

## **PROJEKSİYONLU TELEVİZYON SAHIPLERİNE UYARI!..**

Ekrandaki hareketsiz resimler veya görüntüler resim tüpünde kalıcı bir hasara veya CRT'nin (Kathod Işın Tüpü) fosfor tabakasının çizilmesine neden olabilir. Video oyunlarını, geniş ekranlı projeksiyon tipi televizyonlarda tekrar tekrar ve çok uzun süre kullanmamaya dikkat ediniz.

## **EPİLEPSİ UYARISI**

### **Lütfen, Kendiniz Veya Çocuklarınız Oyunu Oynamaya Başlamadan Önce Bu Uyarıyı Mutlaka Okuyunuz!**

Bazı insanlar, günlük yaşantılarında belli ışıklara ve huzmelerine maruz kaldıklarında epilepsi nöbetlerine yakalanabilir veya bilincinin kaybetme durumuyla karşılaşabilirler. Bu durumdaki insanlar televizyon izlerken veya bazı belli video oyunları oynarken bu tip bir epilepsi krizi ile karşılaşabilirler. Böyle bir durum daha önceye kadar böyle bir hastalıkla karşılaşmayan insanlar bile bir anda ortaya çıkabilir.

Şayet siz veya ailenizdeki bir bireyin yanan ışıklara geçmişte epilepsi ile ilgili bir septomu (epilepsi nöbetleri, bilinç kaybı) ortaya çıkmış ise oyun oynanmadan önce mutlaka bir doktora danışılmalıdır.

Bizim tavsiyemiz, ebeveynlerin, bu tip oyunları oynarken çocuklarını dikkatle kontrol altında tutmalarıdır. Eğer çocuğunuzda bu tip oyunları oynarken aşağıdaki belirtilerden herhangi birini görürseniz HEMEN oyun oynamayı durdurun ve zaman geçirmeden doktorunuza başvurunuz.

“Baş dönmesi, görüntü bulanıklığı, göz veya kas seğirmeleri, bilinç kaybı, oriyantasyon bozukluğu, herhangi bir istem dışı hareket veya çirpınma hareketleri.

## **Oyun Oynanırken Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar**

- Ekranı çok yakın durmayınız ve ekranla aranızda, ara kablonun uzanabildiği kadar bir mesafe bırakıp oyunu bu mesafeden oynayın.
- Oyunu küçük bir ekranda oynayın.
- Yorgun ve uykunuz olduğu zamanlarda oyun oynamayın.
- Oyun oynadığınız odanın iyi ışıklandırılmış olmasına dikkat ediniz.
- Oyun oynadığınız süre içinde her saat başı en az 10-15 dakika dinlenin.

**“KANE ÖLDÜ VE BEN HAYALETLERDEN KORKMAM.”**

**- General Solomon, GDI**

**“BENİ BİR CESET OLARAK DEĞERLENDİRMEK ÜZÜCÜ BİR HATA OLACAKTIR.”**



**- Kane, NOD**

**GİZLİ**

>GLOBAL SAVUNMA GİRİŞİMİ  
BÖLÜM 85567

VERİCİ SINIFLANDIRMASI KIRMIZI / AÇIKLAMA YOK  
UYDU AĞI INTERLINK, PHILEDELPHIA YÖRÜNGE İSTASYONU

MEVCUT UYUŞMAZLIK TARAFLARI -- GDI VS. NOD  
VERİYİ DEĞERLENDİREN: EVA 9  
ALINDIĞI TARİH: 19 Ocak 2030  
KODLU DOSYA, GENERAL JAMES SOLOMON'UN DİKKATİNE!

GENERAL SOLOMON.....  
.....DATA, İSTENİLDİĞİ GİBİ İŞLENDİ.....  
.....SAVAŞ SENARYOLARI HESAPLANDI.....  
.....KAYNAKLARIMIZ KARŞILAŞTIRILDI.....  
.....KAYBEDİLECEK İNSAN MİKTARI HESAPLANDI.....  
.....HER İKİ TARAFTA DA ÇOK FAZLA....  
.....SONUÇLAR AŞAĞIDA VERİLECEK.....

.....EMİRLER BEKLENİYOR.....  
.....EVA.....

# İÇİNDEKİLER

SAVAŞ DEĞERLENDİRMESİ: GDI vs. NOD	6	TEMEL ARA YÜZEY	35
GEÇMİŞTEKİ UYUŞMAZLIK HAKKINDA BİLGİ	6	Etrafın Taranması	36
YİRMİNCİ YÜZYILDAKİ UYUŞMAZLIK	6	Ordularınızın Etrafta Dolaştırılması	36
YİRMİ BİRİNCİ YÜZYILDAKİ UYUŞMAZLIK	6	Örtü	37
ÜÇ GRUP	7	Yan Çubuk	37
KANE'İN DÖNÜŞÜ	7	Üssünüzün İnşası	37
UYUŞMAZLIĞIN ÇEVRESEL ETKİSİ	7	İnşa	38
GDI PERSONELİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ	8	Güç	39
NOD PERSONELİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ	9	Normal Güç	39
UNUTULMUŞLARIN PERSONEL DEĞERLENDİRİLMESİ	10	Düşük Güç	39
KANE – KİŞİSEL PROFİLİ	10	Güç Düğmesi	39
BİRİMLER - SINIFLANDIRILMIŞ İSTİHBARAT RAPORU	11	Kışla İnşa Et	40
GDI BİRİMLERİ - SINIFLANDIRILMIŞ	11	Para, Tiberium ve Hasat	40
NOD BİRİMLERİ - SINIFLANDIRILMIŞ	16	Tiberium Rafinerisi	40
GDI YAPILARI - SINIFLANDIRILMIŞ	21	Tiberiumun Hedeflenmesi	40
NOD YAPILARI - SINIFLANDIRILMIŞ	26	Binaların Güncelleştirilmesi (sadece GDI için)	41
GDI ve NOD BİRİMLERİ	31	Satış Düğmesi ve Satış İşlemi	41
GDI ve NOD YAPILARI	32	Yol noktaları	41
C & C TIBERIAN SUN NASIL OYNANIR	33	Radar	43
BAĞLANILMASI	33	Düşman Binalarının Ele Geçirilmesi	43
Oyuna Başlanması	33	Giriş Kürsörü	44
Taraf Seçimi: GDI veya Nod	33	Kontrol	44
Başlık Ekran Menüsü	33	Birimlerin Onarılması	44
Yeni Bir Seferberliğin Başlatılması	34	Seçenekler	45
Zorluk Dereceleri	34	İLERİ SEVİYEDE MANEVRALAR	47
Görevin Yüklenmesi	34	Sadece Çok Oyunculu Oyunda Kullanılan Tuşlar	52
Çok Oyunculu Oyun	35	Oyuna Katkıda Bulunanlar	53
Seçenekler	35		
Oyundan Çıkılması	35		

## **SAVAŞ DEĞERLENDİRMESİ: GDI vs. NOD**

### **BU RAPOR HAKKINDA**

Aşağıdaki rapor, 19 Ocak 2030 tarihinde GDI0 Baş Komutanı olan General James Solomon'un ofisinden verilen direktife uygun olarak EVA tarafından oluşturulmuştur. Bu belgenin iki amacı bulunmaktadır. İlki, Nod birimleri, yapıları, araçları ve personeli dahil olmak üzere en son istihbarat raporlarını derlemek ve değerlendirmek. İkincisi ise, GDI birimlerinin, yapılarının, araçlarının ve personelinin Nod eşlikleri ile karşılaştırılmasını sağlamaktır.

Bu rapora erişebilecek bütün personelin KIRMIZI veya daha yüksek seviyede güvenlik izni olması gerekmektedir. Güvenlik prosedürünün ihlali savaş divanı suçu teşkil edecek ve ölümle cezalandırılacaktır.

### **GEÇMİŞTEKİ UYUŞMAZLIK HAKKINDA BİLGİ**

#### **YIRMİNCİ YÜZYILDAKİ UYUŞMAZLIK**

Global Savunma Girişimi ile Nod Teşkilatı arasındaki uyuşmazlığın kökü yirminci yüzyılın sonlarına dayanmaktadır. Şu anda Yeryüzünün en güçlü askeri organizasyonu olan GDI, kırk beş yıl önce, nihai kanun olan Birleşmiş Milletler Global Savunma Girişimi tarafından kurulmuştur.

Global barışı savunmak amacıyla birleşmiş askeri güç olarak değerlendirilen GDI, gezegendeki ülkeler arasındaki şiddetli uyuşmazlığa son vermek için silahlarının teknolojik üstünlüğüne ve subaylarının üstün eğitimleri ile bağlılıklarına güvenmektedir.

Aynı zamanda, karizmatik lider Kane tarafından idare edilen Nod Teşkilatı da kendisini göstermeye başlamıştı. Üçüncü dünya ülkelerinde geniş bir ağ kurarak çalışan Kane, nerede hoşnutsuzluk, rahatsızlık ve mutsuzluk varsa oradaydı.

Yeni Bir Dünya Düzeni sözü ve Kane tarafından üne kavuşturulan kanuna aykırı Tiberyum araştırması ve ticaretinin desteğiyle Nod Teşkilatı daha da güçlenmeye başlamıştı. Bir kaç dağınık ve döküntü birim, güçlü atomik silahları, acımasız taktikleri ve bir Tiber hazinesine sahip olan bir orduya dönüşmüştü.

#### **YİRMİBİRİNCİ YÜZYILDAKİ UYUŞMAZLIK**

Nodların, dünyadaki üstünlük için verdikleri ilk kapsamlı mücadelenin son savaşı sırasında Kane'nin öldüğüne inanıldı. Nodların dağılmalarına ve GDI'lerin tam bir zafer kazanmalarına rağmen, Kane'nin cesedi asla bulunamadı. (Daha sonradan, üst GDI personelinin bunu çok pahalıya mal olacak bir hata olduğunu anladılar.) Kane'nin taraftarları, liderlerinin bir gün döneceklerine inanarak daima davalarına bağlı kaldılar. Ortadan kayboluşunun üzerinden on yıllar geçtikten sonra, Kane'in görüldüğü masalları yayılır olmuştu - özellikle de önceden Nod kaleleri olan bölgeler arasında. GDI tarafından yürütülen bir dizi incelemeden sonra, dava kapandı ve kayıtlar mühürlendi. Kane resmi olarak ölü ilan edildi- ve Nodlar azat edilmeksizin farklı gruplara bölündü.

## ÜÇ GRUP

Şu andaki global savaş ortamında, GDI, yeryüzünden oldukça yüksek bir noktada konuşlandırılmış olan bir yörüngesel komuta merkezi olan Philedelphia'dan tüm dünyadaki savaş konumunu kontrol etmektedir.

Üç büyük askeri grup, dünya ilişkilerini artan bir şekilde etkilemektedir:

GDI GÜÇLERİ, Birleşmiş Milletler Global Savunma Girişimi Direktifi 3115 tarafından belirtildiği gibi, dünya düzeni için savaşmaya devam etmekte.

NOD TEŞKİLATI, Tiberium Savaşında Kane'nin kaybolması sonucu bir kaç farklı gruba bölünmüştür. Bu grupların çeşitli liderleri, kendi kontrolleri altında Teşkilatı tekrar kurmaya çalışmış, ancak başarılı olamamışlardır. Teşkilatın bu parçalanmış komuta yapısı, bu insanları önceden tahmin edilmez ve özellikle de tehlikeli bir konuma getirmiştir.

UNUTULMUŞLAR, veya diğer adlarıyla Mutantlar, global savaşın dengesini değiştirmeye başlamışlardır. Aşırı Tiber zehirlenmesinin kurbanlarından oluşan bu kabilesel komün acımasız savaşçıdır. Hem GDI hem de Nodlar tarafından terk edilen Unutulmuşlar hiç kimseye güvenmemekle birlikte son derece tehlikelidirler.

## KANE'İN DÖNÜŞÜ

Son zamanlarda yayınlanan bir bildiriye, Kane'in kendisinin üst GDI personeliyle temasa geçtiği bildirildi. İlave testler Kane'den gelen mesajın hakiki olduğunu ispatladı. Bununla birlikte, testler, görüntü artırımı şeklinde küçük bir anormallik olduğunu gösterdi, ama hiç şüphesiz ki, ortada bir hata yoktu - KANE GERİ DÖNMÜŞTÜ!

İlk temasından günler sonra, Kane birinci yıldırım savaşını başlatmıştı. Şimdi, yeraltında gizli bir üsten son derece güçlü ve de bilinmeyen personeliyle saldırılar yapıyordu.

Yetersiz veriden dolayı, EVA, Nodların kaynaklarını, hava araçlarını, personelini ve teknolojisini nereden elde ettiğini tespit edemiyordu.

## UYUŞMAZLIĞIN ÇEVRESEL ETKİSİ

Yeryüzünde, Tiberium maddesi genelde ılıman, tropikal ve ekvatorun astropikal bölgelerinde bulunmaktadır. Tiberium, bilinmeyen nedenlerden dolayı, hem Kuzey hem de Güney kutuplarında daha yavaş yayılmaktadır. Tiberium, yeşil ve mavi olmak üzere iki türe sahiptir ve bunlar Tiberium tarlalarında toplanarak rafineride işlenir. Tiberiumun yetişme prosesi çoğu kişi tarafından bilinmemektedir. Tiberium sülüklerinin değerli mineralleri topraktan alarak geldikleri toprakları yok ettikleri tespit edilmiştir.

Buna ilaveten, son yıllarda, Tiberium damarları üzerindeki delikler ılıman bölgelerde beklenmedik şekilde artmış ve sonuç olarak da oldukça büyük hasar meydana getirmişlerdir. Raporlar, damarların, yakınında bulunan birimlere ve araçlara zarar veren bir tür değişim geçirmiş bitki olduğunu göstermiştir.

Şiddetli İyon Fırtınaları ki, bunların Tiberium ile olan ilişkileri halen belirsizdir, ılıman Tiberium Alanlarını hırpalamaktadır. Gizemli ve yanlış anlaşılan bir madde olmasına rağmen, Tiberium gezegende hiç şüphesiz ki en güçlü maddedir. İlk olarak Kane tarafından savunulan Tiberium, Teşkilatın kalkınmasını sağlamış ve aksi halde fakirliğe mahkum olacak bir topluluğu güçlü kılmıştır. GDI, yıllardır sürdürdükleri araştırmalar ile Tiberiumun gizlerini çözmeye çalışmış, ancak günümüze kadar sadece bir kaç açıklayıcı sonuca ulaşabilmişlerdir. Bu bileşik, standart sınıflandırmaya uymayan bilinmeyen orijine sahip elementleri ile % 1.5 oranında anlaşılabilir özelliktedir.

Bir zamanlar gelecekteki temiz enerji kaynağı olduğuna inandıkları için GDI'ler ve Nod'lar Tiberium araştırmasına on yıllarını yatırmışlardı - ünlü GDI bilim adamı Dr. Ignato Moebius'un eşsiz çalışması üzerine. Tiberium olmaksızın, ne GDI'ler ne de Nod'lar zenginlik ya da ordularını destekleyecek güce sahip olamazlardı.

Bununla birlikte, son yıllarda Tiberium üzerinde yapılan araştırmalar şaşırtıcı sonuçlar ortaya çıkarmıştır. Tiberiumun daima insan yaşamına zararlı olduğuna inanılmış, ancak birkaç yıl önce, Tiberiuma maruz kalan nüfusun büyük bir çoğunluğunun genetik mutasyon belirtileri ve çeşitli Tiberium-nedenli hastalıklar göstermeye başlamıştır.

Kendilerini "Unutulmuşlar" olarak adlandıran geride kalan nüfus ise durumlarını düzeltmek ve terörist faaliyetlere girişmek için yer altına çekilmişlerdir.

GDI, son zamanlarda, bu hastalıklı nüfusu kurtarmak için tam teşekküllü bir program başlatmıştır. Nod'lar ise bu insanları çeşitli bilinmeyen deneylerde kobay olarak kullanmayı tercih etmişlerdir. Bu noktada GDI, hastaliksiz ve korumasız insanlara Tiberiumdan uzak durmaları yönünde tavsiyeler vermektedir.

## **GDI PERSONELİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ**

Bu EVA birimi, GDI personelinin artılarını ve eksilerini oldukça geniş bir şekilde değerlendirmiştir.

GDI, yörüngesel komuta merkezi olan Philedelphia'dan gezegeni on yıllardır gözetlemektedir. GDI'nin konumu, bu global desteğin sonucunda - süper teknolojiden, silahlardan, ekonomik kaynaklardan ve konvansiyonel silahlı güçlerin oluşturulmasından dolayı oldukça güçlenmiştir.

GDI orduları, hırslı, çalışkan, işbirlikçi ve bağlıdır. Bu yirmi birinci yüzyıl askerleri hem barış hem de onur istemektedirler. Daha da ötesi, kazanmak - Nod Teşkilatını yeryüzünden ebediyen silmek istemektedirler.

Rütbeli ve sıralı GDI orduları, kayıtsız şartsız bir şekilde, müfreze komutanlarına ve onun da ötesinde en yüksek komutanları olan General Soloman'a bağlıdırlar.





Bir GDI kariyer subayı olan General Solomon, West Point Askeri Akademisini birincilikle bitirmiştir. Şu anda yörüngesel Philedelphia Komuta Merkezinden GDI global işlemlerini yürüten Solomon, Global Savunmanın beyni ve savunmak için yaşadığı barışı tehdit edenlerin ise kabusu olmayı sürdürmektedir.



General Solomon'un, Kane'e karşı başlatmış olduğu toplu seferberlik Yarbay Michale McNeil'e verilmiştir. Yıllık sağlık raporunda PSY89902 tarafından da belirtildiği gibi Michael McNeil, kayıtsız şartsız bağlılığı ve yaptığı her şeyi sonuna kadar götüren bir kişi olarak tanımlanmaktadır. İkinci sırada yer alan binbaşı Chandre zorunlu kontrol raporunda şunları yazmıştır: "Mac, hayatı karmaşık bir yapıda ele almaz. Ne istediğini bilir ve onu elde etmek için gereken her şeyi yapar. Ve her iyi GDI askeri gibi onun da istediği şey kazanmaktır."

## **NOD PERSONELİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ**

Bu EVA birimi, son GDI istihbaratına göre Nod personelinin artılarını ve eksilerini değerlendirmiştir.

Tarih boyunca, Nodlar daima güçlü bir topluluk ola gelmiştir - çünkü güçlü bir lidere sahiptiler. Nod askerleri Kane'in ve komutanları - soğuk Yarbay Slavik ve kurnaz propagandacı Oxanna'nın acımasızlıklarından ilham almaktadırlar. Nod kuvvetleri gönüllü oluşları ile kuvvetlenmelerine eş şekilde inanılmaz bir güce, acımasız taktiklere ve Tiberiuma dayanan yüksek teknoloji silahlara sahiptirler. Bu askerler liderleri ve amaçları için canlarını vermeye hazırdırlar. Tabii üçüncü dünyaya ait din kavramından yoksun bir yaşam sürdürüklerinden dolayıdır ki, Nod kuvvetlerinin kaybedecek bir şeyleri de bulunmamaktadır.

Sonuç olarak, Nod Teşkilatı acımasız bir klan oluşturmuş ve dostlarına da düşmanlarına da eşit derecede şiddetle yaklaşmışlardır. Uzun tarihlerinin sonucunda, Nodlar, şiddeti ve korkuyu amaçlarını gerçekleştirmek için birer araç olarak kullanılmalarıyla tanınan gelmişlerdir. Nod komuta yapısında yükselmek için ihanetin ve suikastın sıkça kullanılmasından dolayı GDI istihbaratı, Nod komuta yapısı içinde yer alan rütbelerdeki hızlı değişimi takip etmekte zorluk çekmektedir.

Tabii ki, Kane'in totaliter tarza yakın kontrolü bu durum içinde bir istisnadır. Kane'i ve onun yandaşlarını, Slavik ve Oxanna, GDI'yi istila ederek dünyayı kontrol altına alma yolunda hiç bir şey durduramayacaktır.



## UNUTULMUŞLARIN PERSONEL DEĞERLENDİRİLMESİ

Vücutlarındaki parlayan Tiberium kristallerinden dolayı "Parlayan" olarak da tanınan Unutulmuşlar ılıman Tiberium bölgelerinden geriye kalan tek yerli halktır. Yeraltı savaşçıları ve masum kurbanlar olan Unutulmuşlar, gezegenin Tiberium Kabileleridir. Topluluğun bir zamanlar üretken üyelerinin durumu parçalanmış göçebe kabilelerine dönüşmüştür. Giderilemez Tiberium zehirlenmesinin kurbanları olan Unutulmuşlar inzivaya çekilmiş ve kapalı bir evsiz gezgin topluluğudur. Tiber topraklarının derinliklerinde bulunan kabilelerine ait meskenlerdeki sayıları bilinmemektedir. Savaşta çoğu Nod ve GDI askerini yenebilecek kuvvetli savaşçı bir halktır.

Unutulmuşlar, Tratos adında yaşlı ve herkesçe sayılan bir savaşçı tarafından yönetilir. Tratos, hiç bir zaman sahip olamadıkları kabul edilen ev ve halk gibi kavramları sunarak yıllardır insanların sorumluluklarını üstlenmiştir. Traos, rüyalarına giren gezegenin ölümlerinin - o büyük çarpışma sonucundaki ölümler - rüyaları ile sarılmıştır. Sadece Kane'in yaşıyor olduğunu değil, ancak aynı zamanda Tacitus aracılığıyla sınırsız bir güce sahip olmanın eşliğinde olduğunu bilen tek kişidir. Tacitus, bir zamanlar Tiberium mutasyonunun bir tedavisini bulma ümidiyle Unutulmuşlar tarafından korunmuş ve çalışılmıştır. Kane, hileli bir yolla, Tratos'a Tacitus'u tercüme ettirmiş ve şimdi Tratos, gezegenine ve insan ırkına ihanet ettiğini bilerek yaşamaktadır. Tratos'un çevresinde Unutulmuşlar halkının en iyi savaşçılarından oluşan bir kadro bulunmaktadır. Bunların içinde en önde gelen kişi eski şefin gözdesi olan güzel ve vahşi Umagaan'dır. Umagaan, Nod ve GDI askeri güçleri arasında bile bir savaşçı olarak saygı değer bir üne sahiptir. Güzel bir "Parlayan" (mutant için kullanılan argo kelime) olan Umagaan, ölümcül oranda Tiberiuma maruz kalmış ve günün birinde artık insana benzemeyecektir. Buna rağmen, şu andaki güzelliğini, bozulan suratında parıldayan Tiberium kristallerine borçludur.

## KANE - KİŞİSEL PROFİLİ

Uzun süredir ölü olduğu düşünülen Kane, Nod Teşkilatının karizmatik lideridir. Sadist sırtışı ve kel kafası ile otuzlu yaşlarda gözükmesine rağmen, yaşı belirlenmemektedir. Aslında, yandaşlarının çoğu, Kane'in artık ölümlü olmadığı inancını paylaşmaktadırlar. İnsan ya da mit, Kane Nod halkı üzerinde totaliter tarzda yakın bir kontrol uygulamaktadır. Soğuk, acımasız, hırslı olan bu Nod lideri bir sonraki bin yılın karanlık bir hayalidir. Yapıcılığa ve batılılığa karşı bir söyleme sahip olan Kane, Nod ordularını hem ideolojilerine hem de askeri direktiflerine tam bağlı şekle getirebilmektedir. Kane, terörist taktikler ve Tiberiuma dayanan süper silahları kullanmak suretiyle üçüncü dünyanın gruplarını sağlamlaştırmıştır. Dünyada baskın olmayı hedefleyerek saklandığı yerden çıkarak konvansiyonel GDI silahlı gücüne saldırmaktadır. Kane, hain planlarını eyleme koymak için anlaşılmasız bir bileşik olan Tiberiumun gücüne güvenmektedir. Bunu gerçekleştirirken, yeryüzünün ve insan ırkının çoğunun zarar görmüş olması gerçeği pek de Kane'in umursadığı bir konu değildir.



## BİRİMLER

### SINIFLANDIRILMIŞ İSTİHBARAT RAPORU GDI BİRİMLERİ - SINIFLANDIRILMIŞ



#### **Hafif Donanımlı Savaşçı Piyade [Light Infantry]**

Bu asker tipi, GDI ve Nod ordusunun dayanak noktasıdır. Bir M16 Mk. II tüfeği ile donanmış olan bu piyade çoğu hedefe hafif zarar verirler. Yavaş olmalarına rağmen, hızlarından az bir kayıp vererek çeşitli arazi şartlarında ilerleyebilmektedirler. Ayrıca, araçların geçemediği veya büyük hasarlara uğradığı arazilerin veya tehlikeli bölgelerin belli başlılarından geçebilme yeteneğine de sahiptirler.



#### **Disk Fırlatıcı [Disk Thrower]**

Disk fırlatıcı da hafif bir piyade birimi olup uzun menzilli el bombası fırlatma sistemine sahiptir. Klasik şekildeki el bombalarının yerine, Disk Fırlatıcı, özel aerodinamik yapısından dolayı daha uzun uçabilen özel el bombaları kullanmaktadır. Disk şeklindeki yapısından dolayı, el bombası amaçlanan hedefe değmediği sürece arazi boyunca ilerleyebilmektedir.



#### **Dikine Kalkan Uçak Donanımlı Piyade [Jump Jet Infantry]**

GDI piyade birliğinin hava araçları bölümüne ait olan bu tür standart piyadenin ulaşmadığı hedeflere operatörlü vuruşlar yapmaktadır. Vulkan topuna sahip olan bu uçan askerler zayıf savunması olan hedeflere havadan-yere saldırı düzenleyebildikleri gibi hava savunması da yapabilmektedirler.



#### **Sihhiye [Medic]**

Savaşın karmaşık ortamında sihhienin tek görevi yaralananları tedavi etmek ve askerleri tekrar savaşa kazandırmaktır. Kendi başına bırakılan sihhiye otomatik olarak yakınındaki her dost askeri iyileştirecektir. Sihhiyeciler, belli bir asker olarak kullanılabilmeleri için hedeflenebilirler.

## Mühendis [Engineer]



Yavaş ve silahsız olan mühendisler son derece kritik bir öneme sahiptirler. Düşman yapılarını ele geçirebilen tek birim olan mühendislerin taktik şekilde kullanımı çoğu komutan arasında bir sanat olarak değerlendirilir. Birim, her birinin aşağıda açıklandığı çeşitli kullanım amacına sahiptir. Mühendis biriminin, aşağıdaki eylemlerden herhangi birinin yerine getirilmesi sırasında kaybedilmediğini unutmayın.

1. Düşman yapılarının ele geçirilmesi: Mühendisler, düşman yapılarını ele geçirme bunları sizin kontrolünüze sokma yeteneğine sahiptirler. Bu işlem, bir mühendis seçilerek ve daha sonra da seçilmiş olan bu mühendisi ele geçirmek istediğiniz yapıya göndermek için söz konusu yapının üzerine tıklamak suretiyle yapılır. Herhangi bir yapının ele geçirilebilmesi için sadece tek bir mühendis gereklidir.

2. Hasar görmüş yapıların onarılması: Mühendisler, hasar görmüş herhangi bir yapınızı tam işlerliğe getirebilme yeteneğine sahiptirler. Bunun için, mühendisi seçin ve tamamen onarmak istediğiniz yapınızı aydınlatın. Altın bir "vida anahtarı" ikonu belirlediğinde yapının onarılacağı anlaşılacaktır. Mühendisi, söz konusu yapıya göndermek için sol fare tuşuyla tıklanması yeterlidir.

3. Hasar görmüş köprülerin onarılması: Tiberian Sun içindeki çoğu köprünün, tek bir ucunda veya her iki ucunda da bir "onarım kulübesi" bulunmaktadır. Bir mühendisin buraya gönderilmesiyle, o köprünün eksik kısımları tekrar inşa edilecek ve her türlü hasar onarılacaktır. Mühendisi, onarım kulübesine göndermek için sol fare tuşuyla tıklanması yeterlidir.



### **Ghostalker:**

Unutulmuşların bir parçası olan bu birim küçük bir raylı silahla birlikte C4 patlayıcı taşır. Raylı silahın, bir anda birden fazla hedeften geçerek tek atışta düşman sıralarını ortadan kaldırabilme yeteneği bulunmaktadır. Bu birimin C4 kullanma özelliği ise, bir C4 ikonu belirlediğinde her türlü birimi yok edebilmektedir. Sol fare tuşuna tıklanması bu birimi binaya gönderecek ve binaya dokunduğunda patlamadan önce bir kaç saniye kadar yanıp sönmelerini sağlayacaktır. Bütün mutant birimlerinde olduğu gibi, Ghostalker de tiberium içinde iyileşebilir.



### **Wolverine:**

Powered Assault Armour (Güçlendirilmiş Saldırı Zırhlısı), ya da diğer adıyla "Porsuk", tek bir asker tarafından idare edilen 244-274 cm arasında iki pedallı küçük bir birimdir. Hızlı ve becerikli olan bu hafif silahlı zırhlının, baskın ateşinde ve hafif çarpışmalarda kullanılması idealdir.

## **Amphibious APC (Amfibi)**



Amfibi APC, ağır silahlı bir zırhlı birim olup beş adet piyadeye kadar asker taşıyabilmektedir. Araçları kara ve deniz üzerinde taşıyabilen bu zırhlı birim GDI kuvvetlerinin değerli bir birimdir. APC'yi yüklemek için, buraya yüklemek istediğiniz piyadeyi/piyadeleri seçin ve APC'yi aydınlatın. Karşınıza mavi renkte bir "gir" kursorü çıkacaktır. Sol fare tuşuna tıklanmasıyla birimler APC'ye yüklenmiş olacaklar. Birimleri APC'den çıkartmak için, onu seçin ve "boşalt" kursorü çıktığında tekrar tıklayın. APC'nin sudayken boşaltılmayacağını unutmayın.

## **Titan:**



Medium Battle Mechanised Walker (Meydan Savaşı Mekanize Askeri) veya "Titan" adıyla da anılmakta olan bu birim GDI'nin bütün amaçlar için kullanabildiği bir saldırı ve savunma birimidir. Yaklaşık 7.5 m yüksekliğinde ve 120 mm top taşımakta olan Titan oldukça güvenilir bir güçtür. Uzun menzilli, karşı saldırı korkusu olmaksızın savunmaları dövebildiğinden dolayı Titan'ı üs saldırıları için biçilmiş kaftan yapmaktadır.

## **Hover Çok Atımlı Roket Sistemi [Hover Multi-Launch Rocket System (MLRS)]**



Hover MLRS, havada duran bir şase üzerine konuşlandırılmış orta-uzun menzilli roket atış sistemidir. Amfibi APC gibi, bu birim de hem karada hem de denizde hareket edebilmektedir. Hover özelliğinden dolayı, birim çoğu arazi türünden etkilenmez ve dolayısıyla da (pahalı olmasıyla birlikte) düşman bölgesini keşfetmek için ideal bir birimdir. Roketleri hem hava hem de kara hedeflerini eşit tesirde vurabilecek kapasitededir.

## **Parçalayıcı [Disrupter]**



Philadelphia'daki son gelişmeler armonik rezonans konusunda yeni icatların ilk adımlarının atılmasını sağlamıştır. Parçalayıcı, bu teknolojinin ilk kullanıldığı üründür. Armonik bir rezonans dalgasını ateşlemesi ile, Parçalayıcı, dalganın içine giren her türlü birimi ya da yapıyı - düşmana veya ittifak kuvvetlerinden birine ait olsun - parçalarına ayırabilecek kapasitededir. "Dost ateşi" olayını en aza indirmek için Parçalayıcı birimlerin konuşlandırılmasına çok dikkat edilmelidir.

## **Mamut Mk. II [Mammoth Mark. II]**



Bu prototip canavar GDI'nin en güçlü silahıdır. Savaş alanına tepeden bakan Mammoth Mk. II, çift raylı silahların yanı sıra arka tarafına yerleştirilmiş hava saldırısına karşı kullanılmak üzere bir roket şavar taşımaktadır. AA roket savarı birimin hava saldırısına karşı savunmasını oluştururken raylı silahlar da çoğu birimin saniyeler içinde bir cüruf yığını haline gelmesini sağlamaktadır. Adeta yok edilemez nitelikte olan Mammoth Mk. II halen test aşamasında ve eldeki teknolojinin kısıtlı olmasından dolayı bir anda sadece tek bir tanesi kullanılabilmektedir.

## Seyyar Sensör Dizisi [Mobile Sensor Array]



MSA, saklanmış veya yer altında bulunuyor olsa bile her türlü düşman biriminin varlığını tespit edebilen teknoloji harikası bir sensör paketi ile donatılmış olan bir araçtır. Tespit edilen birimler “açığa” çıkmamakta, ancak radar ve taktik gösterge üzerinde gözükür ve komutanın, saklanan birimi/birimleri yok etmek için gerekli işlemi yapmasını sağlamaktadır.

## Deniz Ejderhası Savaşçısı [Orca Fighter]



GDI'nin hava kuvvetlerinin bel kemiği olan Orca savaşçısı yetenekli ve hafif ağırlıkta saldırı amaçlı bir hava aracıdır. Hızlı, hafif zırhlı ve ikili roket atar ile donatılmış olan Orca savaşçısı emri aldıktan sonra saniyeler içinde roketini savaş alanının herhangi bir noktasına iletebilmektedir. Bununla birlikte, bütün hava araçlarında olduğu gibi, Orca savaşçısı da silahlarını doldurmak için helikopter limanına dönmek zorundadır.

## Deniz Ejderhası Bombacısı [Orca Bomber]



Kuzeninden daha ağır ve daha iyi silahlanmış olan Orca bombacısı ateş gücü açısından oldukça hızlıdır. Bombardimanlarda yüksek patlayıcı nitelikteki bombalar atan Orca bombacısı, bir üs saldırısının başlarında kara savunmasını zayıflatmak için idealdir.

## Deniz Ejderhası Nakliye Aracı [Orca Carry-All]



Orcaların en büyüğü olan bu nakliye hava aracı savaş alanının herhangi bir noktasındaki birimleri koruma veya bunları istenilen noktaya götürme gibi önemli bir göreve sahiptir. Geniş bir tutma aracı kullanan bu nakliye aracı savaş alanını herhangi bir yerinde bulunan her türlü aracı kaldıracak kapasitededir. Herhangi bir birimi kaldırmak için, nakliye aracının üzerine tıklayın, daha sonra kaldırmak istediğiniz birimin üzerine tıklayın. Birimi yere indirmek için ise yerdeyken nakliye aracını seçin, onu aydınlatın ve “boşalt” kursorünü gördüğünüzde de sol fare tuşuyla tıklayın.

**Not:** Birimleri, nakliye aracından çıkartmadan direkt olarak da onarım limanlarına veya rafinerilere indirmeniz de mümkündür.



## Avcı-Arayıcı Uçağı [Hunter-Seeker Droid]

Avcı-arayıcı uçağı, savaş alanını “temizlemek” için kullanılan şimşek hızındaki bir pilotsuz uçaktır. Avcı-arayıcı uçaklar, rast gele şekilde düşman birimlerini veya yapılarını arar ve onlara takılırlar. Takıldıklarında ise kendilerini yok ederek takıldıkları birimi veya yapıyı da yok etmiş olurlar. Birim, serbest bırakıldığında, kontrol edilemez ve otomatik olarak kurbanını arar.

## **Biçici [Harvester]**



Her iki taraf için de malî açıdan önemli olan Biçici, Tiberium toplayabilen tek birimdir. Eğer yakınlarında bir Tiberium alanı varsa, biçiciler otomatik olarak buradan Tiberium toplamaya başlarlar. Biçicinin belli bir bölgede Tiberium toplaması istenirse, bu, biçiciyi seçip söz konusu yeni bölgeyi hedefleyerek gerçekleştirilir. Biçici otomatik olarak tehdit oluşturan bölgelerden kaçır ve yakındaki bir tehlikeden dolayı herhangi bir bölgeye giremediği zaman size haber verir. Tiberium Biçiciler, özellikle emir verilmediği taktirde düşman bölgesine girmezler.

## **Levazimat Ulaştırma Araçları [Dropship]**



Bu araçlar, gerekli eşyaları ve takviyeyi savaş alanı üzerinde belli noktalara götürürler. Savaşın sıcak anında bu aracın takviyelerle gelmesi zafer ve yenilgi arasındaki fark anlamına gelebilir. Bu araçlar sadece belli teklî görevlerde kullanılabilir ve asla direkt olarak kontrol edilemezler.

## **Kodiak [The Kodiak]**



Kodiak, GDI'nin seyyar komuta merkezidir. Yarbay McNeil ve mürettebatı Kodiak'ta kalır ve savaştan savaşa gitmek için bunu kullanır. Doğal olarak, komuta merkezindekileri direkt olarak tehlikenin içine atmamak için Kodiak savaşı uzaktan izler. Ancak, belli şartlar Kodiak'ın saldırılara açık olmasına neden olabilir. Eğer böyle bir durumla karşılaşırsanız, ne pahasına olursa olsun onu koruyun çünkü yok edilmesi halinde savaş sona ermiş demektir!

## **Deniz Ejderhası Nakliye Aracı [Orca Transport]**



Sadece tek oyunlu görevlerde kullanılan bu nakliye aracı savaş haritası üzerindeki herhangi bir noktaya maksimum kapasite 5 olacak şekilde asker taşıyabilmektedir. Yüklenmesi ve boşaltılması, Amfibi APC'nin yüklenmesi ve boşaltılması ile aynıdır.

## **Seyyar İnşaat Aracı [Mobile Construction Vehicle]**



Her türlü üssün kuruluşu Seyyar İnşaat Aracı ile başlar. Kendisini inşa alanında tam olarak kullanabilen MCV hem GDI hem de Nod için oldukça pahalıya mal olan bir üründür.

## NOD BİRİMLERİ - SINIFLANDIRILMIŞ

### Hafif Donanımlı Savaşçı Piyade [Light Battle Infantry]



Bu asker tipi, GDI ve Nod ordusunun dayanak noktasıdır. Bir M16 Mk. II tüfeği ile donanmış olan bu piyade çoğu hedefe hafif zarar verirler. Yavaş olmalarına rağmen, hızlarından az bir kayıp vererek çeşitli arazi şartlarında ilerleyebilmektedirler. Ayrıca, araçların geçemediği veya büyük hasarlara uğradığı arazilerin veya tehlikeli bölgelerin belli başlılarından geçebilme yeteneğine de sahiptirler.

### Cyborg Askeri [Cyborg Infantry]



Cyborg askeri, Nodların, Tiberiumdan dolayı mutasyona uğrayan insanları makinelerle birleştirmelerinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Ağır vücut zırhları ve yüksek tahrip gücüne sahip tüfekleri vardır.

### Roketçi [Rocket Infantry]



Nodların bu ağır silahlı askeri, araçlara, yapılar, askerlerine ve hava araçlarına karşı oldukça etkili ve omuzda taşınan bir roket atara sahiptir. Roket atarın ağır olmasından dolayı, bu asker hafif donanımlı savaşçı piyadeden daha yavaştır, ancak daha yüksek tahrip gücüne sahiptir.

### Mühendis [Engineer]



Yavaş ve silahsız olan mühendisler son derece kritik bir öneme sahiptirler. Düşman yapılarını ele geçirebilen tek birim olan mühendislerin taktik şekilde kullanımı çoğu komutan arasında bir sanat olarak değerlendirilir. Birim, her birinin aşağıda açıklandığı çeşitli kullanım amacına sahiptir. Mühendis biriminin, aşağıdaki eylemlerden herhangi birinin yerine getirilmesi sırasında kaybedilmediğini unutmayın.

1. Düşman yapılarının ele geçirilmesi: Mühendisler, düşman yapılarını ele geçirme bunları sizin kontrolünüze sokma yeteneğine sahiptirler. Bu işlem, bir mühendis seçilerek ve daha sonra da seçilmiş olan bu mühendisi ele geçirmek istediğiniz yapıya göndermek için söz konusu yapının üzerine tıklamak suretiyle yapılır. Herhangi bir yapının ele geçirilebilmesi için sadece tek bir mühendis gereklidir.



2. Hasar görmüş yapıların onarılması: Mühendisler, hasar görmüş herhangi bir yapınızı tam işlerliğe getirebilme yeteneğine sahiptirler. Bunun için, mühendisi seçin ve tamamen onarmak istediğiniz yapınızı aydınlatın. Altın bir "vida anahtarı" ikonu belirlediğinde yapının onarılabilirliği anlaşılacaktır. Mühendisi, söz konusu yapıya göndermek için sol fare tuşuyla tıklanması yeterlidir.

3. Hasar görmüş köprülerin onarılması: Tiberian Sun içindeki çoğu köprünün, tek bir ucunda veya her iki ucunda da bir "onarım kulübesi" bulunmaktadır. Bir mühendisin buraya gönderilmesiyle, o köprünün eksik kısımları tekrar inşa edilecek ve her türlü hasar onarılacaktır. Mühendisi, onarım kulübesine göndermek için sol fare tuşuyla tıklanması yeterlidir.

### **Cyborg Komando [Cyborg Commando]**



Görevlerini başarıyla tamamlayan cyborglar modernize edilip rütbeleri yükselttiler Nod Cyborg Komandoluğuna terfi edilir. Bütün üsleri alabilecek ateş gücüne sahip olan cyborg komandolar savaş alanında büyük bir tehlike oluştururlar. Zincir silahı ve alev kapanı ile komando araçların, askerlerin ve yapıların işlerini çabucak bitirebilir.

### **Mutant Teröristler [Mutant Hijacker]**



Mutant komandolarının bir başka sınıfıdır. Bu komando türü, dilediği aracı kaçırabilmektedir. Bu komando seçilip, kursor bir düşman aracını üzerine konuşturulursa, kursor "Giriş" kursorü şekline gelir ve bu da aracın çalınabileceği anlamına gelir. Kursor bu şekildeyken bir aracın üzerine tıklanması bu komandoyu araca göndererek onu çalışmasını sağlar. Araç çalındıktan sonra, araç yok edilene kadar terörist mutant buradan çıkamaz. Yok edilirken, komando araçtan çıkar ve başka bir aracı çalmaya hazırlanır. Bütün mutant birimlerde olduğu gibi, bu komando türü de bir aracın içerisinde bulunmazken Tiberium ile iyileştirilebilir.

### **Yer Altı APC [Subterranean APC]**



Yer altı APC, maksimum sayıları beş olacak şekilde yer altından bir hedefe asker taşır. Yer altında olduğunda APC düşman tarafından görülmez, ancak GDI Sensör Dizisi tarafından tespit edilebilir. APC, sert arazi, su gibi belli arazi türlerinin altındayken yer yüzüne çıkamaz.

### **Saldırı Dairesi [Attack Cycle]**



Esasen keşif birimi olarak kullanılan saldırı dairesi Nodların en hızlı kara birimidir. Zırhından dolayı hızı biraz düşük olsa da, bu daire, yok edilmeden önce orta derecede hasara dayanabilmektedir. Hem hava hem de yer hedeflerini vurabilen ikiz roket atarlar taşımaktadır.

### **Avcı-Arayıcı Uçağı [Hunter-Seeker Droid]**



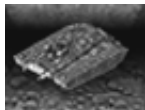
Avcı-arayıcı uçağı, savaş alanını "temizlemek" için kullanılan şimşek hızındaki bir pilotsuz uçaktır. Avcı-arayıcı uçaklar, rastgele şekilde düşman birimlerini veya yapılarını arar ve onlara takılırlar. Takıldıklarında ise kendilerini yok ederek takıldıkları birimi veya yapıyı da yok etmiş olurlar. Birim, serbest bırakıldığında, kontrol edilemez ve otomatik olarak kurbanını arar.

### **Ot Yiyici [Weed Eater]**



Bu Nod aracı, kimyasal füzelerde kullanılacak Tiberium damarlarının toplanmasında yararlanılan dev bir çim biçme makinesidir. Bu aracın normal bir biçiciden iki farkı bulunmaktadır. Tiberium kristallerini değil, Tiberium damarlarını toplar ve topladıklarını, rafineriye değil Tiberium atık merkezine bırakır. Toplanan Tiberium damarları atık merkezinde işlendikten sonra ölümcül kimyasal füze olarak kullanılabilir.

### **Kene Tank [Tick Tank]**



Bu hafif savaş tankı, savunmasını arttırmak ve seyyar batarya savunması yapabilmek için kendisini yere gömebilmektedir. Gömüldüğünde, sadece taret ve küçük bir kısmı toprak üstünde durur.

Kene tankı saklamak için ilk önce onu seçin ve daha sonra tekrar sol fare tuşuyla üzerine tıklayın. Tank toprağa gömülecek ve sabit şekle girecektir. Birimi tekrar hareket ettirmek için, ilk önce onu seçin ve daha sonra tekrar sol fare tuşuyla üzerine tıklayın. Tank topraktan çıktıktan sonra tekrar hareket edebilir duruma gelecektir.

### **Gizli Tank [Stealth Tank]**



En yeni gizli savaş aracı olan gizli tank, düşmanlar tarafından tespit edilmemek için kendisini saklayabilecek yeteneğe sahiptir. Gizli jeneratörün müthiş gürültüsünden dolayı ateş anında saklanamamaktadır. Sadece piyade ve üs savunmaları bu tankı açığa çıkartabilir. Ancak GDI'nin seyyar Sensör Dizisi bu tankın varlığını tespit edebilmektedir.

## Topçu [Artillery]



Geri çekilme korkusu olmaksızın hasar vermeye ihtiyaçları olduğunu anladıklarından dolayı Nodlar yeni bir uzun menzilli top platformu geliştirmişlerdir. Geri tepme etkisinden dolayı, bu birim seçilmediğinde ateş edememektedir ve seçildiğinde de hareket edememektedir. Birimi açmak için ilk önce onu seçin, daha sonra ise tekrar sol fare tuşuyla tıklayın. Tersini yapmak için ise açılmış olan birimi seçin ve tekrar sol fare tuşuyla üzerine tıklayın.

## Yırtıcı Kuş [Harpy]



Piyade ve hafif zırlı araçlara karşı mükemmel bir birim olan Yırtıcı Kuş savaş helikopterlerinin en yenisidir. Bütün uçan birimlerde olduğu gibi, Yırtıcı Kuş da, silahlarını doldurmak için helikopter platformuna dönmesi gerekmektedir.

## Onarım Takımı [Mobile Repair Vehicle]



Bu robotik araç, savaş alanı üzerindeki hasar görmüş olan araçların onarılmasını sağlar. Onarım takımının, bir aracı tekrar savaşa hazır duruma getirmek için gerekli olan bütün araç-gereçlere sahip olan uzatılabilir bir kolu bulunmaktadır. Bu birimin muhafız moduna getirilmesi hemen yakınındaki bütün birimlerin otomatik olarak onarılmalarını sağlayacaktır.

## Biçici [Harvester]



Her iki taraf için de mali açıdan önemli olan biçici Tiberium toplayabilen tek birimdir. Eğer yakınlarında bir Tiberium alanı varsa, biçiciler otomatik olarak buradan Tiberium toplamaya başlarlar. Biçicinin belli bir bölgede Tiberium toplaması istenirse, bu biçiciyi seçip söz konusu yeni bölgeyi hedefleyerek gerçekleştirilir. Biçici otomatik olarak tehdit oluşturan bölgelerden kaçır ve yakındaki bir tehlikeden dolayı herhangi bir bölgeye giremediği zaman size haber verir. Tiberium Biçiciler, özellikle emir verilmediği taktirde düşman bölgesine girmezler.

## Peri [Banshee]



Yaratık teknolojisi ile yapılan deneyler Nodların bir sonraki jenerasyonun savaş hava aracını geliştirmelerini sağlamıştır. Kod adı Peri olan bu parlak hava aracı her türlü birimi veya yapıyı, ikiz plazma topları içinde doğrayabilme yeteneğine sahiptir.

## Seyyar İnşaat Aracı [Mobile Construction Vehicle]



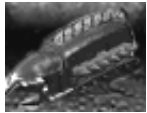
Her türlü üssün kuruluşu Seyyar İnşaat Aracı ile başlar. Kendisini inşa alanında tam olarak kullanabilen MCV hem GDI hem de Nod için oldukça pahalıya mal olan bir üründür. MCV'yi açmak için, onu seçin ve aydınlatın. Eğer "açılmıyor/no deploy" kursorünü görürseniz bir şeyler birimin açılmasını engelliyor demektir. Diğer bütün araçları ve askerler, onun uzağında tutun veya açılmasını engelleyen ağaç ve kayalık bölgelerden başka bir yere hareket edin.

## Şeytan Dili Alev Tankı [Devil's Tongue Flame Tank]



Terör yenmesi güç bir silahtır ve bu birimin kabus görünümü GDI ordularının korkudan titremelerine neden olmaktadır. En sert yüzeyler haricinde her yerde saklanabilen bu birim saldırı beklemeyen birimler üzerine ölümcül jetlerini gönderir. Uzun süre kullanımı durumunda çeliği bile eritebilmesine rağmen alevleri özellikle piyade ve yapılar üzerinde son derece etkilidir.

## Montauk



Montauk, Nodların seyyar komuta merkezidir. Yarbay Slavik ve mürettebatı Montauk'ta kalır ve savaştan savaşa gitmek için bunu kullanır. Yer altında saklanabilme yeteneğine sahip Montauk, komuta merkezindekileri direkt olarak tehlikenin içine atmamak için savaşı uzaktan izler. Ancak, belli şartlar Kodiak'ın saldırılara açık olmasına neden olabilir. Eğer böyle bir durumla karşılaşırsanız, ne pahasına olursa olsun Montauk korunmalıdır!

## GDI YAPILARI - SINIFLANDIRILMIŞ

### İnşa Bahçesi [Construction Yard]



Burası hayatın başladığı yerdir. Oyuncunun başka yapıları inşa etmesini sağlar, bu nedenle her komutan için buranın savunması en üst önceliğe sahiptir. Bazı görevlerde, oyuncular İnşa Bahçesi içinde açılabilen bir MCV ile oyuna başlarlar. Diğer görevlerde ise, İnşa Bahçesi zaten konuşlandırılmıştır.

### GDI Güç Rektörü [GDI Power Plant]



Güç reaktörleri üs yapıları için güç temin ederler ve üs savunmalarını etkin tutulması konusunda oldukça önemli bir role sahiptirler. GDI güç reaktörleri eklenebilen güç jeneratörleri aracılığıyla güncelleştirilebilmektedirler. Her bir güç reaktöründe eklenebilen jeneratörler için iki adet boş güncelleştirme pedi bulunmaktadır. Her biri yapının güç çıkışını, güncelleştirmemiş reaktöre göre % 50 oranında yükseltir.

### GDI Kışlaları [GDI Barracks]



Kışlalar, piyadelerin eğitimlerinin yapıldığı yerdir, ancak bunun yanı sıra üs savunma yapıları için de bir ön şarttır.

### Tiberium Rafinerisi [Tiberium Refinery]



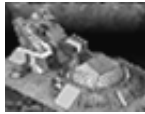
Rafineri, toplanmış Tiberiumu oyuncu için krediye dönüştürmektedir. Rafineri dolu olduğunda, fazla Tiberiumu depolamak için mutlaka silolar oluşturulmalıdır. Rafineride veya silolarda yer kalmamışsa fazla Tiberium kaybedilecektir.

### Elektromagnetik Atım Topu [Electromagnetic Pulse(EMP) Cannon]



EMP topu, her türlü mekanize aracını kısa bir süre için işlevini yerine getirememesine neden olan yüksek güçlü elektro magnetik enerji yayar. Bu güce kapılan her türlü araç veya yapı etki geçene kadar kullanım dışı olur.

## Alev Savunma Jeneratörü [Firestorm Defence Generator]



Bu yapı, sonsuz miktarda yüksek bir güç alanı oluşturur. Jeneratör inşa edildikten sonra, özel alev savunma yayıcıları, savunulacak alanın etrafına duvar gibi örülmelidir. Aktif hale getirildiğinde, bu yayıcıların oluşturduğu güç alanı geçilmez niteliktedir. Alev savunma jeneratörü yüksek miktarlarda enerji harcar, bu nedenle, tekrar şarj ihtiyacı hissetmeden kısa bir süreliğine kullanılmalıdır. Bu kalkan istendiği zaman açılıp kapatılabilir.

## Alev Duvarı Bölümleri [Firestorm Wall Sections]



Alev Savunma Jeneratörü ile birlikte kullanılan bu yayıcılar bir duvar gibi konuşlandırılır ve Alev Savunma Kalkanı kontrol altında tutarlar. Bu yayıcılar, ister tamamen bir üssü çevreleyecek şekilde isterseniz önemli savunma noktalarında kullanabilirsiniz.

## Radar [Radar Installation]



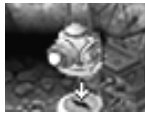
Radar, komutanların savaş alanını ve dost veya düşman birimlerinin ilgili konumlarını gözlemelerini sağlamaktadır. Radar görüntüsünün aktif almasını sağlamak için radara sürekli olarak güç verilmelidir.

## İyon Topu Kontrolü [Ion Cannon Control]



İyon topu, iletişim merkezinin bir güncelleştirme özelliği olup GDI'nin yörüngesel iyon topunun hedef ayarının yapılmasını sağlar. Bu ayar olmaksızın, iyon topu kullanılamaz.

## Avcı-Arayıcı Kontrolü [Hunter-Seeker Control]



Bu güncelleştirme özelliği ise GDI iletişim merkezinin, Avcı-Arayıcı birimi ile temasa geçerek iki yönlü iletişim ile düşman hedeflerini ele geçirmesinde ona yardımcı olmasını sağlamaktadır. Bu özellik, Avcı-Arayıcı birimin kurulması için gereklidir.

## Güç Türbinleri [Power Turbines]



Güç çıkışını arttırmak için güç reaktörüne iki adeti geçmeyecek şekilde güç türbinü ilave edilebilmektedir. İlave edilen her bir jeneratörün çıktısı yeni bir güç reaktörünkinden daha azdır, ancak maliyeti de ona oranla daha düşüktür.

## Tiberium Silosu



Tiberium siloları, rafinerinin maksimum seviyesinde olduğu zamanlarda fazla Tiberiumu depolamak için kullanılır. Eğer bir Tiberium rafinerisi full kapasitede ve kullanılabilir silo da mevcut değilse, biçiciden gelen Tiberiumun fazlası kaybolacaktır.

## Silah Fabrikası [GDI War Factory]



Bu yapı, araçların üretildiği yerdir. İleri teknolojiye sahip araçlar, silah fabrikasında üretilmeden önce ilave yapılara ihtiyaç duyarlar.

## Bileşen Kulesi [Component Tower]



Modüler bir yapı prensibine dayanan bileşen kulesi bütün GDI üs savunmalarının temelini teşkil etmektedir. Bileşen kuleleri ya bireysel yapılar olarak ya da bir duvarın bir parçası olarak inşa edilirler. Şu üç silahtan biri bir bileşen kulesine konuşlandırılabilir: Vulcan topu, RPG rampası, veya SAM rampası.

## Vulcan Topu Bileşeni [Vulcan Cannon Component]



Vulcan topu, yüksek hızda iki adet 50 mm mermi atan bileşenden oluşmaktadır. Top, esasen piyadelere karşı kullanım amaçlıdır, ancak araçlar üzerinde de daha az da olsa etkilidir.

### **Roket Çarklı El Bombası Bileşeni [Rocket Propelled Grenade Component]**



Roket çarklı el bombası, ya da RPG, özelliği rampaları düşman birimlerine el bombası fırlatır. RPG araçlara karşı kullanım için tasarlanmış, ancak piyadelere karşı da kullanılmaktadır. Patlayıcı özelliği hedefin etrafındaki diğer birimlerin de hasar görmesine neden olmaktadır.

### **Karadan Havaya Roket Bileşeni [Surface to Air Missile Component]**



Karadan havaya gönderilen füzeler ya da SAM'lar, GDI'nin hava saldırısına karşı kullandığı savunma sistemidir. SAM'lar sadece uçan birimler için kullanılabilir.

### **İniş Pisti [Helipad]**



Helipad, Orca savaşçıların, bombacıların ve nakliye araçlarının üretimini ve tekrar silahlandırılmasını sağlar. İniş pisti olmaksızın, hava aracı üretimi ve saldırıdan dönüşte tekrar silahlanması yapılmaz.

### **Teknoloji Araştırma Merkezi [GDI Tech Centre]**



Teknoloji araştırma merkezi, GDI'nin yüksek teknolojili silah araştırmasını yürüttüğü yerdir. Yüksek teknolojideki belli başlı birimlerin ve yapıların inşa edilmesinden önce bu yapının oluşturulmuş olması gerekmektedir.

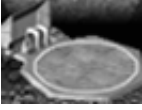
### **Güncelleştirme Merkezi [GDI Upgrade Centre]**



Güncelleştirme merkezi, savaş alanı üzerindeki çeşitli birimlerle ve yapılarla iletişim kurmak amacıyla kullanılır. Güncelleştirme merkezlerinin iki güncelleştirme pedi bulunmakta ve aşağıdaki güncelleştirme özelliklerini kabul edebilmektedirler: İyon topu kontrolü ve Avcı-Arayıcı kontrolü.



### **Bakım Deposu [Service Depot]**



Araçları ve hava araçlarını onarmak için kullanılır. Bir araç ya da hava aracı bu yapıya inebilir ve eğer yeterli kredi mevcutsa, birim tamamen onarılır. Birimler, bir kutu tarafından seçilmek ve daha sonra onarım deposunu hedeflemek suretiyle sıraya sokulur.

### **Beton Duvarları [Concrete Walls]**



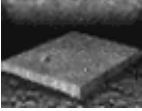
Kum torbalarından daha etkili bir savunma yapısı olan beton duvarlar hem piyadeleri hem de araçları durdurmak konusunda etkilidir. Sadece belli birimler bu defansif duvarları vurabilir.

### **Otomatik Kapı [GDI Automatic Gate]**



Bu yapı, düşman birimlerinin ve yayılan Tiberium üsse girmesini engellemek için kullanılır. Kapı, geçmelerini sağlamak için dost birimler geldiğinde otomatik olarak açılır, ancak düşman birimlere açılmaz.

### **Kaldırım [Pavement]**



Kaldırım, üssünüzün, ağır ateş hattı ve patlamalar sağlayan gizli birimlerden korunması sağlamanın yanı sıra üssünüzde kraterlerin oluşmasını önler. Buna ilaveten, kaldırım üzerindeki birimler normal arazideki birimlerden daha hızlı hareket eder.

Diğer yapıların konuşlandırılmasına benzemeyen kaldırım konuşlandırma göğüslüklerinden herhangi birinin kırmızı olduğunda oluşturabilir. Sadece oluşum anında beyaz renkte olan karelere kaldırım yapılabilir. Kaldırım eğilimli yerlerde ve mevcut yolların üzerlerinde oluşturulamaz.



## NOD YAPILARI - SINIFLANDIRILMIŐ

### İnŐa Bahçesi [Construction Yard]



Burası hayatın başladığı yerdir. Oyuncunun başka yapıları inşa etmesini sağlar, bu nedenle her komutan için buranın savunması en üst önceliğe sahiptir. Bazı görevlerde, oyuncular İnŐa Bahçesi içinde açılabilen bir MCV ile oyuna başlarlar. Diğer görevlerde ise, İnŐa Bahçesi zaten konuşlandırılmıştır.

### Güç Reaktörü [Power Plant]



Güç reaktörleri, bir üs içindeki bütün yapılar için güç temin ederler. Yeteri miktarda güç olmadan, yapılar ya hiç işlevlerini yerine getiremeyecek ya da düşük kapasitede çalışacaklardır.

### Nod Tayfası [Hand of Nod]



Nod tayfası, Nod piyadelerinin eğitildikleri yerdir. Üs savunmaları oluşturmak için bu Nod tayfası bir ön şarttır.

### Tiberium Rafinerisi [Tiberium Refinery]



Rafineri, toplanmış Tiberiumu oyunu için krediye dönüŐtürmektedir. Rafineri dolu olduğunda, fazla Tiberiumu depolamak için mutlaka silolar oluşturulmalıdır. Rafineride veya silolarda yer kalmamışsa fazla Tiberium kaybedilecektir.

### Elektromagnetik Atım Topu [Electromagnetic Pulse Cannon]



EMP topu, her türlü mekanize aracını kısa bir süre için işlevini yerine getirememesine neden olan yüksek güçte elektro magnetik enerji yayar. Bu güce kapılan her türlü araç veya yapı etki geçene kadar kullanım dışı olur.

### **Gizli Jeneratör [Stealth Generator]**



görünecektirler.

Bu yapı, geniş bir alandaki bütün birimleri ve yapıları gizleyebilmektedir. Gizli Jeneratör kapanana, üssün enerjisi azalana veya jeneratör yok edilene kadar üs gizli kalacaktır. Etki altındaki üs savunmaları ve birimler sadece ateş ettiklerinde veya etki alanını terk ettiklerinde görünebilecekler. Unutulmamalıdır ki, savaş fabrikasından veya Nod tayfasından çıkan birimler veya rafineriden çıkan biçiciler jeneratör, ayarlanarak onları gizleyene kadar görüneceklerdir.

### **Nod Radarı [Nod Radar]**



Radar, komutanların savaş alanını ve dost veya düşman birimlerinin ilgili konumlarını gözlemelerini sağlamaktadır. Radar görüntüsünün aktif almasını sağlamak için radara sürekli olarak güç verilmelidir.

### **İleri Seviyede Güç Reaktörü [Advanced Power Plant]**



Bu yapı, güç üretme ve onu üsse yayma konusunda normal güç reaktörü gibi çalışır. Ancak, daha büyük boyutundan ve etkisinden dolayı, ileri seviyedeki bir güç reaktörü normal güç reaktöründen iki kat yüksek verimle çalışır.

### **Tiberium Silosu [Tiberium Silo]**



Tiberium siloları, rafinerinin maksimum seviyesinde olduğu zamanlarda fazla Tiberiumu depolamak için kullanılır. Eğer bir Tiberium rafinerisi full kapasitede ve kullanılabilir silo da mevcut değilse, biçiciden gelen Tiberiumun fazlası kaybolacaktır.

### **Silah Fabrikası [Nod War Factory]**



Bu yapı, araçların üretildiği yerdir. İleri teknolojiye belli başlı araçlar, silah fabrikasında üretilmeden önce ilave yapılara ihtiyaç duyarlar.

## **Tiberium Atığı Merkezi [Tiberium Waste Facility]**



Tiberium atığı merkezi, ot yiyici birimi için bir çeşit boşaltım noktasıdır. Bu yapı, toplanmış olan Tiberiumu rafine eder ve kimyasal füzelerde kullanılması için konsantre hale getirir. Yeterli miktarda Tiberium toplandıktan sonra, otomatik olarak kimyasal füzeler içine yerleştirilir, ancak bunun için bir füze silosunun hazır olması gerekmektedir. Oluşturulduğunda ise bu atık merkezi bir ot yiyici birim ile gelir.

## **Lazer [Laser]**



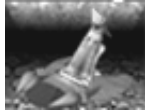
Lazer atımlı top Nodların ana üs savunma sistemidir. Büyük kardeşi Işık Sütunu gibi düşman birimlerine lazer ışığı huzmesi gönderir. Lazer teknolojisindeki son zamanlarda elde edilen gelişmeler, düşük enerji durumlarında işlevini yerine getirmeye devam edebilmesi için lazer atımını kendi gücünü kendisinin oluşturmasını sağlamıştır.

## **Karadan Havaya Füze Bölgesi [SAM Site]**



Bu yapı ya da kısaca SAM bölgesi, düşman hava araçlarına karşı ana savunma sistemidir ve sadece uçan araçlara karşı kullanılabilir.

## **Işık Sütunu [Obelisk of Light]**



Bu, korkunç güçte bir silahtır. Savaş alanında görüldüğü en son zamandan beridir müthiş bir gelişim göstermiştir. Vuruş gücü artmış olduğundan bu silahın gazabından ancak bir kaç birim kurtulabilir.

## **Teknoloji Araştırma Merkezi [Nod Tech Centre]**



Teknoloji araştırma merkezi, Nodların yüksek teknolojili silah araştırmasını yürüttüğü yerdir. Yüksek teknolojideki belli başlı birimlerin ve yapıların inşa edilmesinden önce bu yapının oluşturulmuş olması gerekmektedir.

### **Nod İniş Pisti [Nod Helipad]**



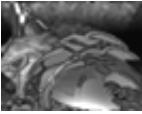
Nod iniş pisti, Banshee ve harpy hava aracının üretimini ve tekrar silahlandırılmasını sağlar. İniş pisti olmaksızın, hava aracı üretimi ve saldırıdan dönüşte tekrar silahlanması yapılamaz.

### **Füzel Silosu [Missile Silo]**



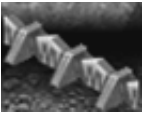
Füze silosu, Nodların, özellikle füze takımı veya kimyasal füze olmak üzere, uzun menzilli füzelerini düşman üzerine göndermelerini sağlamaktadır.

### **Nod Mabedi [Temple of Nod]**



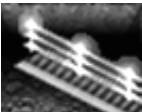
Bu gizemli yapının koridorlarında, Nodlar Tiberium deneylerini ve etkili araştırmalarını yürütmektedirler. Mabedin inşa edilmesi, Avcı-Arayıcı pilotsuz uçaklarını kullanılabilir duruma getirir ve Cyborg Komando ve Mutant Hijacker birimlerinin oluşturulmasını sağlar. Bu özel askerleri oluşturmak için gerekli olan kaynaktan dolayı sadece bir defada bunlardan sadece biri ordunuzda bulunabilir. Bir diğeri, ancak önce oluşturduğunuz asker yok edildiğinde kullanabilirsiniz.

### **Nod Duvarları [Nod Walls]**



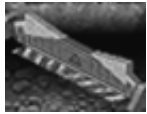
Kum torbalarından daha etkili bir savunma yapısı olan beton duvarlar hem piyadeleri hem de araçları durdurmak konusunda etkilidir. Sadece belli birimler bu defansif duvarları vurabilir.

### **Lazer Çiti [Laser Fencing]**



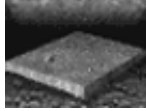
Lazer çiti, sürekli olarak aralarında lazer huzmesi oluşturan yayıcılardan meydana gelerek araçların ve piyadelerin durdurulmasında etkin rol oynar. Lazer çiti, birbirleri arasında 4 adete kadar hücreden oluşabildiğinden, defansif bir çevre çabucak oluşturulabilir. Ancak, kullanımda kalması için yüklü miktarda güce ihtiyaç duyar..

### **Otomatik Kapı [Nod Automatic Gate]**



Bu yapı, düşman birimlerinin ve yayılan Tiberium üsse girmesini engellemek için kullanılır. Kapı, geçmelerini sağlamak için dost birimler geldiğinde otomatik olarak açılır, ancak düşman birimlere açılmaz.

### **Kaldırım [Pavement]**



Kaldırım, üssünüzün, ağır ateş hattı ve patlamalar sağlayan gizli birimlerden korunması sağlamanın yanı sıra üssünüzde kraterlerin oluşmasını önler. Buna ilaveten, kaldırım üzerindeki birimler normal arazideki birimlerden daha hızlı hareket eder.

Diğer yapıların konuşlandırılmasına benzemeyen kaldırım konuşlandırma göğüsüklerinden herhangi birinin kırmızı olduğunda oluşturulabilir. Sadece oluşum anında beyaz renkte olan karelere kaldırım yapılabilir. Kaldırım eğimli yerlerde ve mevcut yolların üzerlerinde oluşturulamaz.



## GDI VE NOD BİRİMLERİ

### GDI Birimleri

Hafif Piyade  
Disk Fırlatıcı  
Dikine Kalkan Uçak Donanımlı Piyade  
Sihhiye  
Mühendis  
Wolverine  
Amfibi  
Titan  
Hover Çok Atımlı Roket Sistemi  
Parçalayıcı  
Seyyar Sensör Dizisi  
Deniz Ejderhası Savaşçısı  
Deniz Ejderhası Bombacısı  
Deniz Ejderhası Nakliye Aracı  
Biçici

### GDI Uzman Birimleri

Ghostalker  
Levazimat Ulaştıran Araçlar  
Kodiak  
Mammoth Mark. II  
Avcı-Arayıcı Uçağı

### Nod Birimleri

Hafif Donanımlı Savaşçı Piyade  
Cyborg Askeri  
Roketçi  
Mühendis  
Yer altı APC  
Saldırı Dairesi  
Şeytan Dili Alev Tankı  
Kene Tank  
Gizli Tank  
Topçu  
Yırtıcı Kuş  
Peri  
Ot Yiyici  
Biçici  
Harvester

### Nod Specials

Cyborg Komando  
Montauk  
Avcı-Arayıcı Uçağı  
Mutant Terörist

# GDI YAPILARI

## GDI Yapıları

İnşa Bahçesi  
Güç Reaktörü  
Güç Türbinleri  
Tiberium Refinerisi  
Tiberium Silosu  
GDI Kışlaları  
Silah Fabrikası  
Bileşen Kulesi  
Vulcan Topu Bileşeni  
Roket Çarklı El Bombası  
Karadan Havaya Roket Bileşeni  
Radar  
Güncelleştirme Merkezi  
Avcı-Arayıcı Uçağı  
İyon Topu Kontrolü  
İniş Pisti  
Teknoloji Araştırma Merkezi  
Bakım Deposu  
Elektromagnetik Atım Topu  
Alev Savunma Jeneratörü  
Alev Duvarı Bölümleri  
Otomatik Kapı  
Kaldırım  
Beton Duvarlar

## GDI Uzman Birimleri

İyon Topu Kontrolü  
Avcı-Arayıcı Uçağı  
Elektromagnetik Atım Topu  
Alev Savunma Jeneratörü

## Nod Uzman Birimleri

İnşa Bahçesi  
Güç Reaktörü  
Tiberium Rafinerisi  
Tiberium Silosu  
Nod Tayfası  
Silah Fabrikası  
Laser Kulesi  
Karadan Havaya Roket Bileşeni  
Elektromagnetik Atım Topu  
Tiberium Atığı Merkezi  
Işık Sütunu  
İniş Pisti  
Teknoloji Araştırma Merkezi  
Radar  
Füze Silosu  
Beton Duvarlar  
Lazer Çiti  
Nod Mabedi  
İleri Seviyede Güç Reaktörü  
Kaldırım  
Pavement  
Otomatik Kapı

## Nod Specials

Kimyasal Füzeler  
Multi-Missile  
Avcı-Arayıcı Uçağı  
Elektromagnetik Atım Topu



# C & C TIBERIAN SUN NASIL OYNANIR

## BAĞLANILMASI

### Oyuna Başlanması

#### TARAF SEÇİMİ: GDI VEYA NOD

COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN, iki farklı silahlı güçten birisi olarak oynamanızı sağlar: onurlu Global Savunma Girişimi (GDI-Global Defence Initiative) askerleri veya acımasız Nod Teşkilatı (Nod-Brotherhood of Nod) havarileri.

Eğer seçiminizi GDI tarafından yaparsanız, Nodlara karşı savaşacaksınız demektir. Eğer Nodları seçerseniz, GDI'lere karşı savaşacaksınız. Çok oyunculu oyunlarda, her iki taraf da Unutulmuşlar (The Forgotten) olarak bilinen istenmeyen Mutant kabilelerin çabalarını alabilmek için çaba sarf edebilir. Bununla birlikte, tek oyunculu görevde sadece GDI, Unutulmuşlar (The Forgotten) ile ittifak kurabilir.

GDI ve NOD güçleri son derece farklıdır; her birinin kendine özgü zayıflıkları ve üstünlükleri bulunmaktadır. Buna ilaveten, her bir taraf farklı birimlere, teknolojilere ve savaş felsefelerine güvenmektedir. GDI, klasik askeri teknikleri ve birimleri kullanırken, NOD'lar gizli ve ileri teknolojiden faydalanır. Ana menüden yeni bir seferberliğe başladığınızda, hangi tarafı temsil etmek istediğinizi soran bir diyalog kutusu ile karşılaşsınız. Seçiminizi yapmak için, oynamak istediğiniz tarafın üzerine tıklamanız yeterlidir; daha sonra da oyun başlayacaktır. Ayrıca, oyunu ilk kez oynadığınızda, GDI veya NOD seçiminizi yaparak da oynamak istediğiniz tarafı seçebilirsiniz.

## BAŞLIK EKRAMENÜSÜ [TITLE SCREEN MENU]



Oyun başladığında, ilk gideceğiniz yer Başlangıç Ekranıdır (Start Up Screen), burada GDI veya NOD olarak tarafınızı seçtikten sonra direkt olarak ana menü ekranına gitmeden önce tanıtım filmi başlayacaktır. Ana menüden, ne tür bir oyun oynamak istediğinizi belirleyebilir, oyun seçeneklerini ayarlayabilir, kaydedilmiş bir oyunu yükleyebilir ve yakında çıkacak olan Westwood prodüksiyonlarına göz atabilirsiniz.



## YENİ BİR SEFERBERLİĞİN BAŞLATILMASI [START NEW CAMPAIGN]



Yeni bir seferberlik başlatmak istiyorsanız, bu seçeneği kullanın. Temsil etmek istediğiniz tarafı (GDI veya NOD) seçmenizi sağlayacak olan bir ekran ile yeni oyununuza başlayabileceksiniz.

## ZORLUK DERECELERİ [DIFFICULTY LEVELS]

Oyunun dengesini değiştirecek üç adet zorluk derecesi bulunmaktadır. Oyunu "Normal" zorluk derecesinde oynamanızı tavsiye ederiz, ancak oyunun çok kolay veya çok zor olduğunu düşünürseniz, "Kolay-Easy" veya "Zor-Hard" ayarını getirmek suretiyle oyunun zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz. Oyunun zorluk derecesi sadece ve sadece oyuna başlamadan önce ayarlanabilir - seferberlik başladıktan sonra bu ayarı yapamazsınız.

Seçmiş olduğunuz zorluk derecesine göre, düşmanınızın birimlerinin ve yapılarının inşa edilmesi de daha ucuz/kolay ve daha hızlı/yavaş olacaktır.

## GÖREVİN YÜKLENMESİ [LOAD MISSION]



Eğer önceden kaydedilmiş olan bir görevi oynamak isterseniz, bu seçeneği kullanabilirsiniz.

### Görev Yükleme Ekranı [Load Mission Screen]

Bu ekrandan (şekle bakınız), kaydedilmiş olan görevleri taramak için yukarı veya aşağı ok işaretlerini kullanın. Tekrar yüklemek istediğiniz görevi seçin ve LOAD/YÜKLE komutu üzerine sol fare tuşuyla tıklayınız.

## ÇOK OYUNCULU OYUN [MULTIPLAYER GAME]



Bu seçenek, bir Seri bağlantılı (kullanılmayan modem veya modem) oyunu, deneme oyunu, çok oyunculu şebeke oyunu (eğer tespit edilmişse) veya Westwood Online üzerinden internet oyunu oynayabilmenizi mümkün kılmaktadır. Çok oyunculu oyun hakkında daha fazla bilgi edinmek için aşağıdaki Başlangıç Menü'sünden (Start Menu) veya Otomatik Oyun (AutoPlay) ekranından "dokümantasyon" bağlantısına bakınız.

## SEÇNEKLER [OPTIONS]

Bu ekrandan, oyun çözünümlü, ses şiddeti, klavye kısa yolları, şebeke seçenekleri ve hız, tarama hızı, today derecesi ve zorluk derecesi gibi oyun ayarlarını yapabileceğiniz ayarlara ulaşabilirsiniz.

## OYUNDAN ÇIKILMASI [EXIT GAME]

Oyundan çıkmak ve işletim sistemine dönmek için bu seçeneği seçin.

## TEMEL ARA YÜZEY [BASIC INTERFACE]

COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN için olan ara yüzey az bir çaba harcayarak birimlerinizi ve yapılarınızı maksimum derecede kontrol edebilenizi sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Farenizin pointeri ekranda dolaşacak ve tıkladığınız nesneye göre birimlerinize emir verebilir, yapılar inşa edebilir, saldırabilir, onarım yapabilir ve diğer çeşitli emirleri yerine getirebilirsiniz.

Bir kural olarak, COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN oyununda, sol fare tuşunun tıklanması emirleri teyit eder, modları değiştirir veya birimleri ve yapıların seçilmesini sağlar. Sağ fare tuşuna tıklanması ise eylemleri, modları ve seçimleri durdurur veya iptal eder.

## ETRAFINI TARAMANIZI [ŞARJ AROUND]

Ara gösterge penceresini savaş alanı etrafında dolaştırmak için, kursorü ekranın kenarına kadar taşıyın. Kursorü yeşil bir ok şeklini alır ve görüntü belirtilen yönde aranmaya başlar. Eğer savaş alanının kenarındaysanız, zaten savaş alanının kenarında olduğunuz anlamına gelen bir "ilerlenmez" işareti belirir ve böylece daha ileri gidemezsiniz. Ayrıca, sağ fare tuşunu basılı tutarak ve ilerlemek istediğiniz yönde fareyi taşımak suretiyle de ana gösterge penceresi ile savaş alanının taramanız mümkündür. Tarama hızı ayarı, oyun ayarları menüsünde yapılabilir.

### Tarama Okları Tarama Okları Kullanılamaz



## Ordularınızın Etrafta Dolaştırılması

Birimlerinizin hareket etmesini sağlamak için, ilk önce sol fare tuşuyla hareket etmesini istediğiniz birimin üzerine tıklayın, daha sonra seçmiş olduğunuz birimin savaş alanında gitmesini istediğiniz noktaya kursorü taşıyın.

Eğer kursorü potansiyel bir hedef üzerinde bulunuyorsa, hedef kursorülerinden birisine dönüşür. Bu noktada sol fare tuşuna tıklanması, birimin hedefe saldırmasını - tabii menzil içindeyse - veya hedefe doğru hareket edip menziline girdiğinde saldırmasını sağlar. Aksi takdirde, birimin, arazi geçilebilecek gibiyse, seçilen konuma hareket etmesini sağlayacaktır.

Bazı arazilerin yapısı, araçların değil, piyadelerin geçebileceği şekildedir. Eğer bir araca, geçemeyeceği bir araziye hareket etmesi emri verilirse, araç bu araziye mümkün olduğu kadar yaklaşır. Hareket/Saldırı modunu (veya herhangi bir modu) iptal etmek için sağ fare tuşunu kullanın; bunu yaptığınızda birim seçimi iptal edilmiş olacaktır. Artık seçimin iptal edilmesine rağmen, birim emirlerini tutacak ve son emri uygulamaya devam edecektir. Birimin hareketini durdurmak için, onu tekrar seçin ve yeni bir konuma yönlendirin veya durması için "S" düğmesini seçin.

### "Hareket etme" kursorü



### "Hareket Et" kursorü



## GRUP FAALİYETLERİ

Zaman kazanmak için, ordularınızı takımlar haline getirebilirsiniz. Birkaç birimi aynı anda seçmek için, sol fare tuşuna basın ve basılı şekilde tutun. Seçilmesini istediğiniz bütün grubu içine alacak şekilde fare kursorünü taşıyın. Bu seçimin alanını bir kutu hattı belirler. Bu seçim tamamlamak için, fare düğmesini serbest bırakın ve böylece kutu içinde bulunan bütün grupları bir takım haline getirmiş olun. Bir gruba emir verme şekliniz, tek bir birime emir verme şekliyle aynıdır. Grup içindeki belli birimler belli başlı emirlere tepki vermezler. Örneğin, saldırı yapması emredilen bir grup içindeki bir mühendis bu emri yerine getiremez çünkü silaha sahip değildir.

## **ÖRTÜ [THE SHROUD]**

Bir göreve başlarken, savaş alanının büyük bir kısmı siyah bir "örtü" altında bulunmaktadır. Bu, savaş alanının henüz keşfedilmemiş olan bilinmeyen bölgelerini temsil etmektedir. Siz, birimlerinizi görünen alanın kenarına doğru taşıdıkça birimin, görüş menziline göre bu örtülü alan açılacaktır. Biriminize, örtülü alanın içlerine hareket etme emri vererek bir anda büyük bir alanı açabilirsiniz.

## **YAN ÇUBUK [THE SIDEBAR]**

Yan Çubuk, ordularınızla direkt olarak ilgili olmayan bilgi ve yetenekler hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlayan bir araçtır. Bu, birimlerinizi ve yapılarınızı inşa etmek için ayarları size sunar. Eğer bir radar inşa ederseniz, bu yan çubukta savaş alanının radardan görüntüsünü bulabileceksiniz. Yan çubuk, ayrıca, üssünüzün, ürettiği güç miktarı ile ihtiyacı olan güç miktarını gösterir.

## **ÜSSÜNÜZÜN İNŞASI [BUILDING YOUR BASE]**

Birçok görevde başarının anahtarı kendi bölge üssünüzün inşa edilmesi ve savaş sırasında bu Üssün bakımı ve savunmasıdır. ÜS, birimlerin inşa edilmesi ve savunmasının yanı sıra kaynak toplamak için gereklidir (beraberindeki Tiberium Ekin Bıçıcısı ile birlikte Tiberium Rafinerisi üzerinden Tiberium hasadı).

Üssünüzün inşasına başlamak için, mutlaka bir inşa alanına sahip olmanız gerekir. Görev başladığında bir inşa alanınız yoksa, Seyyar İnşa Aracını (MCV-Mobile Construction Vehicle) kullanıma sokmalısınız. MCV'yi, inşa alanı olarak seçtiğiniz bölgeye taşıyın. Konuşlandırdıktan sonra, kursorü MCV üzerine getirin ve kursorün kullanım kursorüne dönüştüğünü görün. MCV'yi kullanabilmek için etraftan yeterince çok alan olması gerekmektedir. Eğer MCV'nizi kullanabilecek miktarda boş alan yoksa, kursor "kullanım dışı" kursor şekline gelecek ve MCV kullanım dışı kalacaktır. Aksi taktirde MCV'yi kullanmak için sol fare tuşu üzerine tıklayın ve onu inşa alanı haline getirin.

**"Kursorü Aç"**

**"Kursorü Açma"**



İnşa alanı oluşturulduğunda, yan çubuk aktif hale gelir ve ikonlarla dolar. Yan çubuğun üst tarafındaki büyük olan pencere içinde, seçmiş olduğunuz tarafa göre, bir GDI veya NOD logosu belirir. Radar inşasını tamamladığınızda ve onu çalıştıracak güce eriştiğinizde, bu alan sizin radar haritanızı gösterecektir.

## İNŞA [BUILDING]

Radar görüntüsünün altında dört düğmeden oluşan yatay bir sıra bulunmaktadır. Her bir düğmenin kendine özgü bir işlevi vardır: bir yapının onarılması, bir yapının veya biriminin satılması, bir yapıya güç verilmesi veya bu gücün kapatılması, veya yol noktası moduna girilmesi.

Bu düğmelerin altında iki kolon ikon bulunmaktadır. Sol taraftaki kolon, inşa alanınızın üretebileceği yapıları, sağ taraftaki kolon ise üretebileceğiniz birimleri gösterir. Yan çubukları altında bulunan ok işareti düğmeleri bu seçenekleri taramanıza yardımcı olmaktadır. Yukarı/aşağı ok işareti üzerine sol fare tuşuyla tıklanması aynı anda ikonların yukarı veya aşağı yönde taranmasını sağlamaktadır. Yukarı/aşağı ok işareti üzerine sağ fare tuşuyla tıklanması ise aynı anda ikonların tam bir sayfa büyüklüğünde taranmasını sağlamaktadır.

Bir yapı veya birim oluşturmak için, oluşturmak istediğiniz nesneyi temsil eden ikon üzerine sol fare tuşuyla tıklayınız. Genel renk tarafından gösterildiği gibi, inşa işlemi zaman alacaktır. Yapılmakta olan inşa işleminin maliyeti otomatik olarak kredinizden düşülecektir. Aynı anda ancak bir adet araç ve bir adet piyade oluşturabilirsiniz. Kursorün ikon üzerine getirilmesi (ancak tıklanmadan) o birimin inşa maliyetini gösterir.

Çok piyadelikli birimler ve araçlar sıraya sokularak otomatik olarak oluşturulmaları sağlanabilir. Bu işlem, oluşturmak istediğiniz birimler için farklı ikonlar üzerine tıklamak suretiyle gerçekleştirilebilmektedir. Aynı anda üretimi yapılabilecek nesne sayısı beş ile sınırlıdır.

Bir yapının inşası tamamlandığında, yan çubuk içindeki seçilmiş olan ikonun üst tarafından "READY/HAZIR" yazısı belirir. Bu ikonun üzerine sol fare tuşuyla tıkladığınızda fare kursorü savaş alanında bir konuşlandırma kafes şeklini alır. Kafes, bina, kullanıma alındıktan sonra ne kadar bir boş alan gerektirdiği hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlar. Kafesi, bina için seçmiş olduğunuz bölgeye taşıyın ve binayı konuşlandırmak için sol fare tuşuyla tıklayın. Binayı konuşlandırmak için kafes tamamen beyaz renkte olmalıdır. Konuşlandırma kafesi içinde bulunacak olan kırmızı hücreler, konuşlandırma alanının kapalı olduğunu ve binanızı konuşlandırmayacağınız anlamına gelmektedir.

Konuşlandırma kafesi savaş alanında olduğunda daha fazla yapı inşa edemezsiniz. İlave yapılar inşa edebilmek için, ya tamamlanmış olan binayı konuşlandırmalı ya da konuşlandırmayı iptal etmelisiniz. İptal etmek için, konuşlandırma kafesi aktif haldeyken sağ fare tuşuyla tıklamanız yeterli olacaktır. Bunu yaptığınızda kafes kaybolacaktır. Yan çubuk içindeki ikon üzerine sağ fare tuşuyla tıklanması binanın iptal edilmesine neden olur ve kredilerinizi geri alabilmenizi sağlar.

Bir birimin eğitimi veya inşası tamamlandığında ana binadan yeni bir birim çıkar (piyadeler için kışla; araçlar için ise savaş fabrikası). Bu binaların önünde biraz boş yer bırakılması yararlı olacaktır çünkü böylelikle birimler burada sıkışıp yeni gelen birimlerin önünü kapatmamış olacaktırlar.

## GÜÇ [POWER]

İnşa ikonlarının sol tarafında doğru yan çubuk üzerinde dikey gösterge özelliğinde dar bir çubuk bulunmaktadır. Bu sizin güç çubuğunuzdur - onu her an kontrol edin! İnşa edeceğiniz her bir bina güç gerektirmektedir. Ne kadar güce sahip olduğunuzu ve ne kadarını kullanmakta olduğunuz bilmek son derece önemlidir.

Dikey gösterge, üssünüzün optimal olarak işlevini yerine getirebilmesi için ne kadar güce ihtiyaç duyduğunu gösterirken dikey çubuk da üssünüzün ne kadar güç üretmekte olduğunu gösterir. Eğer yeşil renkse, üssünüz, inşa etmiş olduğunuz yapıların hepsini çalıştırmak için yeterli miktarda güce sahip demektir. Eğer sarı renkse, üssünüz güç kaybediyor demektir; ve renk eğer kırmızı ise, üssünüz gerekli olan güç sınırının altında demektir.

### Güç Açık



### Güç Kapalı



## NORMAL GÜÇ

Güç santralleri tarafından üretilen gücün miktarı onarımın türüne göre değişir. Bütün güç santrallerinizi daima bütün onarımları yapılmış halde bulundurun, yoksa kendiniz oldukça talihsiz bir anda güç kaybına uğruyor halde bulabilirsiniz.

## DÜŞÜK GÜÇ

Tam güçte olunmaması inşa işlemini yavaşlatır, radarı kapatır (eğer varsa) ve üssün savunmasını kullanım dışı hale getirir. Güç santralleri iyi hedeflerdir, özellikle de düşmanınız etkili üs savunmasına sahipse. Güç olmadan, düşman için bilgi reddedilir, çabuk tepki verilmez ve ölçülü üs savunma özellikleri çalışmaz.

## GÜÇ DÜĞMESİ

Yan çubuk üzerinde bulunan ve şimşek resmi ile temsil edilen açma/kapama (on/off) düğmeleri yapıları kullanıma açık veya kapalı hale getirmekte kullanılabilir. Bu özellik, üssünüzün gerekli olan güç sınırının altında olduğu ve sizin de üs savunmalarınızın çabuk şekilde kullanıma hazır hale gelmesine ihtiyacınız olduğu anlarda son derece yararlıdır. Yan çubuk üzerindeki güç düğmesine tıklayın ve kursorün şimşek şekline geldiğini görün. Bundan sonra herhangi bir yapının üzerine tıkladığınızda o yapı kullanıma açık veya kapalı hale gelecektir. Kullanıma kapalı hale getirilen yapılar, statülerini belirten ikonlara sahiptir. Herhangi bir yapı kullanıma kapalı hale getirildiğinde, yapının sahip olduğu her türlü birim, yapı veya vasıf da, o yapı tekrar kullanıma açılana kadar kullanılamaz durumda kalacaktır.

## KIŞLA İNŞA ET [BUILD BARRACKS]

Eğer bir inşa alanınız ve yeterince krediniz varsa, bir kışla kurabilirsiniz. Kışlalar, piyadelerinizin eğitilmesini sağlar. Başta, eğitebileceğiniz birim türleri sınırlıdır, ancak görevleri tamamladıkça, yeni teknolojiler ve güncel bilgiler elde edeceksiniz. Daha sonra, kendilerine has özelliklere sahip yeni birimler de kullanılabilir hale gelecektir.

## PARA, TİBERİUM VE HASAT

Para yapmak için toplayabileceğiniz bir tür kaynak bulunmaktadır: Tiberium. Tiberium, Tiberium tarlalarında bulunur ve kredi toplamak için mutlaka hasadının yapılması gerekir. Ham Tiberiumu kullanılabilir kredi haline getirebilmek için mutlaka bir Tiberium rafinerisi inşa etmeniz gerekmektedir.

Yan çubuğun üst tarafında, yapı ve birim inşa etmek için kullanılabilir para miktarını gösteren bir kredi sayacı bulunmaktadır. Burada gözüken değer, yapılarınızı veya birimlerinizi oluşturduğunuzda veya onardığınızda düşecek; bir bina satışı yaptığınız, Tiberium biçiciden rafineriye Tiberium koyduğunuz veya para içeren bir sandık bulduğunuz zaman yükselecektir.

İki tür Tiberium bulunmaktadır: yeşil Tiberium ve mavi Tiberium. Yeşil Tiberium bol miktarda bulunmakta, ancak piyade birimlerinin zehirlenmesine neden olmaktadır - bu tür Tiberium yanında uzun süre kaldıklarında piyadeler ölmektedir. Mavi Tiberium ise nadir bulunur ve bu nedenle de yeşil Tiberiumdan daha değerlidir. Ayrıca, mavi Tiberium son derece uçucudur ve ateş aldığında patlar.

## TİBERİUM BİÇME RAFİNERİSİ

Biraz Tiberium bulana kadar üssünüzün etrafında dolaşın. Ve bulduğunuzda da, üzerine sol fare tuşuyla tıklayarak biçiciyi seçin ve kursorünüzü Tiberiumun üzerine koyun. Kursor, saldırı kursorü şeklini alır. Biçicinin silahı bulunmamaktadır - bu kursor, şekli, normal kursorün biçilebilecek Tiberiumun üzerine getirildiğinde beliren kursorüdür. Sol fare tuşuna tekrar tıkladığınızda biçici çalışacak ve Tiberiumu toplamaya başlayacaktır. Biçici, şimdi otomatik olarak Tiberiumu toplamaya ve rafine etmeye devam edecektir.

## TİBERİUMUN HEDEFLENMESİ

İlk önce, sol fare tuşuyla biçici üzerine tıklayarak daha sonra da kursorünüzü rafineriye taşımak suretiyle biçicinizin rafineriye erken dönmesini sağlamanız mümkündür. Kursor "giriş" kursorü şeklini alır (üç mavi ok işareti). Rafinerinin üzerine sol fare tuşuyla tıklanması, biçicinin o ana kadar elde etmiş olduğu hasat ile rafineriye dönmesini sağlar. Her zaman olduğu gibi, sağ fare tuşuyla biçicinin üzerine tıklayarak biçici seçimini iptal etmeniz de mümkündür.

**Not:** Biçiciyi, toplanacak Tiberiumun bulunmadığı bir noktaya taşırsanız, doğal olarak biçici Tiberium toplamayacaktır. Tayin ettiğiniz noktaya vardığında, siz onu tekrar hareket ettirinceye kadar biçiciniz o noktada sabit kalacaktır. Otomatik toplama sadece rafineriyi ilk kurduğunuz zaman gerçekleşir.



## **BİNALARIN GÜNCELLEŞTİRİLMESİ (SADECE GDI İÇİN)**

GDI, belli başlı yapılarda, yapı kapasitesinin artmasını sağlayarak, üst üste ilave edilme özelliğine sahip bir modüler inşa sistemi kullanmaktadır. Üç tür yapının güncelleştirilmesi mümkündür: güç santralleri, iletişim merkezleri ve bileşen kuleleri. Bu yapıların her birinin konumu, ilave edilen bileşenlerin uygunluk gösterdiği yerleri gösteren dört delikli bir disktr.

### **Onarım Düğmesi & Onarım İşlemi**

Hasar görmüş bir binayı veya birimi onarmak için yan çubuk üzerindeki vida anahtarı üzerine sol fare tuşuyla tıklayınız. Savaş alanındaki fare kursorü bir vida anahtarı şeklini alacak ve hasar görmüş bir binanın üzerine getirildiğinde dönecektir. Bu vida anahtarı kursorünü onarmak istediğini bina üzerine getirip sol fare tuşuyla tıklayın. Onarılmakta olan bina üzerinde bu vida anahtarı yanıp sönecektir. Onarım masrafı otomatik olarak kredinizden düşecektir. Aynı anda bir kaç bina onarılabilir. Bir yapı üzerinde yürütülmekte olan onarım işlemlerini durdurmak için, vida anahtarı ikonu aktif haldeyken yapının üzerine sol fare tuşuyla tıklayın. Onarım modunu iptal etmek istediğinizde ise sağ fare tuşuna tıklayın.

### **SATIŞ DÜĞMESİ VE SATIŞ İŞLEMİ**

Bir binayı satmak için yan çubuk içinde bulunan "\$" şeklini alacaktır. Kursor, satılabilecek bir bina üzerine getirildiğinde, dönecektir. Satmak istediğiniz bina üzerine sol fare tuşuyla tıklayın. Bunu yaptığınızda bina satılacak ve binanın orijinal değerinin belli bir yüzdesi kredinize eklenecektir. Bu metodu kullanarak, onarım pedinde bulunan araçlarınızı da satabilirsiniz. **DİKKATLİ OLUN!** Kursor "\$" olduğu sürece, üzerine sol fare tuşuyla tıklayacağınız her binanın inşası duracak ve satılacaktır. Satış modunu iptal etmek için sağ fare tuşuna tıklayın.

### **YOL NOKTALARI**

Tiberian Sun, üs devriyelerini otomatikleştirme, rotaları onarma ve yol noktası sistemi ile vektörlere saldırma özelliklerine sahiptir. Yol noktaları daimidir ve siz onları silene dek savaş alanı üzerinde bulunacaktırlar.

### **Bir yol noktası patikasının konuşlandırılması**

Yol noktalarının en basit kullanımı

İlk yol noktası ayarlandıktan sonra, fareyi taşıyın ve başka bir konuma sol fare tuşuyla tıklayın; bu sefer de 1 nolu yol noktasını konuşlandırmış olacaksınız. Gördüğünüz her yere yol noktası konuşlandırabilirsiniz. Yol noktalarının birbirleri ile bağlantılı olduklarına dikkat edin çünkü böylelikle birimlerin bir noktadan diğerine nasıl gittikleri hakkında bir fikir sahibi olabilirsiniz. Yer birimleri geçilemez arazilerin etrafından geçmek zorunda kalacaklardır, ancak mümkün olduğunca patikaya yakın olmaya çalışacaklardır. Yol noktalarının konuşlandırılması işini tamamladığınızda, yol noktası modundan çıkmak için sağ fare tuşuna tıklayın. Eğer tekrar bu moda girmek isterseniz, üzerinde seçilmiş herhangi bir birimin veya yapının bulunmadığı herhangi bir yol noktasına sol fare tuşuyla tıklamanız yeterli olacaktır.

### **Yol noktalarının taşınması ve silinmesi**

Bir yol noktasını taşınmak için, değiştirmek istediğiniz patika üzerindeki yol noktalarından bir tanesine sol fare tuşuyla tıklayın. Yol noktası moduna girdiğinizde, hareket etmek istediğiniz noktanın üzerine sol fare tuşuna tıklayın. Bunu yaptığınızda, o noktayı seçmiş olacaksınız. Onu, yeni konumuna taşıyın ve bırakmak için sol fare tuşuyla tıklayın.

Bir yol noktasını silmek için, sanki taşıyormuş gibi noktayı seçin. Nokta seçildikten sonra, onu silmek için yol noktası silme düğmesine (-) tıklayın.

### **Yol noktalarının takip edilmesi**

Bir birimin patikanızı takip etmesini sağlamak için, birimi seçin ve yol noktalarınızın bir tanesine sol fare tuşuyla tıklayın. Biriminiz, o yol noktasına hareket edecek ve patikanın sonuna erişinceye kadar numaralandırılmış yol noktalarını sırasıyla takip edecektir. Birimlerin, herhangi bir düşman birimleriyle karşılaşmaksızın yol noktalarını basit şekilde takip edeceklerini aklınızda tutun.

### **Dolaşan yol noktaları (Devriyeler)**

Yol noktaları, devriyelerin rotasını belirlemek için de kullanılabilir ki, bu da bir dizi dolaşan yol noktasından meydana gelir. Devriyeye gönderilen herhangi bir birim, aksi emir vermediğiniz sürece, sürekli olarak bu patikayı takip edecektir.

Bir devriye rotası oluşturmak için, istediğiniz yol noktası şeklini konuşlandırın, daha sonra konuşlandırma modunu iptal etmeden, SHIFT düğmesini basılı tutarak patika üzerindeki birinci yol noktasına sol fare tuşuyla tıklayın. SHIFT düğmesini basılı tutarken kursor halka şeklinde bir patika kursorü şeklini alacaktır. Devriye patikasını ayarlamak için sol fare tuşuna tıklayın.

### **Koruma Devriyeleri**

Devriye gezen birimlerin karşılaştıkları düşmana saldırmalarını sağlamak için, patikayı veya devriye patikasını takip etmekte olan birimi seçin ve CTRL+ALT ikilisini basılı tutarak yol noktalarından birisine sol fare tuşuyla tıklayın. Seçilen birimler patikayı takip edecek ve karşılarına çıkan düşmanlara saldıracaktırlar. Koruma devriyeleri, saldırının dışında başka amaçlar için de kullanılabilir. Bir onarım biriminin Koruma devriyesine yerleştirilmesi (sağlık veya seyyar onarım takımı) birimin o patikayı takip ederek patika yakınındaki her dost birimi onarmasını/iyileştirmesini sağlar. Birim(ler) iyileştirildikten sonra, yardımcı olan birim patikaya dönecek ve yardım edecek başka birimler arayacaktır. Koruma devriyesine hava aracı da yerleştirilebilir. Saldıracak kadar cephaneye sahip olduğu sürece patika boyunca devriye gezeceklerdir. Cephaneleri tükendiğinde, pedlerine dönecek, yakıt alacak ve tekrar devriye patikalarını takip edeceklerdir.

## **İleri seviyede yol noktası kullanımı**

Yol noktaları, birimlerin etrafta dolaşmalarını sağlamanın dışında da kullanılabilir. Bir yol noktasının bir yapı üzerine konuşlandırılması birimlerin birkaç farklı işlevi yerine getirebilmelerini sağlar.

## **Spesifik yapılara saldırılması**

Bir yol noktasının düşman bir yapı üzerine konuşlandırılması, patikayı takip eden birimlere o düşman yapısına saldırmalarını söyler. Eğer mühendisler kullanılırsa, o yapı ele geçirilmeye çalışılır. Patika üzerinde bulunan yapılardan bir tanesi yok edilir veya ele geçirilirse geride kalan birimler patika boyunca ilerleyecek ve üzerlerinde yol noktası bulunan diğer yapılara saldırırlar.

## **Otomatik onarım (sadece GDI için)**

Noktalardan birinin direkt olarak GDI onarım köyü üzerine konuşlandırılması, patikayı takip etmekte olan birimlerin burada durarak onarımdan geçmelerini sağlayacaktır. Eğer bir birim buraya ulaştığı anda bir başka birimin onarımı sürmekteyse, ikinci birim patikayı bir kez daha dolaşacak ve her turda onarım köyünün boş olup olmadığını kontrol edecektir. Eğer boş ise, burada durarak onarımdan geçecektir. Onarımı tamamlanan birim, patikayı takip etmeye devam edecektir.

## **RADAR**

Eğer bir radar inşa etmemişseniz, birliğinizin işaretleri (GDI veya NOD) aktif radar göstergesinde gözükecektir. Aktif radar ile, savaş alanının küçük bir haritasını ve örtünün kaplamamış olduğu her türlü birimi görebileceksiniz. Çok oyunculu oyun modunda, radar düşmesi, radar göstergesi ve düşmanınız hakkında ilave bilgi gösterme olarak iki şekilde ayarlanabilmektedir. Zaman zaman, size önemli bilgi sunmak amacıyla radar penceresinde görüntülü briefingler verilmektedir.

## **DÜŞMAN BİNALARININ ELE GEÇİRİLMESİ**

Oyun ilerledikçe, özel bir piyade birimi olan mühendisler de kullanılabilir duruma gelecektirler. Mühendisler silahsız birimlerdir, ancak düşman binalarını ele geçirmenizi, köprüleri onarmanızı veya size ait olan hasar görmüş yapıları tamamen onarmanızı sağlarlar. Bunu yapmak için, mühendis üzerine sol fare tuşuyla tıklayın ve kursorü düşman binasının, köprü onarım kulübesinin veya kontrolünüz altında bulunan hasar görmüş yapının üzerine taşıyın. Kursorü, düşman binalar için "giriş" kursorü, köprü onarım kulübeleri ve hasar görmüş yapılar için ise dönen altın vida anahtarı şeklini alır.

## GİRİŞ KÜRSÖRÜ



Bir binayı ele geçirdiğinizde, bu bina da sizin üssünüzün bir parçası olur. Ele geçirmiş olduğunuz binanın etrafına ilave yapılar inşa edebilir, onu satabilir veya sadece düşmanın kullanmasını engellemiş olarak öylece tutabilirsiniz. Ele geçirilen yapıya bağlı olarak, sizin kullanmadığınız bazı birimleri de böylece kullanabilir duruma gelebilirsiniz. Bu arada... düşmanınız kendisine ait olan bu binayı tekrar almak isteyecektir, bu yüzden onu savunmak için hazırlıklı olun!

## KONTROL

Herhangi bir biriminizin veya yapınızı sağlık durumunu kontrol etmek için o birim veya yapı üzerine, tabii kursor seçme modundayken (sağ fare tuşuna tıklayarak seçimi iptal edebilirsiniz), sol fare tuşuyla tıklayın. Çubuk yeşil renkte olduğu sürece, sağlık durumu iyi demektir. Çubuk seviyesi düştükçe ve renk kırmızıya döndükçe, sağlık durumu kontrol edilen birimin artan derecede hasar görmekte olduğu ve sonuç olarak yok olacağı anlaşılmaktadır. Sarı ve kırmızı renkte olan birimler, yeşil renkli olanlar kadar etkin şekilde işlevlerini yerine getiremezler. Bu durum, inşa zamanınız yavaşlamasına, daha yavaş hareket edilmesine ve başka bir çok olumsuz etkinin belirmesine neden olacaktır.

Bazı birimlerin bir taşıma kapasitesi vardır ve bu seçilen birimin sol alt köşesinde bir dizi kutu ile gösterilir. Bu kutular, bir bakışta biriminin ne kadar taşımakta olduğunu ve ne kadar kapasitesi kaldığını öğrenmenizi sağlar.

## BİRİMLERİN ONARILMASI

Oyunun ilerideki safhalarında, bir onarım köyü, sağlık ve onarım ekibinin inşa edilmesi mümkün olacaktır. Onarım köyü ve onarım ekibi hasar görmüş olan araçları ve hava araçlarını onarıken sağlık ekibi ise hasar görmüş olan birimleri iyileştirecektir.

Bir aracı onarmak için, ilk önce onaracağınız aracı seçin ve daha sonra kursorü onarım köyü üzerine taşıyın. Kursor giriş kursorü şeklini alacaktır. Sol fare tuşuna tıkladığınızda birim köye hareket edecek ve onarım başlayacaktır. Eğer birden fazla birim seçmişseniz, hepsi aynı anda onarılır. Tabii bu arada onarım masrafı da otomatik olarak kredinizden düşülür ve düşülen miktar birimin türüne ve hasarın şiddetine göre değişecektir.

Hasar görmüş araçları veya piyadeleri onarım veya sağlık ekibi ile onarmak için, onarım veya sağlık ekibini seçin ve kursorü hasar görmüş olan birimin üzerine taşıyın. Kursor, onarım ekibi için dönmekte olan bir vida anahtarı; sağlık ekibi için ise kırmızı haç şeklini alacaktır. Birimlerin onarılması için kredinizden ödeme yapılmasına gerek yoktur.

## Seenekler

Görsel, işitsel ve oyunla ilgili ayarlarınızı yaparken seenekler moduna girilmesi savaş alanındaki bütün eylemleri durdurur. Çok oyunculu oyunda, seenekler modunda siz oyun ayarlarınızla uğraşırken oyun durmaz - düşman saldırısına açık hale gelirsiniz!

### Görev Yükle / Load Mission

Eğer önceden kaydedilmiş bir görevi oynamak isterseniz, seenekler menüsünden görev yükle komutunu sein. Görev Yükle Menüsü / Load Mission Menu kaydedilmiş olan oyunları taramak için yukarı/aşağı ok işaretlerini kullanın. Daha sonra, seilen oyunu yüklemek için "LOAD / YÜKLE" komutuna tıklayın. Herhangi bir oyun yüklemeyen bu ekranı terk etmek isterseniz sadece "CANCEL / İPTAL" komutuna tıklamanız yeterlidir.

### Görevi Kaydet / Save Mission

Oynamakta olduğunuz oyunu kaydetmek için seenekler menüsünden görevi kaydet komutunu sein. Görevi kaydet menüsü içinde, kullanmak istediğiniz kaydedilen görev yuvasını sein. Eğer kullanılmakta olan bir yuvanın üzerine görev kaydetmek isterseniz, önceden kaydedilmiş olan görevin silinmesine neden olmuş olursunuz. Eğer yeni bir yuvaya kaydetmek isterseniz, [Boş Yuva / Empty Slot] sein ve görevinize bir ad verin. Kaydedilen oyunların sayısı bilgisayarınızın sabit sürücüsünün büyüklüğüne bağlıdır. Eğer boş yeriniz kalmamışsa, [Boş Yuva / Empty Slot] sein ve görevinize bir ad verin. Kaydedilen oyunların sayısı bilgisayarınızın sabit sürücüsünün büyüklüğüne bağlıdır. Eğer boş yeriniz kalmamışsa, [Boş Yuva/Empty Slot] seeneğini göremeyeceksiniz. Bu durumda, ya önceden kaydedilen görevlerin üzerine kayıt yapacak ya da kaydedilmiş olan bazı görevleri sileceksiniz.

Not: TIBERIAN SUN, sadece oyunun yüklendiği dizin altında kaydedilmiş olan oyunları saklayacaktır.

### Görevleri Kaydet Menüsü / Save Missions Menu

Kaydedilmiş olan oyunları taramak için yukarı/aşağı ok işaretlerini kullanın. Daha sonra, seilen oyunu kaydetmek için "SAVE / KAYDET" komutuna tıklayın. Herhangi bir oyun kaydetmeden bu ekranı terk etmek isterseniz sadece "CANCEL / İPTAL" komutuna tıklamanız yeterlidir.

### Görevi Sil / Delete Mission

Kaydedilmiş oyunların bazılarında kurtulmak için seenekler menüsünden görevi sil komutunu kullanın. Bu komut özellikle, sabit sürücünüzde boş yer açmak için son derece yararlıdır. Görevi sil menüsü içinde, silmek istediğiniz görevi semek için üzerine sol fare tuşuyla tıklamanız yeterlidir. Daha sonra, görevi silmek için "SİL/DELETE" komutuna tıklayın. İsteddiğinizin bu olduğundan emin olmak için karşınıza bir teyit penceresi çıkacaktır. Eğer görevi silmekte kararlıysanız "YES/EVET"; silmekten vazgeçtiyseniz "NO/HAYIR" üzerine tıklayın.

### Görevi Sonlandır / Abort Mission

Savaşın gidişatını beğenmediğinize kanaat getirip de ekrandan çıkmak istediğinizde görevi sonlandır motunu kullanın. Yapılan işlemden emin olmak için karşınıza bir teyit penceresi çıkacaktır. Ayrıca, "GÖREVİ TEKRAR BAŞLAT / RESTART MISSION" düğmesine tıklayarak görevi bu ekrandan tekrar başlatabilirsiniz.

## **Oyun Ayarları / Game Controls**

Oyun ayarları menüsünden ses seçeneklerini, oyun hızını ve harita tarama hızını ayarlamanız mümkündür.

### **Oyun Hızı / Game Speed**

Bu kayıcı çubuk oyun fonksiyonlarının hızını ayarlamanızı sağlar.

### **Tarama Hızı / Scroll Speed**

Oyun ekranının tarama hızını istediğiniz ayara getirmek için bu kayıcı çubuğu kullanabilirsiniz. Ayar ne kadar yüksek olursa, harita da o kadar hızlı taranır.

### **Ses Ayarları / Sound Controls**

Müzik veya ses efektlerini ayarlamak için, kayıcı çubuğu sola veya sağa kaydırın. Çubuğun sağ tarafa taşınması ses şiddetini yükseltir; sol tarafa taşınması ise sesi kısar. Müziği veya sesi tamamen kapatmak isterseniz, kayıcıyı tamamen sol uca taşıyın.

### **Göreve Dön / Resume Mission**

O anda oynanmakta olan göreve dönmek için "GÖREVE DÖN / RESUME MISSION" komutuna sol fare tuşuyla tıklayın.

### **Briefing / Briefing**

Eğer görevinizin hedeflerini unuttuysanız, hedefleri tekrar görmek için "BRİFİNG/BRIEFİNG" komutuna sol fare tuşuyla tıklayın. Göreve dönmeye hazır olduğunuzda, "DÖN/RESUME" düğmesine tıklayın.

## İLERİ SEVİYEDE MANEVRALAR

Birimlerinizin temel ayarlarını etkin şekilde kontrolünüz altına almaya alıştığınızda, COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN içinde size sunulan ileri seviyedeki ayarları kullanmanın zamanı gelmiş demektir. Eğer yeteneklerinizi diğer oyunculara karşı konuşturacaksınız, bu ayarların nasıl kullanılacağını bilmeniz son derece gereklidir.

Hareket	Hazır Ayar tuş(lar)	Tanım
<b>Seçenekler</b>	<b>ESC</b>	Seçenekler menüsünü getirir. Bunun için oyuncu "ESC" düğmesine basar. Oyun arka planda durur - çok oyunculu oyunlar hariç.
<b>Nesneyi koru</b>	<b>G</b>	Bir birime başka bir dost birimi takip etmesi söylenir. Oyuncu, korumayı yapacak birimi seçer, "G" düğmesini basılı tutar ve korunacak olan birim üzerine sol fare tuşuyla tıklar.
<b>Birimi/Birimleri Dağıt</b>	<b>X</b>	Seçilen birime/birimlere o andaki konumlarını terk etmeleri söylenir. Oyuncu, dağılması gereken birimi/birimleri seçer ve "X" düğmesine basar. "X" düğmesinin basıldığı her defada birim/birimler yeni bir konum seçer.
<b>Birimi/Birimleri Durdur</b>	<b>S</b>	Birimin/birimlerin oldukları yerde kalmalarını sağlar. Oyuncu, durdurmak istediği birimi/birimleri seçer ve "S" düğmesine basar.
<b>Birimi Takip Et</b>	<b>F</b>	Taktik ekran merkezini gösterir ve seçilen birimi harita etrafında takip eder. Oyuncu, takip edilecek olan birimi seçer ve "F" düğmesine basar. Bu modu iptal etmek için, "F" düğmesine tekrar basılır.

**Ateş Et**

**CTRL + Sol fare ile tıklama**

Seçilen birimin, başka bir hedef verilene veya cephanesi bitene kadar, o noktada ateşe devam etmesi sağlanır.

**Savaş fabrikası  
veya kışla için  
toplanma noktası oluştur**

**CTRL + ALT + Sol fare tuşu**

Bir savaş fabrikasında veya kışlada üretilmiş olan birimlere, üretilir üretilmez toplanmaya başlamaları söylenir. Fabrika veya kışla seçilir, toplanma noktasının ayarlanacağı konuma gidilir ve CTRL + ALT + Sol fare tuşu üçlüsü yerine getirilir. Üretilmekte olan bütün yeni birimler, üretilir üretilmez bu noktada toplanacaktır.

**Radara hareket et/EVA**

**V** Taktik ekranını, son radar olayı / EVA olayının konumu üzerinde merkeze taşır. Radar veya EVA olayını gösteren bir olayın varlığı görülür görülmez oyuncu "V" düğmesine basar ve ekran söz konusu olayı ekranın ortasında olacak şekilde gösterir.

**Yol noktası modu W**

Kürsörü yol noktası moduna sokar. "W" düğmesine basılması oyuncunun yol noktalarını konuşturmasını sağlar. "W" düğmesine tekrar basılması veya sağ fare tuşuna tıklanması bu modu iptal eder.



## **Yol noktalarını dolaş SHIFT + Sol fare tuşu**

Yol noktaları kendilerinin üzerinden geçilerek bir devriye rotası oluşturulabilir. Yol noktalarını konuşlandırın ve SHIFT düğmesine basılı tutarak ilk yol noktasına sol fare tuşuyla tıklayın. Yol noktası kursorü, döneceğini gösteren dairesel bir ok ile bir yol noktası kursorüne dönüşecektir.

## **Yol noktası koruma devriyesi CTRL + ALT + Sol fare tuşu**

Düşman yok edildikten sonra birimlerin yol noktası rotasına hareket etmesi sağlanır.

## **Oyuncu ayarlı yol noktasını sil Delete**

Seçilen yol noktasını listeden çıkarır. Oyuncu silinecek olan yol noktasını seçer ve "Delete" düğmesine basar. Böylece seçilen yol noktası listenin dışına çıkarılır.

## **Taktik haritası 1. Konumu ayarla CTRL F9**

Ortalanmak üzere taktik harita için bir nokta ayarlar. Oyuncu, taktik haritayı istediği yere taşır ve CTRL F9 düğmelerine basar. Oyuncu, ekranı ne zaman seçmiş olduğu noktaya taşımak isterse, F9 tuşuna basar.

## **Taktik haritası 2. Konumu ayarla CTRL F10**

Ortalanmak üzere taktik harita için bir nokta ayarlar. Oyuncu, taktik haritayı istediği yere taşır ve CTRL F10 düğmelerine basar. Oyuncu, ekranı ne zaman seçmiş olduğu noktaya taşımak isterse, F10 tuşuna basar.

## **Taktik haritası 3. Konumu ayarla CTRL F11**

Ortalanmak üzere taktik harita için bir nokta ayarlar. Oyuncu, taktik haritayı istediği yere taşır ve CTRL F11 düğmelerine basar. Oyuncu, ekranı ne zaman seçmiş olduğu noktaya taşımak isterse, F11 tuşuna basar.

## **Taktik haritası 4. Konumu ayarla CTRL F12**

Ortalanmak üzere taktik harita için bir nokta ayarlar. Oyuncu, taktik haritayı istediği yere taşır ve CTRL F12 düğmelerine basar. Oyuncu, ekranı ne zaman seçmiş olduğu noktaya taşımak isterse, F12 tuşuna basar.

**Üssü taktik haritada H  
ortala**

Taktik haritada görüntüsü İnşa Alanının ortasına taşır. Oyuncu "H" düğmesine bastığında taktik harita İnşa alanını ortasına geçer. Eğer oyuncunun bir İnşa Alanı yoksa, ekran, oyuncuya ait olan en pahalı yapı üzerine gelir.

**Yan çubuk yukarı Page Up**

Yan çubuğun her iki yanını da tam sayfa yukarı çıkarır. Oyuncu "Page Up" düğmesine basar ve bütün yan çubuk bir tam sayfa yukarı çıkar. Bir anda sadece bir nesne değil.

**Yan çubuk aşağı Page Down**

Yan çubuğun her iki yanını da tam sayfa aşağı indirir. Oyuncu "Page Down" düğmesine basar ve bütün yan çubuk bir tam sayfa aşağı iner. Bir anda sadece bir nesne değil.

**Güç modunu değiştir P**

Oyuncunun kursorünü güç moduna sokar veya bu moddan çıkarır. Oyuncu, güç moduna girmek için "P" düğmesine basar ve çıkmak için de ister yine "P" düğmesine basar isterse sağ fare tuşuna tıklar. Güç modu, oyuncunun, binaları açıp kapatmasına izin verir.

**Ekran resmi CTRL-C**

Oyundaki bir 640 x 480. PCX dosyasının çıktısını alır. Oyuncu "CTRL-C" düğmelerine bastığında ekran resmi kaydedilir. Oyuncunun bu düğmelere her basışında yeni bir resmi kaydedilir ve sırayla adlandırılır. Örneğin: GAME001, GAME002, gibi.

**Bir sonraki birim N**

Harita üzerinde bulunan bir sonraki birimi seçer. Oyuncu birimi seçer ve "N" düğmesine basar ve böylece haritanın neresinde olursa olsun listedeki birim otomatik olarak seçilmiş olur.

**Bir önceki birim B**

Harita üzerinde bulunan bir önceki birimi seçer. Oyuncu birimi seçer ve "B" düğmesine basar ve böylece haritanın neresinde olursa olsun listedeki birim otomatik olarak seçilmiş olur.

<b>Tümünü Seç</b>	<b>E</b>	Taktik harita üzerinde bulunan bütün birimleri aynı anda seçer. Oyuncu "E" düğmesine basar ve taktik harita üzerinde gözükten oyuncunun sahip olduğu her oyuncu seçilmiş olur. Sağ fare tuşuna tıklanması ise seçilen bütün birimlerin seçimini iptal eder.
<b>Takım oluştur</b>	<b>CTRL+0-9</b>	Bir sayı düğmesine basarak grup olarak seçilebilecek bir takım oluşturulur. Oyuncu, takımın bir parçası olmasını istediği birim(leri) seçer. Daha sonra CTRL+0 ile 9 arasında bir sayıya basar. Böylece, takıma bir numara verilmiş olur. Önceden başka bir takıma atanmış olan numaraya yeni bir takım atandığında eski takımın yerini yeni takım alır.
<b>Bir takım seç</b>	<b>0-9</b>	0 numaraya atanmış olan takımı seçer. Oyuncu 0-9 arasında bir numaraya basar. (Oyuncunun o numarada bir CTRL takımı oluşturduğu varsayılmaktadır)
<b>Takımı ortalama</b>	<b>ALT+0-9</b>	CTRL takımını seçerek ekranı onun üzerinde ortalama. Oyuncu "ALT+0-9" düğmelerine basarak CTRL takımını seçer ve taktik haritayı seçmiş olduğu birime taşır. Oyuncu, mutlaka, önceden bir CTRL takımı oluşturmuş olmalıdır. Eğer takım dağılık durumdaysa, oyun, ortalama için grup içindeki en güçlü birimi seçer. Takıma birim ekle SHIFT + 0-9 CTRL + n özellik kullanılarak oluşturulmuş bir takıma herhangi bir birimin eklenmesi sağlar. Oyuncu, CTRL + seçeceği takımın numarasına tıklamak suretiyle eklemeye yapacağı CTRL takımını seçer. Daha sonra takıma eklenecek yeni birim üzerine sol fare tuşuyla tıklarken "SHIFT" düğmesini basılı tutar. CTRL + yeni birimi eklemek istediğiniz takımın numarasına tıklanması yeni birimleri o takıma ekleyecektir.
<b>Takıma birim ekle</b>	<b>SHIFT+Sol fare tuşu</b>	Seçilmiş olan bir takıma birim ekler. Oyuncu, bir takım seçer ve daha sonra, SHIFT düğmesini basılı tutarken bu takıma eklemek istediği birim üzerine sol fare tuşuyla tıklar. Bu birçok kere yapılabilir ve daha fazla birim eklenmesi sağlanabilir.

## SADECE ÇOK OYUNCULU OYUN İÇİN GEÇERLİ OLAN DÜĞMELER

**Hareket**

**Hazır Ayar tuş(lar)**

**Tanım**

**İttifak Kur**

**A**

Oyuncunun başka oyuncuyla ittifak yapmasını sağlar. Oyuncu, ittifak yapmak istediği oyuncuya ait olan birimi seçer ve "A" düğmesine basar. Bu sadece, "a" düğmesine basarak ittifak kurulmasını sağlar. Diğer oyuncu mutlaka bu isteğe cevap vermelidir; aksi takdirde birimleri, ittifak isteğinde bulunulan birimlere ateş etmeye devam edecektir.

**Radar haritasını tara TAB**

Radar haritası alanını, radar haritası ve çok oyunculu skor ekranı arasında değiştirir. Oyuncu "TAB" düğmesine basar ve böylece radar haritası çok oyunculu oyun skor tablosuna dönüşür. "TAB" düğmesine tekrar tıklanması görüntüyü tekrar radar haritasına çevirir.

# OYUNA KATKIDA BULUNANLAR

**İDARİ PRODÜKTÖR  
İKİNCİ YARDIMCI  
YARDIMCI PRODÜKTÖR  
TEKNİK İDARE  
ŞEF PROGRAMCILAR**

**PROGRAMCILAR**

**PERSONEL PROGRAMLAMA  
BAŞ TASARIMCILAR**

**TASARIMCILAR**

**ŞEF 3 BOYUT RESSAMLARI**

**3 BOYUT RESSAMLARI**

**ŞEF OYUN İÇİ RESSAMLARI**

**OYUN İÇİ RESSAMLARI**

**KAVRAM RESSAMLARI**

**İLAVE OYUN İÇİ RESİMLER**

**SES İDARESİ  
ORJİNAL SOUNDTRACK**

**SES TASARIMI**

**HAREKETLİ RESİM**

**RESİM SIKIŞTIRMASI  
KALİTE İDARESİ**

**KALİTE SAĞLAYICILARI**

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  
CONNELY, DAVID LEARY  
ERIC GOOCH, JIM MAY,  
TSE CHENG LO  
MARGO ANGEVINE, CHUCK  
CARTER, DAN LYONS, BOB  
MARKER, MILES RITTER, CHIP  
MYERS, CHRIS DEMERS  
JOSEPH B. HEWITT IV,  
FERBY MIGUEL  
MATTHEW HANSEL, SHELLY  
JOHNSON, REN OLSEN, DAN  
LYONS, DAVID POTTER  
GARY L. FREEMAN, JACK  
MARTIN, JEFF HYDORN  
MATTHEW SKUTNIKMICHAEL  
BAKER, BRYANT JOHNSON,  
SETH SPAULDING, DAVID  
STOKES, SEAN WANG,  
DAVID WHITE  
PAUL S. MUDRA  
FRANK KLEPACKI,  
JARRID MENDELSON  
PAUL S. MUDRA,  
DWIGHT K. OKAHARA  
KURT VORDAHL,  
PATIENCE BECOUET

TIM FRITZ  
GLENN SPERRY,  
MIKE MEISCHEID,  
D'ANDRE CAMPBELL,

**KALİTE SAĞLANMASI**

**BÖLGESELLEŞTİRME**

**PAZARLAMA**

**KUTU TASARIMI**

**KULLANIM KILAVUZU  
KULLANIM KILAVUZU**

**OYNAYANLAR  
MICHAEL MCNEIL  
JAMES SOLOMON  
KANE  
ANTON SLAVIK  
UMAGON  
OXANNA KRISTOS  
CHANDRA  
VEGA  
HASSAN  
TRATOS  
NOD ANCHORMAN  
JAKE MCNEIL  
KODIAK PILOT BRINK  
BASE COMMANDER TAO**

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  
SONIA YAZMADJIAN, DAVID  
LAPP, BIANCA NORMANN,  
CHRISTINE JEAN, MANUEL  
BERTRAMS, SYLVAIN  
CABURROSS  
LAURA MIELE, LINCOLN  
HERSHBERGER, AARON  
COHEN, CHRIS RUBYOR,  
TED MORRIS  
CREATIVE DYNAMICS INC.

RADE STOJSAVLJEVIC  
JOHN MONTAGUE

MICHAEL BIEHN  
JAMES EARL JONES  
JOSEPH D. KUCAN  
FRANK ZAGARINO  
CHRISTINE STEELE  
MONIKA SCHVARRE  
KRIS IYER  
FRANCISCO QUINN  
ADONI MAROPIS  
CHRISTOPHER WINFIELD  
THYME LEWIS  
DANIEL KUCAN  
ATHENA MASSEY  
BAYANI ISON

**MUTANT KOMANDO  
GAİPTEN GELEN SES  
ALANDAKİ GDI ASKERİ GÖZCÜ**

**ALANDAKİ NOD ASKERİ  
ONBAŞI LEWIS  
NOD MONTAUK SÜRÜCÜSÜ  
PHILADELPHIA TEKNİSYENİ  
NOD ÇAVUŞU  
CABAAL'IN SESİ  
EVA'NIN SESİ**

**DRAMATIC ASSET PRODUCTION  
PRODÜKTÖR  
DİREKTÖR  
DİREKTÖR YARDIMCISI  
OYNATIM  
SENARYO**

**İLAVE DİYALOG**

**FOTOĞRAF DİREKTÖRÜ  
EDİTÖR**

**KADRO  
PRODÜKSİYON SESİ**

**ROL PRODÜKTÖRÜ  
BİRİM PRODÜKSİYON MÜDÜRÜ  
PRODÜKSİYON MÜDÜRLERİ  
DİREKTÖR YARDIMCILARI  
PRODÜKSİYON ASİSTANLARI**

**KONUM MÜDÜRÜ  
KONUM İZCİLERİ  
TAŞIMA  
İŞÇİ**

**TUŞ HAKİMİYETİ  
TUTUŞLAR  
TABANCA ATIŞ EFEKTLERİ  
GÖRSEL EFEKT PRODÜKTÖRÜ  
CGI YÖNETİCİSİ  
GÖRSEL EFEKT SORUMLUSU  
GÖRSEL EFEKT RESSAMLARI**

**FX KOSTÜM ve MAKYAJ TASARIMI  
FX MAKYAJ ASİSTANI  
MAKYÖZ  
MAKYÖZ YARDIMCISI**

**NILS ALLEN STEWART  
GIL BIRMINGHAM  
CATHY DEBUONO,  
WILEY PICKET  
SIDNEY LIUFAU  
ERIC RUTHERFORD  
ALAIN BENETAR  
JEFFERY J. CASTILLO  
ANDREW BRYNIARSKI  
MILTON JAMES  
JESSICA STRAUS**

**DONNY MIELE  
JOSEPH D. KUCAN  
DONNY MIELE  
PETER OCKO  
DONNY MIELE, BRETT W.  
SPERRY, ERİK YEO  
JOHN LEWINSKI, MARGARET  
STOHL  
KURT RAUF  
BARBRA SPANGERS, KEVIN  
BECQUET**

**MARILEE LEAR, C.S.A.  
PAUL S. MUDRA, DWIGHT K.  
OKAHARA  
KATHRYN BRINK  
STEVEN F. TORNABENE  
BARRY GREEN, KAREN GLOYD  
PAUL BASTARDO  
DANA WHITE, PATIENCE  
BECQUET  
EDWARD FICKETT  
JEAN HAND, LEANNE LINDSEY  
PAUL BILLINGS  
ANTHONY SIMMS  
JOHN DWYER  
JOHN GRAY, JEREMY SETTLES  
PATRICK KERBY  
RADE STOJSAVLJEVIC  
CHUCK CARTER  
MICHAEL LAWLER  
KEVIN BECQUET, CHUCK  
CARTER  
RON WILD  
JASON SEIGAL  
JIM SACCA  
MELISSA STREET**

**KUAFÖR  
KUAFÖR YARDIMCISI  
KOSTÜM STİLİSTİ  
KOSTÜM SORUMLUSU  
KOSTÜM SORUMLUSU  
SET YAPIMI  
ÖZELLİKLER**

**HİKAYE BORDLARI  
SENARYO SORUMLUSU  
IŞIK OPERATÖRÜ  
SANAT SORUMLUSU**

**ÖZEL TEŞEKKÜR**

**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**

**İLAVE OYUN İÇİ SESLER**

**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**

**ÖZEL TEŞEKKÜR**

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

**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**

## UYARI

ELECTRONIC ARTS ŞİRKETİ, BU KILAVUZDA BELİRTİLEN ÜRÜNDE İSTEDİĞİ ZAMAN ÖNCEDEN BİLDİRMEKSİZİN GELİŞİM YAPMA HAKKINA SAHİPTİR. BU KILAVUZ VE DE BU KILAVUZDA TANIMLANAN YAZILIM TELİF HAKKINA SAHİPTİR. BÜTÜN HAKLARI GİZLİDİR. ELECTRONIC ARTS LİMİTED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND TARAFINDAN YAZILI İZİN VERİLMEYİNCİYE BU KILAVUZUN VEYA YAZILIMIN HERHANGİ BİR KISMI KOPYA EDİLEMEZ. ÇOĞALTILAMAZ, TERCÜME EDİLEMEZ VEYA ELEKTRONİK ARAÇ VEYA MAKİNE TARAFINDAN OKUNABİLEN FORMA DÖNÜŞTÜRÜLEMEZ.

ELECTRONIC ARTS, BU KILAVUZLA, KALİTESİYLE SATILABİLİRLİĞİYLE VEYA HERHANGİ BİR ÖZEL AMACA UYGUNLUĞUYLA İLGİLİ OLARAK HİÇBİR GARANTİ, ŞART VEYA TEMSİLCİLİK VERMEMEKTE VE İFADE ETMEMEKTEDİR. BU KILAVUZ OLDUĞU GİBİ VERİLMİŞTİR. ELECTRONIC ARTS, YAZILIM VE YAZILIMIN MEDYASI KONUSUNDA SINIRLI BİR GARANTİ SUNMAKTADIR. HİÇBİR DURUMDA, ÖZEL, DOLAYLI VE NİHAYİ, ZARARLARDAN ELECTRONIC ARTS SORUMLU DEĞİLDİR. BU ŞARTLAR, TİCARİ İŞ KURMA AMACI DIŞINDA SADECE MÜŞTERİ OLARAK BU MALLARI ALDIĞI ZAMAN ALICININ TÜKETİCİ HAKLARINI ETKİLEMEZ.

## Sınırlı Garanti

Electronic Arts, bu yazılımın orijinalini alan kişiye, yazılım programının kaydedildiği aracın arızası olmadığını garanti eder ve satın alındığı tarihten 12 aylık işçilik garantisini sunar. Bu süre içinde, arızaları araç, satın alma makbuzu ile birlikte Electronic Arts şirketinin aşağıdaki adresine gönderildiğinde orijinal ile değiştirilecektir. Bu garanti, tüketimi haklarınıza bir ilave olup bu haklarınızı etkilemez. Bu garanti "olduğu gibi" sunulan yazılım programı için geçerli olmamakla beraber yanlış kullanılan, zarar görmüş veya yıpranmış araçlar için de geçerli değildir.

## Garanti Sonrası İade

Electronic Arts, orijinal araç CD başına, Electronic Arts Ltd., £ 7.50 değerinde Eurocheque veya posta siparişi ile iade edilirse, kullanıcı tarafından zarar görmüş araç, mevcut stokların izin verdiği kadar değişecektir. Lütfen, hatanın detaylı tanımını, adınızı adresinizi ve mümkünse size gündüz ulaşılabilir telefon numarasını da ekleyerek aşağıdaki adrese gönderiniz. Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, UK.

Software © 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, the Electronic Arts logo, Westwood Studios and the Westwood Studios logo, Red Alert, Command & Conquer and Tiberian Sun are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Westwood Studios is an Electronic Arts™ company. Westwood Online is a service mark of Westwood Studios, Inc in the United States. Windows is a trademark of registered trademark of the Microsoft Corporation in the US and/or other countries.

