

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- * Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- * Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- * Non giocare quando avverti stanchezza o dopo aver dormito poco.
- * Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- * Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

SOMMARIO

| | | | |
|---|----|---|----|
| INSTALLARE IL GIOCO | 2 | SCHERMAGLIA | 14 |
| AVVIARE IL GIOCO | 2 | SFIDA DEL COMANDANTE | 15 |
| ELENCO COMPLETO DEI COMANDI | 3 | YURIKO OMEGA | 15 |
| LA GUERRA NON È ALTRO CHE INGANNO | 5 | UNITÀ | 16 |
| FAZIONI | 5 | ALLEATI | 16 |
| COME SI GIOCA | 5 | SOVIETICI | 20 |
| TUTORIAL | 6 | IMPERO DEL SOL LEVANTE .. | 25 |
| CAMPAGNA | 6 | CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI | 29 |
| SCHERMATA DI GIOCO | 6 | PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO | 29 |
| ELEMENTI BASE DELL'AZIONE DI GIOCO | 8 | CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI .. | 29 |
| TATTICHE INTERMEDIE | 12 | PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE | 29 |
| PROTOCOLLI TOP SECRET | 13 | ASSISTENZA TECNICA | 30 |
| SUPERARMIE E ARMI DEFINITIVE | 14 | RICONOSCIMENTI DI COMMAND & CONQUER™ RED ALERT™ 3: UPRISING | 31 |



WWW.REDALERT3.COM

INSTALLARE IL GIOCO

Nota: Per i requisiti di sistema, consulta l'archivio readme.

Per installare (da EA™ Store):

Nota: per maggiori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito all'indirizzo www.eastore.it.

Una volta scaricato il gioco con EA Download Manager, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Nota: se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

Per installare (da servizi online di terze parti):

Contatta il rivenditore online dal quale hai acquistato il gioco per ricevere le istruzioni necessarie per l'installazione o per scaricare e installare di nuovo un'altra copia del gioco.

AVVIARE IL GIOCO

Per avviare il gioco:

Windows Vista™ consente di accedere ai giochi attraverso il menu **Start > Giochi**, mentre le versioni precedenti di Windows™ attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**). Gli utenti di EA Store devono avere avviato EA Download Manager.

Nota: nel menu **Start** classico di Windows Vista, i giochi sono accessibili attraverso il percorso **Start > Programmi > Giochi**, con cui si fa apparire il relativo menu di esplorazione.

PER GIOCARE, SONO RICHIESTE UNA CONNESSIONE INTERNET, L'AUTENTICAZIONE ONLINE PERIODICA E L'ACCETTAZIONE DELL'ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE.

ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

Memorizza i seguenti comandi e conduci i tuoi eserciti alla vittoria! Clicca sulla scheda tasti nel menu Impostazioni per personalizzare i comandi.

IL GIOCO

COMANDI GENERALI

| | |
|--|--|
| Muovi la visuale | Tasti freccia |
| Scorrimento rapido | Clicca con il pulsante destro e trascina il mouse. |
| Ruota la visuale a sinistra/destra | Tastierino numerico 4/6 , oppure trascina tenendo premuta la rotellina del mouse. |
| Ingrandisci/Riduci la visuale | Tastierino numerico 8/2 , oppure usa la rotellina del mouse. |
| Ripristina visuale | Tastierino numerico 5 , o clicca due volte la rotellina del mouse. |
| Vai alla base | Tasto H |
| Crea gruppo di controllo | CTRL + tasto numerico |
| Vai al gruppo di controllo | Premi due volte il tasto numerico. |
| Pausa/Meno obiettivi | ESC |
| Vai all'evento radar | BARRA SPAZIATRICE |
| Modalità Percorso | ALT |
| Modalità Vendita | Tasto Z |
| Modalità Riparazione | Tasto C |
| Scheda strutture di produzione | Tasto E |
| Scheda strutture di supporto | Tasto R |
| Scheda fanteria | Tasto T |
| Scheda veicoli | Tasto Y |
| Scheda velivoli | Tasto U |
| Scheda vascelli | Tasto I |
| Scorri sottogruppo unità | TAB |
| Scorri sottogruppo unità precedente | MAIUSC + TAB |
| Modalità Pianificazione | CTRL-Z |

COMANDI DI SELEZIONE

| | |
|--|---|
| Seleziona unità/strutture/Apri menu | Clicca su una singola unità, o clicca e traccia un riquadro intorno a un gruppo di unità. |
| Seleziona l'intero esercito | Tasto Q |
| Seleziona le unità dello stesso tipo sullo schermo | Tasto W o clicca due volte sull'unità. |
| Seleziona le unità dello stesso tipo sul campo di battaglia | Premi due volte il tasto W |
| Aggiungi unità singole alla selezione | Clicca tenendo premuto MAIUSC . |
| Scorri i raccoglitori di minerale | Tasto N |
| Deseleziona una sola unità | Clicca tenendo premuto MAIUSC sul campo di battaglia, o clicca con il pulsante destro del mouse sulla finestra di selezione. |

COMANDI UNITÀ

| | |
|--|---|
| Sposta unità | Clicca con il pulsante destro del mouse sulla destinazione. |
| Avanzamento ostile | Tasto A , clicca con il pulsante destro del mouse sulla destinazione. |
| Inverti movimento | Tasto D , clicca con il pulsante destro del mouse. |
| Movimento in formazione | Clicca i pulsanti destro e sinistro del mouse e trascina per posizionare la formazione. |
| Movimento forzato | Tasto G |
| Attacco forzato | CTRL -clicca con il pulsante destro del mouse |
| Disperdi | X |
| Usa l'abilità speciale dell'unità | Tasto F |
| Ferma le unità | Tasto S |
| Atteggimento aggressivo | ALT-A |
| Atteggimento di guardia | ALT-S |
| Atteggimento presidio | ALT-D |
| Atteggimento inerme | ALT-G |

COMANDI VARI

| | |
|---|--|
| Imposta punto di raccolta | Seleziona una struttura e clicca con il pulsante destro del mouse. |
| Imposta indicatore della visuale | CTRL-J, K, L, ò |
| Scorri indicatori della visuale | J, K, L, ò |
| Attiva/Disattiva HUD | FINE |
| Apri il menu di salvataggio | MAIUSC-S |
| Apri il menu di caricamento | MAIUSC-L |
| Acquisisci immagine | F12 |

LA GUERRA NON È ALTRO CHE INGANNO

La vittoria finale degli Alleati a Leningrado ha posto fine alle massicce operazioni militari in Europa e Asia. La guerra è finita... ma i problemi sono appena iniziati.

Vincitori e vinti stanno tramando nell'ombra per avvantaggiarsi del nuovo ordine mondiale. Le forze alleate si stanno dando da fare per difendere dalle minacce nemiche il Giappone, faticosamente conquistato, con l'aiuto di un ambizioso ex-avversario. Il contrattacco russo insegna una lezione agli Alleati, dopo l'operazione illegale di questi ultimi in territorio sovietico. L'esercito imperiale sconfitto respinge una nuova minaccia sulle coste, con l'"aiuto" involontario degli invasori occidentali. E in un laboratorio segreto, gli scienziati imperiali trasformano una ragazzina spaventata in un essere che terrorizzerà il mondo.

Mentre questi nuovi conflitti attraversano il globo, una cosa diventa molto chiara: la guerra *non* è finita. È solo cambiata.

FAZIONI

ALLEATI

Una coalizione di nazioni occidentali, unite per difendere il mondo libero. Gli Alleati stanno imparando in fretta che vittoria non significa pace, e che alcuni stati della coalizione non stanno collaborando come dovrebbero.

SOVIETICI

Un regime totalitario, attualmente impegnato a rimettere insieme i pezzi dopo la sconfitta subita per mano degli Alleati. Anche nella loro situazione, sono pronti a schierare eserciti di reclute e fanti male addestrati allo scopo di creare uno stato comunista globale.

IMPERO DEL SOL LEVANTE

Una terra antica, imprigionata nella più rigida tradizione e dotata allo stesso tempo di tecnologia avanzatissima. L'ardito tentativo di conquistare il mondo è terminato con l'occupazione straniera del territorio... ma non per questo le volontà si sono piegate. Il Sol Levante pullula di guerrieri pronti al sacrificio, in attesa di un'occasione di riscatto.

COME SI GIOCA

Per una situazione così instabile ci vuole un comandante con il sangue molto freddo. Sta a te gestire le risorse, creare e addestrare le tue truppe e raggiungere gli obiettivi che i tuoi superiori ti assegneranno.

Ma ricorda: le sfide che stai per affrontare sono più dure che mai, e questa volta non ci sarà nessuno ad aiutarti. Sarai solo.

Nota: devi completare la prima missione Sovietici per sbloccare le campagne Alleati e Imperiali.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

| | |
|---------------------------|---|
| Facile | Un riscaldamento leggero per novellini. |
| Media | La scelta della maggior parte dei giocatori. |
| Difficile | Dolore e sofferenza per chi vuole mettersi alla prova. |
| Brutale | Il nemico non commette errori, non ha paura, e possiede risorse migliori. |
| (solo schermaglia) | |

TUTORIAL

Ottieni informazioni su ogni aspetto del gioco, dalle basi ai comandi avanzati, in un'approfondita sessione di addestramento.

CAMPAGNA

Scegli la fazione per cui vuoi combattere e inizia la lunga e sanguinosa marcia verso la vittoria! Ti consigliamo di iniziare con la campagna Sovietici.

SCHERMATA DI GIOCO



| | |
|---|--------------------------|
| 1 | Finestra della battaglia |
| 2 | Minimappa |
| 3 | Indicatore minaccia |
| 4 | Risorse/Crediti |
| 5 | Numero punti comando |

| | |
|----|--------------------------------------|
| 6 | Schede costruzione strutture/unità |
| 7 | Unità selezionata/Abilità secondaria |
| 8 | Menu di comando |
| 9 | Menu dei protocolli top secret |
| 10 | Indicatori |

FINESTRA DELLA BATTAGLIA

Costruisci e posiziona strutture, assegna ordini di movimento e attacco alle unità, usa abilità speciali e molto altro ancora. La finestra della battaglia mostra di volta in volta solo una parte della mappa.

Nota: durante le missioni della campagna, su schermo appariranno sempre degli indicatori che ti guideranno verso gli obiettivi.

★ Usa i tasti freccia per scorrere la finestra della battaglia.

LA NEBBIA DI GUERRA

Ogni unità ha un dato campo visivo: quello visibile nella finestra della battaglia rappresenta la somma dei campi visivi di tutte le tue unità. Le zone al di fuori del tuo campo visivo mostrano solo la conformazione del terreno e gli edifici civili; qualunque unità o struttura nemica non sarà visibile. La nebbia di guerra viene eliminata solo quando una tua unità si reca nella zona che vuoi esplorare.

MINIMAPPA RADAR

Nell'angolo superiore destro dello schermo c'è la minimappa. Spesso rivela i movimenti delle truppe prima che tu possa vederli nella finestra della battaglia, ma alcuni nemici possono disattivare il tuo radar e muoversi senza essere individuati.

| | |
|---|--|
| 1 | Terreno inesplorato |
| 2 | Portata attuale della finestra della battaglia |
| 3 | Unità o struttura nemica |
| 4 | Tua unità o struttura |



OBIETTIVI DELLA MISSIONE (SOLO CAMPAGNA)

Premi Esc per aprire il menu missione e rivedere gli obiettivi. Per portare a termine una missione devi completare tutti gli obiettivi primari. Ricorda che gli obiettivi possono cambiare nel corso della battaglia. Il completamento degli obiettivi bonus è opzionale, ma ti consente di ottenere risorse aggiuntive o altre ricompense.

Nota: una volta completati tutti gli obiettivi primari, la missione si conclude automaticamente con la vittoria. Se vuoi completare gli obiettivi bonus, devi farlo prima di raggiungere l'obiettivo primario finale.

SALVARE E CARICARE

Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising dispone di una funzione di autosalvataggio che permette di salvare automaticamente i progressi di gioco e le impostazioni e che sovrascriverà i salvataggi precedenti senza richiedere conferme. Puoi salvare le partite a giocatore singolo e co-op online anche manualmente. Non sovrascrive i salvataggi manuali, solo quelli precedenti.

Per caricare una partita precedentemente salvata o una schermaglia, premi **MAIUSC + L** e seleziona il salvataggio con la partita che vuoi continuare. Puoi caricare le partite anche dal menu principale. Se durante la campagna vieni sconfitto, puoi ricominciare dall'ultimo autosalvataggio selezionando Caricamento rapido.

Nota: in modalità Sfida del comandante non è possibile salvare.

ELEMENTI BASE DELL'AZIONE DI GIOCO

La vittoria dipende dalla costruzione di una base di supporto forte, da una buona gestione delle risorse e dall'utilizzo strategicamente corretto delle forze per sconfiggere ogni avversario.

COSTRUIRE STRUTTURE

Avrai bisogno di varie strutture per raccogliere minerale, addestrare soldati, costruire veicoli e altro. Non è insolito che, all'inizio della missione, tu disponga soltanto di un cantiere. In questo caso, inizia subito a costruire il resto della tua base.

Per costruire una struttura, seleziona il tuo cantiere e poi, dai menu di costruzione sul lato destro dello schermo, seleziona l'icona della struttura che vuoi costruire. Sull'icona appare un cronometro in trasparenza e a mano a mano che passa il tempo vengono prelevati i crediti necessari alla costruzione. Allo scadere del tempo, l'icona lampeggia e la struttura è pronta a essere posizionata.

Nota: se un'icona è grigia significa che non hai le risorse necessarie per acquistare la struttura, oppure che non disponi delle tecnologie richieste.

- ★ Al contrario, i Sovietici piazzano le strutture che poi verranno edificate da terra.
- ★ L'Impero del Sol Levante utilizza i nano-nuclei, che si configurano usando la loro abilità secondaria.

Nota: se rimani senza crediti durante la costruzione, i lavori vengono sospesi in attesa che le tue finanze si riprendano. Non appena disponi dei crediti sufficienti, i lavori ricominciano.

ADDESTRARE UNITÀ

Quando crei delle strutture come caserme o fabbriche militari, puoi usarle per addestrare unità da combattimento.

Nota: per poter addestrare unità dovrai prima costruire un campo d'addestramento (Alleati), una caserma (Sovietici), o un dojo istantaneo (Impero). Ai fini di questo manuale, useremo il termine **caserma** indistintamente per tutte e tre le fazioni.

Per addestrare unità, puoi selezionare la struttura appropriata o andare direttamente al menu di costruzione; troverai le icone delle unità disponibili. Seleziona l'icona dell'unità che vuoi addestrare. Compare un cronometro in trasparenza, a indicare il tempo necessario per completare l'addestramento.

Nota: per creare una coda di produzione, seleziona più volte l'unità che vuoi addestrare. Sull'icona compare un numero, a indicare quante sono le unità che hai ordinato.

Quando l'unità è pronta, esce dalla struttura e si presenta a rapporto.

FORNIRE ENERGIA ALLA TUA BASE

Per operare correttamente, la tua base ha bisogno di energia. Più strutture aggiungi alla tua base, più aumenta il fabbisogno di energia. Le difese delle basi che non hanno abbastanza energia si disattivano, e l'addestramento delle truppe e la produzione rallentano drasticamente. Il tuo cantiere genera una quantità limitata di energia: per ottenerne dell'altra, devi costruire delle centrali energetiche (reattori per i Sovietici, generatori istantanei per l'Impero). Ogni volta che costruisci una centrale energetica, il livello dell'indicatore dell'energia aumenta.

- ★ Per sapere quanta energia hai a tua disposizione e quanta ne stai usando al momento, tieni sotto controllo l'indicatore dell'energia.

Nota: il super-reattore sovietico genera una quantità enorme di energia e sblocca un nuovo livello di tecnologia, ma se viene distrutto l'esplosione coinvolgerà tutte le unità e le strutture nelle vicinanze.

RISORSE

Costruire unità e strutture e ricercare potenziamenti ti costerà crediti. Quando selezioni un oggetto o un'azione che prevede l'uso di crediti, i fondi iniziano a essere sottratti dal tuo conto, fino al pagamento dell'intera cifra prevista.

- ★ All'inizio di una partita tipo, hai crediti sufficienti per la costruzione di strutture e unità di base. Per portare a termine lo scontro, però, dovrai guadagnarne degli altri.
- ★ Se decidi di eseguire un'azione che prevede l'uso di crediti, ma li esaurisci, questa viene messa in pausa fino a quando non rimpinguerai le tue finanze.
- ★ Per guadagnare più crediti, trova una miniera e costruisci una raffineria mineraria nelle vicinanze. Le raffinerie sono dotate di un veicolo raccogliitore che cerca e recupera automaticamente il minerale, che poi viene convertito in crediti. Più la raffineria è vicina alla miniera, più velocemente accumulerai risorse. Un'area evidenziata in verde indica la posizione ideale.

POTENZIARE LE TECNOLOGIE

Molte unità possono essere potenziate con svariate tecnologie, comprendenti armi avanzate e nuove abilità. I livelli avanzati di tecnologia sbloccano unità più potenti, ma ogni fazione si comporta in modo diverso.

ALLEATI

Gli Alleati potenziano tutto insieme in un determinato cantiere o centro di comando, mentre acquistando un'agenzia della difesa potenzierai tutte le difese della base. Compra uno "Spazio aumentato" dal tuo cantiere o centro di comando, e tutte le strutture che producono unità all'interno del suo raggio di costruzione (e le unità che producono) saranno potenziate. Poi acquista gli spazi massimi per accedere alle armi più forti. Non dimenticare le basi di espansione... potenziare la tecnologia nel tuo cantiere principale non ha effetto sulle altre strutture della mappa.

SOVIETICI

Lascia che sia il pragmatismo russo a scegliere la via più diretta. Per iniziare il potenziamento, tutto quello che i Sovietici devono fare è costruire le strutture che producono le tecnologie migliori e più recenti. Aggiungere un super-reattore non solo fornisce più energia, ma sblocca anche il secondo livello di tecnologia. Da lì, puoi costruire un Battle Lab per avere accesso alle unità migliori.

IMPERO DEL SOL LEVANTE

A metà tra i metodi di Alleati e Sovietici, l'Impero si potenzia struttura per struttura. Le strutture che producono unità vengono potenziate singolarmente dopo che i loro potenziamenti specifici sono stati ricercati. Questo rende più economico il potenziamento di un esercito, ma richiede un po' più di attenzione al momento di scegliere quali forze potenziare. E per arrivare alla tecnologia migliore bisogna prima costruire un mainframe nano-tecnologico, che non costa poco.

ABILITÀ SPECIALI E ATTACCHI CONTESTUALI

Tutte le truppe e i veicoli ai tuoi ordini hanno caratteristiche particolari che vanno da un'arma secondaria al provocare determinati effetti al nemico, fino addirittura a trasformarsi in un'unità completamente diversa.

In genere, le unità hanno un'abilità primaria e un'altra speciale che può essere rivolta contro il nemico con effetto istantaneo una volta attivata, oppure il giocatore può semplicemente passare tra l'abilità primaria e quella speciale. La maggior parte delle abilità speciali (ma non tutte) non consumano risorse quando utilizzate, ma tutte richiedono un momento di pausa prima di poter essere impiegate di nuovo.

- ★ Per utilizzare l'abilità speciale, seleziona l'unità e premi il tasto F, o semplicemente clicca nella finestra dell'unità nella parte inferiore destra della finestra della battaglia.

Qualche unità può anche cambiare in automatico il tipo di attacco in base alla situazione o al tipo di nemico che sta affrontando. Gli attacchi contestuali vengono segnalati con una modifica nell'aspetto del puntatore d'attacco.

Nota: per maggiori informazioni sulle abilità speciali e gli attacchi contestuali, visita il sito commandandconquer.com.

RIPARAZIONI

Dopo aver subito un attacco, le tue strutture devono essere riportate alla condizione ottimale. Le riparazioni costano, ma non quanto costerebbe costruire una struttura da zero.

Per riparare una struttura, selezionala e premi il tasto **C**.

CONTROLLARE LE TUE FORZE

Un bravo comandante sa quando ordinare alle sue truppe di caricare, quando presidiare e quando è il momento di una ritirata strategica. Un ottimo comandante sa impartire questi ordini con lucidità e velocità.

COMANDI DI MOVIMENTO DI BASE

- Movimento** Seleziona la (le) unità che vuoi spostare. Nella finestra della battaglia, muovi il puntatore nel punto da raggiungere e cliccaci sopra con il destro.
- Attacco** Seleziona la (le) unità e muovi il puntatore sull'unità nemica che vuoi attaccare. Vedrai che il puntatore diventerà un bersaglio. Clicca con il pulsante destro del mouse sul bersaglio.
- Punti di raccolta** Per fissare un punto di raccolta per tutte le unità prodotte in una data struttura, selezionala, poi clicca con il pulsante destro del mouse sul punto del campo di battaglia in cui vuoi che le unità si raccolgano.

Nota: una volta impostato un punto di raccolta, le nuove unità addestrate che escono dalla caserma lo raggiungono automaticamente.

ATTEGGIAMENTI

Gli atteggiamenti determinano le regole di ingaggio delle tue unità. Per cambiare gli atteggiamenti, seleziona l'unità o il gruppo e premi i tasti corrispondenti al comando che vuoi impartire.

- Aggressivo** **ALT + A.** Le unità avvicinano, attaccano e inseguono qualunque unità o struttura nemica a vista.
- Pattuglia (predefinito)** **ALT + S.** Le unità avvicinano e attaccano i nemici che entrano nel loro campo visivo. Se il nemico viene distrutto, o si ritira, le unità tornano nella posizione iniziale.
- Presidio** **ALT + D.** Le unità rimangono immobili, aprendo il fuoco contro tutti i nemici che arrivano a tiro. Utile per strategie difensive o per le unità di artiglieria.
- Inerme** **ALT + G.** Le unità con questo atteggiamento non rispondono al fuoco né inseguono il nemico. Utile per le unità stealth.

ESPERIENZA DELLE UNITÀ

Ogni volta che le tue unità attaccano le forze e le strutture nemiche, accumulano esperienza. Quando un'unità ha raggiunto un determinato livello di esperienza, viene promossa e passa a quello seguente. Un'icona speciale indica le unità veterane nella finestra della battaglia. Le unità veterane risultano essere più efficaci.

- Veterana** Infligge più danni e resiste di più al fuoco nemico rispetto alle unità standard.
- D'élite** Infligge più danni e resiste di più al fuoco nemico rispetto alle unità veterane.
- Eroica** Infligge più danni delle unità d'élite e attacca più rapidamente; è anche più resistente al fuoco nemico e si cura automaticamente quando non sta combattendo.

INDICATORE MINACCIA

L'indicatore minaccia ti dà un'idea sul livello di distruzione e morte che ti circonda in un dato momento. Livelli di minaccia maggiori faranno guadagnare più velocemente esperienza alle tue unità sopravvissute. Aumenta anche la velocità con cui guadagni i punti sicurezza necessari ad acquistare i protocolli top secret. Il lato negativo di un livello di minaccia alto è che rischi di farti fare a pezzi dal nemico.

MOVIMENTO IN FORMAZIONE

Una volta organizzato un esercito imponente, è una buona idea organizzare le tue unità in formazioni. La funzione di antepresa della formazione risolve buona parte dei problemi legati a questo compito, disponendo automaticamente le unità. Le formazioni si muovono alla velocità dell'unità più lenta.

- ★ Per usare il movimento in formazione, clicca i pulsanti destro e sinistro del mouse e trascina le tue unità per modificarne la posizione. A questo punto le tue truppe raggiungeranno la destinazione e assumeranno la formazione prescelta.

Nota: prova a usare le formazioni in combinazione con l'atteggiamento presidio per formare una linea difensiva. Puoi combinare un ordine di movimento con l'antepresa della formazione.

AVANZAMENTO OSTILE

Quando ordini l'Avanzamento ostile, le unità selezionate non attaccheranno le unità nemiche o le difese della base che incontreranno lungo la strada verso il bersaglio assegnato loro. Si tratta di un ottimo metodo per affrontare una forza nemica o per compiere un'incursione in una base.

- ★ Per ordinare l'Avanzamento ostile, seleziona le unità, premi il tasto **A** e clicca con il pulsante destro sul punto o la struttura neutrale in cui vuoi che vadano.

PRESIDIARE CON LA FANTERIA



Molte strutture civili e alcune altre possono servire da copertura e da fortificazione per la tua fanteria. La fanteria di presidio dispone di un certo livello di protezione e di un bonus alla portata degli attacchi. I nemici che attaccano delle forze di presidio devono per prima cosa infliggere gravi danni alla struttura presidiata: solo a quel punto le forze che si trovano al suo interno saranno costrette a uscire allo scoperto.

- ★ Per presidiare una struttura, seleziona le unità di fanteria e poi clicca con il pulsante destro del mouse su un edificio vuoto. Non tutte le unità di fanteria (come i cani d'assalto, gli orsi da guerra e i Tesla Trooper) possono presidiare.

Nota: alcune unità hanno delle abilità d'attacco che permettono di eliminare i nemici all'interno delle strutture presidiate.

CASSE



Le casse sono bersagli d'opportunità. Aprine una e potresti trovare qualcosa di utile: crediti extra, medicinali per curarti, aumenti automatici del grado di esperienza.

- ★ Per prendere possesso di una cassa, ordina alle unità di portarsi sulla sua posizione.

TATTICHE INTERMEDIE

Una volta padroneggiare le basi, è ora di concentrarsi sulle strategie che ti porteranno alla vittoria.

COSTRUZIONE DELLA BASE

Spesso l'esito delle battaglie viene deciso molto prima di incontrare il nemico. Anche se impiegherai la maggior parte del tempo a combattere, le decisioni iniziali possono influire molto sul risultato finale. Il primo passo è imparare a costruire rapidamente e in maniera efficiente una base ben difesa.

I TUOI BERSAGLI

Cerca di dare la priorità agli obiettivi più pericolosi o vulnerabili. Anche un nemico sull'orlo della sconfitta è in grado di infliggerti gravi danni, perciò può essere sensato distruggere gli avversari in successione, per assottigliare le loro file e quindi sopraffarli.

Puoi ordinare alle tue unità selezionate di concentrarsi su bersagli specifici muovendo il puntatore sul nemico che vuoi distruggere e cliccando con il pulsante destro del mouse.

LIBERATI DEI PESI INUTILI

Se le strutture della tua base stanno per essere distrutte dal nemico e la situazione è definitivamente compromessa, vendi quegli edifici prima che saltino in aria. Non diventerai ricco, ma è sempre meglio di un cratere fumante. Premi il tasto **Z** per aprire la modalità Vendita.

LA RIVINCITA DEI NERO

I genieri sono unità deboli e in genere disarmate. Hanno un solo scopo: conquistare strutture nemiche e sfruttare la loro tecnologia a tuo vantaggio. Il comandante esperto invierà i suoi genieri oltre le linee nemiche in missioni di sabotaggio, o ordinerà loro di conquistare una struttura tecnologica neutrale e di portarla dalla sua parte.

Un manipolo di genieri, se usato bene, può ottenere più risultati di interi eserciti. In ogni caso, non sarebbe male fornire loro una scorta.

Nota: aggiungi la beffa al danno del nemico vendendo le sue strutture subito dopo averle conquistate, o usandole per creare unità per il tuo esercito.

SPIE COME NOI

Altra unità speciale, disponibile per gli Alleati e l'Impero del Sol Levante. Gli infiltratori usano mimetizzazione e travestimenti per penetrare nelle strutture durante le missioni di sabotaggio. Le spie e gli shinobi possono anche ottenere informazioni preziose o comunicare la posizione dei nemici, oltrepassando la nebbia di guerra e permettendoti una pianificazione migliore degli attacchi successivi. Ma ricorda che orsi, cani e droni a impulsu possono fiutare una spia anche se è travestita.

POSIZIONE DELLA CORAZZA

I carri armati e altri veicoli corazzati sono più vulnerabili ai fianchi e subiscono molti più danni se vengono colpiti alle spalle. Tieni presente questo fatto per avvantaggiarti in combattimento.

ORDINI AVANZATI

Le tue unità sono abbastanza accorte da adattarsi da sole alle nuove situazioni, come ad esempio aprire il fuoco quando il nemico è a tiro. Ma quando si tratta di tattiche più complesse, hanno bisogno di una guida... la *tua*. E il tuo repertorio abbonda di manovre speciali per raggiungere la vittoria.

AVANZAMENTO OSTILE

Quando ordini l'Avanzamento ostile, le unità selezionate non attaccheranno le unità nemiche o le difese della base che incontreranno lungo la strada verso il bersaglio assegnatogli. Si tratta di un ottimo metodo per affrontare una forza nemica o per compiere un'incursione in una base.

- ★ Per ordinare l'Avanzamento ostile, seleziona le unità, premi il tasto **A** e clicca sul punto verso cui devono dirigersi.

Nota: puoi anche ordinare un Attacco forzato contro una struttura neutrale cliccando con il pulsante destro del mouse su di essa.

INVERTI MOVIMENTO

Impartendo l'ordine Inverti movimento, le unità selezionate in grado di eseguirlo raggiungeranno la destinazione muovendosi a ritroso. Ciò consente una ritirata strategica, mantenendo la resistente armatura frontale rivolta contro il nemico.

- ★ Per ordinare di invertire il movimento, seleziona le unità e clicca con il pulsante destro tenendo premuto il tasto **D**.

ATTACCO FORZATO

Le unità che ricevono un ordine Attacco forzato sparano automaticamente contro il bersaglio, a prescindere dalla sua posizione o dalla sua fazione di appartenenza. Usa Attacco forzato con l'artiglieria in campo aperto per mantenere una posizione.

- ★ Per ordinare un Attacco forzato, seleziona le unità e clicca con il pulsante destro tenendo premuto il tasto **Ctrl**.

MOVIMENTO PERCORSO

Ordina alle tue unità di avanzare lungo una serie di obiettivi seguendo l'ordine che preferisci, distruggendoli tutti e rientrando una volta eliminato l'obiettivo finale.

- ★ Per impostare un percorso di guerra, tieni premuto **Alt**, poi clicca con il pulsante destro sui bersagli che hai scelto nell'ordine in cui vuoi che vengano distrutti.

PROTOCOLLI TOP SECRET

Ogni fazione ha un'ampia serie di speciali abilità di supporto da acquistare e utilizzare per cambiare in un attimo le sorti della battaglia. I protocolli top secret possono avere natura offensiva o difensiva (o entrambe), ma sono sempre spettacolari. I protocolli si comprano con i punti sicurezza guadagnati in battaglia. Puoi usarli quando vuoi... anche se dopo l'uso devi aspettare un po' prima di poterli riutilizzare.

Per usare un protocollo, clicca sul menu dei protocolli top secret nella parte inferiore sinistra della finestra della battaglia, poi seleziona il protocollo che vuoi utilizzare.

- ★ Durante la battaglia guadagnerai gradualmente punti sicurezza. Puoi usarli per sbloccare i protocolli. Puoi controllare quanto ti manca per guadagnare un altro punto sicurezza nell'indicatore sottostante il radar.
- ★ I protocolli sono classificati in base a livelli. Devi prima sbloccare i livelli inferiori per avere accesso ai protocolli più avanzati.
- ★ Ogni volta che usi un protocollo devi attendere un po' di tempo prima di poterlo utilizzare di nuovo.

SUPERARMI E ARMI DEFINITIVE

Alcuni conflitti degenerano fino all'utilizzo delle armi di distruzione di massa, che cancellano interi eserciti in un colpo.

Le superarmi sono soprattutto di natura difensiva, e creano impenetrabili scudi che proteggono temporaneamente le tue forze da qualsiasi attacco. Le armi definitive provocano un effetto devastante sull'area bersaglio, annientando tutto quello che trovano. Le armi definitive sono l'ideale quando il nemico è molto fortificato, o in una situazione di stallo.

Entrambe si trovano nella tua coda di produzione secondaria e hanno un periodo di ricarica dopo l'uso.

Suggerimento: le armi definitive sono potentissime, ma non è detto che usandole la partita terminerà. Mantieni qualche forza di riserva per eliminare eventuali superstiti.

SCHERMAGLIA

Le schermaglie sono battaglie a giocatore singolo che ti fanno affrontare uno o più comandanti di diverse fazioni. Ognuno ti attaccherà con il suo stile e la sua strategia, quindi anticipa le sue mosse e sfruttane le debolezze.

★ Da qui, scegli le opzioni che vuoi dai menu, compreso il numero di avversari, le mappe, la difficoltà e le risorse, e poi scegli la tua fazione e il colore. Clicca su Inizia per dare il via al massacro.

Nota: per caricare una schermaglia precedentemente salvata, seleziona CARICA e infine il salvataggio che vuoi caricare.

Fare a pezzi i nemici non è sempre una passeggiata. Accetta la Sfida del comandante e affronta cinquanta scenari unici, ciascuno con le sue regole speciali e le sue condizioni per la vittoria.

Supera le sfide per proseguire nel tuo cammino, e affronta le missioni secondarie per sbloccare nuove unità e superarmi. Completa ogni sfida impiegando meno tempo del previsto per mostrare le tue abilità nella guerra di adattamento.

Le risorse sono limitate, quindi usa tutte le forze a tua disposizione e impara a trasformare i limiti in vantaggi.

I comandanti più abili ottengono un bonus ai fondi di emergenza se completano scenari difficili con rapidità ed efficienza.

SFIDA DEL COMANDANTE



IL PULSANTE RED ALERT (ALLARME ROSSO)

Da usare come ultima risorsa, questo pulsante può strappare la vittoria dalle fauci della sconfitta... ma non senza qualche sacrificio.

Se hai da parte \$ 10.000 in crediti, il pulsante diventa disponibile quando il tuo indicatore minaccia è al massimo. Premendo il pulsante all'istante:

- ★ Tutte le unità di combattimento attive raggiungeranno il grado massimo.
- ★ Saranno disponibili fino a 50.000 crediti provenienti dalle tue casse.
- ★ L'indicatore minaccia scenderà a zero.
- ★ Il tuo punteggio per quella sfida non sarà valido.

Anche se usare il pulsante farà automaticamente superare il tempo previsto, può essere utile per superare le missioni più ardue e sbloccare unità avanzate. Se premi il pulsante e perdi comunque, non avrai alcun rimborso.

Usa il pulsante con intelligenza.

YURIKO OMEGA

I migliori scienziati dell'Impero volevano creare un corpo di guerrieri dotati di poteri psichici, in grado di scatenare il potere delle loro menti contro i nemici dell'Imperatore. Purtroppo, crearono un mostro. E poi lo fecero uscire di senno.

Guida Yuriiko Omega nella sua campagna di puro terrore, senza il pensiero di dover costruire basi o gestire risorse. Potenza le devastanti capacità psioniche di Yuriiko a mano a mano che scopri i segreti sepolti nel suo passato, per mettere in atto la vendetta sui suoi creatori.

Nota: nella campagna di Yuriiko non è possibile utilizzare l'Avanzamento ostile. I pulsanti destro e sinistro del mouse vengono utilizzati esclusivamente per i normali movimenti.

UNITÀ

Avrai un'ampia varietà di forze al tuo comando, ognuna con le sue particolari funzioni e abilità speciali. La chiave per la vittoria è sapere quando, dove e soprattutto come utilizzarle.

ALLEATI FANTERIA



Cane d'assalto: Pastori tedeschi addestrati, i cani d'assalto sono ottimi per fiutare le imboscate durante le ricognizioni, proteggere punti strategici e nel combattimento leggero. La tecnologia sonica degli Alleati ne ha amplificato il latrato, che è in grado di stordire la fanteria nemica.



Geniere: I genieri sembrano disarmati, ma la loro cassetta è piena di attrezzi ideali per riparare o requisire varie tecnologie e costruire ospedali da campo per curare le truppe ferite. I migliori genieri possono conquistare una fabbrica nemica da soli e in pochi secondi, ma di solito non vanno lontano senza una scorta armata.



Peacekeeper: La prima linea dell'esercito alleato, i Peacekeeper sono equipaggiati principalmente per la difesa, ma sono sempre pronti anche all'attacco. La loro combinazione di fucili a pompa e scudi antisommossa si rivela spesso decisiva in battaglia.



Soldato giavellotto: Truppe di supporto pesante equipaggiate con un lanciamissili progettato espressamente per l'utilizzo terra-aria e antiveicolo. Come se non bastasse, i soldati giavellotto possono designare i bersagli per provocare ancora più danni.

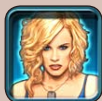
NUOVI



Criolegionario: Specialisti equipaggiati con l'esclusiva crio-tecnologia degli Alleati, i criolegionari possono immobilizzare gruppi di nemici con i loro raggi congelanti, e poi usare gli impianti a crio-propulsione per saltar loro addosso e distruggerli all'impatto.



Spia: La spia è un mago dei travestimenti in smoking, in grado di assumere le sembianze del nemico e di infiltrarsi nelle sue basi con facilità. Le spie sono disarmate, ma la loro capacità di appropriarsi di informazioni, sabotare basi e corrompere le truppe nemiche è impagabile.



Tanya: Se qualcosa deve essere assolutamente distrutto, gli Alleati mandano Tanya. Il suo utilizzo generoso di pistole mitragliatrici e C4 la rende più che pericolosa per quasi chiunque a terra, in acqua o nel cielo. In caso di incidenti, ha una cintura che le permette di tornare indietro nel tempo di 10 secondi...

MEZZI



Riptide ACV: Un hovercraft piccolo e maneggevole, ottimo per il trasporto delle truppe e il fuoco di supporto, grazie a una mitragliatrice di bordo e a due lanciasiluri.



IFV multiarma: Il mezzo da combattimento per la fanteria è un massiccio carro corazzato equipaggiato con un armamento variabile; il suo lanciarazzi standard si adatta all'arsenale dei passeggeri.



NUOVO!

Pacifikatore FAV: Il Pacifikatore non è molto veloce, ma i doppi cannoni antinfanteria si occupano di tutto finché non è pronto a configurarsi come unità fissa d'assedio, bombardando intere aree con l'artiglieria.



Carro Guardian: L'elemento base tra le unità corazzate degli Alleati. Se il suo cannone 90 mm non risolve il problema, il Guardian può facilmente designare bersagli per darli in pasto a macchine ancora più devastanti.



Carro Mirage: Se il Guardian è la mazza, il Mirage è lo scalpello. Un carro stealth con cannone a spettrodispersione in grado di fondere il metallo. La sua mimetizzazione attiva può essere usata per nascondere le unità nelle vicinanze.



NUOVO!

Carro FutureTech X1: Il fiore all'occhiello della FutureTech è un divoratore della strada che sfoggia emittenti di disturbo neutroniche in grado di annientare completamente l'unità bersaglio e tutto quello che la circonda, più un raggio mortale all'altezza del suo nome.



Cannone Atena: Collegandosi a un satellite laser in orbita, l'Atena può designare bersagli e scatenare una pioggia di fuoco con effetti spettacolari... e devastanti. I satelliti possono anche schermare temporaneamente l'Atena e proteggerlo dagli attacchi.



Prospettore: Questo anonimo e disarmato mulo meccanico mantiene operative le truppe alleate. I prospektori raccolgono in continuazione minerale e lo portano a raffinare. Possono anche assumere la forma di un avamposto autosufficiente per l'espansione della base.



Veicolo mobile da costruzione: Massiccio e versatile anfibio, l'MCV è fondamentale per creare basi avanzate, raccogliere risorse, produrre pattuglie di supporto e addestrare le truppe alleate. Proteggere l'MCV è sempre la priorità per un comandante.

VELIVOLI



Vindicator: Bombardieri a medio raggio specializzati in incursioni tattiche sulle forze terrestri con bombe laser-guidate.



Crioelicottero: Elicottero leggero sperimentale equipaggiato con gli ultimi ritrovati nel campo degli armamenti non letali: un raggio congelante come prima opzione, e uno spettacolare raggio miniaturizzante per le occasioni speciali.



Caccia Apollo: Infallibile caccia aria-aria con armamento a raggi e velocità Mach 3 pilotato dai migliori elementi delle nazioni alleate.



NUOVO!

Cannoniere Harbinger: Quando entra in azione, il cannoniere Harbinger fa solo due cose: individua il bersaglio designato e lo tempesta con l'artiglieria e un diluvio di proiettili.



Century Bomber: Questi massicci velivoli made in USA possono effettuare bombardamenti a tappeto riducendo in polvere le strutture nemiche fortificate, e poi mandare i paracadutisti a ripulire.

MARINA



Delfino: Delfini armati e addestrati per individuare flotte nemiche o attaccarle con distruttori sonici.



Aliscafo: Uno skiff leggero da ricognizione e difesa, ma con due "pungiglioni": un cannone Icarus 20 mm e un disattivatore di armi.



Cacciatorpediniere: Il temibile anfibio degli Alleati dotato di un potente cannone gauss, cariche di profondità e armatura magnetica per distogliere il fuoco dagli alleati non protetti.



Portaerei: Fortezza galleggiante in grado di schierare squadroni di droni Sky Knight da combattimento a corto raggio e devastanti missili Blackout che spengono qualsiasi circuito elettrico nel raggio dell'esplosione.

STRUTTURE



Cantiere: La base di tutte le operazioni degli Alleati, il cantiere realizza strutture che addestrano truppe e costruiscono veicoli, e che poi creano gli spazi per potenziare le tecnologie disponibili.



Addestramento: Centro di addestramento di prima classe per la fanteria, gli animali, le spie e gli specialisti.



Centrale energetica: Le centrali energetiche mantengono attive le strutture e le difese della base; senza energia sufficiente, la produzione si ferma.



Centro di produzione corazze: Dai mezzi corazzati ai carri Mirage, il centro di produzione corazze assembla tutti i veicoli terrestri degli Alleati.



Porto: I porti hanno il compito di creare una flotta in grado di dominare i mari.



Base aerea: Il primo passo verso la superiorità aerea, questa base costruisce oggetti volanti che sparano e sganciano bombe.



Raffineria mineraria: Il fulcro dell'economia alleata, la raffineria mineraria trasforma in crediti il minerale trasportato dai prospettori. Ogni raffineria parte con un raccogliatore di minerale.



Centro di comando: Basi lontane dal cantiere, i centri di comando aiutano a espandere le aree di controllo e possono essere usate per potenziare le unità nelle vicinanze.



Agenzia della difesa: Superarmi e difese superiori sono le specialità dell'agenzia della difesa, una volta sbloccata la tecnologia per costruirle.



Torretta multiarma: Le prime difese della base, le torrette multiarma modificano la propria arma in base a quella della fanteria al loro interno.



Torre a spettro: Difese avanzate della base, con un cannone a spettrodispersione simile a quello dei carri Mirage.



Cronosfera: La cronosfera ha l'abilità di teletrasportare istantaneamente le unità in qualsiasi punto del campo di battaglia, fornendo loro un enorme vantaggio tattico. Può anche riposizionare le unità in ambienti ostili, ma il teletrasporto è letale per la fanteria.



Collisore protonico: Un distruttore di basi, gli Alleati ricorrono al collisore protonico come extrema ratio... l'arma della resa dei conti.



Mura della fortezza: Il più antico sistema di difesa. Ogni acquisto crea una sezione di mura. Posizionando due sezioni in linea retta, queste si conletteranno in automatico.

SOVIETICI FANTERIA



Orso da guerra: Nato in cattività, addestrato al combattimento e all'esplorazione, ha abbattuto molti nemici grazie alle sue fauci e al suo ruggito tecnologicamente amplificato.



Geniere operativo: Solo i migliori diventano genieri operativi, con il compito di violare computer, sabotare, riprogrammare unità nemiche e scavare trincee per le truppe. Portano solo una pistola per autodifesa, per quanto possa servire.



Recluta: Poco addestrate, ma piene di entusiasmo grazie al lavaggio del cervello e alla propaganda mirata, le reclute si gettano a capofitto nella battaglia sparando con fucili d'assalto e lanciando bottiglie Molotov, ciecamente fedeli allo stato.



Flak Trooper: Finalmente liberi dopo anni di gulag, i brutali Flak Trooper servono la Madre Russia brandendo pesanti cannoni antiaerei a frammentazione e piazzando mine sui carri nemici. Se usati su bersagli terrestri, i loro cannoni sono ancora più micidiali.



Desolatore: Fieri, calvi e sdentati, questi soldati non temono né il nemico né il proprio armamento altamente tossico: liquido radioattivo e una pistola che abbassa la resistenza del nemico alle radiazioni.



Tesla Trooper: I nemici dell'Unione Sovietica tremano all'arrivo di queste truppe meccanizzate d'élite e dei loro letali cannoni Tesla. Sono vulnerabili solo quando lanciano un devastante attacco EMP, che lascia i nemici, ma anche loro stessi, temporaneamente privi di difese.



Natasha: Il risultato di un programma sovietico di addestramento avanzato, Natasha è un'eroina in Unione Sovietica, in grado di mutare le sorti di una battaglia soltanto con il suo fidato fucile Korshunov e la sua proverbiale crudeltà. Può ordinare incursioni aeree su bersagli più grandi, o eliminare i piloti e prendere possesso dei veicoli per la Madre Russia. Chi entra nel mirino di Natasha, muore.

MEZZI



Terror Drone: Un orribile robot a forma di ragno che attacca uomini e mezzi con uguale spietatezza. Di solito penetra nei veicoli e li smantella dall'interno, ma può anche metterli fuori uso con un raggio elettrostatico.

NUOVO!



Motomortaio: Gli impavidi eroi dell'Unione Sovietica si lanciano nella mischia con i motomortai e si presentano con una sequenza di bombe Molotov e colpi di mortaio.



Falcide: Inizialmente concepita per funzioni antisommosa, questa torretta armata semovente è ancora ottima contro la fanteria ed è in grado di superare gli ostacoli per raggiungere i suoi obiettivi.

NUOVO!



Falciatore: Prototipo del Falcide, completo della funzione di salto. I tecnici sovietici hanno pensato bene di fare in modo che le gambe si distruggessero completamente all'atterraggio, trasformando quest'unità in un'utile torretta lanciagranate.

NUOVO!



Macina: Resistente e anfibio, il Macina schiaccia qualunque veicolo o unità di fanteria, e anche qualche struttura che incontra sulla sua strada. La sua accelerazione non lascia scampo, neanche ai nemici in fuga.



Carro Hammer: Simbolo della potenza sovietica, il cannone 85 mm ad anima liscia di questo colosso spara colpi pesanti e il suo raggio traente risucchia energia e potenza delle armi del nemico per potenziarsi.



Carro Apocalypse: Il dispensatore sovietico di morte. A far meritare il suo nome all'enorme (e lento) Apocalypse basterebbero i due cannoni 125 mm, ma in più c'è anche un arpione magnetico che cattura gli avversari più rapidi e li trascina sotto i cingoli.



Lanciarazzi V4: Un lanciarazzi mobile, il V4 spara grossi missili balistici a lungo raggio in grado di distruggere quasi tutto o di aprirsi in volo per un danno ad area. Il V4 può sparare solo da fermo e ciò lo rende un'arma poco adatta alla prima linea.



Sputnik: La risposta piccola ed economica all'MCV, lo Sputnik è il risultato di un progetto satellitare fallito. Ora è specializzato nel piazzare punti di osservazione che possono diventare basi avanzate complete.



Raccoglitore di minerale: Bestie da soma supercorazzate, i raccoglitori di minerale non sono esteticamente belli quando raccolgono e trasportano il minerale, ma fanno il loro dovere.



Veicolo mobile da costruzione: L'MCV sovietico è stato decisivo nel far penetrare in vari modi le forze comuniste in nuovi territori. Non c'è da stupirsi se i comandanti esperti mandano sempre molte truppe a proteggerli. Per ogni attacco dei Sovietici c'è un MCV che alimenta l'avanzata delle truppe.

VELIVOLI



Twinblade: Elicottero d'assalto a due pale spesso utilizzato per falciare la fanteria nemica o i disertori... a volte entrambi. Equipaggiato con lanciarazzi quadrupli e due mitragliatrici è un mezzo di grande valore, anche perché può trasportare fanteria o carri.



Caccia MiG: Sinonimo di potenza aerea sovietica, il MiG è un caccia rapido ariaria con un alto tasso di sopravvivenza, soprattutto grazie ai suoi missili esplosivi di tipo M. I MiG si sono guadagnati la reputazione di re dei cieli.



Dirigibile Kirov: L'orgoglio dell'esercito sovietico, questo dirigibile da guerra trasporta centinaia di bombe per cancellare dalla faccia della terra qualunque bersaglio. Il Kirov è lento, ma può eseguire uno scatto rapido a spese dell'integrità dello scafo.

MARINA



Stingray: Grazie a una combinazione di nave rapida d'assalto e armi sovietiche Tesla (e un equipaggio che non ha idea di quanto sia pericolosa quest'accoppiata), lo Stingray è il trionfo dell'ingegnosità, ed è in grado di sparare sott'acqua fulminando qualunque cosa si trovi nel suo raggio d'attacco.



Bullfrog: Trasporti anfibi con un curioso sistema di gestione delle truppe: la fanteria viene sparata da un cannone abbastanza preciso, che permette di attaccare il nemico con rapidità e in maniera strategica grazie anche al supporto del cannone AA.



Akula Sub: Venerabile cacciatore/killer sottomarino specializzato nell'individuare e distruggere le navi nemiche e poi sparire negli abissi. Gli Akula hanno un'ampia dotazione di siluri da usare su tutti i bersagli.



Dreadnought: Costruiti espressamente per alloggiare e sparare una quantità infinita di razzi Molot V4 su obiettivi terrestri o marini, i Dreadnought sono vulnerabili nel combattimento ravvicinato, punto debole compensato dai loro bombardamenti intensi e devastanti.

STRUTTURE



Cantiere: Il glorioso cantiere sovietico costruisce molte buone strutture, che sostengono e ampliano le forze russe in campo.



Caserma: I rigorosi programmi di addestramento della caserma trasformano branchi di inutili operai e criminali in una fanteria temuta e spendibile.



Reattore: Cuore pulsante della base sovietica, fornisce l'energia necessaria a strutture e produzioni.



Fabbrica militare: Cannoni semoventi, lanciamissili, Terror Drone e carri sono tutti prodotti dagli impianti della fabbrica militare.



Cantiere navale: Solo le navi migliori e più affidabili, costruite da operai felici, lasciano il cantiere navale sovietico per prendere il mare.



Aeroporto: I piloti russi dominano i cieli con potenti velivoli costruiti a migliaia negli aeroporti russi.



Raffineria mineraria: Le raffinerie minerarie, fornite di raccoglitori di minerale, trasformano le pietre in quella favolosa ricchezza di cui tutti i cittadini un giorno beneficeranno.



Avamposto: L'espansione sovietica è più rapida grazie agli avamposti.



Super-reattore: Un'incredibile fonte di energia, che rifornisce molte strutture e sblocca nuove tecnologie, il super-reattore è anche molto esplosivo. Se salta in aria, fa piazza pulita.



Battle Lab: La punta di diamante dell'ingegnosità russa, il Battle Lab costruisce le difese e le armi definitive, garantendo, virtualmente, la vittoria sovietica.



Gru frantumatrice: Uno dei vari gioielli sovietici, la gru frantumatrice permette ai comandanti di raddoppiare la velocità di produzione, riparare le unità danneggiate e rottamare quelle vecchie e inutili in cambio di crediti.



Cannone a frammentazione: Difese antiaeree standard della base, i cannoni a frammentazione tengono puliti i cieli sovietici.



Cannone sentinella: Mentre i cannoni a frammentazione controllano i cieli, i cannoni sentinella liberano il terreno da Alleati e Impero.



Bobina Tesla: Difese della base potenziate con letali armi elettriche. I Tesla Trooper possono sovraccaricare le bobine Tesla per renderle ancora più potenti.



Cortina di ferro: Questa superarma protegge i cittadini rendendoli temporaneamente invulnerabili alle deboli armi nemiche.



Implosore di vuoto: L'arma sovietica definitiva. Tutto quello che si trova nell'area bersaglio viene risucchiato e distrutto, che si tratti di persone, veicoli o intere basi.



Mura della fortezza: Una meraviglia dell'ingegneria statale, le mura vengono acquistate un pezzo alla volta, dividendo magistralmente la marmaglia dal proletariato.

IMPERO DEL SOL LEVANTE

FANTERIA



Drone a impulsi: Anche queste piccole libellule robot sono pronte a morire a un cenno del divino Yoshiro. I droni a impulsi scovano il nemico, si attaccano ai veicoli per rallentarli o rilasciano un impulso EMP per farsi semplicemente saltare in aria.



Geniere: Tecnici e sabotatori molto dotati, i genieri sono degli impiegati viscidii e servili che tuttavia sanno fare il loro lavoro e ricoprono un ruolo vitale per l'espansione dell'Impero. Se sono in pericolo possono scattare agilmente, anche se, sfiniti, devono fermarsi subito dopo.



Guerriero imperiale: Samurai dei giorni nostri, brandiscono la sacra katana insieme a un potente fucile a energia. Indossano con onore un'armatura leggera, ma è dovere e destino di ogni guerriero imperiale morire nel servire al meglio l'Imperatore.



Tankbuster: Fanti ansiosi e pronti ad attaccare i veicoli corazzati. I Tankbuster si nascondono in buche che scavano da sé e poi saltano fuori per fare a pezzi le armature nemiche con cannoni a forza d'onda semi-portatili. Sono molto temuti.



Shinobi: Spie e assassini espertissimi, gli shinobi sono leggendari per la capacità di uccidere silenziosamente e dileguarsi nell'aria. L'élite di assassini dell'Imperatore segue rigorosamente la tradizione: shuriken, bombe fumogene e spada.



Rocket Angel: Alle donne non è concesso l'onore della guerra. A meno che non siano folli ragazzine in avanzatissime tute da combattimento, armate di fruste paralizzanti che si divertono a sparare scariche di missili per distruggere tutto ciò che incontrano. Queste sono le Rocket Angel.

NUOVO!



Vestale: Nelle mani delle Vestali, l'antica arte del *kyudo* rinasce unendosi alla potenza di avanzatissimi archi a energia. Sono in grado di abbattere velivoli, o di far piovere morte su bersagli terrestri grazie alla loro eccezionale abilità Tempesta di frecce.



Yuriko Omega: Nessuno sa come sia stata creata Yuriko Omega. Quello che conta è che la sua mente annienta i nemici, senza pietà. Non farti ingannare dal suo aspetto da scolaretta innocente; Yuriko è un mostro difficile da gestire, che usa i suoi terrificanti poteri psionici nel nome dell'Imperatore.

MEZZI



Tengu Mech: Intercettore a doppio utilizzo, il Tengu Mech può passare rapidamente alla modalità Tengu Jet e viceversa, permettendo ai piloti di combattere facilmente con unità d'aria o di terra usando l'autocannone 20 mm.



Trasporto rapido: Per schierare le loro forze limitate rapidamente e in sicurezza, gli scienziati imperiali hanno creato questo trasporto anfibio, in grado di assumere le sembianze di un altro oggetto o di un veicolo nemico.



Carro Tsunami: I carri principali dell'Imperatore, gli Tsunami possono trasformarsi in unità anfibie se necessario. I loro cannoni perforanti sono più deboli di quelli degli altri carri, ma gli speciali nano-deflettori resistono alla maggior parte degli attacchi.



Striker-VX: Controparte del Tengu, il VX passa rapidamente dalla configurazione di mech antiaereo a quella di elicottero da attacco al suolo, scaricando sciame di missili per annientare i nemici dell'Imperatore.



NUOVI

Demone Ronin: Agile robot armato di una potente spada laser, il Demone Ronin fa a fette i nemici dell'Impero e poi crea onde esplosive per annientarli completamente.



Re Oni: Pochi sopravvivono al raggio oculare del Re Oni, il robot gigante guardiano dell'Impero. Che stia schiacciando i carri tra le sue braccia possenti o polverizzando interi eserciti, il Re Oni è all'altezza del suo demoniaco nome.



Artiglieria a forza d'onda: Quest'unità di artiglieria mobile preferisce ai proiettili balistici un devastante raggio ionico, in grado di distruggere intere fortezze con pochi colpi ben piazzati. Anche meno, se riesce a caricare il colpo alla massima potenza.



Raccoglitore di minerale: Raccoglitore corazzato con il compito di raccogliere rapidamente la grande quantità di risorse necessaria a produrre le forze all'avanguardia dell'Impero. Come ulteriore precauzione, è stato dotato di un piccolo ma efficace cannone retrattile.



Veicolo mobile da costruzione: Reingegnerizzato dagli MCV di Alleati e Sovietici, la variante imperiale funziona quasi allo stesso modo, stabilendo basi avanzate e creando centri per espandere il potere dell'Imperatore.



Nano-nucleo: Una meraviglia della moderna tecnologia, il nano-nucleo è simile a un enorme fuoristrada che si configura in pochi secondi in una grande struttura militare. Questo permette alle forze imperiali di spostarsi in maniera rapida ed efficiente in nuovi territori.

MARINA



Yari Mini Sub: Sottomarini leggeri biposto per schermaglie e ricognizioni, gli Yari sono armati di siluri, ma la loro arma migliore è la volontà dell'equipaggio di sacrificarsi come *kamikaze* contro le navi nemiche.



Sea-Wing: Rapido e agile, il Sea-Wing è un aereo bombardiere che può trasformarsi in sottomarino d'attacco. Anche i missili Aozora hanno una doppia funzione: distruggono le navi nemiche da fuori e dentro l'acqua.



Incrociatore Naginata: Le navi da caccia della flotta imperiale. Un Naginata di solito si avvicina alla vittima a velocità incredibile e lancia una scarica di siluri, eliminando bersagli multipli prima che abbiano il tempo di reagire.



Corazzata Shogun: Magnifica bandiera dell'Impero, bella ma al contempo temibile, la corazzata Shogun è un'arma di distruzione di massa e può bombardare le coste con un arsenale che non lascia via di scampo. Pesantemente corazzata, storicamente la Shogun non ha mai avuto bisogno di riparazioni a fine battaglia.



NUOVO!

Gigafortezza: Dotata di incredibili capacità e funzioni, la Gigafortezza, *La perla dell'Imperatore*, si trasforma da veicolo da guerra marino a piattaforma d'assedio volante in grado di oscurare il sole. Grazie a cannoni e sistemi missilistici avanzati, quest'elegante mezzo sarà l'ultima cosa a nemici dell'Impero vedranno.

STRUTTURE



Cantiere: La risposta imperiale al cantiere occidentale ha una caratteristica unica: l'abilità di creare nano-nuclei per una rapida espansione in nuovi territori.



Dojo istantaneo: I servitori di Yoshiro affrontano un duro addestramento nel dojo istantaneo per diventare guerrieri senza paura.



Generatore istantaneo: Una tecnologia avanzata richiede un'energia superiore; ecco il compito dei generatori istantanei.



Mecha Bay: Gli onorevoli tecnici dei Mecha Bay creano flotte di warmech, molti dei quali possono trasformarsi anche in velivoli.



Porti imperiali: Il dominio dell'oceano comincia dai porti imperiali, che producono potenti mezzi navali e aerei.



Raffineria mineraria: Le raffinerie minerarie lavorano con umiltà le ingenti risorse necessarie a creare e mantenere gli eserciti imperiali.



Mainframe nano-tecnologico: Manifestazione definitiva della superiorità tecnologica dell'Impero, il mainframe nano-tecnologico permette di potenziare al massimo unità e armi.



Defender-VX: Difese variabili della base, modificabili in antiaeree o da attacco al suolo.



Torre a forza d'onda: I raggi ionici delle torri a forza d'onda affettano qualunque nemico abbastanza sciocco da attaccare le basi avanzate dell'Imperatore.



Alveare del nano-sciame: Nessun attacco può penetrare lo scudo creato dall'alveare del nano-sciame... e niente può lasciare il suo interno.



Killer psionico: Su ordine dell'Imperatore il terribile potere del killer psionico viene scatenato sul nemico per distruggerlo completamente insieme ai suoi veicoli e alle sue basi.



Mura della fortezza: Solide difese, architettonicamente straordinarie, le mura devono essere costruite un pezzo alla volta ed essere in armonia con la natura.

CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI

PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

- ★ Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio.
Per le schede video NVIDIA, visita **www.nvidia.com** per individuare e scaricare il driver.
Per le schede video ATI, visita **www.ati.amd.com** per individuare e scaricare il driver.
- ★ Se usi la versione su supporto ottico del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Solitamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno della cartella principale del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare **www.microsoft.com** per scaricare la versione più recente di DirectX.

CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- ★ Se possiedi la versione su supporto ottico del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il destro sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona AutoPlay.
- ★ Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- ★ Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei (tranne l'applicazione EADM, se applicabile) in esecuzione all'interno di Windows.

PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE

Per evitare prestazioni scadenti nel gioco online, ricorda di chiudere programmi di file sharing, audio streaming e chat, prima di iniziare a giocare. Queste applicazioni possono occupare l'intera banda disponibile, causando latenza e altri effetti indesiderati.

Il gioco usa le seguenti porte di rete TCP e UDP per le modalità online:

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

UDP Ports: 6500, 6515, 13139, 27900

Consulta la documentazione del router o del firewall per sapere come consentire il traffico dei dati di gioco su queste porte. Se stai cercando di giocare tramite una rete aziendale, contatta l'amministratore della rete.

ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

848.800.729

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

www.electronicarts.it

e consulta la sezione "Assistenza clienti".

È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo

servizio-clienti@electronicarts.it

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

NOTA: se hai acquistato il gioco attraverso EA Store, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo **<http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf>**

GARANZIA

NOTA: la seguente garanzia è valida solo per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Store.

GARANZIA LIMITATA

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, NON spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.

RICONOSCIMENTI DI COMMAND & CONQUER™ RED ALERT™ 3: UPRISING

**PUBBLICATO DA
ELECTRONIC ARTS**

**UNA PRODUZIONE DI
ELECTRONIC ARTS
LOS ANGELES**

Produttore senior

Amer Ajami

Direttore sviluppo progetto

Gary Stead

Capo progettista

Jasen Torres

Direttori grafici

Matt J. Britton

Mike Colonnese

Direttore audio

Nick Laviers

Produttore storia e filmati

Mical Pedriana

Produttore

Greg Kasavin

Direttore struttura e sviluppo IU

Brandon Rose

Direttore sviluppo progettazione

Ofer Estline

Direttore sviluppo filmati

Harry Jarvis

Direttore sviluppo grafica

Sean O'Hara

Direttore capo tecnologia RTS

Zak Phelps

Capo programmatore

Austin Ellis

Capo programmatore grafica

Lutz Latta

**Capo programmatore
gestione configurazione**

Andy McDonald

Direttore animazione

Adam McCarthy

Capo grafico effetti visivi

Michael Jones

PROGETTAZIONE

Progettisti gioco

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

Progettazione e programmazione IA

Gavin Simon

**Progettista equilibrio e
mappe schermaglia**

Jeremy Feasel

PROGRAMMAZIONE

Programmatori sistemi

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

Programmatori dinamica di gioco

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

Programmatore progettazione

John Machin

Programmatori IA

Michael Braley

Andrew Garrett

Programmatore audio

Michael Kron

Programmatori interfaccia utente

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

Programmatori Globant

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

GRAFICA

Capo animazione

Michael Laygo

Modellatori

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Grafici ambiente

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wii Panganiban

Phelicia Ramlogan

Grafico interfaccia utente

Andrey Kazmin

Grafico effetti visivi

Casey Robinson

Grafici tecnici

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intriери

Tim Jones

Bozzettisti

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

Grafica aggiuntiva

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

**PRODUZIONE E
SVILUPPO**

Produttori associati

Matthew Ott

Keith Schaefer

Responsabile community

Aaron Kaufman

Responsabile progetto studio

Bobby Moldavon

Direzione sviluppo aggiuntivo

Wes Eckhart

Direzione tecnica aggiuntiva

Wei Shooing Teh

AUDIO

Progettista audio senior

Evan T. Chen

Progettisti audio

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

Direzione doppiaggio e progettazione audio

David Fries

Cura dialoghi e progettazione audio

Leilani Ramirez

Cura dialoghi

Pete Scaturro

Studio registrazione

POP Sound

Specialista registrazione

Michael Miller

Tecnico registrazione

Courtney Bishop

FILMATI

SQUADRA EALA

Regista filmati

Richard Winn Taylor II

Produttore

Nina Dobner

Supervisore postproduzione

Benjamin Hopkins

Supervisore effetti visivi

KaTai Tang

Autore

Harris Orkin

Tecnico montaggio video

Stuart Allison

Assistente montaggio video

Joshua E. Basche

Animazione 3D/Resa grafica

Sangwoo Hong

Progettista audio

Edward Cerrato

RIPRESE DAL VIVO

Cast principale

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

Comandanti

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

Casa di produzione

BeachHouse Films, produttori
esecutivi: Dave e Patti Coulter

Produttore BeachHouse

Dona Shine

Direttore fotografia

Rich Schaefer

Progettazione set e produzione

Cherie Baker

Decorazioni set

John Kelly

Guardaroba

Poppy Canon-Reese

Fotografia

Kevin Lynch

Personale Behind the Scenes

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Responsabile attori

Marci Galea

Coordinatore attori

Emily Clark

EFFETTI VISIVI

HOLLYWOOD-DI

Supervisore DI

Neil Smith

Colorista DI

Aaron Peak

DOPPIAGGIO

Doppiatori

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

MUSICA

Musica composta da

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

Cantanti

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

Programmatore registrazioni e mixaggio Engineers

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

PRODUZIONE ESTERNA

Direttore sviluppo

Kate Bigel

Responsabile progetto

Armando Castillo

TESTING

Direttore CQ senior

Dave Steele

Responsabile CQ senior

Darren Merritt

Capo progetto senior

Sean Shimoda

Capo tester senior

Robert Tzong

Capi CQ

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

Programmatore CQ

Steve Hoey

Programmatore automazione CQ

Zach Fake

Tester CQ

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 Pagua
Timothy Retzinger
Nathan Stubbs
Jon Van Breemen
Robert Wai

Capo testing conformità

Paul John Jochico

Tester conformità

Darryl Austin
Jason Jacoby

Responsabile programma Globant

Lisandro Dorfman

Supervisore capo tester Globant

Matias Pedretti

Capo tester senior Globant

Hernan Lauria

Assistenti capo tester Globant

Pablo Leiboff
Juan Manuel Pereda
Barbara Spampinato

Tester CQ 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

LOCALIZZAZIONE

Responsabile localizzazione

Joel Börjel

**LOCALIZZAZIONE
E INTEGRAZIONE
EUROPA**

Produzione localizzazione

Stefano Gambaro
Iina Sainio Kyllikki

Coordinamento localizzazione

Torben Andersen
Mathieu Donsimoni
Marcel Elsner
Alexander Faißt

Marcin Król
Stefano Mozzi

Mária Nagy
Jan Staníček
Anna Tomala
Ana Esther Rodríguez
Pavel Rutski

Thomas Tönnfält

Programmazione localizzazione

Iñigo Bermejo
Oscar Foley Praderas
Felipe González López
Daniel Gutiérrez Martínez
Jose Pablo Hernandez Cano
Ignacio Rodríguez Rodríguez

Squadra localizzazione

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
Oscar Frades

**LOCALIZZAZIONE E
INTEGRAZIONE ASIA**

**Responsabile progetto
internazionale**

Kah Hui Teo

Produzione localizzazione

Jason Chen
Krispol Jaijongrak
Wade Lim

Coordinamento localizzazione

Yun Yue Lim

Squadra localizzazione

Oh Hyung Kwon
Pawatpong Nildam
Boom Park
Jazz Wang
Clifford Wu

Capo testing CQ

Yaoxian Wang

Tester CQ

Shaun Chew
Norman Mah
Terence Teng
Choon Heok Wee

**MARKETING E PR
NORD AMERICA E
GLOBALE**

**Responsabile prodotto
globale senior**

David S. Silverman

Assistente responsabile prodotto

Bryce Yang
Responsabile PR globale
Andrew H. Wong

Responsabile pubblicità

Alonso M. Velasco

Assistente marketing

Nicholas Clifford
Addetto stampa senior

Kerstin Müller

Capo montaggio video marketing

Chase Boyajian

Tecnico montaggio video marketing

Neel Upadhye

**Assistente montaggio
video marketing**

Jackson Lanzing

**Direttore attori, Command &
Conquer TV**

Derek C. Schoeni

Direttore, approvazioni PI

Sue Garfield

CONFEZIONE

Responsabile account

John Burns

Direttore creativo

Holden Hume

Responsabile gruppo editor

Dan Davis

MUSICA

Dirigente musicale internazionale

Steve Schnur

MARKETING

INTERNAZIONALE & PR

Responsabile prodotto, Europa

Chris Brown

Coordinatore internazionale PR

Alana Logan

Responsabile prodotto, UK

Will Graham

Responsabile PR, UK

Jonathan Goddard

Responsabile prodotto, Germania

Volker Prott

Responsabile marketing, Russia

Inna Shevchenko

Responsabile PR, Russia

Valentina Zlobina

Responsabile nazionale, Russia

Tony Watkins

Responsabile prodotto, Olanda

Ferry Brands

Responsabile prodotto, Spagna

Juan Larrauri

Responsabile PR, Spagna

Jose Valero

Responsabile prodotto senior, Italia

Daniele Siciliano

Responsabile PR, Italia

Luciana Stella Boscaratto

Responsabile prodotto, Francia

Jérôme Austin

Responsabile prodotto, Brasile

Ian de Freitas

Responsabile PR & eventi, Ungheria

Tamás Kováts

Responsabile prodotto, Belgio

Veerle De Taeye

Responsabile prodotto, Svezia

Martin Nordenhem

Responsabile prodotto, Australia

Paul Hellmrich

**Responsabile PR & marketing,
Nuova Zelanda**

Jemma Glancy

Responsabile prodotto, Sud Africa

Ralph Spinks

**Responsabile commerciale
senior, Sud Africa**

Chris Gatherer

Responsabile marketing, India

Yashdeep Bali

Tecnologia di codifica audio MPEG Layer-3 concessa in licenza da Fraunhofer IIS e THOMSON multimedia.

Il presente prodotto contiene tecnologia software concessa in licenza da On2 Technologies, Inc. Tecnologia On2 © 2003 On2 Technologies, Inc. Tutti i diritti riservati. Logo Smiley TM Smileyworld Ltd.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

A tutto il team di sviluppo originale di Command & Conquer Red Alert 3. A tutti i membri di EALA per il loro supporto, in particolare 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, gli studi, IS&T e tutti i nostri compagni della squadra sviluppo a EALA.

A tutti i dipendenti di Electronic Arts per il loro supporto, in particolare John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, la squadra affari legali EA, Central Development Services e il gruppo dell'online.

La squadra vuole ringraziare famiglie e amici. Senza il loro supporto, questo gioco non avrebbe visto la luce:

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha e Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, e Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron e Laurie Davis; Hao "Hawk" Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, e Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intriery; 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, e Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael, e Miranda Lavers; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George e Penny Levy; Amy e Samuel Liu; Lori, Travis, Megan, e Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis e 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 e Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy, e Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang e 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

Vogliamo ringraziare l'intera
community di Command &

Conquer per il continuo supporto
e la passione verso questa serie,
nonché per l'ispirazione che ci
ha fornito.

Il gruppo marketing e PR vuole
ringraziare:

Nola Armstrong e le ragazze della
Gillespie Agency; Carl Braun;
Richard Morgan Fliehr; Paul

Heyman; Cam Le; Kevin Lynch;
Rus McLaughlin, Nigel Meiojas;
Dave Meltzer; Volker & Christel
Mueller; Scott Prusha; Sherlyn Soo;
Matthew Walker; David, Carol ed
Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong;
Grace & Jim Yang

Unisciti a noi, siamo il futuro.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, il logo EA, Command & Conquer e Red Alert sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

WWI01606532MT