

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- * No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable
- * Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- * Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- * Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- * Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| CÓMO INSTALAR EL JUEGO | 2 |
| INICIO DEL JUEGO | 2 |
| CONTROLES COMPLETOS..... | 3 |
| LAS GUERRAS SON UNA FARSA.5 | |
| FACCIONES | 5 |
| JUGAR UNA PARTIDA..... | 5 |
| TUTORIAL..... | 5 |
| CAMPAÑA | 5 |
| PANTALLA DEL JUEGO | 6 |
| SISTEMA DE JUEGO: NOCIONES BÁSICAS..... | 8 |
| TÁCTICAS DE NIVEL INTERMEDIO | 11 |
| PROTOCOLOS ULTRASECRETOS.13 | |
| SUPERARMAS Y ARMAS DEFINITIVAS | 13 |
| ESCARAMUZA | 13 |
| EL RETO DEL COMANDANTE..... | 14 |

| | |
|---|----|
| YURIKO OMEGA | 14 |
| UNIDADES | 15 |
| ALIADOS | 16 |
| SOVIÉTICOS | 19 |
| EL IMPERIO DEL SOL NACIENTE | 23 |
| CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO..... | 28 |
| PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC..... | 28 |
| CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS | 28 |
| PROBLEMAS DE RENDIMIENTO EN INTERNET..... | 28 |
| ATENCIÓN AL CLIENTE | 29 |
| CRÉDITOS DE COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING | 31 |



WWW.REDALERT3.COM

CÓMO INSTALAR EL JUEGO

Recuerda: para consultar los requisitos del sistema, mira el archivo léeme.

Para instalar (usuarios de EA Store™):

Recuerda: si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita www.eastore.ea.com y haz clic en MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (MÁS SOBRE LAS DESCARGAS DIRECTAS).

Una vez descargado el juego con el Gestor de descargas de EA, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Recuerda: si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el Gestor de descargas de EA en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

Para instalar (usuarios de terceras partes):

Contacta con el distribuidor digital desde el que adquiriste este juego para obtener instrucciones de descarga o instalación de otra copia.

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego:

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**). (Los usuarios de EA Store deben estar ejecutando el EA Download Manager.)

Recuerda: en Windows Vista Classic, los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Programas > Juegos > Menú explorador de juegos**.

NECESITAS TENER CONEXIÓN A INTERNET, AUTENTICARTE ONLINE PERIÓDICAMENTE Y ACEPTAR EL ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL PARA PODER JUGAR.

CONTROLES COMPLETOS

Memoriza los órdenes siguientes y lleva a tus ejércitos a la victoria. Haz clic en la pestaña de accesos directos del menú de ajustes para personalizar los controles.

ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO

CONTROLES DEL JUEGO

| | |
|--|---|
| Desplazar cámara | Teclas de flechas |
| Desplazamiento rápido | Hacer clic derecho y arrastrar |
| Girar la cámara a izquierda o derecha | Teclas num. 4/6 o arrastrar manteniendo pulsada la rueda del ratón |
| Acercar o alejar el zoom | Teclas num. 8/2 o rueda de desplazamiento del ratón |
| Restablecer cámara | Tecla num. 5 o doble clic con la rueda del ratón |
| Pasar a la base | Tecla H |
| Crear grupo de control | CTRL + tecla numérica |
| Pasar a grupo de control | Pulsar dos veces la tecla numérica |
| Menú de pausa/objetivos | Tecla ESC |
| Saltar a suceso de radar | ESPACIO |
| Modo Puntos de ruta | ALT |
| Modo de venta | Tecla Z |
| Modo de reparación | Tecla C |
| Pestaña de edificios de producción | Tecla E |
| Pestaña de edificios de apoyo | Tecla R |
| Pestaña de infantería | Tecla T |
| Pestaña de vehículos | Tecla Y |
| Pestaña de aeronaves | Tecla U |
| Pestaña de armada | Tecla I |
| Alternar subgrupo de unidades | TAB |
| Alternar subgrupo de unidades anterior | MAYÚS + TAB |
| Modo de planificación | CTRL + Z |

ÓRDENES DE SELECCIÓN

| | |
|--|---|
| Seleccionar unidad o edificio o abrir menú | Hacer clic en una sola unidad o hacer clic y arrastrar para trazar un recuadro alrededor de un grupo de unidades. |
| Seleccionar todo el ejército | Tecla Q |
| Seleccionar tipo de unidad en pantalla | Tecla W o doble clic en la unidad |
| Seleccionar tipo de unidad en campo de batalla | Pulsar dos veces la tecla W |
| Añadir unidades sueltas a la selección | MAYÚS + Clic |
| Alternar las recolectoras de mineral | Tecla N |
| Anular selección de unidades sueltas | MAYÚS + Clic en el campo de batalla o clic derecho en la ventana de la selección |

COMANDOS DE UNIDADES

| | |
|-----------------------------------|---|
| Mover unidades | Clic derecho en el lugar de destino |
| Movimiento ofensivo | Tecla A , clic derecho en el lugar de destino |
| Movimiento inverso | Tecla D , clic derecho |
| Movimiento en formación | Hacer clic con el botón izquierdo y derecho del ratón y arrastrar para colocar la formación |
| Forzar movimiento | Tecla G |
| Forzar ataque | CTRL + clic derecho |
| Dispersar | X |
| Usar habilidad especial de unidad | Tecla F |
| Detener unidades | Tecla S |
| Posición ofensiva | ALT + A |
| Posición de vigilancia | ALT + S |
| Mantener la posición | ALT + D |
| Posición de alto el fuego | ALT + G |

ÓRDENES VARIADAS

| | |
|------------------------------|--|
| Fijar punto de concentración | Seleccionar un edificio y hacer clic derecho |
| Fijar marca de cámara | CTRL + J, K, L, ; |
| Alternar marcas de cámara | J, K, L, ; |
| Alternar visor de datos | FIN |
| Abrir menú de guardado | MAYÚS + S |
| Abrir menú de carga | MAYÚS + L |
| Capturar pantalla | F12 |

LAS GUERRAS SON UNA FARSA

La victoria decisiva de los aliados en Leningrado ha puesto fin a las principales operaciones militares en Europa y Asia. La guerra ha terminado... pero los problemas solo acaban de empezar.

Ahora vencedores y vencidos se movilizan en secreto para aprovecharse del nuevo orden mundial. Las fuerzas aliadas se apresuran a proteger a un Japón derrotado a duras penas de sus peligrosos rivales, a quienes ayudan un ambicioso y antiguo enemigo. Una operación aliada ilegal en el interior del territorio ruso sirve de lección ante la agresión soviética. Los destrozados ejércitos imperiales rechazan una nueva amenaza en sus costas con la involuntaria "ayuda" de sus conquistadores occidentales. Y en un laboratorio secreto, científicos del Imperio convierten a una joven y aterrorizada colegiala en algo que todo el mundo temerá.

A medida que estos nuevos conflictos estallan por todo el planeta lo que está muy claro es que la guerra no ha terminado. Solo ha cambiado.

FACCIONES

ALIADOS

Se trata de una coalición de países occidentales unidos en defensa de los pueblos libres del mundo. Los aliados aprenden muy pronto que la victoria no significa paz y algunos de sus mismos estados miembros no contribuyen a esa situación.

SOVIÉTICOS

Un régimen totalitario que en la actualidad se recupera tras su derrota por las fuerzas aliadas. A pesar de su destartado estado se preparan para desplegar ejércitos de reclutas y soldados mal entrenados con el objetivo de formar un estado comunista mundial.

EL IMPERIO DEL SOL NACIENTE

Una ancestral tierra con rigurosas tradiciones y una tecnología futurista. Su intento fallido de capturar el mundo les ha convertido en una nación ocupada, aunque no menos orgullosa, de abnegados guerreros que esperan una oportunidad para salvarse.

JUGAR UNA PARTIDA

Una situación tan volátil requiere a un comandante que se mantenga frío bajo el fuego. Tú decides cómo gestionar los recursos, crear y equipar a tus ejércitos y cumplir los objetivos que tus superiores te marquen.

Pero recuerda, estos retos a los que te enfrentas son más duros que los anteriores y, en esta ocasión, no hay nadie que te ayude. Estás solo.

Recuerda: debes completar la primera misión soviética para desbloquear las campañas aliadas y del Imperio.

NIVELES DE DIFICULTAD

| | |
|------------------------------------|--|
| Fácil | Un ligero entrenamiento para novatos. |
| Media | El modo estándar para la mayoría de jugadores. |
| Alta | Dificultad y adversidades adicionales para jugadores que quieran ponerse a prueba. |
| Brutal (solo escaramuza) | El enemigo no comete errores, no muestra temor alguno y dispone de mejores recursos. |

TUTORIAL

Prepárate a recorrer rápidamente todas las facetas del juego, desde los controles básicos a los avanzados, en una intensa sesión de entrenamiento.

CAMPAÑA

Selecciona la facción en la que quieras luchar y emprende la larga y sangrienta marcha hacia la victoria. Lo recomendable es empezar con la campaña soviética.

PANTALLA DEL JUEGO



| | |
|----------|--------------------------------|
| 1 | Ventana de combate |
| 2 | Minimapa |
| 3 | Indicador de amenaza |
| 4 | Recursos/Créditos |
| 5 | Número de puntos de mando |
| 6 | Pestañas de unidades/edificios |

| | |
|-----------|--|
| 7 | Unidad seleccionada/ habilidad secundaria |
| 8 | Menú de órdenes |
| 9 | Menú de protocolos ultrasecretos |
| 10 | Marcadores de puntos de ruta |

VENTANA DE COMBATE

Construye y coloca edificios, ordena a tus unidades que se muevan y ataquen, utiliza los poderes especiales y mucho más. La ventana de combate muestra, en todo momento, solo una fracción de todo el mapa.

Recuerda: durante las misiones de la campaña, los marcadores de los puntos de ruta aparecen siempre en pantalla para guiarte hacia tus objetivos.

★ Utiliza los cursores para desplazar la ventana de combate.

LA NIEBLA DE GUERRA

La visión de cada unidad tiene cierto alcance, así que lo que ves en la ventana de combate es un extracto de todo cuanto pueden ver tus unidades. Las zonas más allá del rango visible solo revelan el terreno y los edificios civiles, todas las unidades y edificios del enemigo permanecerán ocultos. La niebla de guerra únicamente desaparece cuando tus unidades entran en la zona de alcance.

RADAR O MINIMAPA

En la esquina superior derecha de la pantalla se encuentra el minimapa. Suele revelar los movimientos de tropas enemigas antes de que las localices en la ventana de combate, pero algunos enemigos pueden desactivar tu radar y moverse sin ser vistos.

| | |
|---|---------------------------------------|
| 1 | Terreno sin explorar |
| 2 | Alcance real de la ventana de combate |
| 3 | Unidad o edificio del enemigo |
| 4 | Unidad o edificio de tu ejército |



OBJETIVOS DE LA MISIÓN (SOLO EN CAMPAÑA)

Pulsa la tecla "Esc" para abrir el menú de la misión y repasar tus objetivos. Debes completar todos los objetivos principales para conseguir terminar una misión. Ten en cuenta que los objetivos pueden cambiar durante el transcurso de la batalla. Completar los objetivos adicionales es opcional, pero te proporciona más recursos u otras recompensas.

Recuerda: la misión terminará en victoria una vez completes todos los objetivos principales. Si decides completar los objetivos adicionales, hazlo antes de acabar el último objetivo principal.

GUARDAR Y CARGAR

Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising incluye una función de autoguardado para guardar automáticamente la configuración y tus progresos en la partida que sobrescribe las partidas guardadas sin pedir confirmación. También puedes guardar las partidas de un jugador y las partidas online cooperativas manualmente.

Para cargar una partida o una escaramuza previamente guardadas, pulsa **MAYÚS + L** y selecciona el guardado que quieras para continuar. También puedes cargar partidas desde el menú principal. Si caes derrotado en una campaña, selecciona Carga rápida para retroceder hasta la última partida guardada.

Recuerda: en el Reto del Comandante no hay opciones de guardado.

SISTEMA DE JUEGO: NOCIONES BÁSICAS

El éxito depende de construir una fuerte base de apoyo, gestionar tus recursos con inteligencia y desplegar las fuerzas tácticamente para neutralizar toda oposición.

CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

Necesitarás diversos edificios para extraer mineral, entrenar a los soldados, fabricar vehículos y demás. No es extraño comenzar una misión con un solo recinto de construcción. Empieza a construir de inmediato el resto de la base.

Para construir un edificio, selecciona el recinto de construcción y el icono del edificio que quieras construir en los menús de construcción que se encuentran en el lado derecho de la pantalla. Aparecerá un cronómetro sin iluminar encima del icono; a medida que el tiempo pase, se retirarán los créditos necesarios para construir el edificio. Cuando el cronómetro se complete, el icono parpadeará y el edificio estará listo para ser colocado.

Recuerda: si un icono aparece resaltado en gris, puede deberse a que no tengas recursos suficientes para adquirirlo o bien no cuentes con la tecnología o los requisitos necesarios.

- * Por el contrario, los soviéticos colocan edificios que luego construyen desde cero.
- * El Imperio del Sol Naciente utiliza edificios de nanonúcleos que se despliegan utilizando su habilidad secundaria.

Recuerda: si te quedas sin créditos durante la construcción, ésta quedará en pausa hasta que llenes tus arcas. Cuando recuperes tus créditos la construcción se reanudará automáticamente.

ENTRENAMIENTO DE UNIDADES

Cuando construyas edificios como barracones o fábricas de guerra, podrás usarlos para entrenar en ellos a unidades de combate.

Recuerda: para poder construir unidades, primero debes levantar un campamento militar (Aliados), unos barracones (soviéticos) o un dojo instantáneo (Imperio). A efectos de este manual, usaremos el término **barracones** para referirnos a los edificios de las tres facciones.

Para entrenar unidades, puedes seleccionar el edificio apropiado o bien ir directamente al menú de construcción. Las unidades disponibles se mostrarán con iconos. Selecciona el icono de la unidad que quieras entrenar. Un cronómetro sombreado indica cuánto tarda en crearse.

Recuerda: para iniciar una cola de producción, selecciona haciendo clic repetidamente en el icono de las unidades que quieras construir. Aparecerá un número sobre el icono que te informará del número de unidades que has encargado.

SUMINISTRO DE ENERGÍA DE LA BASE

Tu base necesita energía eléctrica para funcionar correctamente. A medida que añadas más edificios a la base, necesitarás más electricidad. Las bases que carezcan de la energía suficiente verán que sus defensas dejan de funcionar, a la vez que la producción y el entrenamiento de unidades de combate se ralentiza hasta lo indecible. Tu recinto de construcción genera cierta cantidad de energía, pero debes construir centrales eléctricas (reactores para los soviéticos y generadores instantáneos para el Imperio) para poder generar más. Cuando construyas una central eléctrica, el indicador de energía aumentará.

- * Para determinar la cantidad de energía de la que dispones y cómo la estás usando en cada momento, examina el indicador de energía.

Recuerda: el superreactor soviético produce una cantidad de electricidad increíble y desbloquea un nuevo nivel de tecnología; pero, si es destruido, es muy probable que la explosión acabe con todas las unidades y edificios que haya en las inmediaciones.

RECURSOS

Construir unidades y edificios e investigar mejoras te cuesta créditos. Cuando selecciones un elemento o una acción que requiera créditos, éstos se empezarán a descontar de tus fondos hasta que hayas pagado la cantidad total.

- * Una partida típica comienza con créditos suficientes para gastarlos en la construcción de unidades y edificios básicos. No obstante, para acabar la refriega, deberás conseguir más créditos.
- * Si optas por realizar una tarea que precise créditos pero te quedas sin ellos, esa tarea quedará a la espera hasta que obtengas más recursos.

- * Para conseguir más créditos, busca una mina y construye una refinería de mineral cerca de ella. Las refinerías vienen con una recolectora que busca mineral y lo recoge automáticamente para convertirlo en créditos. Cuanto más cerca esté la refinería de la mina, más rápido recogerás los recursos. Las zonas resaltadas en verde indican la ubicación óptima del emplazamiento.

CÓMO MEJORAR LA TECNOLOGÍA

Muchas unidades pueden mejorarse mediante diversas tecnologías, incluyendo armas avanzadas y habilidades. Los niveles de tecnología más altos desbloquean unidades más poderosas, pero la tecnología de cada facción evoluciona de una manera distinta.

ALIADOS

Los Aliados lo mejoran todo a la vez en un recinto de construcción determinado o en un centro de mando, mientras que al adquirir un buró de defensa se mejoran todas las defensas de la base. Compra una "autorización aumentada" en el recinto de construcción o en el centro de mando y se mejorarán todos los edificios de creación de unidades (y las unidades que produzcan) que se encuentren dentro de su radio de construcción. Adquiere a continuación las autorizaciones máximas para acceder a las armas más potentes. No olvides tus bases de expansión... Aumentar la tecnología solo en el recinto de construcción principal no ayudará a los edificios que tengas repartidos por el mapa.

SOVIÉTICOS

Es propio del pragmatismo ruso elegir el camino más directo. Todo lo que los soviéticos tienen que hacer para empezar a mejorar es construir edificios que produzcan tecnologías mejores y más novedosas. Añadir un superreactor a la mezcla no solo proporcionará más energía que los reactores estándar, sino que además desbloqueará el segundo nivel tecnológico. A partir de ahí podrás construir un laboratorio de combate para acceder al nivel de unidades más elevado.

EL IMPERIO DEL SOL NACIENTE

El Imperio se encuentra en un punto intermedio entre los soviéticos y los Aliados y mejora la tecnología edificio por edificio. Los edificios que producen unidades se mejoran individualmente después de haber investigado las mejoras propias de cada uno. Esto abarata al principio la subida de tecnología de un ejército, pero exige un poco más de previsión a la hora de escoger qué fuerzas mejorar. Acceder a las mejoras de máximo nivel supone que antes se ha de construir una unidad central de nanotecnología, que no es barata precisamente.

HABILIDADES ESPECIALES Y ATAQUES CONTEXTUALES

Todas las tropas y vehículos que tienes bajo tu mando cuentan con movimientos especiales propios que van desde el intercambio de armas a la capacidad de alcanzar a los enemigos con un efecto debilitador, pasando por la transformación en una unidad completamente distinta.

Las unidades tienen generalmente una habilidad principal y una especial que, o bien se dirige contra los enemigos, o es un efecto instantáneo una vez activado, o bien la capacidad de alternar entre las habilidades principales y especiales. Utilizar la mayor parte de las habilidades especiales no cuesta recursos, aunque sí en algunos casos, pero todas necesitan un período de recarga para poder utilizarse de nuevo.

- * Para usar la habilidad especial de una unidad, selecciona dicha unidad y pulsa la tecla "F", o bien haz clic en la ventana de unidades, situada en la parte inferior derecha de la ventana de combate.

Solo algunas unidades también pueden cambiar automáticamente su método de ataque en función de la situación o del tipo de enemigo al que se estén enfrentando. Los ataques contextuales están disponibles cuando el cursor de ataque normal se convierte en otro símbolo.

Recuerda: para más información sobre las habilidades especiales y los ataques contextuales, visita commandandconquer.com.

REPARACIONES

Cuando tus edificios estén siendo atacados por el enemigo, llegará el momento de volver a ponerlos en perfecto estado de funcionamiento. Las reparaciones tienen su coste, aunque no es ni de lejos igual al de sustituir un edificio destruido.

Para reparar un edificio, selecciónalo y pulsa la tecla "C".

CÓMO CONTROLAR TUS FUERZAS

Un buen comandante sabe cuándo ordenar a sus tropas que carguen, que mantengan la posición o que se retiren estratégicamente. Un gran comandante es capaz de dar estas órdenes con rapidez y claridad.

CONTROLES DE MOVIMIENTO BÁSICO

| | |
|--------------------------------|---|
| Movimiento | Selecciona la unidad o unidades que quieras mover. Luego lleva el cursor al lugar de la ventana de combate al que quieres que vayan y haz clic derecho en él. |
| Ataque | Selecciona tu unidad o unidades y pon el cursor encima de la unidad enemiga a la que quieras atacar. Verás que el cursor se convierte en un icono de objetivo. Haz clic derecho en el objetivo. |
| Puntos de concentración | Para fijar un punto de concentración para todas las unidades producidas en un determinado edificio, selecciona dicho edificio y haz clic derecho para indicar en qué lugar del campo de batalla quieres que se concentren las unidades. |

Recuerda: cuando hayas establecido un punto de concentración, tus unidades recién entrenadas saldrán de los barracones e irán directamente a ese punto.

ACTITUDES

Decidir la posición de tus unidades determina sus reglas de enfrentamiento. Para seleccionar posiciones, elige la unidad o grupo e introduce el comando apropiado con su respectiva tecla.

| | |
|------------------------------------|--|
| Ofensiva | ALT + A. Tus unidades se acercan, atacan y persiguen a todas las unidades o edificios del enemigo que tengan en la visual. |
| Vigilancia (predeterminada) | ALT + S. Las unidades se acercarán y atacarán a los enemigos que entren en su línea visual. Cuando los enemigos queden destruidos o se retiren, las unidades volverán a sus posiciones iniciales. |
| Mantener la posición | ALT + D. Las unidades se quedarán quietas, pero dispararán a cualquier enemigo que se ponga al alcance. Es útil para las estrategias defensivas o para las unidades de artillería. |
| Alto el fuego | ALT + G. Las unidades en esta posición no responden al fuego ni persiguen a las fuerzas enemigas. Es útil para las unidades invisibles. |

VETERANÍA DE UNIDAD

Tus unidades irán adquiriendo experiencia a medida que ataquen a las unidades y edificios enemigos. Cuando una unidad acumule suficiente experiencia, ascenderá a un nuevo nivel de veteranía. Un icono especial en la ventana de combate indica las unidades veteranas. Estas cuentan con capacidades de combate mejoradas.

| | |
|-----------------|---|
| Veterana | Inflige más daño y es más resistente al fuego enemigo que las unidades normales. |
| Élite | Inflige más daño y es más resistente al fuego enemigo que las unidades veteranas. |
| Heroica | Inflige más daño que las unidades de élite, se mueve con más rapidez, es todavía más resistente al fuego enemigo y se cura automáticamente cuando no está en combate. |

INDICADOR DE AMENAZA

Es una manera de medir la matanza que estás sufriendo en un momento dado. Un nivel mayor de amenaza hará que las unidades supervivientes ganen veteranía en combate con mayor rapidez. También aumenta la velocidad a la que adquieres los puntos de seguridad necesarios para conseguir los protocolos ultrasecretos. La parte negativa de sufrir un nivel de amenaza alto es que probablemente el fuego enemigo te esté machacando.

MOVIMIENTO EN FORMACIÓN

Cuando hayas hecho acopio de un ejército considerable, será una buena idea organizar a las unidades en formaciones. La prestación de previsualización de formación se encarga de hacer por ti el trabajo de planificación para organizar las tropas y disponerlas automáticamente. Las formaciones se mueven a la velocidad de la unidad más lenta.

- * Para utilizar el movimiento en formación, haz clic en los botones derecho e izquierdo del ratón y arrastra sobre las unidades para cambiar su disposición. Las tropas se moverán automáticamente al lugar de destino seleccionado y se alinearán en la formación previsualizada.

Recuerda: trata de usar las formaciones a la vez que mantienes la posición para crear líneas defensivas. También puedes combinar una orden de movimiento con la previsualización de formación.

MOVIMIENTO DE ATAQUE

Cuando se les ordena realizar un movimiento de ataque, las unidades seleccionadas se detienen para atacar a todas las unidades contrarias o defensas de base que encuentren de camino al destino que tengan asignado. Es una manera eficaz de entablar combate con una fuerza rival o asaltar una base enemiga.

★ Para ordenar un movimiento de ataque, selecciona las unidades que quieras, pulsa la tecla "A" y haz clic en el área o edificio neutral a los que quieras que vayan.

GUARNECER CON INFANTERÍA



Muchos edificios civiles, y algunos otros, pueden hacer las veces de posición fortificada y de cobertura para la infantería. La guarnición de infantería les protege y les otorga una bonificación por su distancia de ataque. Los enemigos que ataquen a las fuerzas de guarnición primero tendrán que dañar mucho el edificio guarnecido, en cuyo caso la guarnición saldrá automáticamente.

★ Para guarnecer un edificio, selecciona a las unidades de infantería deseadas y haz clic derecho en un edificio vacío. No se puede guarnecer con todas las unidades de infantería (tales como perros de presa, osos de guerra y soldados Tesla).

Recuerda: algunas unidades tienen habilidades de ataque que pueden acabar con las unidades enemigas que se encuentren dentro de los edificios guarnecidos.

CAJAS



Las cajas son objetivos de oportunidad. Rompe una y puede que encuentres algo útil, desde créditos adicionales hasta curaciones, pasando por mejoras automáticas de veterania.

★ Para hacerte con una caja, ordena a las unidades que se muevan hasta su posición.

TÁCTICAS DE NIVEL INTERMEDIO

Cuando hayas dominado lo básico será el momento de que te centres en las estrategias que te llevarán a la victoria.

Recuerda: consulta el apartado multijugador para obtener información sobre el modo Co-comandantes humanos.

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA CONSTRUCCIÓN DE BASES

Las batallas suelen decidirse incluso antes de enfrentarse al enemigo. Aunque pasarás la mayor parte del tiempo en combate, las decisiones que tomes al principio de un enfrentamiento pueden influir en gran medida en su desenlace. El primer paso consiste en saber cómo construir una base bien defendida rápida y eficazmente.

REVISA TUS OBJETIVOS

Intenta priorizar sobre los objetivos más peligrosos o vulnerables. Incluso un enemigo prácticamente derrotado puede seguir infligiendo daños considerables, así que destruye sus unidades una tras otra para debilitar sus filas y superarlo en número rápidamente.

Puedes ordenar a las unidades seleccionadas que se centren en los objetivos específicos colocando el cursor sobre el enemigo que quieras destruir y haciendo clic derecho en él.

DESHACERSE DEL PESO MUERTO

Si los edificios de tu base están a punto de ser destruidos por las fuerzas enemigas y la situación no tiene remedio, piensa en venderlos antes de que los vuelen por completo. No te harás de oro, pero siempre será mejor que un agujero humeante en el suelo. Pulsa la tecla "Z" para entrar en el modo de venta.

LOS TECNOFRIQUIS LO HEREDARÁN

Los ingenieros son unidades débiles que suelen ir desarmados pero que tienen una importante función: apoderarse de los edificios enemigos y aprovechar su tecnología en tu beneficio. Un comandante astuto infiltrará a los ingenieros detrás de las líneas enemigas en misiones de sabotaje o les ordenará que capturen un edificio de tecnología neutral para convertirlo a su bando.

Si se utiliza adecuadamente, con un puñado de ingenieros se puede lograr más que con todo un ejército. Pero tampoco viene mal asignar unos cuantos soldados para protegerles del enemigo.

Recuerda: como insulto al enemigo, vende sus edificios inmediatamente después de capturarlos o empieza a crear con ellos unidades para tu propio ejército.

ESCUELA DE ESPIONAJE

Los infiltrados, otra unidad especial disponible para los Aliados y el Imperio del Sol Naciente, utilizan la invisibilidad y el camuflaje para infiltrarse en los edificios enemigos durante misiones de sabotaje. Los espías y shinobi también pueden proporcionar información vital sobre las posiciones enemigas, adentrándose en la niebla de guerra y dándote una ventaja importante a la hora de planificar tu ataque. Pero no olvides que los Osos, los Perros y los Robots explosivos pueden detectar a los espías independientemente del disfraz que lleven.

ORIENTACIÓN DEL BLINDAJE

Los tanques y demás vehículos blindados sufren más daños cuando se les ataca por los flancos, y mucho más si se les ataca desde atrás. Aprovecha esta información para proteger bien a tus fuerzas.

UNIDADES Y ÓRDENES AVANZADAS

Tus unidades son lo bastante listas como para reaccionar ante nuevas situaciones por su cuenta, como abrir fuego cuando las unidades enemigas se pongan a tiro. Pero en cuanto a prácticas más complejas, necesitan más dirección... tu dirección. Y tu repertorio está lleno de maniobras especiales que te ayudarán a hacerte con la victoria.

MOVIMIENTO DE ATAQUE

Cuando se les ordena realizar un movimiento de ataque, las unidades seleccionadas se detienen para atacar a todas las unidades contrarias o defensas de base que encuentren de camino al destino que tengan asignado. Es una manera eficaz de entablar combate con una fuerza rival o asaltar una base enemiga.

- * Para ordenar un movimiento de ataque, selecciona las unidades que quieras, pulsa la tecla "A" y haz clic derecho en el área a la que quieras que vayan.

Recuerda: también puedes forzar un ataque a un edificio neutral si haces clic derecho en él.

MOVIMIENTO INVERSO

Cuando se ordene este movimiento, las unidades seleccionadas que puedan se desplazarán marcha atrás en dirección al lugar objetivo. Esto permite una retirada estratégica, a la vez que se mantiene el frente blindado más fuerte de cara al enemigo.

- * Para ordenar un movimiento inverso, selecciona las unidades que quieras y haz clic derecho mientras pulsas la tecla "D".

FORZAR ATAQUE

Las unidades que reciban la orden de forzar ataque dispararán automáticamente contra el objetivo, independientemente de la lealtad o el lugar. Usa esta orden con artillería sobre terreno abierto para mantener una posición.

- * Para ordenar que se fuerce un ataque, selecciona las unidades que quieras y haz clic izquierdo mientras pulsas la tecla "Ctrl".

DESPLAZAMIENTO POR PUNTOS DE RUTA

Ordena a tus unidades que lleven a cabo una serie de objetivos en el orden que quieras, destruyendo cada uno de ellos y retirándose una vez cumplido el objetivo final.

- * Para encadenar una serie de movimientos a través de puntos de ruta, mantén pulsada la tecla ALT y después haz clic derecho sobre los objetivos designados en el orden que quieras destruir cada uno.

PROTOCOLOS ULTRASECRETOS

Cada facción tiene un amplio espectro de poderes de apoyo especiales que puede adquirir y utilizar para cambiar la situación de batalla en un solo instante. Los protocolos ultrasecretos pueden ser de naturaleza ofensiva o defensiva (o ambas), pero siempre resultan espectaculares. Los protocolos se adquieren mediante los puntos de seguridad que ganas en combate, y puedes utilizarlos siempre que quieras... Aunque todos tienen períodos de recarga después de cada uso.

Para usar uno, haz clic en el menú de protocolos ultrasecretos, en la esquina inferior izquierda de la ventana de combate, y selecciona el protocolo que quieras utilizar.

- ★ Durante el transcurso normal del combate, irás ganando gradualmente puntos de seguridad. Puedes utilizarlos para desbloquear protocolos. Es posible ver los progresos realizados para ganar otro punto de seguridad en el indicador que tienes debajo del radar.
- ★ Los protocolos se clasifican en función del nivel. Debes desbloquear los protocolos de nivel inferior para poder acceder a los poderes más avanzados.
- ★ Cada vez que utilices uno, habrá un período de recarga antes de que puedas usarlo de nuevo.

SUPERARMAS Y ARMAS DEFINITIVAS

Las superarmas son de naturaleza eminentemente defensiva, pues colocan escudos impenetrables en lugares en los que pueden proteger temporalmente a tus fuerzas contra cualquier ataque. Las armas definitivas crean un efecto devastador en el área objetivo y, por lo general, suelen aniquilar todo lo que encuentran a su paso. Son ideales cuando el enemigo está muy fortificado o en caso de llegar a un punto muerto.

Ambas se construyen en la cola de construcción secundaria y cuentan con un período de recarga.

Un consejo: las armas definitivas son extremadamente potentes, pero no hay ninguna garantía de que utilizarlas suponga el final del enfrentamiento. Ten algunas fuerzas en reserva para acabar con los supervivientes.

ESCARAMUZA

Las escaramuzas son combates de un solo jugador que te enfrentan a uno o más comandantes de diversas facciones. Cada uno se te acercará con su propio estilo único y sus tácticas, así que anticipa tus ataques y aprovecha de sus puntos débiles.

- ★ A partir de aquí, elige las opciones deseadas en los menús, como número de rivales, mapas, dificultad y recursos. A continuación, selecciona tu propia facción y su color. Haz clic en el botón Empezar para que comience la masacre.

Recuerda: para cargar una escaramuza previamente guardada, selecciona CARGAR y después elige la partida guardada que quieras proseguir.

Moler al enemigo hasta reducirlo a un fino polvo no siempre es una tarea libre de complicaciones. Acepta el Reto del Comandante y combate en cincuenta escenarios únicos, cada uno con reglas y condiciones especiales para lograr la victoria.

Supera los retos propuestos abriéndote paso a través de un peligroso camino; enfréntate a misiones secundarias triangulares para desbloquear nuevas unidades y superarmas. Completa cada reto en el tiempo propuesto y demuestra tus habilidades en esta guerra adaptada.

Los recursos son limitados así que emplea todas las fuerzas a tu alcance y aprende a sacar ventaja de las restricciones. Los comandantes experimentados obtienen un alijo extra de créditos al completar escenarios difíciles con rapidez y eficacia.

EL RETO DEL COMANDANTE



BOTÓN RED ALERT

Se trata de una táctica de último recurso; con el botón Red Alert se puede ganar cuando todo estaba perdido... aunque no sin penalización.

Siempre que cuentes con 10.000\$ créditos acumulados para pagarlo, el botón Red Alert estará disponible si tu Indicador de amenaza llega al límite. Al pulsar el botón, al instante:

Mejoras todas las unidades de combate en activo hasta el máximo de veteranía.

Tu alijo aumenta con hasta 50.000\$ créditos.

Tu Indicador de amenaza se reduce a cero.

Se anula tu puntuación para el reto en cuestión.

Aunque al emplear el botón ya no consigues el reto en el tiempo propuesto, puede ser útil para pasar misiones más difíciles y desbloquear unidades más avanzadas. No hay ningún tipo de reembolso de créditos si pulsas el botón y aún así pierdes.

Utiliza el botón con cabeza.

YURIKO OMEGA

Los mejores científicos del Imperio pretendían crear un cuerpo de guerreros psíquicos capaces de desatar el poder de sus mentes contra los enemigos del Emperador. Pero en cambio, crearon un monstruo. Un monstruo demente.

Ayuda a la joven colegiala Yuriiko Omega a embarcarse en una terrorífica campaña sin preocuparte de construir bases ni de gestionar recursos. Mejora las devastadoras habilidades psiónicas de Yuriiko a medida que desbloques los secretos de su pasado y clamas una sangrienta venganza sobre sus creadores.

Recuerda: no existe una orden para el movimiento de ataque en la campaña de Yuriiko. Tan solo se usa el clic izquierdo y derecho del ratón para realizar movimientos normales.

UNIDADES

Tendrás a tu mando una gran variedad de fuerzas, cada una con sus propias funciones y habilidades especiales. La clave para la victoria es saber cuándo, dónde y, lo que es más importante, cómo desplegarlas.

ALIADOS INFANTERÍA



Perro de presa: estos pastores alemanes especialmente adiestrados vienen muy bien para detectar emboscadas durante el reconocimiento del terreno, vigilar lugares importantes y para el combate ligero. Las tecnologías sonoras de los Aliados han amplificado su ladrido para aturdir a los soldados enemigos.



Ingeniero: los ingenieros parecen ir desarmados pero sus maletines están llenos de aparatos que son perfectos para arreglar diversas tecnologías o incautarse de ellas y levantar tiendas médicas donde atender a las tropas heridas. Los mejores ingenieros pueden apoderarse de una fábrica enemiga sin ayuda en cuestión de segundos, pero rara vez suelen llegar muy lejos sin una escolta armada.



Pacificador: son los soldados de primera línea del ejército aliado y están equipados sobre todo para las posiciones defensivas, aunque no carecen de maniobras de ataque. Su combinación de escopetas y escudos antidisturbios suele resultar decisiva en combate.



Soldado jabalina: son soldados de apoyo masivo que manejan sistemas de misiles especialmente diseñados para usarlos en ataques superficie-aire y antivehículos. Con unas armas tan devastadoras, los soldados jabalina pueden además "marcar" los blancos enemigos para causarles más daños.



NUEVO

Criolegionario: los criolegionarios son especialistas armados con la exclusiva criotecnología de los aliados que lanzan unos gélidos rayos con los que inmovilizan a varios enemigos para usar después sus mochilas criopropulsoras y dar un gran salto haciendo añicos al enemigo al caer.



Espía: el espía es un maestro del disfraz que viste smoking y es capaz de hacerse pasar por enemigo e infiltrarse en su base de operaciones con facilidad. Los espías van al campo de batalla desarmados, pero su habilidad para robar información enemiga, sabotear bases y sobornar a las tropas contrarias para que cambien de bando es inestimable.



Tanya: cuando se tiene que destruir algo sin vacilar y por completo, los Aliados envían a Tanya. Su excesivo uso de las metralletas y explosivos C4 la convierten en algo más que una simple rival para cualquier adversario, ya sea por tierra, mar o aire. Un cinturón temporal le permite saltar 10 segundos atrás en el tiempo... por si acaso.

VEHÍCULOS



Riptide VCA: es un aerodeslizador pequeño y maniobrable, válido para el transporte de tropas y el fuego de apoyo gracias a una ametralladora montada y dos tubos lanzatorpedos.



VCI de artillería convertible: el vehículo de combate de infantería es un resistente coche blindado que cuenta con armamento diverso. Su lanzacohetes estándar se adapta a cualquier arma que sus pasajeros lleven.

NUEVO



Pacificador FAV: el Pacificador no se mueve muy deprisa, aunque sus cañones dobles anti-infantería se ocupan de todo hasta que está listo para desplegarse en una unidad fija de asedio, arrasando zonas completas con su fuego intenso de artillería.



Tanque Guardian: es la espina dorsal de las unidades blindadas aliadas. Si su cañón de 90 mm no puede resolver un problema, el Guardian puede designar fácilmente objetivos para que los arrasén otras plataformas de armas aliadas mayores.



Tanque Mirage: el Mirage, un escalpelo en comparación con el bastón que es el Guardian, es un tanque invisible que cuenta con un cañón de dispersión de doble espectro capaz de fundir el metal. Su camuflaje activo puede redirigirse para ocultar a las fuerzas próximas.

NUEVO



Tanque FutureTech X1: el mayor logro de FutureTech es un asesino nato que luce unos distorsionadores de neutrones, capaces de aniquilar a la unidad objetivo y todo lo que haya a su alrededor, y un rayo letal que hace honor a su nombre.



Cañón Atenea: vinculado a los satélites orbitales láser, el Atenea puede marcar objetivos y hacer llover fuego sobre ellos con un efecto tan espectacular como devastador. Los satélites también pueden esconder temporalmente al Atenea de los ataques.



Prospector: este mulo de carga, sencillo y sin pretensiones, mantiene en funcionamiento a las fuerzas aliadas. Los prospectores recogen incansablemente el mineral y lo transportan para su proceso. También pueden desplegarse en un puesto autosuficiente para ampliaciones de las bases.



Vehículo móvil de construcción: resistente, anfibio y versátil, el VMC es vital para desplegar bases avanzadas, recolectar recursos, fabricar naves de apoyo y entrenar a las fuerzas aliadas. Proteger el VMC siempre ha de ser la mayor prioridad de un comandante.

AERONAVES



Vindicator: son bombarderos de medio alcance especializados en ataques tácticos contra las fuerzas terrestres mediante dos bombas guiadas por láser.



Cricóptero: es un helicóptero ligero experimental que va armado con lo último en armamento no letal: un rayo congelador como elemento principal y un rayo reductor bastante impresionante para las ocasiones especiales.



Caza Apolo: es un magnífico caza aire-aire armado con rayos que puede llegar a Mach-3 y va pilotado por los mejores ases de las naciones aliadas.

NUEVO



Avión Heraldo: cuando entra en acción, el Heraldo solo hace dos cosas: vuela en círculo alrededor del objetivo designado y lo bombardea con fuego de artillería y un interminable torrente de proyectiles.



Bombardeo Century: estos resistentes aviones, fabricados en los Estados Unidos, pueden bombardear los complejos fortificados enemigos hasta arrasarlos y desplegar paracaidistas para que rematen el trabajo.

MARINA



Delfín: es un delfín entrenado y armado, capaz de explorar las flotas enemigas o enfrentarse a ellas con disruptores sónicos antinaves.



Hidrodeslizador: es un esquife ligero hecho para la exploración y la defensa que incorpora dos desagradables aguijones: un cañón Ícaro de 20 mm y un sistema de bloqueo de armas.



Destructor de asalto: el temible buque de guerra anfibio de los Aliados cuenta con un potente cañón de Gauss, cargas de profundidad y un blindaje magnético para atraer sobre sí el fuego que caiga sobre unidades amigas desprotegidas.



Portaaviones: una fortaleza flotante capaz de desplegar escuadrones de cazas robot Sky Knight de corto alcance y devastadores misiles de apagón que fien todos los aparatos eléctricos en el radio de la explosión.

EDIFICIOS



Recinto de construcción: el recinto de construcción es la base de todas las operaciones de los Aliados. Construye edificios para entrenar tropas y fabricar vehículos; posteriormente concede autorizaciones para mejorar las tecnologías disponibles.



Campamento militar: un centro de entrenamiento de primera clase para la infantería, los animales, los espías y los especialistas aliados.



Central eléctrica: la central eléctrica mantiene en funcionamiento todos los edificios y defensas de la base: sin energía suficiente para alimentar una base, la producción se detiene.



Instalación de blindados: desde vehículos blindados hasta tanques Mirage, todos los vehículos terrestres de los aliados se montan en las instalaciones de blindado.



Puerto: los puertos marítimos tienen el cometido de crear una flota capaz de dominar las olas.



Base aérea: el primer paso para alcanzar la superioridad aérea es esta base, donde se fabrica todo aquello que pueda volar... disparar y bombardear.



Refinería de mineral: las refinerías de mineral son el centro de la economía aliada. Convierten el mineral de los prospectores en créditos. Cada refinería incorpora una recolectora.



Centro de mando: los centros de mando son una base remota en el exterior del recinto de construcción que ayudan a ampliar las zonas de control y que pueden utilizarse para mejorar la tecnología de las unidades cercanas.



Buró de defensa: las superarmas y las defensas superiores son competencia del buró de defensa, una vez que desbloqueado el nivel tecnológico necesario para construirlo.



Torreta de artillería polivalente: es una defensa básica de las bases. Al guarnecer una torreta de artillería con unidades de infantería, sus armas se igualarán a las de sus ocupantes.



Torre de espectro: defensa avanzada de la base que incorpora un cañón de dispersión del espectro similar al del tanque Mirage.



Cronoesfera: la cronoesfera tiene la habilidad de teletransportar al instante a las unidades a cualquier lugar del campo de batalla, proporcionándoles una enorme ventaja táctica. También puede reubicar unidades a entornos hostiles, aunque el proceso de teletransporte es fatal para la infantería.



Colisionador de protones: el colisionador de protones es un sistema de aniquilación de bases. Constituye el último recurso del arsenal aliado... y el momento de la verdad.



Muralla de fortaleza: es la defensa al nivel más básico. Cada adquisición crea un tramo de muro. Al colocar dos tramos en línea recta sobre unas cuantas casillas estas se conectan automáticamente.

SOVIÉTICOS INFANTERÍA



Oso de guerra: muchos enemigos han caído bajo las garras con puntas como dientes de sierra y los rugidos tecnológicamente amplificadas del oso de guerra soviético, un animal nacido en cautividad y adiestrado para el combate y el reconocimiento superficial.



Ingeniero de combate: los mejores y más brillantes sirven como ingenieros de combate, cuyo cometido consiste en infiltrarse en ordenadores, sabotear, reprogramar las unidades enemigas y cavar búnkeres donde guarnecer a los combatientes. Se les da tan solo una pistola para que se defiendan y hacen lo que pueden.



Recluta: estos soldados mal entrenados, aunque muy entusiastas debido al acondicionamiento mental y una sana propaganda, se lanzan descuidadamente al combate disparando sus fusiles de asalto y lanzando cócteles Molotov con una fe ciega en el estado.



Siervo de la metralleta: gloriosamente libres tras muchos años pasados en un gulag, los brutales siervos de la metralleta sirven a la Madre Rusia llevando cañones antiaéreos y poniendo minas en los blindados enemigos. Utilizados contra objetivos terrestres, sus cañones resultan aún más impresionantes.

NUEVO



Soldado Desolador: soldados atrevidos, desdentados y calvos que no temen al enemigo ni a sus propias armas de gran radiación: un desolador que rocía una sustancia viscosa y radiactiva, y un explosivo cañón que mina la resistencia del enemigo ante la viscosa sustancia radiactiva.



Soldado Tesla: los enemigos de la Unión Soviética temen a estos patriotas mecanizados de élite y a sus mortales cañones de Tesla. Su único punto débil se pone de manifiesto cuando lanzan el devastador ataque de PEM, que deja a sus enemigos y a ellos mismos temporalmente indefensos.



Natasha: Natasha, un producto de los programas de entrenamiento avanzado soviéticos, es una heroína de la Unión Soviética capaz de cambiar la suerte de una batalla con tan solo su fiel fusil Korshunov y su gran crueldad. Puede solicitar ataques aéreos para acabar con objetivos más grandes o disparar a gran distancia contra los pilotos para apoderarse de sus vehículos en nombre de la Madre Rusia. Donde Natasha pone el ojo, pone la bala.

VEHÍCULOS



Robot del terror: un robot horrible con forma de araña que ataca a la infantería y a los vehículos con igual ferocidad. Le gusta introducirse en los objetivos para desmontarlos desde su interior, pero también puede desactivar vehículos con su rayo paralizador.

NUEVO



Mortalcicleta: temerarios héroes de la Unión Soviética que utilizan mortalcicletas para entrar en combate rápidamente e incordiar al enemigo con una estupenda dosis doble de cócteles Molotov y fuego de mortero.



Hoz: diseñada originariamente como vehículo antidisturbios, esta torreta de artillería ambulante sigue siendo excelente para controlar a las multitudes y es capaz de pasar por encima de los obstáculos para llegar hasta sus objetivos.

NUEVO



Cosechadora: la primera versión de la Hoz perfeccionada con una función de salto; los ingenieros soviéticos diseñaron inteligentemente las patas de la cosechadora para causar grandes destrozos al caer, convirtiéndola en una útil torreta lanzagranadas.

NUEVO



Triturador: resistente y anfibio, el Triturador machaca cualquier unidad de infantería o vehículo que se interponga en su camino, e incluso algunos edificios. Gracias a su mejora de velocidad los enemigos que huyen aterrorizados no se pierden la experiencia.



Tanque Martillo: el cañón de ánima lisa de 85 mm de esta bestia (durante mucho tiempo un símbolo del poder soviético) tiene una pegada brutal, al tiempo que el rayo absorbe la salud y la fuerza armamentística del enemigo para alimentar los propios fines destructivos del Martillo.



Tanque Apocalipsis: es la cosechadora de muerte de los soviéticos.

El enorme (y lento) Apocalipsis hace honor a su nombre gracias a sus cañones dobles de 125 mm al que, además, se le ha añadido un garfio magnético para atrapar a los adversarios más rápidos y arrastrarlos bajo sus orugas.



Lanzacohetes V4: el V4, un lanzacohetes móvil, dispara misiles balísticos de largo alcance que pueden derribar prácticamente cualquier objetivo o dividirse en varios proyectiles de mortero para causar daños en una zona.

El V4 debe permanecer inmóvil para poder disparar, lo que lo convierte en una pésima arma de primera línea.



Sputnik: es la respuesta más pequeña y barata al VMC y su origen se encuentra en un proyecto de sonda orbital fallido. Ahora se especializa en desplegar puestos de escucha que pueden mejorar hasta convertirse en bases avanzadas completamente desarrolladas.



Recolectora de mineral: las recolectoras de mineral son bestias de carga fuertemente blindadas y poco elegantes a la hora de encontrar y transportar mineral para procesarlo, aunque hacen su trabajo.



Vehículo móvil de construcción: el VMC soviético ha sido decisivo para introducir a las fuerzas comunistas en nuevos territorios bajo mil pretextos. Por ello no es de sorprender que los comandantes prudentes siempre envíen ingentes escoltas militares para "protegerlos". En cada agresión soviética hay un VMC allanando el camino.

AERONAVES



Twinblade: un helicóptero de ataque de doble rotor que se despliega para acribillar a la infantería enemiga o a los desertores soviéticos... y a veces a ambos. Armado con cuatro lanzacohetes montados y dos ametralladoras, más que suficiente para su cometido, hace también las veces de transporte para infantería o tanques.



Caza MIG: sinónimo del poderío aéreo soviético, el MIG es un caza aire-aire de respuesta rápida que cuenta con muchas probabilidades de supervivencia, en su mayor parte gracias a su armamento de misiles de explosión aérea tipo M. Los MIG tienen fama de ser los amos del cielo.



Dirigible Kirov: estos zeppelines de guerra, el orgullo de las fuerzas armadas soviéticas, son capaces de transportar centenares de bombas pesadas a cualquier objetivo del mundo y volarlo por los aires. Los Kirov son lentos, pero pueden conseguir una gran aceleración a costa de la integridad de su casco.

MARINA



Stingray: el Stingray es un barco de ataque rápido mejorado con armamento soviético Tesla cuyas tripulaciones ignoran lo peligroso de esta combinación. Una obra de arte del ingenio capaz de disparar bajo el agua para electrocutar todo lo que esté en su radio de ataque.



Bullfrog: son transportes anfibios con un modo de desplegar a las tropas muy poco convencional: la infantería sale disparada por un cañón bastante preciso, lo que permite enfrentamientos rápidos y estratégicos con el enemigo apoyados por el cañón antiaéreo del vehículo terrestre.



Submarino Akula: el venerable submarino de ataque está especializado en localizar y destruir barcos enemigos para, a continuación, desvanecerse en las profundidades. Los Akula tienen varias cargas de torpedos a su disposición que pueden utilizar contra una gran variedad de objetivos.



Acorazado: creados específicamente para albergar y disparar un interminable aluvión de cohetes Molot V4 contra objetivos terrestres o marinos, los acorazados son vulnerables en combates a corta distancia. Pero pocas cosas hay en el planeta que puedan resistir por mucho tiempo sus devastadores bombardeos.

EDIFICIOS



Recinto de construcción: los gloriosos recintos de construcción soviéticos construyen muchos y buenos edificios que mantienen y amplían la presencia de fuerzas rusas sobre el terreno.



Barracones: los duros programas de entrenamiento de los barracones convierten a montones de siervos y criminales despreciables en una temible infantería que es carne de cañón.



Reactor: es el palpitante corazón de la base soviética, y proporciona la energía que necesitan todos los edificios y operaciones de producción.



Fábrica de guerra: cañones autopropulsados, lanzacohetes, robots del terror y tanques salen de las líneas de montaje de las fábricas de guerra.



Recinto naval: del recinto naval soviético solo salen las mejores y más fiables naves destinadas a navegar, fabricadas por trabajadores felizmente obligados por contrato.



Aeródromo: los pilotos rusos dominan los cielos con potentes aeronaves construidas en aeródromos. Tal es su número, que no dejan pasar la luz del sol.



Refinería de mineral: las refinerías de mineral convierten simples rocas en valiosas riquezas que, algún día, serán compartidas por todos los ciudadanos. Incorpora una recolectora de mineral.



Puesto avanzado: el uso de estos puestos avanzados acelera la expansión soviética.



Superreactor: esta increíble fuente de energía alimenta muchos edificios y desbloquea nuevas tecnologías, pero también es bastante volátil. Pocos sobreviven a su destrucción.



Laboratorio de combate: los laboratorios de combate son la máxima expresión del ingenio ruso. En ellos se diseñan increíbles armas y defensas que, prácticamente, garantizan una gloriosa victoria soviética.



Grúa prensa: la grúa prensa (o trituradora) es una de las muchas ventajas soviéticas: permite a los comandantes duplicar la velocidad de producción, reparar unidades dañadas y desgazar viejas unidades inservibles para obtener créditos.



Cañón antiaéreo: los cañones antiaéreos son la defensa antiaérea estándar de las bases. Mantienen despejados los cielos soviéticos.



Cañón centinela: mientras que los cañones antiaéreos protegen los cielos, los cañones centinela despejan el terreno de la escoria aliada y del Imperio.



Bobina de Tesla: armamento eléctrico mortal que mejora las defensas de la base. Los soldados Tesla pueden sobrecargar las bobinas de Tesla para hacerlas todavía más letales.



Telón de Acero: esta superarma protege a los ciudadanos volviéndoles temporalmente invulnerables ante el débil armamento enemigo.



Implosionador de vacío: es el arma soviética definitiva. Todo aquello que esté en la zona objetivo es absorbido y aniquilado: personas, vehículos y bases enteras.



Muralla de fortaleza: una maravilla de la ingeniería civil. Este muro se adquiere segmento a segmento para mantener fuera a la decadente chusma y dentro al proletariado.

EL IMPERIO DEL SOL NACIENTE

INFANTERÍA



Robot explosivo: hasta las pequeñas libélulas robóticas están dispuestas a morir a las órdenes del divino Yoshiro. Los robots explosivos buscan al enemigo, se cuelgan de los vehículos para frenarlos o, sueltan una oleada de PEM para, simplemente, explotar.



Ingeniero: es un mecánico y saboteador habilidoso, además de una rata y un esbirro servil que conoce a fondo su arte y tiene un papel vital en la expansión del Imperio. Si se le presiona, es capaz de recorrer distancias cortas sin tropezar, aunque puede resultarle agotador.



Guerrero imperial: es el samurái de los tiempos modernos, que blande la sagrada katana a la vez que un potente fusil de energía. La armadura ligera se lleva con honor, pero el destino y el deber de todo soldado imperial es morir obedeciendo a su Emperador hasta el final.



Cazatanques: son hombres dispuestos a atacar vehículos blindados a pie y que van equipados para ello. Los cazatanques se esconden en pozos hechos por ellos mismos para saltar sobre los blindados enemigos y reventarlos con cañones de ondas de fuerza que apenas pueden transportar. Son muy temidos.



Shinobi: los shinobi, espías y maestros asesinos, son legendarios por su habilidad para matar con sigilo y esfumarse. La élite de los asesinos del Emperador se aferra resueltamente a los viejos tiempos: el shuriken, la bomba de humo y la espada.



Cohete Angel: a las mujeres no se les concede el honor de combatir. A menos que sean alocadas hiper mujeres con vanguardistas trajes de combate, armadas con látigos paralizantes, que disparen un torrente de misiles y vuelen por los aires todo lo que encuentren a su paso. Ésas son los cohetes Angel.



NUEVO

Arquera: la combinación del ancestral arte del kyudo con el uso de avanzados arcos de energía en manos de unas arqueras. Pueden derribar aviones o desatar una lluvia letal sobre objetivos terrestres con su prodigiosa habilidad Tormenta de flechas.



Yuriko Omega: nadie sabe cómo fue creada Yuriko Omega. Pero lo que realmente importa es que con su mente destruye a los enemigos sin mostrar ni un atisbo de piedad. Desconfía de su inocente apariencia de colegiala: Yuriko es un monstruo desbocado que utiliza sus terribles poderes psíquicos en nombre del Emperador.

VEHÍCULOS



Mech Tengu: el mech Tengu, un interceptor de doble cometido, puede convertirse rápidamente en el reactor Tengu, y a la inversa, lo que permite a sus pilotos enfrentarse fácilmente a unidades aéreas o terrestres con su cañón de 20 mm.



Transporte inmediato: para posicionar sus limitadas fuerzas rápida y eficazmente, los científicos imperiales han desarrollado este transporte anfibio capaz de camuflarse como si se tratara de otros objetos o vehículos enemigos.



Tanque Tsunami: los Tsunami, los tanques principales del Emperador, se convierten en unidades anfibas cuando es necesario. Su cañón antiblindaje es más débil que el de otros tanques, pero sus nanod deflectores especiales pueden anular casi todos los ataques dirigidos contra él.



Artillero-VX: el VX, equivalente al Tengu, se transforma a la perfección en un mech antiaéreo o un helicóptero antitierra, soltando enjambres de cohetes para acabar con los enemigos del Emperador.

NUEVO



Ronin de acero: el Ronin de acero, un veloz robot armado con una potente espada láser, rebana a los enemigos del Imperio y después lanza explosivas ondas de energía asegurándose de su destrucción.



Rey Oni: pocos sobreviven a los ojos fulminantes del rey Oni, el robot guardián gigante del Imperio. Ya sea aplastando tanques con sus enormes brazos o fundiendo ejércitos enteros hasta convertirlos en chatarra, el Rey Oni hace más que honor a su demoníaco nombre.



Artillería de ondas de fuerza: esta unidad de artillería móvil renuncia a los proyectiles balísticos en favor de un devastador rayo de partículas capaz de hacer añicos fortalezas enteras con unos cuantos disparos bien dirigidos. Claro está, si antes se le permite recargar por completo.



Recolectora de mineral: una cosechadora blindada que tiene la misión de recolectar rápidamente los ingentes recursos necesarios para producir las excelentes fuerzas del Imperio. Como precaución añadida, ha sido equipada con un pequeño pero eficaz cañón retráctil.



Vehículo móvil de construcción: copiada a base de desmontar los VMC aliados y soviéticos, la variante imperial funciona prácticamente de la misma manera, montando bases avanzadas y procesando centros para expandir el dominio del Emperador.



Nanonúcleo: los nanonúcleos, una maravilla de la tecnología moderna, son ingenios todoterreno del tamaño de un camión que se despliegan en enormes edificios militares en cuestión de segundos. Esto permite a las fuerzas imperiales adentrarse en nuevos territorios rápida y eficazmente.

MARINA



Minisubmarino Yari: los Yari, submarinos ligeros de dos tripulantes pensados para misiones de hostigamiento y de reconocimiento, van armados con torpedos, pero su mejor arma es la predisposición de su tripulación por lanzarse como kamikazes contra los barcos enemigos.



Ala marina: rápido y ágil, el ala marina es un bombardero aéreo que puede convertirse en un submarino de ataque. Sus misiles aéreos y marinos Aozora también tienen un doble cometido, pues pueden destruir a las naves enemigas desde abajo o desde arriba.



Crucero Naginata: esta embarcación, el cazanaves de la armada imperial, generalmente se acerca a sus víctimas a una velocidad increíble y lanza una nube de torpedos con la que acaba con varios objetivos antes de que tengan tiempo de responder.



Acorazado Shogun: el Shogun, el majestuoso buque insignia del Imperio, elegante y aterrador a la vez, es un arma de destrucción masiva que bombardea las costas con armamento que no deja nada en pie. Históricamente, los Shogun, al ir tan fuertemente defendidos, nunca han necesitado más que reparaciones menores tras el combate.

NUEVO



Gigafortaleza: con un alcance y capacidad impresionantes, la Gigafortaleza, la perla del Emperador, pasa de ser una maravilla marina a una plataforma de asedio volante que eclipsa la luz del sol. Los avanzados sistemas de misiles y cañones de esta elegante embarcación será lo último que verán los enemigos del Imperio.

EDIFICIOS



Recinto de construcción: el equivalente del Imperio del recinto de construcción occidental incluye una característica única: la capacidad de crear nanonúcleos para expandirse rápidamente a nuevos territorios.



Dojo instantáneo: los complacientes súbditos de Yoshiro se someten a un riguroso entrenamiento en el dojo instantáneo para convertirse en intrépidos guerreros.



Generador instantáneo: la tecnología avanzada requiere energía avanzada y proporcionarla es la función que cumplen los generadores instantáneos.



Muelle de mechs: los honorables técnicos del muelle de mechs producen flotas de mechs de combate, muchos de los cuales también se transforman en combatientes aéreos.



Muelles imperiales: el dominio de los océanos comienza por los muelles imperiales, que producen espectaculares naves capaces de dominar el mar y el aire.



Refinería de mineral: las refinerías de mineral procesan con sumisión los vastos recursos necesarios para crear y mantener a los ejércitos imperiales.



Unidad central de nanotecnología: gracias a la unidad central de nanotecnología, la expresión definitiva de la superioridad tecnológica del Imperio, podrás mejorar unidades y armas hasta el máximo nivel.



Defensor-VX: defensas variables para la base que se transforman en defensas antiaéreas o antitierra según sea necesario.



Torre de ondas de fuerza: las torres de ondas de fuerza disparan rayos de partículas que acaban con cualquier enemigo lo bastante insensato como para atacar las bases avanzadas del Emperador.



Colmena de nanoenjambre: ningún ataque puede penetrar el escudo producido por la colmena de nanoenjambre... y nada puede escapar de su interior.



Diezmador psiónico: con una orden del Emperador, el horrible poder del diezmador psiónico se desata contra sus enemigos para destruirlos por completo a ellos, a sus vehículos y a sus bases.



Muralla de fortaleza: una arquitectura sobrecogedora y una defensa osada. Los muros deben construirse tramo a tramo y mantenerse en armonía con la naturaleza.



CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC

- * Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:
Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en www.nvidia.com
Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en www.ati.amd.com

CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- * Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- * Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

PROBLEMAS DE RENDIMIENTO EN INTERNET

Para evitar un rendimiento insuficiente durante el juego en Internet, asegúrate de cerrar todos los archivos que estés compartiendo, las transmisiones de sonido bajo descarga directa o programas de chat antes de empezar a jugar. Estas aplicaciones podrían acaparar el ancho de banda de tu conexión y provocar retardos u otros efectos no deseados.

Este juego usa los siguientes puertos TCP y UDP para partidas en Internet:

Puertos TCP: 80, 3783, 4321, 6660-6669, 28900, 29900, 29901

Puertos UDP: 6500, 6515, 13139, 27900

Consulta la documentación del router o firewall para más información relacionada con el tráfico a través de estos puertos. Si juegas desde una conexión a Internet corporativa, ponte en contacto con el administrador de la red.

ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte.

El archivo **EA Help** incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista, dirígete a Inicio > Juegos, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace **Soporte técnico** del directorio del juego que encontrarás en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico: <http://eusupport.ea.com>

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

INFORMACIÓN DE CONTACTO DEL CENTRO DE ATENCIÓN

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, llama por teléfono a nuestro servicio de atención al cliente (de 10:00 a 14:00 y 15:00 a 19:00 de lunes a viernes): Electronic Arts Software, S.L. Servicio de Atención al Usuario Aptdo. de correos 50810, Madrid 28080.

Teléfono: 902 234 111

Atención: el centro de atención al cliente no proporciona códigos o trucos.

Fax: 0870 2413231

Nota: el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Las llamadas realizadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

Calls charged at national call rates; please consult your telecoms provider for details.

Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:

Haz clic en **Inicio > Ejecutar...** y teclea dxdiag. Haz clic en Aceptar y, cuando el informe se haya completado, haz clic en GUARDAR LA INFORMACIÓN... para guardar el informe en el escritorio de Windows.

GARANTÍA

Nota: esta garantía se aplica a juegos que no hayan sido comprados online en EA Store™ sino en establecimientos de venta al por menor.

GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 24 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía no afecta de ningún modo a sus derechos estatutarios. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí (que se suministran "tal cual"), ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

RDEVOLUCIÓN TRAS EL PERIODO DE GARANTÍA

Electronic Arts cambiará soportes dañados por el usuario, siempre que haya en stock. Recuerda explicar con detalle el problema, dar tu nombre, dirección y, si es posible, un número de teléfono en el que se te pueda localizar durante el día.

Electronic Arts Software, S.L. Servicio de Atención al Usuario Aptdo. de correos 50810, Madrid 28080

Electronic Arts no acepta ninguna responsabilidad si el producto ha sido adquirido de segunda mano y el usuario no es el primer usuario final del producto.

CRÉDITOS DE COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING

EDITADO POR
ELECTRONIC ARTS

UNA PRODUCCIÓN DE
ELECTRONIC ARTS
LOS ÁNGELES

Productor ejecutivo

Amer Ajami

Director de desarrollo del proyecto
Gary Stead

Diseñador jefe

Jasen Torres

Directores artísticos

Matt J. Britton

Mike Colonese

Director de sonido

Nick Lavers

Productor de la historia y
escenas cinemáticas

Mical Pedriana

Productor

Greg Kasavin

Director de desarrollo de la IU
y comandos

Brandon Rose

Director de diseño de desarrollo
Ofer Estline

Director de desarrollo de
escenas cinemáticas

Harry Jarvis

Director de desarrollo artístico

Sean O'Hara

Jefe técnico de RTS

Zak Phelps

Ingeniero jefe

Austin Ellis

Ingeniero jefe de gráficos

Lutz Latta

Ingeniero jefe y coordinador de
la configuración

Andy McDonald

Director de animación

Adam McCarthy

Artista principal de
efectos visuales

Michael Jones

DISEÑO

Diseñadores del juego

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

Diseño e ingeniería de la IA
Gavin Simon

Diseño y equilibrio de
mapa Escaramuza

Jeremy Feasel

INGENIERÍA

Ingenieros de sistemas

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

Ingenieros del juego

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

Ingeniero de diseño

John Machin

INGENIEROS DE LA IA

Michael Braley

Andrew Garrett

Ingeniero de sonido

Michael Kron

Ingenieros de la interfaz
de usuario

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

Ingenieros de Globant

Emiliano Beronich

Damian Hernaiz

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

ARTE

Jefe de animación

Michael Laygo

Modeladores

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Arte del entorno

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

Artista de la interfaz de usuario

Andrey Kazmin

Artista de efectos visuales

Casey Robinson

Grafistas técnicos

Fernando Castillo

Mat Hale

Mat Intrieri

Tim Jones

Artistas conceptuales

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

Gráficos adicionales

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

PRODUCCIÓN Y
DESARROLLO

Productores asociados

Matthew Ott

Keith Schaefer

Gestor de comunidad

Aaron Kaufman

Director de proyecto del estudio

Bobby Moldavon

Dirección de desarrollo adicional

Wes Eckhart

Dirección técnica adicional

Wei Shong Teh

SONIDO

Diseñador de sonido senior

Evan T. Chen

Diseñadores de sonido

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

Dirección de voces y diseño de sonido

David Fries

Edición de diálogos y diseño de sonido

Leilani Ramirez

Edición de diálogos

Pete Scaturro

Estudio de grabación

POP Sound

Ingeniero de grabación

Michael Miller

Grabador

Courtney Bishop

SECUENCIAS CINEMÁTICAS

EQUIPO EALA

Director de escenas cinemáticas

Richard Winn Taylor II

Productor

Nina Dobner

Supervisor de Postproduction

Benjamin Hopkins

Supervisor de efectos visuales

KaTai Tang

Guionista

Harris Orkin

Editor de vídeo

Stuart Allison

Ayudante de edición de vídeos

Joshua E. Basche

Animación 3D/Renderizado

Sangwoo Hong

Director de sonido

Edward Cerrato

IMAGEN REAL

Reparto principal

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

Comandantes

Moran Atias

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

Servicios de producción

Beach House Films; Productores ejecutivos: Dave y Patti Coulter

Productora de Beach House

Dona Shine

Director de fotografía

Rich Schaefer

Diseño de producción y puesta en escena

Cherie Baker

Decorador de escenas

John Kelly

Vestuario

Poppy Canon-Reese

Fotografía

Kevin Lynch

Personal "entre bastidores"

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Director de doblaje

Marci Galea

Coordinador de doblaje

Emily Clark

EFFECTOS VISUALES

HOLLYWOOD-DI

Supervisor en DI

Neil Smith

Colorista en DI

Aaron Peak

DOBLAJE

Actores de doblaje

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

MÚSICA

Música compuesta por

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

Vocalistas

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

Ingenieros de mezclas y grabación de la música

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

PRODUCCIÓN EXTERNA

Director de desarrollo

Kate Bigel

Jefe de proyecto

Armando Castillo

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

Director senior del control de calidad

Dave Steele

Coordinador senior del control de calidad

Darren Merritt

Jefe de proyecto senior

Sean Shimoda

Jefe de pruebas senior

Robert Tzong

Jefe del control de calidad

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

Ingeniero del control de calidad

Steve Hoey

Programador de automatización del control de calidad

Zach Fake

Pruebas del control de calidad

Nicholas Bennett

George Brauneck

Scott Conrad

Elton Glover
Luke Glupngam
Jason Hellebrand
Michael Hsiao
Roman Janczak
Steven Kreiner
Claude McIver
Megan Mikane
Michael Ombao
Nicholas Ozog
Alden Paguia
Timothy Retzinger
Nathan Stubbs
Jon Van Breemen
Robert Wai

Jefe de pruebas de normalización

Paul John Jochico

Pruebas de normalización

Darryl Austin
Jason Jacoby

Jefe de programas en Globant

Lisandro Dorfman

Supervisor jefe de pruebas en Globant

Matias Pedretti

Jefe de pruebas senior en Globant

Hernan Lauria

Ayudantes de pruebas en Globant

Pablo Leiboff
Juan Manuel Pereda
Barbara Spampinato

Pruebas del control de calidad en Globant

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

LOCALIZACIÓN

Director de localización

Joel Börjel

LOCALIZACIÓN E INTEGRACIÓN (EUROPA)

Producción de localización

Stefano Gambaro
Iina Sainio Kyllikki

Coordinación de localización

Torben Andersen
Mathieu Donsimoni
Marcel Elsner
Alexander Faißt

Marcin Król
Stefano Mozzi

Mária Nagy
Jan Staník

Anna Tomala

Ana Esther Rodríguez

Pavel Rutski

Thomas Tönnfält

Programación de localización

Iñigo Bermejo

Oscar Foley Praderas

Felipe González López

Daniel Gutiérrez Martínez

Jose Pablo Hernandez Cano

Ignacio Rodríguez Rodríguez

Equipo de localización

Eugene Bogdanov
Israel Delgado
Blazej Domanski
Federico Franzoni

Akos Mikola

Petr Szyпка

Charles Ulbig

Fontoló Stúdió Ltd.

Inicio 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 (INTRAWORDS)

LOCALIZACIÓN E INTEGRACIÓN (ASIA)

Jefe de proyecto para Internacional

Kah Hui Teo

Producción de la localización

Jason Chen
Krispol Jaijongrak
Wade Lim

Coordinación de localización

Yun Yue Lim

Equipo de localización

Oh Hyung Kwon
Pawatpong Nildam
Boöm Park
Jazz Wang
Clifford Wu

Jefe de pruebas del control de calidad

Yaoxian Wang

Pruebas del C/C

Shaun Chew
Norman Mah
Terence Teng
Choon Heok Wee

MARKETING Y RELACIONES PÚBLICAS NORTEAMÉRICA Y DEMÁS PAÍSES

Jefe de producto senior para internacional

David S. Silverman

Ayudante del jefe de producto

Bryce Yang

Jefe de relaciones públicas internacionales

Andrew H. Wong

Director de publicidad

Alonso M. Velasco

Ayudante de marketing

Nicholas Clifford

Publicista senior

Kerstin Müller

Editor jefe de vídeos de marketing

Chase Boyajian

Editor de vídeos de marketing

Neel Upadhye

Ayudante de edición de videos de marketing

Jackson Lanzing

Director de doblaje, Command & Conquer TV

Derek C. Schoeni

Directora de aprobaciones IP

Sue Garfield

DISEÑO DEL PACK

Ejecutivo de cuentas

John Burns

Director creativo

Holden Hume

Coordinador de grupos de redacción

Dan Davis

MÚSICA

Supervisor musical internacional

Steve Schnur

MARKETING Y RELACIONES PÚBLICAS INTERNACIONALES

Jefe de producto, Europa

Chris Brown

Coordinador de relaciones públicas internacionales

Alana Logan

Jefe de producto, Reino Unido

Will Graham

Director de relaciones públicas, Reino Unido

Jonathan Goddard

Jefe de producto, Alemania

Volker Prott

Director de marketing, Rusia

Inna Shevchenko

Director de relaciones públicas, Rusia

Valentina Zlobina

Director territorial, Rusia

Tony Watkins

Jefe de producto, Holanda

Ferry Brands

Jefe de producto, España

Juan Larrauri

Director de relaciones públicas, España

Jose Valero

Jefe de producto senior, Italia

Daniele Siciliano

Director de relaciones públicas, Italia

Luciana Stella Boscaratto

Jefe de producto, Francia

Jérôme Austin

Jefe de producto, Brasil

Ian de Freitas

Director de relaciones públicas y actividades, Hungría

Tamás Kováts

Jefe de producto, Bélgica

Veerle De Taeye

Jefe de producto, Suecia

Martin Nordenhem

Jefe de producto, Australia

Paul Hellmrich

Director de relaciones públicas y marketing, Nueva Zelanda

Jemma Glancy

Jefe de producto, Sudáfrica

Ralph Spinks

Director comercial senior, Sudáfrica

Chris Gatherer

Director de marketing, India

Yashdeep Bali

Tecnología de codificación de audio MPEG Layer-3 con licencia de Fraunhofer IIS y THOMSON multimedia.

Este producto contiene tecnología de software bajo licencia de On2 Technologies, Inc. Tecnología On2 (c) 2003 On2 Technologies, Inc. Todos los derechos reservados.

Logotipo de Smiley Face TM Smileyworld Ltd.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A todo el equipo de desarrollo original de Command & Conquer Red Alert 3.

A todo el mundo en EALA por su apoyo, especialmente a 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 y a todos nuestros compañeros de los equipos de desarrollo en EALA.

Y a todo el mundo en Electronic Arts por su apoyo, especialmente a John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA Legal Team, Central Development Services y al grupo online.

El equipo quiere dar las gracias a su familia y amigos. Sin su apoyo, este juego no habría sido posible: 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; Csebija 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

También queremos agradecer a
toda la comunidad de Command
& Conquer su infatigable apoyo y
pasión por esta saga y por inspirarnos
durante el desarrollo del juego.

El equipo de marketing y relaciones
públicas quiere dar las gracias a:
Nola Armstrong y las chicas de
the Gillespie Agency; Carl Braun;
Richard Morgan Fliehr; Paul
Heyman; Cam Le; Kevin Lynch;
Rus McLaughlin, Nigel Meojas;
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, el logotipo de EA, Command & Conquer y Red Alert son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE. UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

WW501606532MT