

EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- ★ Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- ★ Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- ★ Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- ★ Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- ★ Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10–15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

INSTALLATION DES SPIELS	2	GEFECHT	14
SPIELSTART	2	KOMMANDEURS-HERAUSFORDERUNG	15
KOMPLETTE STEUERUNG	3	YURIKO OMEGA	15
JEDER KRIEG BERUHT AUF TÄUSCHUNG	5	EINHEITEN	16
GRUPPEN	5	ALLIIERTE	16
DIE SPIELWEISE	5	SOWJETS	20
TUTORIAL	6	TIPPS ZUR LEISTUNG	29
KAMPAGNE	6	KUNDEN-SUPPORT	29
SPIELBILDSCHIRM	6	ELECTRONIC ARTS	
GRUNDLAGEN DES SPIELS	8	HOTLINE ÜBERSICHT	30
TAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER	12	COMMAND & CONQUER	
GEHEIMPROTOKOLLE	13	RED ALERT 3:	
SUPERWAFFEN UND ULTIMATIVE WAFFEN	14	UPRISING CREDITS	31



WWW.REDALERT3.COM

INSTALLATION DES SPIELS

Hinweis: Informationen zu den Systemvoraussetzungen finden Sie auf der Website www.electronic-arts.de.

PC-Installation (EA Store-Version):

Hinweis: Wenn Sie weitere Informationen über den Kauf direkter Downloads von EA benötigen, besuchen Sie die Website eastore.ea.com und klicken hier auf MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Klicken Sie nach dem Download des Spiels durch den EA Download-Manager auf das nun erscheinende Installationssymbol und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Starten Sie das Spiel nach der Installation direkt über den EA Download-Manager.

Hinweis: Wenn Sie bereits einen Titel erworben haben und diesen auf einem anderen PC installieren möchten, installieren Sie zunächst den EA Download Manager auf dem anderen PC, starten diesen und melden Sie sich mit Ihrem EA Online-Konto an. Wählen Sie den gewünschten Titel aus der nun erscheinenden Liste aus und klicken Sie auf den Start-Button, um das Spiel herunterzuladen.

PC-Installation (bei digitalem Kauf über Drittanbieter)

Bitte wenden Sie sich an den Händler, über den Sie das Produkt bezogen haben, wenn Sie Anweisungen benötigen, wie Sie das Spiel installieren oder wie Sie eine weitere Kopie des Spiels herunterladen bzw. erneut installieren können.

Hinweis: Unter www.ea.com bzw. www.eastore.com finden Sie zusätzliche Informationen über das Spiel sowie Tipps und Patches.

SPIELSTART

Um das Spiel zu starten:

Unter Windows Vista™ finden Sie Spiele unter Start > Spiele, auf älteren Windows™-Versionen unter Start > Programme (oder Alle Programme).

Hinweis: Im klassischen Windows Vista-Startmenü befinden sich die Spiele unter Start > Programme > Spiele > Spieleexplorer.

ES WERDEN EINE INTERNETVERBINDUNG, REGELMÄSSIGE ONLINE-AUTHENTIFIKATION UND AKZEPTIEREN DER ENDBENUTZERLIZENZ ZUM SPIELEN BENÖTIGT.

KOMPLETTE STEUERUNG

Prägen Sie sich die folgenden Befehle ein und führen Sie Ihre Armeen zum Sieg. Klicken Sie auf das Hotkeys-Register des Einstellungen-Menüs, um die Steuerung zu bearbeiten.

ALLGEMEINE SPIELWEISE

ALLGEMEINE BEFEHLE

Kamera scrollen	Pfeiltasten
Schnelles Scrollen	Rechtsklick und Maus bewegen
Kamera nach links/rechts drehen	Ziffernblock 4/6 oder Maus mit gedrücktem Mausehrad bewegen
Kamera heran-/wegzoomen	Ziffernblock 8/2 oder Mausehrad
Kamera zurücksetzen	Ziffernblock 5 oder Doppelklick mit Mausehrad
Zum Stützpunkt springen	H-Taste
Kontrollgruppe erstellen	STRG + Zahl taste
Zu Kontrollgruppe springen	Zahl taste zweimal drücken
Pause-/Einsatzziele-Menü	ESC-Taste
Zu Radarereignis springen	Leertaste
Wegpunkt-Modus	Alt
Verkaufen-Modus	Z-Taste
Reparieren-Modus	C-Taste
Produktionsgebäude-Menü	E-Taste
Sekundärgebäude-Menü	R-Taste
Infanterie-Menü	T-Taste
Fahrzeuge-Menü	Y-Taste
Flugeneinheiten-Menü	U-Taste
Marine-Menü	I-Taste
Einheiten-Untergruppe umschalten	Tabulator
Zu vorheriger Einheiten-Untergruppe	Shift + Tabulator
Planungsmodus	Strg-Z

AUSWAHLBEFEHLE

Einheit/Gebäude auswählen/ Menü öffnen	Linksklicken Sie auf eine Einheit oder ziehen Sie einen Auswahlrahmen um mehrere Einheiten.
Gesamte Armee wählen	Q-Taste
Sichtbare Einheiten eines Typs auswählen	W-Taste oder Doppelklick auf die Einheit
Einheiten eines Typs auf dem Schlachtfeld auswählen	W-Taste zweimal antippen
Einheiten zu Auswahl hinzufügen	Shift + Klicken
Erzsammler durchschalten	N-Taste
Einheit abwählen	Klicken Sie mit gedrückter Shift-Taste auf das Schlachtfeld oder rechtsklicken Sie in das Auswahlfenster.

EINHEITEN-BEFEHLE

Einheiten bewegen	Rechtsklicken Sie auf das Zielgebiet
Vormarsch	A-Taste, Rechtsklick auf Zielgebiet
Rückwärtsbewegung	D-Taste, Rechtsklick
In Formation bewegen	Klicken Sie mit der linken und der rechten Maustaste und bewegen Sie die Maus, um die Formation zu platzieren
Vormarsch erzwingen	G-Taste
Angriff erzwingen	Strg-Rechtsklick
Verteilen	X-Taste
Spezialfähigkeit verwenden	F-Taste
Einheiten stoppen	S-Taste
Offensivstellung	Alt-A
Defensivstellung	Alt-S
Stellung halten	Alt-D
Feuer einstellen	Alt-G

VERSCHIEDENE BEFEHLE

Sammelpunkt setzen	Gebäude auswählen und rechtsklicken
Kamera-Lesezeichen setzen	Strg-J, K, L, ;
Kamera-Lesezeichen durchschalten	J, K, L, ;
HUD ein-/ausblenden	Ende
Speichern-Menü öffnen	Shift-S
Laden-Menü öffnen	Shift-L
Screenshot	F12

JEDER KRIEG BERUHT AUF TÄUSCHUNG

Mit ihrem vernichtenden Sieg bei Leningrad beendeten die Alliierten die verlustreichen Militäroperationen in Europa und Asien. Der Krieg ist vorbei, ... aber das hat nichts zu bedeuten.

Sieger wie Besiegte versuchen nun gleichermaßen, einen Vorteil aus der neuen Weltordnung zu ziehen. Die Alliierten versuchen – unterstützt von einem einstigen Feind – ihre neu gewonnenen Gebiete in Japan zu sichern. Während einer illegalen Militäroperation im russischen Hinterland erfahren die Alliierten, was es heißt, den Zorn der Union zu wecken. Die besiegten kaiserlichen Armeen kämpfen an der Seite ihrer westlichen Besatzer gegen eine neue Bedrohung an ihren Küsten. Und in einem gut versteckten Geheimlabor verwandeln japanische Wissenschaftler ein verängstigtes Schulmädchen in einen Mensch gewordenen Albtraum.

Angesichts dieser neuen Konflikte wird Eines immer deutlicher: Der Krieg ist nicht vorbei. Er hat sich nur verändert.

GRUPPEN

ALLIIERTE

Die Koalition der Westmächte kämpft seit Jahren für die Unabhängigkeit der freien Völker der Erde. Die Alliierten erkennen schnell, dass Sieg und Frieden zwei völlig verschiedene Dinge sind, eine Erkenntnis, die von ihren eigenen Mitgliedern untermauert wird.

SOWJETS

Ein totalitäres Regime, das sich langsam von seiner Niederlage gegen die alliierten Truppen erholt. Doch selbst in der Stunde der Niederlage ist die Union bereit, Heerscharen schlecht ausgebildeter Rekruten aufzubieten, um einen globalen kommunistischen Staat zu schaffen.

REICH DER AUFGEHENDEN SONNE

Ein von strengen Traditionen und futuristischen Technologien geprägtes stolzes Land, das seit dem gescheiterten Versuch, die Welt zu unterwerfen, zwar besetzt, aber längst nicht besiegt ist. Seit ihrer Niederlage wartet eine Nation selbstloser Krieger auf ihre Chance, das Joch der Besatzung abzustreifen.

DIE SPIELWEISE

Eine Situation wie diese erfordert einen Commander, der auch in schwierigen Zeiten die Nerven behält. Nun liegt es an Ihnen, Ihre Ressourcen zu verwalten und schlagkräftige Armeen auszuheben, um die Zielvorgaben Ihrer Vorgesetzten umzusetzen.

Denken Sie aber daran, dass die Herausforderungen, vor denen Sie stehen, härter sind, denn je. Und diesmal kann Ihnen niemand helfen. Sie sind auf sich gestellt.

Hinweis: Sie müssen die erste Sowjet-Mission meistern, um die alliierte bzw. japanische Kampagne freizuschalten.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Leicht	Ein leichtes Training für Anfänger.
Mittel	Der Standardmodus für die meisten Spieler.
Schwer	Für Spieler, die eine Herausforderung suchen.
Brutal (nur Gefecht)	Der Feind macht keine Fehler, kennt keine Angst und hat die besseren Ressourcen.

TUTORIAL

Machen Sie sich in einer umfassenden Trainingseinheit mit den Grundlagen und Feinheiten der Spielsteuerung vertraut.

KAMPAGNE

Entscheiden Sie sich für eine Gruppierung und machen Sie sich auf den steinigen Weg zum Sieg! Ein idealer Ausgangspunkt ist in unseren Augen die sowjetische Kampagne.

SPIELBILDSCHIRM



1	Schlacht-Fenster
2	Übersichtskarte
3	Bedrohungsanzeige
4	Ressourcen/Credits
5	Kommandeurepunkte

6	Einheiten-/Gebäudebau-Menüs
7	Gewählte Einheit/Spezialfähigkeit
8	Befehlsmenü
9	Geheimprotokolle-Menü
10	Wegpunkt-Markierung

SCHLACHT-FENSTER

Im Schlacht-Fenster können Sie unter anderem Gebäude bauen und platzieren, Ihre Einheiten befehligen oder Spezialfähigkeiten einsetzen. Das Schlacht-Fenster ist nur ein Ausschnitt der Gesamtkarte.

Hinweis: In den Missionen einer Kampagne führen Sie verschiedene Wegpunkt-Markierungen zu Ihren Einsatzzielen.

★ Drücken Sie die Pfeiltasten, um das Schlacht-Fenster zu scrollen.

DER NEBEL DES KRIEGES

Jede Einheit hat eine bestimmte Sichtweite. Im Schlacht-Fenster sehen Sie also nur, was auch Ihre Einheiten sehen. In Gebieten außerhalb Ihres Sichtbereichs werden lediglich das Gelände und Zivilgebäude angezeigt. Feindliche Einheiten und Gebäude bleiben Ihnen verborgen. Der Nebel des Krieges lichtet sich, sobald Ihre Einheiten das entsprechende Gebiet betreten.

RADAR-ÜBERSICHTSKARTE

In der rechten oberen Bildschirmecke sehen Sie die Übersichtskarte. Diese zeigt nicht selten feindliche Truppenbewegungen an, bevor Sie diese im Schlacht-Fenster sehen können. Einige Gegner können Ihr Radar allerdings deaktivieren, um unerkannt zu bleiben.

1	Unerforschtes Gelände
2	Aktuelle Reichweite des Schlacht-Fensters
3	Feindliche Einheit oder Struktur
4	Ihre Einheit oder Struktur



MISSIONSZIELE (NUR KAMPAGNE)

Drücken Sie die ESC-Taste, um das Missionen-Menü zu öffnen und Ihre Einsatzziele zu betrachten. Sie müssen alle Primärziele erreichen, um eine Mission abzuschließen. Denken Sie daran, dass sich Ihre Ziele im Laufe einer Schlacht ändern können. Erreichen Sie auch die (optionalen) Bonusziele einer Mission, erhalten Sie zusätzliche Ressourcen oder andere Belohnungen.

Hinweis: Haben Sie alle Primärziele erreicht, werden Sie automatisch zum Sieger der Mission erklärt.

Möchten Sie auch die Bonusziele der Mission in Angriff nehmen, lassen Sie also mindestens ein Primärziel unerledigt.

SPEICHERN UND LADEN

Command & Conquer™: Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand verfügt über das Feature Automatisch Speichern, um Fortschritte automatisch zu speichern. Daten werden ohne explizite Bestätigung überschrieben. Sie können Einzelspieler- und Koop-Spiele im Internet auch manuell speichern. Dabei werden keine manuell erstellten Spielstände überschrieben, sondern nur ältere automatisch gespeicherte Fortschritte.

Möchten Sie ein gespeichertes Spiel oder Gefecht laden, drücken Sie Shift-L und wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, um fortzufahren. Sie können Spiele auch über das Hauptmenü laden. Werden Sie im Laufe der Kampagne besiegt, können Sie mit der Option „Schnell laden“ zur zuletzt automatisch gespeicherten Position zurückkehren.

Hinweis: Kommandeursherausforderungen können nicht gespeichert werden.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Der Bau einer starken Basis, die Verwaltung Ihrer Ressourcen und der taktische Einsatz Ihrer Truppen ist für eine erfolgreiche Mission entscheidend.

GEBÄUDEBAU

Errichten Sie Gebäude für die Erzverarbeitung, die Ausbildung von Soldaten, den Bau von Fahrzeugen usw. Am Anfang einer Mission haben Sie häufig nur einen Bauhof. Ihre erste Aufgabe ist also der Bau zusätzlicher Gebäude.

Möchten Sie ein Gebäude errichten, wählen Sie zunächst Ihren Bauhof aus und klicken Sie dann in den Baumenü am rechten Bildschirmrand auf das Symbol des gewünschten Gebäudes. Über dem Symbol erscheint nun ein Timer. Während der Bauzeit werden die erforderlichen Credits automatisch von Ihrem Konto abgebucht. Nach Ablauf des Timers beginnt das Symbol zu blinken und das Gebäude kann platziert werden.

Hinweis: Ist ein Symbol deaktiviert, können Sie sich den Bau des entsprechenden Gebäudes nicht leisten oder verfügen nicht über die erforderlichen Technologien.

- ★ Im Gegensatz zu den Alliierten bestimmen die Sowjets zunächst einen Bauplatz und errichten das fragliche Gebäude anschließend vor Ort.
- ★ Das Reich der aufgehenden Sonne platziert Nanokerne, die sich mithilfe ihrer Sekundärfähigkeit entfalten.

Hinweis: Gehen Ihnen während der Bauarbeiten die Credits aus, wird der Bau des Gebäudes unterbrochen. Haben Sie wieder ausreichend Credits, werden die Bauarbeiten automatisch fortgesetzt.

AUSBILDUNG VON EINHEITEN

Gebäude, wie Kasernen oder Waffenfabriken, dienen der Ausbildung von Kampfeinheiten.

Hinweis: Voraussetzung für die Ausbildung von Kampfeinheiten ist ein Ausbildungslager (Alliierte), eine Kaserne (Sowjets) oder ein Instant-Dojo (Japaner). In diesem Handbuch verwenden wir für alle drei Kriegsparteien den Begriff Kaserne.

Möchten Sie Einheiten ausbilden, wählen Sie das gewünschte Gebäude aus oder öffnen Sie das Baumenü. Alle verfügbaren Einheiten werden als Symbole angezeigt. Wählen Sie das Symbol der gewünschten Einheit. Ein Timer zeigt nun die Bauzeit der gewählten Einheit an.

Hinweis: Möchten Sie eine Bauliste erstellen, klicken Sie einfach mehrmals auf das Symbol der gewünschten Einheiten. Auf dem Symbol zeigt nun eine Ziffer die Zahl der bestellten Einheiten an.

Nach der Ausbildung verlassen Ihre Einheiten das Gebäude und melden sich zum Dienst.

ENERGIEVERSORGUNG

Für den Betrieb Ihrer Basis brauchen Sie Energie. Je mehr Gebäude Sie errichten, desto höher ist Ihr Energiebedarf. Ist das Energieniveau einer Basis zu niedrig, fallen ihre Defensivsysteme aus. Ferner verlangsamt sich der Bau zusätzlicher Gebäude und die Ausbildung neuer Einheiten. Obwohl auch Ihr Bauhof etwas Energie produziert, müssen Sie alliierte Kraftwerke, sowjetische Reaktoren bzw. japanische Instant-Generatoren errichten, um den Energiebedarf Ihrer Basis zu decken. Nach dem Bau eines Kraftwerks steigt die Energie-Anzeige.

- ★ Werfen Sie einen Blick auf die Energie-Anzeige, wenn Sie sich über Ihren aktuellen Energieverbrauch und die verfügbare Energie informieren möchten.

Hinweis: Der sowjetische Super-Reaktor erzeugt enorme Energiemengen und schaltet eine neue Technologiestufe frei. Im Falle seiner Zerstörung werden durch die Explosion allerdings auch sämtliche Einheiten und Gebäude in seinem Umfeld zerstört.

ROHSTOFFE

Der Bau von Einheiten und Gebäuden sowie die Erforschung neuer Upgrades kostet Sie Credits. Haben Sie ein Objekt oder eine Aktion ausgewählt, für die Credits erforderlich sind, werden diese kontinuierlich von Ihrem Konto abgebucht.

- ★ Zu Beginn eines typischen Spiels haben Sie genug Credits für den Bau einiger grundlegender Einheiten und Gebäude. Wenn Sie eine Schlacht gewinnen möchten, brauchen Sie allerdings deutlich mehr Credits.
- ★ Gehen Ihnen die Credits aus, werden alle laufenden Bauvorhaben unterbrochen, bis Sie wieder flüssig sind.
- ★ Bauen Sie in der Nähe einer Erzmine eine Erzraffinerie, um Ihre Einkünfte zu erhöhen. Ein Sammler erntet anschließend das Erz und bringt es zur Raffinerie. Dort wird es raffiniert und in Credits umgewandelt. Je weiter Ihre Raffinerie von einer Erzmine entfernt ist, desto länger dauert die Ressourcengewinnung. Ein grün markierter Bereich zeigt den optimalen Standort Ihrer Raffinerie an.

TECHNOLOGIE-UPGRADES

Viele Einheiten können mit modernen Technologien, Waffen und Fähigkeiten optimiert werden. In höheren Technologiestufen werden effektivere Einheiten freigeschaltet. Letztere sind allerdings von Gruppe zu Gruppe verschieden.

ALLIIERTE

Die Alliierten verbessern sämtliche Gebäude eines Bauhofs oder Kontrollknotens gleichzeitig. Kaufen Sie ein Verteidigungsministerium, werden alle Stützpunktverteidigungen optimiert. Möchten Sie Ihren Bauhof oder Ihren Kontrollknoten aufwerten, wählen Sie ihn aus und kaufen Sie die „Erweiterte Freigabe“, um sämtliche Produktionsgebäude in seinem Bauradius (sowie alle dort produzierten Einheiten) zu verbessern. Kaufen Sie dann die maximalen Freigaben, um auf die stärksten Waffen zugreifen zu können. Vergessen Sie Ihre Sekundärbasen nicht, da die Optimierung Ihres primären Bauhofs nicht automatisch alle Gebäude auf der Karte einschließt.

SOWJETS

Überlassen Sie die Wahl der optimalen Vorgehensweise dem russischen Pragmatismus. Die Sowjets müssen einfach nur Gebäude errichten, die neuere und bessere Technologien produzieren, um die Modernisierung zu starten. Ein Super-Reaktor erzeugt beispielsweise deutlich mehr Strom und schaltet Ihre zweite Technologiestufe frei. Anschließend können Sie ein Kriegslabor errichten, um auf die Einheiten der höchsten Technologiestufe zuzugreifen.

REICH DER AUFGEHENDEN SONNE

Das Reich kombiniert die Methoden seiner Gegner und modernisiert jedes Gebäude individuell. Die Verbesserung von Produktionsgebäuden erfolgt nach der Erforschung der jeweiligen Gebäude-Upgrades. Dadurch ist die Modernisierung Ihrer Ausgangsarmee etwas preiswerter. Allerdings erfordert die Wahl der optimalen Verbesserungen eine gewisse Weitsicht. Darüber hinaus brauchen Sie für die Entwicklung von Upgrades der höchsten Entwicklungsstufe einen (nicht ganz billigen) Nanotech-Großrechner.

SPEZIALFÄHIGKEITEN UND SITUATIONSANGRIFFE

Alle Truppen und Fahrzeuge unter Ihrem Kommando haben individuelle Fähigkeiten. Diese reichen vom einfachen Waffenwechsel über Lähmungsangriffe bis hin zur Transformation in völlig andere Einheiten.

In der Regel verfügen Einheiten über eine Primärfähigkeit sowie eine Spezialfähigkeit, die sofort aktiviert oder gegen feindliche Ziele gerichtet wird. Darüber hinaus können verschiedene Einheiten zwischen ihrer Primär- und ihrer Sekundärfähigkeit umschalten. Der Einsatz der Spezialfähigkeiten kostet Sie (mit einigen Ausnahmen) keine Ressourcen. Allerdings haben alle Spezialfähigkeiten nach jedem Einsatz eine Cooldown-Phase, bevor sie erneut aktiviert werden können.

- ★ Möchten Sie eine Spezialfähigkeit einsetzen, wählen Sie die gewünschte Einheit aus und drücken Sie die Taste „F“ oder klicken Sie im Einheiten-Fenster in der rechten unteren Ecke des Schlacht-Fensters auf das Spezialfähigkeit verwenden-Symbol.

Einige Einheiten können ihre Angriffsmethode abhängig von der Situation oder der Art des Gegners automatisch anpassen. Ist ein Situationsangriff möglich, verwandelt sich der normale Angriffscursor in ein anderes Symbol.

Hinweis: Weitere Informationen über Spezialfähigkeiten und Situationsangriffe finden Sie auf der Website commandandconquer.com.

REPARATUREN

Nach einem feindlichen Angriff auf Ihren Stützpunkt sollten Sie dessen Gebäude reparieren. Reparaturen kosten zwar Geld, sind allerdings deutlich preiswerter als der Neuaufbau zerstörter Gebäude.

Möchten Sie ein Gebäude reparieren, wählen Sie es aus und drücken Sie die Taste „C“.

BEFEHLIGUNG IHRER TRUPPEN

Ein guter Kommandeur weiß, wann seine Truppen die Stellung halten, den geordneten Rückzug antreten oder angreifen müssen. Ein brillanter Kommandeur erteilt die entsprechenden Befehle rasch und entschlossen.

ALLGEMEINE BEWEGUNGSBEFEHLE

Bewegen

Wählen Sie die Einheit(en) aus, die Sie verlegen möchten. Bewegen Sie den Cursor anschließend im Schlacht-Fenster an die gewünschte Position und klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Angreifen

Wählen Sie Ihre Einheit(en) aus und bewegen Sie den Cursor über den gewünschten Gegner. Der Cursor verwandelt sich nun in ein Zielsymbol. Rechtsklicken Sie auf das Ziel.

Sammelpunkte

Möchten Sie einen Sammelpunkt für alle in einem bestimmten Gebäude gefertigten Einheiten erstellen, wählen Sie das gewünschte Gebäude aus und bestimmen Sie auf dem Schlachtfeld per Rechtsklick einen Sammelpunkt.

Hinweis: Haben Sie einen Sammelpunkt bestimmt, rücken alle neuen Einheiten, die Ihre Kaserne verlassen, automatisch zu dieser Position vor.

KAMPFSTELLUNGEN

Die Haltung einer Einheit bestimmt ihr Standardverhalten im Angriffsfall. Möchten Sie die Kampfstellung einer oder mehrerer Einheiten ändern, wählen Sie diese aus und drücken Sie die entsprechende Tastenkombination.

Offensiv

Alt-A Ihre Einheiten attackieren und verfolgen feindliche Einheiten oder Gebäude in Sichtweite.

Bewachen (Standard)

Alt-S Defensiv (Standard) Ihre Einheiten attackieren feindliche Truppen in Sichtweite. Nach der Neutralisierung bzw. Vertreibung der feindlichen Truppen kehren Ihre Einheiten zu ihren Ausgangspositionen zurück.

Stellung halten

Alt-D Ihre Einheiten halten ihre Position und feuern lediglich auf Gegner in Reichweite. Diese Kampfstellung eignet sich vor allem für Defensiv- und Artillerieeinheiten.

Feuer einstellen

Alt-G Ihre Einheiten erwidern weder das Feuer noch folgen sie feindlichen Truppen. Getarnte Einheiten greifen häufig auf diese Taktik zurück.

EINHEIT-VETERANENGRAD

Durch Angriffe auf feindliche Truppen und Gebäude sammeln Ihre Einheiten Erfahrung. Hat eine Einheit genug Erfahrung, wird sie in eine höhere Veteranenstufe befördert. Veteranen erkennen Sie im Schlacht-Fenster an einem entsprechenden Symbol. Aufgrund ihrer Erfahrung verfügen Veteranen über verbesserte Fähigkeiten.

Veteranen

Verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als normale Einheiten.

Eliteeinheiten

Verursachen mehr Schaden und sind widerstandsfähiger als Veteranen.

Helden

Verursachen mehr Schaden und greifen schneller an als Eliteeinheiten. Darüber hinaus sind sie widerstandsfähiger und heilen sich automatisch, wenn sie nicht in Kampfhandlungen verwickelt sind.

BEDROHUNGSANZEIGE

Die Bedrohungsanzeige vermittelt Ihnen einen Eindruck über den aktuellen Grad der Zerstörung in Ihrer Umgebung. Je höher die Bedrohungsstufe ist, desto schneller erreichen Ihre überlebenden Einheiten Veteranenstatus. Darüber hinaus erhöht sich die Geschwindigkeit, mit der Sie Sicherheitspunkte für den Kauf von Geheimprotokollen sammeln. Der Nachteil einer hohen Bedrohungsanzeige ist natürlich die beträchtliche Kampfkraft des Feindes.

IN FORMATION BEWEGEN

Haben Sie eine schlagkräftige Armee ausgebildet, wird es Zeit, eine organisierte Formation einzunehmen. In der Formationsvorschau werden Ihre Truppen innerhalb der Formation automatisch angeordnet. Formationen bewegen sich so schnell wie die langsamste Einheit der Gruppe.

Möchten Sie in Formation vorrücken, klicken Sie mit der linken und der rechten Maustaste und bewegen Sie die Maus über Ihre Einheiten, um deren Formation zu ändern. Ihre Truppen marschieren nun zur gewählten Position und nehmen dort die befohlene Formation ein.

Hinweis: Kombinieren Sie Formationen mit der Stellung halten-Kampfstellung, um eine Verteidigungslinie zu bilden. Darüber hinaus können Sie einen Bewegungsbefehl mit der Formationsvorschau kombinieren.

STURMANGRIFF

Erteilen Sie Ihren Einheiten diesen Befehl, attackieren sie auf dem Weg zu ihrer Zielposition alle feindlichen Einheiten, auf die sie treffen. Auf diese Weise können Sie feindliche Truppen stoppen oder deren Stützpunkt einnehmen.

- ★ Möchten Sie einen Vormarsch-Befehl erteilen, wählen Sie die gewünschten Einheiten aus, drücken Sie die A-Taste und rechtsklicken Sie auf das Zielgebiet.

BEFESTIGUNG VON GEBÄUDEN

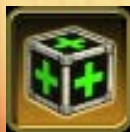


Zahlreiche Zivilgebäude und einige andere Strukturen können von Infanterieeinheiten befestigt werden. In Gebäuden stationierte Einheiten sind besser geschützt und haben eine größere Reichweite. Fügen angreifende Truppen einem Gebäude schwere Schäden zu, geben es die dort stationierten Einheiten automatisch auf.

- ★ Möchten Sie ein Gebäude befestigen, wählen Sie zunächst die gewünschten Infanterieeinheiten aus und rechtsklicken Sie anschließend auf ein leerstehendes Gebäude. Einige Einheiten (beispielsweise Kampf Hunde, Kriegsbären und Tesla-Trooper) können sich nicht in Gebäuden verschanzen.

Hinweis: Bestimmte Einheiten verfügen über Möglichkeiten, in Gebäuden verschanzte Einheiten zu neutralisieren.

KISTEN



Kisten können eine Schlacht maßgeblich beeinflussen, da sie nicht selten zusätzliche Credits, Trefferpunkte oder automatische Veteranen-Upgrades enthalten.

- ★ Rücken Sie mit Ihren Einheiten zu einer Kiste vor, um diese zu bergen.

TAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER

Wenn Sie die Grundlagen des Spiels beherrschen, wird es Zeit, sich mit den fortgeschrittenen Taktiken vertraut zu machen.

GRUNDLAGEN ZUM BAU EINER BASIS

Schlachten werden häufig lange vor dem Aufeinandertreffen zweier Armeen entschieden. Obwohl Sie den Großteil Ihrer Zeit auf dem Schlachtfeld verbringen, können sich Ihre Entscheidungen in der Frühphase eines Spiels nachhaltig auf dessen Ausgang auswirken. Zuerst müssen Sie lernen, möglichst schnell eine gut gesicherte Basis zu errichten.

PRÜFEN SIE IHRE ZIELE

Konzentrieren Sie sich zunächst auf besonders gefährliche oder schwache Ziele. Auch ein angeschlagener Gegner kann Ihnen noch schwere Schäden zufügen. Schalten Sie Ihre Feinde also der Reihe nach aus, um ihre Reihen zu lichten und sie in die Knie zu zwingen.

Sie können einzelne Ziele mit Ihren Einheiten gezielt neutralisieren, indem Sie den Cursor über die gewünschten Ziele bewegen und per Rechtsklick den Angriffsbefehl erteilen.

VERKAUFEN SIE UNNÖTIGEN BALLAST

Wenn ein Stützpunktgebäude kurz vor der Zerstörung durch feindliche Truppen steht und die Lage aussichtslos ist, sollten Sie das Gebäude verkaufen. Der Verkaufspreis ist zwar niedrig, allerdings immer noch besser als ein qualmender Krater. Aktivieren Sie den Verkaufen-Modus mit der Z-Taste.

FACHIDIOTEN VOR!

Ingenieure sind schwache, weitgehend unbewaffnete Einheiten, die nur eine Funktion erfüllen: die Übernahme feindlicher Gebäude und die Nutzung ihrer Technologien. Ein kluger Commander infiltriert mit seinen Ingenieuren das feindliche Hinterland, um feindliche Gebäude zu sabotieren oder neutrale Technologiegebäude zu besetzen.

Eine Hand voll Ingenieure bewirkt mitunter mehr als eine Armee ... wenn sie richtig eingesetzt werden. Allerdings empfiehlt es sich, Ingenieuren einige Soldaten als Eskorte zur Seite zu stellen.

Hinweis: Demütigen Sie Ihre Feinde, indem Sie ihre Gebäude unmittelbar nach der Eroberung verkaufen oder für die Produktion Ihrer eigenen Einheiten nutzen.

SPIONE WIE WIR

Eine weitere Spezialeinheit der Alliierten und Japaner ist der Infiltrator. Dieser dringt unerkannt in feindliche Strukturen ein, um diese zu sabotieren. Spione und Shinobi sammeln darüber hinaus wichtige Informationen über die feindlichen Stellungen und lichten auf diese Weise den Nebel des Krieges. Dies ist bei der Planung Ihrer Angriffe ein entscheidender Vorteil. Denken Sie aber daran, dass Bären, Hunde und Explosionsdrohnen jeden noch so gut getarnten Spion erkennen.

PANZERUNGSAUSRICHTUNG

Panzer und gepanzerte Fahrzeuge sind an den Seiten und am Heck deutlich schwächer gepanzert. Setzen Sie dieses Wissen zu Ihrem Vorteil ein und schirmen Sie Ihre Einheiten entsprechend ab.

ERWEITERTE BEFEHLE

Ihre Einheiten sind intelligent genug, um auf veränderte Situationen zu reagieren und beispielsweise automatisch das Feuer zu eröffnen, sobald sich feindliche Truppen nähern. Für komplexere Operationen brauchen sie allerdings exakte Befehle ... Ihre Befehle. Glücklicherweise stehen Ihnen zahlreiche Manöver zur Verfügung, die Ihnen helfen, den Feind in seine Schranken zu weisen.

STURMANGRIFF

Erteilen Sie Ihren Einheiten diesen Befehl, attackieren sie auf dem Weg zu ihrer Zielposition alle feindlichen Einheiten, auf die sie treffen. Auf diese Weise können Sie feindliche Truppen stoppen oder deren Stützpunkt einnehmen.

- ★ Möchten Sie einen Vormarsch-Befehl erteilen, wählen Sie die gewünschten Einheiten aus, drücken Sie die **A**-Taste und rechtsklicken Sie auf das Zielgebiet.

Hinweis: Sie können auf diese Weise mit einem doppelten Rechtsklick auch ein neutrales Gebäude attackieren.

RÜCKWÄRTSBEWEGUNG

Erteilen Sie Ihren Einheiten diesen Befehl, ziehen sie sich rückwärts zur Zielposition zurück. Dadurch ist die stärkere Frontpanzerung während des Rückzuges dem Feind zugewandt.

- ★ Möchten Sie eine Rückwärtsbewegung anordnen, wählen Sie die gewünschten Einheiten aus, drücken Sie die **D**-Taste und klicken Sie mit der rechten Maustaste.

ANGRIFF ERZWINGEN

Erteilen Sie Ihren Einheiten diesen Befehl, eröffnen diese unabhängig von ihrer Position automatisch das Feuer auf das Ziel. Auf diese Weise können Sie eine Stellung mithilfe Ihrer Artillerie halten.

- ★ Möchten Sie einen Angriff erzwingen, wählen Sie die gewünschten Einheiten aus, drücken Sie die **STRG**-Taste und klicken Sie mit der rechten Maustaste.

WEGPUNKTE

Befehlen Sie Ihren Einheiten, mehrere Einsatzziele in einer beliebigen Reihenfolge zu erledigen und sich nach der Zerstörung des letzten Ziels zurückzuziehen.

- ★ Möchten Sie mehrere Wegpunkt-Aktionen vorgeben, halten Sie die **ALT**-Taste gedrückt und rechtsklicken Sie in der Reihenfolge, in der sie zerstört werden sollen, auf die gewünschten Ziele.

GEHEIMPROTOKOLLE

Alle Gruppen verfügen über zahlreiche Spezialfähigkeiten, die Sie kaufen können, um in einer Schlacht die Oberhand zu gewinnen. Geheimprotokolle können offensiver oder defensiver Natur sein ... spektakulär sind sie in jedem Fall. Für den Kauf neuer Protokolle benötigen Sie die im Laufe der Schlacht gesammelten Sicherheitspunkte. Sie können die Protokolle jederzeit einsetzen. Diese haben allerdings nach jedem Einsatz eine gewisse Cooldown-Zeit.

Möchten Sie ein Protokoll einsetzen, klicken Sie auf das Geheimprotokolle-Menü in der linken unteren Ecke des Schlacht-Fensters und wählen Sie dann das gewünschte Protokoll aus.

- ★ Im Laufe einer Schlacht sammeln Sie Sicherheitspunkte, die Sie in die Freischaltung neuer Protokolle investieren können. Auf der Anzeige unter Ihrem Radar können Sie ablesen, wann Sie einen weiteren Sicherheitspunkt erhalten.
- ★ Protokolle sind nach Stufen geordnet. Sie müssen daher Protokolle niedriger Stufen freischalten, damit Sie Zugriff auf effektivere Fähigkeiten erhalten.
- ★ Darüber hinaus muss jedes Protokoll nach dem Einsatz aufgeladen werden, bevor Sie erneut darauf zurückgreifen können.

SUPERWAFFEN UND ULTIMATIVE WAFFEN

Einige Konflikte eskalieren und führen zum Einsatz verheerender Waffen, die ganze Armeen auslöschen können. Die eher defensiven Superwaffen schützen Ihre Einheiten mit undurchdringlichen Schilden vorübergehend vor feindlichen Angriffen. Ultimative Waffen verursachen im Zielgebiet verheerende Schäden und hinterlassen dort eine Spur der Vervüstung. Hat sich der Feind verschanzt, sind ultimative Waffen ebenso effektiv wie in Pattsituationen.

Beide Waffentypen werden über Ihre sekundären Baulisten gefertigt und haben nach jedem Einsatz eine Cooldown-Zeit.

Tip: Ultimative Waffen sind außerordentlich effektiv. Allerdings gibt es keine Garantie, dass ihr Einsatz eine Schlacht beendet. Halten Sie also einige Truppen bereit, um möglichen Überlebenden den Rest zu geben.

GEFECHT

Gefechte sind Einzelspieler-Schlachten gegen einen oder mehrere Commander verschiedener Kriegsparteien. Da jeder Co-Commander eigene Strategien verfolgt, müssen Sie sich immer wieder neu auf ihre Stärken und Schwächen einstellen.

★ Hier bestimmen Sie in den jeweiligen Menüs die Zahl der Gegner, die Karten, den Schwierigkeitsgrad, die Ausgangsressourcen sowie Ihre Gruppierung und deren Farbe. Klicken Sie auf den Starten-Button, um die Kampagne zu starten.

Hinweis: Möchten Sie ein gespeichertes Gefecht laden, wählen Sie LADEN und bestimmen Sie das Spiel, das Sie fortsetzen möchten.

Die Pulverisierung der feindlichen Truppen ist nicht immer eine geradlinige Aufgabe. Nehmen Sie die Kommandeursherausforderung an und treten Sie Ihren Gegnern in 50 einzigartigen Szenarien mit speziellen Regeln und Siegbedingungen gegenüber.

Meistern Sie die Kreis-Herausforderungen, um voranzukommen und schalten Sie in verschiedenen Nebenmissionen (Dreiecke) neue Einheiten und Superwaffen frei. Meistern Sie alle Herausforderungen in der vorgegebenen Zeit, um Ihre Anpassungsfähigkeit in Kriegszeiten unter Beweis zu stellen.

Da die Ressourcen knapp sind, müssen Sie mit Ihren vorhandenen Truppen auskommen und lernen, aus der Not eine Tugend zu machen.

Fähige Kommandeure erhalten für die schnelle und effiziente Erledigung schwieriger Szenarien Credit-Boni.

KOMMANDEURS- HERAUSFORDERUNG



DER ALARMSTUFE ROT-BUTTON

Wenn alle Stricke reißen, können Sie eine drohende Niederlage mit dem Alarmstufe Rot-Button in einen Sieg verwandeln ... allerdings nicht ohne Folgen.

Solange Sie über \$10.000 in Credits verfügen, wird der Alarmstufe Rot-Button aktiviert, sobald Ihre Bedrohungsanzeige voll ist. Wenn Sie jetzt den Button drücken:

Steigen alle aktiven Kampfeinheiten in den maximalen Veteranenstatus auf.

Werden bis zu \$50.000 Credits aus Ihren Reserven bereitgestellt.

Sinkt die Bedrohungsanzeige auf null.

Wird Ihr Score für die aktuelle Herausforderung ungültig.

Drücken Sie den Kopf, ist die Vorgabezeit-Herausforderung gescheitert. Allerdings können Sie mit seiner Hilfe schwierige Missionen meistern, um bessere Einheiten freizuschalten. Wenn Sie den Button drücken und trotzdem verlieren, bekommen Sie Ihr Geld nicht zurück.

Setzen Sie den Button überlegt ein.

YURIKO OMEGA

Die Spitzenwissenschaftler des Reichs der aufgehenden Sonne wollten eine Armee von Psi-Kriegern schaffen, die in der Lage sind, sämtliche Feinde des Reichs mit der Macht ihrer Gedanken zu zerschmettern. Tatsächlich haben sie ein Monster erschaffen ... und anschließend in den Wahnsinn getrieben.

Begleiten Sie das Schulmädchen Yuriiko Omega auf ihrem blutigen Amoklauf, ohne Zeit mit dem Bau von Gebäuden oder dem Ressourcen-Management zu verschwenden. Verbessern Sie Yuriikos verheerende Psi-Fähigkeiten, indem Sie die Geheimnisse ihrer Vergangenheit lüften und ihre Schöpfer zur Rechenschaft ziehen.

Hinweis: In der Yuriiko-Kampagne gibt es keinen Vormarsch-Befehl. Mit der linken bzw. rechten Maustaste erteilen Sie lediglich normale Bewegungsbefehle.

EINHEITEN

Sie befehligen im Laufe der Kampagne zahlreiche Einheiten mit einzigartigen Funktionen und speziellen Fähigkeiten. Nur wenn Sie wissen, wann, wo – und was am wichtigsten ist – wie Sie diese einsetzen müssen, haben Sie in diesem Krieg eine Chance!

ALLIIERTE INFANTERIE



KAMPFHUND: Diese perfekt ausgebildeten Deutschen Schäferhunde wittern feindliche Hinterhalte, bewachen wichtige Positionen und können für leichte Kampfeinsätze verwendet werden. Ihr durch moderne Schallsysteme verstärktes Bellen kann feindliche Soldaten betäuben.



TECHNIKER: Ingenieure sind unbewaffnet, verfügen aber über sämtliche, für die Übernahme feindlicher Einheiten oder die Montage von Lazarettzelten erforderlichen, Gerätschaften. Spitzeningenieure können eine feindliche Fabrik in wenigen Sekunden übernehmen, sind ohne bewaffnete Eskorte allerdings leichte Ziele.



PEACEKEEPER: Obwohl die Fronteinheiten der alliierten Streitkräfte primär für defensive Aufgaben ausgerüstet sind, können sie auch als Angriffstruppen eingesetzt werden. Mit ihren Schrotflinten und Schilden haben sie schon so manche Schlacht entschieden.



JAVELIN-SOLDAT: Diese schweren Unterstützungseinheiten sind mit speziellen Raketensystemen für die Abwehr von Flugeinheiten und Fahrzeugen ausgerüstet. Darüber hinaus können Javelin-Soldaten feindliche Ziele für den Artilleriebeschuss „markieren“.

NEU!



CRYO-LEGIONÄR: Diese, mit den einzigartigen Cryowaffen der Alliierten ausgerüsteten, Spezialeinheiten halten mit ihren Froststrahlen mehrere Gegner auf, um sich dann mit ihren Cryo-Raketenrucksäcken auf sie zu stürzen und zu zerschmettern.



SPIONIEREN: Spione sind Verwandlungskünstler, die in Gestalt des Feindes ungehindert in dessen Stützpunkte eindringen können. Obwohl sie unbewaffnet sind, leisten Spione durch den Diebstahl von Geheimdienstberichten, die Sabotage feindlicher Stützpunkte und die Bestechung gegnerischer Soldaten einen wichtigen Beitrag zum Erfolg eines Feldzuges.



TANYA: Muss ein Ziel um jeden Preis zerstört werden, schlägt Tanya große Stunde. Mit ihren MPs und ihren C4-Ladungen ist sie nahezu jedem Gegner an Land, zur See und in der Luft mehr als gewachsen. Darüber hinaus kann sie mithilfe ihres Gürtels in der Zeit 10 Sekunden zurückreisen.

FAHRZEUGE



RIPTIDE-LUFTKISSENFAHRZEUG: Dieses kleine und wendige Luftkissenfahrzeug eignet sich aufgrund seines MGs und der beiden Torpedorohre als Transport- und Unterstützungseinheit.



MULTIGUNNER IFV: Das „Infantry Fighting Vehicle“ ist ein robustes Panzerfahrzeug mit einer vielseitigen Bewaffnung. Der standardmäßige Raketenwerfer der Einheit passt sich an die Waffen der transportierten Passagiere an.



Pacifier FAV: Der vergleichsweise langsame Pacifier feuert mit seinen beiden Infanterieabwehr-Geschützen, bis er stationiert werden und weiträumige Gebiete mit Artilleriefeuer belegen kann.



GUARDIAN-PANZER: Das Rückgrat der alliierten Panzerverbände. Kann er ein Problem mit seinem 90mm-Geschütz nicht lösen, markiert der Guardian feindliche Ziele für schwerere alliierte Waffensysteme.



MIRAGE-PANZER: Der Mirage ist ein mit Tarnsystemen ausgestatteter Panzer, dessen Spektralkanone Metall zum Schmelzen bringen. Seine Aktivtarnung kann auf verbündete Einheiten in der Nähe umgeleitet werden.



FUTURETECH X1-PANZER: Das Prunkstück im Arsenal von FutureTech verdampft mit seinen Neutronen-Scramblern jedes Ziel und dessen nähere Umgebung. Darüber hinaus macht sein Todesstrahl seinem Namen alle Ehre.



ATHENA-KANONE: Die an orbitale Lasersatelliten gekoppelte Athena-Kanone kann Ziele markieren, um diese spektakulär ... und nachhaltig ... zu zerstören. Darüber hinaus können die Satelliten die Athena selbst vorübergehend abschirmen.



PROSPECTOR: Diese unscheinbare und unbewaffnete Einheit bildet das Rückgrat aller alliierten Operationen. Prospector sammeln ununterbrochen Erz für die Raffinierung. Darüber hinaus können sie sich in autarke Vorposten zur Stützpunkterweiterung verwandeln.



MOBILES BAUFahrZEUG: Die robusten und vielseitig einsetzbaren Amphibien-MBFs der Alliierten bilden die Voraussetzung für die Errichtung vorgeschobener Basen, die Rohstoffgewinnung, den Bau von Fahrzeugen und die Truppenausbildung. Der Schutz Ihrer MBFs hat daher stets oberste Priorität.

FLUGEINHEITEN



VINDICATOR: Mittelstreckenbomber für taktische Angriffe auf Bodentruppen mittels zweier lasergelenkter Bomben.



CRYOCOPTER: Leichter experimenteller Helikopter, der Ziele mit einem Froststrahl außer Gefecht setzt oder mit einem beeindruckenden Schrumpfstrahl verkleinert.



Apollo-Jäger: Mach-3-Abfangjäger mit leistungsfähigen Strahlenwaffen und den besten Piloten der Alliierten im Cockpit.

NEU!



HARBINGER-GUNSHIP: Der Harbinger hat nur zwei Aufgaben: Über dem zugewiesenen Ziel zu kreisen und es mit Artilleriegranaten und seinen Bordgeschützen dem Erdboden gleichzumachen.



CENTURY-BOMBER: Diese, in den USA gefertigten, Flugzeuge bomben feindliche Ziele in Grund und Boden, um anschließend Fallschirmtruppen über dem Zielgebiet abzuwerfen.

NAVY



DELFIN: Diese Delfine können feindliche Schiffe orten und diese mit Sonardisruptoren attackieren.



TRAGFLÄCHENBOOT: Diese leichten, für Aufklärungs- und Verteidigungsaufgaben konzipierten, Boote sind mit einer 20mm Icarus-Kanone und einem Waffen-Störsystem bewaffnet.



ZERSTÖRER: Die amphibienfähigen Kriegsschiffe der Alliierten sind mit leistungsfähigen Gauss-Kanonen und Wasserbomben bestückt. Mithilfe ihrer Magnetpanzerung ziehen sie feindliche Geschosse auf sich.



FLUGZEUGTRÄGER: Auf diesen schwimmenden Festungen sind zahlreiche Sky Knight-Abfangdrohnen sowie verheerende Blackout-Raketen stationiert, die sämtliche elektrische Schaltkreise im Bereich der Explosion zerstören.

STRUKTUREN



BAUHOFF: Der Bauhof bildet das Rückgrat der alliierten Operationen, da er für den Bau von Gebäuden und Fahrzeugen und die Ausbildung von Truppen verantwortlich ist. Darüber hinaus stellt er Freigaben für die Entwicklung verbesserter Technologien bereit.



AUSBILDUNGSLAGER: Hier werden die Infanteristen, Tiere, Spione und Spezialisten der Alliierten ausgebildet.



KRAFTWERK: Kraftwerke versorgen Ihre Gebäude und Abwehrsysteme mit Energie. Hat Ihr Stützpunkt zu wenig Energie, stellen sämtliche Produktionsgebäude den Betrieb ein.



PANZERFABRIKEN: Gepanzerte Autos, Mirage-Panzer und alle anderen Landfahrzeuge der Alliierten werden in Panzerfabriken gefertigt.



SEEHAFEN: In Seehäfen laufen die Schiffe der alliierten Flotte vom Stapel.



LUFTWAFFENBASIS: Luftwaffenbasen sind für den Bau und die Wartung von Flugzeugen und Bombern verantwortlich.



ERZRAFFINERIE: Erzraffinerien bilden das Herz der alliierten Wirtschaft, da hier das von Prospectors abgebaute Erz zu Credits raffiniert wird. Jede Raffinerie verfügt über einen Sammler.



KONTROLLKNOTEN: Kontrollknoten sind von Ihrem Bauhof unabhängige Basen die Ihnen die Expansion und die Modernisierung von Einheiten in ihrer Umgebung ermöglichen.



VERTEIDIGUNGSMINISTERIUM: Superwaffen und moderne Abwehrsysteme unterliegen der Kontrolle des Verteidigungsministeriums, sobald Sie die für ihren Bau erforderliche Technologiestufe erreicht haben.



MULTIGUN-GESCHÜTZ: Stationieren Sie in einem Multigun-Geschütz Infanterieeinheiten, feuert es mit deren Waffen weiter.



SPECTRUM-TURM: Spectrum-Türme sind mit Spektralkanonen bestückt, die auch in Mirage-Panzern zum Einsatz kommen.



CHRONOSPHERE: Chronosphären ermöglichen Ihnen die Teleportation Ihrer Truppen an eine beliebige Position auf dem Schlachtfeld. Dadurch haben Ihre Truppen einen entscheidenden taktischen Vorteil. Auf diese Weise können Sie Einheiten auch in lebensfeindliche Gebiete transportieren. Für Infanterieeinheiten ist der Vorgang allerdings tödlich.



PROTONEN-COLLIDER: Der Protonen-Collider ist das letzte Mittel der Alliierten ... am Tag des jüngsten Gerichts.



FESTUNGSMAUER: Einfach Stützpunktverteidigung. Es wird immer ein Mauerabschnitt errichtet. Platzieren Sie innerhalb einiger Rasterfelder in gerader Linie zwei Mauersegmente, werden diese automatisch verbunden.

SOWJETS INFANTERIE



KRIEGSBÄR: Die für Kampf- und Aufklärungsmissionen ausgebildeten sowjetischen Kriegsbären neutralisieren ihre Gegner mit ihren tödlichen Klauen und ihrem technisch verstärkten Gebrüll.



FELDINGENIEUR: Die perfekt ausgebildeten Feldingenieure der Roten Armee hacken Computer, sabotieren oder programmieren feindliche Einheiten und graben Bunker für Kampfeinheiten. Ihre einzige Waffe ist eine Pistole zur Selbstverteidigung.



REKRUT: Die schlecht ausgebildeten Rekruten stürzen sich aufgrund ihrer mentalen Konditionierung und der sowjetischen Propaganda in blindem Gehorsam mit Sturmgewehren und Molotow-Cocktails in die Schlacht.



FLAK-TROOPER: Nach ihrer Entlassung aus dem Gulag dienen die brutalen Flak-Trooper Mütterchen Russland mit schweren Flugabwehrkanonen und Panzerminen. Richten sie ihre Kanonen auf Bodenziele, sind sie noch effektiver.



NEU!

DESOLATOR-TROOPER: Diese tapferen, zahn- und haarlosen Soldaten fürchten weder den Feind noch ihre eigenen Waffen: Einen Desolator, der radioaktiven Schleim versprüht und ein Geschütz, das feindliche Einheiten in radioaktiven Schleim verwandelt.



TESLA-TROOPER: Die Feinde der Sowjetunion fürchten diese mechanisierten Patrioten und ihre tödlichen Tesla-Kanonen. Ihre einzige Schwäche ist die kurze Phase nach ihrem verheerenden EMP-Angriff, der Gegner ... und die Tesla-Trooper selbst ... kurzzeitig außer Gefecht setzt.



NATASHA: Als Produkt der sowjetischen Spezialausbildung ist Natasha eine Nationalheldin, da sie mit ihrem Korshunow-Gewehr und ihrer grenzenlosen Brutalität schon so manche Schlacht entschieden hat. Ferner kann sie größere Ziele bombardieren lassen oder Piloten eliminieren, um deren Fahrzeuge im Namen von Mütterchen Russland zu übernehmen. Was Natasha durch ihr Zielfernrohr sieht, stirbt.

FAHRZEUGE



TERRORDROHNE: Diese spinnenähnlichen Roboter gehen mit äußerster Brutalität gegen Infanterieeinheiten und Fahrzeuge vor. Während sie ihre Opfer bevorzugt von innen heraus demontieren, können sie Fahrzeuge auch mit ihrem Elektrostasestrahle deaktivieren.

NEU!



MÖRSEBIKE: Die waghalsigsten Helden der Sowjetunion stürzen sich mit ihren Mörserbikes in die Schlacht, um ihre Gegner mit Molotow-Cocktails und Mörsern das Fürchten zu lehren.



SICKLE: Dieser ursprünglich als Streikbrecher konzipierte Kampf-Walker kann größere Feindansammlungen binden und Hindernisse überspringen, um seine Einsatzziele zu erreichen.

NEU!



REAPER: Das Vorgängermodell des Sickle-Panzers verfügt bereits über Sprungbeine, die von findigen sowjetischen Ingenieuren mit Sollbruchstellen versehen wurden. Nach der Landung kann der Reaper daher als stationärer Granatwerfer eingesetzt werden.

NEU!



GRINDER: Der robuste, amphibientaugliche Grinder zermalmt alle Infanterieeinheiten, Fahrzeuge und kleineren Gebäude, die seinen Weg kreuzen. Dank seiner Turbofunktion machen auch fliehende Einheiten seine Bekanntschaft.



HAMMER-PANZER: Der Hammer-Panzer war lange Zeit das Symbol der sowjetischen Militärmacht. Während das 85mm Glattnlauf-Geschütz der Einheit verheerende Schäden verursacht, entzieht ihr Absorptionsstrahl feindlichen Einheiten ihre Gesundheit und Kampfkraft, um die Offensivsysteme des Hammers zu stärken.



APOCALYPSE-PANZER: Die tödlichste Waffe im Arsenal der Sowjetunion. Der massive (und schwere) Apocalypse-Panzer macht seinem Namen bereits mit seinen beiden 125mm Geschützen alle Ehre. Darüber hinaus verfügt er über einen Magnethaken, den er in schnellere Gegner einklinkt, um diese anschließend zu überrollen.



V4-RAKETENWERFER: Der mobile V4-Raketenwerfer feuert ballistische Langstreckenraketen ab, die nahezu jedes Ziel zerstören oder sich in mehrere Mörsergranaten aufspalten, um flächendeckenden Schaden zu verursachen. Da der V4 stationiert werden muss, um zu feuern, eignet er sich nicht als Frontwaffe.



SPUTNIK: Die kleinere und entsprechend preiswertere Variante des MBFs ist das Ergebnis eines gescheiterten Orbitalsonden-Projektes. Heute dient er der Errichtung von Vorposten, die zu voll funktionsfähigen vorgeschobenen Basen ausgebaut werden können.



ERZSAMMLER: Die schwer gepanzerten Erzsammler sind beim Erzabbau- und -transport zwar alles andere als elegant, dafür aber äußerst effektiv.



MOBILES BAUFAHRZEUG: Das sowjetische MBF diente in der Vergangenheit der Verlegung sowjetischer Truppen in neue Gebiete. Es versteht sich von selbst, dass die Sowjets grundsätzlich schwere Eskorten zu ihrem „Schutz“ abstellten. Kurz gesagt: Das MBF ist das Herzstück jeder Invasion der sowjetischen Truppen.

FLUGEINHEITEN



TWINBLADE: Dieser Kampfhubschrauber wird häufig zur Neutralisierung feindlicher Infanterieeinheiten oder sowjetischer Deserteure eingesetzt. Darüber hinaus kann die mit vier Raketenwerfern und zwei MGs bewaffnete Einheit für den Transport von Infanterieeinheiten oder Panzer genutzt werden.



MIG-JÄGER: Die MiG ist der Garant für die sowjetische Lufthoheit. Aufgrund ihrer Typ-M-Sprengraketen ist die Verlustquote dieses schnellen Abfangjägers erstaunlich niedrig. Nicht zuletzt deshalb genießt die MiG einen Ruf als Königin der Lüfte.



KIROW-LUFTSCHIFF: Diese Kriegszeppeline sind der Stolz der sowjetischen Luftwaffe, da sie mit ihrer Bombenlast nahezu jedes Ziel dem Erdboden gleichmachen können. Kirows sind langsam, können ihre Flugeschwindigkeit auf Kosten der Rumpfigintegrität allerdings kurzzeitig deutlich erhöhen.

NAVY



STINGRAY: Der Stingray ist ein mit Tesla-Waffen bestücktes Schlachtschiff, dessen Besatzung nichts von der Gefährlichkeit dieser von kranken Hirnen erdachten Kombination ahnt. Er ist in der Lage, unter Wasser zu feuern, um allen Zielen in Reichweite einen tödlichen Stromstoß zu versetzen.



BULLFROG: Der Bullfrog ist ein Amphibientransporter mit einem unkonventionellen Truppen-Entladungssystem: Die Infanterieeinheiten an Bord werden mittels einer präzisen Schleudermechanik in das Zielgebiet befördert. Dies ermöglicht schnelle Angriffe, die von der Flugabwehrkanone des Bullfrogs unterstützt werden.



AKULA U-BOOT: Dieses altehrwürdige U-Boot ist auf die Ortung und Versenkung feindlicher Schiffe spezialisiert, bevor es unerkannt in den Tiefen des Ozeans abtaucht. Akulas sind mit verschiedenen Torpedos für unterschiedliche Ziele bewaffnet.



DREADNOUGHT: Die als Plattformen für den Molot V4-Raketenwerfer entwickelten Dreadnoughts können unzählige Raketen auf Ziele an Land und im Wasser abfeuern. Im Nahkampf sind Dreadnoughts chancenlos, allerdings gibt es auf der Erde nur wenige Dinge, die ihrem Beschuss lange standhalten.

STRUKTUREN



BAUHOFF: Der ruhmreiche sowjetische Bauhof errichtet viele robuste Gebäude, die den Fortbestand und die Expansion der Sowjetunion gewährleisten.



KASERNE: Die harte Ausbildung in den sowjetischen Kasernen macht aus Kriminellen und gesellschaftlichem Abschaum gefürchtete ... und entbehrliche ... Infanteristen.



REAKTOR: Das pulsierende Herz sowjetischer Stützpunkte versorgt sämtliche Produktionsgebäude mit Energie.



WAFFENFABRIK: Alle Geschütze, Raketenwerfer, Terrordrohnen und Panzer der sowjetischen Truppen werden an den Fließbändern von Waffenfabriken montiert.



MARINEWERFT: In Marinewerften laufen nur die besten und verlässlichsten Schiffe vom Stapel, die zuvor von patriotischen Genossen gebaut wurden.



FLUGFELD: Sowjetische Piloten verdunkeln mit unzähligen, auf Flugfeldern gebauten Maschinen, den Himmel.



ERZRAFFINERIE: Volkseigene Erzraffinerien wandeln das von Erzsammlern abgebaute Rohgestein in Credits um. Jede Raffinerie wird mit einem Sammler ausgeliefert.



VORPOSTEN: Vorposten beschleunigen den sowjetischen Vormarsch deutlich.



SUPER-REAKTOR: Super-Reaktoren versorgen unzählige Gebäude mit Energie und schalten neue Technologien frei. Leider sind sie vergleichsweise instabil. Nur wenige Menschen überleben die Explosion eines derartigen Reaktors.



KRIEGSLABOR: Im Zentrum des russischen Erfindergeistes werden ultimative Waffen und Abwehrsysteme entwickelt, die den ruhmreichen sowjetischen Sieg garantieren sollen.



PRESSKRAN: Der Presskran, übrigens einer der vielen Vorteile der Sowjets, ermöglicht Kommandanten die Verdoppelung der Produktion, die Reparatur beschädigter Einheiten und die profitable Verschrottung nutzloser Einheiten.



FLAK: Diese einfachen Abwehrsysteme dienen der Sicherung des sowjetischen Luftraums.



ABWEHRGESCHÜTZ: Während Flak-Kanonen den Luftraum sichern, machen Abwehrgeschütze mit feindlichen Bodentruppen kurzen Prozess.



TESLASPULE: Modernes Abwehrsystem mit einer tödlichen Elektrowaffe. Tesla-Trooper können Teslaspulen überladen, um ihre Effizienz weiter zu erhöhen.



EISERNER VORHANG: Diese Superwaffe schützt die Bürger der Sowjetunion vorübergehend vor feindlichen Angriffen.



VAKUUMBOMBE: Die ultimative Waffe der Sowjetunion. Alles im Zielgebiet wird vernichtet ... Menschen, Fahrzeuge, ganze Stützpunkte.



FESTUNGSMAUER: Dieses Wunder des Fünfjahresplans wird segmentweise errichtet, um das Proletariat vor dekadenten Kapitalisten zu schützen.

REICH DER AUFGEHENDEN SONNE

INFANTERIE



EXPLOSIONSDROHNE: Selbst diese mechanischen Flugdrohnen gehorchen dem Befehl von Yoshiro Tenno. Explosionsdrohnen überwachen feindliche Einheiten, klinken sich an langsamen Fahrzeugen ein oder zerstören sich selbst, um sämtliche elektrischen Systeme in Reichweite durch eine EMP-Welle zu stören.



TECHNIKER: Diese geschickten Feldmechaniker und Saboteure sind angepasste Salarymen, die ihre Aufgabe perfekt beherrschen und bei der Expansion des Reichs deshalb eine entscheidende Rolle spielen. In Notfällen können sie kurze Strecken sprintend zurücklegen, ohne zu stolpern.



KAISERLICHER KRIEGER: Diese modernen Samurai sind mit traditionellen Katanas und leistungsfähigen Energiekarabinern bewaffnet. Obwohl sie leichte Rüstungen tragen, ist es die Ehre und die Pflicht eines Kaiserlichen Kriegers, im gehorsamen Dienst für seinen Kaiser zu fallen.



PANZERKNACKER: Diese Männer haben den Mut und die nötigen Waffen, um gepanzerten Fahrzeugen zu Fuß entgegenzutreten. Panzerknacker verstecken sich in selbstgegrabenen Schlupflöchern, um feindliche Panzer zu überraschen und mit ihren Energiewellen-Geschützen zu zerstören. Nicht zuletzt deshalb sind sie in aller Welt gefürchtet.



SHINOBI: Die Fähigkeit der Shinobi, ihre Gegner lautlos zu töten, um sich dann buchstäblich in Luft aufzulösen, ist legendär. Dabei verlassen sich die Elite-Killer des Kaisers allerdings auf traditionelle Waffen, wie Wurfsterne, Rauchbomben und Schwerter.



ROCKET ANGEL: Frauen ist die Ehre des Kampfes verwehrt. Es sei denn, sie sind verrückte Amazonen mit Hightech-Kampfanzügen und Paralysepeitschen, die alles, was ihren Weg kreuzt, mit Raketen vernichten. Solche Frauen sind die Rocket Angels.

NEU!



ARCHER MAIDEN: Die uralte Kunst des Kyudo kombiniert mit Hightech-Energiebögen in den Händen der Archer Maiden. Sie können Flugzeuge abschießen und mit ihrem exquisiten Pfeilhagel auch Bodenziele vernichten.



YURIKO OMEGA: Niemand weiß, wie Yuriko Omega entstand. Wichtig ist nur, dass sie ihre Feinde allein durch die Kraft ihres Geistes vernichten kann. Lassen Sie sich von ihrem harmlosen Äußeren nicht täuschen. Yuriko ist ein Monster, das seine furchterregenden Psi-Kräfte im Namen des Kaisers skrupellos einsetzt.

FAHRZEUGE



MECHA-TENGU: Da sich der Mecha-Tengu jederzeit in den Jet-Tengu und wieder zurück verwandeln kann, sind seine Piloten in der Lage, mit der 20mm-Kanone der Einheit Luft- und Bodenziele gleichermaßen effektiv zu bekämpfen.



SCHNELL-TRANSPORTER: Um die schnelle und sichere Verlegung ihrer Truppen zu gewährleisten, haben die kaiserlichen Wissenschaftler diesen, mit Tarnsystemen ausgerüsteten, Amphibientransporter entwickelt, der die Gestalt anderer Objekte oder feindlicher Fahrzeuge annehmen kann.



TSUNAMI-PANZER: Die Hauptpanzer des Reichs können sich nach Bedarf in Amphibieneinheiten verwandeln. Während ihre panzerbrechende Kanone deutlich schwächer ist als die Geschütze anderer Panzer, absorbieren ihre Nanodeflektoren nahezu jeden Treffer.



STRIKER-VX: Der VX ist die Antwort auf den Tengu, da er als Flugabwehr-Bot bzw. Kampfhubschrauber eingesetzt werden kann, um die Feinde des Reichs zu vernichten.

NEU!

STAHL-RONIN



Diese flinken, mit effektiven Laser-Gleiven ausgerüsteten Roboter, bringen die Feinde des Reichs zu Fall und besiegeln ihr Schicksal dann mit explosiven Energiewellen.



KÖNIG ONI: Den Blasterkanonen dieses riesigen Roboters haben nur wenige Einheiten etwas entgegenzusetzen. Egal, ob er mit seinen riesigen Armen Panzer zerquetscht oder ganze Armeen auslöscht, ... der König Oni macht seinem dämonischen Namen alle Ehre.



ENERGIEWELLEN-ARTILLERIE: Dieses mobile Artilleriegeschütz verzichtet zugunsten eines verheerenden Partikelstrahls auf ballistische Geschosse. Dadurch ist es in der Lage, ganze Festungen mit wenigen Schüssen zu zerstören ... oder noch schneller, wenn die Waffe voll aufgeladen ist.



ERZSAMMLER: Dieser gepanzerte Sammler baut die für die Entwicklung der Hightech-Einheiten des Reichs erforderlichen Ressourcen ab. Als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme verfügt der Erzsammler über ein ausfahrbares Geschütz.



MOBILES BAUFahrZEUG: Die Mobilen Baufahrzeuge des Reichs wurden ausgehend von alliierten bzw. russischen Modellen zurückentwickelt und dienen der Erweiterung des kaiserlichen Einflusses durch den Bau vorgeschobener Basen und Produktionszentren.



NANOKERN: Diese technischen Wunderwerke sind geländegängige Geräte von der Größe eines Trucks, die in wenigen Sekunden zu militärischen Strukturen montiert werden können. Mit ihrer Hilfe können die kaiserlichen Truppen schnell und effizient in neue Gebiete vorstoßen.

NAVY



YARI MINI-U-BOOT: Leichtes 2-Mann U-Boot für Aufklärungs- und Kampfeinsätze. Obwohl Yaris mit Torpedos bestückt sind, ist ihre mächtigste Waffe die Bereitschaft der Besatzung, feindliche Schiffe mit einem Kamikaze-Angriff zu rammen.



SEA-WING: Der schnelle und wendige Sea-Wing-Bomber kann zu einem U-Boot umfunktioniert werden. Mit seinen Aozora-Raketen zerstört er feindliche Einheiten aus der Luft oder im Wasser.



NAGINATA-KREUZER: Die Naginata-Kreuzer der kaiserlichen Flotte nähern sich ihren Opfern mit enormer Geschwindigkeit und feuern eine Salve von Torpedos auf mehrere Ziele ab, bevor diese reagieren können.



SHOGUN-SCHLACHTSCHIFF: Das majestätische Flaggschiff der kaiserlichen Flotte ist eine ehrfurchtgebietende und verheerende Waffe für den Beschuss der Küstenlinie. Nach dem Beschuss steht dort meist kein Stein mehr auf dem anderen. Aufgrund ihres Geleitschutzes wurden die Schiffe der Shogun-Klasse noch in keiner Schlacht ernsthaft beschädigt.

NEU!



Giga-Festung: Die in allen Belangen beeindruckende Giga-Festung oder Perle des Kaisers verwandelt sich von einem schwimmenden Wunderwerk in eine fliegende Belagerungsplattform, die groß genug ist, um die Sonne zu verdunkeln. Aufgrund seiner modernen Raketenysteme und Geschütze ist dieses elegante Schiff das Letzte, was die Feinde des Reichs zu Gesicht bekommen.

STRUKTUREN



BAUHOF: Der kaiserliche Bauhof produziert Nanokerne für die schnelle Expansion in neue Gebiete.



INSTANT-DOJO: Yoshiros willige Untertanen werden in Instand-Dojos gestählt und zu furchtlosen Kriegerern ausgebildet.



INSTANTGENERATOR: Energiehungrige Technologien werden von Instantgeneratoren mit Strom versorgt.



MECH-PLATTFORM: Die ehrenhaften Ingenieure der Mech-Plattformen fertigen Kampfbots, die sich nach Bedarf in Flugeinheiten verwandeln können.



TENNODOCKS: Die Herrschaft über die Meere beginnt in den Tennodocks, da hier die spektakulären Schiffe der kaiserlichen Flotte vom Stapel laufen.



ERZRAFFINERIE: Erzraffinerien erzeugen die für den Unterhalt der kaiserlichen Armeen erforderlichen Ressourcen.



NANOTECH-GROSSRECHNER: Das Symbol der technologischen Überlegenheit des Reichs der aufgehenden Sonne ermöglicht die Modernisierung von Einheiten und Waffen auf die maximale Technologiestufe.



DEFENDER-VX: Vielseitiges Abwehrsystem, das zur Abwehr von Luft- und Bodeneinheiten eingesetzt werden kann.



ENERGIEWELLEN-TURM: Die Partikelstrahlen der Energiewellen-Türme zerstören alles, was dumm genug ist, sich den vorgeschobenen Basen des Tennos zu nähern.



NANOSCHWARM: Kein Angriff kann den Schild eines Nanoschwarms durchbrechen ... und nichts kommt aus der abgeschirmten Zone heraus.



PSI-DEZIMATOR: Auf Befehl des Tennos wird die schreckliche Macht des Psi-Dezimators entfesselt, um sämtliche Einheiten, Fahrzeuge und Stützpunkte seiner Feinde auszulöschen.



FESTUNGSMAUER: Festungsmauern sind architektonische Meisterleistungen, die abschnittsweise im Einklang mit der Natur errichtet werden.

TIPPS ZUR LEISTUNG

PROBLEME BEI DER AUSFÜHRUNG DES SPIELS

- ★ Vergewissere dich, dass dein System die Mindestvoraussetzungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast.

Hast du eine NVIDIA-Grafikkarte, findest du aktuelle Treiber auf der Website **nvidia.com**.

Aktuelle Treiber für ATI-Grafikkarten kannst du von der Website **ati.amd.com** herunterladen.

ALLGEMEINE TIPPS ZUR FEHLERBEHEBUNG

- ★ Läuft das Spiel langsam, verringere im Optionen-Menü die Qualität einiger Sound- und Grafikeinstellungen. Die Verringerung der Bildschirmauflösung kann sich ebenfalls positiv auf die Spielleistung auswirken.
- ★ Um die Leistung zu optimieren, solltest du im Hintergrund ausgeführte Programme (mit Ausnahme des EADMs, sofern vorhanden) schließen.

INTERNET-PROBLEME

Um Leistungsprobleme bei Internetspielen zu vermeiden, solltest du alle Filesharing-, Streaming Audio- und Chat-Programme vor dem Start des Spiels schließen. Diese Anwendungen können einen Großteil der Bandbreite beanspruchen und Lags oder unerwünschte Effekte verursachen.

Dieses Spiel verwendet folgende TCP- und UDP-Ports für Online-Spiele:

TCP: 80, 3783, 4321, 6660–6669, 28900, 29900, 29901

UDP: 6500, 6515, 13139, 27900

In den Dokumentationen zu deinem Router oder deiner Personal Firewall findest du Informationen, wie du den Internetverkehr des Spiels über diese Ports zulässt. Möchtest du über die Internetverbindung eines Unternehmens spielen, wende dich bitte an deinen Netzwerkadministrator.

KUNDEN-SUPPORT

Treten mit diesem Spiel Probleme auf, wende dich an den Kunden-Support von EA.

Die Datei EA-Hilfe enthält Lösungen und Antworten auf typische Probleme bei der Ausführung des Spiels.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Klicke als Benutzer von Windows Vista™ bitte unter Start > Spiele das Spielsymbol mit der rechten Maustaste an und wähle aus dem Dropdown-Menü den entsprechenden Support-Link.

Verwendest du eine frühere Version von Windows™, klicke bitte unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**) im Menü des Spiels auf Kundendienst.

Treten weiterhin Probleme auf, wende dich an den Technischen Support von EA:

EA-SUPPORT IM INTERNET

Wenn du über einen Internetzugang verfügst, erreichst du den Technischen Support von EA auf folgender Website: <http://eusupport.ea.com>

Hier findest du Informationen über DirectX, Controller, Modems und Netzwerke sowie Hinweise zur Leistung und regelmäßigen Systemwartung. Unsere Website enthält aktuelle Informationen zu häufig auftretenden Problemen, spielspezifische Informationen und häufig gestellte Fragen (FAQs). Dieselben Informationen verwenden unsere Support-Techniker bei der Behebung auftretender Leistungsprobleme. Die Support-Website wird täglich aktualisiert. Suche also immer zuerst auf der Website nach Antworten auf dringende Fragen.

KONTAKTINFORMATIONEN

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicrufnummern für Kunden aus Deutschland:

09001-20 25 20 (0,25 € pro Minute) für technische Fragen zu EA Produkten,
erreichbar Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

09001-30 25 30 (1,25 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunk) für spielerische Fragen zu EA Produkten,
erreichbar Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr und Sa. 11.00–20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651 (0,45 € pro Minute) für technische Fragen zu EA Produkten,
erreichbar Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62 (1,08 € pro Minute) für spielerische Fragen zu EA Produkten,
erreichbar Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr und Sa. 11.00–20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 998 (1,19 CHF pro Minute) für technische Fragen zu EA Produkten,
erreichbar Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77 (2,00 CHF pro Minute) für spielerische Fragen zu EA Produkten,
erreichbar Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr und Sa. 11.00–20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

**Bitte erstelle, bevor du uns anrufst, einen DirectX-Diagnosebericht deines PCs,
um uns die Problem diagnose zu erleichtern:**

Klicke dazu auf **Start > Ausführen...** und gib „dxdiag“ ein. Klicke auf OK und nach der Erstellung des Berichtes auf **ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN...** und lege den Bericht auf deinem Windows-Desktop ab.

COMMAND & CONQUER

RED ALERT 3: UPRISING CREDITS

PUBLISHED BY
ELECTRONIC ARTS
A PRODUCTION OF
ELECTRONIC ARTS LOS
ANGELES

Senior Producer

Amer Ajami

Project Development Director

Gary Stead

Lead Designer

Jasen Torres

Art Directors

Matt J. Britton

Mike Colonnese

Audio Director

Nick Lavers

Story and Cinematics Producer

Mical Pedriana

Producer

Greg Kasavin

Shell & UI Development Director

Brandon Rose

Design Development Director

Ofer Estline

Cinematics Development Director

Harry Jarvis

Art Development Director

Sean O'Hara

RTS Chief Technical Officer

Zak Phelps

Lead Engineer

Austin Ellis

Lead Graphics Engineer

Lutz Latta

Lead Configuration Management Engineer

Andy McDonald

Animation Director

Adam McCarthy

Lead Visual Effects Artist

Michael Jones

DESIGN

Game Designers

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

AI Design and Engineering

Gavin Simon

Skirmish Map and Balance Designer

Jeremy Feasel

ENGINEERING

Systems Engineers

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

Gameplay Engineers

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

Design Engineer

John Machin

Al Engineers

Michael Braley

Andrew Garrett

Audio Engineer

Michael Kron

User Interface Engineers

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

Globant Engineers

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

ART

Lead Animator

Michael Laygo

Modelers

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Environment Artists

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

User Interface Artist

Andrey Kazmin

Visual Effects Artist

Casey Robinson

Technical Artists

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

Concept Artists

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

Additional Art

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

PRODUCTION AND DEVELOPMENT

Associate Producers

Matthew Ott

Keith Schaefer

Community Manager

Aaron Kaufman

Studio Project Manager

Bobby Moldavon

Additional Development Direction

Wes Eckhart

Additional Technical Direction

Wei Shooing Teh

AUDIO

Senior Sound Designer

Evan T. Chen

Sound Designers

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

Voice Direction & Sound Design

David Fries

Dialogue Editing & Sound Design

Leilani Ramirez

Dialogue Editing

Pete Scaturro

Recording Facility

POP Sound

Recording Engineer

Michael Miller

Recordist

Courtney Bishop

CINEMATICS

EALA TEAM

Cinematics Director

Richard Winn Taylor II

Producer

Nina Dobner

Post-Production Supervisor

Benjamin Hopkins

Visual Effects Supervisor

KaTai Tang

Writer

Harris Orkin

Video Editor

Stuart Allison

Assistant Video Editor

Joshua E. Basche

3D Animation/Rendering

Sangwoo Hong

Sound Designer

Edward Cerrato

LIVE ACTION

Principal Cast

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

Commanders

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

Production House

Beach House Films, Executive Producers: Dave and Patti Coulter

Beach House Producer

Dona Shine

Director of Photography

Rich Schaefer

Set & Production Design

Cherie Baker

Set Decorator

John Kelly

Wardrobe

Poppy Canon-Reese

Kevin Lynch

"Behind the Scenes" Crew

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Talent Manager

Marci Galea

Talent Coordinator

Emily Clark

VISUAL EFFECTS

HOLLYWOOD-DI

DI Supervisor

Neil Smith

DI Colorist

Aaron Peak

VOICE TALENT

Voice Actors

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

MUSIC

Music Composed By

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

Vocalists

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

Music Recording and Mixing Engineers

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

EXTERNAL PRODUCTION

Development Director

Kate Bigel

Project Manager

Armando Castillo

TESTING

Senior QA Director

Dave Steele

Senior QA Manager

Darren Merritt

Senior Project Lead

Sean Shimoda

Senior Test Lead

Robert Tzong

QA Leads

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

QA Engineer

Steve Hoey

QA Automation Programmer

Zach Fake

QA Testers

Nicholas Bennett

George Brauneck

Scott Conrad

Elton Glover

Luke Glupngam

Jason Hellebrand

Michael Hsiao

Roman Janczak

Steven Kreiner

Claude Mclver

Megan Mikane

Michael Ombao

Nicholas Ozog

Alden Pagua

Timothy Retzinger

Nathan Stubbs

Jon Van Breemen

Robert Wai

Compliance Test Lead

Paul John Jochico

Compliance Testers

Darryl Austin

Jason Jacoby

Globant Program Manager

Lisandro Dorfman

Globant Test Lead Supervisor

Matias Pedretti

Globant Senior Test Lead

Hernan Lauria

Globant Test Lead Assistants

Pablo Leiboff

Juan Manuel Pereda

Barbara Spampinato

Globant QA Testers

Yesica Aciar

Martin Botto

Alejandro Cafiero

Damian Castelli

Ignacio Fernandez

Nicolas Fuertes

Lucas Galvan

Pablo Kass

Gabriel Poita

Rodrigo Portela

Julian Rodriguez

Matias Salvatierra

Isaac Santos

Jesica Tobia

Adrian Zarza

LOCALIZATION

Localization Manager

Joel Börjel

EUROPEAN LOCALIZATION AND INTEGRATION

Localization Production

Stefano Gambaro

Iina Sainio Kyllikki

Localization Coordination

Torben Andersen

Mathieu Donsimoni

Marcel Elsner

Alexander Faißt

Marcin Król

Stefano Mozzi

Mária Nagy

Jan Staník

Anna Tomala

Ana Esther Rodriguez

Pavel Rutski

Thomas Tönnfält

Localization Programming

Iñigo Bermejo

Oscar Foley Praderas

Felipe González López

Daniel Gutiérrez Martínez

Jose Pablo Hernandez Cano

Ignacio Rodríguez Rodríguez

Localization Team

Eugene Bogdanov

Israel Delgado

Blazej Domanski

Federico Franzoni

Akos Mikola

Petr Szyпка

Charles Ulbig

Fontoló Stúdió Ltd.

Início Localisation Services

La Marque Rose

SOFTCLUB

PRESTO - PREKLADATELSKÉ
CENTRUM s.r.o

Synthesis International S.r.l.

Estudios EXA S.L.

toneworx GmbH

Robert Böck

Michael Broström

Sylvain Deniau

Jérémy Jourdan

Morten Skovgaard

Óscar Frades

ASIAN LOCALIZATION AND INTEGRATION

International Project Manager

Kah Hui Teo

Localization Production

Jason Chen

Krispol Jaijongrak

Wade Lim

Localization Coordination

Yun Yue Lim

Localization Team

Oh Hyung Kwon

Pawatpong Nildam

Boom Park

Jazz Wang

Clifford Wu

QA Test Lead

Yaoxian Wang

QA Testers

Shaun Chew

Norman Mah

Terence Teng

Choon Heok Wee

MARKETING AND PUBLIC RELATIONS NORTH AMERICA AND GLOBAL

Senior Global Product Manager

David S. Silverman

Assistant Product Manager

Bryce Yang

Global PR Manager

Andrew H. Wong

Advertising Manager

Alonso M. Velasco

Marketing Assistant

Nicholas Clifford

Senior Publicist

Kerstin Müller

Lead Marketing Video Editor

Chase Boyajian

Marketing Video Editor

Neel Upadhye

Assistant Marketing Video Editor

Jackson Lanzing

Talent Director, Command & Conquer TV

Derek C. Schoeni

Director, IP Approvals

Sue Garfield

PACKAGING

Account Manager

John Burns

Creative Director

Holden Hume

Group Managing Editor

Dan Davis

MUSIC

World-Wide Music Exec

Steve Schnur

INTERNATIONAL MARKETING & PR

Product Manager, Europe

Chris Brown

International PR Coordinator

Alana Logan

Product Manager, UK

Will Graham

PR Manager, UK

Jonathan Goddard

Product Manager, Germany

Volker Prott

Marketing Manager, Russia

Inna Shevchenko

PR Manager, Russia

Valentina Zlobina

Country Manager, Russia

Tony Watkins

Product Manager, Netherlands

Ferry Brands

Product Manager, Spain

Juan Larrauri

PR Manager, Spain

Jose Valero

Senior Product Manager, Italy

Daniele Siciliano

PR Manager, Italy

Luciana Stella Boscaratto

Product Manager, France

Jérôme Austin

Product Manager, Brazil

Ian de Freitas

PR & Events Manager, Hungary

Tamás Kováts

Product Manager, Belgium

Veerle De Taeye

Product Manager, Sweden

Martin Nordenhem

Product Manager, Australia

Paul Hellmrich

PR & Marketing Manager, New Zealand

Jemma Glancy

Product Manager, South Africa

Ralph Spinks

Senior Business Manager, South Africa

Chris Gatherer

Marketing Manager, India

Yashdeep Bali

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

This product contains software technology licensed from On2 Technologies, Inc. On2 technology © 2003 On2 Technologies, Inc. All rights reserved.

Smiley Face logo TM Smileyworld Ltd.

SPECIAL THANKS

To everyone on the original development team for Command & Conquer Red Alert 3.

To everyone at EALA for their support, especially Michael Verdu, Chris Corry, Shannon Studstill, Yumi Yang, Jill Eckhart, Amy Small, Carl Hughes, Marcel Samek, Clive Downie, Craig Owens, Jarrod Voth, Susan Otto, Mel Resonable, Brandon Lukach, Mastering Lab, Facilities, IS&T and all our fellow dev teams at EALA.

And to everyone at Electronic Arts for their support, especially John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA Legal Team, Central Development Services and the online group.

The team would like to thank their family and friends. Without their support, this game would not have been possible:

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, and Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet;

Brandyn Davis; Ron and Laurie Davis; Hao "Hawk" Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, and Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intrieri; Celeste Jacobi; Kristen Jacobsen; Joan Jaeckel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csebjia Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, & Tristan Jones; Alex Kasavin; Alexander & Marina Kasavin; Jenna & Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei, and Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael, and Miranda Lavers; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George and Penny Levy; Amy and Samuel Liu; Lori, Travis, Megan, and Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis and Jezebel McCarthy; Michi Miyazaki; Jackie Mizrahi; Barbara Moldavon; Casey Moldavon; Sherman & Ida Moldavon; Chad Mutchler; Angie Newman; Uyen Nguyen; Matthew & MJ Noerper; Susan Noerper; Michael Ott; Mallory Ott; Meltem Oztan; Rachel Agnes Panganiban; Jerzy Preisner; Karolina Preisner; Luke Preisner; Ursula Preisner; Atam Rao; Cameron Richey; Krista Richey; Makenna Richey; Jessica Rose; Ramirez Clan;

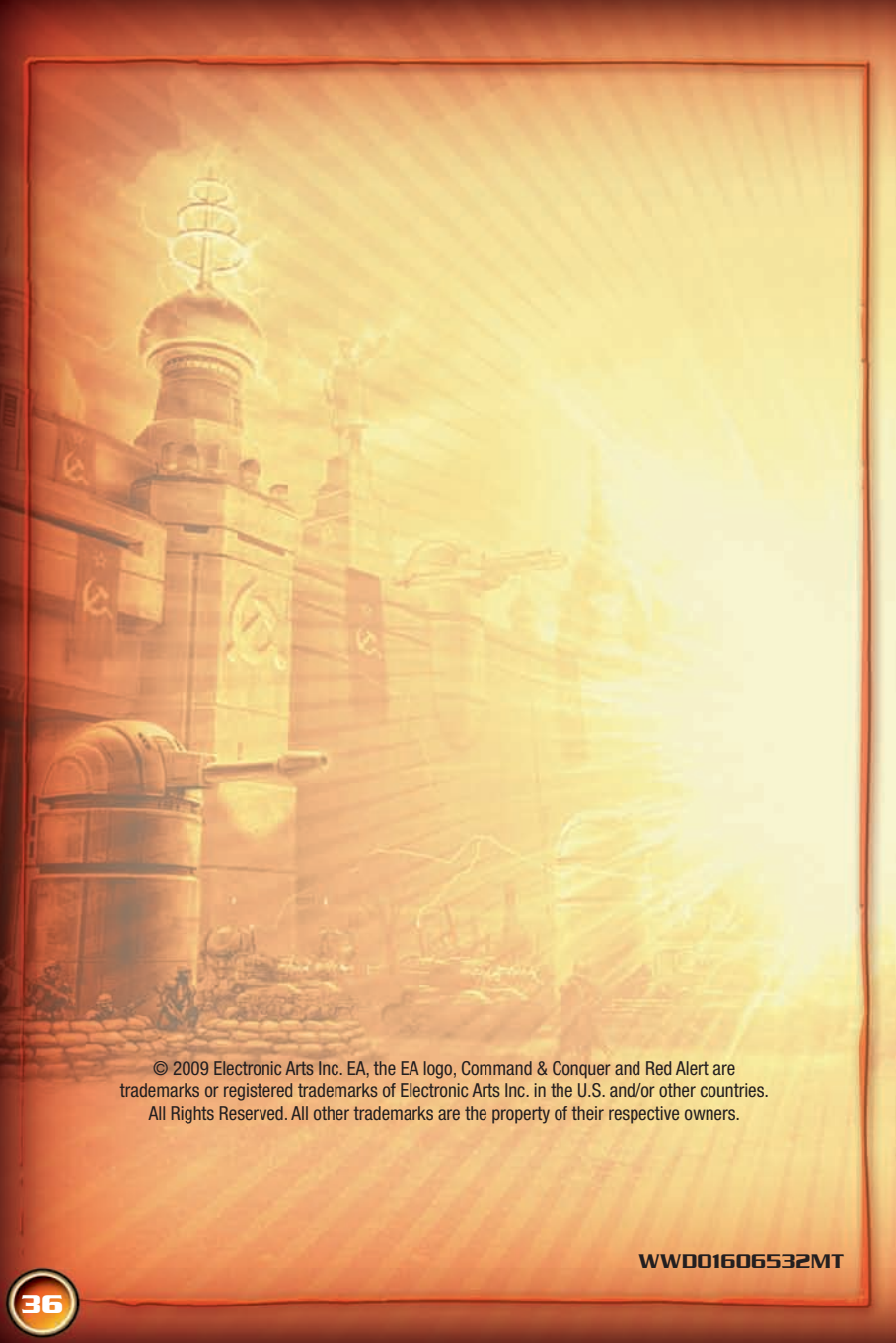
El Sajo; Elliott Schaefer; Jeff and Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy, and Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang and FOT Crew; The Tang Family; Richard & Leah Taylor; Team DrkSide; The Family Torres; Karen Tzong; Lind Vang; Cindy White; Maresa Wickham; Zerlina Wong; Erin Wood; Raulette Woods; Paola Yap; Roxann Zarchin

We'd also like to thank the entire Command & Conquer community for their undying support and passion for this series and inspiring us throughout the development of this game.

The Marketing and PR group would like to thank:

Nola Armstrong and the girls at the Gillespie Agency; Carl Braun; Richard Morgan Flihr; Paul Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Rus McLaughlin, Nigel Meiojas; Dave Meltzer; Volker & Christel Mueller; Scott Prusha; Sherlyn Soo; Matthew Walker; David, Carol, and Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace & Jim Yang

Join Us. We See Farther.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

WWD01606532MT