

VARNING: TILL ÄGARE AV TV-APPARATER AV PROJEKTIONSTYP!

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret och markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik att spela ofta eller under en längre tid på TV-apparater av projektionstyp (med storbildsskärm).

EPILEPSIVARNING

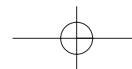
Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.

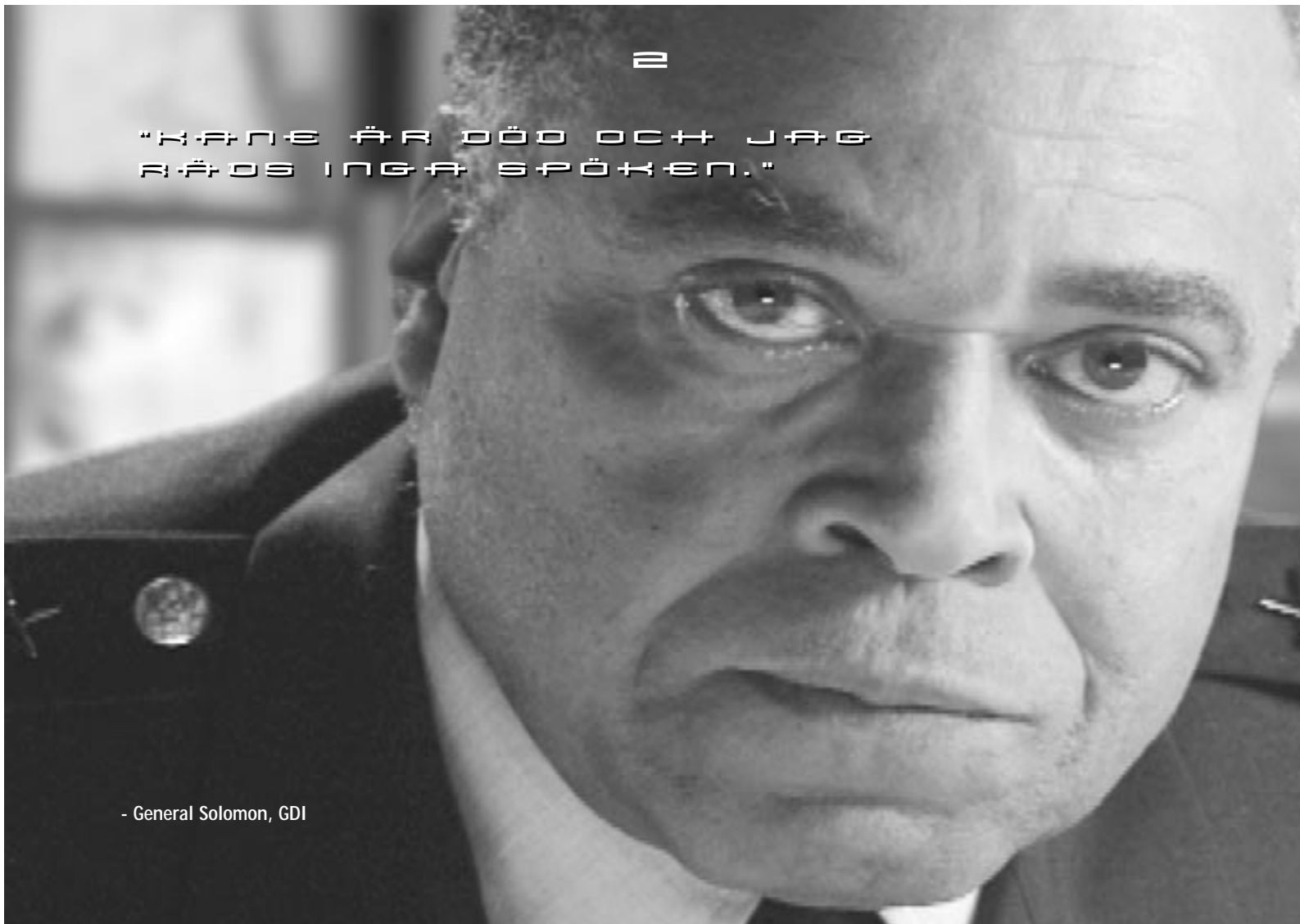
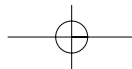
En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspel.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.
Försiktighetsåtgärder vid användning

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från TV-skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en TV med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

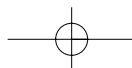
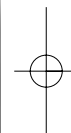
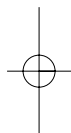


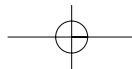


2

"KANE ÄR DÖD OCH JAG
ÄRS INGA SPÖKEN."

- General Solomon, GDI

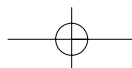


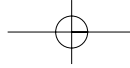


"ATT TRÖ ATT JAG ÄR DÖD,
VORE ATT VISA MYCKET
DÅLIGT OMOÖME."



- Kane, NOD





KONFIDENTIELLT

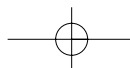
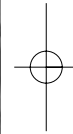
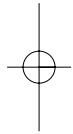
4

>GLOBALA FÖRSVARSSTYRKORNA
DIVISION 85567
TJÄNSTEKLOSS RÖD / FÅR EJ VIDAREBEFORDRAS
SATELLITNÄTSLÄNK, OMLOPPSSTATION PHILADELPHIA

UNDERRÄTTELSETJÄNSTENS UTVÄRDERING AV NUVARANDE KONFLIKT
-- GDI MOT NOD

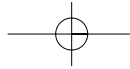
DATASIGNALEN BEHANDLAD AV: EVA 9
MOTTAGEN: 19 Januari, 2030
KRYPTERAD MOTTAGARE: GENERAL JAMES SOLOMON

GENERAL SOLOMON.....
.....HAR BEHANDLAT DATA ENLIGT BEGÄRAN.....
.....HAR TAGIT FRAM OLIKA STRIDSSCENARION.....
.....HAR JÄMFÖRT VÅRA TILLGÅNGAR.....
.....HAR KALKYLERAT ODDS FÖR VINST/FÖRLUST.....
.....HAR KOMMIT FRAM TILL ATT FÖRLUSTER I MÄNNISKOLIV KOMMER.....
.....ATT BLI OHYGGLIGA FÖR BÅDA SIDOR.....
.....SLUTSATER FÖLJER I KRYPTERAD FORM NEDAN.....
.....AVVAKTAR VIDARE ORDER.....
.....EVA.....



INNEHÅLL

BATTLE ASSESSMENT: GSTRIDSUTVÄRDERING: GDI MOT NOD6	GRÄNSSNITTET35
DATALOGG ÖVER DEN SENASTE KONFLIKTEN6	Blåddra på kartan36
1900-TALETS KONFLIKT6	Beordra dina trupper36
2000-TALETS KONFLIKT6	Gruppaktiviteter36
TRE FRAKTIONER7	Dimman37
KANES ÅTERKOMST7	Sidolisten37
KONFLIKTENS EFFEKTER PÅ MILJÖN7	Bygga din bas37
PERSONALUTVÄRDERING, NOD9	Montera38
PERSONALUTVÄRDERING, 'DE BORTGLÖMDA'10	Ström39
PROFIL – KANE10	Normal strömförsörjning39
ENHETER – HEMLIGSTÄMPLAD UNDERRÄTTELSE RAPPORT11	Låg strömförsörjning39
GDI-ENHETER - HEMLIGSTÄMPLAT11	Strömförsörjningsknappen39
NOD-ENHETER - HEMLIGSTÄMPLAT16	Bygga baracker40
GDI-BYGGNADER - HEMLIGSTÄMPLAT21	Pengar, tiberium och skördarbete40
NOD-BYGGNADER - HEMLIGSTÄMPLAT26	Tiberiumraffinaderi40
GDI- OCH NOD-ENHETER31	Rikta in på tiberium40
GDI- OCH NOD-BYGGNADER32	Uppgradera byggnader (endast GDI)41
HUR DU SPELAR C&C TIBERIAN SUN33	Säljknappen & sälja41
STRIDER33	Navigeringspunkter41
Starta spelet33	Överta fientliga byggnader43
Välj sida: GDI mot Nod33	Ingångs-markören44
Titelskärmsmenyn33	Statuskontroll44
Start New CAMPAIGN (Starta ny KAMPANJ)34	Reparera enheter44
Difficulty Levels (Svårighetsgrader)34	Options (Alternativ)45
Load Mission (Ladda uppdrag)34	AVANCERADE MANÖVRAR47
Multiplayer Game (Multiplayerspel)35	TANGENTER FÖR MULTIPLAYERSPEL52
Options (Alternativ)35	MEDVERKANDE53
Exit Game (Avsluta spelet)35	



S

BATTLE ASSESSMENT: GSTRIDSUTVÄRDERING: GDI MOT NOD INFORMATION OM DENNA RAPPORT

Följande rapport har sammanställts av EVA i enlighet med de direktiv som utfärdats av General James Solomon, befälhavare över de Globala Försvarsstyrkorna (GDI), den 19 januari, 2030.

Detta dokument har två syften. För det första; att sammanställa och utvärdera de senaste underrättelserapporterna, inklusive detaljerade beskrivningar av Nod-enheter, byggnader, fordon och trupper. För det andra; att utvärdera GDI-enheter, byggnader, fordon och trupper i relation till deras motsvarigheter inom Nod.

Denna rapport är endast tillgänglig för personal med behörighetsnivå RÖD eller högre. Brott mot denna sekretesslag resulterar i att den skyldige ställs inför krigsrett och kan resultera i dödsstraff.

DATALOGG ÖVER DEN SENASTE KONFLIKTEN 1900-TALETS KONFLIKT

Konflikten mellan GDI och Nods Brödraskap, började i slutet av 1900-talet. GDI, numer den starkaste militära organisationen på jorden, grundades för 45 år sedan som det sista steget i FN:s globala fredsarbete.

GDI skapades som en enad, global, fredsbevarande militär styrka och förlitar sig på sina teknologiskt avancerade vapen, överlägsen träning och lojaliteten hos sina officerare, i kampen för att stoppa konflikter mellan olika länder på vår planet.

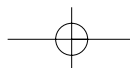
Samtidigt växte Nods Brödraskap, under ledning av den karismatiske Kane, sig starka. De arbetade huvudsakligen i tredje världens länder och överallt där missnöje, oro och olycka rådde – där hittade man även Kane.

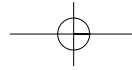
Med löften om en ny världsordning och finansierade av intäkter från olaglig forskning och handel med det tiberium som gjorde Kane berömd, började Nods Brödraskap att bli allt mäktigare. Några få, spridda enheter växte till en armé - en armé med kraftfulla kärnvapen, skoningslös taktik och med en förmögenhet byggd av tiberium.

2000-TALETS KONFLIKT

Kane antogs ha dött under den sista striden i Nods första försök att uppnå världsherravälde. Trots att Nod upplöstes och GDI hävdade att segern var total, hittades aldrig Kanes kropp. (I efterhand har GDI:s ledning medgivit att detta var ett dyrt misstag.) Kanes anhängare fortsatte att hålla stånd i väntan på att deras ledare en dag skulle återvända.

Under årtionden efter hans försvinnande, spreds myten om att Kane hade setts vid liv, särskilt i områden som en gång varit starka Nod-fästen. Efter en serie av GDI-undersökningar, avslutades fallet och alla dokument förseglades. Kane dödförklarades officiellt – och ett maktberövat Nod splittrades i flera fraktioner.





TRE FRAKTIONER

I den nuvarande stridssituationen, vakar GDI över världen från Philadelphia, en kommandocentral i omloppsbanan, högt över jorden. Tre större militära fraktioner har fått en ökande effekt på relationerna i världen:

GDI:s STYRKOR fortsätter att strida för världsordning – i enlighet med de FN:s globala försvarsfördrag, artikel 3115.

NODS BRÖDRASKAP har splittrats i flera fraktioner sedan Kane gick förlorad i det senaste tiberiumkriget. De olika ledarna för dessa fraktioner har alla försökt ena Brödraskapet under sin egen kontroll, men ingen av dem har ännu lyckats. Den splittrade befälsstrukturen inom Brödraskapet gör dem mycket oförutsägbara och därför väldigt farliga.

DE BORTGLÖMDA, även kallade Mutanterna, har börjat påverka balansen i de globala striderna. De bortglömda, offer för extrem tiberiumförgiftning, lever i stammar och är blodtörstiga krigare. Övergivna av både GDI och Nod, har de lärt sig att inte lita på någon och betraktas som extremt farliga.

KANES ÅTERKOMST

I en nyligen utfärdad kommuniké, tog Kane själv kontakt med GDI:s ledning. Tester har visat att meddelandet från Kane är äkta. Men testerna hittade även en mindre avvikelse, som visade sig komma från någon form av bildförstärkningsanordning. Det råder dock inget tvivel - Kane är tillbaka.

Några dagar efter den första kontakten, inledde Kane sin blixtoffensiv. Han verkar agera från en dold, underjordisk bas, beväpnad med okända trupper och slår till med otrolig kraft.

På grund av otillräcklig data, kan EVA inte kalkylera var Nod får sina tillgångar, flygplan, trupper eller teknologi ifrån.

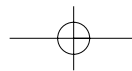
KONFLIKTENS EFFEKTER PÅ MILJÖN

Över hela jorden hittar man huvudsakligen tiberium i de tempererade, tropiska och subtropiska regionerna vid ekvatorn. Av någon anledning sprider sig tiberium mycket långsammare vid de karga polerna, både i norr och söder. Tiberium skördas i två former, blå och grön, som växer på tiberiumfält och kan förädlas i raffinaderier.

Hur tiberium förökar sig är ännu okänt. Man vet att tiberium suger värdefulla mineraler ur marken och på så sätt förstör jorden där den växer.

Under de senaste åren har tiberiumrötter dessutom skjutit upp utan förvarning i de tempererade zonerna och skapat kaos för de människor som stöter på dem. Rapporter indikerar att rötterna kan vara en form av muterat plantliv som kan orsaka stora skador på byggnader, trupper och fordon.

Väldsamma jonstormar, vars relation till tiberiumet ännu är okänt, fortsätter att härja i de tempererade tiberiumzonerna.





Även om tiberium till största delen förblir mystiskt och skrämmande, är det utan tvekan den mest kraftfulla materian på vår planet. Dess första förespråkare var Kane och tiberium gjorde Brödraskapet till en stormakt, genom att förse deras utarmade styrkor med nya krafter. GDI:s forskningsanläggningar har försökt lösa gåtan med tiberium under flera års tid, men än idag har inga definitiva framsteg gjorts. Materian är ännu till 1,5 procent oidentifierbar och består av okända ämnen som inte gått att klassificera. En gång ansågs det kunna bli vår nästa stora, rena energikälla. Både NOD och GDI har investerat årtionden av forskning runt tiberium – baserat på de banbrytande upptäckter som den kände GDI-forskaren, Dr. Ignatio Moebius, gjorde. Utan tiberium skulle varken GDI eller NOD ha tillräckliga resurser för att kunna driva sina stora arméer. De senaste åren har dock tiberiumforskningen gjort stora framsteg. Det har alltid varit känt att tiberium kan vara farligt för allt liv, men de senaste åren har en majoritet av den utsatta befolkningen börjat visa tecken på genetiska mutationer och en mängd tiberiumgrundade sjukdomar. Den återstående delen av den muterade befolkningen kallar sig själva "De Bortglömda" och har flytt under jorden. Därifrån kräver de vedergällning för sitt lidande och utför olika terroristaktioner. GDI har nyligen iscensatt en fullskalig operation för att rädda denna smittade befolkning. Nod har, enligt vad som uppgivits, varit mer intresserade av att använda dem som försökspersoner vid olika experiment. I dagsläget rekommenderar GDI att oskyddade människor som ännu inte blivit smittade, undviker all kontakt med tiberium.

PERSONALUTVÄRDERING, GDI

Denna EVA-enhet har gjort en grundlig utvärdering av GDI-personalens styrkor och svagheter. GDI har under flera årtionden vakat över planeten från sin omloppsbaserade kommandocentral, Philadelphia. Som ett resultat av detta globala stöd, har GDIs blomstrat – de kan dra nytta av överlägsen teknologi, moderna vapen, ekonomiska resurser och rekryteringsformen hos en statlig väpnad styrka. GDI:s trupper är ambitiösa och hårt arbetande, samarbetsvilliga och lojala. 2000-talets marinsoldater vill både ha fred och ära. Dessutom drivs de av ett starkt begär att vinna – att utrota alla spår av Nods Brödraskap. De meniga bland GDI:s trupper är villkorslöst lojala mot varandra, sina gruppbefäl och deras högste befälhavare, general Solomon.



General Solomon, en yrkesofficer inom GDI, gick ut från West Point som klassetta. Nu styr han GDI:s globala operationer från den omloppsbaseade kommandocentralen Philadelphia och har blivit en galjonsfigur för GDI och en ärkefiende för de individer som hotar den fred han har vikt sitt liv åt att försvara.



General Solomons fälttåg mot Kane leds av befälhavare Michael McNeil. Undersökningen av PSY89902, som redovisas i hans årliga läkarundersökning, slår fast att befälhavare McNeil karaktäriseras som en principfast, lojal och tävlingsinriktad atlet, som går in för allt han gör med liv och lust. Kapten Chandra, hans närmast underlydande befäl, skrev följande i en av armétidningens forum; "Mac tycker inte att livet är komplicerat. Han vet vad han vill ha och han gör vad som helst för att få det. Det han vill mest är vad varje god marinsoldat sätter högst på sin önskelista – att vinna."

PERSONALUTVÄRDERING, NOD

Denna EVA-enhet har gjort en utvärdering av Nod-personalens styrkor och svagheter, baserad på de senaste rapporterna från GDI:s underrättelsetjänst.

Historiskt sett har Nods armé alltid varit stark – eftersom deras ledare varit stark. Nodsoldaterna hämtar inspiration från den hänsynslösa attityd som Kane och hans befälhavare – den kyliga befälhavaren Slavik och den sluga propagandisten Oxanna – visar upp.

Nods armé stärks ytterligare av deras vilja att anfälla med otrolig kraft, deras grymma taktik och sofistikerade, tiberiumbaserade vapen. Nodsoldaterna är villiga att dö för sina ledare och för sin sak. Nodstyrkorna har inget att förlora eftersom de vanligtvis utgörs av flyktingar från tredje världen.

Detta gör Nods Brödraskap till en grym klan, lika benägen att ta till våld mot sina egna som mot fienden. Genom historien har Nod gjort sig kända för att använda våld och skräck för att uppnå sina mål. GDI:s underrättelsetjänst har haft svårt att hänga med i de snabba växlingarna inom ledarskapet, eftersom förräderi och lönnmord ofta är bästa chansen till avancemang inom Nods organisation.

Undantaget till denna regel är naturligtvis Kanes nästan diktatoriska ledarskap. Inget kan stoppa Kane och hans hantlangare, Slavik och Oxanna, från deras försök att besegra GDI och få kontroll över världen.



10

PERSONALUTVÄRDERING, 'DE BORTGLÖMDA'

"De bortglömda", även kallade "Blänkare" efter de tiberiumkristaller som växer på deras kroppar, är återstoden av den ursprungliga befolkningen i de tempererade tiberiumzonerna. Underjordiska krigare eller oskyldiga offer – De bortglömda är vår planets tiberiumstam. Dessa nomadstammar var en gång produktiva medlemmar i det vanliga samhället, men svetsades sedan samman i sin gemensamma status som utstötta ur detta samhälle. De bortglömda är offer för en obotlig tiberiumförgiftning, tillbakadragna och hemlighetsfulla vandrare utan hem. Ingen vet hur många som bor i deras underjordiska byar, djupt under den tiberiumsmittade terrängen. De är ett vilt krigarfolk som kan besegra de flesta av GDI:s och Nods soldater i strid.

De bortglömda leds av en uråldrig krigare vid namn Tratos. Han har varit sitt folks ledare under många år och erbjudit dem ett erkännande, hem och samhälle, något som de förut helt stod utan.



Tratos plågas av visioner om jordens undergång, ett utomjordiskt Ragnarök som förföljer honom i hans drömmar. Han var den som först fick reda på De bortglömdas hemlighet, att Kane inte bara är vid liv utan att han även har blivit arvtogare till nästan gränslösa krafter genom användandet av Tacitus. Tacitus skyddades och studerades tidigare av De bortglömda, i hopp om att hitta ett botemedel mot mutationerna. Tratos lurades att översätta Tacitus åt Kane och måste nu leva med vissheten om att han har förrått både sin planet och hela den mänskliga rasen.

Tratos omger sig själv med en kärna av de bästa krigarna bland De bortglömda. Främst bland dessa är den vackra och vilda Umagaan, en av den gamle hövdingens personliga favoriter. Hennes otroliga styrka som krigare har gjort henne berömd även bland Nods och GDI:s trupper. Umagaan är en mycket vacker "Blänkare" (slang för mutant), men har blivit utsatt för en dödlig dos tiberium och kommer med tiden att förlora alla mänskliga drag. Än så länge förhöjer dock tiberiumkristallerna, som glittrar i hennes märkta ansikte, hennes skönhet.

PROFIL – KANE

Kane är den karismatiska ledaren för Nods Brödraskap och antogs länge vara död. Han ser ut att vara runt trettio år gammal, med sitt karaktäristiska, grymma leende och flintskalliga huvud, men ingen vet hur gammal han verkligen är. Många av hans anhängare tror till och med att han inte längre är dödlig.

Man eller myt, Kane håller ändå ett nästan diktatoriskt grepp om Nods anhängare. Kall, brutal och passionerad – Nods ledarfigur är en mörk vision av nästa millennium. Beväpnad med en fängslande, samhällsfientlig, anti-västerländsk retorik, förför Kane Nods armé och får dem att blint följa hans ideologi och militära mål.

Med hjälp av terroristaktioner och en bunt tiberiumbaserade supervapen, har Kane lyckats ena tredje världens olika fraktioner. Han har kommit ut ur sitt gömställe och anfäller GDI:s konventionella armé i kampen om världsherraväldet.

Kane förlitar sig på kraften hos den märkliga mineralen tiberium för att sätta sina mörka planer i verket. Att den största delen av jordens yta och befolkning har blivit förstörda av detta tiberium, rör honom inte i ryggen.

ENHETER - HEMLIGSTÄMPLAD UNDERRÄTTELSERAPPORT GDI-ENHETER - HEMLIGSTÄMPLAD

Light Infantry (Lätt infanteri):



Det lätta infanteriet utgör huvuddelen av GDI:s och Brödraskapets trupper. De är beväpnade med M16 Mod. II pulsgevär och kan tillfoga de flesta mål lättare skada. Trots sin brist på snabbhet kan infanteriet ta sig fram över nästan all terräng utan att förlora någon större fart. De kan även ta sig fram över viss terräng och hinder som är otillgängliga eller skadliga för fordon.

Disk Thrower (Diskuskastare):



Diskuskastaren är en lätt infanterienhet som bär med sig en granatkastare för långdistansattacker. Istället för de traditionella granaterna, använder diskuskastaren en aerodynamisk granat som är byggd för att flyga långt. Dynamiken hos denna diskusformade projektil gör att den kan studsas vidare i terrängen, om den missar sitt tänkta mål.

Jump Jet Infantry (Jet-infanteri):



Den luftburna delen av GDI:s infanteri, jetsoldaterna, kan utföra kirurgiska angrepp på mål som det vanliga infanteriet inte kan komma åt. Dessa flygande soldater är beväpnade med en vulcankanon och fungerar lika bra som luftvärn, som vid blixtnabba luftangrepp på dåligt försvarade mål.

Medic (Sjukvårdare):



I stridens kaotiska omgivning är sjukvårdaren ensam ansvarig för att behandla och få tillbaka sårade soldater i striden igen. Sjukvårdaren helar automatiskt alla soldater ur den egna armén, som befinner sig i närheten. Han kan även beordras att behandla en särskild soldat.



Engineer (Ingenjör):

Ingenjören är långsam och obeväpnad, men är trots det dödlig på sitt eget sätt. Det är den enda enheten som kan inta fiendliga byggnader. Det taktiska användandet av ingenjörstrupper anses av många befälhavare som en konst. Enheten har flera olika användningsområden, som alla förklaras här nedan. Observera att ingenjören går förlorad när han används till någon av dessa funktioner.

1. Inta fiendliga byggnader: Ingenjören kan inta fiendliga byggnader och ge dig kontroll över dem. För att göra detta, markerar du ingenjören och klickar på den fiendebyggnad som du vill att han skall inta. En blå "ingångs"-markör visar om din sida kan inta den byggnaden. Du behöver bara en ingenjör för att inta en byggnad, oavsett typ.
2. Reparera skadade byggnader: Ingenjören kan få upp en av dina skadade byggnader till full hälsa igen. Markera ingenjören och för markören över den byggnad du vill ha reparerad. En guldfärgad "skifthyckel" visar om denna byggnad kan repareras eller inte. Vänsterklicka på byggnaden för att skicka in ingenjören så att han kan påbörja reparationen.
3. Reparera skadade broar: De flesta broarna i Tiberian Sun har en "reparationskur" i ena eller båda ändarna av brospannet. När du skickar in en ingenjör i kuren, börjar han återställa saknade delar och reparera skador. Vänsterklicka på kuren för att skicka in ingenjören så att han kan påbörja reparationen av bron.

Ghostalker:

Ghostalker är en av De bortglömda. Han bär på en mindre version av spårkanonen och är beväpnad med C4-sprängdeg. Hans spårkanon kan skjuta genom flera mål och han kan ta kål på en hel rad av fiender med ett enda skott. Ghostalker kan använda sin sprängdeg till att förstöra fiendliga byggnader om en sprängdegssikon dyker upp på byggnaden. Du vänsterklickar för att skicka Ghostalker till byggnaden och när han rör vid den, blinkar den i några sekunder för att sedan explodera. Ghostalker kan, precis som alla mutanter, hela sig bland tiberium.

Wolverine (Järven):

Det motoriserade attackfordonet, även kallad "Järven", är en liten, 2,5 till 3 meter lång, tvåbent enhet som styrs av en ensam soldat. Dessa enheter är snabba och smidiga, perfekta för understödseld och vid mindre sammandrabbningar. En grupp av dessa har inga problem med att hantera stora mängder av fiendligt infanteri.

Amphibious APC (Amfibietransport):

Amfibietransporten (APC) är en tungt bepansrad enhet som kan bära med sig upp till fem infanterienheter. Den kan bära med sig enheter över både land och hav, vilket gör den till en värdefull tillgång för GDI:s styrkor. För att lasta din APC, markerar du den eller de soldat(er) du vill lasta den med och för markören över din APC. En blå "ingångs"-markör dyker upp. Om du vänsterklickar kliver enheterna in i din APC. För att få enheterna att kliva ut igen, markerar du din APC och klickar på den igen när "aktiverings"-markören dyker upp. Observera att det inte går att lasta ur en APC när den befinner sig i vattnet.

Titan (Titan):

Den mekaniserade stridsgångaren, även kallad "Titan", är GDI:s universalenhet för anfall och försvar. Med en höjd på 7,5 meter och en bestyckning bestående av en 120mm kanon, är en Titan inget att leka med. Dess långa räckvidd gör den perfekt vid anfall på fiendens baser, eftersom den kan puckla på försvaret utan att behöva oroa sig för att själv bli attackerad.

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

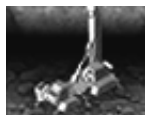
En MLRS är ett missilsystem för medel- eller långdistans, som är monterat på en svävare. Precis som amfibietransporten, kan en MLRS ta sig fram över både land och hav. Svävarfunktionen gör att den inte påverkas i större grad av terrängen, vilket gör den till en idealisk (men något dyr) enhet för att rekognoscera fientlig terräng. Dess raketer fungerar lika bra på både luftburna och markbundna mål.

Disrupter (Sprängkanon):

Den senaste forskningen ombord på Philadelphia har lett till genombrott inom ljudresonansforskningen. Sprängkanonen är först med att använda denna nya teknologi. Den avfyrar en ljudvåg som kan slita sönder alla enheter eller byggnader i dess väg – fiendliga eller allierade. Sprängkanonen bör placeras ut med eftertanke för att minska förlusterna av "egen eldgivning".

Mammoth Mark. II (Mammut Mod. II):

Denna gigantiska prototyp är GDI:s tyngsta vapen. Den tornar upp sig över slagfältet och är utrustad med dubbla spårarkanoner samt en ryggmonterad missilramp som luftvärn. Spårarkanonerna kan förvandla de flesta enheter till mos på nolltid, medan luftvärnsmissilerna ger den ett effektivt skydd mot fiendligt flyg. Mammut Mod. II befinner sig fortfarande i sin testfas, men är nästan osårbar. På grund av begränsningar i teknologin som den använder, kan bara en av dessa vara i bruk åt gången.

Mobile Sensor Array (Mobil sensoranläggning):

Den mobila sensoranläggningen (MSA) är ett fordon utrustat med den senaste sensorutrustningen och kan upptäcka fientliga enheter även om de är kamouflerade eller under marken. Kamouflerade enheter "tappar" inte sitt kamouflage, men syns på radarskärmar och den taktiska överblicken, vilket ger befälhavaren möjlighet att vidta åtgärder för att förintna den dolda enheten.

Orca Fighter (Orca, stridsplan):

Stridsplanet Orca, som utgör huvuddelen av GDI:s flygvapen, är ett mångsidigt och lätt attackflygplan. Det är snabbt, lätt bepansrat och beväpnat med dubbla missilramper, vilket gör att det kan bombardera vilken plats som helst på slagfältet några ögonblick efter det att ordern har utfärdats. Som alla flygplan, måste Orca tillbaka till landningsplattan för att ladda om sina vapen.

Orca Bomber (Orca, bombplan):

Bomplanet Orca är tyngre och bättre bepansrat än sin kusin, stridsplanet. Det har bytt ut fart mot eldkraft. Under en bombräd lägger det ut en bombmatta av högexplosiva bomber och är perfekt för att mjuka upp markförsvaret inför ett anfall på fiendens bas.

Orca Carry-All (Orca, lastare):

Lastaren är det största av alla Orcaplan och har det livsviktiga jobbet att rädda eller transportera enheter från och till vilken plats som helst på slagfältet. Med hjälp av sin stora krananordning kan lastaren plocka upp alla fordon den hittar på slagfältet. För att få lastaren att plocka upp en enhet, markerar du lastaren och vänsterklickar sedan på den enhet du vill plocka upp. För att sätta ner enheten, markerar du lastaren när den befinner sig på marken, för markören över den och vänsterklickar när "aktiverings"-markören dyker upp.

Obs!: Du kan släppa enheter direkt på en Service Depot (Servicedepå) eller ett raffinaderi utan att koppla loss dem först.

Hunter-Seeker Droid (Jakt/Attack-drönare):

Jakt/Attack-drönaren är en blixtsnabb robot som skickas ut för att "rensa upp" på slagfältet. Drönaren letar upp en fientlig enhet eller byggnad på måfå och fäster sig vid den. När den väl har kopplat greppet, spränger drönaren sig själv och det föremål den är fäst vid. Denna enhet går inte att styra och söker automatiskt upp en fiende när den släpps lös.

Harvester (Skördetröska):

Skördetröskan är finansiellt livsviktig för båda sidor, eftersom det är den enda enhet som kan samla in tiberium till raffinaderierna. Skördetröskan börjar automatiskt att samla tiberium om det finns ett fält i närheten. Skördetröskan kan skickas till en bestämd plats genom att först markera den och sedan klicka på det nya området. Skördetröskan undviker automatiskt hotfulla områden och meddelar dig när den inte kan ta sig till ett område på grund av ett hot i närheten. En skördetröska ger sig aldrig in i ett fiendligt område om den inte får särskilda order om att göra det.

Dropship (Insatsskepp):

Insatsskepp gör det möjligt att skicka viktiga förnödenheter och förstärkningar till olika platser på slagfältet. Ett insatsskepp med anländande förstärkningar under en het strid, kan vara den avgörande skillnaden mellan seger och förlust. Insatsskepp finns bara i vissa uppdrag för en spelare och kan aldrig styras direkt.

Kodiak:

Kodiak är GDI:s mobila kommandocentral. Befälhavare McNeil och hans besättning finns ombord och använder Kodiak för att ta sig från strid till strid. Normalt övervakar Kodiak striden från långt håll, så att ingen av de högre officerarna sätts i fara. Ibland kan dock vissa situationer uppstå, där Kodiak blir öppen för en attack. Om detta händer måste du skydda den till varje pris, för om Kodiak förstörs är striden över.

Orca Transport (Orca, transport):

Finns endast i vissa uppdrag för en spelare. En transportorca kan lasta upp till 5 infanterienheter och föra dem till vilken plats som helst på kartan. Du lastar och lastar av den på samma sätt som amfibietransporten.

Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruktionsfordon):

Varje bas byggs upp från ett mobilt konstruktionsfordon (MCV). Det kan vecklas ut till en fullt fungerande bygganläggning, vilket gör den till en mycket högt värderad utrustning, både hos GDI och Nod.

För att aktivera din MCV, markerar du den och dubbelklickar. Om du får upp markören "ej aktiverbar", hindrar någonting enheten från att vecklas ut. Flytta alla andra enheter och allt infanteri bort från den eller flytta den bort från träd och stenar som kan hindra den från att vecklas ut.

16

NOD-ENHETER - HEMLIGSTÄMPLAT

Light Battle Infantry (Lätt infanteri):



Det lätta infanteriet utgör huvuddelen av GDI:s och Brödraskapets trupper. De är beväpnade med M16 Mod. II pulsgevär och kan tillfoga de flesta mål lättare skada. Trots sin brist på snabbhet kan infanteriet ta sig fram över nästan all terräng utan att förlora någon större fart. De kan även ta sig fram över viss terräng och hinder som är otillgängliga eller skadliga för fordon.

Cyborg Infantry (Cyborginfanteri):



Cyborginfanteriet är ett resultat av Nods experiment med att smälta samman tiberiummuterade människor och maskiner. De har tunga skyddsvästar och är beväpnade med kraftiga pulsgevär.

Rocket Infantry (Raketinfanteri):



Nods tunga infanteri bär på ett axelmonterat raketgevär som är lika effektivt mot fordon, byggnader, infanteri och flyg. Den ökade vikten hos raketgeväret gör raketinfanteriet långsammare än det lätta infanteriet, men de har även bättre skyddsvästar.

Engineer (Ingenjör):



Ingenjören är långsam och obeväpnad, men är trots det dödlig på sitt eget sätt. Det är den enda enheten som kan inta fiendliga byggnader. Det taktiska användandet av ingenjörstrupper anses av många befälhavare som en konststart. Enheten har flera olika användningsområden, som alla förklaras här nedan. Observera att ingenjören går förlorad när han används till någon av dessa funktioner.

1. Inta fiendliga byggnader: Ingenjören kan inta fiendliga byggnader och ge dig kontroll över dem. För att göra detta, markerar du ingenjören och klickar på den fiendebyggnad som du vill att han skall inta. En blå "ingångs"-markör visar om din sida kan inta den byggnaden. Du behöver bara en ingenjör för att inta en byggnad, oavsett typ.

2. Reparera skadade byggnader: Ingenjören kan få upp en av dina skadade byggnader till full hälsa igen. Markera ingenjören och för markören över den byggnad du vill ha reparerad. En guldfärgad "skiftnyckel" visar om denna byggnad kan repareras eller inte. Vänsterklicka på byggnaden för att skicka in ingenjören så att han kan påbörja reparationen.
3. Reparera skadade broar: De flesta broarna i Tiberian Sun har en "reparationskur" i ena eller båda ändarna av brospannet. När du skickar in en ingenjör i kuren, börjar han återställa saknade delar och reparera skador. Vänsterklicka på kuren för att skicka in ingenjören så att han kan påbörja reparationen av bron.

CYBORG COMMANDO (CYBORGJÄGARE):



De cyborger som utmärker sig i strid, modifieras ytterligare och befordras till Nods Cyborgjägarförband. Cyborgjägaren har tillräcklig eldkraft för att slå ut en hel bas och är ett mycket allvarligt hot på slagfältet. Han är beväpnad med en spårarkanon och en eldkastare, vilket gör att han kan ta kål på både fordon, infanteri och byggnader.

Mutant Hijacker (Mutantkapare):



Kaparen, en annan av mutanternas kommandosoldater, har förmågan att ta över vilket fordon han vill. När kaparen markeras och markören placeras över ett fiendligt fordon, förvandlas den till en "ingångs"-markör för att markera att fordonet kan stjälas. Klickar du på fordonet när ingångs-markören är aktiv, skickar du iväg kaparen för att stjäla enheten. När han har stulit fordonet, kan kaparen inte lämna det förrän fordonet har blivit förstört. När detta inträffar, hoppar han ut och kan stjäla ett nytt fordon. Mutantkaparne kan, precis som alla mutantheneter, hela sig bland tiberium om han inte befinner sig i ett fordon.

Subterranean APC (Underjordisk transport):



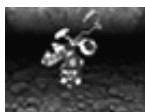
Den underjordiska transporten (APC) kan bära med sig upp till fem enheter under marken till ett mål. Under marken är den osynlig för fienden, men kan upptäckas av GDI:s mobila sensoranläggning. Transportfordonet kan inte ta sig upp ur jorden när den befinner sig under vissa typer av terräng, till exempel kuperad mark, vatten, etc.

För att lasta infanterienheter i din APC, markerar du de infanterienheter du vill lasta och för markören över din APC. En "ingångs"-markör dyker upp. Om du vänsterklickar kommer dina infanterienheter att kliva in i din APC.

För att lasta ur infanterienheterna, markerar du din APC och dubbelklickar. En "aktiverings"-markör dyker upp. Om du vänsterklickar när aktiveringsmarkören är framme, kommer dina infanterienheter att kliva ur din APC.

Attack Cycle (Attackcykel):

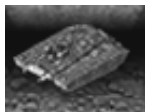
Attackcykeln är Nods snabbaste markbundna enhet och är främst tänkt att användas som rekogniseringsenhet. Trots att den har bytt pansar mot snabbhet, klarar den av att ta måttlig skada innan den förstörs. Den är bestyckad med dubbla raketgevär som kan användas mot både luftburna och markbundna mål.

Hunter-Seeker Droid (Jakt/Attack-drönare):

Jakt/Attack-drönaren är en blixtsnabb robot som skickas ut för att "rensa upp" på slagfältet. Drönaren letar upp en fientlig enhet eller byggnad på måfå och fäster sig vid den. När den väl har kopplat greppet, spränger drönaren sig själv och det föremål den är fäst vid. Denna enhet går inte att styra och söker automatiskt upp en fiende när den släpps lös.

Weed Eater (Ogräsätare):

Detta Nodfordon är i själva verket en massiv gräsklippare som används för att samla tiberiumrötter till Nods kemiska missiler. Ogräsätaren fungerar som en skördetröska men med två skillnader. Den samlar tiberiumrötter, inte tiberiumkristaller och den dumpar sin last vid en avfallsstation för tiberiumslag, inte vid ett raffinaderi. När de insamlade tiberiumrötterna har behandlats vid avfallsanläggningen, kan de användas till att skapa dödliga, kemiska missiler.

Tick-tank:

Denna lätta stridsvagn kan gräva ner sig i marken för att förbättra sitt eget försvar och fungera som ett mobilt stridsvärn. När den är nedgrävd, sticker bara kanontornet och en liten del av enheten upp ur marken.

För att få tick-tanken att gräva ner sig, markerar du den och vänsterklickar på den. Enheten gräver då ner sig och blir orörlig. För att kunna flytta enheten igen, markerar du den och vänsterklickar på den igen. När stridsvagnen väl har kommit upp ur marken, kan du förflytta den igen.

Stealth Tank (Kamouflagetank):

Det senaste tillskottet inom den hemliga krigföringen, kamouflagetanken, är en lätt stridsvagn som kan kamouflera sig för att undgå fiendens upptäckt. På grund av de enorma krafter som krävs av kamouflagementenheten, kan stridsvagnen inte förbli kamouflerad medan den anfaller. Det är bara infanteri och basförsvar som kan avslöja en kamouflagetank, men GDI:s mobila sensoranläggning märker om den finns i närheten.

Artillery (Artilleri):

Nod insåg att de behövde ett sätt att slå till mot fienden utan att själva riskera att bli anfallna och utvecklade därför en ny artilleriplattform för långdistansattacker. På grund av den starka rekyl, kan enheten inte ge eld när den inte är grupperad, och den kan inte flytta sig när den är grupperad. För att gruppera enheten, markerar du den och vänsterklickar på den. För att frigöra enheten, markerar du den grupperade enheten och vänsterklickar på den igen.

Harpy (Harpya):

Harpyan är den senaste generationen attackhelikopter och fungerar utmärkt mot infanteri och lätt bepansrade fordon. Liksom alla flygande enheter, måste Harpyan återvända till landningsplattan för att ladda om sina vapen.

Mobile Repair Vehicle (Mobilt reparationsfordon):

Detta robotfordon kan reparera skadade fordon på slagfältet. Reparationsroboten har en förlängd arm som innehåller alla de verktyg som behövs för att göra ett skadat fordon redo för strid igen. När den här enheten försätts i vaktläge, kommer den automatiskt att reparera alla enheter i sin omedelbara närhet.

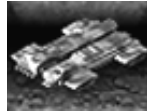
Harvester (Skördetröska):

Skördetröskan är finansiellt livsviktig för båda sidor, eftersom det är den enda enhet som kan samla in tiberium till raffinaderierna. Skördetröskan börjar automatiskt att samla tiberium om det finns ett fält i närheten. Skördetröskan kan skickas till en bestämd plats genom att först markera den och sedan klicka på det nya området. Skördetröskan undviker automatiskt hotfulla områden och meddelar dig när den inte kan ta sig till ett område på grund av ett hot i närheten. En skördetröska ger sig aldrig in i ett fientligt område om den inte får särskilda order om att göra det.

Banshee:

Experiment med återvunnen utomjordisk teknologi har givit Nod möjlighet att skapa nästa generation stridsplan. Denna eleganta farkost kan förgöra vilken enhet eller byggnad som helst med sin dubbla plasmakanon och har fått kodnamnet Banshee.

Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruktionsfordon):



Varje bas byggs upp från ett mobilt konstruktionsfordon (MCV). Det kan vecklas ut till en fullt fungerande bygganläggning, vilket gör den till en mycket högt värderad utrustning, både hos GDI och Nod.

För att aktivera din MCV, markerar du den och dubbelklickar. Om du får upp markören "ej aktiverbar", hindrar någonting enheten från att vecklas ut. Flytta alla andra enheter och allt infanteri bort från den eller flytta den bort från träd och stenar som kan hindra den från att vecklas ut.

Devil's Tongue Flame Tank (Stridsvagnen "Djävulstungan"):

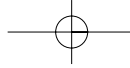


Terror är ett formidabelt vapen, och blotta åsynen av denna mardrömslika enhet är tillräckligt för att få GDI:s trupper att darra. Djävulstungan kan borra sig igenom alla utom de hårdaste material och ostraffat släppa lös dödliga strålar av eld på sina intet ont anande fiender. Flammorna är särskilt effektiva mot infanteri och byggnader, men under längre tid kan de även få stål att smälta.

Montauk:



Montauk är Nods mobila kommandocentral. Befälhavare Slavik och hans besättning finns ombord och använder Montauk för att ta sig från strid till strid. Montauk kan borra sig fram under marken och håller sig normalt på säkert avstånd från striden, så att ingen av de högre officerarna sätts i fara. Ibland kan dock vissa situationer uppstå, där Montauk blir öppen för en attack. Om detta händer måste du skydda den till varje pris.



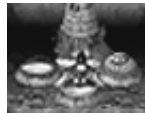
GDI-BYGGNADER - HEMLIGSTÄMPLAT

Construction Yard (Bygganläggning):



Bygganläggningen är grunden till allt liv. Den ger spelaren möjlighet att skapa andra byggnader, så alla framgångsrika befälhavare bör sätta försvaret av denna byggnad i första hand. Vissa uppdrag inleds med att spelaren har en MCV, som sedan kan vecklas ut till en bygganläggning. Andra uppdrag börjar med att bygganläggningen redan finns på plats.

GDI Power Plant (GDI:s kraftverk):



Kraftverket förser basen med ström och är livsviktig för att hålla alla försvarsanläggningar igång. GDI:s kraftverk går att uppgradera med extraturbiner. Det finns två tomma uppgraderingsplattor för dessa turbiner i varje kraftverk. Varje tilläggsturbin ökar kraftverkets uteffekt med 50%, jämfört med ett icke uppgraderat kraftverk.

GDI Barracks (GDI:s baracker):



Baracken gör det möjligt att träna infanterienheter. Den behövs även för att kunna konstruera basens försvarsbyggnader.

Tiberium Refinery (Tiberiumraffinaderi):

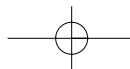


Raffinaderiet förvandlar skördetröskans last av tiberium till pengar åt spelaren. Det kan även lagra en liten mängd tiberium. När raffinaderiet är fullt, måste du bygga silos för att kunna lagra överskottet av tiberium. Om du inte har lagringskapacitet i ditt raffinaderi eller i någon silo, går överskottet av tiberium förlorat.

Electromagnetic Pulse (EMP) Cannon (Elektromagnetisk pulskanon):



EMP-kanonen kan avfira en tryckvåg av elektromagnetisk energi som slår ut alla mekaniserade fordon under en kort tid. Alla fordon och byggnader som hamnar i vägen för tryckvågen slås ut tills effekten avtar.



**Firestorm Defence Generator (Eldstorm, försvarsgenerator) :**

Försvarsgeneratoren Eldstorm skapar ett oändligt högt kraftfält. När generatoren väl är på plats, måste särskilda försvarsposter placeras ut runt det område som skall försvaras, på samma sätt som tornen i en ringmur. När systemet aktiveras, skapar dessa poster ett kraftfält som är helt ogenomträngligt. Försvarsgeneratoren drar otroliga mängder energi. Därför kan den bara aktiveras under korta perioder innan den måste laddas upp igen. Skölden kan slås av och på när som helst.

Firestorm Wall Sections(Eldstorm, mursektioner):

Dessa poster placeras ut som tornen i en ringmur och används tillsammans med försvarsgeneratoren Eldstorm för att bestämma var försvarsskölden skall placeras. Dessa poster kan användas till att helt omgärda en bas eller som strategiska hinder på viktiga platser i basens försvar.

Radar Installation (Radarinstallation):

En radarinstallation ger befälhavaren möjlighet att få en överblick av slagfältet och se var fiendens och de egna trupperna befinner sig i relation till varandra. För att radarbilden skall uppdateras, måste radaranläggningen ständigt vara strömförsörd.

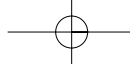
Ion Cannon Control (Kontroll för jonkanon):

Kontrollstationen för jonkanon är en uppgradering till uppgraderingscentralen som gör det möjligt att styra siktet på GDI:s omloppsbaserade jonkanon. Utan denna kontrollstation, kan jonkanonen inte användas.

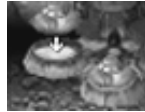
Hunter-Seeker Control (Jakt/Attack-kontroll):

Denna uppgradering till GDI:s uppgraderingscentral möjliggör en tvåvägs kommunikation med jakt/attack-drönare, vilket gör att den kan hitta fientliga mål. Denna uppgradering är nödvändig för att kunna bygga jakt/attack-drönare.





Power Turbines (Tilläggturbiner):



Upp till två av dessa tilläggturbiner kan placeras i ett kraftverk för att öka uteffekten. Uteffekten hos varje tilläggturbin är mindre än hos ett nytt kraftverk, men de är mycket billigare.

Tiberium Silo (Tiberiumsilos):



Tiberiumsilos lagrar överskottet av skördad tiberium när raffinaderierna har uppnått sin maxkapacitet. Om ett raffinaderi är fyllt till sin maxkapacitet och det inte finns några tomma silos att tillgå, går överskottet från skördetröskan förlorat.

GDI War Factory (GDI:s vapenfabrik):



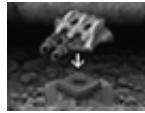
Denna byggnad gör det möjligt att bygga fordon. Vissa avancerade fordon kräver att andra byggnader står färdiga innan de kan byggas i vapenfabriken.

Component Tower (Insatstorn):

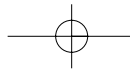


Insatstornet baseras på en modulkonstruktion och utgör grunden i GDI:s basförsvar. Insatstorn kan byggas som enskilda byggnader eller som en del av en mur. Ett av tre olika vapen kan placeras i insatstornet: en vulcankanon, raketramp eller luftvärnskanon.

Vulcan Cannon Component (Insatsmodul, vulcankanon):



Vulcankanonen består av två stycken flerpipiga kulsprutor som avlossar 50mm ammunition i med hög eldhastighet. Kanonen är främst avsedd att bekämpa infanteri, men den kan även användas mot fordon med något sämre effektivitet.



Rocket Propelled Grenade Component (Insatsmodul, raketramp):



Raketrampen skjuter raketdrivna granater mot fiendliga enheter. Den är främst avsedd att bekämpa fordon, men kan även användas mot infanteri. Den explosiva laddningen ser till att även enheter i närheten av målet tar skada av smällen.

Surface to Air Missile Component (Insatsmodul, luftvärnskanon):



Luftvärnsmissilerna är GDI:s främsta försvar mot flyganfall. De kan bara användas mot flygande enheter.

Helipad (Landningsplattform):



Landningsplattformen gör det möjligt att bygga och ladda Orca stridsplan, bombplan och lastare. Utan en landningsplattform, kan inga nya flygplan byggas och de befintliga kan inte ladda sina vapen när de återvänder från ett uppdrag.

GDI Tech Centre (GDI:s teknologiska forskningscenter):

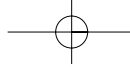


Det teknologiska forskningscentret är den plats där GDI bedriver sin högteknologiska vapenforskning. Byggnaden är nödvändig för att vissa högteknologiska enheter och byggnader skall kunna byggas.

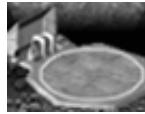
GDI Upgrade Centre (GDI:s uppgraderingscentral):



Uppgraderingscentralen används för att kommunicera med olika enheter och byggnader på slagfältet. Uppgraderingscentralen har två lediga stationer och kan utrustas med följande uppgraderingar: kontroll för jonkanon och jakt/attack-drönare.



Service Depot (Servicedepå):



Används för att reparera fordon och flygplan. Ett fordon eller flygplan kan landa på denna byggnad och, om det finns tillräckligt med pengar, repareras helt. Enheter kan ställas i kö för reparation genom att markera de skadade enheterna och klicka på servicedepån.

Concrete Walls (Betongväggar):



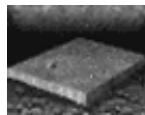
Betongväggen är en mer robust anordning än sandsäckar och kan stoppa både fordon och infanteri. Det är bara vissa fordon som klarar av att skjuta över dessa försvarsmurar.

GDI Automatic Gate (GDI:s automatiska grind):



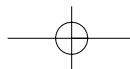
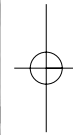
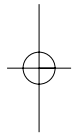
Den här byggnaden hindrar fiendliga enheter och tiberium från att ta sig in i basen. Grindarna öppnas automatiskt för att släppa in de egna enheterna, men öppnas inte för fiendliga enheter.

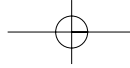
Pavement (Asfalt):



Asfalten är avsedd att skydda din bas från de enheter som kan gräva sig under marken och hindrar tunga vapen och explosioner från att skapa kratrar i din bas. Dessutom rör sig enheter snabbare över asfalt än över vanlig terräng.

Till skillnad från andra byggnader kan asfalten placeras ut även om delar av placeringsrutan är röda. I dessa fall asfalteras bara de områden som är vita. Asfalt kan inte placeras ut i sluttningar och över befintliga vägar.





26

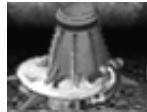
NOD-BYGGNADER - HEMLIGSTÄMPLAT

Construction Yard (Bygganläggning):



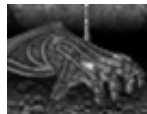
Bygganläggningen är grunden till allt liv. Den ger spelaren möjlighet att skapa andra byggnader, så alla framgångsrika befälhavare bör sätta försvaret av denna byggnad i första hand. Vissa uppdrag inleds med att spelaren har en MCV, som sedan kan vecklas ut till en bygganläggning. Andra uppdrag börjar med att bygganläggningen redan finns på plats.

Power Plant (Kraftverk):



Kraftverken förser alla byggnader i basen med ström. Utan tillräckligt med ström kommer byggnaderna antingen inte att fungera alls eller fungera med reducerad effekt.

Hand of Nod (Nods Hand):



Nods Hand gör det möjligt att träna infanterienheter. Den behövs även för att kunna konstruera basens försvarsbyggnader.

Tiberium Refinery (Tiberiumraffinaderi):

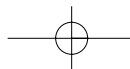


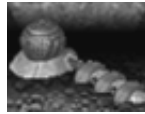
Raffinaderiet förvandlar skördetröskans last av tiberium till pengar åt spelaren. Det kan även lagra en liten mängd tiberium. När raffinaderiet är fullt, måste du bygga silos för att kunna lagra överskottet av tiberium. Om du inte har lagringskapacitet i ditt raffinaderi eller i någon silo, går överskottet av tiberium förlorat.

Electromagnetic Pulse (EMP) Cannon (Elektromagnetisk pulskanon):

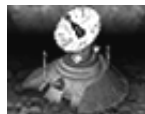


EMP-kanonen kan avfira en tryckvåg av elektromagnetisk energi som slår ut alla mekaniserade fordon under en kort tid. Alla fordon och byggnader som hamnar i vägen för tryckvågen slås ut tills effekten avtar.



Stealth Generator (Kamouflagegenerator):

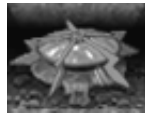
Kamouflagegeneratoren kan dölja alla enheter och byggnader inom ett stort område. Basen är kamouflerad tills generatoren stängs av, basen förlorar strömförsörjningen eller kamouflagegeneratoren förstörs. Basens försvarsanläggningar och enheter inom generators räckvidd blir bara synliga när de skjuter eller om de lämnar området. Det bör noteras att enheter som kommer ut från vapenfabriker eller Nods Hand och skördetröskor som lämnar raffinaderier, kommer att bli synliga under den korta tid det tar för generatoren att anpassa sig och kamouflera dem.

Nod Radar (Nods radar):

En radarinstallation ger befälhavaren möjlighet att få en överblick av slagfältet och se var fiendens och de egna trupperna befinner sig i relation till varandra. För att radarbilden skall uppdateras, måste radaranläggningen ständigt vara strömförsörd.

Advanced Power Plant (Avancerat kraftverk):

Det avancerade kraftverket fungerar på samma sätt som det vanliga kraftverket och förser basen med den ström som det genererar. Men tack vare sin storlek och effektivitet, kan det avancerade kraftverket generera dubbelt så mycket ström som ett vanligt kraftverk.

Tiberium Silo (Tiberiumsilos):

Tiberiumsilos lagrar överskottet av skördad tiberium när raffinaderierna har uppnått sin maxkapacitet. Om ett raffinaderi är fyllt till sin maxkapacitet och det inte finns några tomma silos att tillgå, går överskottet från skördetröskan förlorat.

Nod War Factory (Nods vapenfabrik):

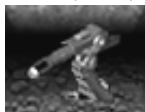
Denna byggnad gör det möjligt att bygga fordon. Vissa avancerade fordon kräver att andra byggnader står färdiga innan de kan byggas i vapenfabriken.

Tiberium Waste Facility (Avfallsanläggning för tiberiumslagg):



Avfallsanläggningen fungerar som en avlastningsplats för ogräsätaren. Denna byggnad behandlar och koncentrerar insamlade tiberiumrötter för användning i kemiska missiler. När tillräckligt av denna tiberiummassa har samlats in, laddas den automatiskt i en kemisk missil, förutsatt att en missilsilo finns tillgänglig. Avfallsanläggningen levereras med en färdig ogräsätare.

Laser (Laser):



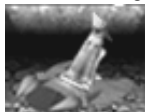
Laserkanonen utgör grunden i Nodbasens försvar. Laserkanonen skjuter, precis som sin kusin Ljuspelaren, en fokuserad laserstråle mot fiendliga enheter. De senaste framstegen inom laserteknologin har gjort det möjligt för laserkanonen att generera sin egen kraft, vilket innebär att den fungerar även under förhållanden med dålig strömförsörjning.

SAM Site (Luftvärnsanläggning):



Luftvärnsanläggningen är basens främsta försvar mot flyganfall. Den kan bara användas mot flygande enheter.

Obelisk of Light (Ljuspelaren):

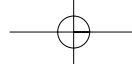
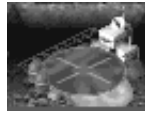


Ljuspelaren är ett fruktansvärt kraftfullt vapen. Den har genomgått flera förbättringar sedan den senast sågs på slagfältet. Uteffekten har ökat och det finns inte många enheter som överlever en direkträff från en av Ljuspelarens laserstrålar.

Nod Tech Centre (Nods teknologiska forskningscenter):



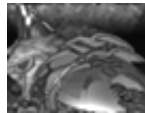
Det teknologiska forskningscentret är den plats där Nod bedriver sin högteknologiska vapenforskning. Byggnaden är nödvändig för att vissa högteknologiska enheter och byggnader skall kunna byggas.

**Nod Helipad (Nods landningsplattform):**

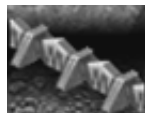
Landningsplattformen gör det möjligt att bygga och ladda flygplan av typen Banshee och Harpy. Utan en landningsplattform, kan inga nya flygplan byggas och de befintliga kan inte ladda sina vapen när de återvänder från ett uppdrag.

Missile Silo (Missilsilo):

Missilsilon ger Nod möjlighet att avfira långdistansvapen mot sina fiender, i synnerhet splittermissiler och kemiska missiler.

Temple of Nod (Nods tempel):

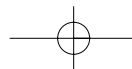
Innanför väggarna i denna mystiska byggnad, fortsätter Nod sina tiberiumexperiment och bedriver revolutionerande forskning. Templet gör det möjligt att bygga jakt/attack-drönare och att rekrytera cyborgjägare och mutantkapare. Observera att de resurser som krävs för att producera dessa speciella soldater gör att du bara kan ha en av varje i din armé samtidigt. Du kan bara träna en ny om den gamla blir förintad.

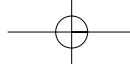
Nod Walls (Nods murar):

Dessa murar klarar effektivt av att stoppa både fordon och infanteri. Det är bara vissa fordon som klarar av att skjuta över nods murar.

Laser Fencing (Laserstaket):

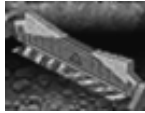
Laserstaketet består av poster som skickar en bestående laserstråle mellan sig. Denna stråle stoppar effektivt både fordon och infanteri. Eftersom laserstaketets poster kan placeras ut upp till 4 celler från varandra, går det mycket snabbt att sätta upp en försvarsmur. Laserstaketet kräver dock en väsentlig strömförsörjning för att fungera.





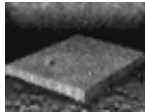
30

Nod Automatic Gate (Nods automatiska grind):



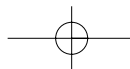
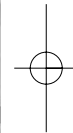
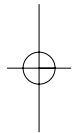
Den här byggnaden hindrar fiendliga enheter och tiberium från att ta sig in i basen. Grindarna öppnas automatiskt för att släppa in de egna enheterna, men öppnas inte för fiendliga enheter.

Pavement (Asfalt):



Asfalten är avsedd att skydda din bas från de enheter som kan gräva sig under marken och hindrar tunga vapen och explosioner från att skapa kratrar i din bas. Dessutom rör sig enheter snabbare över asfalt än över vanlig terräng.

Till skillnad från andra byggnader kan asfalten placeras ut även om delar av placeringsmarkören är röda. I dessa fall asfalteras bara de områden som är vita. Asfalt kan inte placeras ut i sluttningar och över befintliga vägar.



GDI - OCH NOD-ENHETER

GDI-enheter

Light Battle Infantry
(Lätt infanteri)
Disk Throwers
(Diskkastare)
Jump Jet Infantry
(Jet-infanteri)
Engineer (Ingenjör)
(Jakt/Attack-drönare)
Medic (Sjukvårdare)
Wolverine (Järven)
Amphibious APC
(Ampfibietransport)
Titan
Hover MLRS
(Svävarraketramp)
Disrupter (Sprängkanon)
Mobile Sensor Array
(Mobil sensoranläggning)
ORCA Fighter (ORCA Stridsplan)
ORCA Bomber (ORCA Bombplan)
ORCA Carry-All Transport
(ORCA Lastare)
Harvester (Skördetröska)

GDI Specialenheter

Jump Troopers (Pods)
(Fallskärmsoldater)
Umagon
Ghostalker
Dropship (Insatsskepp)
Kodiak
Hunter-Seeker Droid
Attack Cycle (Attackcykel)

NOD-enheter

Light Battle Infantry
(Lätt infanteri)
Rocket Infantry
(Raketinfanteri)
Cyborg Infantry
(Cyborginfanteri)
Engineer (Ingenjör)
Mammoth Mark. II
(Mammut Mod. II)
Devil's Tongue Flame Tank
(Stridsvagnen Djävulstungan)
Stealth Tank (Kamouflagetank)
Artillery (Artilleri)
Harpy (Harpya)
Weed Eater (Ogräsätare)
Harvester (Skördetröska)

NOD Specialenheter

Cyborg Commando (Cyborgjägare)
Montauk
Hunter-Seeker Droid (Jakt/Attack-
drönare)
Mutant Hijacker (Mutantkapare)
Subterranean APC (Underjordisk
transport)
Tick-tank
Mobile Repair Vehicle
(Mobilt reparationsfordon)
Banshee

GDI - OCH NOD-BYGGNADER

GDI-byggnader

Construction Yard
(Bygganläggning)
Power Plant (Kraftverk)
Power Turbine (Elturbin)
Hunter-Seeker (Jakt/Attack)
Tiberium Refinery
(Tiberiumraffinaderi)
Tiberium Silo (Tiberiumsilos)
Barracks (Baracker)
War Factory (Vapenfabrik)
Component Tower (Insatstorn)
Vulcan Cannon (Vulcankanon)
R.P.G Upgrade
(Avfallsanläggning)
(Uppgradering, raketram)
S.A.M. Upgrade (Uppgradering, luftvärn)
Radar
Upgrade Centre (Uppgraderingscentral)
Seeker Control (Jakt/Attack-kontroll)
Ion Cannon Uplink (Jonkanonslänk)
Helipad (Landningsplatta)
Tech Centre (Tekniskt center)
Service Depot (Servicedepå)
E.M.P. Cannon (EMP-kanon)
Firestorm Generator (Eldstormsgenerator)
Firestorm wall section (Eldstorm, mursektion)
Light Posts (Lampposter)
Automatic Gate (Automatisk grind)
Pavement (Asfalt)
Concrete Walls (Betongväggar)

GDI Specialbyggnader

Hunter-Seeker (Jakt/Attack)
Firestorm Defence (Eldstorm)

NOD-byggnader

Ion Cannon (Jonkanon)
Power Plant (Kraftverk)
E.M. Pulse (EM-puls)
Tiberium Silo (Tiberiumsilos)
Hand of Nod (Nods Hand)
War Factory (Vapenfabrik)
Laser Turret (Lasertorn)
S.A.M. (Luftvärn)
E.M.P. Cannon (EMP-kanon)
Stealth Generator
(Kamouflagegenerator)
Missile Silo (Missilsilo)
Light Posts (Lampposter)
Concrete Walls (Betongväggar)
Laser Fence Post (Laserstaket)
Pavement (Asfalt)

NOD Specialbyggnader

Construction Yard (Bygganläggning)
Chemical Missile (Kemisk missil)
Multi-Missile (Splittermissil)
Tiberium Refinery (Tiberiumraffinaderi)
E.M. Pulse (EM-puls)
Tiberium Waste Facility
Obelisk of Light (Ljuspelare)
Helipad (Landningsplatta)
Tech Centre (Tekniskt center)
Temple of Nod (Nods tempel)
Advanced Power Plant (Avancerat
kraftverk)
Automatic Gate (Automatisk grind)
Radar

HUR DU SPELAR C&C TIBERIAN SUN STRIDER STARTA SPELET

VÄLJ SIDA: GDI MOT NOD

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN ger dig möjlighet att spela en av två olika stridande styrkor: de ärofulla marinsoldaterna i de Globala Försvarsstyrkorna (GDI) eller de skoningslösa lärjungarna i Nods Brödraskap (Nod).

Om du väljer GDI kommer du att slåss mot Nod. Om du väljer Nod kommer du att slåss mot GDI. Vid multiplayer spel kan båda sidor försöka vinna över de utstötta mutantstammarna, som går under namnet De bortglömda, på sin sida. I en omgång för en spelare kan bara GDI alliera sig med De bortglömda.

GDI:s och NOD:s styrkor skiljer sig radikalt och har båda en egen, unik uppsättning styrkor och svagheter. Dessutom förlitar sig de båda sidorna på olika vapen, teknologi och ideologi för sin krigföring. GDI använder traditionella militära tekniker och enheter, medan Nod föredrar list och avancerad teknologi.

När du påbörjar en ny kampanj från huvudmenyn, öppnas en dialogruta där du får välja vilken sida du vill spela. Markera ditt val genom att klicka på respektive sida, så startar spelet. När du startar spelet för första gången, kan du även välja vilken sida du vill spela genom att använda GDI-skivan eller Nod-skivan till spelet.

TITELSKÄRMSMENYN



När du startar spelet öppnas startskärmen. Välj vilken sida du vill spela, GDI eller Nod, så startar introduktionsfilmen innan du hamnar i huvudmenyn.

Här kan du välja vilken typ av spel du vill spela, ställa in spelalternativ, ladda ett sparad spel och se förhandsvisningar av kommande spel från Westwood.

START NEW CAMPAIGN (STARTA NY KAMPANJ)



Om du vill starta en ny kampanj, väljer du detta alternativ. Din nya spelomgång inleds med skärmen där du väljer sida: GDI eller Nod.

DIFFICULTY LEVELS (SVÄRIGHETSGRADER)

Det finns tre olika svårighetsgrader som ändrar balansen i spelet. Vi rekommenderar att du använder svårighetsgraden "Normal", men om du tycker att spelet är för svårt eller för lätt, kan du ändra det så att det passar dig bättre genom att välja "Easy" ("Lätt") eller "Hard" ("Svårt"). Du kan bara ändra svårighetsgrad innan du startar en ny omgång – du kan inte ändra den när du väl har påbörjat en kampanj. Beroende på vilken svårighetsgrad du väljer, kommer din fiendes enheter och byggnader att kosta mer / mindre och ta kortare / längre tid att bygga.

LOAD MISSION (LADDA UPPDRAG)



Om du vill fortsätta med ett tidigare sparad uppdrag, väljer du detta alternativ.

Skärmen Ladda uppdrag

På denna skärm (se diagram), klickar du på upp- eller nerpilen för att bläddra bland dina sparade uppdrag. Markera det sparade uppdrag du vill ladda och vänsterklicka på "LOAD" ("LADDA").

MULTIPLAYER GAME (MULTIPLAYERSPEL)



Detta alternativ ger dig möjlighet att välja mellan ett seriellt kopplat (nollmodem eller modem) spel, övningsspel, multiplayerspel via nätverk (om sådant finns) eller internetspel via Westwood Online. Mer information om multiplayerspel hittar du genom att följa länken "documentation" ("dokumentation") på startmenyn eller AutoPlay-skärmen.

OPTIONS (ALTERNATIV)

Från den här menyn kan du komma åt de kontroller som reglerar, game resolution (upplösning), volume levels (volym), keyboard shortcuts (snabbtangenter), network options (nätverksalternativ) och game settings (spelinställningar), t.ex. speed (hastighet), scroll rate (bladdringshastighet), detail level (detaljnivå) och difficulty (svårighetsgrad).

EXIT GAME (AVSLUTA SPELET)

Välj detta alternativ för att avsluta spelet och återgå till datorns operativsystem.

GRÄNSSNITTET

Gränssnittet i *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN* är avsett att ge dig maximal kontroll över dina enheter och byggnader med minsta möjliga insats. Musen för din markör runt på skärmen och beroende på vad du klickar på, kan du beordra enheter, montera byggnader, attackera, reparera och utfärda en mängd andra order.

En grundregel i *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN*, är att ett vänsterklick bekräftar en order, ändrar läge eller markerar enheter och byggnader. Ett högerklick pausar och avbryter en order, markering eller ett läge.

BLÄDDRA PÅ KARTAN

För att flytta bilden i huvudfönstret runt på kartan över slagfältet, för du markören till kanten av kartan. Markören förvandlas till en grön pil och bilden flyttas åt det håll du pekar. Om du befinner dig i kanten av slagfältet, dyker ett "snedstreck" upp över pilen och indikerar att detta är kanten av slagfältet och att det inte går att bläddra längre. Du kan även flytta kartbilden genom att hålla in höger musknapp och dra markören åt det håll du vill bläddra. Bläddringshastigheten kan justeras i menyn game controls (spelkontroller).

Bläddringspilar



Kantpilar



BEORDRA DINA TRUPPER

För att få dina enheter att agera, markerar du en enhet genom att vänsterklicka på den och flyttar sedan markören till den plats på kartan dit du vill att enheten skall förflytta sig.

Om markören befinner sig över ett potentiellt mål, ändrar den form och blir till ett sikte. Vänsterklickar du i detta läge kommer enheten att anfalla om den är inom räckhåll, annars förflyttar den sig inom räckhåll och anfaller sedan. I annat fall kommer enheten att bege sig till området, förutsatt att enheten kan passera terrängen.

Viss terräng kan passeras av infanteri, men inte av fordon. Om ett fordon beordras till en plats dit det inte kan ta sig, förflyttar det sig så nära platsen det kan.

För att ta dig ur förflyttnings / attack-läge (eller annat läge), högerklickar du så att enheten avmarkeras. Även om den inte längre är markerad, håller den fast vid sina order och följer den sista order du gav den. För att få en enhet att stanna, markerar du enheten och dirigerar om den till en annan plats eller trycker på "S" för att få den att stå still.

Selection No Move Cursor

(Markerad enhet står stilla)



Movement Cursor

(Markerad enhet rör sig)



GRUPPAKTIVITETER

För att spara tid kan du gruppera dina trupper. För att markera flera enheter samtidigt, vänsterklickar du och håller in musknappen. Drag sedan markören så att du täcker in de trupper du vill markera. En ruta på skärmen visar vilka enheter du har markerat. Släpp upp vänster musknapp för att verkställa markeringen, alla enheter i rutan är nu markerade. Du kan ge gruppen en order på samma sätt som med en ensam enhet. Vissa enheter i en grupp svarar inte på bestämda kommandon. En ingenjör kan till exempel inte attackera, eftersom han inte har något vapen att attackera med.

DIMMAN

När du startar ett uppdrag är den största delen av slagfältet täckt av en svart "dimma". Den representerar de utforskade delarna av slagfältet. När du flyttar en enhet till kanten av det utforskade området, löses dimman upp i ett område som motsvarar enhetens synfält. Du kan beordra en enhet att ge sig in djupt i dimman och på så sätt utforska stora områden på en gång.

SIDOLISTEN

Sidolisten är ditt verktyg för att få tillgång till information och aktiviteter som inte är direkt relaterade till dina trupper. Här hittar du kontrollerna för att bygga nya enheter och byggnader. Om du bygger en radaranläggning kommer en radarbild av slagfältet att dyka upp på sidolisten. Sidolisten visar även hur mycket ström din bas producerar och hur mycket den förbrukar.

BYGGA DIN BAS

En viktig del av ett lyckat uppdrag är att du bygger din egen fältbas och att du ständigt underhåller och försvarar denna bas under striderna. Basen behövs för att du skall kunna få nya tillgångar (genom att samla in tiberium till tiberiumraffinaderiet med hjälp av skördetröskan) och för att du skall kunna bygga upp och försvara dina enheter.

För att kunna börja bygga din bas behöver du en bygganläggning. Om den inte finns på plats när uppdraget börjar, måste du aktivera ditt Mobila konstruktionsfordon (Mobile Construction Vehicle (MCV)). Flytta det till den plats där du vill placera din bygganläggning. När fordonet är på plats, för du markören över det, så ändras markören till en aktiveringsmarkör. Du behöver mycket öppen yta runt hela fordonet för att kunna aktivera det. Om det inte finns tillräckligt med utrymme runt fordonet, kommer markören att ändras till en "icke-aktiverings"-markör och fordonet kommer inte att aktiveras. I annat fall vänsterklickar du på fordonet så förvandlas det till en bygganläggning.

Deploy **No Deploy Cursor Cursor**
(Aktiveringsmarkör) **(Icke-aktiveringsmarkör)**



När bygganläggningen väl är på plats, aktiveras sidolisten och fylls av ikoner. I det övre, stora fönstret dyker GDI:s eller Nods logotyp upp, beroende på vilken sida du har valt. När du har byggt en radaranläggning och har tillräckligt med ström för att försörja den, kommer din radarbild att visas i detta område.



MONTERA

Under radarbilden hittar du en horisontell rad av fyra knappar. Varje knapp har en egen funktion: reparera en byggnad, sälja en byggnad eller enhet, strömförsörjning på/av, och navigeringsläge.

Under dessa knappar hittar du två kolumner med ikoner. Den vänstra kolumnen visar de byggnader som du kan montera. Den högra kolumnen visar de enheter som du kan skapa. Pilknapparna längst ner på sidolistan ger dig möjlighet att bläddra bland dessa alternativ.

När du vänsterklickar på upp/ner-knappen bläddrar du ett steg i taget i kolumnen. Högerklickar du på upp/ner-knappen bläddrar du en hel sida i taget.

För att skapa en enhet eller byggnad, vänsterklickar du på den ikon som motsvarar det du vill bygga. Det tar tid att bygga något, vilket visas med hjälp av färgstapeln. Priset för det du vill bygga dras automatiskt bort från dina tillgångar. Du kan bara bygga ett fordon eller en infanterienhet åt gången. När du för markören över enhetens ikon (utan att klicka) visas priset för denna enhet.

Du kan ställa flera infanterienheter och fordon på kö så att de byggs automatiskt efterhand. Du gör detta genom att klicka på de ikoner som representerar de enheter du vill bygga. Du kan maximalt ställa fem enheter i produktionskö samtidigt.

När en byggnad blir färdig, dyker ordet "READY" ("FÄRDIG") upp ovanför ikonen på sidolistan. Vänsterklicka på denna ikon så förvandlas markören till en placeringsmarkör. Placeringsmarkören ger dig en uppfattning om hur mycket utrymme byggnaden behöver. Flytta markören till den plats där du vill placera ut byggnaden och vänsterklicka för att placera ut den. Hela markören måste vara vitfärgad för att du skall kunna placera ut byggnaden. Röda områden på placeringsmarkören indikerar hinder som gör att du inte kan placera ut byggnaden.

Du kan inte börja montera nya byggnader så länge du har placeringsmarkören ute på slagfältet. För att kunna montera nya byggnader måste du antingen placera ut den färdiga byggnaden eller avbryta utplaceringen. Högerklicka när placeringsmarkören är aktiv, så avbryter du utplaceringen och markören försvinner. Om du högerklickar på ikonen på sidolistan, avbeställer du byggnaden och dina pengar betalas tillbaka.

När träningen eller monteringen av en enhet är klar, dyker den nya enheten upp utanför den byggnad där den skapats (baracken för infanteri och vapenfabriken för fordon). Det är en bra ide att ha lite ledigt utrymme utanför dessa byggnader så att enheterna inte samlas på hög och hindrar nya enheter från att komma ut.

STRÖM

På sidolistan till vänster om byggnadsikonerna, hittar du en smal list med en vertikal mätare. Det är din strömförsörjningslist – håll ett öga på den! Varje byggnad som du skapar behöver ström. Det är mycket viktigt att veta hur mycket ström du har och hur mycket du använder. Den vertikala mätaren visar hur mycket ström din bas behöver för att fungera perfekt, medan den vertikala listan visar hur mycket ström din bas producerar. Om den är grön, har din bas tillräckligt med ström för att försörja alla byggnader som du har monterat. Om mätaren blir gul, börjar basen få ont om ström. Om mätaren blir röd har din bas för lite ström för att kunna försörja alla byggnader.

Power On
(Ström på)



Power Off
(Ström av)



NORMAL STRÖMFÖRSÖRJNING

Den mängd ström som dina kraftverk producerar beror på vilket skick de är i. Se till att alla dina kraftverk är helt reparerade annars kommer du kanske att bli utan ström i ett viktigt skede.

LÅG STRÖMFÖRSÖRJNING

Brist på ström sänker produktionen och slår av radaranläggningen (om du byggt någon) och basens försvarssystem. Kraftverk är bra mål, särskilt om din fiende har ett bra försvar i sin bas. Utan ström saknar fienden information, kan inte slå tillbaka lika fort och får klara sig utan ett fullgott försvar.

STRÖMFÖRSÖRJNINGSKNAPPEN

Knappen "strömförsörjning på/av" på sidolistan, som representeras av en blix, kan användas till att slå av eller på vissa byggnader. Detta kan vara mycket användbart om du har ont om ström och måste få igång basens försvar snabbt. Klicka på strömförsörjningsknappen så ändras markören till en blix. Klicka med blixten på en byggnad för att slå av eller på byggnaden. Byggnader som är avstängda är markerade med en ikon som visar deras status. När en byggnad är avstängd, blir alla enheter, byggnader och tjänster som den byggnaden erbjuder otillgängliga tills byggnaden slås på igen.

BYGGA BARACKER

Om du har en bygganläggning och tillräckligt med pengar, kan du bygga en barack. Baracken ger dig möjlighet att träna ett infanteri. I början är utvalet av olika enheter som du kan bygga begränsat, men när du klarar fler uppdrag får du tillgång till ny teknologi och uppgraderingar. Sedan blir även nya enheter med unika förmågor tillgängliga.

PENGAR, TIBERIUM OCH SKÖRDEARBETE

Det finns bara en tillgång som du samlar in för att få tag på pengar: tiberium. Tiberium hittar du i tiberiumfält och du måste skörda det för att få pengar. Du måste bygga ett tiberiumraffinaderi för att kunna omvandla rå tiberium till användbara kontanter.

Ovanför sidolistan, håller pengamätaren reda på hur mycket pengar du har att bygga enheter och byggnader för. Denna summa minskar varje gång du bygger eller reparerar enheter eller byggnader och ökar varje gång du säljer en byggnad, lastar av tiberium från en skördetröska i raffinaderiet eller hittar en låda som innehåller pengar.

Det finns två typer av tiberium: grön tiberium och blå tiberium. Grön tiberium finns i överflöd, men den är giftig för infanterister och dödar dem om de står kvar i närheten för länge. Blå tiberium är mer sällsynt och därför mer värdefull än grön tiberium. Dessutom är blå tiberium mycket flyktigt och exploderar om det träffas av gevärseld.

TIBERIUMRAFFINADERI

Undersök området runt din bas tills du hittar tiberium. När du har hittat ett fält, markerar du skördetröskan genom att vänsterklicka på den och placerar markören över tiberiumet. Markören ändras till en attackmarkör. Skördetröskan har inget vapen - denna markör visar bara när markören befinner sig över tiberium som kan skördas. Vänsterklicka igen, så beger sig skördetröskan till tiberiumfältet för att samla in det. Skördetröskan kommer sedan automatiskt att fortsätta samla in och förädla tiberium.

RIKTA IN PÅ TIBERIUM

Du kan få skördetröskan att återvända till raffinaderiet innan den har skördat färdigt genom att vänsterklicka på skördetröskan och sedan placera markören över raffinaderiet. Markören ändras till en "ingångs"-markör (3 blå pilar). Om du vänsterklickar på raffinaderiet säger du åt skördetröskan att återvända med sin nuvarande last. Du kan, som alltid, avmarkera skördetröskan genom att högerklicka.

Framtvingad återmarsch

Obs!: Om du flyttar skördetröskan till en plats utan att rikta in den på en tiberiumkälla, kommer skördetröskan inte att samla in något tiberium. När den når sin destination kommer den helt enkelt att stanna där tills du säger åt den att förflytta sig igen. Det automatiska insamlandet fungerar bara när du bygger ett raffinaderi för första gången.

UPPGRADERA BYGGNADER (ENDAST GDI)

GDI använder ett modulsystem som gör det möjligt att placera ut tilläggskomponenter i vissa byggnader, vilket förbättrar deras egenskaper. Det finns tre byggnader som kan uppgraderas: Power Plants (kraftverk), Upgrade Centres (uppgraderingscentraler) och Component Towers (insatstorn). Dessa byggnader har en cirkel med fyra hål som indikerar var tilläggskomponenten passar.

Reparationsknappen & reparationer

För att reparera en skadad byggnad eller enhet, vänsterklickar du på knappen med skiftnyckeln på sidolisten. Markören på slagfältet förvandlas till en skiftnyckel och snurrar när den placeras över en skadad byggnad. Vänsterklicka med skiftnyckeln på den byggnad som du vill reparera. En blinkande skiftnyckel indikerar en byggnad som håller på att repareras. Priset för reparationen dras automatiskt bort från dina tillgångar. Du kan reparera flera byggnader samtidigt. För att stoppa reparationen av en byggnad, vänsterklickar du på den med skiftnyckelikonen. Högerklicka när du vill lämna reparationsläget.

SÄLJKNAPPEN & SÄLJA

För att sälja en byggnad, vänsterklickar du på "\$"-knappen på sidolisten. Markören förvandlas då till ett gyllene "\$" som snurrar när det befinner sig över en byggnad som går att sälja. Vänsterklicka på den byggnad du vill sälja. Byggnaden säljs då och du får tillbaka en viss procent av vad byggnaden ursprungligen kostade. Med hjälp av den här metoden kan du även sälja fordon som befinner sig i en servicedepå.

VAR FÖRSIKTIG! Så länge markören är i "\$"-läge, kommer alla byggnader du vänsterklickar på att demonteras och säljas! Högerklicka för att ta dig ur säljläget.

NAVIGERINGSPUNKTER

Tiberian sun ger dig möjlighet att skapa automatiserade baspatruller, reparationsrutter och anfallsvektorer med hjälp av ett system baserat på navigeringspunkter. Navigeringspunkterna är beständiga och finns kvar på slagfältet tills du raderar dem.

Placera ut navigeringspunkter

Det enklaste sättet att använda navigeringspunkter är för att flytta enheter från en punkt till en annan. Genom att staka ut en rutt kan du se till att enheterna undviker faror eller smyger sig runt fiendens bas för att anfalla från en mindre skyddad sida. För att placera ut navigeringspunkter klickar du på navigeringsknappen (eller trycker på "W"). Du hamnar då i navigeringsläge. Klicka bara en gång tills vidare. Varje gång du klickar på navigeringsknappen bläddrar du bland de olika rutter du har lagt upp. Observera att flaggan på knappen byter färg för att visa vilken rutt du har valt.

När du väl befinner dig i navigeringsläge, vänsterklickar du på den plats där du vill placera din första navigeringspunkt. Lägg märke till att siffran noll (0) dyker upp bredvid din första navigeringspunkt. Nummerordningen är viktig, för det är den ordning enheterna kommer att följa navigeringspunkterna i, 0 till 1 till 2 och så vidare.

När den första navigeringspunkten är utplacerad, flyttar du markören och vänsterklickar på en annan plats för att placera ut navigeringspunkt #1. Du kan fortsätta att placera ut navigeringspunkter så långt du kan se. Lägga märke till att navigeringspunkterna binds samman så att du skall kunna se hur dina enheter kommer att förflytta sig från en punkt till nästa. Marktrupper kommer att ta sig runt opasserbar terräng, men kommer att försöka hålla sig så nära den utstakade ruten som möjligt.

När du har placerat ut alla dina navigeringspunkter, högerklickar du för att lämna navigeringsläget. Om du vill återgå till navigeringsläget, vänsterklickar du på en navigeringspunkt utan att ha någon enhet eller byggnad markerad.

Flytta och radera navigeringspunkter

För att flytta en navigeringspunkt, klickar du på en punkt längs den rutt du vill ändra. När du befinner dig i navigeringsläge, vänsterklickar du på den punkt du vill flytta. Du plockar då upp denna punkt. Flytta den till dess nya position och vänsterklicka för att sätta ner den.

För att radera en navigeringspunkt, plockar du upp den på samma sätt som om du skulle flytta den. När du har plockat upp punkten, trycker du på tangenten radera navigeringspunkt ("-") för att radera den.

Följa navigeringspunkter

För att få en enhet att följa den rutt du har stakat ut, markerar du enheten och vänsterklickar på en av dina navigeringspunkter. Enheten kommer att förflytta sig till denna navigeringspunkt och sedan följa de kommande navigeringspunkterna tills den når slutpunkten. Tänk på att enheter som bara följer en navigeringsrutt inte attackerar fiender i närheten.

Kretsbundna navigeringspunkter (Patruller)

Du kan använda navigeringspunkter till att skapa en patrullrutt, vilken består av en serie navigeringspunkter som kopplas samman till en krets. De enheter som skickas ut på patrullering kommer att följa sin rutt tills du ger dem andra order.

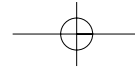
För att skapa en patrullrutt, lägger du ut navigeringspunkter i ett önskat mönster. Sedan håller du, utan att gå ur navigeringsläget, in SKIFT och vänsterklickar på den första navigeringspunkten i ruten. Markören ändras till en kretsmarkör när du håller in skift. Vänsterklicka för att bekräfta patrullrutten.

Vaktpatruller

För att få patrullerande enheter att anfälla de fiendliga enheter de stöter på, markerar du de enheter som följer ruten eller patrullrutten och håller in "CTRL+ALT" medan du vänsterklickar på en av navigeringspunkterna. De markerade enheterna kommer att följa ruten och anfälla alla fiendliga enheter de stöter på.

Vaktpatruller kan användas till mer än att bara anfälla. Skicka ut en reparationsenhet (medic (sjukvårdare) eller mobile repair bot (reparationsrobot)) som vaktpatrull, så kommer den att följa ruten och reparera / hela de egna enheter som den stöter på längs ruten. När enheten väl är helad, kommer den helande enheten att återuppta sin rutt och leta efter andra enheter att hjälpa.

Flygplan kan också skickas ut som vaktpatruller. De följer sin rutt så länge de har ammunition att anfälla med. När ammunitionen tar slut, återvänder de till sin landningsplatta, laddar om och återupptar sin patrullrutt.



Avancerat användande av navigeringspunkter

Navigeringspunkter kan användas till mer än att bara förflytta trupper. Om du placerar ut en navigeringspunkt på en byggnad, kan du få enheter att utföra flera olika uppdrag.

Attackera särskilda målbyggnader

Om du placerar ut en navigeringspunkt på en fiendlig byggnad, talar du om för de enheter som följer ruten att anfälla denna byggnad. Om du använder ingenjörer, kommer de att försöka ta över byggnaden. Om en av byggnaderna längs ruten förstörs eller tas över, kommer de återstående enheterna att följa ruten och anfälla alla andra byggnader som har märkts med navigeringspunkter.

Automatiserad reparation (endast GDI)

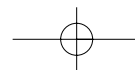
Om du placerar en av punkterna på en av GDI:s servicedepåer, kommer alla enheter som följer ruten automatiskt att stanna till för reparationer. Om en skadad enhet redan håller på att repareras när nästa kommer fram till servicedepån, kommer den anländande enheten att fortsätta ett varv till och kontrollera om depån är ledig efter varje varv. Så fort depån är ledig kommer enheten att åka dit och repareras. När reparationen är klar kommer enheten att återuppta sin rutt.

RADAR

Om du inte har byggt en radaranläggning hittar du din sidas logotyp (GDI eller Nod) på den plats där radarskärmen visas. När radarn är aktiv kommer du att se en mindre bild av slagfältet och alla enheter som inte döljs av dimman. Vid multiplayer spel använder du radarknappen till att växla mellan radarbilden och övrig information om din fiende. Ibland visas även videogenomgångar i radarfönstret och ger dig viktig information om striden.

ÖVERTA FIENLIGA BYGGNADER

Längre fram i spelet blir en speciell infanterienhet, ingenjören, tillgänglig. Ingenjörer är obeväpnade men ger dig möjlighet att överta fiendliga byggnader, reparera broar eller helt återställa skadade byggnader som ägs av dig. För att göra detta, vänsterklickar du på ingenjören och placerar markören över en fiendlig byggnad, reparationskur till en bro eller skadad byggnad i din ägo. Markören ändras till en "ingångs"-markör, för fiendliga byggnader eller en roterande skiftnyckel, för reparationer av broar eller skadade byggnader.



INGÅNGS-MARKÖREN



När du tar över en byggnad blir den en del av din bas. Du kan bygga fler byggnader omkring den, sälja den eller lämna den åt sitt öde utan att fienden kan utnyttja den. Beroende på vilken typ av byggnad det är, kan du kanske bygga enheter som du normalt inte har tillgång till. Din fiende kan försöka ta tillbaka byggnaden, så var beredd att försvara den.

STATUSKONTROLL

För att kontrollera hälsostatusen hos en enhet eller byggnad, vänsterklickar du helt enkelt på den när du befinner dig i markeringsläge (avmarkera genom att högerklicka). Så länge mätaren är grön, är enheten ok. När mätaren krymper och blir röd, blir enheten mer skadad för att till sist förstöras. Enheter som har en gul eller röd mätare fungerar inte lika effektivt som de med en grön mätare. Detta kan resultera i sämre produktionstid, långsammare förflyttning och flera andra negativa effekter.

Vissa enheter har en begränsad lastförmåga, vilket visas med hjälp av en serie rutor i det nedre vänstra hörnet av enheten. Dessa rutor talar snabbt om för dig hur mycket din enhet är lastad med och hur mycket utrymme som finns kvar.

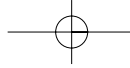
REPARERA ENHETER

Längre fram i spelet kommer du att kunna bygga en servicedepå, sjukvårdare och reparationsfordon. servicedepån och reparationsfordonet kan reparera skadade fordon och flygplan, medan sjukvårdaren tar hand om skadade enheter.

För att reparera ett skadat fordon, markerar du det och för markören över servicedepån. Markören förvandlas till en ingångsmarkör. Vänsterklicka så förflyttar sig enheten till plattan och reparationen inleds. Om du har markerat flera enheter, repareras de en i taget.

Beroende på enhetstyp och skadans allvar, dras en summa direkt från ditt konto.

För att reparera skadade fordon eller infanterister med reparationsroboten eller sjukvårdaren, markerar du roboten eller sjukvårdaren och placerar markören över den skadade enheten. Markören ändras till en skiftnyckel, för reparationsroboten eller ett rött kors, för sjukvårdaren. Det kostar inget att reparera en enhet på detta sätt.



OPTIONS (ALTERNATIV)

När du väljer alternativläget, stoppas all rörelse på slagfältet medan du justerar grafik-, ljud- eller spelkontrollerna. Observera att vid multiplayer spel pausas inte spelet när du ändrar dina inställningar - du är fortfarande sårbar för en attack!

Load Mission (Ladda uppdrag)

Välj ladda uppdrag på alternativmenyn om du vill fortsätta spela ett tidigare sparat uppdrag.

Menyn till Ladda uppdrag

Vänsterklicka på upp- eller nerpilen för att bläddra bland dina sparade spelomgångar. Vänsterklicka sedan på "LOAD" ("LADDA") för att ladda den omgång du valt.

Om du vill lämna denna skärm utan att ladda en spelomgång, vänsterklickar du på "CANCEL" ("AVBRYT").

Save Mission (Spara uppdrag)

Välj spara uppdrag på alternativmenyn om du vill spara det uppdrag du för närvarande håller på med. På menyn till spara uppdrag, väljer du den filplats du vill använda. Om du sparar en spelomgång på en filplats som redan används, skrivs det redan sparade uppdraget över.

Om du vill spara uppdraget på en tom plats, väljer du Empty Slot (Tom filplats) och namnger ditt uppdrag. Om du har slut på hårddiskutrymme kommer Empty Slot (Tom filplats) inte att finnas tillgänglig. Du måste då skriva över en sparad omgång eller radera några sparade filer.

Obs!: Tiberian Sun sparar bara spelomgångar i den mapp där spelet installerades.

Menyn till Spara uppdrag

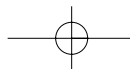
Vänsterklicka på upp- eller nerpilen för att bläddra bland dina sparade spelomgångar. Vänsterklicka sedan på "SAVE" ("SPARA") för att spara din omgång. Om du vill lämna denna skärm utan att spara en spelomgång, vänsterklickar du på "CANCEL" ("AVBRYT").

Delete Mission (Radera uppdrag)

Välj radera uppdrag på alternativmenyn när du vill bli av med några sparade spelomgångar. Det här är särskilt användbart om du behöver göra mer utrymme ledigt på din hårddisk.

I menyn till radera uppdrag, markerar du den omgång du vill radera genom att vänsterklicka på den. Sedan vänsterklickar du på "DELETE" ("RADERA") för att ta bort uppdraget.

Du måste sedan bekräfta att det är säkert att du vill ta bort filen. Om du verkligen vill ta bort uppdraget, vänsterklickar du på "YES" ("JA"), annars vänsterklickar du på "NO" ("NEJ").



46

Abort Mission (Avbryt uppdrag)

Välj avbryt uppdrag om du känner att du inte tycker om hur striden artar sig och du vill fly till titelskärmen. För säkerhets skull måste du bekräfta ditt val. Du kan även starta om uppdraget från den här skärmen, genom att klicka på knappen "RESTART MISSION" ("STARTA OM UPPDRAG").

Game Controls (Spelkontroller)

Från menyn spelkontroller kan du skraddarsy inställningarna för ljudalternativ, spelhastighet och bläddringshastighet.

Game Speed (Spelhastighet)

Skjutreglaget ger dig möjlighet att ändra hur snabbt spelet går.

Scroll Speed (Bläddringshastighet)

Använd detta skjutreglage till att ställa in skärmens bläddringshastighet så att den passar dig. Ju högre inställning, desto snabbare kommer kartan att bläddras fram i spelet.

Sound Controls (Ljudkontroller)

För att kontrollera volymen på (musik) eller (ljudeffekter), för du skjutreglaget åt höger eller vänster. För du reglaget åt höger, kommer ljudet att bli högre och för du det åt vänster blir ljudet lägre. Om du vill stänga av musiken eller ljudet, för du skjutreglaget längst åt vänster.

Resume Mission (Fortsätta uppdrag)

Vänsterklicka på "RESUME MISSION" ("FORTSÄTTA UPPDRAG") för att återgå till det pågående uppdraget.

Briefing (Genomgång)

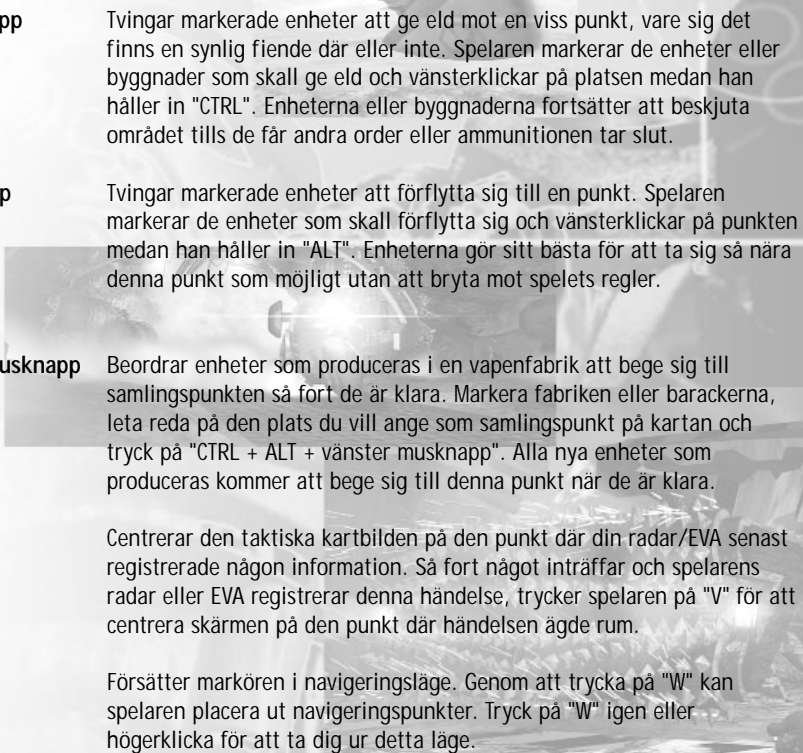
Om du har glömt bort vad ditt uppdrag gick ut på, vänsterklickar du på "BRIEFING" ("GENOMGÅNG") för att få det upprepat. När du är redo att återgå till uppdraget, vänsterklickar du på knappen "RESUME" ("FORTSÄTT").

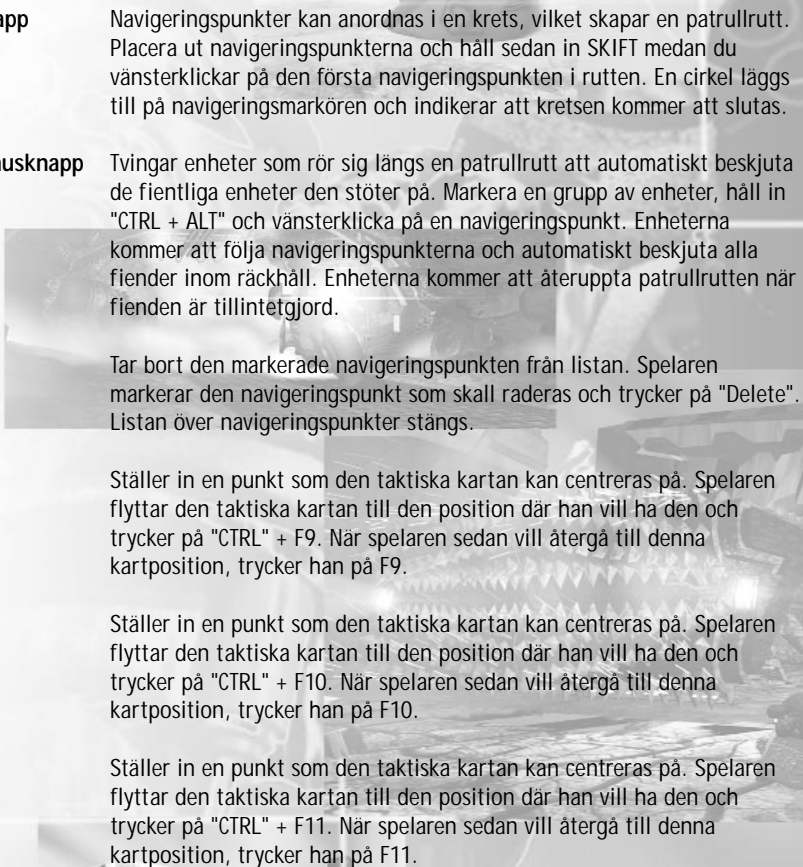
AVANCERADE MANÖVRAR

När du har fått grepp om de grundläggande kontrollerna för att styra dina enheter, är det dags att du lär dig några av de avancerade kontroller som finns tillgängliga i COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN. Om du tänker sätta dina kunskaper på prov mot andra spelare, måste du lära dig att hantera dessa kontroller.

Handling	Standardtangent(er)	Beskrivning
Options (Alternativ)	ESC	Öppnar alternativmenyn. Spelaren trycker på "Esc" för att aktivera denna funktion. Spelet pausas utom vid multiplayer spel.
Vakta objekt	G	Beordrar en enhet att följa en annan av de egna enheterna. Spelaren markerar den enhet som skall agera vakt, håller in "G" och vänsterklickar på den enhet som skall vaktas.
Splittra enhet(er)	X	Beordrar markerade enheter att springa från den punkt där de befinner sig. Spelaren markerar de enheter som skall dela på sig och trycker på "X". Varje gång "X" trycks ner, förflyttar sig enheterna till en ny position.
Stoppa enhet(er)	S	Tvingar enheter att stanna där de är. Spelaren markerar de enheter han vill ha stopp på och trycker på "S".
Följ enhet	F	Centrerar den taktiska kartbilden på en enhet och följer denna runt på kartan. Spelaren markerar den enhet som skall följas och trycker på "F". Tryck på "F" igen när du vill gå ur följelaget.

48

- 
- | | | |
|--|--------------------------------------|---|
| Tvingad eldgivning | CTRL + Vänster musknapp | Tvingar markerade enheter att ge eld mot en viss punkt, vare sig det finns en synlig fiende där eller inte. Spelaren markerar de enheter eller byggnader som skall ge eld och vänsterklickar på platsen medan han håller in "CTRL". Enheterna eller byggnaderna fortsätter att beskjuta området tills de får andra order eller ammunitionen tar slut. |
| Tvingad förflyttning | ALT + Vänster musknapp | Tvingar markerade enheter att förflytta sig till en punkt. Spelaren markerar de enheter som skall förflytta sig och vänsterklickar på punkten medan han håller in "ALT". Enheterna gör sitt bästa för att ta sig så nära denna punkt som möjligt utan att bryta mot spelets regler. |
| Ställ in samlingspunkt för vapenfabrik eller barack | CTRL + ALT + Vänster musknapp | Beordrar enheter som produceras i en vapenfabrik att bege sig till samlingspunkten så fort de är klara. Markera fabriken eller barackerna, leta reda på den plats du vill ange som samlingspunkt på kartan och tryck på "CTRL + ALT + vänster musknapp". Alla nya enheter som produceras kommer att bege sig till denna punkt när de är klara. |
| Gå till radar/EVA-punkt | V | Centrerar den taktiska kartbilden på den punkt där din radar/EVA senast registrerade någon information. Så fort något inträffar och spelarens radar eller EVA registrerar denna händelse, trycker spelaren på "V" för att centrera skärmen på den punkt där händelsen ägde rum. |
| Navigeringsläge | W | Försätter markören i navigeringsläge. Genom att trycka på "W" kan spelaren placera ut navigeringspunkter. Tryck på "W" igen eller högerklicka för att ta dig ur detta läge. |



Krets av navigeringspunkter	SHIFT + Vänstermusknapp	Navigeringspunkter kan anordnas i en krets, vilket skapar en patrullrutt. Placera ut navigeringspunkterna och håll sedan in SKIFT medan du vänsterklickar på den första navigeringspunkten i rutten. En cirkel läggs till på navigeringsmarkören och indikerar att kretsen kommer att slutas.
Vakpatrull	CTRL + ALT + Vänster musknapp	Tvingar enheter som rör sig längs en patrullrutt att automatiskt beskjuta de fiendliga enheter den stöter på. Markera en grupp av enheter, håll in "CTRL + ALT" och vänsterklicka på en navigeringspunkt. Enheterna kommer att följa navigeringspunkterna och automatiskt beskjuta alla fiender inom räckhåll. Enheterna kommer att återuppta patrullrutten när fienden är tillintetgjord.
Radera navigeringspunkt	Delete	Tar bort den markerade navigeringspunkten från listan. Spelaren markerar den navigeringspunkt som skall raderas och trycker på "Delete". Listan över navigeringspunkter stängs.
Ställ in taktisk position 1 på kartan	CTRL + F9	Ställer in en punkt som den taktiska kartan kan centreras på. Spelaren flyttar den taktiska kartan till den position där han vill ha den och trycker på "CTRL" + F9. När spelaren sedan vill återgå till denna kartposition, trycker han på F9.
Ställ in taktisk position 2 på kartan	CTRL + F10	Ställer in en punkt som den taktiska kartan kan centreras på. Spelaren flyttar den taktiska kartan till den position där han vill ha den och trycker på "CTRL" + F10. När spelaren sedan vill återgå till denna kartposition, trycker han på F10.
Ställ in taktisk position 3 på kartan	CTRL + F11	Ställer in en punkt som den taktiska kartan kan centreras på. Spelaren flyttar den taktiska kartan till den position där han vill ha den och trycker på "CTRL" + F11. När spelaren sedan vill återgå till denna kartposition, trycker han på F11.

SO

Ställ in taktisk position 4 på kartan CTRL + F12

Ställer in en punkt som den taktiska kartan kan centreras på. Spelaren flyttar den taktiska kartan till den position där han vill ha den och trycker på "CTRL" + F12. När spelaren sedan vill återgå till denna kartposition, trycker han på F12.

Centrera kartan på basen H

Centrerar den taktiska kartan på din Construction Yard (Bygganläggning). Spelaren trycker på "H" så centreras kartan på bygganläggningen. Om spelaren inte har någon bygganläggning, centreras kartbilden på den näst dyraste byggnaden spelaren äger.

Sidolist uppåt Page Up

Bläddrar båda sidor av sidolistan uppåt en hel sida. Spelaren trycker på "Page Up" så bläddrar hela sidolistan uppåt en hel sida, istället för ett objekt i taget.

Sidolist neråt Page Down

Bläddrar båda sidor av sidolistan nedåt en hel sida. Spelaren trycker på "Page Down" så bläddrar hela sidolistan nedåt en hel sida, istället för ett objekt i taget.

Strömförsörjningsläge P

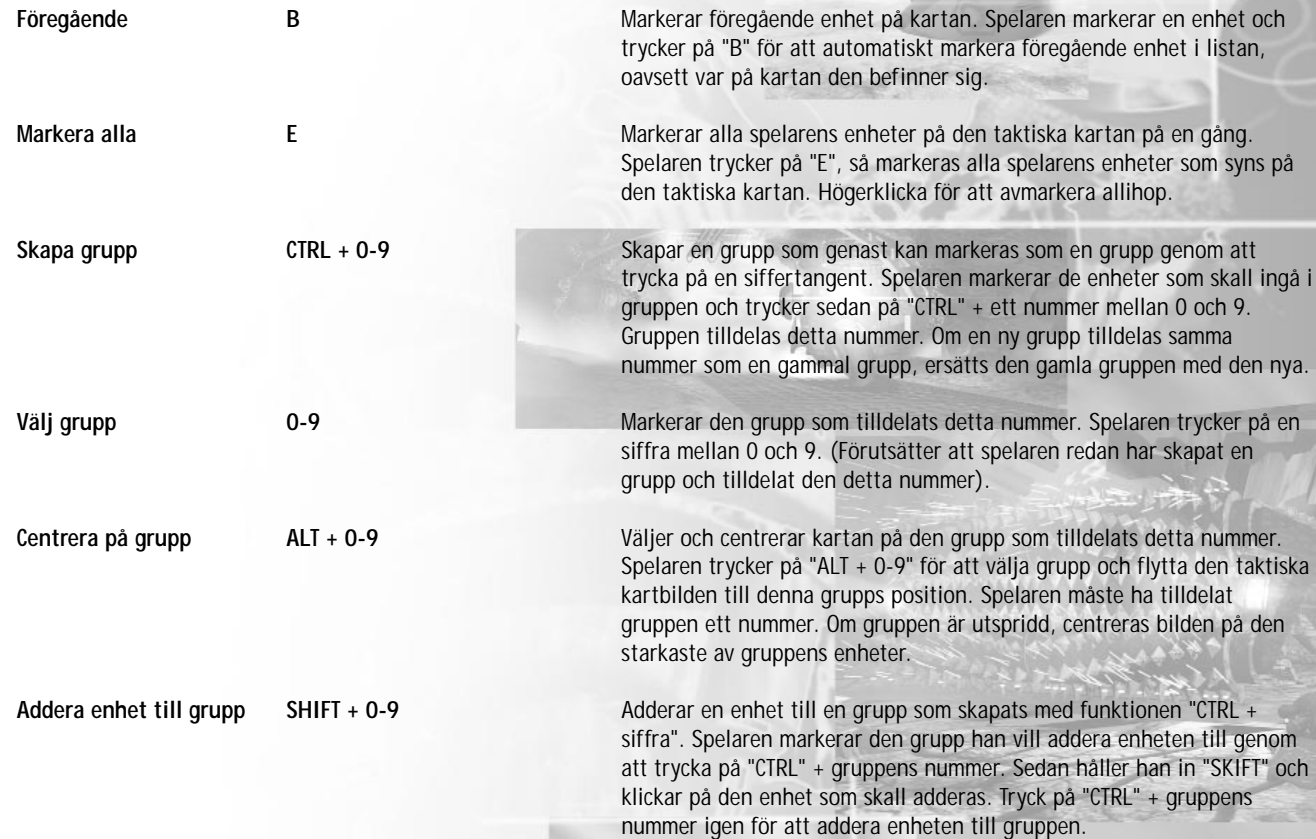
Försätter spelarens markör i eller ur strömförsörjningsläge. Spelaren trycker på "P" för att aktivera strömförsörjningsläget och trycker på "P" igen eller högerklickar för att gå ur detta läge. Strömförsörjningsläget ger spelaren möjlighet att slå på eller av sina byggnader.

Skärmbild CTRL + C

Sparar en 640x480 .PCX-fil av spelskärmen. Spelaren trycker på "CTRL + C" så sparas en bild av skärmen. Varje gång spelaren trycker på "CTRL + C" sparas en ny bild och namnges i ordning. Till exempel GAME001, GAME002, etc.

Nästa enhet N

Markerar nästa enhet på kartan. Spelaren markerar en enhet och trycker på "N" för att automatiskt markera nästa enhet i listan, oavsett var på kartan den befinner sig.



Föregående	B	Markerar föregående enhet på kartan. Spelaren markerar en enhet och trycker på "B" för att automatiskt markera föregående enhet i listan, oavsett var på kartan den befinner sig.
Markera alla	E	Markerar alla spelarens enheter på den taktiska kartan på en gång. Spelaren trycker på "E", så markeras alla spelarens enheter som syns på den taktiska kartan. Högerklicka för att avmarkera allihop.
Skapa grupp	CTRL + 0-9	Skapar en grupp som genast kan markeras som en grupp genom att trycka på en sifvertangent. Spelaren markerar de enheter som skall ingå i gruppen och trycker sedan på "CTRL" + ett nummer mellan 0 och 9. Gruppen tilldelas detta nummer. Om en ny grupp tilldelas samma nummer som en gammal grupp, ersätts den gamla gruppen med den nya.
Välj grupp	0-9	Markerar den grupp som tilldelats detta nummer. Spelaren trycker på en siffra mellan 0 och 9. (Förutsätter att spelaren redan har skapat en grupp och tilldelat den detta nummer).
Centrera på grupp	ALT + 0-9	Väljer och centrerar kartan på den grupp som tilldelats detta nummer. Spelaren trycker på "ALT + 0-9" för att välja grupp och flytta den taktiska kartbilden till denna grupps position. Spelaren måste ha tilldelat gruppen ett nummer. Om gruppen är utspridd, centreras bilden på den starkaste av gruppens enheter.
Addera enhet till grupp	SHIFT + 0-9	Adderar en enhet till en grupp som skapats med funktionen "CTRL + siffra". Spelaren markerar den grupp han vill addera enheten till genom att trycka på "CTRL" + gruppens nummer. Sedan håller han in "SHIFT" och klickar på den enhet som skall adderas. Tryck på "CTRL" + gruppens nummer igen för att addera enheten till gruppen.

52

Addera enhet till grupp **SHIFT + Vänster musknapp**

Adderar en ny enhet till en markerad grupp. Spelaren markerar gruppen och vänsterklickar på den enhet som skall adderas medan han håller in "SKIFT". Detta kan göras upprepade gånger för att addera fler enheter.

TANGENTER FÖR MULTIPLAYERSPEL

Handling **Standardtangent(er)**

Beskrivning

Aktivera allians

A

Allierar spelaren med en annan spelare. Spelaren markerar en enhet tillhörande den spelare han vill alliera sig med och trycker på "A". Detta gör bara den spelare som tryckt på "A" till allierad. Den andra spelaren måste upprepa proceduren, annars kommer hans enheter ändå att beskjuta den första spelarens enheter.

Radarbild på/av

TAB

Växlar mellan radarbilden och poängskärmen vid multiplayer spel. Spelaren trycker på "TAB" för att växla från radarbilden till poängskärmen. Tryck på "TAB" en gång till för att växla tillbaka till radarbilden.

MEDVERKANDE

EXEKUTIV PRODUCENT
ANSVARIG PRODUCENT
MEDPRODUCENT
TEKNISK LEDNING
HUVUDPROGRAMMERARE
PROGRAMMERARE

ÖVRIG PROGRAMMERING
HUVUDESIGNERS
DESIGNERS

HUVUD 3D-GRAFIKER
3D-GRAFIKER

HUVUDGRAFIKER, SPELGRAFIK
SPELGRAFIK

GRAFIKIDÉ
ÖVRIG SPELGRAFIK

LJUDANSVARIG
ORIGINALLJUDSPÅR
LJUDESIGN
MOTION CAPTURE
GRAFIKKOMPRESSION
ANSVARIGA, KVALITETSTESTNING
LEDNING, KVALITETSTESTNING
KVALITETSTESTNING

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 RASMUSEN, SHAWN
TREANTS, STEVE LAITY, STEVE SHOCKEY, STEVE
TARANTINO, CLINT AUTREY, MICHAEL MAY, CHAD
FLETCHER, TROY LEONARD, BEAU HOPKINS,
RHODA ANDERSON, BRENDA BILLIOT, TIM HEMPEL

LOKALISERING

MARKNADSFÖRING

KARTONGDESIGN
MANUAL
MANUALLAYOUT
ROLLER

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

TRATOS
NODS ANKARE

JAKE MCNEIL
KODIAKPILOT BRINK
BASBEFÄLHAVARE TAO
MUTANTJAGARE
GHOSTALKER
GDI-MARINSOLDATER PÅ FÄLTET
NOD-SOLDATER PÅ FÄLTET
KORPRAL LEWIS
NODS MONTAUKFÖRARE
TEKNIKER, PHILADELPHIA
NOD-SERGEANT
CABAALS RÖST
EVAS RÖST

DRAMATIC ASSET PRODUKTION
PRODUCENT
REGISSÖR
ANDRE-REGISSÖR
MANUS
STORY
ÖVRIG DIALOG
KAMERAMAN

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
PETER OCKO
DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY, ERIK YEO
JOHN LEWINSKI, MARGARET STOHL
KURT RAUF

54

REDIGERING
ROLLBESÄTTNING
PRODUKTIONSLJUD
DIALOGPRODUCENT
HUVUDPRODUKTIONSANSVARIG
PRODUKTIONSANSVARIG
REGISSÖRSASSISTENT
PRODUKTIONSASSISTENTER
INSPELNINGSPLATSANSVARIG
INSPELNINGSPLATSSCOUTER
TRANSPORTER
GAFFER
KEY GRIP
GRIPS
GEVÄRSEFFEKTER
PRODUCENT, VISUELLA EFFEKTER
CGI-LEDNING
ANSVARIG, VISUELLA EFFEKTER
GRAFIKER, VISUELLA EFFEKTER
FX, KLÄDER & MAKEUPDESIGN
ASSISTENT FX-MAKEUP
FÖRSTE MAKEUPARTIST
ASSISTERANDE MAKEUPARTIST
FÖRSTE HÅRSTYLIST
ASSISTERANDE HÅRSTYLIST
GARDEROBSTYLIST
GARDEROBSANSVARIG
GARDEROBSASSISTENT
SCENKONSTRUKTION
REKVISITA

STORYBOARDS
MANUSHANLEDNING
BOOMOPERATÖR
CATERING

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

SÄRSKILT TACK TILL:

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

ÖVRIGA RÖSTER I SPELET:

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

SÄRSKILT TACK TILL:

LOUIS CASTLE, TONY CASTLE, DON MATTRICK, GRAEME STRUTHERS, BING, DG, MIKE LEGG FÖR HANS OMÄTLIGA LIVSGLÄDJE, LENSFLARES – 'CAUSE EVERYONE LOVES A GOOD LENSFLARE, NEWTEK, DYNAMIC REALITIES, WORLEY LABORATORIES, ANTONI GAUDIS BRILJANTA ARKITEKTUR.



ANMÄRKNING

ELECTRONIC ARTS FÖRBEHÅLLER SIG RÄTTEN ATT FÖRBÄTTRA DEN PRODUKT SOM BESKRIVS I DENNA HANDBOK, NÄR SOM HELST OCH UTAN FÖREGÅENDE MEDDELANDE. DEN HÄR HANDBOKEN OCH DEN PROGRAMVARA SOM BESKRIVS I DEN ÄR UPPHOVSÄTTSSKYDDAD OCH SAMTLIGA RÄTTIGHETER TILLKOMMER ELECTRONIC ARTS. DET INNEBÄR ATT VARKEN HANDBOKEN ELLER PROGRAMVARAN HELT ELLER DELVIS FÅR KOPIERAS, REPRODUCERAS, ÖVERSÄTTAS ELLER REDUCERAS TILL NÅGOT ELEKTRONISKT MEDIA ELLER NÅGON MASKINLÄSBAR FORM, UTAN SKRIFTLIGT MEDGIVANDE FRÅN ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND. ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG INGET GARANTIANSVAR, VARE SIG UTTRYCKLIGT ELLER UNDERFÖRSTÅTT, AVSEENDE DEN HÄR HANDBOKEN, DESS KVALITET, SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. HANDBOKEN TILLHANDAHÅLLS "I BEFINTLIGT SKICK". ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG VISSA BEGRÄNSADE GARANTIER MED AVSEENDE PÅ PROGRAMVARAN OCH DEN MEDIA DEN LEVERERAS PÅ. ELECTRONIC ARTS KAN INTE I NÅGOT FALL HÅLLAS ANSVARIG FÖR DIREKT ELLER INDIREKT SKADA. GARANTIVILLKOREN GÄLLER INTE I DE FALL KÖPAREN ÄR EN KONSUMENT SOM FÖRVÄRVAT PRODUKTEN FÖR ENSKILT BRUK, I DEN MÅN OCH I SÅDAN DEL GARANTIVILLKOREN BEGRÄNSAR KONSUMENTENS RÄTTIGHETER ENLIGT KONSUMENTKÖPLAGEN.

Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att den media på vilken programvaran är inspelad på är fri från material- och tillverkningsfel under 12 månader efter inköpsdagen. Under denna period kommer felaktig media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto eller kopia därav, en redogörelse beskrivande defekten, den felaktiga median och din adress.

Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt.

Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick", och ej heller media som har utsatts för felaktig användning, skada eller orimlig användning.

Returer efter garantin.

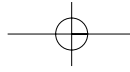
Electronic Arts kommer (om nuvarande lager tillåter) att byta ut media som skadats av användaren, om originalmedian återsänds tillsammans med en Eurocheque på £7.50 per CD, utställd på Electronic Arts Ltd.

Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid.

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

© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun och Westwood Studios är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. Westwood Studios är ett företag tillhörande Electronic Arts™. Windows är ett varumärke eller registrerat varumärke tillhörande Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.

55



56

NOTES

