

ATTENZIONE: PER I PROPRIETARI DI TELEVISORI A PROIEZIONE

La grafica o le immagini statiche possono danneggiare permanentemente il condotto visivo oppure lasciare una traccia sui fosfori del CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisori a proiezione a grande schermo.

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggete con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai vostri bambini.

Alcune persone possono essere soggette ad attacchi epilettici o a perdita di coscienza quando sono esposte a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi, nella vita di tutti i giorni.

Esiste la possibilità che queste persone abbiano un attacco mentre guardano la televisione o giocano con alcuni videogiochi: questo potrebbe accadere anche a persone senza precedenti medici riguardanti sintomi epilettici e a persone che non sono mai state soggette ad attacchi epilettici.

Se voi, o chiunque altro della vostra famiglia, avete mai manifestato dei sintomi collegabili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Suggeriamo ai genitori di supervisionare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. Se notate uno qualsiasi dei seguenti sintomi: vertigini, annebbiamento della vista, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari e convulsioni, durante l'utilizzo di un videogioco, interrompete IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattate il vostro medico.

PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- Non state troppo vicini allo schermo: sedete distanti dal monitor, tanto quanto ve lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cercate di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocate quando siete stanchi o dopo aver dormito poco.
- Giocate sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- Riposatevi un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

2

"KANE È MORTO, E IO NON HO
PAURA DEI FANTASMI."

- General Solomon, GDI

"SAREBBE UN IMPERDONABILE
ERRORE DI VALUTAZIONE
SCAMBIARMI PER UN
CADOVERE."

- Kane, NOD

RISERVATO

1

>GLOBAL DEFENCE INITIATIVE
DIVISIONE 85567
SICUREZZA LIVELLO ROSSO/NON DIVULGARE
INTERLINK RETE SATELLITARE, STAZIONE ORBITALE PHILADELPHIA

VALUTAZIONE DEL CONFLITTO IN CORSO -- GDI CONTRO NOD
DATI PROCESSATI DA: EVA 9
RICEVUTO: 19 gennaio 2030
CONTATTO FILE CODIFICATO: GENERALE JAMES SOLOMON

GENERALE SOLOMON.....
.....DATI PROCESSATI COME RICHIESTO.....
.....SCENARI DI GUERRA CALCOLATI.....
.....RISPETTIVE RISORSE CONFRONTATE.....
.....POSSIBILITÀ DI VITTORIA/SCONFITTE CALCOLATE.....
.....NUMERO DI PERDITE DI VITE UMANE CALCOLATO.....
.....TREMENDO PER ENTRAMBI GLI SCHIERAMENTI.....
.....CONCLUSIONI CODIFICATE DI SEGUITO.....

.....IN ATTESA DI ORDINI
.....EVA.....

INDICE

VALUTAZIONE DELLO SCONTRO - GDI CONTRO NOD	6	L'INTERFACCIA DI BASE	35
IL CONFLITTO NEGLI ANNI PASSATI	6	Fare scorrere lo schermo	36
IL CONFLITTO DEL VENTESIMO SECOLO	6	Dare ordini alle truppe	36
IL CONFLITTO DEL VENTUNESIMO SECOLO	6	l'ombra	37
TRE FAZIONI	7	la barra laterale	37
IL RITORNO DI KANE	7	la costruzione della base	37
IMPATTO AMBIENTALE DEL CONFLITTO	7	Costruzione	38
VALUTAZIONE TRUPPE GDI	8	Energia	39
VALUTAZIONE TRUPPE NOD	9	Energia Sufficiente	39
VALUTAZIONE TRUPPE DEI "DIMENTICATI"	10	Energia Insufficiente	39
KANE - PROFILO PERSONALE	10	Pulsante Dell'energia	39
VALUTAZIONE UNITÀ - RAPPORTO RISERVATO	11	Costruzione della Caserma	40
UNITÀ GDI- RISERVATO	11	Il Denaro, Il Tiberium e la Raccolta	40
UNITÀ NOD - RISERVATO	16	Raffineria di Tiberium	40
STRUTTURE GDI- RISERVATO	21	Puntamento del Tiberium	40
STRUTTURE NOD - RISERVATO	26	Potenziamento Delle Strutture (solo gdi)	41
UNITÀ GDI E NOD	31	Pulsante Sell & Vendita	41
STRUTTURE GDI E NOD	32	Tappe	41
COME GIOCARE C&C TIBERIAN SUN	33	Radar	43
COME COMBATTERE	33	Catturare le Strutture Nemiche	43
L'avvio del Gioco	33	Cursore d'ingresso	44
La scelta dello schieramento: GDI contro Nod	33	Controllo Dello Stato di Salute	44
Il menu dei titoli	33	Riparazione Delle Unità	44
Inizia nuova campagna	34	Opzioni	45
Livelli di difficoltà	34	MANOVRE AVANZATE	47
Carica missione	34	TASTI MULTIGIOCATORE	52
Partita multigiocatore	35	RICONOSCIMENTI	53
Opzioni	35		
Esci dal gioco	35		

VALUTAZIONE DELLO SCONTRO - GDI CONTRO NOD IL RAPPORTO

Il seguente rapporto è stato generato da EVA in accordo con una direttiva emessa dall'ufficio del comandante in capo della GDI, il Generale James Solomon, in data 19 gennaio 2030.

Questo documento ha due scopi. Il primo è riordinare e valutare i più recenti resoconti provenienti dai servizi di sicurezza, fra cui alcune dettagliate descrizioni delle unità, delle strutture, dei veicoli e del personale dei Nod. Il secondo è confrontare le unità, le strutture, i veicoli e il personale della GDI con la loro controparte nemica.

Il personale autorizzato ad avere accesso a questo rapporto deve possedere un livello di sicurezza ROSSO o superiore. La violazione della procedura di sicurezza è un reato da corte marziale ed è punibile con la morte.

IL CONFLITTO NEGLI ANNI PASSATI IL CONFLITTO DEL VENTESIMO SECOLO

Il conflitto fra la Global Defence Initiative e la Fratellanza dei Nod ha avuto origine alla fine del ventesimo secolo. La GDI, oggi la più potente organizzazione militare della Terra, nacque quarantacinque fa in seguito all'atto delle Nazioni Unite sull'Iniziativa per la Difesa Globale.

Nata come una compatta forza militare destinata al mantenimento della pace, la GDI si basa sulla sofisticata tecnologia dei suoi armamenti, nonché sull'avanzato addestramento e sulla lealtà dei suoi uomini, allo scopo di porre fine ai conflitti fra le nazioni di tutto il pianeta.

Nello stesso periodo, iniziò a mettersi in luce la Fratellanza dei Nod, guidata dal carismatico Kane. Nei paesi del terzo mondo, ovunque ci fosse malcontento, agitazione e conflittualità, lì c'era Kane.

Grazie alla promessa di un Nuovo Ordine Mondiale e ai finanziamenti derivanti dai rinomati traffici illeciti di Tiberium operati da Kane, la Fratellanza dei Nod iniziò a conquistare sempre maggior potere. Un pugno di unità sparpagliate ed eterogenee divennero un vero esercito – un'armata contraddistinta da potenti armamenti atomici, da tattiche spietate e da un enorme patrimonio di Tiberium.

IL CONFLITTO DEL VENTUNESIMO SECOLO

Si pensò che Kane fosse morto durante la battaglia finale del primo grande attacco dei Nod per il dominio globale. Anche se i Nod vennero sconfitti e la GDI ottenne una vittoria su tutta la linea, il corpo di Kane non fu mai ritrovato (solamente in seguito gli uomini della GDI hanno capito che si trattava di un colossale errore). I seguaci di Kane non hanno mai smesso di credere che il loro leader, un giorno o l'altro, sarebbe ricomparso.

Nei decenni che seguirono la sua scomparsa, gli avvistamenti di Kane divennero un mito molto ricorrente, soprattutto nelle regioni un tempo roccaforti dei Nod. Dopo una lunga serie di indagini da parte della GDI, il caso è stato chiuso e i relativi rapporti sigillati. Kane venne dichiarato ufficialmente morto – e la Fratellanza dei Nod si divise in più fazioni separate.

TRE FAZIONI

Nell'attuale clima di guerra totale, la GDI sorveglia la situazione bellica mondiale dal Philadelphia, un centro di comando orbitale situato a grande distanza dalla Terra.

Tre sono le principali fazioni che influenzano maggiormente lo stato delle relazioni mondiali:

LE FORZE GDI continuano a combattere per l'ordine mondiale – come stabilito nella Direttiva 3115 dell'Iniziativa per la Difesa Globale delle Nazioni Unite.

LA FRATELLANZA DI NOD, dopo la perdita dei Kane nell'ultima Guerra del Tiberium, si è divisa in molteplici fazioni distinte. I diversi capi di questi gruppi hanno cercato di riunire la Fratellanza sotto il proprio controllo, ma senza ottenere risultati apprezzabili. La frammentata struttura di comando della Fratellanza rende questa fazione assolutamente imprevedibile ed estremamente pericolosa.

I DIMENTICATI, detti anche Mutanti, hanno iniziato a inserirsi nell'equilibrio bellico complessivo. Una comunità tribale composta dalle vittime dell'avvelenamento da Tiberium, i Dimenticati sono insidiosi guerrieri. Abbandonati sia dalla GDI che dai Nod, i Dimenticati non si fidano di nessuno e sono estremamente pericolosi.

IL RITORNO DI KANE

In un recente comunicato, Kane in persona si è messo in contatto con i più alti ufficiali della GDI. Delle ricerche più approfondite hanno dimostrato che il messaggio di Kane è autentico. Questi studi hanno però rivelato una piccola anomalia, che è stata classificata come una sorta di potenziamento dell'immagine. Ad ogni modo, non ci sono dubbi - Kane è tornato.

Qualche giorno dopo il primo contatto, Kane ha dato il via alla sua guerra lampo. Adesso sembra che stia operando da una base sotterranea nascosta, con delle forze imponenti e un numero di uomini non ancora definito.

A causa dell'insufficienza dei propri dati, l'EVA non è in grado di determinare dove i Nod trovino le risorse, gli aerei, gli uomini e le tecnologie.

IMPATTO AMBIENTALE DEL CONFLITTO

Sulla Terra, il Tiberium si trova principalmente nelle regioni temperate, tropicali e subtropicali della zona equatoriale. Questo elemento, per ragioni a noi ignote, si diffonde in maniera molto più lenta negli aridi poli ghiacciati, sia a nord che a sud. Il Tiberium viene raccolto in due forme, quella blu e quella verde, che possono essere trovate nei campi e trattate nelle raffinerie.

Il processo di crescita del Tiberium è quasi del tutto sconosciuto. È stato determinato che esso risucchia preziosi minerali dal suolo, distruggendo virtualmente il terreno che gli dà origine.

Inoltre, negli ultimi anni, le vene di Tiberium si sono espanse attraverso tutte le aree temperate, distruggendo tutto ciò che si trovava nei dintorni. Secondo i rapporti, queste vene potrebbero essere una forma di flora mutata, in grado di causare danni alle strutture, alle unità e ai veicoli presenti nelle vicinanze.

Violente tempeste di ioni, il cui legame col Tiberium rimane oscuro, continuano ad abbattersi sulle zone temperate ricche di questo composto.



Il Tiberium, nonostante l'alone di mistero dal quale è avvolto, rimane indiscutibilmente la sostanza più potente del pianeta. Utilizzato originariamente da Kane, esso ha contribuito allo sviluppo della Fratellanza, potenziando notevolmente le sue forze.

Le strutture di ricerca della GDI cercano da anni di decifrare i segreti del Tiberium ma, fino a oggi, i risultati raggiunti sono decisamente scarsi. Il composto rimane impossibile da identificare per l'1,5%, con elementi di origine sconosciuta che esulano dalla classificazione standard.

Poiché si riteneva che fosse una immensa fonte di energia pulita, sia i NOD che la GDI hanno investito parecchi decenni nelle ricerche sul Tiberium – basandosi sul lavoro sperimentale del celebre scienziato della GDI, il dottor Ignatio Moebius. Senza il Tiberium, né la GDI né i NOD avrebbero trovato tutta l'energia necessaria al mantenimento dei loro imponenti eserciti.

Negli ultimi anni, però, le ricerche sul Tiberium hanno registrato sorprendenti risultati. Si è sempre saputo che il Tiberium fosse pericoloso per le forme di vita e, recentemente, gran parte della popolazione esposta ha iniziato a mostrare segni di mutazione genetica e di malattie connesse con questa sostanza.

Con il nome di "Dimenticati", i mutati sopravvissuti si sono ritirati nel sottosuolo e, desiderosi di vendicare la propria situazione, hanno iniziato a dedicarsi ad attività terroristiche.

La GDI ha recentemente promosso un'iniziativa su ampia scala per cercare di recuperare le popolazioni infettate. I Nod invece hanno principalmente utilizzato questa gente come cavie per una gran varietà di misteriosi esperimenti. A questo punto, la GDI consiglia vivamente a tutti gli umani non infettati di non esporsi senza protezioni al Tiberium.

VALUTAZIONE TRUPPE GDI

Questa unità dell'EVA ha valutato approfonditamente i punti di forza e le debolezze del personale della GDI.

Da decenni, la GDI tiene costantemente sotto osservazione il pianeta dalla propria stazione di comando orbitale, la Philadelphia. La posizione di questa forza è prosperata grazie al sostegno globale ricevuto, che le ha consentito di beneficiare di tecnologie e armamenti superiori, di consistenti risorse economiche e di pratiche di reclutamento dagli eserciti convenzionali.

Le truppe GDI sono ambiziose e laboriose, cooperative e leali. Questi marines del ventunesimo secolo desiderano la pace e l'onore. Più ancora, però vogliono vincere – per eliminare qualsiasi traccia della Fratellanza dei Nod.

Gli uomini della GDI sono incondizionatamente devoti gli uni agli altri e leali nei confronti dei loro capi e del loro comandante supremo, il Generale Solomon.



Ufficiale di carriera della GDI, il Generale Solomon risultò il migliore della sua classe a West Point. Oggi sovrintende alle operazioni globali della GDI dal centro di comando orbitale Philadelphia; rappresenta il simbolo della Difesa Globale e il nemico numero uno di coloro che minacciano la pace, causa alla quale egli sta dedicando la propria vita.



La campagna del Generale Solomon contro Kane è stata affidata al Comandante Michael McNeil. Come riportato da PSY89902 nella sua analisi medica annuale, il Comandante McNeil è descritto come una persona indiscutibilmente leale, nonché come un uomo risoluto, che tende a dare il massimo in ogni attività in cui si cimenta. Come ha scritto il vicecomandante Chandra in uno dei suoi prospetti, "per Mac la vita non è complicata. Egli sa quello che vuole e farà di tutto per ottenerlo. E, come ogni buon marine della GDI – quello che vuole è vincere".

VALUTAZIONE TRUPPE NOD

Questa unità dell'EVA ha valutato i punti di forza e le debolezze delle truppe dei Nod, secondo i più recenti rapporti forniti dalla GDI. Storicamente, le truppe dei Nod sono sempre state forti – perché forte è il loro leader. I soldati Nod si ispirano alla spietatezza di Kane e dei suoi comandanti – il freddo Slavik e l'astuto propagandista Oxanna.

I Nod sono inoltre resi più forti dal loro accesissimo desiderio di combattere, dalle loro tattiche crudeli e dai loro sofisticati armamenti derivati dal Tiberium. I soldati Nod sono disposti a morire per il loro leader e per la sua causa. Composte tradizionalmente da rinnegati provenienti dal terzo mondo, le forze dei Nod spesso non hanno niente da perdere.

Dei conseguenza, la Fratellanza dei Nod è un gruppo spietato, violento sia contro i nemici sia contro gli stessi amici. Nel corso della storia, i Nod hanno dimostrato di utilizzare la violenza come mezzo primario per il conseguimento dei propri obiettivi. I servizi segreti della GDI faticano a stare dietro ai continui mutamenti che si registrano nella struttura di comando dei Nod, dove il tradimento e l'assassinio sono spesso la chiave per un avanzamento nella carriera.

L'unica eccezione, ovviamente, è il dominio totalitario di Kane. Niente potrà fermare lui e i suoi leali aiutanti, Slavik e Oxanna, nel loro desiderio di sconfiggere la GDI e di conquistare il mondo.



VALUTAZIONE TRUPPE DEI “DIMENTICATI”

I “Dimenticati”, chiamati anche “Luccicanti” a causa dei cristalli di Tiberium che crescono sui loro corpi, sono l'unica popolazione indigena sopravvissuta nelle zone temperate in cui è presente il Tiberium. Guerrieri sotterranei e vittime innocenti, i Dimenticati sono le tribù del Tiberium del pianeta.

Un tempo membri produttivi di una importante società, essi, con le loro tribù, sono diventati un popolo di reietti. Vittime di un irreversibile avvelenamento da Tiberium, i Dimenticati sono dei vagabondi senza dimora, schivi e misteriosi. Nessuno sa quanti di questi uomini vivano nelle dimore tribali nascoste nel profondo sottosuolo dei terreni infestati dal Tiberium. Essi sono un valoroso popolo di guerrieri, in grado di sconfiggere in combattimento la maggior parte dei soldati Nod e GDI.

I Dimenticati sono guidati da un venerabile guerriero di nome Tratos. Questi si è assunto da parecchi anni la responsabilità di occuparsi della propria gente, offrendo loro accoglienza, una casa e una comunità.



Tratos è tormentato da visioni di morte del pianeta, un Armageddon alieno che turba i suoi sogni. Egli è il primo a conoscere il segreto dei Dimenticati: Kane non solo è vivo, ma ha anche ereditato un potere quasi illimitato grazie all'impiego del Tacitus. Il Tacitus era un tempo custodito e studiato dai Dimenticati, nella speranza di poterlo utilizzare per trovare un rimedio alla loro mutazione causata dal Tiberium. Tratos fu indotto con l'inganno a tradurre il Tacitus per Kane e, adesso, è costretto a convivere con la consapevolezza di aver tradito il proprio pianeta e la razza umana.

Tratos è circondato da una squadra di valorosissimi guerrieri Dimenticati. Fra questi, spicca l'orgogliosa e bellissima Umagaan, la preferita dal vecchio capo. Umagaan è famosa anche fra il personale militare dei Nod e della GDI per la sua notevole abilità come guerriera. Questa affascinante “Luccicante” (soprannome affibbiato ai mutanti) è rimasta irrimediabilmente esposta al Tiberium e, un giorno, non sembrerà neppure più un essere umano. Oggi, però, i cristalli di Tiberium che brillano sul suo viso deturpato non fanno altro che valorizzarne la bellezza.



KANE – PROFILO PERSONALE

Kane, che era stato a lungo ritenuto morto, è il carismatico leader della Fratellanza dei Nod. Anche se sembra avere circa trent'anni, con il suo caratteristico sorrisino sadico e la sua testa pelata, l'età di Kane non è conosciuta. In realtà, molti dei suoi seguaci ritengono che egli non appartenga più alla schiera dei mortali.

Entrato ormai nella leggenda, Kane esercita un dominio quasi totalitario sui Nod. Freddo, brutale, irascibile – questo leader è un oscuro visionario per il prossimo millennio. Armato di un'irresistibile retorica sovversiva e anti-occidentale, Kane induce le armate dei Nod al consenso assoluto tanto con le sue ideologie quanto con le direttive militari.

Utilizzando tattiche terroristiche e dei micidiali armamenti basati sul Tiberium, Kane ha riunito le fazioni del terzo mondo. È passato dall'ombra alla sfida aperta nei confronti delle forze convenzionali della GDI, nel tentativo di ottenere il predominio sull'intero pianeta.

Kane si affida all'energia del misterioso composto minerale, il Tiberium, per realizzare il suo oscuro progetto. Conta poco, per lui, il fatto che il Tiberium abbia distrutto la maggior parte della superficie terrestre e decimato la razza umana.

VALUTAZIONE UNITÀ - RAPPORTO RISERVATO UNITÀ GDI- RISERVATO

Fanteria leggera:



La fanteria leggera rappresenta la forza di base delle truppe della GDI e della Fratellanza. Armati con un fucile a impulsi M16 Mk. II, questi uomini sono in grado di infliggere danni leggeri alla maggior parte degli obiettivi. Nonostante siano lenti, possono muoversi su svariati tipi di terreno con perdite di velocità minime. Hanno infine la capacità di passare attraverso luoghi insidiosi che risultano inaccessibili o dannosi per i veicoli.

Lanciadischi:



Il lanciadischi è un'unità di fanteria leggera equipaggiata con un sistema a lungo raggio per il lancio di granate. Invece delle tradizionali granate, però, il lanciadischi utilizza delle bombe aerodinamiche, progettate per coprire ampie distanze. A causa della loro struttura, questi proiettili a forma di disco, quando non raggiungono il bersaglio desiderato, sono in grado di rimbalzare sul terreno.

Fanterai aerea:



I soldati Jump Jet, la divisione aerea della fanteria GDI, sono in grado di portare a termine attacchi di grande precisione contro obiettivi irraggiungibili per la normale fanteria. Armati di un cannone Vulcan, questi uomini volanti possono fornire una difesa contraerea e attaccare dall'alto i bersagli scarsamente protetti.

Medico:



In mezzo alla confusione della battaglia, il medico si occupa di curare i feriti e di riabilitare al combattimento gli infortunati. Quando viene abbandonato a se stesso, egli guarisce automaticamente i soldati amici che si trovano nelle sue vicinanze. Può inoltre essere indirizzato a prendersi cura di un soldato in particolare.

Ingegnere:

Lento e disarmato, l'ingegnere rappresenta comunque una pedina fondamentale, l'unica unità in grado di catturare una struttura nemica; molti comandanti considerano l'impiego tattico degli ingegneri una vera e propria arte. Questa unità, come spiegato qui sotto, può essere utilizzata a più scopi. Ricordate che, dopo aver portato a termine alcune azioni, l'ingegnere andrà perduto.

1. **Cattura di strutture nemiche:** gli ingegneri hanno la capacità di catturare le strutture nemiche, portandole sotto il vostro controllo. A tale scopo, selezionate uno di loro e cliccate sulla struttura avversaria che desiderate conquistare. Un cursore di ingresso blu vi segnalerà se l'edificio in questione può essere catturato. Per prendere possesso di una struttura è necessario un solo ingegnere.
2. **Riparazione di strutture danneggiate:** gli ingegneri hanno la capacità di restituire alle vostre strutture il pieno livello di salute. Selezionate uno di loro ed evidenziate l'edificio che desiderate fargli riparare. L'icona di una chiave inglese dorata vi segnalerà se la struttura in questione può essere riparata. Cliccate con il pulsante sinistro per inviare l'ingegnere a svolgere il proprio compito.
3. **Riparazione di ponti danneggiati:** la maggior parte dei ponti presenti in Tiberian Sun possiedono una casupola per le riparazioni presso una o entrambe le estremità. Inviando un ingegnere all'interno di una di queste casupole, potrete ricostruire le sezioni mancanti e riparare quelle danneggiate. Cliccate con il pulsante sinistro per ordinare all'ingegnere di svolgere il proprio compito.

Ghostalker:

Membro dei Dimenticati, il Ghostalker è armato di una piccola mitragliatrice e porta con sé delle cariche C4. La mitragliatrice è in grado di sparare contro più obiettivi contemporaneamente, eliminando così un gran numero di nemici con un solo colpo. Le cariche C4 del Ghostalker possono essere utilizzate per distruggere qualsiasi struttura nemica. Quando vedete comparire l'icona C4, cliccando con il pulsante sinistro del mouse invierete il Ghostalker contro un edificio: quando vi sarà giunto a contatto, lampeggerà per qualche secondo, dopodiché esploderà. Come tutte le unità mutanti, il Ghostalker può essere riparato nel Tiberium.

**Wolverine:**

Il blindato d'assalto potenziato, o "Wolverine", è una piccola unità bipede pilotata da un singolo soldato. Agili e veloci, questi mezzi leggermente corazzati sono eccellenti nelle schermaglie meno impegnative. Una squadra di queste unità non ha problemi ad affrontare ampi manipoli di fanteria nemica.

APC anfibio:

L'APC anfibio è un'unità pesantemente corazzata in grado di trasportare fino a cinque unità di fanteria. Capace di muoversi sia sulla terra che nel mare, questo mezzo è molto prezioso per le forze della GDI. Per caricare delle unità di fanteria sull'APC, selezionate gli uomini che desiderate farvi salire ed evidenziate l'APC. Vedrete comparire un cursore d'ingresso. Cliccando con il pulsante sinistro, farete sì che le unità selezionate salgano a bordo. Per scaricare le unità di fanteria, selezionate l'APC e cliccate due volte. Vedrete comparire un cursore di scaricamento. Cliccando di nuovo su questo cursore, farete sì che le unità scendano dall'APC. Ricordate che l'APC non può scaricare unità quando si trova in acqua.

Titan:

Questa unità meccanica da battaglia, detta "Titan", è il mezzo multifunzionale da difesa e da assalto della GDI. Alto 25 piedi e armato con un cannone da 120 mm, il Titan è un'unità da tenere sempre in considerazione. Il suo ampio raggio d'azione la rende ideale per l'impiego negli assalti alle basi, in quanto essa può neutralizzarne le difese senza paura di ritorsioni.

Sistema lanciamissili multiplo Hover:

L'Hover MLRS è un sistema lanciamissili a medio e lungo raggio montato sul telaio di un hovercraft. Come l'APC anfibio, l'Hover MLRS è in grado di spostarsi sia sulla terra, sia via mare. Grazie alla sua facoltà di rimanere sospesa, questa unità è in grado di superare la maggior parte dei terreni, rivelandosi ideale (nonostante il prezzo piuttosto elevato) per le ricognizioni in territorio nemico. I suoi razzi sono in grado di colpire con la stessa efficacia sia bersagli aerei, sia obiettivi terrestri.

Disrupter:

I recenti sviluppi a bordo della Philadelphia hanno condotto a importanti passi avanti nel campo della risonanza armonica. Il Disrupter è il primo mezzo a utilizzare questa nuova tecnologia. Rilasciando un'onda di risonanza armonica, esso è in grado di frantumare qualsiasi unità o struttura collocata all'interno del suo raggio d'azione – sia nemica, sia alleata. Il posizionamento dei Disrupter deve essere effettuato con la massima attenzione, in modo da ridurre al massimo gli incidenti causati dal "fuoco amico".

Mammoth Mark. II:

Questo prototipo è una delle più potenti armi in dotazione alla GDI. Imponente sul campo di battaglia, il Mammoth II monta un doppio cannone mobile e un lanciamissili contraereo posteriore. I cannoni sono in grado di fare a pezzi la maggior parte delle unità nel giro di pochi secondi, mentre il lanciarazzi garantisce al mezzo la protezione contro gli attacchi aerei. Virtualmente indistruttibile, il Mammoth Mk. II è ancora in fase di collaudo e, a causa delle limitazioni tecnologiche presenti, se ne può schierare sul campo solamente uno alla volta.

Rilevatore mobile a sensori:



Il rilevatore mobile a sensori (MSA) è un veicolo equipaggiato con un modernissimo dispositivo a sensori capace di rilevare la presenza di unità nemiche anche quando queste sono nascoste o rintanate sottoterra. Le unità individuate verranno visualizzate sul radar, consentendo al comandante di prendere le necessarie contromisure.

Caccia Orca:



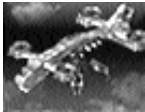
Punta di diamante delle forze aeree della GDI, il caccia Orca è un velivolo d'assalto versatile e leggero. Veloce, leggermente corazzato e armato di doppi lanciamissili, l'Orca è in grado di sparare una pioggia di razzi su qualsiasi posizione del campo di battaglia nel giro di pochi secondi dal ricevimento dell'ordine. Come tutti gli aerei, però, anche questo caccia deve tornare a un helipad per ricaricare le proprie armi.

Bombardiere Orca:



Più pesante e maggiormente corazzato rispetto al caccia, il bombardiere Orca supplisce alla bassa velocità con una maggiore capacità di fuoco. Capace, durante una picchiata, di sganciare un gran numero di bombe altamente esplosive, il bombardiere Orca è ideale per neutralizzare le difese della base nemica durante l'inizio dell'assalto.

Trasporto aereo Orca:



Questo aereo da trasporto, che è il più imponente fra tutte le unità Orca, svolge il fondamentale compito di recuperare o trasportare unità presso qualsiasi destinazione del campo di battaglia. Utilizzando un grosso dispositivo prensile, il trasporto aereo è in grado di raccogliere ogni veicolo.

Per fare sì che questo aereo raccolga un'unità, selezionatelo e cliccate con il pulsante sinistro sull'unità in questione. Per posare al suolo l'unità, selezionate il trasporto aereo una volta che si trova a terra, evidenziatelo e cliccate con il pulsante sinistro quando vedrete comparire il cursore di rilascio.

Nota: Potete posare delle unità direttamente sui centri di manutenzione e sulle raffinerie senza prima sganciarle.

Droide cacciatore-ricercatore:



Il droide cacciatore-ricercatore è un drone veloce come un fulmine che viene utilizzato per "ripulire" il campo di battaglia. Queste unità scelgono casualmente un'unità o una struttura nemica e vi si attaccano. Una volta giunto in contatto con l'obiettivo, il droide cacciatore-ricercatore si autodistruggerà, facendo saltare anche l'oggetto al quale si è attaccato. Questa unità non può essere controllata e, quando viene rilasciata, andrà automaticamente alla ricerca di una preda.

Harvester:



Fondamentale per il successo economico di entrambi gli schieramenti, l'harvester è la sola unità in grado di raccogliere il Tiberium per portarlo alle raffinerie. Gli harvester inizieranno automaticamente la raccolta del prezioso composto, se questo si trova nelle vicinanze. È inoltre possibile ordinare a questo mezzo di svolgere il proprio compito in una specifica posizione selezionandolo e cliccando sulla zona desiderata. L'harvester eviterà le aree pericolose e vi avvertirà quando, a causa di una minaccia nei paraggi, non può accedere a una determinata zona. Questi mezzi non entreranno in aree ostili, a meno che non venga loro specificatamente ordinato.

Nave da rifornimento:



Le navi da rifornimento consentono la consegna di importanti scorte e di rinforzi in specifiche aree del campo di battaglia. L'arrivo di una nave da rifornimento con dei rinforzi durante una battaglia impegnativa può significare la differenza fra la vittoria e la sconfitta. Questi mezzi sono disponibili solamente in alcune missioni in modalità singolo giocatore e non possono mai essere direttamente controllate.

Kodiak:



Il Kodiak è il centro di comando mobile della GDI. Il comandante McNeil e i suoi uomini lo usano per spostarsi da una battaglia all'altra. Generalmente, il Kodiak rimane al sicuro, lontano dal cuore della battaglia, in modo da non mettere in pericolo il personale di comando. Alcune situazioni possono però richiedere che il Kodiak scenda in campo. Se questo dovesse accadere, è imperativo che il Kodiak venga protetto a qualsiasi costo perché, qualora venisse distrutto, la battaglia sarebbe finita.

Trasporto Orca:



Disponibile solamente in alcune missioni in modalità giocatore singolo, questo mezzo può trasportare fino a cinque unità di fanteria in qualsiasi luogo del campo di battaglia. Le operazioni di carico e di scarico sono identiche a quelle relative a un APC anfibia.

Veicolo da costruzione mobile:



la costruzione di qualsiasi base è originata dal veicolo di costruzione mobile (MCV). Capace di trasformarsi in un cantiere perfettamente operativo, l'MCV è un'unità di inestimabile valore sia per la GDI che per i Nod.

UNITÀ NOD - RISERVATO

Fanteria leggera:

La fanteria leggera rappresenta la forza di base delle truppe della GDI e della Fratellanza. Armati con un fucile a impulsi M16 Mk. II, questi uomini sono in grado di infliggere danni leggeri alla maggior parte degli obiettivi. Nonostante siano lenti, possono muoversi su svariati tipi di terreno con perdite di velocità minime. Hanno infine la capacità di passare attraverso luoghi insidiosi che risultano inaccessibili o dannosi per i veicoli.

Fanteria cyborg:

La fanteria cyborg è il risultato dei più recenti esperimenti operati dai Nod e mirati a fondere esseri umani mutati dal Tiberium e macchine. Questi uomini, protetti da pesanti corazze, sono armati con fucile a impulsi ad alto potenziale.

Fanteria lanciamissili:

La fanteria pesante dei Nod è armata con un lanciarazzi portatile efficace contro i veicoli, le strutture, la fanteria e i mezzi aerei. A causa dell'elevato peso dell'arma che portano sulle spalle, questi uomini risultano più lenti della fanteria leggera, ma sono meglio corazzati.

Ingegnere:

Lento e disarmato, l'ingegnere rappresenta comunque una pedina fondamentale, l'unica unità in grado di catturare una struttura nemica; molti comandanti considerano l'impiego tattico degli ingegneri una vera e propria arte. Questa unità, come spiegato qui sotto, può essere utilizzata a più scopi. Ricordate che, dopo aver portato a termine alcune azioni, l'ingegnere andrà perduto.

1. Cattura di strutture nemiche: gli ingegneri hanno la capacità di catturare le strutture nemiche, portandole sotto il vostro controllo. A tale scopo, selezionate uno e cliccate sulla struttura avversaria che desiderate conquistare. Un cursore di ingresso blu vi segnalerà se l'edificio in questione può essere catturato. Per prendere possesso di una struttura è necessario un solo ingegnere.

2. Riparazione di strutture danneggiate: gli ingegneri hanno la capacità di restituire alle vostre strutture il pieno livello di salute. Selezionatene uno ed evidenziate l'edificio che desiderate fargli riparare. L'icona di una chiave inglese dorata vi segnalerà se la struttura in questione può essere riparata. Cliccate con il pulsante sinistro per inviare l'ingegnere a svolgere il proprio compito.
3. Riparazione di ponti danneggiati: la maggior parte dei ponti presenti in Tiberian Sun possiedono una casupola per le riparazioni presso una o entrambe le estremità. Inviando un ingegnere all'interno di una di queste casupole, potrete ricostruire le sezioni mancanti e riparare quelle danneggiate. Cliccate con il pulsante sinistro per ordinare all'ingegnere di svolgere il proprio compito.

Commando cyborg:



I cyborg che si dimostrano particolarmente efficaci vengono ulteriormente modificati e promossi al grado di Commando Cyborg Nod. Dotate di una capacità di fuoco sufficiente a far saltare un'intera base, queste unità sono fra le più devastanti fra quelle presenti sul campo di battaglia. Armate con una mitragliatrice e un lanciafiamme, i commando possono sbarazzarsi rapidamente di veicoli, fanteria e strutture.

Dirottatore mutante:



Proveniente dalle schiere dei mutanti, il dirottatore ha la capacità di impadronirsi di qualsiasi veicolo. Quando lo selezionate e posizionate il cursore sopra un mezzo nemico, vedrete comparire il cursore d'ingresso, a indicare che il veicolo può essere rubato. A tale scopo, cliccate sul veicolo in questione. Quando si impadronisce di un mezzo nemico, il dirottatore non può più uscirne, finché il veicolo non viene distrutto. Quando ciò accade, il dirottatore salta fuori e ha la possibilità di impossessarsi di un nuovo mezzo. Come tutte le unità mutanti, il dirottatore è in grado di rigenerarsi nel Tiberium, quando non si trova all'interno di un veicolo.

APC sotterraneo:



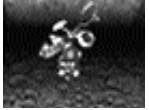
L'APC sotterraneo è in grado di trasportare fino a cinque unità verso un obiettivo. Quando si trova sottoterra, l'APC è invisibile al nemico, ma può essere individuato da un rilevatore mobile a sensori della GDI. L'APC non può riemergere quando si trova sotto alcuni tipi di terreno, come le superfici accidentate, l'acqua, ecc.

Per caricare delle unità di fanteria sull'APC, selezionate gli uomini che desiderate farvi salire ed evidenziate. Vedrete comparire un cursore d'ingresso. Cliccando con il pulsante sinistro, farete sì che le unità selezionate salgano a bordo.

Per scaricare le unità di fanteria, selezionate l'APC e cliccate due volte. Vedrete comparire un cursore di scaricamento. Cliccando di nuovo su questo cursore, farete sì che le unità scendano dall'APC.

Ciclo d'assalto:

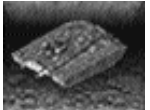
Impiegato fondamentalmente come unità di ricognizione, il ciclo d'assalto è la più rapida unità di terra in dotazione ai Nod. Nonostante paghi la maggiore velocità con una scarsa blindatura, il ciclo d'assalto, prima di essere distrutto, è in grado di sopportare un moderato ammontare di danni. Esso monta due lanciamissili capaci di colpire sia obiettivi di terra, sia bersagli aerei.

Droide cacciatore-ricercatore:

Il droide cacciatore-ricercatore è un drone veloce come un fulmine che viene utilizzato per "ripulire" il campo di battaglia. Queste unità scelgono casualmente un'unità o una struttura nemica e vi si attaccano. Una volta giunto in contatto con l'obiettivo, il droide cacciatore-ricercatore si autodistruggerà, facendo saltare anche l'oggetto al quale si è attaccato. Questa unità non può essere controllata e, quando viene rilasciata, andrà automaticamente alla ricerca di una preda.

Mangiaerba:

Questo veicolo dei Nod è sostanzialmente un grosso tagliaerba che serve per raccogliere le vene di Tiberium da utilizzare per creare testate chimiche. Il mangiaerba si comporta come un harvester, ma con due differenze. Esso opera sulle vene di Tiberium, non sui cristalli, e scarica il proprio raccolto presso una struttura di scarto del Tiberium, non in una raffineria. Le vene di Tiberium sottoposte a mietitura, una volta trattate presso una struttura adeguata, possono essere utilizzate per creare un missile chimico letale.

Carro talpa:

Questo leggero carro da battaglia ha la capacità di scavarsi un nascondiglio nel terreno, in modo da incrementare il proprio livello di protezione e da agire come batteria difensiva mobile. Quando è rintanato, solamente la torretta e una piccola parte dell'unità rimangono sopra il livello della terra.

Per far rintanare un carro talpa, selezionatelo e cliccatevi sopra con il pulsante sinistro. L'unità si aprirà un varco nel terreno e vi rimarrà immobile. Per rimettere il mezzo in movimento, selezionatelo e cliccatevi sopra di nuovo con il pulsante sinistro. Quando il carro sarà uscito dal suolo, potrà ricominciare a spostarsi regolarmente.

Carro armato occulto:

L'ultimo ritrovato per le tattiche di guerra furtive, il carro occulto è un carro armato leggero capace di nascondersi e di non farsi individuare dal nemico. Questo mezzo non può rimanere coperto mentre spara, a causa dell'enorme quantità di energia consumata dal generatore che gli consente di rimanere invisibile. Solamente la fanteria e le difese della base sono in grado di rilevare la presenza di questo carro. Anche il rilevatore mobile a sensori della GDI può individuare il carro armato occulto.

Artiglieria:



Rendendosi conto della necessità di arrecare danni senza paura delle reazioni nemiche, i Nod hanno sviluppato una nuova piattaforma di artiglieria a lungo raggio. A causa del forte rinculo causato, questa unità non è in grado di aprire il fuoco quando non è dispiegata e non può muoversi quando lo è. Per dispiegarla, selezionatela e cliccatevi sopra con il pulsante sinistro. Per effettuare il procedimento inverso, selezionatela e cliccatevi nuovamente sopra con il pulsante sinistro.

Arpia:



Eccellenti contro la fanteria e i veicoli debolmente corazzati, le Arpie rappresentano la nuova generazione di elicotteri da combattimento. Come tutte le unità aeree, anche le Arpie devono fare ritorno a un helipad per ricaricare le proprie armi.

Robot da riparazione:



Questo veicolo robotizzato è in grado di riparare i veicoli danneggiati sul campo di battaglia. Il robot da riparazione è dotato di un braccio telescopico, nel quale sono contenuti tutti gli attrezzi necessari per procedere a un pronto intervento di riparazione. Posizionando questa unità in modalità di guardia, la abiliterete a riparare automaticamente qualsiasi unità si trovi nelle sue vicinanze.

Harvester:



Fondamentale per il successo economico di entrambi gli schieramenti, l'harvester è la sola unità in grado di raccogliere il Tiberium per portarlo alle raffinerie. Gli harvester inizieranno automaticamente la raccolta del prezioso composto, se questo si trova nelle vicinanze. È inoltre possibile ordinare a questo mezzo di svolgere il proprio compito in una specifica posizione selezionandolo e cliccando sulla zona desiderata. L'harvester eviterà le aree pericolose e vi avvertirà quando, a causa di una minaccia nei paraggi, non può accedere a una determinata zona. Questi mezzi non entreranno in aree ostili, a meno che non venga loro specificatamente ordinato.

Banshee:



Gli esperimenti condotti utilizzando delle tecnologie aliene hanno consentito ai Nod di sviluppare l'ultima generazione di aerei da combattimento. Chiamato in codice Banshee, questo velivolo, grazie ai suoi cannoni gemelli al plasma, è in grado di devastare qualsiasi unità o struttura.

Veicolo da costruzione mobile:

La costruzione di qualsiasi base è originata dal veicolo di costruzione mobile (MCV). Capace di trasformarsi in un cantiere perfettamente operativo, l'MCV è un'unità di inestimabile valore sia per la GDI che per i Nod. Per dispiegare l'MCV, selezionatelo ed evidenziatelo. Se vedete comparire un cursore di "non dispiegamento", significa che qualcosa vi sta ostacolando. Allontanate gli altri veicoli e le altre unità, oppure portate l'MCV lontano da alberi e rocce che potrebbero impedirne il dispiegamento.

Carro lanciafiamme Devil's Tongue:

Il terrore è un fattore fondamentale e la sola vista di questa terribile unità è sufficiente a far tremare le truppe della GDI. Capace di aprirsi un varco ovunque, tranne che attraverso le sostanze più coriacee, il Devil's Tongue è in grado di lanciare dei letali getti di fuoco contro obiettivi ignari. Le fiamme si rivelano particolarmente efficaci contro la fanteria e le strutture, anche se un'azione prolungata è in grado di fondere anche l'acciaio più resistente.

Montauk:

Il Montauk è il centro di comando mobile dei Nod. Il comandante Slavik e i suoi uomini lo usano per spostarsi da una battaglia all'altra. Capace di nascondersi sottoterra, il Montauk rimane generalmente al sicuro, lontano dal cuore della battaglia, in modo da non mettere in pericolo il personale di comando. Alcune situazioni possono però richiedere che il Montauk scenda in campo. Se questo dovesse accadere, è imperativo che esso venga protetto a qualsiasi costo.

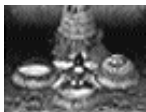
STRUTTURE GDI - RISERVATO

Cantiere:



Il cantiere è il luogo dove tutto ha origine. Consente al giocatore di costruire le altre strutture, per cui la sua difesa rappresenta la priorità assoluta per qualsiasi comandante. In alcune missioni, i giocatori inizieranno con un veicolo da costruzione mobile che, dispiegandosi, può dare vita a un cantiere. In altre, troverete il cantiere già posizionato.

Centrale energetica GDI:



Queste centrali forniscono l'energia alle strutture della base e sono fondamentali per mantenere attivi i sistemi difensivi. Esse sono potenziabili attraverso delle turbine. Ognuna di loro possiede due postazioni nelle quali possono essere collocate le turbine in grado di consentire il potenziamento. Ognuna di esse aumenterà la produzione energetica della struttura del 50% rispetto a una centrale non potenziata.

Caserma GDI:



La caserma consente alle unità di fanteria di essere addestrate. È inoltre un prerequisito per la costruzione delle strutture difensive della base.

Raffineria di Tiberium:



La raffineria trasforma il Tiberium raccolto in crediti per il giocatore. Essa è inoltre in grado di immagazzinare una certa quantità di Tiberium. Quando questa struttura è piena, devono essere costruiti dei silos, allo scopo di contenere il Tiberium in eccesso. Se non vi è spazio sufficiente nella raffineria o nei silos esistenti, il Tiberium in eccesso andrà inevitabilmente perso.

Cannone a impulsi elettromagnetici EMP:



Il cannone a impulsi elettromagnetici, o EMP, è in grado di emettere un potente getto di energia elettromagnetica che rende inoperativi tutti i mezzi meccanizzati per un breve lasso di tempo. Qualsiasi veicolo o struttura colpiti dal getto rimangono inattivi fino a quando l'effetto non scompare.

Generatore di difesa Tempesta di Fuoco:



Il generatore di difesa Tempesta di Fuoco crea un campo di forze incredibilmente potente. Una volta costruito questo generatore, sul perimetro dell'area da difendere devono essere posizionati degli speciali emettitori. Quando viene attivato, il campo di forze che risulta da questi emettitori è impenetrabile. Il generatore di difesa Tempesta di Fuoco consuma ingenti quantità di energia. Per questo motivo, può rimanere in funzione solamente per brevi periodi di tempo, dopodiché avrà bisogno di essere ricaricato. Lo scudo può essere attivato e disattivato a piacere.

Sezioni di muro Tempesta di Fuoco:



Utilizzati in congiunzione con l'analogo generatore, questi emettitori vengono posizionati come un muro e regolano il collocamento dello scudo difensivo Tempesta di Fuoco. Possono essere utilizzati per circondare completamente una base o solamente per difendere delle posizioni chiave.

Postazione radar:



Una postazione radar consente ai comandanti di vedere il campo di battaglia e la posizione delle unità amiche e di quelle avversarie. Affinché questa struttura possa rimanere attiva, è necessario che non venga mai a mancare l'energia richiesta.

Controllo cannone a ioni:



Il controllo del cannone a ioni è un aggiornamento da apportare a un centro di potenziamento che consente la gestione del sistema di puntamento del cannone a ioni orbitale della GDI. Senza questo controllo, il cannone a ioni non può essere utilizzato.

Controllo cacciatore-ricercatore:



Questo aggiornamento apportato a un centro di potenziamento GDI consente di dialogare a due vie con un droide cacciatore-ricercatore, permettendo a quest'ultimo di selezionare gli obiettivi nemici. Questo potenziamento è necessario per la costruzione dei droidi cacciatori-ricercatori.

Turbine potenziatrici:



È possibile aggiungere un massimo di due di queste turbine potenziatrici a ogni centrale energetica, allo scopo di aumentarne la produttività. L'energia prodotta da ogni turbina è inferiore a quella che potrebbe essere originata da una nuova centrale, ma il costo è di gran lunga più basso.

Silos di Tiberium:



In questi silos è possibile immagazzinare il Tiberium una volta che le raffinerie hanno raggiunto il livello massimo di capacità. Se una raffineria è piena fino al limite e non ci sono silos disponibili, il Tiberium in eccesso andrà inevitabilmente perso.

Fabbrica bellica GDI:



Questa struttura consente la costruzione dei veicoli. Alcuni mezzi avanzati, per essere prodotti dalla fabbrica bellica, richiedono la presenza di strutture aggiuntive.

Torre a componenti:



Basata su un principio di costruzione modulare, la torre a componenti è la base di tutte le difese di una base GDI. Queste torri possono essere edificate come strutture individuali o come parte delle mura. Su di esse può essere montata una delle seguenti tre armi: un cannone Vulcan, un lanciagranate RPG o un lanciamissili SAM.

Cannone Vulcan:



Il cannone Vulcan è costituito da due cannoncini che sparano proiettili da 50 mm ad alta velocità. Il cannone è stato progettato principalmente per essere utilizzato contro la fanteria, ma può essere impiegato, con minore efficacia, anche contro i veicoli.

Lanciagranate con propulsione a razzo:



Il lanciagranate con propulsione a razzo, o RPG, è in grado di lanciare bombe contro le unità nemiche. L'RPG è progettato per l'uso contro i veicoli, ma può essere impiegato anche contro la fanteria. La sua carica esplosiva infligge danni a tutte le altre unità che si trovano nei paraggi dell'obiettivo.

Lanciamissili terra-aria:



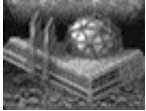
I missili terra-aria, o SAM, sono la forma di difesa contraerea della GDI. I SAM possono essere utilizzati solamente contro le unità aeree.

Helipad:



L'helipad consente la costruzione e il riarmo dei caccia, dei bombardieri e degli aerei da trasporto Orca. Senza questa struttura, gli aerei non possono essere prodotti e non sono nemmeno in grado di ricaricare le proprie armi quando tornano dopo un attacco.

Centro per le ricerche tecnologiche:



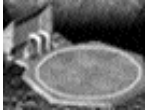
Il centro per le ricerche tecnologiche, o tech centre, è il luogo in cui la GDI sviluppa le proprie armi ad alto contenuto tecnologico. Questa struttura è necessaria per la costruzione di alcune unità o strutture high-tech.

Centro di potenziamento:



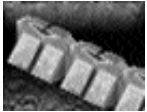
I centri di potenziamento vengono utilizzati per comunicare con diverse unità e strutture presenti sul campo di battaglia. Essi sono provvisti di due postazioni che possono accogliere le seguenti forme di potenziamento: il controllo cannone a ioni e il controllo cacciatore-ricercatore.

Centro di manutenzione:



Il centro di manutenzione viene utilizzato per riparare i veicoli e gli aerei: quando uno di questi atterra su tale struttura, se vi sono crediti sufficienti, verrà completamente rimesso a nuovo. È possibile mettere in coda le unità per l'accesso al centro di manutenzione selezionandole tutte e cliccando sulla struttura.

Mura di cemento:



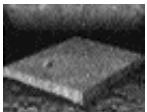
Le mura di cemento, che sono una struttura difensiva più resistente rispetto ai sacchi di sabbia, sono efficaci per arrestare sia la fanteria, sia i veicoli. Solamente certe unità possono sparare contro queste pareti difensive.

Cancello automatico:



Questa struttura impedisce che le unità nemiche e le crescite di Tiberium penetrino all'interno della base. Il cancello si apre automaticamente per consentire il passaggio delle unità amiche, ma non consentirà l'accesso a quelle avversarie.

Pavimentazione:



La pavimentazione è stata progettata al fine di proteggere la base dalle unità capaci di muoversi sottoterra, nonché per impedire al fuoco delle armi più potenti e alle esplosioni di creare dei crateri. Inoltre, le unità si muoveranno più rapidamente sulle aree lastricate che non sul normale terreno.

A differenza delle altre strutture, la pavimentazione può essere sistemata anche quando una parte del suo riquadro di posizionamento è rosso. Verranno utilizzati però solo i riquadri in bianco. La pavimentazione non può essere piazzata su dislivelli o su strade esistenti.

STRUTTURE NOD - RISERVATO

Cantiere:

Il cantiere è il luogo dove tutto ha origine. Consente al giocatore di costruire le altre strutture, per cui la sua difesa rappresenta la priorità assoluta per qualsiasi comandante. In alcune missioni, i giocatori inizieranno con un veicolo da costruzione mobile che, dispiegandosi, può dare vita a un cantiere. In altre, troverete il cantiere già posizionato.

Centrale energetica:

Queste centrali forniscono energia a tutte le strutture della base. Senza l'energia necessaria, esse non funzioneranno o lo faranno con capacità ridotta.

Mano dei Nod:

La Mano dei Nod consente alle unità di fanteria di essere addestrate. È inoltre un prerequisito per la costruzione delle strutture difensive della base.

Raffineria di Tiberium:

La raffineria trasforma il Tiberium raccolto in crediti per il giocatore. Essa è inoltre in grado di immagazzinare una certa quantità di Tiberium. Quando questa struttura è piena, devono essere costruiti dei silos, allo scopo di contenere il Tiberium in eccesso. Se non vi è spazio sufficiente nella raffineria o nei silos esistenti, il Tiberium in eccesso andrà inevitabilmente perso.

Cannone a impulsi elettromagnetici:

Il cannone a impulsi elettromagnetici, o EMP, è in grado di emettere un potente getto di energia elettromagnetica che rende inoperativi tutti i mezzi meccanizzati per un breve lasso di tempo. Qualsiasi veicolo o struttura colpiti dal getto rimangono inattivi fino a quando l'effetto non scompare.

Generatore di copertura:



Il generatore di copertura è in grado di nascondere tutte le unità e le strutture presenti su una vasta area. La base rimarrà celata fino a quando esso non sarà disattivato, non rimarrà senza energia e non verrà distrutto. Le strutture difensive e le unità protette da questo effetto si scopriranno solamente quando spariranno o quando lasceranno l'area protetta. Le unità che escono da una fabbrica bellica o da una Mano dei Nod e gli harvester saranno visibili per qualche istante, prima che il generatore di copertura vi si adegui e avvolga nell'ombra anche loro.

Postazione radar Nod:



Una postazione radar consente ai comandanti di vedere il campo di battaglia e la posizione delle unità amiche e di quelle avversarie. Affinché questa struttura possa rimanere attiva, è necessario che non venga mai a mancare l'energia richiesta.

Centrale energetica avanzata:



La centrale energetica avanzata funziona esattamente come quella di base, in quanto produce energia e la fornisce alla base. Grazie alle più ampie dimensioni e alla maggiore efficienza, però, è in grado di generare una quantità di energia pari al doppio di quella originata da una centrale normale.

Silos di Tiberium:



In questi silos è possibile immagazzinare il Tiberium una volta che le raffinerie hanno raggiunto il livello massimo di capacità. Se una raffineria è piena fino al limite e non ci sono silos disponibili, il Tiberium in eccesso andrà inevitabilmente perso.

Fabbrica bellica Nod:



Questa struttura consente la costruzione dei veicoli. Alcuni mezzi avanzati, per essere prodotti dalla fabbrica bellica, richiedono la presenza di strutture aggiuntive.

Struttura di scarto del Tiberium:



Questa struttura serve come struttura di scarico per il mangiaerba. Questa struttura raffina e concentra le vene di Tiberium raccolte, per utilizzarle nella creazione di missili chimici. Quando è stata accumulata la quantità di Tiberium necessaria, questa viene automaticamente caricata in una testata chimica, ammesso che sia disponibile una rampa missilistica. Quando viene costruita una struttura di scarto, insieme a essa riceverete anche una mangiaerba.

Laser:



Il laser rappresenta la principale difesa della base dei Nod. Come il cugino maggiore, l'Obelisco della Luce, questo cannone emette un raggio laser concentrato contro le unità nemiche. I recenti sviluppi nella tecnologia del laser consentono al cannone di generare autonomamente la propria energia, in modo da rimanere operativo anche durante le fasi di sottoalimentazione.

Postazione SAM:



La base per missili terra-aria, detta anche postazione SAM, è la principale struttura difensiva contraerea. Può essere utilizzata solamente contro le unità volanti.

Obelisco della Luce:



L'Obelisco della Luce è un'arma incredibilmente potente. Dall'ultima volta che è comparso su un campo di battaglia, ha subito parecchi e significativi miglioramenti. L'emissione di energia è stata potenziata e ben poche sono le unità che riescono a resistere a un solo colpo della scarica di laser scagliata dall'Obelisco.

Centro per le ricerche tecnologiche Nod:



Il centro per le ricerche tecnologiche, o tech centre, è il luogo in cui i Nod sviluppano le proprie armi ad alto contenuto tecnologico. Questa struttura è necessaria per la costruzione di alcune unità o strutture high-tech.

Helipad Nod:



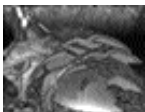
L'elipad consente la costruzione e il riarmo delle unità aeree Banshee e delle Arpie. Senza questa struttura, gli aerei non possono essere prodotti e non sono nemmeno in grado di ricaricare le proprie armi quando tornano dopo un attacco.

Rampa missilistica:



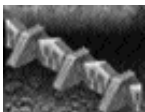
La rampa missilistica consente ai Nod di lanciare contro il nemico testate a lunga gittata, in particolare i missili a grappolo e quelli chimici.

Tempio di Nod:



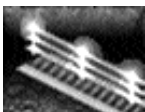
All'interno delle pareti di questa misteriosa struttura, i Nod portano avanti i loro esperimenti con il Tiberium e conducono le ricerche più avanzate. La costruzione del tempio abilita il drone cacciatore-ricercatore e consente il reclutamento dei commando cyborg e dei dirottatori mutanti. A causa delle risorse richieste per la produzione di queste speciali unità, ne potrà essere presente solamente una alla volta. Potrete addestrarne un'altra solamente quando quella esistente sarà stata distrutta.

Mura Nod:



Questa struttura difensiva di base è efficace per arrestare sia la fanteria che i veicoli. Solamente certe unità possono sparare contro queste mura.

Recinzione laser:



Questa recinzione è costituita da un insieme di fotocellule che proiettano un raggio laser continuo dall'una all'altra, impedendo il passaggio alle unità di fanteria e ai veicoli. Poiché è possibile posizionare le fotocellule fino a quattro celle di distanza l'una dall'altra, è possibile costruire un certo perimetro difensivo con grande rapidità. Per rimanere attiva, però, la recinzione laser richiede una massiccia quantità di energia.

Cancello automatico Nod:

Questa struttura impedisce che le unità nemiche e le crescite di Tiberium penetrino all'interno della base. Il cancello si apre automaticamente per consentire il passaggio delle unità amiche, ma non consentirà l'accesso a quelle avversarie.

Pavimentazione:

La pavimentazione è stata progettata al fine di proteggere la base dalle unità capaci di muoversi sottoterra, nonché per impedire al fuoco delle armi più potenti e alle esplosioni di creare dei crateri. Inoltre, le unità si muoveranno più rapidamente sulle aree lastricate che non sul normale terreno.

A differenza delle altre strutture, la pavimentazione può essere sistemata anche quando una parte del suo riquadro di posizionamento è rosso. Verranno utilizzati però solo i riquadri in bianco. La pavimentazione non può essere piazzata su dislivelli o su strade esistenti.

UNITÀ GDI E NOD

Unità GDI

Fanteria leggera
Lanciadischi
Fanteria aerea
Ingegnere
Medico
Wolverine
APC anfibio
Titan
Hover MLRS
Disrupter
Rilevatore a sensori mobili
Caccia ORCA
Bombardiere ORCA
Trasporto aereo ORCA
Harvester

GDI Speciali

Ghostalker
Nave da rifornimento
Kodiak
Mammoth Mk. II
Droide cacciatore-ricercatore

Unità NOD

Commando cyborg
Fanteria lanciamissili
Fanteria cyborg
Ingegnere

NOD Speciali

Montauk
Droide cacciatore-ricercatore
Dirizzatore mutante

Ciclo d'assalto
APC sotterraneo
Carro lanciamissili Devil's Tongue
Carro talpa
Carro armato occulto
Artiglieria
Robot da riparazione
Arpia
Banshee

Mangiaerba
Harvester

STRUTTURE GDI E NOD

Strutture GDI

Cantiere
 Centrale energetica
 Turbina
 Raffineria di Tiberium
 Silos di Tiberium
 Caserma
 Fabbrica bellica
 Torre a componenti
 Cannone Vulcan
 Potenziamento R.P.G.
 Potenziamento S.A.M.
 Radar
 Centro di potenziamento
 Controllo cacciatore-ricercatore
 Controllo cannone a ioni
 Helipad
 Centro tecnologico
 Centro di manutenzione
 Cannone E.M.P.
 Generatore Tempesta di Fuoco
 Sezione di muro Tempesta di Fuoco
 Pali della luce
 Cancelli automatici
 Pavimentazione
 Mura di cemento

GDI Speciali

Cannone a ioni
 Cacciatore-ricercatore
 E.M.P.
 Difesa Tempesta di Fuoco

Strutture NOD

Cantiere
 Centrale energetica
 Raffineria di Tiberium
 Silos di Tiberium
 Mano dei Nod
 Fabbrica bellica
 Torretta laser
 S.A.M.
 Cannone E.M.P.
 Struttura di scarto del Tiberium
 Obelisco della Luce
 Generatore di copertura

NOD Speciali

Missile chimico
 Multi-Missile
 Cacciatore-ricercatore
 E.M.P.

Centro tecnologico
 Radar
 Rampa missilistica
 Pali della luce
 Mura di cemento
 Recinzione laser
 Tempio di Nod
 Centrale energetica avanzata
 Pavimentazione
 Cancelli automatici

COME GIOCARE C&C TIBERIAN SUN COME COMBATTERE L'AVVIO DEL GIOCO

LA SCELTA DELLO SCHIERAMENTO: GDI CONTRO NOD

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN vi offre la possibilità di giocare con due forze armate distinte: gli onorati marines della Global Defence Initiative (GDI) o gli spietati discepoli della Fratellanza dei Nod (Nod).

Se scegliete la GDI, combatterete contro i Nod. Se optate per i Nod, ve la vedrete con la GDI. Per le partite multigiocatore, entrambi gli schieramenti possono cercare di assicurarsi i favori dei mutanti alienati conosciuti con il nome di Dimenticati. Nelle missioni in modalità giocatore singolo, invece, solamente la GDI può allearsi con questa tribù.

Le forze di GDI e NOD sono del tutto differenti, ognuna caratterizzata da punti di forza e di debolezza diversi. Ogni schieramento, inoltre, si distingue per le unità, le tecnologie e la filosofia bellica. La GDI utilizza tecniche militari e unità tradizionali, mentre i Nod preferiscono la guerriglia e gli ultimi ritrovati della scienza.

Quando date il via a una nuova campagna dal menu principale, vedrete comparire una finestra di dialogo, nella quale vi verrà chiesto con quale schieramento intendete giocare. Effettuate la vostra scelta cliccando sul nome corrispondente, dopodiché la partita avrà inizio. Potete scegliere da che parte schierarvi anche utilizzando il CD della GDI o quello dei Nod quando cominciate la partita per la prima volta.



IL MENU DEI TITOLI

Quando iniziate la partita, sarete portati alla schermata di avvio. Quando avrete scelto lo schieramento desiderato, GDI o Nod, potrete vedere il filmato introduttivo, dopodiché accederete direttamente alla schermata del menu principale.

Qui potrete selezionare la modalità di gioco, impostare le opzioni, caricare e salvare una partita e vedere in anteprima i prodotti Westwood di prossima uscita.

INIZIA NUOVA CAMPAGNA



Se desiderate iniziare una nuova campagna, scegliete questa opzione. La partita inizierà con una schermata che vi consentirà di selezionare lo schieramento con cui giocare: GDI o Nod.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Esistono tre diversi livelli di difficoltà, i quali potranno modificare l'equilibrio del gioco. Vi consigliamo di giocare al livello normale ("Normal") ma, se ritenete che questo sia troppo difficile o troppo facile, potrete assecondare i vostri gusti optando per "Easy" (Facile) o per "Hard" (Difficile). Il livello di difficoltà può essere impostato SOLAMENTE all'inizio di una nuova partita – non è possibile modificarlo una volta che la campagna ha avuto inizio.

A seconda del livello di difficoltà selezionato, le unità e le strutture del nemico saranno più o meno costose e più o meno veloci da costruire.

CARICA MISSIONE



Se desiderate caricare una partita salvata in precedenza, scegliete questa opzione.

Schermata di caricamento partita

All'interno di questa schermata (guardate il diagramma), cliccate sulle frecce per scorrere l'elenco delle missioni salvate. Selezionate quella che volete caricare e cliccate con il pulsante sinistro su LOAD.

PARTITA MULTIGIOCATORE



Questa opzione vi consente di selezionare una partita seriale (null modem o modem), una partita di pratica, una partita multigiocatore su rete (se rilevata) o su Internet tramite Westwood Online. Potrete trovare ulteriori informazioni sulle partite multigiocatore seguendo il link "documentation" dal menu Start o dalla schermata AutoPlay.

OPZIONI

Da questo menu, potrete accedere ai controlli per regolare la risoluzione, i livelli del volume, i tasti utilizzati, le opzioni di rete e le impostazioni di gioco come la velocità, la rapidità di scorrimento, il livello di dettaglio e la difficoltà.

ESCI DAL GIOCO

Selezionate questa opzione per uscire dal gioco e tornare al sistema operativo.

L'INTERFACCIA DI BASE

L'interfaccia di *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN* è progettata per consentire il miglior controllo sulle unità e sulle strutture con il minimo sforzo. Col mouse muoverete il cursore sullo schermo e, a seconda del punto in cui cliccherete, potrete dare ordini alle unità, costruire strutture, attaccare, effettuare riparazioni e una vasta gamma di altre azioni.

Come regola di base, in *COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN*, il pulsante sinistro del mouse serve a confermare gli ordini, a cambiare modalità o a selezionare unità e strutture, mentre con quello destro potrete mettere in pausa il gioco e annullare azioni, modalità e selezioni.

FARE SCORRERE LO SCHERMO

Per far scorrere la finestra principale e spostarvi attraverso il campo di battaglia, portate il cursore verso l'estremità dello schermo; esso assumerà la forma di una freccia verde e la visuale si muoverà nella direzione indicata. Quando vi troverete al limite del territorio, vedrete comparire un segnale di divieto d'accesso, a indicare che non potete procedere oltre. Potete far scorrere la finestra principale anche tenendo premuto il pulsante destro e trascinando il cursore nella direzione desiderata. La velocità di scorrimento può essere modificata dal menu controlli di gioco.



Freccia di scorrimento



Freccia di fine scorrimento

DARE ORDINI ALLE TRUPPE

Per ordinare a una delle vostre unità di agire, dovete selezionarla cliccandovi sopra con il pulsante sinistro e posizionare il cursore sul punto del campo di battaglia che volete farle raggiungere.

Se il cursore si viene a trovare sopra un potenziale bersaglio, assumerà la forma di un cursore di puntamento. Cliccando con il pulsante sinistro, la vostra unità attaccherà l'obiettivo indicato, se questo si trova a portata di tiro; in caso contrario, gli si avvicinerà e comincerà ad aprire il fuoco quando vi si troverà abbastanza vicino. Se il cursore sarà posizionato su un'area accessibile, cliccando con il pulsante sinistro farete sì che l'unità selezionata vi si rechi.

Alcuni terreni sono accessibili alla fanteria, ma non ai veicoli. Se ordinate a un veicolo di muoversi verso un terreno non raggiungibile, l'unità vi si avvicinerà il più possibile.

Per annullare un ordine di movimento o di attacco (o qualsiasi altro ordine), cliccate con il pulsante destro: l'unità verrà deselezionata, ma terrà in memoria l'ultimo comando impartitole. Per fermare la sua azione, selezionatela nuovamente e direzionatela verso una nuova posizione, oppure premete il tasto 'S' per farla fermare.



Cursore selezione non movimento



Cursore di movimento

ATTIVITÀ DI GRUPPO

Per risparmiare tempo, potete raggruppare le vostre truppe in squadre. Per selezionare più unità contemporaneamente, cliccate con il pulsante sinistro del mouse e tenetelo premuto. Trascinate il cursore fino a includere tutte le unità alle quali desiderate impartire un determinato ordine. Un perimetro rettangolare indicherà il raggio della selezione effettuata; quando rilascerete il pulsante sinistro, tutte le unità racchiuse all'interno di tale riquadro verranno automaticamente selezionate e potrete dare loro degli ordini con lo stesso procedimento che usate quando avete a che fare con un solo elemento. Alcune unità non saranno in grado di rispondere adeguatamente a determinati ordini. Per esempio, un ingegnere che si trova in un gruppo al quale è stato comandato di attaccare, rimarrà fermo, in quanto non è dotato di armi.

L'OMBRA

Quando comincerete una nuova missione, noterete che la maggior parte del campo di battaglia è ricoperta da un'ombra nera: questa nasconde le aree sconosciute del territorio che non sono ancora state esplorate. Quando muoverete le vostre unità verso i confini della zona visibile, l'ombra scomparirà in misura corrispondente all'effettiva visuale delle unità in questione. Potete ordinare ai vostri uomini o ai vostri mezzi di inoltrarsi all'interno del territorio inesplorato, in modo da rendere visibile una vasta porzione del campo di battaglia.

LA BARRA LATERALE

La barra laterale è lo strumento che vi consente di accedere alle informazioni e alle abilità non direttamente collegate alle vostre truppe. Essa vi offre la possibilità di costruire unità e strutture. Se possedete una postazione radar, nella barra laterale otterrete una visuale complessiva del campo di battaglia. Infine, potrete tenere sotto controllo la quantità di energia prodotta dalla vostra base in rapporto a quella necessaria.

LA COSTRUZIONE DELLA BASE

La costruzione della vostra base rappresenta un momento fondamentale per l'esito di molte missioni; estremamente importanti sono anche la sua costante manutenzione e la sua difesa durante lo svolgersi dei combattimenti. La base è indispensabile per l'accumulazione delle risorse necessarie (grazie alla raccolta del Tiberium tramite le mietitrici e alla sua lavorazione nelle raffinerie) e per la costruzione e la difesa delle unità.

La struttura fondamentale per la costruzione della base è il cantiere: a meno che questo non sia già presente all'inizio della missione, dovrete edificarlo tramite il dispiegamento del veicolo di costruzione mobile (MCV). Posizionate l'MCV nel luogo dove intendete costruire il vostro cantiere. Spostando sopra l'MCV il cursore, questo assumerà la forma del cursore di dispiegamento, a patto che lo spazio circostante il veicolo di costruzione mobile sia sgombero. Se tentate di dispiegare l'MCV in una posizione non adatta, il cursore segnalerà l'impossibilità di procedere al dispiegamento: se invece lo spazio intorno a voi è sufficiente, cliccando con il pulsante sinistro sul veicolo mobile di costruzione edificherete il vostro cantiere.



Spiegamento attivo



No Spiegamento attivo

Una volta costruito il cantiere, la barra laterale si riempirà di icone e diventerà attiva, mentre nella finestra che la sovrasta comparirà il simbolo della GDI o dei Nod, in base allo schieramento che avete scelto. Più avanti, quando avrete una postazione radar e dell'energia necessaria al suo funzionamento, questa assumerà la funzione di un monitor radar.

COSTRUZIONE

Al di sotto del monitor del radar si trovano, allineati orizzontalmente, quattro pulsanti. Ognuno di questi è associato a una singola funzione: riparare una struttura, vendere una struttura o un'unità, attivare/disattivare una struttura, entrare in modalità tappe.

Sotto questi pulsanti vi sono due colonne di icone. Quella di sinistra mostra le strutture che il vostro cantiere è in grado di costruire, mentre in quella di destra compaiono le unità che potete creare. Le frecce situate alla base della barra laterale vi consentono di scorrere attraverso le diverse opzioni di costruzione/creazione. Cliccando con il pulsante sinistro su una freccia all'insù o all'ingiù, farete scorrere le icone, una alla volta, nella corrispondente direzione. Cliccandovi sopra con il pulsante destro, invece, vi muoverete di pagina in pagina.

Per costruire una struttura o una unità, cliccate con il pulsante sinistro sull'icona corrispondente. Il procedimento richiederà un po' di tempo, indicato dal colore che incede. Il costo della costruzione viene automaticamente dedotto dall'ammontare dei vostri crediti. È possibile produrre solamente un veicolo e un'unità di fanteria alla volta. Se portate il cursore sopra un'icona (senza cliccare), verrà visualizzato il costo relativo alla produzione dell'unità in questione.

È possibile mettere in coda per la produzione più unità o veicoli, in modo che possano essere costruiti automaticamente. A tale scopo, cliccate sulle diverse icone delle unità che desiderate creare. Il limite massimo per le unità che potete accodare al processo produttivo è pari a cinque. Quando la costruzione di una struttura viene ultimata, sulla corrispondente icona, all'interno della barra laterale, comparirà la parola "READY" (pronta). Se cliccate con il pulsante sinistro su tale icona, il cursore del mouse assumerà la forma della griglia di posizionamento, che vi darà un'idea dello spazio occupato dalla struttura sul campo di battaglia. Portate la griglia nella posizione che avete scelto e cliccate con il pulsante sinistro per collocare la struttura. Perché una collocazione sia adatta, la griglia deve essere completamente bianca; se alcune sue parti rimangono di colore rosso, significa che non è consentito costruire nella zona che avete selezionato.

Mentre la griglia di posizionamento si trova sul campo di battaglia, non potete procedere a ulteriori costruzioni. Per produrre nuove strutture, dovete prima collocare l'edificio completato, oppure annullare il posizionamento. Per annullare, cliccate con il pulsante destro mentre la griglia è ancora attiva: così facendo, essa scomparirà. Cliccando con il pulsante destro sull'icona nella barra laterale, annullerete la costruzione e riavrete indietro i crediti spesi.

Quando vengono ultimati la costruzione o l'addestramento di una nuova unità, questa uscirà dalla struttura di origine (la caserma per la fanteria e la fabbrica bellica per i veicoli). Vi consigliamo di lasciare sempre dello spazio libero di fronte a queste strutture, in modo che le unità in uscita non vi si ammassino davanti, impedendo a quelle nuove di poter venire fuori.

ENERGIA

Nella barra laterale, alla sinistra delle icone di costruzione, si trova una sottile barra dotata di un indicatore verticale: si tratta della vostra barra di energia – non perdetela mai di vista! Ogni nuova struttura che posizionerete richiede, per poter funzionare, un certo ammontare di energia: è quindi fondamentale sapere in ogni momento quanta energia avete a disposizione e quanta ne state utilizzando.

L'indicatore ha lo scopo di segnalarvi la quantità di energia che la vostra base richiede per poter funzionare ottimamente, mentre sulla barra verticale viene indicato il livello di energia prodotto. Se è verde, significa che la vostra base ha l'energia sufficiente a far funzionare tutte le strutture che avete costruito. Se la barra si trova nel settore giallo, state per ritrovarvi a corto di energia. Se l'indicatore è rosso, la base è sottoalimentata.



Energia attivata



Energia disattivata

ENERGIA SUFFICIENTE

La quantità di energia prodotta dalle centrali dipende dal loro stato di manutenzione: assicuratevi quindi che esse siano sempre perfettamente operative, o potreste trovarvi a corto di energia nel momento meno opportuno.

ENERGIA INSUFFICIENTE

La carenza di energia rallenta le costruzioni, impedisce il funzionamento dei radar e disattiva le strutture difensive della base. Le centrali energetiche sono degli obiettivi importanti, soprattutto se le basi dei vostri nemici sono massicciamente difese. Senza energia, agli avversari verranno a mancare le informazioni, la rapidità nel tempo di reazione e alcune forme di difesa.

PULSANTE DELL'ENERGIA

Il pulsante dell'energia nella barra laterale, rappresentato da una saetta, può essere utilizzato per attivare e disattivare le strutture. Questa funzione si rivela particolarmente utile quando la vostra base si trova a corto di energia e avete bisogno di alimentare rapidamente le strutture difensive. Cliccate su questo interruttore all'interno della barra laterale: vedrete il cursore assumere la forma di una saetta. A questo punto, cliccando su una struttura, potrete attivarla o disattivarla. Le strutture disattivate avranno un'icona che ne illustra la condizione: tutte le unità, le strutture e le funzioni che esse offrono non saranno disponibili fino a quando non verranno nuovamente riattivate.

COSTRUZIONE DELLA CASERMA

Se siete dotati di un cantiere e possedete abbastanza denaro, potete costruire una caserma: questa struttura infatti vi consentirà di addestrare delle unità di fanteria. Inizialmente la gamma di queste unità sarà limitata ma, missione dopo missione, riceverete nuove tecnologie e opzioni di potenziamento, grazie alle quali sarete in grado di generare soldati dotati di abilità sempre più avanzate.

IL DENARO, IL TIBERIUM E LA RACCOLTA

Esiste un unico tipo di risorsa che potete raccogliere e convertire in denaro: il Tiberium. Questo si trova nei relativi campi e, per produrre crediti, deve essere raccolto. Per trasformare il Tiberium grezzo in denaro, è necessario che costruiate una raffineria.

Sopra la barra laterale, un contatore vi tiene aggiornati sulla quantità di denaro che avete a disposizione per costruire strutture e unità. Questa quantità diminuisce quando effettuate produzioni o riparazioni e aumenta quando vendete una struttura, depositate presso la raffineria il Tiberium raccolto da un harvester o trovate una cassa contenente del denaro.

Esistono due tipi di Tiberium: quello verde e quello blu. Il primo è abbondante ma, al tempo stesso, molto tossico per le unità; se queste vi rimangono vicine troppo a lungo, rimarranno uccise. Il Tiberium blu, invece, è più raro e più prezioso di quello verde. È inoltre molto volatile e, se colpito con un arma da fuoco, esplose.

RAFFINERIA DI TIBERIUM

Esplorate le vicinanze della vostra base, fino a quando non troverete del Tiberium. A questo punto, selezionate l'harvester cliccandovi sopra con il pulsante sinistro, dopodiché posizionate il cursore sopra il Tiberium. Esso assumerà la forma di un cursore d'attacco. L'harvester è un'unità disarmata: questo cursore indica che è possibile procedere alla raccolta del Tiberium. Cliccate nuovamente con il pulsante sinistro; l'harvester procederà verso il Tiberium, darà il via alla raccolta e continuerà automaticamente a raccogliere la preziosa sostanza e a portarla alla raffineria.

PUNTAMENTO DEL TIBERIUM

Potete ordinare all'harvester di fare ritorno alla raffineria prima di avere ultimato il suo carico: basta che clicchiate su di esso con il pulsante sinistro e che posizionate il cursore sulla raffineria: questo assumerà la forma del cursore di ingresso (3 frecce blu), indicando alla mietitrice di fare ritorno alla sua struttura d'origine con il carico raccolto. Come sempre, potete deselezionare l'harvester cliccando con il pulsante destro.

Nota: se muovete l'harvester in una nuova posizione, senza però ordinarli di procedere alla raccolta del Tiberium, questo, una volta raggiunta la destinazione assegnatagli, si fermerà e rimarrà inattivo fino a quando non riceverà nuove direttive. La raccolta automatica entra in funzione solamente quando l'harvester è appena stato costruito.

POTENZIAMENTO DELLE STRUTTURE (SOLO GDI)

La GDI utilizza un sistema di costruzione modulare che consente la collocazione su certe strutture di componenti di potenziamento, i quali ne ampliano le capacità. Le strutture che possono essere potenziate sono tre: le centrali energetiche, i centri di potenziamento e le torri a componenti. Ognuna di queste strutture possiede un disco con quattro fessure, nelle quali è possibile collocare i componenti di potenziamento.

PULSANTE REPAIR & RIPARAZIONE

Per riparare un edificio o un'unità che hanno subito dei danni, cliccate sul pulsante della chiave inglese collocato nella barra laterale. Il cursore del mouse assumerà la forma di una chiave inglese che, venendosi a trovare sopra una struttura che può essere riparata, comincerà a ruotare. A questo punto non vi rimane che cliccare con il pulsante sinistro per dare il via alla riparazione, durante la quale vedrete la chiave inglese lampeggiare sopra la struttura in questione. Il costo di questa operazione verrà automaticamente detratto dall'ammontare del vostro denaro. È possibile riparare parecchie strutture contemporaneamente. Per interrompere la riparazione di una struttura, cliccate su di essa mentre l'icona della chiave inglese è ancora attiva. Quando desiderate uscire dalla modalità di riparazione, cliccate con il pulsante destro del mouse.

PULSANTE SELL & VENDITA

Per vendere una struttura, cliccate con il pulsante sinistro sul pulsante "\$" presente nella barra laterale. Il cursore del mouse assumerà la forma del simbolo del dollaro color oro e, quando verrà posizionato sopra una struttura che può essere venduta, comincerà a ruotare. A questo punto, non vi resta che cliccare con il pulsante sinistro sulla struttura che volete vendere: questa verrà smantellata e vi sarà accreditata una percentuale del suo costo originale. Con questo stesso metodo potete vendere anche i veicoli che si trovano presso un centro di manutenzione.

STATE ATTENTI! finché il cursore ha la forma del simbolo del dollaro dorato, se cliccate con il pulsante sinistro su di una struttura, questa verrà immediatamente smantellata e venduta! Per uscire dalla modalità di vendita, cliccate con il pulsante destro.

TAPPE

Tiberian sun vi offre la possibilità di automatizzare il pattugliamento della base, le rotte di riparazione e i vettori d'attacco tramite un sistema di tappe. Le tappe sono durevoli e rimarranno sul campo di battaglia fino a quando non le eliminerete.

Posizionare un percorso di tappe

Le tappe possono rivelarsi molto utili per spostare le unità da una posizione all'altra. Impostando un percorso, potete fare in modo che le unità evitino le zone minacciose o farle avvicinare furtivamente alla base nemica per attaccarla nel punto meno difeso. A tale scopo, cliccate sul pulsante "Waypoint" (tappa) o premete il tasto 'W': in questo modo accederete alla modalità tappe. Per ora, cliccate una sola volta. Ogni volta che, in seguito, cliccherete su tale pulsante, passerete in rassegna i diversi percorsi di tappe che potete impostare. Il colore della bandiera sul pulsante cambierà in modo da mostrare quale percorso avete selezionato.

Quando vi trovate in modalità tappe, cliccate con il pulsante sinistro nel punto dove desiderate collocare la prima tappa. Accanto a questa vedrete comparire uno zero. L'ordine dei numeri è importante, perché indica la sequenza che le vostre unità seguiranno: da 0 a 1, da 1 a 2 e così via.

Una volta sistemata la prima tappa, muovete il mouse e cliccate con il pulsante sinistro su una nuova posizione, dove verrà collocata la tappa numero 1. Potete continuare a posizionare tappe ovunque vogliate. Notate come le tappe siano collegate fra di loro, in modo che possiate farvi un'idea di come le unità si muoveranno da un luogo all'altro. Le unità di terra dovranno aggirare i terreni inaccessibili, cercando comunque di rimanere sempre il più vicino possibile al percorso.

Quando avete finito di posizionare le tappe, cliccate con il pulsante destro per uscire dalla modalità tappe. Se desiderate tornare a questa modalità, cliccate col sinistro su una qualsiasi tappa senza selezionare alcuna unità o struttura.

Spostamento ed eliminazione delle tappe

Per spostare una tappa, cliccate su una di quelle nel percorso che desiderate modificare. Una volta passati alla modalità tappe, cliccate con il pulsante sinistro sul punto che volete spostare, in modo da rimuoverlo. Spostatelo quindi nella nuova posizione e cliccate con il pulsante sinistro per riposizionarlo.

Per eliminare una tappa, rimuovetelo con lo stesso procedimento utilizzato per lo spostamento. Una volta rimosso, premete il tasto 'Canc' per eliminarlo definitivamente.

Seguire le tappe

Per fare in modo che un'unità segua il percorso che avete impostato, selezionatela e cliccate con il pulsante sinistro su una delle vostre tappe. L'unità si dirigerà verso di essa e seguirà nell'ordine quelle successive, fino a raggiungere la fine del percorso. Ricordate che le unità si limiteranno a seguire le tappe, senza aprire il fuoco contro i nemici.

Percorsi circolari (Pattugliamento)

Le tappe possono essere utilizzate per dare origine a una rotta di pattugliamento, ossia una serie circolare di tappe. Tutte le unità inviate in pattugliamento continueranno a seguire il percorso fino a quando non riceveranno ordini diversi.

Per creare una rotta di pattugliamento, collocate le tappe necessarie, dopodiché, senza uscire dalla modalità di posizionamento, tenete premuto il tasto 'SHIFT' e cliccate con il pulsante sinistro sul primo punto del percorso: vedrete comparire il cursore di un percorso circolare. Cliccate con il pulsante sinistro per impostare il percorso di pattugliamento.

Pattugliamenti attivi

Per fare in modo che le unità in pattugliamento attacchino i nemici che incontrano, selezionate le unità da indirizzare sul percorso di pattugliamento e tenete premuti i tasti 'CTRL+ALT', cliccando al tempo stesso su una delle tappe. Le unità selezionate seguiranno il percorso, attaccando tutti i nemici che si faranno loro incontro.

I pattugliamenti attivi possono essere utilizzati non solo per attaccare. Ordinando a un'unità riparatrice (un medico o un robot da riparazione) di effettuare un pattugliamento attivo, farete in modo che essa segua il percorso e ripari o guarisca le unità amiche nei paraggi. Una volta rimessa/e in sesto la/e unità, il robot o il medico torneranno a seguire il percorso, continuando a cercare altre unità da assistere. Anche gli aerei possono effettuare dei pattugliamenti attivi. Continueranno a seguire il percorso finché avranno munizioni con cui attaccare. Quando queste saranno esaurite, torneranno a terra, ricaricheranno le proprie armi e riprenderanno il pattugliamento.

Impiego avanzato delle tappe

Le tappe possono essere utilizzate non solo per far muovere le unità. Posizionando uno di essi su una struttura, potete far svolgere alle unità diverse funzioni.

Attacco di specifiche strutture

Posizionando una tappa su una struttura nemica, ordinerete alle unità che si muovono lungo quel percorso di attaccare tale struttura. Se utilizzate degli ingegneri, questi tenderanno di catturarla. Se una delle strutture situate lungo il percorso viene distrutta o catturata, le unità superstiti proseguiranno, attaccando qualsiasi altra struttura sulla quale avrete collocato una tappa.

Riparazione automatica (solo GDI)

Posizionando una delle tappe direttamente su un centro di manutenzione GDI, farete in modo che le unità che seguono il percorso si fermano a farsi riparare presso tale centro. Se un'unità danneggiata è già in riparazione quando un'altra raggiunge la struttura, la seconda unità seguirà nuovamente il percorso, controllando a ogni passaggio, se il centro di manutenzione è libero. In questo caso, vi entrerà e sarà riparata. Una volta rimessa in sesto, l'unità riprenderà a seguire il percorso.

RADAR

Se non avete costruito una postazione radar, nell'area del display vedrete visualizzato il simbolo del vostro schieramento (GDI o Nod). Se invece possedete un radar attivo, potrete osservare una piccola mappa del campo di battaglia con tutte le unità non celate dall'ombra. In modalità multigiocatore, il pulsante del radar vi consente di passare dallo schermo radar alla visualizzazione di informazioni aggiuntive sui vostri nemici. Di tanto in tanto, all'interno della finestra, compaiono dei video-briefing, che vi forniranno importanti comunicazioni riguardanti la battaglia.

CATTURARE LE STRUTTURE NEMICHE

Con il progredire del gioco, avrete a disposizione delle nuove unità di fanteria, gli ingegneri. Questi non sono armati, ma vi consentono di catturare le strutture nemiche, di riparare i ponti o di rimettere a nuovo le vostre strutture danneggiate. A tale scopo, cliccate con il pulsante sinistro su una struttura nemica, sulla casupola di riparazione di un ponte o sulla vostra struttura danneggiata. Vedrete comparire un cursore d'ingresso per gli edifici nemici o una chiave inglese dorata rotante per le casupole di riparazione dei ponti e per le strutture danneggiate.



CURSORE D'INGRESSO

Quando catturate una struttura, questa diventa automaticamente parte della vostra base. Potrete quindi venderla, costruirvi intorno altre strutture o semplicemente lasciarla dove si trova, senza che il nemico abbia più la possibilità di utilizzarla. Impadronendovi di alcune particolari strutture, avrete anche la possibilità di costruire unità o edifici che generalmente non sono per voi disponibili. I nemici potrebbero tentare di riconquistare le postazioni perdute, quindi preparatevi a difenderle.

CONTROLLO DELLO STATO DI SALUTE

Per verificare lo stato di salute di un'unità o di una struttura, selezionatela cliccandovi sopra con il pulsante sinistro quando il cursore si trova in modalità di selezione (per deselectionarla, invece, cliccate con il pulsante destro). Finché la barra è verde, significa che essa gode di buona salute. Quando le dimensioni della barra iniziano a diminuire ed essa diventa rossa, vuol dire che l'unità o la struttura selezionata è seriamente danneggiata e potrebbe essere distrutta da un momento all'altro. Le unità o le strutture la cui barra di stato è gialla o rossa non avranno la stessa efficienza che le contraddistingue quando godono di perfetta salute. Questo può comportare maggiori tempi di costruzione, movimenti più lenti e altri effetti negativi.

Alcune unità sono caratterizzate da una certa capacità di trasporto, indicata da una serie di quadratini che compaiono nell'angolo inferiore sinistro di tali unità quando queste vengono selezionate. Questi indicatori vi informano sul carico trasportato dall'unità in questione e sulla capacità ancora disponibile.

RIPARAZIONE DELLE UNITÀ

Avanzando con le missioni, avrete la possibilità di costruire un centro di manutenzione, medici e robot da riparazione. Il centro di manutenzione e il robot da riparazione sono in grado di riparare i veicoli e gli aerei danneggiati, mentre il medico può guarire le unità ferite. Per riparare un veicolo che ha subito dei danni, dovete selezionarlo e posizionare il cursore sul centro di manutenzione: il cursore assumerà la forma di un'icona di ingresso. Cliccando con il pulsante sinistro, la vostra unità si dirigerà verso il centro di manutenzione e, una volta giuntavi, comincerà a essere riparata. Se avete selezionato diversi veicoli, questi saranno riparati a turno. Il costo delle riparazioni varierà in rapporto al tipo di unità e alla gravità dei danni da essa subiti e sarà automaticamente detratto dalla quantità di denaro a vostra disposizione. Per riparare un veicolo con il robot da riparazione, o per guarire un'unità di fanteria con il medico, selezionate il robot o il dottore e posizionate il cursore sopra l'unità danneggiata. Il cursore assumerà la forma di una chiave inglese per il robot da riparazione e di una croce rossa per il medico. Rimettere in sesto le unità con questo metodo non comporta alcun costo.

OPZIONI

Selezionando la modalità opzioni interromperete l'azione e avrete il tempo necessario per modificare la visuale, l'audio e i controlli di gioco. Nelle partite multi-giocatore, invece, mentre cambiate le impostazioni il gioco non si fermerà e rimarrete vulnerabili agli attacchi del nemico!

Carica Missione

Selezionate "load mission" dal menu opzioni, se desiderate giocare una missione salvata in precedenza.

Cliccate con il pulsante sinistro sulle frecce per scorrere l'elenco delle partite salvate, dopodiché cliccate con il pulsante sinistro su "LOAD" (carica) per caricare quella selezionata.

Se desiderate uscire da questa schermata senza caricare una partita, cliccate con il pulsante sinistro su CANCEL (annulla).

Salva Missione

Selezionate "save mission" dal menu opzioni per salvare la missione in corso. Nel menu salva missione, scegliete lo slot che intendete utilizzare. Se salvate una partita in uno slot già utilizzato, la missione in esso contenuta verrà sovrascritta. Se desiderate effettuare un salvataggio in un nuovo slot, scegliete [Empty Slot] (slot vuoto) e assegnate un nome alla vostra missione. Il numero di partite che è possibile salvare dipende dallo spazio disponibile sul disco. Se avete esaurito lo spazio libero, non vedrete comparire [Empty Slot]: in questo caso, dovrete sovrascrivere una partita salvata in precedenza o eliminare qualche missione salvata.

Nota: Tiberian Sun collegherà le partite salvate solamente nella directory in cui è stato installato il gioco.

Menu Salva Missione

Cliccate con il pulsante sinistro sulle frecce verso l'alto o verso il basso per scorrere l'elenco delle partite salvate, dopodiché cliccate su "SAVE" (salva) per salvare la partita selezionata. Se desiderate uscire da questa schermata senza effettuare il salvataggio, cliccate con il pulsante sinistro su "CANCEL" (annulla).

Elimina Missione

Selezionate "delete mission" dal menu opzioni, se desiderate sbarazzarvi di una partita salvata in precedenza. Questa funzione è utile soprattutto quando avete bisogno di liberare dello spazio su disco.

Scegliete la missione che desiderate rimuovere cliccandovi sopra con il pulsante sinistro, dopodiché cliccate, con il medesimo pulsante, su "DELETE" (elimina).

Vedrete comparire una finestra di conferma, per essere sicuri della scelta effettuata. Se siete decisi a procedere all'eliminazione, cliccate su "YES", altrimenti su "NO".

Abbandona Missione

Selezionate "abort mission", se non vi piace la piega che hanno preso gli eventi e desiderate tornare alla schermata dei titoli: per sicurezza, vedrete apparire una finestra di conferma. Questa schermata vi offre inoltre la possibilità di ricominciare nuovamente la stessa missione cliccando sul pulsante "RESTART MISSION".

Controlli di Gioco

Il menu dei controlli di gioco vi consente di personalizzare le opzioni audio, la velocità di gioco e quella di scorrimento della mappa.

Velocità di Gioco

Questa barra di regolazione vi consente di modificare la velocità di funzionamento del gioco.

Velocità di Scorrimento

Utilizzate questa barra di regolazione per impostare la velocità di scorrimento dello schermo di gioco a vostro piacimento. Ai valori più alti corrispondono velocità di scorrimento più elevate.

Controlli Audio

Per regolare il volume della musica o degli effetti sonori, muovete il cursore a destra o a sinistra. Spostandolo verso destra aumenterete il volume, trascinandolo a sinistra lo diminuirete. Se desiderate disattivare la musica o gli effetti sonori, portate il cursore all'estrema sinistra.

Ripristina Missione

Cliccate con il pulsante sinistro su "RESUME MISSION" (ripristina missione) per tornare alla missione attualmente in corso.

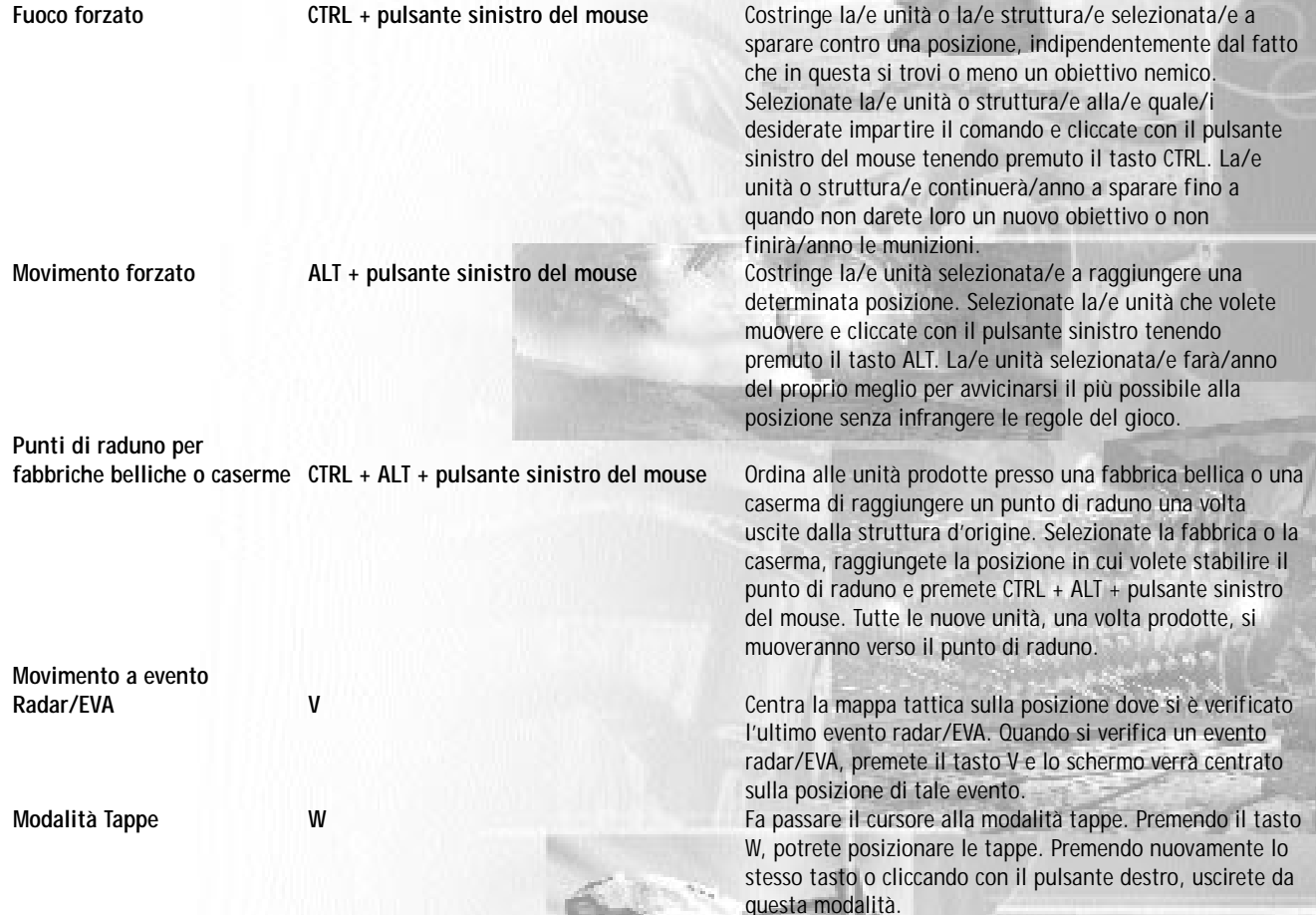
Briefing

Se avete dimenticato gli obiettivi della vostra missione, cliccate su "BRIEFING", in modo che questi vi vengano nuovamente illustrati. Quando siete pronti a tornare alla partita, cliccate sul pulsante "RESUME" (ripristina).

MANOVRE AVANZATE

Quando avrete acquisito una buona dimestichezza con i comandi di base delle vostre unità, potrete passare a esaminare le opzioni di controllo più avanzate offerte da COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN. Se avete intenzione di misurare la vostra abilità contro altri giocatori, la conoscenza di queste funzioni è fondamentale.

Azione	Tasto/i	Descrizione
Opzioni	ESC	Visualizza il menu opzioni. A tale scopo, premete il tasto Esc. La partita verrà messa in pausa, tranne nelle partite multigiocatore.
Protezione	G	Ordina a una delle vostre unità di seguirne un'altra. Selezionate l'unità protettrice, tenete premuto il tasto G e cliccate con il pulsante sinistro sull'unità da proteggere.
Dispersione unità	X	Ordina alla/e unità selezionata/e di abbandonare rapidamente la posizione occupata. Selezionate la/e unità da disperdere e premete il tasto X. Ogni volta che questo verrà premuto, la/e unità sceglierà/anno una nuova posizione.
Arresta unità	S	Costringe la/e unità a fermarsi. Selezionate la/e unità che desiderate fermare e premete il tasto S.
Segui unità	F	Centra lo schermo tattico sull'unità selezionata e la segue per tutta la mappa. Selezionate l'unità che desiderate seguire e premete il tasto F. Per uscire da questa modalità, premete nuovamente il tasto F.



Fuoco forzato	CTRL + pulsante sinistro del mouse	Costringe la/e unità o la/e struttura/e selezionata/e a sparare contro una posizione, indipendentemente dal fatto che in questa si trovi o meno un obiettivo nemico. Selezionate la/e unità o struttura/e alla/e quale/i desiderate impartire il comando e cliccate con il pulsante sinistro del mouse tenendo premuto il tasto CTRL. La/e unità o struttura/e continuerà/anno a sparare fino a quando non darete loro un nuovo obiettivo o non finirà/anno le munizioni.
Movimento forzato	ALT + pulsante sinistro del mouse	Costringe la/e unità selezionata/e a raggiungere una determinata posizione. Selezionate la/e unità che volete muovere e cliccate con il pulsante sinistro tenendo premuto il tasto ALT. La/e unità selezionata/e farà/anno del proprio meglio per avvicinarsi il più possibile alla posizione senza infrangere le regole del gioco.
Punti di raduno per fabbriche belliche o caserme	CTRL + ALT + pulsante sinistro del mouse	Ordina alle unità prodotte presso una fabbrica bellica o una caserma di raggiungere un punto di raduno una volta uscite dalla struttura d'origine. Selezionate la fabbrica o la caserma, raggiungete la posizione in cui volete stabilire il punto di raduno e premete CTRL + ALT + pulsante sinistro del mouse. Tutte le nuove unità, una volta prodotte, si muoveranno verso il punto di raduno.
Movimento a evento Radar/EVA	V	Centra la mappa tattica sulla posizione dove si è verificato l'ultimo evento radar/EVA. Quando si verifica un evento radar/EVA, premete il tasto V e lo schermo verrà centrato sulla posizione di tale evento.
Modalità Tappe	W	Fa passare il cursore alla modalità tappe. Premendo il tasto W, potrete posizionare le tappe. Premendo nuovamente lo stesso tasto o cliccando con il pulsante destro, uscirete da questa modalità.

Tappe circolari

SHIFT + pulsante sinistro del mouse

È possibile creare un percorso circolare di tappe, dando così origine a una rotta di pattugliamento. Posizionate le tappe, tenete premuto il tasto SHIFT e cliccate con il pulsante sinistro sulla prima tappa del percorso. Sul cursore comparirà una freccia circolare.

Pattugliamento attivo

CTRL + ALT + pulsante sinistro del mouse

Ordina alle unità che seguono un percorso di tappe di sparare automaticamente contro tutti i nemici nei quali si imbattono. Selezionate un gruppo di unità, tenete premuti i tasti CTRL + ALT e cliccate con il pulsante sinistro del mouse su una tappa. Le unità continueranno a seguire il percorso, ma spareranno contro i nemici che verranno a trovarsi nel loro raggio d'azione. Una volta eliminati gli avversari, le unità torneranno a seguire la loro rotta.

Eliminazione tappe posizionate

Canc

Elimina le tappe selezionate dall'elenco. Scegliete le tappe da eliminare e premete il tasto Canc.

Imposta punto 1 per mappa tattica

CTRL F9

Imposta un punto sul quale centrare la mappa tattica. Muovete quest'ultima fino alla posizione desiderata e premete i tasti CTRL + F9. Quando desiderate riportare la visuale al punto selezionato, premete F9.

Imposta punto 2 per mappa tattica

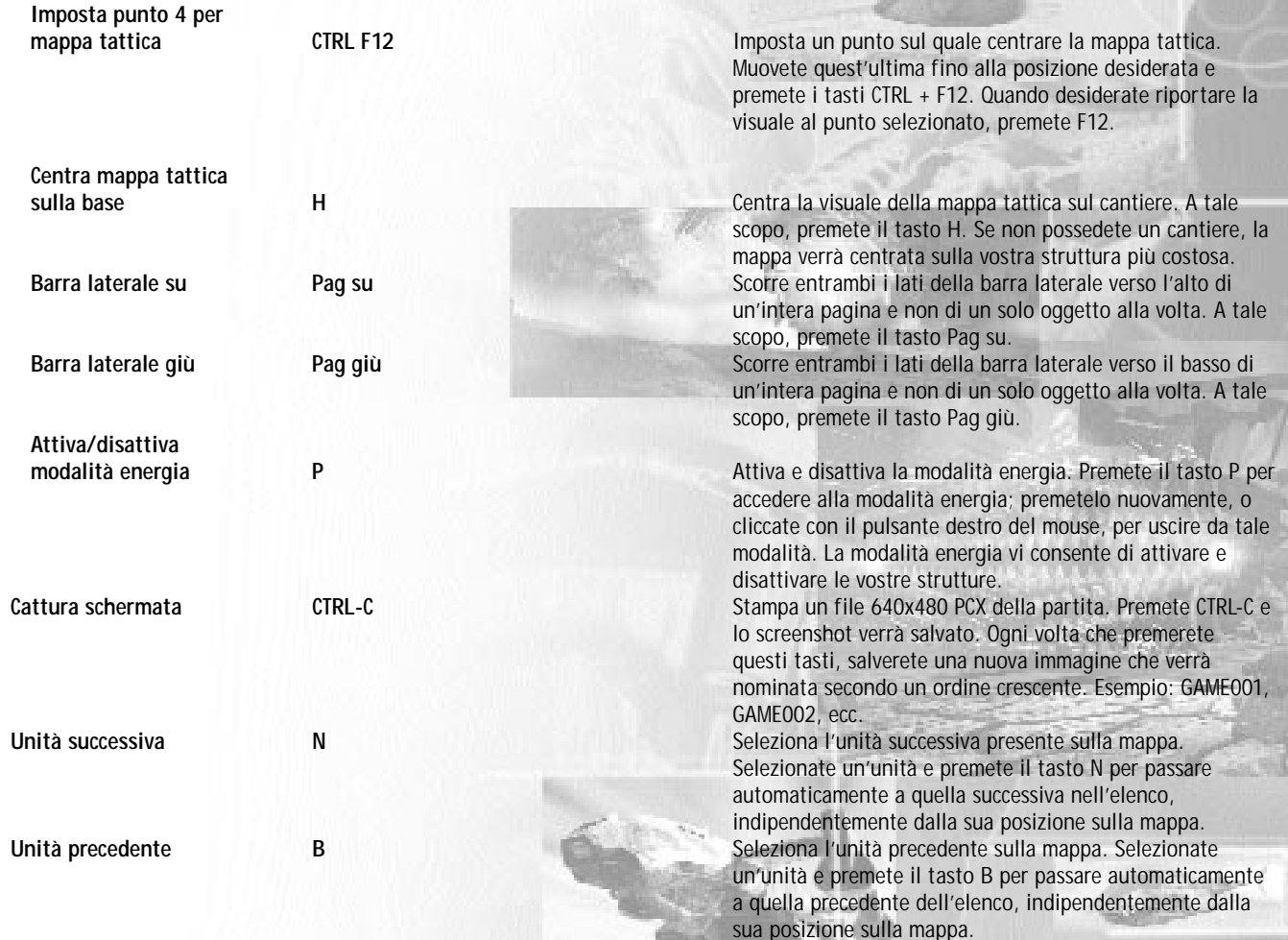
CTRL F10

Imposta un punto sul quale centrare la mappa tattica. Muovete quest'ultima fino alla posizione desiderata e premete i tasti CTRL + F10. Quando desiderate riportare la visuale al punto selezionato, premete F10.

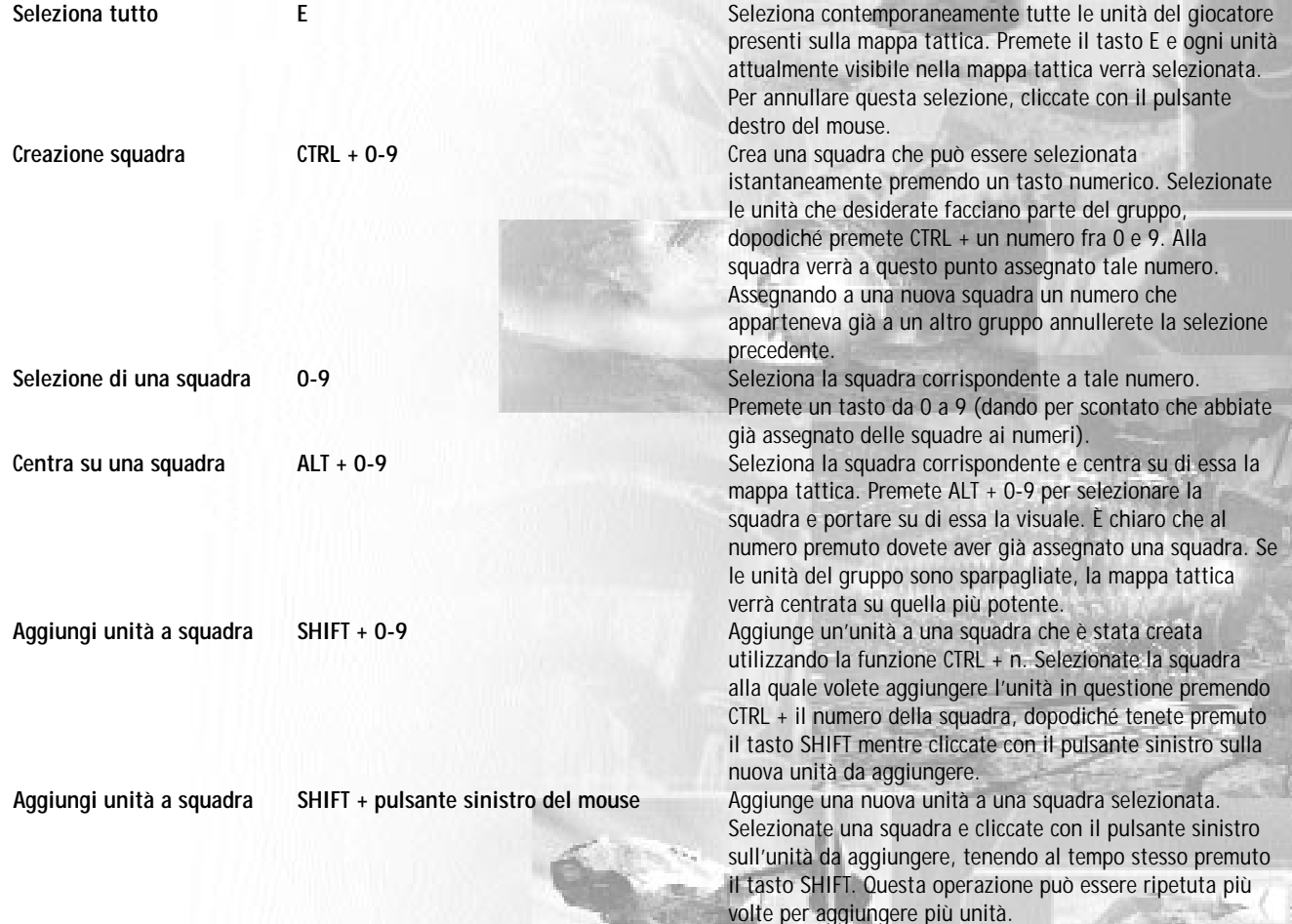
Imposta punto 3 per mappa tattica

CTRL F11

Imposta un punto sul quale centrare la mappa tattica. Muovete quest'ultima fino alla posizione desiderata e premete i tasti CTRL + F11. Quando desiderate riportare la visuale al punto selezionato, premete F11.



Imposta punto 4 per mappa tattica	CTRL F12	Imposta un punto sul quale centrare la mappa tattica. Muovete quest'ultima fino alla posizione desiderata e premete i tasti CTRL + F12. Quando desiderate riportare la visuale al punto selezionato, premete F12.
Centra mappa tattica sulla base	H	Centra la visuale della mappa tattica sul cantiere. A tale scopo, premete il tasto H. Se non possedete un cantiere, la mappa verrà centrata sulla vostra struttura più costosa.
Barra laterale su	Pag su	Scorre entrambi i lati della barra laterale verso l'alto di un'intera pagina e non di un solo oggetto alla volta. A tale scopo, premete il tasto Pag su.
Barra laterale giù	Pag giù	Scorre entrambi i lati della barra laterale verso il basso di un'intera pagina e non di un solo oggetto alla volta. A tale scopo, premete il tasto Pag giù.
Attiva/disattiva modalità energia	P	Attiva e disattiva la modalità energia. Premete il tasto P per accedere alla modalità energia; premetelo nuovamente, o cliccate con il pulsante destro del mouse, per uscire da tale modalità. La modalità energia vi consente di attivare e disattivare le vostre strutture.
Cattura schermata	CTRL-C	Stampa un file 640x480 PCX della partita. Premete CTRL-C e lo screenshot verrà salvato. Ogni volta che premerete questi tasti, salverete una nuova immagine che verrà nominata secondo un ordine crescente. Esempio: GAME001, GAME002, ecc.
Unità successiva	N	Seleziona l'unità successiva presente sulla mappa. Selezionate un'unità e premete il tasto N per passare automaticamente a quella successiva nell'elenco, indipendentemente dalla sua posizione sulla mappa.
Unità precedente	B	Seleziona l'unità precedente sulla mappa. Selezionate un'unità e premete il tasto B per passare automaticamente a quella precedente dell'elenco, indipendentemente dalla sua posizione sulla mappa.



Selezione tutto	E	Seleziona contemporaneamente tutte le unità del giocatore presenti sulla mappa tattica. Premete il tasto E e ogni unità attualmente visibile nella mappa tattica verrà selezionata. Per annullare questa selezione, cliccate con il pulsante destro del mouse.
Creazione squadra	CTRL + 0-9	Crea una squadra che può essere selezionata istantaneamente premendo un tasto numerico. Selezionate le unità che desiderate facciano parte del gruppo, dopodiché premete CTRL + un numero fra 0 e 9. Alla squadra verrà a questo punto assegnato tale numero. Assegnando a una nuova squadra un numero che apparteneva già a un altro gruppo annullerete la selezione precedente.
Selezione di una squadra	0-9	Seleziona la squadra corrispondente a tale numero. Premete un tasto da 0 a 9 (dando per scontato che abbiate già assegnato delle squadre ai numeri).
Centra su una squadra	ALT + 0-9	Seleziona la squadra corrispondente e centra su di essa la mappa tattica. Premete ALT + 0-9 per selezionare la squadra e portare su di essa la visuale. È chiaro che al numero premuto dovete aver già assegnato una squadra. Se le unità del gruppo sono sparpagliate, la mappa tattica verrà centrata su quella più potente.
Aggiungi unità a squadra	SHIFT + 0-9	Aggiunge un'unità a una squadra che è stata creata utilizzando la funzione CTRL + n. Selezionate la squadra alla quale volete aggiungere l'unità in questione premendo CTRL + il numero della squadra, dopodiché tenete premuto il tasto SHIFT mentre cliccate con il pulsante sinistro sulla nuova unità da aggiungere.
Aggiungi unità a squadra	SHIFT + pulsante sinistro del mouse	Aggiunge una nuova unità a una squadra selezionata. Selezionate una squadra e cliccate con il pulsante sinistro sull'unità da aggiungere, tenendo al tempo stesso premuto il tasto SHIFT. Questa operazione può essere ripetuta più volte per aggiungere più unità.

TASTI MULTIGIOCATORE**Azione****Tasto/i****Descrizione****Alleanza****A**

Consente al giocatore di stringere un'alleanza. Il giocatore deve selezionare un'unità appartenente al partecipante col quale desidera allearsi e poi premere il tasto A. In questo modo lui, e solamente lui, si sarà alleato. L'altro giocatore deve rispondere nello stesso modo, altrimenti le sue unità continueranno a sparare contro quelle di colui che ha proposto l'alleanza.

Mappa radar/schermata punteggi**TAB**

Vi consente di passare dalla mappa radar alla schermata dei punteggi multigiocatore. Per passare da una funzione all'altra, premete il tasto TAB. Premendo nuovamente il tasto TAB, la visuale tornerà alla mappa radar.

RICONOSCIMENTI

PRODUTTORE ESECUTIVO
PRODUTTORE SENIOR
PRODUTTORE ASSOCIATO
DIREZIONE TECNICA
CAPI PROGRAMMATOARI

PROGRAMMATOARI

PROGRAMMAZIONE ADDIZIONALE
CAPI PROGETTAZIONE

PROGETTAZIONE

CAPI GRAFICA 3D

GRAFICA 3D

CAPI GRAFICA DI GIOCO

GRAFICA DI GIOCO

IDEAZIONE GRAFICA

GRAFICA DI GIOCO ADDIZIONALE

DIREZIONE AUDIO
COLONNA SONORA ORIGINALE

INGEGNERI DEL SUONO

MOTION CAPTURE

COMPRESSIONE GRAFICA
DIREZIONE CONTROLLO QUALITÀ
CAPI CONTROLLO QUALITÀ

CONTROLLO QUALITÀ

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

LOCALIZZAZIONE

MARKETING

PROGETTAZIONE DELLA CONFEZIONE
MANUALE
IMPAGINAZIONE DEL MANUALE

CAST
MICHAEL MCNEIL
JAMES SOLOMON
KANE
ANTON SLAVIK
UMAGON
OXANNA KRISTOS
CHANDRA
VEGA
HASSAN
TRATOS
MODERATORE NOD
JAKE MCNEIL
BRINK, PILOTA DI KODIAK
TAO, COMANDANTE DELLA BASE
COMMANDO MUTANTE
GHOSTALKER
MARINES GDI SUL CAMPO
SOLDATO NOD SUL CAMPO
CAPORALE LEWIS
AUTISTA MONTAUK NOD
TECNICO PHILADELPHIA
SERGENTE NOD
VOCE CABAAL

JASON PRIMAS, JUSTIN BLOOM,
KENNETH CARTER, LEVI LUKE,
MICHAEL CHATTERTON, PAUL
WINEGARDNER, RANDY STAFFORD,
RICHARD RASSMUSEN, SHAWN
TREATS, 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
CABURROSSO
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 SCHNARRE
KRIS IYER
FRANCISCO QUINN
ADONI MAROPIS
CHRISTOPHER WINFIELD
THYME LEWIS
DANIEL KUCAN
ATHENA MASSEY
BAYANI ISON
NILS ALLEN STEWART
GIL BIRMINGHAM
CATHY DEBUONO, WILEY PICKET
SIDNEY LIUFAU
ERIC RUTHERFORD
ALAIN BENETAR
JEFFERY J. CASTILLIO
ANDREW BRYNIARSKI
MILTON JAMES

VOCE EVA

PRODUZIONE SEQUENZE FILMATE

PRODUTTORE
DIRETTORE
CO-DIRETTORE
SCENEGGIATURA
STORIA

DIALOGHI ADDIZIONALI

DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA
EDITINGCASTING
PRODUZIONE AUDIO

PRODUZIONE DI LINEA
RESPONSABILE PRODUZIONE UNITA
RESPONSABILE DI PRODUZIONE
ASSISTENTE ALLA DIREZIONE
ASSISTENTI DI PRODUZIONE
RESPONSABILE LOCAZIONI
ESPLORATORI
TRASPORTO
GIRAFFISTA
KEY GRIP
GRIP
EFFETTI ESPLOSIONI
PRODUTTORE EFFETTI VISIVI
SUPERVISORE CGI
SUPERVISORE EFFETTI VISIVI
GRAFICI EFFETTI VISIVI
EFFETTI E IDEAZIONE COSTUMI & TRUCCO
ASSISTENTE AGLI EFFETTI DEL TRUCCO
RESPONSABILE TRUCCO
ASSISTENTE AL TRUCCO
RESPONSABILE ACCONCIATURE
ASSISTENTE ALLE ACCONCIATURE
GUARDAROBA
RESPONSABILE GUARDAROBA
ASSISTENTE GUARDAROBA
CREAZIONE DELLE SCENE
PROP

SCENEGGIATURA
SUPERVISIONE DEI TESTI
BOOM OPERATOR
SERVIZI ARTIGIANALI

JESSICA STRAUS

DONNY MIELE
JOSEPH D. KUCAN
DONNY MIELE
PETER OCKO
DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY,
ERIK YEO
JOHN LEWINSKI,
MARGARET STOHL
KURT RAUF
BARBRA SPANGERS,
KEVIN BECQUET
MARILEE LEAR, C.S.A.
PAUL S. MUDRA,
DWIGHT K. OKAHARA
KATHRYN BRINK
STEVEN F. TORNABENE
BARRY GREEN, KAREN GLOYD
PAUL BASTARDO
DANA WHITE, PATIENCE BECQUET
EDWARD FICKETT
JEAN HAND, LEANNE LINDSEY
PAUL BILLINGS
ANTHONY SIMMS
JOHN DWYER
JOHN GRAY, JEREMY SETTLES
PATRICK KERBY
RADE STOJSAVLJEVIC
CHUCK CARTER
MICHAEL LAWLER
KEVIN BECQUET, CHUCK CARTER
RON WILD
JASON SEIGAL
JIM SACCA
MELISSA STREET
ALLISON C. BONANNO
NICOLE CHRISTENSEN
KAREN STEVENS
OLWEN G ZARLENGO
JOHN STONE
THE EFFECTS NETWORK
JON PROFANT, STEPHEN F. OLSEN,
LARRY LINSON, NATHAN
MORRISSEY, RUFUS HEARN
KEVIN FARRELL
MARK THOMAS
RICHARD RASMUSSEN
LI CHIAMI FORNITORI

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

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

VOCI IN-GAME ADDIZIONALI

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 LEVENSÓN, 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

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

LOUIS CASTLE, TONY CASTLE, DON MATTRICK, GRAEME STRUTHERS, BING, DG, MIKE LEGG
PER LA SUA INESAURIBILE ESUBERANZA, LENSFLARES, NEWTEK, DYNAMIC REALITIES,
WORLEY LABORATORIES, LA BRILLANTE ARCHITETTURA DI ANTONI GAUDI.

AVVISO

ELECTRONIC ARTS SI RISERVA IL DIRITTO DI APPORTARE MIGLIORAMENTI AL PRODOTTO DESCRITTO IN QUESTO MANUALE IN QUALUNQUE MOMENTO E SENZA PREAVVISO. QUESTO MANUALE E IL SOFTWARE IN ESSO DESCRITTO SONO SOGGETTI A COPYRIGHT. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI. NESSUNA PARTE DI QUESTO MANUALE O DEL SUDETTO SOFTWARE PUÒ ESSERE COPIATA, RIPRODOTTA, TRADOTTA O RIDOTTA A QUALSIASI FORMA ELETTRONICA O A QUALSIASI FORMA DI LETTURA MECCANIZZATA SENZA IL PREVENTIVO CONSENSO SCRITTO DI ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 835, SLOUGH, BERKS SL3 8XU, INGHILTERRA. ELECTRONIC ARTS NON RILASCIA GARANZIE, CONDIZIONI O RAPPRESENTAZIONI ESPRESSE O IMPLICITE RELATIVAMENTE A QUESTO MANUALE, LA SUA QUALITÀ, COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ A USI PARTICOLARI. QUESTO MANUALE È FORNITO "COSÌ COM'È". ELECTRONIC ARTS RILASCIA ALCUNE GARANZIE LIMITATE RELATIVAMENTE AL SOFTWARE E AL SUO SUPPORTO. IN NESSUN CASO ELECTRONIC ARTS POTRÀ ESSERE CHIAMATA IN CAUSA PER DANNI SPECIALI, INDIRECTI O CONSEGUENZIALI. QUESTI TERMINI E CONDIZIONI NON INFICIANO O PREGIUDICANO I DIRITTI LEGALI DELL'ACQUIRENTE IN TUTTI I CASI IN CUI L'ACQUIRENTE È UN CONSUMATORE CHE ACQUISTA BENI AL DI FUORI DI QUALSIASI RAPPORTO COMMERCIALE.

Garanzia Limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno liberi da difetti, di materiale o di lavorazione, per 12 mesi dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo i supporti verranno sostituiti se il prodotto originale viene rispedito a Electronic Arts all'indirizzo che si trova sul retro di questo documento, insieme a una prova di acquisto datata, una descrizione dei difetti, i supporti difettosi e l'indirizzo dell'acquirente stesso. Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente. Questa garanzia non si applica ai programmi di software stessi, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che sono stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

Sostituzione dei supporti

Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati dell'utente, scorte di magazzino permettendo, solo qualora i supporti originali vengano rispediti insieme a un Eurocheque o a un vaglia postale del valore di 7.50 sterline per CD, pagabile a Electronic Arts Ltd. Ricordatevi di allegare una descrizione del difetto riscontrato, i vostri dati anagrafici e, se possibile, un numero di telefono dove è possibile rintracciarvi. Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, INGHILTERRA.

© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun e Westwood Studios sono marchi registrati di Electronic Arts negli U.S.A. e/o negli altri stati. Tutti i diritti riservati. Westwood Studios è una compagnia di Electronic Arts™. Windows è un marchio registrato di Microsoft Corporation negli U.S.A. e/o negli altri stati. Windows is a trademark of registered trademark of the Microsoft Corporation in the US and/or other countries.

