaan erilaisissa maastoissa menettämättä juurikaan nopeuttaan. He pystyvät myös liikkumaan joidenkin sellaisten maastotyyppien ja esteiden läpi, mitkä tuottavat kulkuneuvoille vaikeuksia.

Cyborg Infantry kyborgijalkaväki:



Kyborgijalkaväki sai alkunsa Nodin kokeissa, joissa tiberiumin mutatoimia ihmisiä yhdistettiin koneisiin. Heidän ruumiinsa on raskaiden suojien peittämä ja heidät on varustettu tehokkailla pulsikkiväareillä.

Rocket Infantry rakettijalkaväki:



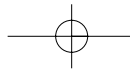
Nodin raskaan jalkaväen sotilaiden olkapäille on kiinnitetty raketinheitin, joka on tehokas niin kulkuneuvoja, rakennuksia, jalkaväkeä kuin lentokoneitakin vastaan. Raketinheittimen suuren painon johdosta he ovat hitampia kuin kevyt jalkaväki, mutta toisaalta he ovat myös paremmin suojattuja.

Engineer insinööri:



Insinööri on hidas ja aseeton, mutta siitä huolimatta tappava. Insinööri on ainoa vihollisen rakennusten valtaamiseen pystyvä yksikkö, ja siksi heidän taktinen käyttönsä onkin monien komentajien mielestä aivan oma taiteenlajinsa. Tällä yksiköllä on monia käyttötarkoituksia, jotka selitetään seuraavassa. Kannattaa kuitenkin huomata, että insinööriyksikkö häviää suoritettuaan jonkun seuraavista tehtävistä.

1. Vihollisen rakennusten valtaaminen: Insinööri pystyy valtaamaan vihollisen rakennukset sinun hallintaasi. Tämä tapahtuu valitsemalla ensin insinööri ja sitten napsauttamalla vihollisen rakennusta, jolloin insinööri lähtee rakennusta kohti kaapatakseen sen. Sininen "sisään"-kohdistin kertoo, onko rakennuksen kaappaaminen mahdollista. Yksi insinööri riittää kaappaamaan rakennuksen kuin rakennuksen.



2. Vaurioituneiden rakennusten korjaaminen: Insinööri voi palauttaa vaurioituneen rakennuksesi ennalleen. Valitse ensin insinööri ja sitten rakennus, jonka haluat korjata entiselleen. kultainen "jakoavain"-ikoni kertoo, voiko kyseistä rakennusta korjata. Vasemman napin napsautus lähettää insinöörin rakennukseen korjaamaan sitä.
3. Vaurioituneiden siltojen korjaaminen: Suurimmassa osassa Tiberian Sunin silloista on "korjausmaja" sillan kummallakin puolella. Majaan lähetettynä insinööri rakentaa uudelleen sillan puuttuvat osat ja korjaa vaurioituneet. Vasemman napin napsautus lähettää insinöörin korjausmajaan korjaamaan siltaa.

Cyborg Commando kyborgikommando:



Erityisen hyvin toimivia kyborgeja parannellaan vielä entisestään ja ne ylenetään Nodin kyborgikommandojoukkoihin. Kyborgikommandot on syytä ottaa vakavasti taistelukentällä, sillä niillä on tarpeeksi tulivoimaa vaikka kokonaisen tukikohdan tuhoamiseen. Chain guneilla ja liekinheittimillä varustetut kommandot tekevät nopeasti selvää jälkeä kulkuneuvoista, jalkaväestä ja rakennuksista.

Mutant Hijacker mutanttikaappari:



Tällä mutantteihin kuuluvalla kommandolla on kyky kaapata mikä tahansa kulkuneuvo käyttöönsä. Kun kaappari valitaan ja kohdistin viedään vastustajan kulkuneuvon päälle, se muuttuu "sisään" -kohdistimeksi ilmaisten, että kulkuneuvo on mahdollista kaapata. Napsautus kulkuneuvon kohdalla lähettää kaapparin sen kimppeun. Kun kulkuneuvo on kaapattu, kaappari ei voi poistua sieltä ennen kuin kulkuneuvo tuhoutuu. Kun näin käy, mutanttikaappari voi heti kaapata uuden kulkuneuvon. Kaikkien mutanttien tavoin kaappari pystyy parantamaan itsensä tiberiumkentällä silloin, kun ei ole kulkuneuvon sisällä.

Subterranean APC maanalainen henkilökuljetusvaunu:



Maanalainen APC pystyy kuljettamaan enintään viisi yksikköä kerrallaan määrättyyn kohteeseen. Maan alla APC on vihollisilta piilossa, mutta se voidaan havaita GDI:n siirrettävällä tunnistimella (Deployable Sensor Array). APC ei voi nousta pinnalle tiettyjen maastotyyppien alta, joihin kuuluvat esim. kivinen maasto ja vesi.

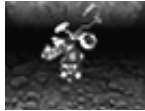
Siirtääksesi jalkaväkeä APC:hen valitse haluamasi joukot ja merkitse APC. "Sisään"-kohdistin ilmestyy ruutuun. Vasemman napin napsautus lähettää joukot APC:hen.

Kun haluat ottaa joukot ulos, valitse APC ja napsauta kahdesti. "Sijoita"-kohdistin ilmestyy ruutuun. vasemman napin napsautus purkaa joukot APC:stä.

74

Attack Cycle hyökkäyspyörä:

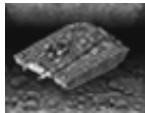
Tämä on Nodin nopein maayksikkö, ja sitä käytetäänkin pääasiassa tiedusteluun. Vaikkakin sen suojat ovat heikot, se pystyy aiheuttamaan kohtuullista vauriota ennen omaa tuhoutumistaan. Se on varustettu kahdella raketinheittimellä, joilla voi ampua niin ilmaan kuin maahankin.

Hunter-Seeker Droid Hunter-Seeker -Droidi:

Hunter-Seeker -Droidi on salamannopea yksikkö, jonka tehtävä on "siivota" taistelukenttää. Droidit valitsevat satunnaisen vihollisen yksikön tai rakennuksen ja kiinnittyvät siihen. Sen jälkeen ne räjäyttävät itsensä, tuhoten samalla kohteen johon olivat kiinnittyneet. Tätä yksikköä ei voi ohjata ja se lähtee automaattisesti etsimään uhria heti irti päästyään.

Weed Eater Ruohonsyöjä:

Tämä Nodin laite on periaatteessa valtava ruohonleikkuri, joka korjaa talteen tiberiumsuonista kasvavia versoja, joita voidaan käyttää kemiallisiin ohjuksiin (Chemical Missile). Ruohonsyöjä toimii kahta eroa lukuunottamatta kuten Sadonkorjaaja (Harvester): Ensinnäkin se keskittyy tiberiumsuoniin eikä tiberiumkristalleihin, ja toiseksi se vie lastinsa jätteenkäsittelylaitokseen eikä jalostamoon. Jätteenkäsittelylaitoksella käsiteltyjä tiberiumsuonien versoja voidaan käyttää tappaviin kemiallisiin ohjuksiin.

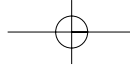
Tick Tank piilotankki:

Tämä kevyt taistelutankki pystyy kaivautumaan maahan, mistä käsin on turvallisempaa tarjota suojatulta. Kun tankki on kaivautunut maahan, siitä näkyy maanpinnalla vain tykkitorni ja pieni osa runkoa.

Kun haluat kaivautua tankilla maahan, valitse se ja napsauta vasenta nappia sen kohdalla. Yksikkö kaivautuu maahan, missä se ei pysty liikkumaan. Kun haluat liikuttaa yksikköä, valitse se ja napsauta uudestaan vasenta nappia sen kohdalla. Kun tankki on kaivanut itsensä ylös maasta, sitä voi taas liikuttaa.

Stealth Tank stealth-tankki:

Stealth-tankki, sotateknologian viimeisin sana, on kevyt taistelutankki joka pystyy verhoamaan itsensä pois vihollisten silmistä. Koska verhoaminen vie valtavasti energiaa, tankki ei pysty tulittamaan verhoutuneena. Vain jalkaväki ja tukikohdan puolustuslaitteet pystyvät paljastamaan stealth-tankin. GDI:n siirrettävä tunnistin (Mobile Sensor Array) pystyy kuitenkin havaitsemaan tankin.



Artillery tykistö:



Nod kehitti pitkän matkan tykistön pystyäkseen aiheuttamaan vahinkoa ilman vastaiskun vaaraa. Rekyylistä johtuen yksikön täytyy sijoittua paikoilleen tulittaakseen, jolloin se ei voi liikkua. Sijoittaaksesi yksikön paikoilleen valitse se ja napsauta vasenta nappia sen kohdalla. Takaisin liikkeelle yksikön saa samalla tavalla - valitse se ja napsauta vasenta nappia sen kohdalla.

Harpy Harpyija:



Harpyija on taisteluhelikopterien uutta sukupolvea – erinomainen jalkaväkeä ja kevyesti suojattuja kulkuneuvoja vastaan. Harpyijan täytyy kaikkien lentävien yksiköiden tavoin palata laskeutumisalustalle (Helipad) ladatakseen aseensa.

Mobile Repair Vehicle korjausrobotti:



Korjausrobotti pystyy korjaamaan taistelussa vaurioituneita kulkuneuvoja. Tällä yksiköllä on hallussaan kaikki työkalut, joita tarvitaan kulkuneuvojen saamiseksi takaisin taistelukuntoon. Jos robotin asettaa vartiotilaan, se korjaa automaattisesti kaikki läheisyydessään olevat vaurioituneet yksiköt.

Harvester Sadonkorjaaja:

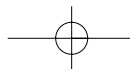


Sadonkorjaaja on molempien puolien taloudelle elintärkeä, sillä se on ainoa yksikkö joka pystyy keräämään tiberiumia jalostettavaksi. Sadonkorjaaja alkaa automaattisesti keräämään tiberiumia, jos sitä löytyy lähietäisyydeltä. Se voidaan myös määrätä tiettyyn kohteeseen valitsemalla aluksi se ja sitten alue, jonne sen haluaa menevän. Sadonkorjaaja välttää automaattisesti vaarallisia alueita ja kertoo sinulle, jos se ei voi mennä alueelle siellä olevan uhan vuoksi. Sadonkorjaajat eivät mene vihamieliselle alueelle ellei niitä sinne varta vasten käsketä.

Banshee:



Nod on löytämänsä muukalaisten teknologiaa hyväksi käyttäen kehittänyt hävittäjien uuden sukupolven, koodinimeltään Banshee. Tämä sulavalinjainen hävittäjä pystyy kahdella plasmatykillään hävittämään minkä tahansa yksikön tai rakennuksen maanpinnalta.



76

Mobile Construction Vehicle (MCV) liikuva rakennusajoneuvo:

Tukikohdan perustaminen alkaa aina MCV:stä. MCV pystyy toimimaan täysipainoisena rakennustyömaana (Construction Yard), ja siksi se onkin korvaamaton sekä GDI:lle että Nodille.

Sijoittaaksesi MCV:n valitse se ja napsauta sitten kahdesti kohdassa, mihin haluat sen sijoittaa. Jos ruutuun ilmestyy "ei sijoitusta"-kohdistin, jokin on yksikön tiellä. Siirrä muut kulkuneuvot ja jalkaväki pois tieltä. Myös puut ja kivet voivat estää MCV:n sijoituksen, jolloin sille on etsittävä toinen paikka.

Devil's Tongue Flame Tank Paholaistankki:

Pelko on merkittävä ase ja pelkkä näkykin tästä painajaismaisesta yksiköstä saa GDI:n joukot vapisemaan. Paholaistankki pystyy kaivautumaan läpi lähes mistä tahansa ja laukaisemaan tappavat liekkisuihkunsa pahaa-aavistamattomien uhrien päälle. Liekki on erityisen tehokas jalkaväkeä ja rakennuksia vastaan, vaikka jopa teräskin sulaa joutuessaan sille pitkäksi aikaa alttiiksi.

Montauk:

Montauk on Nodin liikuva komentokeskus. Komentaja Slavik ja hänen miehistönsä matkustavat sillä taistelusta toiseen. Montauk pystyy kaivautumaan maan sisään ja se pysytteleekin yleensä kaukana taistelusta, jotta sen korkea-arvoinen miehistö ei vaarantuisi. Joskus Montauk joutuu kuitenkin siirtymään taistelukentälle, jolloin sen suojaaminen on ensiarvoisen tärkeää.

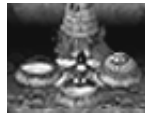
GDI:N RAKENNUKSET - SALAINEN

Construction Yard rakennustyömaa:



Rakennustyömaalla saa kaikki alkunsa. Sen ansiosta pelaaja pystyy rakentamaan muita rakennuksia, joten sen suojaaminen on ensiarvoisen tärkeää. Osassa tehtäviä pelaajalla on aluksi käytettävissään liikkuva rakennusajoneuvo (MCV), joka sijoituessaan muuttuu rakennustyömaaksi, kun taas osassa tehtäviä rakennustyömaa on jo valmiiksi sijoitettu.

GDI Power Plant GDI:n voimalaitos:



Tukikohtat saavat tarvitsemansa energian voimalaitoksista, joita ilman tukikohtien puolustuslaitteet ovat hyödyttömiä. GDI:n voimalaitoksien tehoa voi lisätä energiaturbiineilla (Power Turbine). Jokaisessa voimalaitoksessa on tilaa kahdelle energiaturbiinille, joista kumpikin lisää tehoa 50 prosentilla.

GDI Barracks GDI:n kasarmi:



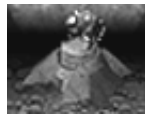
Kasarmissa voi harjoittaa jalkaväen yksiköitä. Sen pystyttäminen on myös välttämätöntä, jotta muuta puolustusta voidaan alkaa rakentaa.

Tiberium Refinery tiberiumjalostamo:



Jalostamossa Sadonkorjaajan (Harvester) keräämä tiberium muuttuu krediiteiksi, jotka pelaaja saa käyttöönsä. Siinä voidaan myös säilöä tietty määrä tiberiumia. Kun jalostamo on täynnä, ylimääräistä tiberiumia varten on rakennettava siiloja. Jos ylimääräiselle tiberiumille ei ole säilytyspaikkaa, se menee hukkaan.

Electromagnetic Pulse (EMP) Cannon elektromagneettinen pulssitykki:



Tämä tykki ampuu voimakasta elektromagneettista energiaa, joka pysäyttää kaikki mekaaniset ajoneuvot lyhyeksi ajaksi. Kaikki alueelle joutuvat ajoneuvot tai rakennukset ovat toimintakyvyttömiä kunnes vaikutus häviää.

Firestorm Defence Generator tulimyrsky -suojageneraattori:

Tämä generaattori synnyttää rajattoman korkean voimakentän. Kun generaattori on valmis, suojattavalle alueelle täytyy asettaa erityisiä tulimyrsky -seiniä (Firestorm Wall Section). Kun generaattori käynnistetään, seinät muodostavat läpipääsemättömän suojakentän. Generaattori kuluttaa valtavan määrän energiaa, minkä vuoksi se toimii vain lyhyen ajan ennen kuin se pitää ladata uudestaan. Suojakenttä voidaan kytkeä päälle ja pois tilanteen mukaan

Firestorm Wall Sections tulimyrsky -seinät:

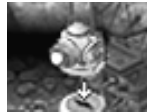
Nämä suojageneraattorin kanssa käytettävät seinät määrittävät suojakilven (Firestorm Defence) paikan. Seinillä voidaan esim. ympäröidä koko tukikohta, tai niitä voidaan sijoittaa taktisesti tärkeisiin paikkoihin.

Radar Installation tutkalaitteisto:

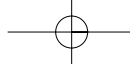
Tutkalaitteiston avulla komentaja näkee taistelukentältä omien sekä vihollisten joukkojen sijainnin. Tutkalaitteisto tarvitsee jatkuvasti energiaa pysyäkseen käynnissä.

Ion Cannon Control ionitykin kontrolli:

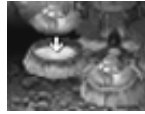
Yhteyskeskukseen (Upgrade Centre) liitettävän ionitykin kontrollin avulla GDI:n maata kiertävä ionitykki pystyy tähtäämään määrättyyn kohteeseen. Ilman sitä ei ionitykkiä voi käyttää.

Hunter-Seeker Control Hunter-Seekerin kontrolli:

Tämän yhteyskeskukseen (Upgrade Centre) liitettävän yhteyden avulla Hunter-Seeker -Droidi löytää viholliset ja kiinnittyy niihin. Ilman sitä ei Hunter-Seekereiden rakentaminen onnistu.



Power Turbines energiaturbiinit:



Voimalaitokseen voi lisätä enintään kaksi energiaturbiinia, jotka lisäävät voimalaitoksen tehoa. Nämä turbiinit eivät synnytä yhtä paljon energiaa kuin kokonaan uusi voimalaitos, mutta ne ovatkin paljon halvempia.

Tiberium Silo tiberiumsiilo:



Kun tiberiumjalostamot täyttyvät, ylimääräinen tiberium säilytetään tiberiumsiiloissa. Jos tyhjiä silloja ei ole käytettävissä, tiberium menee hukkaan.

GDI War Factory GDI:n sotatehdas:



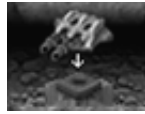
Tässä rakennuksessa rakennetaan kulkuneuvot. Joidenkin kehittyneempien kulkuneuvojen valmistukseen sotatehdas tarvitsee lisärakennuksia.

Component Tower komponenttitorni:

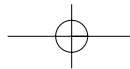


Moduuleista koottu komponenttitorni on GDI:n tukikohtien puolustuksen kulmakivi. Komponenttitornit voi rakentaa erikseen tai osaksi seinää. Komponenttitorniin voi liittää yhden seuraavista aseista: vulkaanitykin, kranaatinheittimen tai ohjuksenheittimen.

Vulcan Cannon Component vulkaanitykki:



Vulkaanitykki koostuu kahdesta minitykistä, jotka ampuvat 50 mm:n ammuksia suurella nopeudella. Tykki on suunniteltu käytettäväksi pääasiassa jalkaväkeä vastaan, mutta sitä voidaan käyttää myös kulkuneuvoja vastaan, joskin vähäisemmällä tehokkuudella.



80

Rocket Propelled Grenade Component kranaatinheitin:



Tämä myös RPG:ksi kutsuttu kranaatinheitin laukaisee kranaatteja vihollisen yksiköiden niskaan. Kranaatinheitin on suunniteltu käytettäväksi pääasiassa kulkuneuvojen tuhoamiseen, mutta se toimii myös jalkaväkeä vastaan. Voimakas räjähdyspanos takaa sen, että myös kohdetta ympäröivät yksiköt kärsivät vahinkoa.

Surface to Air Missile Component maasta ilmaan ammuttavat ohjukset:



Maasta ilmaan ammuttavat ohjukset – SAMit - ovat GDI:n ratkaisu ilmatorjuntaongelmiin. Näitä ohjuksia voidaan käyttää vain lentäviä yksiköitä vastaan.

Helipad laskeutumisalusta:



Laskeutumisalustalla voidaan rakentaa ja aseistaa Orca-hävittäjiä, -pommikoneita ja -kuljetuskoneita. Ilman laskeutumisalustaa lentokoneita ei voi rakentaa eikä niitä voi aseistaa uudelleen, kun ne palaavat taistelusta.

GDI Tech Centre GDI:

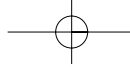


teknologian tutkimuskeskus: GDI:n huipputeknisiin aseisiin liittyvä tutkimustyö suoritetaan teknologian tutkimuskeskuksessa. Tiettyjä huipputeknisiä yksiköitä ja rakennuksia ei voida rakentaa, ennen kuin tämä rakennus on pystyssä.

GDI Upgrade Centre GDI:n yhteyskeskus:



Tämä keskus on yhteydessä tiettyihin taistelulentäen yksiköihin ja rakennuksiin. Yhteyskeskuksissa on kaksi vapaata paikkaa, joihin voi liittää ionitykin kontrollin (Ion Cannon Control) ja Hunter-Seekerin kontrollin (Hunter-Seeker Control).



Service Depot huoltovarikko:



Varikolle voi viedä vaurioituneet kulkuneuvot ja lentokoneet, jotka korjataan, jos pelaajalla on tarpeeksi krediittejä. Yksiköt voi myös laittaa jonottamaan varikolle valitsemalla ensin yksiköt ja määräämällä ne sitten huoltovarikolle.

Concrete Walls betonimuurit:



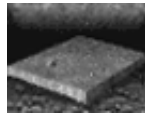
Hiekkasäkkejä huomattavasti lujatekoisemmat betonimuurit pysäyttävät tehokkaasti niin jalkaväen kuin kulkuneuvotkin. Vain tietyt yksiköt pystyvät ampumaan betonimuurien yli.

GDI Automatic gate GDI:n automaattinen portti:



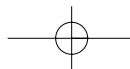
Tämä rakennelma pitää vihollisen yksiköt ja tiberiumin leviämisen poissa tukikohtasta. Portti avautuu automaattisesti omille joukoille, mutta ei vihollisille.

Pavement päällyste:



Päällyste suojaa tukikohtaa maan alle kaivautuvilta yksiköiltä ja ehkäisee raskaiden aseiden ja räjähdysten aiheuttamat kraatterit. Päällystetyllä maalla yksiköt liikkuvat lisäksi normaalia nopeammin.

Toisin kuin muut rakennukset, päällysteen voi laittaa paikoilleen vaikka osa sen sijoitusalueesta näyttäisikin punaista. Päällyste tulee tällöin vain valkoisiin ruutuihin. Päällystettä ei voi sijoittaa rinteisiin tai teiden päälle.

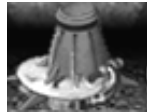


82

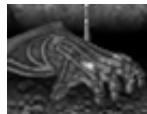
NODIN RAKENNUKSET - SALAINEN

Construction Yard rakennustyömaa:

Rakennustyömaalla saa kaikki alkunsa. Sen ansiosta pelaaja pystyy rakentamaan muita rakennuksia, joten sen suojaaminen on ensiarvoisen tärkeää. Osassa tehtäviä pelaajalla on aluksi käytettävissään liikkuva rakennusajoneuvo (MCV), joka sijoituessaan muuttuu rakennustyömaaksi, kun taas osassa tehtäviä rakennustyömaa on jo valmiiksi sijoitettu.

Power Plant voimalaitos:

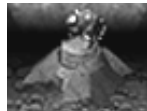
Voimalaitokset toimittavat energian kaikkiin tukikohdan rakennuksiin. Jos energiaa ei ole riittävästi, rakennukset toimivat joko puutteellisesti tai eivät ollenkaan.

Hand of Nod Nodin käsi:

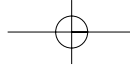
Nodin kädessä harjoitetaan Nodin jalkavaen joukkoja. Sen pystyttäminen on myös välttämätöntä, jotta muuta tukikohdan puolustusta voitaisiin alkaa rakentaa.

Tiberium Refinery tiberiumjalostamo:

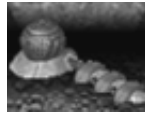
Jalostamossa Sadonkorjaajan (Harvester) keräämä tiberium muuttuu krediiteiksi, jotka pelaaja saa käyttöönsä. Siinä voidaan myös säilöä tietty määrä tiberiumia. Kun jalostamo on täynnä, ylimääräistä tiberiumia varten on rakennettava siiloja. Jos ylimääräiselle tiberiumille ei ole säilytyspaikkaa, se menee hukkaan.

Electromagnetic Pulse (EMP) Cannon elektromagneettinen pulssitykki:

Tämä tykki ampuu voimakasta elektromagneettista energiaa, joka pysäyttää kaikki mekaaniset ajoneuvot lyhyeksi ajaksi. Kaikki alueelle joutuvat ajoneuvot tai rakennukset ovat toimintakyvyttömiä kunnes vaikutus häviää.

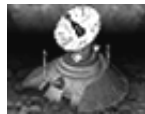


Stealth Generator stealth-generaattori:



Stealth-generaattori verhoaa kaikki yksiköt ja rakennukset isolta alueelta. Tukikohta pysyy verhottuna kunnes generaattori sammutetaan, energiaa ei ole enää riittävästi tai generaattori tuhoataan. Tukikohdan puolustuslaitteet ja kaikki generaattorin vaikutusalueen sisällä olevat yksiköt pysyvät verhottuina kunnes tulittavat tai poistuvat alueelta. Kannattaa huomioida, että asetehalta tai Nodin kädestä poistuvat yksiköt sekä jalostamosta poistuvat Sadonkorjaajat (Harvesters) ovat hetken aikaa näkyviä ennen kuin generaattori ehtii säätää verhon heidän päälleen.

Nod Radar Nodin tutkalaitteisto:



Tutkalaitteiston avulla komentaja näkee taistelukentältä omien sekä vihollisten joukkojen sijainnin. Tutkalaitteisto tarvitsee jatkuvasti energiaa pysyäkseen käynnissä.

Advanced Power Plant kehittynyt voimalaitos:



Kehittynyt voimalaitos toimii samalla tavalla kuin tavallinenkin – kehittää energiaa ja toimittaa sen tukikohtaan. Suuremman kokonsa ja tehokkuutensa ansiosta se kehittää kuitenkin kaksinkertaisen määrän energiaa tavalliseen verrattuna.

Tiberium Silo tiberiumsiilo:

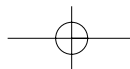


Kun tiberiumjalostamot täyttyvät, ylimääräinen tiberium säilytetään tiberiumsiiloissa. Jos tyhjiä siiloja ei ole käytettävissä, tiberium menee hukkaan.

Nod War Factory Nodin sotatehdas:



Tässä rakennuksessa rakennetaan kulkuneuvot. Joidenkin kehittyneempien kulkuneuvojen valmistukseen sotatehdas tarvitsee lisärakennuksia.



Tiberium Waste Facility tiberiumjätteenkäsittelylaitos:



Tähän laitokseen Ruuhonsyöjä (weed eater) pudottaa saaliinsa. Laitos puhdistaa ja väkevöi tiberiumjätteen, minkä jälkeen sitä voidaan käyttää kemialliseen ohjukseen. Kun tarpeeksi tätä ainetta on kasassa, se siirretään automaattisesti kemialliseen ohjukseen (jos pelaaja on rakentanut ohjuksiilon). Kun jätteenkäsittelylaitos rakennetaan, sen mukana tulee myös ruuhonsyöjäyksikkö.

Laser lasertykki:



Lasertykki on Nodin yleisin tukikohdan puolustuslaite. Kuten isoveljensä valon obeliski (Obelisk of Light), se ampuu terävän lasersäteen kohti vihollisyksiköitä. Lasertekniikan kehittymisen ansiosta se pystyy toimimaan omana virtalähteenään, joten se pysyy toimintakykyisenä vaikeissakin oloissa.

SAM Site maasta-ilmaan ohjusten laukaisualusta:



Tämä SAM-alusta on Nodin pääasiallinen puolustuskeino vihollisen lentokoneita vastaan. Sillä voidaan ampua ainoastaan lentäviä yksiköitä.

Obelisk of Light valon obeliski:

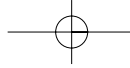


Valon obeliski on pelottavan voimakas ase. Sitä on paranneltu huomattavasti siitä, kun se viimeksi nähtiin taistelukentällä. Sen tehoa on lisätty ja vain hyvin harva yksikkö pystyy selviämään obeliskin lasersäteen iskusta.

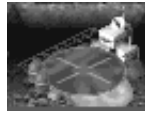
Nod Tech Centre Nodin teknologian tutkimuskeskus:



Nodin huipputeknisiin aseisiin liittyvä tutkimustyö suoritetaan teknologian tutkimuskeskuksessa. Tiettyjä huipputeknisiä yksiköitä ja rakennuksia ei voida rakentaa, ennen kuin tämä rakennus on pystyssä.



Nod Helipad Nodin laskeutumisalusta:



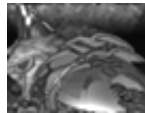
Laskeutumisalustalla rakennetaan ja aseistetaan Banshee ja Harpyija (Harpy) -lentokoneet. Ilman laskeutumisalustaa lentokoneita ei voida rakentaa eikä niitä voida aseistaa kun ne palaavat taistelusta.

Missile Silo ohjussiilo:



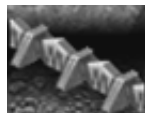
Ohjussiilon ansiosta Nod pystyy tulittamaan vihollista pitkän matkan päästä. Ohjussiilot on tarkoitettu erityisesti cluster-ohjuksille sekä kemiallisille ohjuksille.

Temple of Nod Nodin temppeli:



Tämän salaperäisen rakennuksen seinien sisällä Nod suorittaa tiberiumiin liittyviä kokeita ja tekee tutkimustyötä. Temppeli mahdollistaa hunter-seeker -droidien valmistuksen ja kyborgikommandon sekä mutanttikaapparin (Mutant Hijacker) tuottamisen. Näiden erityissotilaiden tuottaminen kuluttaa kuitenkin niin paljon voimavaroja, että niitä voi olla armeijassa kerrallaan vain yksi kutakin. Uuden voi tuottaa vain, jos entinen tuhoutuu.

Nod Walls Nodin muurit:

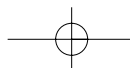


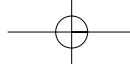
Tämä perinteinen suojamuuri pysäyttää tehokkaasti niin jalkaväen kuin kulkuneuvotkin. Vain tietyt yksiköt voivat tulittaa Nodin muurien ylitse.

Laser Fencing laseraita:



Laseraita koostuu emittereistä, jotka heijastavat toistensa välille pysyvän lasersäteen. Tämä pysäyttää tehokkaasti niin kulkuneuvot kuin jalkaväenkin. Koska emitterit voidaan sijoittaa jopa neljän karttayksikön päähän toisistaan, niillä voi nopeasti rakentaa kattavan suojakentän. Laseraita vaatii kuitenkin päällä pysyäkseen huomattavan määrän energiaa.





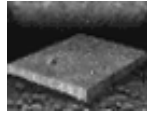
86

Nod Automatic Gate Nodin automaattinen portti:



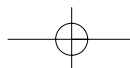
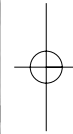
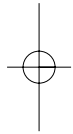
Tämä rakennelma pitää vihollisen yksiköt ja tiberiumin leviämisen poissa tukikohtasta. Portti avautuu automaattisesti omille joukoille, mutta ei vihollisille.

Pavement päällyste:



Päällyste suojaa tukikohtaa maan alle kaivautuivilta yksiköiltä ja ehkäisee raskaiden aseiden ja räjähdysten aiheuttamat kraatterit. Päällystetyllä maalla yksiköt liikkuvat lisäksi normaalia nopeammin.

Toisin kuin muut rakennukset, päällysteen voi laittaa paikoilleen vaikka osa sen sijoitusalueesta näyttäisikin punaista. Päällyste tulee tällöin vain valkoisiin ruutuihin. Päällystettä ei voi sijoittaa rinteisiin tai teiden päälle.



GDI:N JA NODIN YKSIKÖT

GDI:n yksiköt

Light Battle Infantry
Disk Throwers
Jump Jet Infantry
Engineer
Medic
Wolverine
Amphibious APC
Titan
Hover MLRS
Disrupter
Mobile Sensor Array
ORCA Fighter
ORCA Bomber
ORCA Carry-All Transport
Harvester

GDI:n erikoisyksiköt

Jump Troopers (Pods)
Umagon

Ghostalker
Dropship
Kodiak
Mammoth Mark. II
Hunter-Seeker Droid

NODin yksiköt

Light Battle Infantry
Rocket Infantry
Cyborg Infantry
Engineer

Attack Cycle
Subterranean APC
Devil's Tongue Flame Tank
Tick Tank
Stealth Tank
Artillery
Repair Bot
Harpy
Banshee
Weed Eater
Harvester

NODin erikoisyksiköt

Cyborg Commando

Montauk
Hunter-Seeker Droid
Mutant Hijacker

GDI:n JA NODIN RAKENNUKSET

GDI:n rakennukset

Construction Yard
Power Plant
Power Turbine
Tiberium Refinery
Tiberium Silo
Barracks
War Factory
Component Tower
Vulcan Cannon
R.P.G Upgrade
S.A.M. Upgrade
Radar
Upgrade Centre
Seeker Control
Ion Cannon Uplink
Helipad
Tech. Centre
Service Depot
E.M.P. Cannon
Firestorm Generator
Firestorm wall section
Light Posts
Automatic Gate
Pavement
Concrete Walls

GDI:n erikoisuudet

Ion Cannon
Hunter-Seeker
E.M. Pulse
Firestorm Defence

NODin rakennukset

Construction Yard
Power Plant
Tiberium Refinery
Tiberium Silo
Hand of Nod
War Factory
Laser Turret
S.A.M
E.M.P. Cannon
Tiberium Waste Facility
Obelisk of Light
Stealth Generator
Helipad
Tech Centre
Radar
Missile Silo
Light Posts
Concrete Walls
Laser Fence Post
Temple of Nod
Advanced Power Plant
Pavement
Automatic Gate

NODin erikoisuudet

Chemical Missile
Multi-Missile
Hunter-Seeker
E.M. Pulse



C&C TIBERIAN SUN PELIOHJEET SODANKÄYNNIN PERUSTEET PELIN ALOITTAMINEN

VALITSE PUOLESI: GDI VS. NOD

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN -pelissä voit komentaa joko Global Defence Initiativen (GDI:n) kunniakkaita sotureita tai Brotherhood of Nodin säälimättömiä opetuslapsia.

Jos valintasi on GDI, taistelet Nodia vastaan. Jos valintasi on Nod, taistelet GDI:tä vastaan. Monipelissä kumpikin puoli voi yrittää värvätä Unohdettuina tunnetun mutanttiheimon puolelleen. Yksinpelissä ainoastaan GDI voi liittoutua Unohdettujen kanssa.

GDI:n ja Nodin joukot eroavat huomattavasti toisistaan – kummallakin on omat vahvuutensa ja heikkoutensa. Kummallakin puolella on omat yksikkönsä, teknologiansa ja näkemyksensä. Sodankäynnissä GDI luottaa perinteisiin menetelmiin, Nod taas oveluuteen ja kehittyneeseen teknologiaan.

Kun aloitat uuden kampanjan päävalikosta, sinulta kysytään kummalla puolella haluat pelata. Napsautettuasi haluamaasi puolta peli alkaa. Voit valita puolesi myös käyttämällä joko GDI:n tai Nodin CD:tä, kun aloitat pelin ensimmäistä kertaa.
Päävalikko

KUN OLET VALINNUT MIELEISESI PUOLEN, SINUT VIEDÄÄN INTRON MYÖTÄ PÄÄVALIKKOOKSI



Päävalikosta voit valita minkälaisen pelin haluat pelata, säätää pelin asetuksia, ladata tallennetun pelin tai katsella esittelyjä tulevista Westwoodin tuotteista.

90

START NEW CAMPAIGN ALOITA UUSI KAMPANJA



Tämä vaihtoehto käynnistää uuden kampanjan. Sinua pyydetään valitsemaan puolesi, joka on joko GDI tai Nod.

DIFFICULTY LEVELS VAIKEUSTASO

Pelissä on kolme vaikeustasoa, jotka kallistavat pelin tasapainoa puoleen tai toiseen. Suosittelemme pelaamista normaalilla (Normal) vaikeustasolla, mutta jos peli on mielestäsi liian vaikea tai helppo, voit muuttaa vaikeustason helppoon (Easy) tai vaikeaan (Hard). Vaikeustason voi säätää AINOASTAAN ennen uuden pelin aloittamista – ei kesken kampanjaa. Valitsemasi vaikeustaso vaikuttaa siihen, mihin hintaan ja kuinka nopeasti vihollisesi pystyy tuottamaan yksiköjä ja rakennuksia.

LOAD MISSION LATAA TEHTÄVÄ



Jos haluat jatkaa aiemmin tallentamastasi tehtävästä, valitse tämä vaihtoehto.

Load Mission screen tehtäväruutu

Tällä ruudulla voit selata tallentamiasi tehtäviä napsauttamalla nuolten kohdalla. Valitse tehtävä, josta haluat jatkaa ja napsauta LOAD -painiketta.

MULTIPLAYER GAME MONINPELI



Täältä voit valita joko modeemi/nollamodeemikaapeli –pelin, harjoituspelin, verkkopelin (jos lähiverkko havaitaan) tai internet –pelin Westwood Onlinen välityksellä. Lisää tietoja aiheesta löydät seuraamalla käynnistysvalikon "Ohje" –linkkiä tai AutoPlay –ruudulta.

OPTIONS ASETUKSET

Tästä valikosta käsin voit säätää pelin resoluutiota, äänenvoimakkuutta, näppäinkomentoja, verkkoasetuksia sekä pelin nopeutta, kartan vierintänopeutta, yksityiskohtaisuutta ja vaikeustasoa.

EXIT GAME POISTU PELISTÄ

Valitse tämä vaihtoehto, kun haluat lopettaa pelaamisen.

PERUSKOMENNOT

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN on suunniteltu niin, että pystyt hallitsemaan kaikkia yksiköitäsi ja rakennuksiasi mahdollisimman pienellä vaivalla. Kohdistinta liikutetaan hiirellä ja yksiköiden tuottaminen, rakennusten rakentaminen, hyökkääminen, korjaaminen ja monet muut komennot tapahtuvat yksinkertaisesti napsauttamalla oikeassa kohdassa.

Perusidea on se, että vasemman napin napsautus vahvistaa käskyt, valitsee yksiköt ja rakennukset sekä vaihtaa niiden toimintatilaa. Oikean napin napsautus pysäyttää ja peruuttaa toiminnat, tilat ja valinnat.

92

KARTAN VIERITYS

Siirtääksesi näkymää taistelulentälle vie kohdistin ruudun reunaan, jolloin kohdistin muuttuu vihreäksi nuoleksi ja näkymä siirtyy nuolen osoittamaan suuntaan. Jos olet jo valmiiksi taistelulentän reunalla, nuolen päälle ilmestyy kieltomerkki ilmaisemaan, että kyseiseen suuntaan ei enää voi liikkua. Näkymää voit vierittää myös pitämällä pohjassa hiiren oikeaa nappia ja siirtämällä kohdistinta haluamaasi suuntaan. Vieritysnopeutta voidaan säätää asetukset -valikosta.

Vieritysnuolet



Kieltomerkit



JOUKKOJEN KOMENTOAMINEN

Kun haluat saada joukkosi liikkeelle, valitse yksikkö napsauttamalla vasenta nappia sen kohdalla ja siirrä kohdistin sinne, minne haluat yksikkösi liikkuvan. Kun napsautat uudestaan, yksikkö liikkuu kyseiseen paikkaan (jos maasto sen sallii).

Jos kohdistin on mahdollisen viholliskohteen päällä, se muuttuu tähtäyskohdistimeksi. Tällöin vasemman napin napsautus komentaa yksikön ampumaan kohdetta jos se on kantomatkan päässä, tai liikkumaan lähemmäs kohdetta ja ampumaan päästyään kantomatkan päähän.

Joidenkin maastotyyppien läpi pystyy vain jalkaväki kulkemaan. Jos kulkuneuvoa käsketään liikkumaan läpipääsemättömään maastoon, se liikkuu ainoastaan niin lähelle kuin mahdollista.

Peruuttaaksesi liikkumis/hyökkäystilan (tai minkä tahansa tilan) napsauta oikeaa nappia, jolloin yksikkö ei enää ole valittu. Tästä huolimatta se jatkaa kuitenkin alkuperäisen käskynsä toteuttamista. Jos haluat pysäyttää yksikön, valitse se uudestaan ja ohjaa se uuteen kohteeseen tai pysäytä se kokonaan painamalla 'S'-näppäintä.

Selection No Move Cursor (Valinta Ei liikettä Kohdistin)

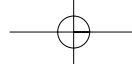


Movement Cursor (Liikekohdistin)



RYHMIEN MUODOSTAMINEN

Voit aikaa säästääksesi muodostaa joukoistasi ryhmiä. Tämä tapahtuu pitämällä pohjassa vasenta nappia ja siirtämällä kohdistinta niiden joukkojen päällä, joiden haluat muodostavan ryhmän. Valitut joukot näkyvät ruudulla merkittyinä. Kun olet tyytyväinen valintoihisi, päästä irti napista, jolloin kaikki ryhmän jäsenet merkitään valituiksi. Ryhmälle voi antaa käskyjä samaan tapaan kuin yksiköillekin. Kaikki ryhmän jäsenet eivät välttämättä tottele kaikkia komentoja. Esim. hyökkäämään komennetun ryhmän insinööri ei voi totella käskyä, koska hänellä ei ole asetta.



VARJO

Kun aloitat uuden tehtävän, suuri osa taistelukentästä on mustan "varjon" peitossa. Tämä kuvastaa sinulle toistaiseksi tuntemattomia alueita. Kun liikutat yksiköitäsi kohti varjoa, se alkaa kadota riippuen siitä, kuinka pitkälle yksikkösi näkevät. Voit komentaa yksikön liikkumaan pitkälle varjon sisään, jolloin se paljastaa isoja alueita kerralla.

SIVUIKKUNA

Sivuikkunan avulla käsittelet sellaisia tietoja ja toimintoja, jotka eivät suoranaisesti liity joukkoihisi. Sen avulla tuotat yksikkösi ja rakennuksesi. Jos rakennat tutkalaitteiston (Radar Installation), sivuikkunaan ilmestyy tutkakuva taistelukentästä. Sivuikkunasta voit myös seurata tukikohtasi energiatilannetta.

TUKIKOHDAN RAKENTAMINEN

Kenttätukikohdan rakentaminen, huoltaminen ja puolustaminen on monien tehtävien onnistumisen kannalta ensiarvoisen tärkeää.

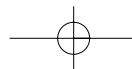
Tukikohtaa tarvitaan mm. tiberiumin keräämiseen ja käsittelyyn sekä yksikköjen rakentamiseen ja puolustamiseen.

Sinulla on oltava rakennustyömaa (Construction Yard), ennen kuin voit aloittaa tukikohdan rakentamisen. Ellei rakennustyömaa ole tehtävän alkaessa jo valmiiksi pystytetty, sinun on sijoitettava se liikkuvan rakennusajoneuvon (MCV) avulla. Siirrä MCV siihen paikkaan, jonka olet rakennustyömaallesi valinnut. Kun MCV on paikoillaan siirrä kohdistin sen päälle, jolloin se muuttuu sijoituskohdistimeksi. MCV vaatii paljon tyhjää tilaa, ja jos sitä ei ole tarpeeksi kohdistin muuttuu "ei sijoitusta"-kohdistimeksi eikä sijoittaminen onnistu. Muussa tapauksessa vasemman napin napsautus sijoittaa MCV:n ja se muuttuu rakennustyömaaksi.

Sijoituskohdistin Ei sijoitusta -kohdistin



Kun rakennustyömaa on pystyssä, sivuikkunaan ilmestyy ikoneita. Sivuikkunan yläkulmaan ilmestyy valitsemastasi puolesta riippuen joko GDI:n tai Nodin tunnus. Kun olet rakentanut tutkalaitteiston ja sinulla on tarpeeksi energiaa sen käynnissä pitämiseen, siihen ilmestyy tutkanäyttö.



RAKENTAMINEN

Tutkanäytön alapuolella on vaakasuorassa rivissä neljä nappia. Jokaisella on oma tehtävänsä: rakennuksen korjaaminen, rakennuksen tai yksikön myyminen, rakennuksen kytkeminen päälle/pois ja välietappitilaan siirtyminen.

Näiden nappien alapuolella on kaksi pystysuoraa ikonisaraketta. Vasemmanpuoleisessa sarakkeessa näkyvät ne rakennukset, joita voit rakennustyömaallasi rakentaa. Oikeanpuoleisessa näkyvät ne yksiköt, joita voit tuottaa. Voit selata näitä sarakkeiden alla sijaitsevilla nuolilla. Vasemman napin napsautus nuolen kohdalla siirtää ikoneita eteenpäin yhden kerrallaan, oikean napin napsautus taas koko ruudun kerrallaan.

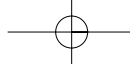
Rakentaaksesi rakennuksen tai tuottaaksesi yksikön napsauta vasenta nappia haluamasi ikonin kohdalla. Rakentamiseen menee oma aikansa, joka näkyy ruudussa. Rakentamiskulut vähennetään automaattisesti krediiteistäsi. Kerrallaan voi rakentaa vain yhden yksikön ja rakennuksen. Kohdistimen siirtäminen ikonin päälle (ilman napsautusta) näyttää yksikön/rakennuksen hinnan.

Yksiköitä voi laittaa tuotantoon, jolloin niitä aletaan tuottaa automaattisesti edellisen valmistuttua. Tämä tapahtuu napsauttamalla niitä ikoneita, joita haluaa tuottaa. Tuotantoon voi olla enintään viisi yksikköä kerrallaan.

Kun rakennus on valmistunut, sana "READY" ilmestyy sivupaneeliin sitä vastaavan ikonin kohdalle. Napsauttamalla tätä ikonia kohdistin muuttuu sijoitusruudukoksi taistelukentällä. Ruudukosta näet, paljon tilaa kyseinen rakennus vaatii. Liikuta ruudukko haluamaasi kohtaan ja napsauta vasenta nappia sijoittaaksesi rakennuksen. Ruudukon on oltava kokonaan valkoinen, jotta sijoitus onnistuisi. Punaiset kohdat ruudukossa merkitsevät, että jokin tukkii kyseisen kohdan ja rakennus on sijoitettava muualle.

Sijoitusruudukon ollessa taistelukentällä et voi rakentaa uusia rakennuksia. Rakentaaksesi lisää sijoita valmis rakennus tai peruuta sijoittaminen. Peruuttaminen tapahtuu napsauttamalla oikeaa nappia, jolloin ruudukko katoaa. Kun napsautat oikeaa nappia sivuikkunassa vastaavan ikonin kohdalla, rakennus peruutetaan ja saat siitä rahasi takaisin.

Kun yksikkö on harjoitettu tai rakennettu, se ilmestyy ulos rakennuksestaan (jalkaväki kasarmista ja kulkuneuvot asetehtaasta). Näiden rakennusten edustat kannattaa pitää tyhjinä, jotta välttyttäisiin ruuhkilta.



ENERGIA

Rakennusikonien vasemmalla puolella on kapea pystysuora mittari. Tämä on sinun energiamittarisi ja siihen kannattaa kiinnittää huomiota! Kaikki rakennuksesi kuluttavat energiaa ja energiatilannetta on sen vuoksi hyvä seurata jatkuvasti.

Jos mittari näyttää vihreää, tukikohdallasi on tarpeeksi energiaa kaikkien rakennusten täyspainoiseen käyttämiseen. Jos mittari on keltaisella, energia alkaa käymään vähiin. Jos se näyttää punaista, tukikohta ei saa riittävästi energiaa.

Power On (energiaa)



Power Off (ei energiaa)



ENERGIAN MÄÄRÄ

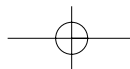
Voimalaitosten tuottaman energian määrä riippuu niiden kunnosta. Voimalaitokset kannattaa korjata heti niiden vaurioituessa, tai energiapula saattaa yllättää taistelun ollessa kiihkeimmillään.

RIITTÄMÄTÖN ENERGIA

Energian puute hidastaa rakennustöitä sekä sammuttaa tutkalaitteistot ja tukikohdan puolustusjärjestelmät. Voimalaitokset ovatkin erinomaisia hyökkäyskohteita, varsinkin jos vastustajallasi on tukikohdassaan paljon puolustuslaitteistoa. Ilman energiaa vastustajasi ei saa tietoja taistelukentältä eikä pysty reagoimaan tilanteisiin niiden vaatimalla nopeudella.

ENERGIANAPPI

Salamankuvalla varustetulla energianapilla (sivupaneelissa) voidaan kytkeä rakennukset päälle ja pois. Tästä on hyötyä erityisesti jos tukikohtasi ei saa riittävästi energiaa mutta puolustuslaitteistot on saatava toimimaan nopeasti. Napsauttamalla tätä nappia kohdistin muuttuu pieneksi salamaksi, jolla voi kytkeä rakennukset pois päältä napsauttamalla niiden kohdalla. Päältä pois kytkettyjen rakennusten kohdalle ilmestyy pieni merkki. Kun rakennus on kytketty pois päältä, mitkään sen tarjoamat palvelut eivät ole käytössä kunnes se jälleen kytketään päälle.



96

KASARMIN RAKENTAMINEN

Kun sinulla on rakennustyömaa ja tarpeeksi krediittejä, voit rakentaa kasarmin. Kasarmissa tuotetaan jalkavaen yksiköitä. Aluksi tuotettavien yksiköiden valikoima on varsin rajallinen, mutta kun selvität tehtäviä, saat käyttöösi uutta teknologiaa ja lisärakennuksia. Ennen pitkää pystyt tuottamaan uusia yksiköitä ainutlaatuisine kykyineen.

RAHA JA TIBERIUMIN KERÄÄMINEN

Ainoa tapa rikastua on kerätä tiberiumia. Tiberiumia löytyy tiberiumkentiltä, mutta sitä pitää kerätä, jotta sen voisi muuttaa krediiteiksi. Kerätty tiberium muutetaan krediiteiksi tiberiumjalostamossa, joka sinun on rakennettava. Sivuikkunan yläpuolella näkyy yksiköiden ja rakennusten tuottamiseen käytettävissä olevien krediittien määrä. Krediitit vähenevät kun rakennat tai korjaat yksiköitä ja rakennuksia, ja lisääntyvät kun myyt rakennuksen, viet Sadonkorjaajalla (Harvester) tiberiumia jalostamoon tai löydät rahaa taistelukentältä.

Tiberiumia on olemassa kahta eri lajia: vihreää ja sinistä. Vihreä tiberium on näistä yleisempää, mutta se on myrkyllistä jalkavaen yksiköille, jotka kuolevat jos altistuvat tiberiumille liian pitkäksi aikaa. Sininen tiberium on harvinaisempaa ja siksi myös arvokkaampaa. Se on myös erittäin räjähdysherkkää ainetta, ja se räjähtää jos siihen ammutaan.

SADONKORJAAJAN KÄYTTÖ

Tutki tukikohtasi ympäristöä, kunnes löydät tiberiumia. Kun olet löytänyt sitä, valitse Sadonkorjaaja napsauttamalla vasenta nappia sen kohdalla ja siirrä kohdistin tiberiumin kohdalle. Tällöin kohdistin muuttuu hyökkäyskohdistimeksi. Sadonkorjaaja ei ole aseistettu – tämä kohdistin ilmaisee että tiberiumia voidaan kerätä. Napsauttamalla vasenta nappia uudestaan Sadonkorjaaja siirtyy tiberiumin luokse ja alkaa kerätä sitä. Tästä eteenpäin Sadonkorjaaja kerää automaattisesti tiberiumia ja vie sitä jalostettavaksi.

TIBERIUMIN VIEMINEN

Voit käskeä Sadonkorjaajan palaamaan jalostamoon kesken keräämisen, vaikka se ei olisikaan vielä kerännyt täyttä lastia. Tämä tapahtuu napsauttamalla Sadonkorjaajaa ja viemällä kohdistin jalostamon kohdalle, jolloin se muuttuu "sisään"-kohdistimeksi (kolme sinistä nuolta). Vasemman napin napsautus jalostamon kohdalla komentaa Sadonkorjaajan palaamaan jalostamoon senhetkisen lastinsa kanssa. Kuten aina, käskyn voi peruuttaa napsauttamalla oikeaa nappia.

Huom: Jos komennat Sadonkorjaajan jonnekin missä ei ole tiberiumia, se ei tee siellä mitään vaan pysyy paikoillaan kunnes liikutat sitä uudestaan. Automaattinen kerääminen onnistuu ainoastaan, jos olet rakentanut jalostamon.

RAKENNUSTEN PARANTELU (VAIN GDI)

GDI:n rakennusjärjestelmä perustuu moduuleihin, joihin voi lisätä uusia komponentteja tai rakenteita, jotka parantavat rakennuksen suorituskykyä. Seuraavaa kolmea rakennusta on mahdollista parannella: voimalaitosta (Power Plant), yhteyskeskusta (Upgrade Centre) ja komponenttitornia (Component Tower). Näihin liitettävien lisäkomponenttien paikka on merkitty pyöreällä levyllä, jossa on neljä reikää.

Korjausnappi & KORJAAMINEN

Korjataksesi vaurioituneen rakennuksen tai yksikön napsauta vasemmalla napilla sivuikkunassa sijaitsevaa jakoavainta. Hiiren kohdistin muuttuu taistelulentällä jakoavaimeksi, joka alkaa pyöriä kun se siirretään vaurioituneen rakennuksen päälle. Napsauta vasenta nappia korjattavan rakennuksen päällä, jolloin jakoavain välähtelee. Korjauskulut vähennetään automaattisesti krediiteistäsi. Useampia rakennuksia voi korjata samanaikaisesti. Jos haluat keskeyttää rakennuksen korjauksen, napsauta uudestaan vasenta nappia sen kohdalla. Päästäksesi pois korjaustilasta napsauta oikeaa nappia.

MYYNTINAPPI & MYYMINEN

Myydäksesi rakennuksen napsauta vasenta nappia sivuikkunan "\$" -nappulan kohdalla, jolloin hiiren kohdistin muuttuu kultaiseksi "\$" -merkitseväksi. Kun kohdistin on myyntikelpoisen rakennuksen päällä, se alkaa pyöriä. Myyminen tapahtuu napsauttamalla vasenta nappia. Tällöin rakennus myydään ja sinulle palautetaan tietty osa sen rakentamiseen kulutetuista rahoista. Voit samalla tavalla myydä myös huoltovarikolla (Service Depot) olevia kulkuneuvoja. OLE TARKKANA! Kohdistimen ollessa "\$" -muodossa kaikki rakennukset, joita napsautat, puretaan ja myydään! Päästäksesi pois myyntitilasta napsauta oikeaa nappia.

VÄLIETAPIT

Tiberian sunissa on mahdollista muodostaa automaattisia vartio-, korjaus- ja hyökkäysreittejä välietappijärjestelmän avulla. Välietapit ovat pysyviä ja säilyvät taistelulentällä niin kauan, kunnes poistat ne.

Välietappien sijoittaminen

Välietappien yksinkertaisin käyttötarkoitus on joukkojen liikkuttaminen kohteesta toiseen. Voit määrittää yksiköillesi kulkureitin, mikä vie vaarallisten alueiden ohitse tai vaikkapa vastustajan tukikohtaan sieltä, missä puolustus on vähäisintä. Tämä tapahtuu napsauttamalla vasemmalla napilla välietappi -nappulaa (tai painamalla 'W' -näppäintä), mikä siirtää sinut välietappitilaan. Napsauttamalla uudestaan välietappi -nappulaa voit ryhtyä sijoittamaan uutta reittiä, kun edellinen on valmis. Nappulassa olevan lipun väri muuttuu näyttäen, minkä reitin olet kulloinkin valinnut.



Kun olet välietappitilassa, napsauta vasenta nappia siinä kohdassa, mistä haluat ensimmäisen reitin alkavan. Ensimmäisen välietapin viereen ilmestyy luku nolla (0). Lukujen järjestys on tärkeä, sillä yksiköt seuraavat välietappeja numerjärjestyksessä. Kun olet sijoittanut ensimmäisen välietapin, liikuta kohdistin toiseen paikkaan ja napsauta uudestaan, jolloin sijoitetaan välietappi numero 1. Samaa rataa jatkamalla voit sijoittaa välietappeja minne tahansa taistelukentällä. Välietapit ovat yhdistetty toisiinsa, joten pystyt näkemään yksikköjen tulevan reitin taistelukentällä. Maajoukkojen on tosin kierrettävä tiellä oleva läpipäsemätön maasto, mutta ne yrittävät pysyä niin lähellä reittiä kuin mahdollista. Kun olet sijoittanut tarpeeksi reittejä, napsauta oikeaa nappia päästäksesi pois välietappitilasta. Takaisin välietappitilaan pääset napsauttamalla vasenta nappia minkä tahansa välietapin kohdalla, jossa ei ole valittuja yksiköitä.

Välietappien siirtäminen ja poistaminen

Siirtääksesi välietappia, napsauta vasenta nappia välietapin kohdalla, jolloin siirryt välietappitilaan. Napsauta sen jälkeen vasenta nappia sellaisen välietapin kohdalla, jota haluat siirtää. Siirrä välietappi haluamaasi uuteen paikkaan ja napsauta vasenta nappia. Poistaaksesi välietapin, valitse se samalla tavalla kuin äskeisessä ja paina näppäintä '-', jolloin välietappi häviää.

Välietappien seuraaminen

Kun haluat saada yksikön seuraamaan asettamaasi reittiä, valitse yksikkö ja napsauta vasenta nappia jonkun välietapin kohdalla. Tällöin yksikkö liikkuu välietapille ja lähtee seuraamaan reittiä numeroitujen välietappien mukaan, kunnes saapuu reitin loppuun. Huomioi, että yksiköt vain seuraavat reittiä eivätkä hyökkää mahdollisen vihollisen kimppuun.

Silmukan muodostavat välietapit (partioreitit)

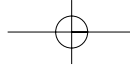
Välietapeilla voi luoda myös partioreitin, mikä merkitsee sitä että välietapit muodostavat eräänlaisen silmukan ja viimeisen välietapin jälkeen yksiköt liikkuvat jälleen ensimmäiseen. Yksiköt kulkevat reittiä ympäri tällä tavoin kunnes toisin määrätään.

Luodaksesi partioreitin aseta välietapit ensin haluamallasi tavalla ja (edelleen välietappitilassa) paina SHIFT -näppäin pohjaan ja napsauta vasenta nappia reitin ensimmäisen välietapin kohdalla. Kohdistin muuttuu partioreitti -muotoon, kun shiftiä pidetään pohjassa. Vasemman napin napsautus tekee reitistä partioreitin.

Vartiotila

Jos haluat, että reittiä (partioreittiä tai tavallista) kulkevat yksiköt hyökkäävät kohtaamiensa vihollisten kimppuun, käske yksiköt reitille, pidä pohjassa CTRL + ALT ja napsauta vasenta nappia jonkun reitillä olevan välietapin kohdalla. Tällöin valitut yksiköt seuraavat reittiä ja hyökkäävät automaattisesti kohtaamiensa vihollisten kimppuun.

Vartiotilaa voi käyttää muuhunkin kuin hyökkäämiseen. Jos sijoitat korjausyksikön (Lääkintämiehen tai korjausrobotin) vartiotilaan, se seuraa reittiä ja korjaa/parantaa kaikki sen tielle osuvat omat yksiköt. Kun yksikkö on parannettu, parannusyksikkö palaa takaisin reitille ja jatkaa seuraavan avun tarpeessa olevan yksikön etsimistä. Myös lentokoneet voi laittaa vartiotilaan, jolloin ne kulkevat partioreittiä niin kauan, kunnes ammuksot loppuvat. Tällöin ne palaavat lataamaan aseensa ja siirtyvät sitten takaisin partioreitille.



Välietappien monipuolinen käyttö

Välietappeja voi käyttää muuhunkin kuin joukkojen liikutteluun. Välietappien sijoittaminen rakennuksien kohdalle saa yksiköt suorittamaan erilaisia toimintoja.

Rakennuksiin hyökkääminen

Jos asetat välietapin vastustajan rakennuksen kohdalle, reittiä kulkevat yksiköt hyökkäävät siihen. Jos reitillä liikkuu insinööri, hän yrittää kaapata rakennuksen. Kun reitillä sijaitseva rakennus on saatu tuhattua tai kaapattua, yksiköt jatkavat reitin seuraamista ja hyökkäävät muihin välietapeilla merkittyihin rakennuksiin.

Automaattinen korjaaminen (vain GDI)

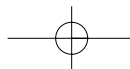
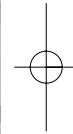
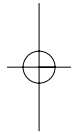
Jos sijoitat välietapin suoraan GDI:n huoltovarikon kohdalle, reittiä kulkevat yksiköt pysähtyvät siinä korjauttamaan mahdolliset vaurionsa. Jos huoltovarikko on varattu, yksikkö kiertää reitin ja tarkastaa jokaisella kierroksella onko huoltovarikko vapautunut. Kun yksikkö on korjattu, se jatkaa reitin seuraamista.

TUTKA

Jos et ole rakentanut tutkalaitteistoa, tutkanäytön tilalla näkyy valitsemasi puolen (GDI tai Nod) tunnus. Kun tutka on käytössä, siihen ilmestyy pieni kartta taistelukentästä, joka näyttää kaikki näkyvissä olevat yksiköt. Monipelissä voit tutkanäppäintä (TAB) painamalla saada lisätietoja vastustajasi. Tutkanäytössä näkyy välillä myös taistelutilannetta valottavia videopätkiä.


VIHOLLISTEN RAKENNUSTEN KAAPPAAMINEN

Pelin edetessä saat käyttöösi erityisen jalkaväen yksikön, insinöörin. Insinööri on aseistamaton, mutta sen avulla voit kaapata vihollisen rakennuksia ja korjata siltoja tai vaurioituneita rakennuksia. Tämä tapahtuu napsauttamalla vasenta nappia insinöörin kohdalla ja viemällä kohdistin vastustajan rakennuksen, sillankorjausmajan tai vaurioituneen rakennuksen kohdalle. Vastustajan rakennusten päällä kohdistin muuttuu "sisään" -merkiksi, korjausmajojen ja vaurioituneiden rakennusten päällä jakoavaimeksi.



100

SISÄÄN -KOHDISTIN

 Kun kaappaat rakennuksen, siitä tulee osa tukikohtaasi. Sen ympärille voi rakentaa muita rakennuksia, sen voi myydä tai vain yksinkertaisesti antaa sen olla, jolloin vastustaja ei pääse hyötymään siitä. Kaappaamasi rakennuksen tyypistä riippuen saatat pystyä tuottamaan yksiköitä, joita ei normaalisti olisi käytettävissäsi. Vastustajasi voi yrittää kaapata rakennuksen takaisin itselleen, joten ole valmis puolustamaan sitä.

TARKISTUS

Tarkistaaksesi yksikön tai rakennuksen kunnan valitse se napsauttamalla sen kohdalla vasenta nappia kohdistimen ollessa valintatilassa (oikea nappi peruuttaa valinnan). Jos mittari näyttää vihreää, yksikkö on kunnossa. Kun mittari laskee ja muuttuu punaiseksi, yksikkö on yhä huonommassa kunnossa ja saattaa tuhoutua. Keltaisella ja punaisella olevat yksiköt eivät toimi yhtä tehokkaasti kuin vihreällä olevat. Tämä saattaa merkitä pidempää rakennusaikaa, hitaampaa liikkumista tai jotain muuta negatiivista vaikutusta. Jotkut yksiköt pystyvät kuljettamaan muita yksiköitä. Tämä määrä ilmaistaan valitun yksikön vasemmassa alakulmassa näkyvillä laatikoilla. Niistä näkee, paljonko yksikkösi kantaa ja paljonko siinä on vielä tilaa.

YKSIKÖIDEN KORJAAMINEN

Pelin edetessä saat mahdollisuuden tuottaa huoltovarikoita (Service Depot), lääkintämiehiä (Medic) ja korjausrobotteja (Mobile Repair Vehicle). Huoltovarikkoa ja korjausrobotteja voidaan käyttää kulkuneuvojen korjaamiseen ja lääkintämiehistä yksiköiden parantamiseen. Korjataksesi vaurioituneen kulkuneuvon valitse se ja siirrä kohdistin huoltovarikon päälle. Kohdistin muuttuu "sisään" -merkiksi. Vasemman napin napsautus siirtää yksikön korjausalustalle ja aloittaa korjaustoimenpiteet. Jos olet valinnut useampia yksiköitä, ne korjataan yksi kerrallaan. Korjaamiskustannukset vähennetään krediiteistäsi ja ne riippuvat yksikön tyypistä sekä vahinkojen laajuudesta. Kunnostaaksesi vaurioituneita kulkuneuvoja tai jalkaväen yksiköitä korjausrobotilla tai lääkintämiehellä valitse korjausrobotti tai lääkintämies ja vie kohdistin vahingoittuneen yksikön päälle. Kohdistin muuttuu jakoavaimeksi korjausrobotin ollessa kyseessä, punaiseksi ristiksi lääkintämiehen ollessa kyseessä. Tällä tavalla korjaaminen ei maksa mitään.



ASETUKSET

Asetusvalikkoon mennään painamalla ESC -näppäintä ja se pysäyttää kaiken toiminnan taistelulentällä. Huomaa että moninpelissä peli ei pysähdy siksi aikaa kun säädät asetuksia, vaan olet jatkuvasti alltiina vastustajan hyökkäyksille!

LOAD MISSION lataa tehtävä

Valitse asetuksesta "LOAD MISSION", jos haluat jatkaa aiemmin tallentamastasi tehtävästä.

LOAD MISSION MENU tehtävien latausvalikko

Napsauttamalla vasenta nappia nuolten kohdalla voit selata tallentamiasi tehtäviä. Napsauta "LOAD" -nappulaa ladataksesi valitsemasi pelin.

Jos haluat poistua ruudusta lataamatta peliä, valitse "CANCEL".

SAVE MISSION tallenna tehtävä

Valitse tämä vaihtoehto tallentaaksesi parhaillaan pelaamasi tehtävän. Valitse tehtävien tallennusvalikosta haluamasi tehtäväpaikka. Jos tallennat aiemmin tallentamasi pelitilanteen päälle, kyseinen pelitilanne katoaa. Jos haluat tallentaa uuteen paikkaan, valitse Empty Slot ja anna nimi tehtävälle. Tallennuspaikkojen määrä riippuu siitä, paljonko sinulla on tilaa kovalevylläsi. Jos kovalevyllä ei ole tilaa, sinun on tallennettava aiemmin tallentamasi tehtävän päälle tai poistettava entisiä tallennuksia.

Huom: Tiberian Sun tallentaa pelit ainoastaan samaan hakemistoon, mihin pelikin on asennettu.

SAVE MISSIONS MENU tehtävien tallennusvalikko

Napsauttamalla vasenta nappia nuolten kohdalla voit selata tallennuspaikkoja. Napsauta "SAVE" -nappulaa tallentaaksesi pelitilanteesi. Jos haluat poistua tästä ruudusta tallentamatta peliä, valitse "CANCEL".

DELETE MISSION poista tehtävä

Valitse asetuksesta tämä vaihtoehto, kun haluat poistaa turhiksi käyneitä tallennuksia. Tämä tulee erityisesti tarpeeseen, jos tarvitset enemmän tilaa kovalevyillesi.

Valitse haluamasi tehtävä napsauttamalla vasenta nappia sen kohdalla. Tämän jälkeen napsauta "DELETE" -nappulaa, jolloin tehtävä poistetaan.

Sinulta kysytään vielä, haluatko varmasti poistaa tehtävän. Jos olet edelleen samaa mieltä, valitse "YES", muussa tapauksessa "NO".

ABORT MISSION lopeta tehtävä

Valitse tämä vaihtoehto, jos tehtävä menee huonosti ja haluat palata takaisin alkuvalikkoon. Sinulta kysytään vielä varmistusta. Tästä ruudusta voit myös aloittaa tehtävän alusta napsauttamalla "RESTART MISSION" -nappulaa.



102

GAME CONTROLS peliasetukset

Tästä valikosta voit säätää pelinopeutta, kartan vieritysnopeutta ja ääniasetuksia.

GAME SPEED pelinopeus

Tästä voit säätää pelin nopeutta.

SCROLL SPEED vieritysnopeus

Tästä voit säätää kartan vieritysnopeuden mieleiseksesi. Mitä suurempi nopeus on, sitä nopeammin kartta vierii pelissä eteenpäin.

SOUND CONTROLS ääniasetukset

Säätääksesi musiikin tai ääniefektien voimakkuutta siirrä liukusäädintä vasemmalle tai oikealle. Oikealle siirtäminen voimistaa ääniä, vasemmalle siirtäminen taas hiljentää. Jos haluat kytkeä kaikki äänet pois, siirrä liukusäädin kokonaan vasemmalle.

RESUME MISSION palaa tehtävään

Napsauta tätä palataksesi käynnissä olevaan peliin.

BRIEFING toimintaohjeet

Jos olet unohtanut tehtäväsi tarkoituksen, tämän vaihtoehdon valitsemalla se kerrotaan sinulle uudestaan. Kun olet valmis palaamaan peliin, napsauta "RESUME" -nappulaa.

SODANKÄYNNIN HIEPOUDET

Kun hallitset kaikki peruskomennot sujuvasti, on aika siirtyä eteenpäin. Jos aiot mitellä voimiasi muita pelaajia vastaan, näiden komentojen hallitseminen on elintärkeää.

Näppäinkomennot

Asetukset	ESC	Tuo esiin asetusvalikon. Käynnissä oleva peli pysähtyy, paitsi moninpelin ollessa kyseessä.
Saata kohdetta	G	Komentaa yksikön seuraamaan toista oman puolen yksikköä. Valitse saattava yksikkö, pidä 'G' -näppäin pohjassa ja napsauta vasenta nappia saatettavan yksikön kohdalla.
Hajaannuta yksiköt	X	Komentaa valitut yksiköt liikkeelle olinpaikastaan. Valitse yksikkö/yksiköt, jotka haluat äkkiä liikkeelle ja paina 'X' -näppäintä. Aina kun 'X' -näppäintä painetaan, yksiköt liikkuvat uuteen paikkaan.
Pysäytä yksiköt	S	Pysäyttää yksiköt niille sijoilleen. Valitse yksikkö/yksiköt, jotka haluat pysäyttää ja paina 'S' -näppäintä.
Seuraa yksikköä	F	Taistelukentän näkymä keskittyy yhteen yksikköön ja seuraa tämän liikkeitä. Valitse haluamasi yksikkö ja paina 'F' -näppäintä. Seuraamistilasta pääsee pois painamalla uudestaan 'F' -näppäintä.

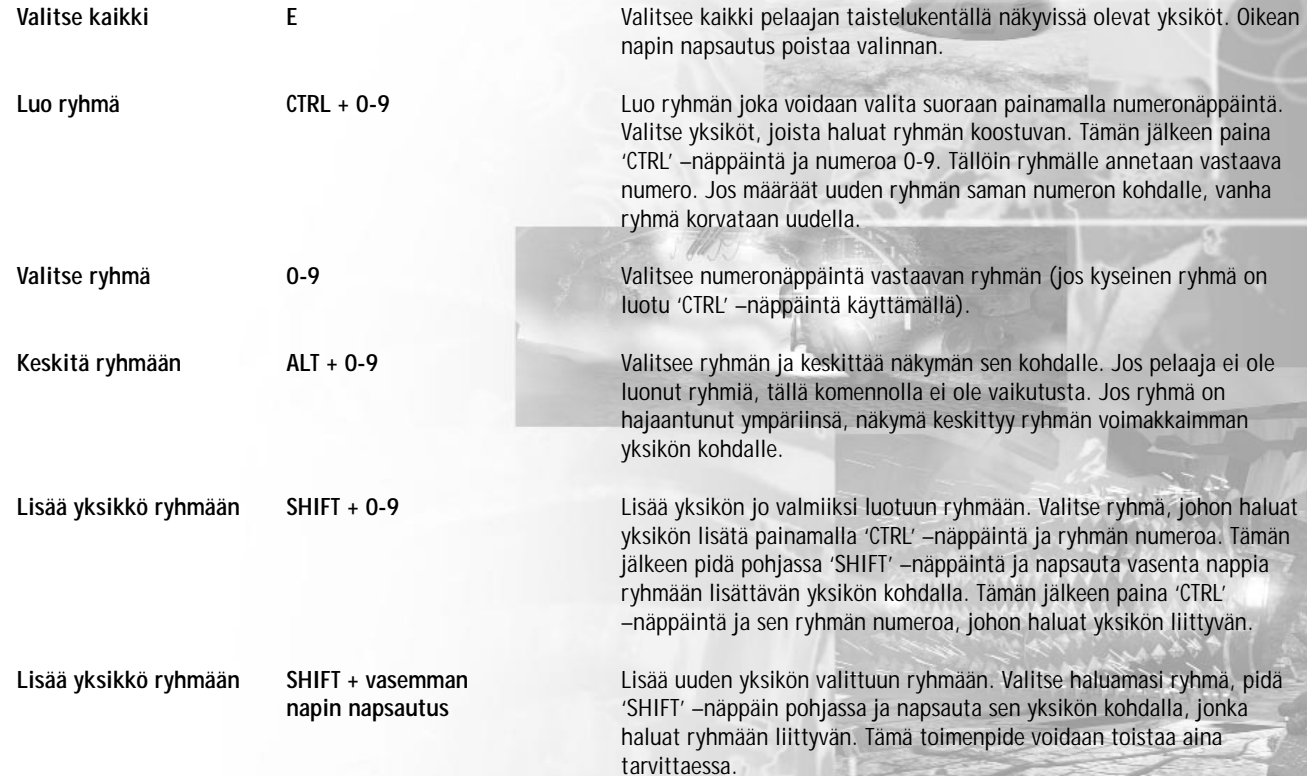
104

Pakotettu tulitus	CTRL + vasemman napin napsautus	Pakottaa valitut yksiköt tai rakennukset tulittamaan kohteeseen, vaikka siellä ei olisikaan vastustajaa. Valitse yksikkö/yksiköt tai rakennus/rakennukset joiden haluat tulittavan, pidä CTRL -näppäin pohjassa ja napsauta vasenta nappia tulitettavassa kohteessa. Yksiköt tai rakennukset jatkavat tulitustaan niin kauan, kunnes saavat uusia käskyjä tai amukset loppuvat.
Pakotettu liikkuminen	ALT + vasemman napin napsautus	Pakottaa valitut yksiköt liikkumaan tiettyyn kohteeseen. Valitse yksikkö/yksiköt joita haluat liikuttaa, pidä ALT -näppäin pohjassa ja paina vasenta nappia kohteessa. Yksiköt yrittävät parhaansa mukaan päästä valittuun kohteeseen.
Määritä kohde tuotettaville yksiköille	CTRL + ALT + vasemman napin napsautus	Komentaa asetettaalla tai kasarmissa tuotetut yksiköt liikkumaan heti valmistuttuaan tiettyyn kohteeseen. Valitse tehdas tai kasarmi, siirry paikkaan jonne haluat valmistuvien joukkojen siirtyvän , pidä CTRL + ALT pohjassa ja napsauta vasenta nappia. Tällöin kaikki rakennuksessa tuotetut yksiköt siirtyvät heti valmistuttuaan kyseiseen kohteeseen.
Siirry tutka/EVA - tapahtumaan	V	Siirtää taktisen näytön viimeisen tutka/EVA -tapahtuman paikkaan. Kun tutka tai EVA ilmoittaa jotain tapahtuneeksi, pääset 'V' -näppäintä painamalla suoraan tapahtumapaikalle.
Välitappitila	W	Muuttaa kohdistimen välitappitilaan, jossa voit sijoittaa välitappeja. Painamalla 'W' -näppäintä uudestaan tai napsauttamalla oikeaa nappia pääsee takaisin normaalitilaan.

Silmukoi välietapit napin napsautus	SHIFT + vasemman	Välietapeista voi muodostaa partioreitin tekemällä niistä silmukan. Aseta välietapit, pidä 'SHIFT' -näppäintä pohjassa ja napsauta vasenta nappia ensimmäisen välietapin kohdalla. Välietappikohdistin muuttuu ympyrän muotoiseksi nuoleksi, joka ilmaisee että välietapit muodostavat silmukan.
Aseta vartiotilaan	CTRL + ALT + vasemman napin napsautus	Pakottaa välietappien välisellä reitillä kulkevat yksiköt tulittamaan automaattisesti kaikkia kohtaamiaan vastustajan yksiköitä. Valitse haluamasi yksiköt, paina CTRL + ALT pohjaan ja napsauta vasenta nappia välietapin kohdalla. Yksiköt jatkavat välietappien seuraamista mutta tulittavat automaattisesti kantomatkan päässä olevia vastustajia. Yksiköt palaavat takaisin reitille heti vihollisen tuhottuaan.
Poista valittu välietappi	Delete	Tämä näppäin poistaa valitsemasi välietapin. Valitse poistettavaksi tarkoitettu välietappi ja paina 'Delete' -näppäintä. Tällöin tätä seuraava välietappi siirtyä järjestyksessä seuraavaksi.
Aseta taktisen kartan näkymä 1	CTRL F9	Tällä voit asettaa taistelulentälle kohdan, johon voit halutessasi siirtää näkymän. Siirrä näkymä haluamallesi kohdalle ja paina CTRL F9. Aina kun haluat siirtyä valitsemaasi näkymään, paina F9.
Aseta taktisen kartan näkymä 2	CTRL F10	Tällä voit asettaa taistelulentälle kohdan, johon voit halutessasi siirtää näkymän. Siirrä näkymä haluamallesi kohdalle ja paina CTRL F10. Aina kun haluat siirtyä valitsemaasi näkymään, paina F10.
Aseta taktisen kartan näkymä 3	CTRL F11	Tällä voit asettaa taistelulentälle kohdan, johon voit halutessasi siirtää näkymän. Siirrä näkymä haluamallesi kohdalle ja paina CTRL F11. Aina kun haluat siirtyä valitsemaasi näkymään, paina F11.
Aseta taktisen kartan näkymä 4	CTRL F12	Tällä voit asettaa taistelulentälle kohdan, johon voit halutessasi siirtää näkymän. Siirrä näkymä haluamallesi kohdalle ja paina CTRL F12. Aina kun haluat siirtyä valitsemaasi näkymään, paina F12.

106

Keskittä näkymä tukikohtaan	H	'H' -näppäintä painamalla voit keskittää näkymän rakennustyömaalle. Jos sinulla ei ole rakennustyömaata, näkymä siirtyy seuraavaksi kalleimman omistamasi rakennuksen kohdalle.
Sivuikkuna ylös	Page Up	Selaa kumpaakin sivuikkunan saraketta (yksiköitä ja rakennuksia) ylöspäin kokonaisen ruudun kerrallaan.
Sivuikkuna alas	Page Down	Selaa kumpaakin sivuikkunan saraketta (yksiköitä ja rakennuksia) alaspäin kokonaisen ruudun kerrallaan.
KytKentätila	P	Siirtää kohdistimen kytKentätilaan (pieneksi salamaksi) ja siitä pois. 'P' -näppäimen painaminen siirtää sinut kytKentätilaan, sen uudestaan painaminen tai oikean napin napsautus takaisin normaalitilaan. KytKentätilassa voit kytkeä rakennuksia päälle ja pois.
Kuvankaappaus	CTRL-C	Muodostaa pelitilanteesta 640x480 .PCX -tiedoston. Aina kun painat "CTRL-C", uusi kuva tallentuu ja se nimetään järjestyksen mukaan. Esim. GAME001, GAME002 jne.
Seuraava yksikkö	N	Valitsee kartalta seuraavan yksikön. Valitse yksikkö ja paina 'N' -näppäintä valitaksesi automaattisesti seuraavan yksikön, riippumatta siitä missä tämä sijaitsee.
Edellinen yksikkö	B	Valitsee kartalta edellisen yksikön. Valitse yksikkö ja paina 'B' -näppäintä valitaksesi automaattisesti edellisen yksikön, riippumatta siitä missä tämä sijaitsee.



Valitse kaikki	E	Valitsee kaikki pelaajan taistelukentällä näkyvissä olevat yksiköt. Oikean napin napsautus poistaa valinnan.
Luo ryhmä	CTRL + 0-9	Luo ryhmän joka voidaan valita suoraan painamalla numeronäppäintä. Valitse yksiköt, joista haluat ryhmän koostuvan. Tämän jälkeen paina 'CTRL' -näppäintä ja numeroa 0-9. Tällöin ryhmälle annetaan vastaava numero. Jos määrät uuden ryhmän saman numeron kohdalle, vanha ryhmä korvataan uudella.
Valitse ryhmä	0-9	Valitsee numeronäppäintä vastaavan ryhmän (jos kyseinen ryhmä on luotu 'CTRL' -näppäintä käyttämällä).
Keskitä ryhmään	ALT + 0-9	Valitsee ryhmän ja keskittää näkymän sen kohdalle. Jos pelaaja ei ole luonut ryhmiä, tällä komennolla ei ole vaikutusta. Jos ryhmä on hajaantunut ympäriinsä, näkymä keskittyy ryhmän voimakkaimman yksikön kohdalle.
Lisää yksikkö ryhmään	SHIFT + 0-9	Lisää yksikön jo valmiiksi luotuun ryhmään. Valitse ryhmä, johon haluat yksikön lisätä painamalla 'CTRL' -näppäintä ja ryhmän numeroa. Tämän jälkeen pidä pohjassa 'SHIFT' -näppäintä ja napsauta vasenta nappia ryhmään lisättävän yksikön kohdalla. Tämän jälkeen paina 'CTRL' -näppäintä ja sen ryhmän numeroa, johon haluat yksikön liittyvän.
Lisää yksikkö ryhmään napin napsautus	SHIFT + vasemman napin napsautus	Lisää uuden yksikön valittuun ryhmään. Valitse haluamasi ryhmä, pidä 'SHIFT' -näppäin pohjassa ja napsauta sen yksikön kohdalla, jonka haluat ryhmään liittyvän. Tämä toimenpide voidaan toistaa aina tarvittaessa.

108

MONINPELIN NÄPPÄIMET

Näppäinkomennot

Liittoudu

A

Muodostaa liiton toisen pelaajan kanssa. Valitse toisen pelaajan yksikkö ja paina 'A' -näppäintä. Toisen pelaajan on vastattava samalla tavalla, tai hänen yksikkönsä jatkavat edelleen liittoa ehdottaneen pelaajan yksikköjen tulittamista.

Kytke tutkanäyttö

TAB

Tätä näppäintä painamalla tutkanäyttö muuttuu moninpelin tulosruuduksi. Näppäintä uudestaan painamalla pääset takaisin tutkanäyttöön.



TYÖRYHMÄ

EXECUTIVE PRODUCER
SENIOR PRODUCER
ASSOCIATE PRODUCER
TECHNICAL DIRECTION
LEAD PROGRAMMERS
PROGRAMMERS

ADDITIONAL PROGRAMMING
LEAD DESIGNERS
DESIGNERS

LEAD 3D ARTISTS
3D ARTISTS

LEAD INGAME ARTISTS
INGAME ARTISTS

CONCEPT ARTISTS
ADDITIONAL INGAME ART

AUDIO DIRECTION
ORIGINAL SOUNDTRACK
SOUND DESIGN
MOTION CAPTURE
ART COMPRESSION
QUALITY ASSURANCE DIRECTION
QUALITY ASSURANCE LEAD
QUALITY ASSURANCE

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

LOCALIZATION

MARKETING

BOX DESIGN
MANUAL
MANUAL LAYOUT
NÄTTTELIJÄT
MICHAEL MCNEIL
JAMES SOLOMON
KANE
ANTON SLAVIK
UMAGON
OXANNA KRISTOS
CHANDRA

VEGA
HASSAN
TRATOS
NOD ANCHORMAN
JAKE MCNEIL
KODIAK PILOT BRINK
BASE COMMANDER TAO
MUTANT COMMANDO
GHOSTALKER
GDI MARINES IN THE FIELD
NOD SOLDIER IN THE FIELD
CORPORAL LEWIS
NOD MONTAUK DRIVER
PHILADELPHIA TECHNICIAN
NOD SERGEANT
CABAAL VOICE
EVA VOICE
DRAAMATUOTANTO
PRODUCER
DIRECTOR
CO-DIRECTOR

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

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

DONNY MIELE
JOSEPH D. KUCAN
DONNY MIELE



110

SCREENPLAY

STORY

ADDITIONAL DIALOGUE

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

EDITING

CASTING

PRODUCTION SOUND

LINE PRODUCER

UNIT PRODUCTION MANAGER

PRODUCTION MANAGERS

ASSISTANT DIRECTOR

PRODUCTION ASSISTANTS

LOCATION MANAGER

LOCATION SCOUTS

TRANSPORTATION

GAFFER

KEY GRIP

GRIPS

GUNSHOT EFFECTS

VISUAL EFFECTS PRODUCER

CGI SUPERVISOR

VISUAL EFFECTS SUPERVISOR

VISUAL EFFECTS ARTISTS

FX COSTUME & MAKEUP DESIGN

ASSISTANT FX MAKEUP

KEY MAKEUP ARTIST

ASSISTANT MAKEUP ARTIST

KEY HAIR STYLIST

ASSISTANT HAIR STYLIST

WARDROBE STYLIST

LEAD WARDROBE

WARDROBE ASSISTANT

SET CONSTRUCTION

PROPS

STORYBOARDS

SCRIPT SUPERVISOR

BOOM OPERATOR

CRAFT SERVICE

PETER OCKO

DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY, ERIK YEO

JOHN LEWINSKI, MARGARET STOHL

KURT RAUF

BARBRA SPANGERS, KEVIN BECQUET

MARILEE LEAR, C.S.A.

PAUL S. MUDRA, DWIGHT K. OKAHARA

KATHRYN BRINK

STEVEN F. TORNABENE

BARRY GREEN, KAREN GLOYD

PAUL BASTARDO

DANA WHITE, PATIENCE BECQUET

EDWARD FICKETT

JEAN HAND, LEANNE LINDSEY

PAUL BILLINGS

ANTHONY SIMMS

JOHN DWYER

JOHN GRAY, JEREMY SETTLES

PATRICK KERBY

RADE STOJSAVLJEVIC

CHUCK CARTER

MICHAEL LAWLER

KEVIN BECQUET, CHUCK CARTER

RON WILD

JASON SEIGAL

JIM SACCA

MELISSA STREET

ALLISON C. BONANNO

NICOLE CHRISTENSEN

KAREN STEVENS

OLWEN G ZARLENGO

JOHN STONE

THE EFFECTS NETWORK

JON PROFANT, STEPHEN F. OLSEN, LARRY

LINSON, NATHAN MORRISSEY, RUFUS HEARN

KEVIN FARRELL

MARK THOMAS

RICHARD RASMUSSEN

YOU NAME IT CATERERS

SPECIAL THANKS

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

ADDITIONAL IN-GAME VOICES

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

SPECIAL THANKS

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



TIEDOTE

ELECTRONIC ARTS PIDÄTTÄÄ ITSELLEEN OIKEUDEN PARANTAA MILLOIN TAHANSA TÄSSÄ KÄSIKIRJASSA KUVATTUA TUOTETTA ILMAN ERILLISTÄ ENNAKKOILMOITUSTA. TÄMÄ KÄSIKIRJA JA SIINÄ KUVATTU OHJELMISTO ON TEKIJÄNOIKEUSLAIN ALAINEN. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN. MITÄÄN TÄMÄN KIRJAN OSAA TAI SIINÄ KUVATTUA OHJELMISTOA EI SAA KOPIOIDA, TUOTTAA UUDESSA MUODOSSA, KÄÄNTÄÄ TAI MUUNTAA ELEKTRONISEEN TAI KONEELLA LUETTAVAAN MUOTOON ILMAN ELECTRONIC ARTS LIMITEDILTÄ (PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND) ENNAKKOON HANKITTUA KIRJALLISTA LUPAA. ELECTRONIC ARTS EI ANNA MITÄÄN SUORIA TAI EPÄSUORIA TAKUITA, EHTOJA TAI ESITYKSIÄ, MITÄ TULEE TÄHÄN KÄSIKIRJAAN, SEN LAATUUN, MYTÄVYYTEEN TAI SOPIVUUTEEN JOHONKIN MÄÄRÄTTYYN TARKOITUKSEEN. TÄMÄ KÄSIKIRJA SEURAA TUOTETTA "SIINÄ KUNNOSSA KUIN SE ON". ELECTRONIC ARTS ANTAA TARKOIN MÄÄRÄTYT, RAJOITETUT TAKUUT MITÄ TULEE ITSE OHJELMISTOON JA SEN SISÄLTÄVÄÄN VÄLINEESEEN. ELECTRONIC ARTS EI OLE MISSÄÄN TAPAUKSESSA VASTUULLINEN MISTÄÄN EPÄSUORASTA TAI VÄLILLISESTÄ VAHINGOSTA. NÄMÄ EHDOT JA RAJOITUKSET EIVÄT VAIKUTA OSTAJAN LAISSA SÄÄDETTYIHIN OIKEUKSIIN EIVÄTKÄ VAHINGOITA NIITÄ MISSÄÄN MUUSSA SELLAISESSA TAPAUKSESSA KUIN SIINÄ, JOSSA OSTAJA HANKKII TAVARAN MUUNA KUIN KAUPPATAVARANA.

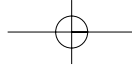
Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että se taltiointiväline, johon tietokoneohjelmistot on taltioitu, on virheetön materiaalin ja työn suhteen 90 päivää ostopäivästä lukien. Viallinen tuote vaihdetaan uuteen tämän ajanjakson aikana, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille tämän asiakirjan takakannessa olevaan osoitteeseen mukanaan päivämäärällä varustettu ostotodiste, vian kuvaus, viallinen taltiointiväline ja asiakkaan oma osoite. Tämä takuu annetaan kuluttajan laillisten oikeuksien lisäksi, eikä se vaikuta niihin millään tavalla. Takuuta ei sovelleta itse tietokoneohjelmistoihin, jotka myydään "siinä kunnossa kuin ne ovat". Takuu ei myöskään ulotu taltiointivälineeseen, jota on käytetty väärin tai joka on vahingoittunut tai kulunut liiallisesta käytöstä.

Takuujan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan ja sama lähetys varustetaan 7.5 punnan (£ 7.50) Electronic Arts Ltd:lle maksettavaksi osoitetulla Eurosekillä tai postiosoitteella. Liittää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiäsaikaan. Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, Englanti
Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaisin ja torstaisin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800-508 225.

© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun ja Westwood Studios ovat Electronic Artsin tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. Westwood Studios on Electronic Arts(tm) yhtiö. Windows on Microsoft Corporationin tavaramerkki tai rekisteröity tavaramerkki Yhdysvalloissa ja muissa maissa.



NOTES

112

