

# EPILEPSIEWAARSCHUWING

Lees deze informatie voordat jij of je kind een game speelt.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar televisiebeelden of het spelen van bepaalde games. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van een epileptische aanval of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flikkerende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een game een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van games in de gaten te houden. Stop ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een game een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

## VOORZORGSMAATREGELEN TIJDENS HET SPELEN

- \* Houd afstand tot het scherm. Ga op flinke afstand van het televisiescherm zitten, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- \* Speel de game bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- \* Speel de game niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- \* Speel de game in een goed verlichte omgeving.
- \* Neem tijdens het spelen van een game elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

## INHOUD

DE GAME INSTALLEREN .....	2	EENHEDEN .....	16
DE GAME STARTEN.....	2	GEALLIEERDEN .....	16
BESTURING.....	3	SOVJETS .....	20
OORLOG IS MISLEIDING.....	5	RIJK VAN DE RIJZENDE ZON ..	25
FACTIES .....	5	TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE	
HET SPEL SPELEN .....	5	VERBETEREN .....	29
TUTORIAL (TRAINING) .....	6	PROBLEMEN MET HET	
CAMPAIGN (CAMPAGNE) .....	6	UITVOEREN VAN DE GAME ....	29
SPELSCHERM .....	6	ALGEMENE TIPS BIJ HET	
INLEIDING IN HET SPEL .....	8	OPLOSSEN VAN PROBLEMEN	29
TACTIEK VOOR GEVORDERDEN ..	12	PROBLEMEN BIJ HET SPELEN	
TOPGEHEIME PROTOCOLLEN...	13	VIA INTERNET.....	29
SUPERWAPENS EN ULTIME		CUSTOMER SUPPORT.....	30
WAPENS .....	14	GARANTIE .....	31
SKIRMISH (VRIJ GEVECHT) .....	14	BEPERKTE GARANTIE .....	31
COMMANDER'S CHALLENGE .....	15	COMMAND & CONQUER	
YURIKO OMEGA .....	15	RED ALERT 3: UPRISING	
		CREDITS.....	32



[WWW.REDALERT3.COM](http://WWW.REDALERT3.COM)

## DE GAME INSTALLEREN

**Opmerking:** Kijk op [www.electronicarts.nl](http://www.electronicarts.nl) of [www.electronicarts.be](http://www.electronicarts.be) voor systeemvereisten.

### Installeren (EA Store™):

**Opmerking:** Voor meer informatie over de direct downloads van EA, ga je naar [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) en klik je op MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (meer over direct downloads).

Zodra de game door de EA Download Manager is gedownload, klik je op het installatie-icoontje en volg je de instructies op het scherm.

**Opmerking:** Als je een eerder aangeschafte titel wilt installeren op een andere pc, moet je eerst de EA Download Manager op de andere pc installeren. Start vervolgens de applicatie en log in met je EA-account. Selecteer de juiste titel in de lijst en klik op start om de game te downloaden.

### Installeren (online gebruikers derde partij):

Neem contact op met de digitale verkoper van wie je deze game hebt gekocht voor instructies over hoe je de game kunt installeren, of hoe je een nieuw exemplaar kunt downloaden en opnieuw kunt installeren.

## DE GAME STARTEN

### Start de game als volgt:

In Windows Vista™ vind je de game onder **Start > Ontspanning**. Bij vroegere versies van Windows™ kijk je onder **Start > Programma's** (of **Alle Programma's**). (Gebruikers van de EA Store moeten de EA Download Manager laten draaien).

**Opmerking:** In Windows Vista met de klassieke START-menustijl vind je de game in het menu **Start > Programma's > Spellen > Spelverkenner**

**INTERNETVERBINDING, ONLINE VERIFICATIE EN ACCEPTATIE VAN DE LICENTIEOVEREENKOMST VOOR EINDGEBRUIKERS ZIJN VEREIST OM TE SPELEN.**

# BESTURING

Leer de volgende opdrachten uit je hoofd en leid je leger naar de overwinning! Op het tabblad Hotkeys (sneltoetsen) van het menu Settings (instellingen) kun je de besturing aanpassen.

## ALGEMENE SPELBESTURING

### ALGEMENE BESTURING

Camera scrollen	Pijltoetsen
Snel scrollen	Rechts klikken en slepen
Camera naar links/rechts draaien	Toetsenblok 4/6 of slepen door met muiswiel te klikken en het ingedrukt te houden
Camera in-/uitzoomen	Toetsenblok 8/2 of scrollen met muiswiel
Camera herstellen	Toetsenblok 5 of dubbelklikken met muiswiel
Naar basis gaan	H-toets
Controlegroep maken	CTRL + cijfertoets
Naar controlegroep gaan	Twee keer kort op cijfertoets drukken
Menu Objectives (doelen)/Pause (pauze)	ESC-toets
Naar radarmelding gaan	Spatiebalk
Route	Alt
Verkopen	Z-toets
Herstellen	C-toets
Tabblad Production Structure (productiegebouwen)	E-toets
Tabblad Support Structure (ondersteuningsgebouwen)	R-toets
Tabblad Infantry (infanterie)	T-toets
Tabblad Vehicle (voertuigen)	Y-toets
Tabblad Aircraft (vliegtuigen)	U-toets
Tabblad Navy (marine)	I-toets
Andere eenhedensubgroep	Tab
Vorige eenhedensubgroep	Shift + Tab
Planning	Ctrl-Z

### SELECTEREN

Eenheid/gebouw selecteren/ menu openen	Links klikken op één eenheid of klikken en een selectievak om een groep eenheden slepen.
Heel leger selecteren	Q-toets
Eenheid van bepaald type op scherm selecteren	W-toets of dubbelklikken op de eenheid
Eenheid van bepaald type op slagveld selecteren	Twee keer kort op de W-toets drukken
Eenheid aan selectie toevoegen	Shift-klikken
Door Ore Collectors (ertsverzamelaars) bladeren	N-toets
Eenheid uit selectie verwijderen	Shift-klikken op het slagveld of rechts klikken in het selectievenster



## EENHEDEN

Eenheden verplaatsen	Rechts klikken op de bestemming
Aanval-verplaatsing	A-toets, rechts klikken op bestemming
Terugtrek-verplaatsing	D-toets, rechts klikken
Formatie-verplaatsing	Links klikken, rechts klikken en formatie slepen
Dwang-verplaatsing	G-toets
Dwang-aanval	Ctrl-klikken
Verspreiden	Ctrl-X
Speciale vaardigheid eenheid gebruiken	F-toets
Eenheden stoppen	S-toets
Aanvalshouding	Alt-A
Wachthouding	Alt-S
Verdedigingshouding	Alt-D
Niet-vurenhouding	Alt-G

## OVERIGE

Rally point (verzamelpunt) instellen	Een gebouw selecteren en rechts klikken
Camerapositie instellen	Ctrl-J, K, L, ;
Andere camerapositie	J, K, L, ;
Scherminfo aan/uit	End
Menu Save (opslaan) openen	Shift-S
Menu Load (laden) openen	Shift-L
Screenshot	F12

# OORLOG IS MISLEIDING.

Na de beslissende overwinning van de geallieerden bij Leningrad zijn alle grote militaire operaties in Europa en Azië beëindigd. De oorlog is voorbij, maar de echte problemen beginnen nu pas.

Zowel de overwinnaars als de verliezers doen in het geheim alles wat ze kunnen om voordeel te behalen uit de nieuwe wereldorde. Geallieerde troepen proberen zo snel mogelijk het overwonnen Japan veilig te stellen, voordat tegenstanders met steun van een voormalige vijand voet aan grond krijgen. Een illegale geallieerde troepenmacht diep in Russisch territorium staat plotseling oog in oog met Sovjet-troepen. De verslagen keizerlijke legers van Japan moeten het opnemen tegen een nieuwe vijand en worden daarbij 'geholpen' door onwetende westerse veroveraars. En in een geheim laboratorium veranderen keizerlijke wetenschappers een bang Japans schoolmeisje in een wapen dat iedereen zal doen verstarren van angst. Terwijl al deze ontwikkelingen over de hele wereld plaatsvinden, wordt één ding duidelijk: de oorlog is niet voorbij. De oorlog heeft gewoon een ander gezicht gekregen.

## FACTIES

### ALLIES (GEALLIEERDEN)

Een coalitie van westerse landen, verenigd ter verdediging van de vrije naties in de wereld. De geallieerden komen er al snel achter dat hun overwinning niet tot vrede heeft geleid, en de acties van sommige van de lidstaten helpen ook niet echt.

### SOVJETS

Een totalitaire macht die herstellende is nadat ze is verslagen door de geallieerde troepen. Zelfs na deze vernedering weten de Sovjets hele legers dienstplichtigen en slecht getrainde infanteristen op de been te brengen om hun communistische regime te verspreiden over de wereld.

### EMPIRE OF THE RISING SUN (RIJK VAN DE RIJZENDE ZON)

Een oud land met strenge tradities en futuristische technologieën. Na een mislukte poging de wereld te veroveren, is hun grondgebied bezet. De trotse natie van machtige strijders wacht nu op een kans op wraak.

## HET SPEL SPELEN

Alleen een commandant die koel blijft in het heetst van de strijd kan als overwinnaar uit de bus komen in deze explosieve situatie. Aan jou de taak grondstoffen te beheren, legers op te stellen en uit te rusten en de missiedoelen van je superieuren uit te voeren.

Maar denk erom: je staat voor een enorme uitdaging en deze keer is er niemand om je te helpen. Je staat er alleen voor.

**Opmerking:** je moet de Sovjet-missie voltooien om de campagnes van de Geallieerden en het Rijk van de rijzende zon vrij te spelen.

### MOEILIKHEIDSGRADEN

#### Easy

Een lichte training voor beginners.

#### Medium

De standaard-moeilijkheidsgraad voor de meeste spelers.

#### Hard

Extra pijn en ellende voor spelers die op de proef willen worden gesteld.

#### Brutal

De vijand maakt geen fouten, laat zich niet afschrikken en heeft betere

(alleen voor vrije gevechten) middelen.



## TUTORIAL (TRAINING)

In een gedegen training ontdek je alle aspecten van het spel, van basisbesturing tot geavanceerde besturing.

## CAMPAIGN (CAMPAGNE)

Selecteer de factie waarvoor je wilt vechten en begin aan de lange, bloederige mars naar de overwinning! Als beginpunt kun je het beste de Sovjet-campagne nemen.

## SPELSCHERM



1	Gevechtsvenster
2	Minikaart
3	Dreigingsmeter
4	Grondstoffen/credits
5	Aantal commandopunten
6	Tabbladen voor de bouw van eenheden/gebouwen

7	Geselecteerde eenheid/secundaire vaardigheid
8	Menu met bevelen
9	Menu met topgeheime protocollen
10	Routemarkering

## GEVECHTSVENSTER

In het gevechtsvenster kun je onder andere gebouwen produceren en plaatsen. Je kunt ook eenheden verplaatsings- en aanvalsbevelen geven en speciale krachten gebruiken. In het gevechtsvenster zie je slechts een deel van de totale kaart.

**Opmerking:** tijdens campagnemissies geven markeringen op het scherm de route aan om je missiedoelen te bereiken.

★ Gebruik de pijltoetsen om in het gevechtsvenster te scrollen.

## OORLOGSMIST

Elke eenheid heeft een beperkt gezichtsveld. In het gevechtsvenster zie je alleen datgene wat je eenheden kunnen zien. De gebieden buiten het gezichtsveld zijn gehuld in een mist die vijandelijke eenheden en gebouwen verborgen houdt. Je ziet alleen het terrein en de burgergebouwen. De oorlogsmist trekt pas op wanneer je eenheden naar dat gebied terugkeren.

## MINIKAART VAN DE RADAR

Rechtsboven in het scherm staat de minikaart. Hierop kun je vijandelijke troepenbewegingen zien voordat ze in het gezichtsveld van je eenheden in het gevechtsvenster komen. Sommige vijanden kunnen echter je radar uitschakelen en zo verborgen blijven.

1	Onverkend terrein
2	Huidig bereik van het gevechtsvenster
3	Vijandelijke eenheid of gebouw
4	Jouw eenheid of gebouw



## MISSIEDOELEN (ALLEEN IN CAMPAIGNES)

Druk op de ESC-toets om het menu Mission (missies) te openen en bekijk je doelen. Je moet alle primaire doelen halen om een missie te voltooien. Vergeet niet dat je doelen kunnen veranderen tijdens het verloop van een gevecht. Bonusdoelen hoeft je niet te voltooien, maar ze leveren wel extra grondstoffen of andere beloningen op.

**Opmerking:** als je alle primaire doelen voltooit, heb je automatisch de missie gewonnen. Voltooi je laatste primaire doel dus pas nadat je alle gewenste bonusdoelen hebt voltooit.

## OPSLAAN EN LADEN

In *Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising* wordt een automatische opslagfunctie gebruikt om de spelvoortgang en -instellingen op te slaan. Opgeslagen spellen worden ongevraagd overschreven. Spellens voor één speler en online coöp-spellen kun je ook handmatig opslaan.

Als je een eerder opgeslagen spel of Skirmish (vrij gevecht) wilt laden, druk je op Shift-L en selecteer je het spel waarmee je verder wilt spelen. Je kunt ook spellen laden via het hoofdmenu. Als je tijdens de campagne wordt verslagen, kun je met Quick Load snel het laatste automatische opslagbestand laden.

**Opmerking:** in het speltype Commander's Challenge kun je niet opslaan.



## INLEIDING IN HET SPEL

Als je wilt slagen, moet je een sterke basis bouwen, slim omgaan met de grondstoffen en je troepen tactisch inzetten om alle tegenstand te overwinnen.

### GEBOUWEN PRODUCEREN

Je hebt onder meer gebouwen nodig om erts te verzamelen, soldaten te trainen en voertuigen te bouwen. Over het algemeen begint een missie met slechts één Construction Yard (bouwterrein). Het is belangrijk zo snel mogelijk je basis te bouwen.

Om een gebouw te produceren, selecteer je het bouwterrein. Vervolgens selecteer je het pictogram van het gebouw dat je wilt neerzetten in de bouwmenu's rechts in het scherm. Er verschijnt een donkere timer boven het pictogram. Terwijl de timer afloopt, worden de benodigde credits voor de productie afgetrokken van je rekening. Als de timer is afgelopen, zie je het pictogram knippen en is het gebouw klaar om te worden geplaatst.

**Opmerking:** als een pictogram grijs is, betekent dit dat je niet genoeg grondstoffen hebt om het te kopen, of dat je niet over de juiste technologieën beschikt.

- \* De Sovjets plaatsen gebouwen die vanaf de grond worden opgebouwd.
- \* Het Rijk van de Rijzende Zon zet nanokern-gebouwen in, die zichzelf uitpakken met hun secundaire vaardigheid.

**Opmerking:** als je tijdens de bouw credits tekort komt, wordt de bouw stilgelegd totdat je weer genoeg credits hebt. Wanneer je weer geld hebt, wordt de productie automatisch hervat.

### EENHEDEN TRAINEN

Je hebt Barracks (barakken) of War Factories (oorlogsfabrieken) nodig om je gevechtseenheden te trainen.

**Opmerking:** voordat je eenheden kunt bouwen, moet je een trainingskamp (geallieerden), barakken (Sovjets) of instant-dojo (keizerrijk) hebben. In de rest van deze handleiding gebruiken we voor alle drie facties de term barakken.

Om eenheden te trainen, selecteer je het juiste gebouw of ga je rechtstreeks naar het bouwmenu; de beschikbare eenheden worden als pictogrammen weergegeven. Selecteer het pictogram van de eenheid die je wilt trainen. Een donkere timer geeft aan hoe lang het duurt om deze eenheid te produceren.

**Opmerking:** als je een productierij wilt beginnen, klik je meerdere keren op het pictogram van de eenheden die je wilt bouwen. Er verschijnt een nummer op het pictogram dat aangeeft hoeveel eenheden je hebt besteld.

Zodra de training is afgelopen, verlaat de eenheid het gebouw en meldt hij zich bij je.

### ENERGIEBEHEER VAN DE BASIS

Je basis heeft stroom nodig om goed te kunnen functioneren. Als je meer gebouwen aan je basis toevoegt, heb je ook meer stroom nodig. Als bases te weinig stroom hebben, functioneert de verdediging niet meer en komt de training en productie van gevechtseenheden vrijwel tot stilstand. Je bouwterrein kan een kleine hoeveelheid stroom genereren, maar je hebt meer nodig. Daarvoor hebben de geallieerden Power Plants (krachtcentrales), de Sovjets Reactors en het keizerrijk Instant Generators. Als je een krachtcentrale hebt gebouwd, neemt de energiemeter toe.

- \* Op de energiemeter kun je zien hoeveel stroom je hebt en hoeveel stroom je verbruikt.

**Opmerking:** de Sovjet-superreactor heeft een enorme hoeveelheid energie en ontsluit nieuwe technologieën, maar bij vernietiging zal de explosie alle eenheden en gebouwen in de buurt wegvagen.



## GRONDSTOFFEN

Voor de productie van eenheden en gebouwen en het onderzoek naar upgrades heb je credits nodig. Als je een object of actie selecteert waarvoor je moet betalen, wordt dat geld van je rekening afgeschreven.

- ★ Aan het begin van elk spel heb je genoeg geld om basiseenheden en -gebouwen te produceren. Maar om het gevecht te winnen, moet je meer credits verdienen.
- ★ Als je een taak wilt uitvoeren waarvoor je niet genoeg geld hebt, wordt de taak uitgesteld totdat je meer geld hebt verdiend.
- ★ Als je credits wilt verdienen, ga je op zoek naar een ertsmin en bouw je daar een Ore Refinery (raffinaderij). Bij een raffinaderij krijg je een Collector (delfmachine) die automatisch erts verzamelt en dat verkoopt voor credits. Hoe dichter de raffinaderij bij de mijn staat, hoe sneller je grondstoffen verzamelt. Een groen gemarkeerd gebied geeft de optimale plaats aan.

## TECHNOLOGISCHE VOORUITGANG

Veel eenheden kun je versterken met verschillende technologieën, zoals geavanceerde wapens en vaardigheden. Als je in een hogere technologische klasse komt, speel je sterkere eenheden vrij. In elke factie verloopt de technische ontwikkeling anders.

## GEALLIEERDEN

Geallieerden upgraden alles op een bouwterrein of Command Hub (commandocentrale) in één keer. Als je een Defense Bureau (verdedigingsbureau) koopt, kun je de verdediging van al je bases verbeteren. Koop bij het bouwterrein of de commandocentrale een "Heightened Clearance" (verhoogde toegang) om alle eenheid-producerende gebouwen binnen de bouwradius (en de eenheden die zij produceren) op te waarderen. Als je de maximale toegang koopt, heb je de beschikking over de sterkste wapens. Vergeet de uitbreidingsbases niet... een upgrade van het hoofdbouwterrein heeft geen effect op de gebouwen die je daarbuiten hebt.

## SOVJETS

De pragmatische Russen kiezen altijd de kortste weg. Het enige dat de Sovjets voor een upgrade hoeven te doen, is gebouwen neerzetten die nieuwere en betere technologieën produceren. Als je een Super Reactor toevoegt, levert dat je niet alleen meer energie op dan bij standaardreactors, maar kom je ook in de tweede technologische klasse. Van hieruit kun je een Battle Lab (gevechtsslab) bouwen waarmee je de hoogste klassen kunt vrijspelen.

## RIJK VAN DE RIJZENDE ZON

Het keizerrijk ontwikkelt zich gebouwd voor gebouwd, een beetje tussen de geallieerden en de Sovjets in. Eenheid-producerende gebouwen worden afzonderlijk opgewaardeerd nadat gebouwspecifieke upgrades zijn onderzocht. Dat maakt de opwaardering van een startend leger goedkoper, maar je moet vooraf wel goed bedenken welke troepen je wilt versterken. En om de topklasse-upgrades te verkrijgen, moet je eerst een Nanoteck Mainframe bouwen, en dat is niet goedkoop.

## SPECIALE VAARDIGHEDEN EN CONTEXTUELE AANVALSMETHODEN

Alle troepen en voertuigen onder jouw bevel hebben specifieke vaardigheden, zoals de mogelijkheid verschillende wapens te gebruiken, tegenstanders te verminken of tot een andere eenheid te transformeren.

Eenheden hebben meestal een primaire en een speciale vaardigheid die of tegen vijanden is gericht en bij activering onmiddellijk effect heeft, of de mogelijkheid biedt tussen primaire en speciale vaardigheden te schakelen. Voor de meeste speciale vaardigheden heb je geen grondstoffen nodig (voor sommige wel). Ze hebben echter wel een afkoelingsperiode nodig voordat ze opnieuw kunnen worden gebruikt.

- ★ Als je een speciale vaardigheid wilt gebruiken, selecteer je de bijbehorende eenheid en druk je op de F-toets. Je kunt ook rechtsonder in het gevechtsvenster op het venster van de eenheid klikken.

Sommige eenheden kunnen hun aanvalsmethode automatisch aan de situatie of het type vijand aanpassen.

Bij contextuele aanvalsmethoden verandert de normale aanvalsaanwijzer in een ander symbool.

**Opmerking:** ga naar [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com) voor meer informatie over speciale vaardigheden en contextuele aanvalsmethoden.

## REPARATIES

Nadat je gebouwen door de vijand te grazen zijn genomen, moeten ze weer in topconditie worden gebracht. Reparaties kosten geld, maar lang niet zo veel als het vervangen van een verwoest gebouw. Selecteer het gebouw dat je wilt repareren en druk op de C-toets.

## TROEPEN AANSTUREN

Een goede commandant voelt precies aan wanneer hij zijn troepen moet laten aanvallen, verdedigen of terugtrekken. Een briljante commandant geeft deze bevelen snel en duidelijk.

## BASISVERPLAATSING

### Verplaatsing

Selecteer de eenheden die je wilt verplaatsen. Plaats de aanwijzer in het gevechtsvenster op de gewenste locatie en klik erop met de rechtermuisknop.

### Aanval

Selecteer een of meer eenheden en plaats de aanwijzer boven de vijandelijke eenheid die je wilt aanvallen. De aanwijzer verandert in een doelpictogram. Klik met de rechtermuisknop op het doel.

### Verzamelpunten

Als je een Rally Point (verzamelpunt) wilt instellen voor alle eenheden die je bij een gebouw hebt geproduceerd, selecteer je eerst het gebouw. Klik vervolgens met de rechtermuisknop op het slagveld om de locatie te selecteren waar je eenheden zich moeten verzamelen.

**Opmerking:** nadat je een verzamelpunt hebt ingesteld, gaan je getrainde eenheden vanuit de barakken direct naar dit punt toe.

## GEVECHTSHOUDINGEN

Zet je eenheden in een gevechtshouding die bij de situatie past. Om de gevechtshouding te veranderen, selecteer je de eenheid of groep en druk je op de bijbehorende toets.

### Aggressive (aanval)

**Alt-A.** Je eenheden gaan naar alle vijanden binnen hun gezichtsveld, vallen ze aan en achtervolgen ze.

### Guard

#### (wachthouding, standaard)

**Alt-S.** Je eenheden gaan naar vijanden binnen hun gezichtsveld en vallen aan. Als de vijand zich terugtrekt of is verslagen, keren je eenheden terug naar hun beginposities.

### Hold Ground (verdediging)

**Alt-D.** Je eenheden blijven op de plaats, maar vuren op alle vijanden die binnen hun bereik komen. Dit is een geschikte houding voor verdedigingsstrategieën of artillerie-eenheden.

### Hold Fire (niet-vuren)

**Alt-F.** Je eenheden vuren niet terug en achtervolgen geen vijandelijke troepen. Dit is nuttig voor stealth-eenheden.

## ERVARINGSNIVEAU

Elke keer wanneer je eenheden vijandelijke eenheden en gebouwen aanvallen, neemt hun ervaring toe. Wanneer een eenheid genoeg ervaring heeft verzameld, wordt deze naar een hoger veteraan-niveau gepromoveerd. In het gevechtsvenster geeft een pictogram het niveau van je eenheden aan. Gepromoveerde eenheden beschikken over meer vaardigheden.

### Veteran

Kunnen meer schade aanrichten en raken minder snel gewond dan standaard-eenheden.

### Elite

Kunnen meer schade aanrichten en raken minder snel gewond dan veteranen.

### Heroic

Kunnen meer schade aanrichten dan elite-troepen en vallen sneller aan, raken nog minder snel gewond en genezen automatisch als ze niet in gevecht zijn.



## DREIGINGSMETER

Op de dreigingsmeter zie je hoe hevig je in gevecht verkeert. Een verhoogd dreigingsniveau zorgt ervoor dat je overgebleven troepen sneller een hoger niveau bereiken. Het verhoogt ook de snelheid waarmee je Security Points (veiligheidspunten) verdient om topgeheime protocollen te kopen. De keerzijde van een hoog dreigingsniveau is dat je waarschijnlijk flink te grazen wordt genomen door de vijand.

## FORMATIE-VERPLAATSING

Wanneer je een grote troepenmacht hebt, kun je het beste je eenheden in formaties groeperen en ze verplaatsen met Formation Move (formatie-verplaatsing). Met de formatiefunctie worden je troepen automatisch in een formatie gegroepeerd. Formaties verplaatsen zich met de snelheid van de traagste eenheid.

- ★ Voor een formatie-verplaatsing klik je met de linker- en rechtermuisknop en sleep je door de eenheden om de opstelling te veranderen. Je eenheden gaan nu naar de geselecteerde plaats en groeperen zich daar volgens de formatie die je hebt aangegeven.

**Opmerking:** als je voor formaties Hold Ground (verdedigingshouding) gebruikt, kun je een defensieve linie vormen. Je kunt de formatiefunctie ook gebruiken in combinatie met een verplaatsingsbevel.

## AANVAL-VERPLAATSING

Als je eenheden het bevel Attack Move geeft (aanval-verplaatsing), vallen ze alle vijandelijke eenheden of basisverdedigingen aan die ze op weg naar hun bestemming tegenkomen. Dit is een effectieve manier om vijanden aan te vallen of een vijandelijke basis te bestormen.

- ★ Selecteer de eenheden die je een aanval-verplaatsingsbevel wilt geven, druk op de A-toets en klik met de rechtermuisknop op het gebied of het neutrale gebouw waar je ze naar toe wilt sturen.

## GEBOUWEN BEZETTEN MET INFANTERIE



Veel burgergebouwen en sommige andere gebouwen kunnen ook dienen als bescherming en versterking van de infanterie. Infanterie in een bezet gebouw is beter beschermd en heeft een groter aanvalsbereik. Vijandelijke troepen die eenheden in bezette gebouwen willen aanvallen, moeten eerst het gebouw flink beschadigen. Daarna zullen de eenheden het gebouw vanzelf verlaten.

- ★ Als je een gebouw wilt bezetten, selecteer je de infanterie-eenheden en klik je met de rechtermuisknop op een leegstaand gebouw. Niet alle infanterie-eenheden kunnen gebouwen bezetten (Attack Dogs, War Bears en Tesla Troopers bijvoorbeeld niet).

**Opmerking:** sommige eenheden beschikken over aanvalstechnieken waarmee ze vijandelijke troepen in een bezet gebouw onmiddellijk kunnen uitschakelen.

## KISTEN



Kisten zijn mooie aanwinsten. Breek ze open, want er zit altijd wel iets in dat je goed kunt gebruiken, zoals credits, geneeskracht of een ervaringsupgrade.

- ★ Als je een kist wilt bemachtigen, verplaats je eenheden naar de positie van de kist.

# TACTIEK VOOR GEVORDERDEN

Als je de basisbesturing onder de knie hebt, kun je je richten op strategieën die naar de overwinning leiden.

## BASIS BOUWEN

Vaak is de strijd al beslist voordat je de vijand tegenover je hebt. Aangezien je het grootste deel van de tijd aan het vechten bent, zijn de beslissingen die je heel vroeg in het spel maakt van groot belang voor de uitkomst. Je moet eerst leren hoe je snel en effectief een goed verdedigde basis maakt.

## DOELEN INVENTARISEREN

Richt je vooral op de doelen die het gevaarlijkst of kwetsbaarst zijn. Zelfs een vijand die bijna is verslagen kan nog aanzienlijk veel schade aanrichten. Als je vijanden één voor één uitschakelt, kun je hun linies decimeren en hun troepen verpletteren.

Als je de geselecteerde eenheden op deze doelen wilt afsturen, plaats je de cursor op de vijand die je wilt vernietigen en klik je op de rechtermuisknop.

## HET DODE GEWICHT VERKOPEN

Als vijandelijke troepen de gebouwen in je basis dreigen te vernietigen en de situatie niet meer te redden is, kun je overwegen de gebouwen te verkopen voordat er niks meer van over is. Je krijgt niet de hoofdprijs, maar het is beter dan een rokend gat in de grond. Druk op de **Z**-toets om het speltipe Sell (verkopen) te openen.

## HET RECHT VAN DE SLIMSTEN

Engineers (genie-eenheden) zijn zwak en meestal ongewapend. Ze hebben maar één functie: ze veroveren vijandelijke gebouwen en ondersteunen je met hun technische kennis. Een slimme commandant smokkelt zijn genie-eenheden voor sabotagemissies achter de vijandelijke linies of stuurt ze op een neutraal tech-gebouw af om het in te nemen.

Als ze goed worden ingezet, kan een handjevol genie-eenheden meer bereiken dan een heel leger. Het kan natuurlijk geen kwaad een paar infanteristen mee te sturen om ze te beschermen.

**Opmerking:** als je je vijand echt wilt vernederen, verkoop je een veroverd gebouw onmiddellijk of gebruik je het om snel eenheden voor je eigen leger te produceren.

## SPIONAGE

De geallieerden en het keizerrijk kunnen ook infiltranten inzetten om de vijand te saboteren. Zij gebruiken stealth- en camouflagetechnieken om vijandelijke gebouwen binnen te dringen. Spionnen en Shinobi kunnen de oorlogsmist omzeilen en belangrijke informatie doorgeven over de positie van de vijand. Dit levert je een geweldig voordeel op bij het plannen van je aanval. Vergeet niet dat Bears, Dogs, en Burst Drones vijandelijke spionnen kunnen opsporen, ongeacht hun vermomming.

## AHTERWAARTSE TERUGTREKKING

Tanks en bepantserde voertuigen lijden meer schade als ze vanaf de zijkant worden aangevallen. Aan de achterkant zijn ze zelfs nog kwetsbaarder. Gebruik deze informatie om je troepen goed te beschermen.

## GEAVANCEERDE BEVELEN VOOR EENHEDEN

Je eenheden kunnen zelfstandig op nieuwe situaties reageren. Zo openen ze het vuur als vijandelijke eenheden binnen hun bereik komen. Maar als het op complexere tactieken aankomt, hebben ze leiding nodig... jouw leiding. En jij hebt een heel arsenaal aan speciale manoeuvres om de strijd naar je hand te zetten.

## AANVAL-VERPLAATSING

Als je eenheden het bevel Attack Move geeft (aanval-verplaatsing), vallen ze alle vijandelijke eenheden of basisverdedigingen aan die ze op weg naar hun bestemming tegenkomen. Dit is een effectieve manier om vijanden aan te vallen of een vijandelijke basis te bestormen.



- ★ Selecteer de eenheden die je een aanval-verplaatsingsbevel wilt geven, druk op de **A**-toets en klik met de rechtermuisknop op het gebied waar je ze naar toe wilt sturen.

**Opmerking:** je kunt ook een Force Attack (dwang-aanval) op een neutraal gebouw uitvoeren. Klik met de rechtermuisknop op een neutraal gebouw om het aan te vallen.

## TERUGTREK-VERPLAATSING

Als geselecteerde eenheden die daartoe in staat zijn het bevel Reverse Move (terugtrek-verplaatsing) krijgen, lopen ze achteruit richting de doellocatie. Hierdoor kunnen ze zich terugtrekken terwijl de sterker gepantserde voorkant naar de vijand gericht blijft.

- ★ Selecteer de eenheden die je een terugtrek-verplaatsingsbevel wilt geven, houd de **D**-toets ingedrukt en klik op de rechtermuisknop.

## DWANG-AANVAL

Eenheden die een het bevel Force Attack (dwang-aanval) hebben gekregen, vuren automatisch op het doelwit, ongeacht loyaliteit of locatie. Geef artillerie een dwang-aanvalsbevel boven open terrein om je positie te behouden.

- ★ Selecteer de eenheden die je een dwang-aanvalsbevel wilt geven, houd de **CTRL**-toets ingedrukt en klik op de rechtermuisknop.

## ROUTE-VERPLAATSING

Bepaal een aantal doelen en laat je eenheden ze achter elkaar aanvallen en uitschakelen. Je eenheden verwoesten alle doelen en trekken zich daarna terug.

- ★ Om doelen aan de route toe te voegen, houd je de **ALT**-toets ingedrukt en klik je op de doelen in de volgorde waarop deze moeten worden aangevallen.

## TOPGEHEIME PROTOCOLLEN

Elke factie kan een uitgebreide reeks ondersteuningskrachten kopen en inzetten om het tij van de strijd op slag te keren. Topgeheime protocollen zijn of op de aanval of op de verdediging gericht (of op allebei), maar ze zijn altijd spectaculair. Je koopt protocollen met veiligheidspunten die je in de strijd hebt verdiend en je kunt ze gebruiken wanneer je wilt. Ze hebben echter wel een afkoelingsperiode nodig nadat je ze hebt gebruikt.

Als je een protocol wilt gebruiken, klik je op het menu Top Secret Protocol links onder in het gevechtsscherm en selecteer je het gewenste protocol.

- ★ Als je de strijd aangaat, verdien je geleidelijk aan veiligheidspunten. Daarmee kun je protocollen vrijspelen. Op de meter onder de radar kun je zien hoe ver je nog verwijderd bent van het volgende veiligheidspunt.
- ★ Elk niveau heeft zijn eigen protocollen. Je moet eerst de protocollen op de lagere niveaus vrijspelen voordat je gebruik kunt maken van de geavanceerdere krachten.
- ★ Als je een protocol hebt gebruikt, heeft het een afkoelingsperiode nodig voordat je het opnieuw kunt gebruiken.

## SUPERWAPENS EN ULTIEME WAPENS

Sommige conflicten lopen zo hoog op dat er massavernietigingswapens worden ingezet, waarmee hele legers in een klap worden weggevaagd.

Superwapens zijn verdedigingswapens; ondoordringbare schilden die je troepen tijdelijk tegen elke aanval beschermen. Ultieme wapens vernietigen alles wat ze tegenkomen. Deze wapens komen vooral goed van pas als de vijand zich diep heeft ingegraven of het gevecht in een impasse raakt.

Superwapens en ultieme wapens worden opgebouwd uit de secundaire bouwrij en hebben een afkoelingsperiode.

**Tip:** hoewel superwapens enorm veel kracht hebben, hoeft dat nog niet te betekenen dat daarmee het spel is afgelopen. Houd een aantal troepen achter de hand om de eventuele overlevenden uit te schakelen.

## SKIRMISH (VRIJ GEVECHT)

Vrije gevechten zijn gevechten voor één speler waarbij je het tegen een of meer co-commandanten van verschillende facties moet opnemen. Iedere tegenstander heeft zijn eigen stijl en tactiek. Zorg dus dat je bent voorbereid op hun aanvallen en maak gebruik van hun zwakke punten.

- \* Selecteer nu in de menu's het gewenste aantal tegenstanders, de kaarten, de moeilijkheidsgraad en de grondstoffen. Daarna kies je je eigen factie en kleur. Klik op de knop Begin en stort je in het strijdgevecht.

**Opmerking:** als je een eerder opgeslagen vrij gevecht wilt laden, selecteer je achtereenvolgens SOLO PLAY (solospel), LOAD (laden) en het spel waarmee je verder wilt spelen.

De vijand totaal vernietigen is niet altijd een kwestie van gewoon aanvallen. Ga de uitdaging aan in het speltype Commander's Challenge en neem de wapens op in vijftig unieke campagnes, elk met speciale regels en voorwaarden voor de overwinning.

Voltooi de primaire uitdagingen (met een cirkel) om vooruit te komen in het speltype en voltooi extra missies (met een driehoek) om nieuwe eenheden en superwapens vrij te spelen. Voltooi elke uitdaging binnen de tijd en laat zien dat je over de vaardigheden beschikt om je aan elke situatie aan te passen.

Je beschikt over beperkte grondstoffen, dus gebruik alles wat je hebt en leer beperkingen om te zetten in strategische voordelen.

Als je snel en efficiënt moeilijke scenario's weet te voltooien, ontvang je een extra geldbonus.



## COMMANDER'S CHALLENGE



### DE RED ALERT-KNOP

Met deze wanhoopsdaad kun je de overwinning op het laatste moment naar je toe trekken, maar tegen een hoge prijs.

Als je meer dan \$10.000 aan geld hebt, verschijnt de Red Alert-knop automatisch wanneer je Dreigingsmeter volloopt. Effecten van de Red Alert-knop:

- \* Al je actieve eenheden krijgen meteen het hoogste veteraanniveau.
- \* Je krijgt beschikking tot \$50.000 van je geld.
- \* Je Dreigingsmeter springt naar nul.
- \* Je score voor die uitdaging wordt als ongeldig gemarkeerd.

Door de knop te gebruiken, verspeel je het recht op de tijdbonus, maar je kunt zo wel moeilijke uitdagingen voltooien om geavanceerde eenheden vrij te spelen. Als je de knop gebruikt en nog steeds verliest, ben je je geld kwijt.

Gebruik de Red Alert-knop verstandig.

## YURIKO OMEGA

Topwetenschappers van het Rijk wilden nieuwe helderziende krijgers ontwikkelen die met hun geestelijke krachten de vijand zouden kunnen verslaan. Het resultaat van hun experimenten was een monster. Een monster dat ze vervolgens tot waanzin dreven.

Leid het schoolmeisje Yuriko Omega op haar angstaanjagende campagne. Je hoeft je geen zorgen te maken over bases bouwen of beheer van grondstoffen. Achterhaal het geheime verleden van Yuriko om haar verwoestende psionische krachten te versterken en laat haar wraak nemen op haar makers.

**Opmerking:** in de campagne van Yuriko is de opdracht Attack Move (aanval-verplaatsing) niet beschikbaar. De linker- en rechtermuisknop worden alleen gebruikt voor gewone verplaatsingen.

# EENHEDEN

Je hebt een groot aantal troepen onder je bevel, elk met een eigen unieke functie en speciale vaardigheden. Als je wilt winnen, moet je weten wanneer, waar, en vooral hoe, je ze moet inzetten.

## GEALLIEERDEN INFANTERIE



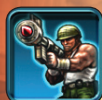
**ATTACK DOG:** Deze speciaal getrainde Duitse herders zijn uitblinkers in het opsporen van hinderlagen tijdens veldverkenning en het bewaken van belangrijke locaties. Ze kunnen ook worden ingezet in lichte gevechten. Hun met sonische technologieën versterkte gebel bedwelmt de vijand.



**ENGINEER:** Engineers (genie-eenheden) zien er ongewapend uit, maar hun tassen zitten vol gadgets waarmee ze technologieën kunnen inzetten en vorderen en tenten voor de verzorging van gewonde soldaten kunnen opzetten. De beste genie-eenheden veroveren in een paar seconden een vijandelijke fabriek, maar zonder gewapende begeleiding komen ze meestal niet ver.



**PEACEKEEPER:** Peacekeepers, de frontlinie-soldaten van het geallieerde leger, zijn in eerste instantie verdedigers, maar hebben ook de nodige aanvalskwaliteiten. Doordat ze zowel jachtgeweren als oproerschilden hebben, zijn ze vaak beslissend in de strijd.



**JAVELIN SOLDIER:** Deze soldaten bieden zware ondersteuning met hun speciale grond-luchtafweer- en antivoertuigraketten. Alsof het gebruik van deze verwoestende wapens nog niet genoeg is, kunnen Javelin-soldaten ook vijandelijke doelen 'markeren' om nog meer schade aan te richten.

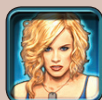
**NIEUW!**



**CRYO LEGIONNAIRE:** Deze specialisten zijn bewapend met de unieke cryo-technologie van de geallieerden. Ze kunnen vijanden bevriezen en er vervolgens tegenaan vliegen om ze uiteen te laten spatten.



**SPY:** De spion is een meestervermommer die in de huid van de vijand kan kruipen en zo met gemak hun bases kan binnendringen. Hoewel spionnen ongewapend zijn, zijn ze van onschatbare waarde: ze stelen vijandelijke info, saboteren bases en bieden vijandelijke troepen geld om over te lopen.



**TANYA:** Als iets compleet moet worden weggevaagd, sturen de geallieerden Tanya. Met haar machinepistolen en C4-explosieven is ze bijna elke tegenstander de baas - te land, ter zee en in de lucht - en met haar tijd-riem springt ze 10 seconden terug in de tijd... mocht er toch iets misgaan.



## VOERTUIGEN



**RIPTIDE ACV:** Een kleine en wendbare hovercraft met een machinegeweer en twee torpedobuizen voor troepentransport en vuursteun.



**MULTIGUNNER IFV:** De IFV is een robuust bepantserd infanteriegevechtsvoertuig met een raketwerper die zich aanpast aan de wapens van de passagiers.

**NIUW!**



**PACIFIER FAV:** De Pacifier kan zich niet erg snel verplaatsen, maar het dubbele anti-infanterie-geschut houdt de vijand op afstand. Eenmaal op de plaats van bestemming aangekomen, wordt de Pacifier omgebouwd tot een stationaire belegeringseenheid, van waaruit grote gebieden kunnen worden bestookt met artillerie.



**GUARDIAN TANK:** De ruggengraat van de pantsereenheden van de geallieerden. Als z'n 90mm-kanon het probleem niet kan oplossen, kan de Guardian doelen markeren die met zwaarder geschut kunnen worden weggevaagd.



**MIRAGE TANK:** De Mirage is een precisie-instrument vergeleken met de brute Guardian. Het is een stealth-tank met een spectrumdispersie-kanon dat metaal verzengt. De actieve camouflage kan ook worden gebruikt om troepen in de buurt te verbergen.

**NIUW!**



**FUTURETECH X1 TANK:** Dit kroonjuweel van FutureTechDit beschikt over een neutronenwapen dat het doelwit en alles eromheen wegvaagt en heeft ook een 'death ray' die zijn naam meer dan waardig is.



**ATHENA CANNON:** De Athena is gekoppeld aan lasersatellieten in de ruimte en kan indrukwekkend - en verwoestend - vuur laten neerkletteren. De satellieten kunnen de Athena ook tijdelijk tegen aanvallen beschermen.



**PROSPECTOR:** Dit pretentieloze, ongewapende werkpaard houdt de geallieerde troepen operationeel. Prospectors zijn verzamelen continu erts en leveren het af ter verwerking. Ze kunnen ook worden ingezet als zelfvoorzienende buitenpost voor de uitbreiding van bases.



**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE:** De MCV is een sterk en veelzijdig amfibievoertuig. Het wordt gebruikt om vooruitgeschoven bases op te zetten, grondstoffen te verzamelen, ondersteuningsvoertuigen te maken en geallieerde troepen te trainen. Commandanten geven altijd de hoogste prioriteit aan het beschermen van de MCV.

## VLIEGTUIGEN



**VINDICATOR:** Bommenwerper voor de middellange afstand met twee lasergestuurde bommen voor tactische aanvallen tegen grondtroepen.



**CRYOCOPTER:** Een experimentele lichte helikopter met het nieuwste op het gebied van niet-dodelijke wapens: een bevroeringsstraal voor het gewone werk en een indrukwekkende verschrompingsstraal voor speciale gelegenheden.



**APOLLO FIGHTER:** Een superieure luchtgevechtsjager die is uitgerust met straalwapens en Mach-3-functies en wordt bestuurd door de beste piloten van de geallieerden.



**HARBINGER GUNSHIP:** Het Harbinger Gunship doet maar twee dingen wanneer het wordt ingezet: het draait om het gekozen doelwit heen en blijft het bombarderen met raketten en kogelvuur.



**CENTURY BOMBER:** Deze in de V.S. gebouwde robuuste vliegtuigen kunnen zwaarbevaakte kampen tot puin bombarderen, waarna parachutisten er kunnen huishouden.

## MARINE



**DOLPHIN:** Getrainde dolfijnen die worden ingezet om vijandelijke vloten te verkennen of aan te vallen met sonische verstoorers.



**HYDROFOIL:** Een lichte skiff voor surveillance en verdediging, met twee venijnige extraatjes: een 20mm Icarus-kanon en een wapenstoorzender.



**ASSAULT DESTROYER:** Angstaanjagend amfibisch oorlogsschip met gauss-kanon, dieptebommen en magnetische bepantsering om onbeschermd bondgenoten buiten schot te houden.



**AIRCRAFT CARRIER:** Een drijvend vliegdekfort met pelotons Sky Knight-gevechtsrobots voor de korte afstand en verwoestende Blackout-raketten om alle elektrische apparaten in het explosiebereik te verzengen.



## GEBOUWEN



**CONSTRUCTION YARD:** De basis voor alle operaties van de geallieerden. Op de Construction Yard (bouwterrein) worden gebouwen geproduceerd waarin troepen worden getraind en voertuigen worden gemaakt. Vervolgens worden toegangsrechten vrijgegeven waarmee je de beschikbare technologieën kunt upgraden.



**BOOT CAMP:** Een eersteklas trainingskamp voor de infanteristen, dieren, spionnen en specialisten van de geallieerden.



**POWER PLANT:** Power Plants (krachtcentrales) houden alle basisgebouwen en verdedigingssystemen draaiend. Als een basis niet genoeg stroom heeft, stopt de productie.



**ARMOR FACILITY:** In deze pantserfabriek worden alle landvoertuigen van de geallieerden in elkaar gezet, van bepantserde wagens tot Mirage-tanks.



**SEAPORT:** In seaports (zeehavens) wordt gewerkt aan een marinemacht waarvoor geen zee te hoog is.



**AIRBASE:** De verovering van het luchtruim begint bij de airbase (luchtbasis). Hier worden dingen gebouwd die vliegen... en schieten en bombarderen.



**ORE REFINERY:** De Ore Refinery (ertsraffinaderij) is het centrum van de geallieerde economie. Hier wordt het door Prospectors geleverde erts omgezet in credits. Bij elke raffinaderij krijg je één Collector (ertsverzamelaar).



**COMMAND HUB:** Een Command Hub (commandocentrale) is een buiten het bouwterrein gelegen basis waarmee je veroverde gebieden kunt uitbreiden. Vanuit een commandocentrale kun je ook eenheden in de buurt opwaarderen.



**DEFENSE BUREAU:** Als je eenmaal de technologische klasse hebt bereikt om een Defense Bureau (verdedigingsbureau) te bouwen, staat de deur tot ultrawapens en superieure verdediging wagenwijd voor je open.



**MULTIGUNNER TURRET:** Elementaire verdediging van je basis. Als je een Multigunner Turret (multikanon-geschut) bemand met infanteristen, worden zijn wapens aangepast aan die van de inzittenden.



**SPECTRUM TOWER:** Geavanceerde basisverdediging met eenzelfde soort spectrumdisspersie-kanon als de Mirage-tank.



**CHRONOSPHERE:** De Chronosphere kan eenheden razendsnel naar elk gewenst punt op het slagveld teleporteren, wat een enorm tactisch voordeel oplevert. De Chronosfeer kan eenheden ook naar vijandelijke gebieden verplaatsen. De teleportatie is dodelijk voor infanteristen.



**PROTON COLLIDER:** De basis-killer Proton Collider (protonbotser) wordt door de geallieerden beschouwd als laatste redmiddel... en definitieve afrekening.



**FORTRESS WALL:** Verdediging in z'n meest basale vorm. Je koopt deze fortmuur deel voor deel. Als je twee delen dicht bij elkaar op een rechte lijn plaatst, worden ze automatisch aan elkaar gekoppeld.

## SOVJETS INFANTERIE



**WAR BEAR:** De in gevangenschap geboren Sovjet-gevechtsbeer is getraind in vechten en verkennen en heeft met zijn scherpe klauwen en technologisch versterkte gebrul al heel wat vijanden uitgeschakeld.



**COMBAT ENGINEER:** De beste en slimste soldaten hebben als Combat Engineer (gevechtsgenie-eenheid) de taak computers te hacken, sabotage te plegen, vijandelijke eenheden te herprogrammeren en bunkers voor vechtende mannen te graven. Ze krijgen een simpel pistool om zichzelf te verdedigen, voor zover ze er iets aan hebben.



**CONSCRIPT:** Met de nodige mentale conditionering en stevige propaganda achter de kiezen, storten deze slecht getrainde dienstplichtigen zich wildenthousiast in het strijdgewoel; ze beschikken over aanvalsgeweren en smijten met molotovcocktails alsof het niks is.



**FLAK TROOPER:** Fier en vrij na jaren in de Goelag dienen deze diertlijke kanonniers Moeder Rusland door grote luchtafweerkanonnen met zich mee te torsen en vijandelijke pantservoertuigen te ondermijnen. Als ze voor gronddoelen worden gebruikt, zijn hun kanonnen nog indrukwekkender.

**NIEUW!**



**DESOLATOR TROOPER:** Dappere, tandloze, haarloze soldaten die niet bang zijn voor de vijand en ook niet voor hun eigen radioactieve wapens: ze spuiten radioactieve smurrie in het rond en vallen vijanden aan met een wapen dat hun weerstand tegen radioactiviteit vermindert.





**TESLA TROOPER:** Deze mechanische elitepatriotten en hun dodelijke Tesla-kanonnen houden de vijanden van de Sovjets angstig op afstand. Hun enige kwetsbare moment is wanneer ze een verwoestende EMP-aanval uitvoeren, waarmee ze niet alleen de vijand maar ook zichzelf tijdelijk uitschakelen.



**NATASHA:** Sovjet-heldin Natasha is het product van geavanceerde trainingprogramma's. Ze heeft niet meer nodig dan haar trouwe Korshunov-geweer en wrede inborst om de strijd naar haar hand te zetten. Ze kan luchtsteun inschakelen om grotere doelen uit te schakelen of piloten neerschieten om hun vliegtuigen te veroveren voor Moeder Rusland. Wat in Natasha's gezichtsveld komt, sterft.

## VOERTUIGEN



**TERROR DRONE:** Een spinachtige robot die infanteristen en voertuigen net zo venijnig aanvalt als hij eruitziet. Doorboort zijn doelen het liefst zodat hij ze van binnenuit kan slopen, maar kan voertuigen ook met zijn statische straal uitschakelen.

**NIEUW!**



**MORTAR CYCLE:** Deze onverschrokken helden van de Sovjet Unie rijden met hun Mortar Cycles het slagveld in om vijanden aan te vallen met een dodelijke combinatie van Molotov-cocktails en mortieren.



**SICKLE:** Deze lopende wapen-geschutskoepel is ontworpen om oproeren neer te slaan en dus uitermate geschikt om grote menigten onder controle te houden. Hij kan ook over obstakels springen om zijn doel te bereiken.

**NIEUW!**



**REAPER:** Een voorloper van de Sickle, compleet met spring-functie. De Sovjet-technici hebben de poten zodanig ontworpen dat ze breken bij de landing, waarna ze kunnen worden gebruikt om granaten te werpen.

**NIEUW!**



**GRINDER:** Dit duurzame amfibievoertuig verplettert infanteristen, voertuigen en zelfs sommige gebouwen. Dankzij een snelheidsboost kunnen ook vijanden die gillend wegluchten genieten van deze ervaring.



**HAMMER TANK:** Deze krachtpatser, die lange tijd het symbool was van de Sovjet-macht, heeft een ongenadig 85mm-gladloopsgeweer. Daarnaast kan de Hammer gezondheid uit vijanden en kracht uit wapens zuigen om deze daarna voor zijn eigen verwoestende doeleinden te gebruiken.



**APOCALYPSE TANK:** De Sovjet-voorbode van de dood. Om zijn naam waar te maken, had de zware (en logge) Apocalypse al genoeg aan de twee 125mm-kanonnen. De magnetisch enterhaak waarmee hij snellere tegenstanders onder zijn rupsbanden kant trekken, is een leuke bijkomstigheid.



**V4 ROCKET LAUNCHER:** De V4, een mobiele raketwerper, vuurt enorme ballistische lange-afstandsraketten af die bijna elk doel vernietigen of uiteenspatten in mortiergranaten die een groter gebied verwoesten. De V4 moet stationair zijn om te vuren en is dus niet geschikt voor de frontlinie.



**SPUTNIK:** De spoetnik, het kleinere, goedkopere antwoord op de MCV, is voortgekomen uit een mislukt ruimtesondeproject. Tegenwoordig worden er luisterposten mee opgezet, die kunnen worden uitgebouwd tot complete vooruitgeschoven bases.



**ORE COLLECTOR:** Deze zwaar bepantserde pakezels doen gewoon wat ze moeten doen: erts opsporen en vervoeren zodat het verwerkt kan worden.



**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE:** Steeds als de communisten aanspraak maken op een nieuw gebied en hun troepen erop af sturen, blijkt het mobiele constructievoertuig van de Sovjets een uitkomst. Verstandige commandanten sturen dan ook altijd enorme militaire escortes mee om de MCV's te "beschermen". Voor elke uiting van Sovjet-agressie is er een MCV waarmee ze sneller kunnen oprukken.

## VLIEGTUIGEN



**TWINBLADE:** Een aanvalshelikopter met twee bladen die vaak wordt ingezet om vijandelijke infanterie of Sovjet-deserteurs neer te maaien... soms allebei. Heeft vier raketwerpers en twee machinegeweren en is dus goed uitgerust voor zijn taak. Wordt ook gebruikt om infanterie of tanks te vervoeren.



**MIG FIGHTER:** De MiG vertegenwoordigt de Sovjet-kracht in de lucht. Deze jager voor de snelle aanval legt niet snel het loodje, vooral dankzij de M-type-explosieraketten. MiG's staan bekend als heersers van het luchtruim.



**KIROV AIRSHIP:** De trots van het Sovjet-leger. Deze oorlogzeppelins hebben honderden zware bommen aan boord waarmee ze elk gewenst doel van de kaart kunnen vagen. Kirovs zijn traag, maar kunnen een korte snelheidsuitbarsting forceren. Het luchtschip raakt daardoor wel beschadigd.

## MARINE



**STINGRAY:** Listig vernuft. Combinatie van een snel aanvalsschip en Tesla-wapens (met een bemanning die niet weet hoe gevaarlijk die combinatie is). Kan onder water vuren om alles in zijn aanvalsbereik te elektrocuteren.



**BULLFROG:** Amfibisch transportvoertuig waarmee troepen op ongebruikelijke manier worden ingezet: infanteristen worden uit een redelijk nauwkeurig mensenkanon gelanceerd om, ondersteund door het Bullfrog-luchtafweergeschut, de vijand snel en strategisch aan te vallen.





**AKULA SUB:** Deze indrukwekkende onderzeeër spoort vijandelijke schepen op, vernietigt ze en verdwijnt in de diepte. Akula's zijn voorzien van verschillende ladingen torpedo's voor uiteenlopende doelen.



**DREADNOUGHT:** Dreadnoughts zijn speciaal ontworpen om Molot-V4-raketten te vervoeren en in een eindeloos spervuur op land- of zeedoelen af te vuuren. Ze zijn van dichtbij makkelijk te raken, maar gelukkig zijn maar weinig dingen op aarde lang genoeg bestand tegen hun verpletterende bombardement om nog te kunnen aanvallen.

## GEBOUWEN



**CONSTRUCTION YARD:** Op het imposante bouwterrein van de Sovjets worden veel goede gebouwen geproduceerd, waarmee de Russische troepen worden onderhouden en uitgebreid.



**BARRACKS:** In zware trainingsprogramma's worden hier horden waardeloze slaven en criminelen omgeschoold tot gevreesd kanonnenvoer.



**REACTOR:** Het kloppend hart van de Sovjet-basis. De reactor voorziet alle gebouwen en fabrieken van stroom.



**WAR FACTORY:** Automatische geweren, lanceerinstallaties, terreurrobots en tanks... ze komen allemaal uit de War Factory (oorlogsfabriek).



**NAVAL YARD:** Alleen de beste, meest betrouwbare Sovjet-schepen, gebouwd door tevreden contractarbeiders, varen uit vanaf de Naval Yard (marineterrein).



**AIRFIELD:** Op Airfields (vliegvelden) worden de krachtige vliegtuigen gebouwd waarmee de Russische piloten het luchtruim veroveren.



**ORE REFINERY:** Een ertsraffinaderij waarin gewone stenen worden omgezet in de overvloedige rijkdom waarin alle burgers ooit zullen delen. Compleet met Ore Collector (ertsverzamelaar).



**BUITENPOST:** Buitenpost waarmee de Sovjets sneller kunnen uitbreiden.



**SUPER REACTOR:** Deze reactor is een energiebron van jewelste. Hij voorziet talrijke gebouwen van stroom en ontsluit nieuwe technologieën, maar is ook nogal explosief. Er zijn er maar weinig die zijn verwoestende kracht overleven.



**BATTLE LAB:** Het summum van Russisch vernuft. In een Battle Lab (gevechtsslab) worden ultieme wapens en verdedigingssystemen ontwikkeld waarmee de Sovjets een glorieuze overwinning bijna niet meer kan ontgaan.



**CRUSHER CRANE:** Ook met de Crusher Crane zijn de Sovjets weer in het voordeel: met deze sloopkraan kunnen commandanten de productiesnelheid verdubbelen, beschadigde eenheden repareren en oude, waardeloze eenheden slopen voor credits.



**FLAK CANNON:** Deze luchtafweerkanonnen vormen de standaard-luchtafweer van de Sovjet-bases en houden hun luchtruim vrij.



**SENTRY GUN:** Terwijl Flak Cannons het luchtruim verdedigen, vernietigen deze bewakingskanonnen de geallieerde en keizerlijke grondtroepen.



**TESLA COIL:** Opgewaardeerde basisverdediging met dodelijk elektrisch wapentuig. Tesla-soldaten kunnen deze Tesla-spoelen extra lading geven waardoor deze wapens nog dodelijker worden.



**IRON CURTAIN:** Het superwapen Iron Curtain (Ijzeren Gordijn) beschermt burgers door ze tijdelijk onkwetsbaar te maken voor ellendige vijandelijke wapens.



**VACUÛMIMPLOESIEBOM:** Het ultieme Sovjet-wapen. Alles in het doelgebied van deze vacuümimplosieboom wordt opgezogen en vernietigd... mensen, voertuigen en complete bases.



**FORTRESS WALL:** Een sterk staaltje Sovjet-techniek. Deze fortmuur wordt per segment verkocht en houdt op meesterlijke wijze decadent gespuis buiten en het proletariaat binnen.



## RIJK VAN DE RIJZENDE ZON INFANTERIE



**BURST DRONE:** Zelfs kleine robotbellen zijn bereid te sterven op bevel van de goddelijke Yoshiro. Deze explosierobotten verkennen het vijandelijke gebied, klampen zich vast aan langzame voertuigen geven een EMP-stoot af waarbij ze zichzelf opblazen.



**ENGINEER:** Bekwame technici en saboteurs, die ondanks hun rol als bange, kruiperige loonslaven een belangrijke rol spelen bij de uitbreiding van het rijk. Als het echt moet, kunnen ze korte sprintjes trekken zonder te struikelen, maar dit kan erg vermoeiend zijn.



**IMPERIAL WARRIOR:** Moderne samurai. Zwaait er lustig op los met een heilige katana, maar heeft ook een krachtig energiegeweer. Lichte bepantsering wordt met ere gedragen, maar het is het lot en de plicht van iedere keizerrijk-strijder om gehoorzaam voor zijn keizer te sterven.



**TANKBUSTER:** Mannen te voet die erop gebrand en erop toegerust zijn pantservoertuigen aan te vallen. Tankbusters verbergen zich in zelfgemaakte eenmansgaten en komen plotseling tevoorschijn om vijandelijke pantsers met nauwelijks draagbare golfkrachtkanonnen te doorklieven. Zij worden alom gevreesd.



**SHINOBI:** Shinobi zijn meestermoordenaars en -spionnen. Ze doden geruisloos en verdwijnen daarna in het niets. De moordenaars-elite van de keizer houdt vast aan oude methoden: de shuriken, de rookbom en het zwaard.



**ROCKET ANGEL:** Vrouwen zijn niet toegestaan in de strijd. Behalve als het hyperactieve meisjes in ultramoderne gevechtspakken zijn met verlamdende zwepen die raketsalvo's afvuren en alles op hun pad vernietigen. En dat zijn de raketengelen.



**NIEUW!** **ARCHER MAIDEN:** In de handen van de Archer Maidens wordt de eeuwenoude kunst van kyudo gecombineerd met high-tech energiebogen. Ze kunnen vliegtuigen neerhalen of grondoelen uitschakelen met hun indrukwekkende Arrow Storm-vaardigheden.



**YURIKO OMEGA:** Niemand weet hoe Yuriko Omega is ontstaan. Wat nu van belang is, is dat haar geest de vijand zonder mededogen vernietigt. Verkijk je niet op haar onschuldige schoolmeisjes-uiterlijk. Yuriko is een bijna oncontroleerbaar monster dat haar angstwekkende psionische kracht gebruikt in naam van de keizer.

## VOERTUIGEN



**MECHA TENGU:** De op twee manieren inzetbare jager Mecha Tengu verandert zonder problemen in een Jet Tengu en weer terug. Zo kunnen piloten met het automatische 20mm-kanon gemakkelijk lucht- of gronddoelen bestoken.



**SUDDEN TRANSPORT:** Dit amfibische en snelle transportvoertuig werd door keizerlijke wetenschappers ontwikkeld om de beperkte troepen snel en veilig te stationeren. Het kan zich vermommen als een ander voorwerp of vijandelijk voertuig.



**Tsunami TANK:** De Tsunami, de basistank van het keizerrijk, kan zo nodig tot amfibievoertuig transformeren. Zijn pantserdoorborende kanon is zwakker dan dat van andere tanks, maar speciale nanodeflectoren kunnen de meeste aanvallen neutraliseren.



**STRIKER-VX:** De tegenhanger van de Tengu. De VX kan naadloos tussen anti-luchtmecha en anti-grondhelikopter schakelen en met zwermen raketten de vijand wegvagen.



**NIEUW!**

**STEEL RONIN:** Een snelle robot bewapend met een krachtig laserzwaard. Steel Ronin sabelt vijanden van het Rijk neer en laat dan explosieve energiegolven op ze los om ze te verwoesten.



**KING ONI:** Weinigen overleven de felle oogstralers van koning Oni, de gigantische robotbewaker van het keizerrijk. Of hij nu tanks vermorzelt in zijn enorme armen of hele legers tot as smelt, King Oni maakt zijn demonische naam meer dan waar.



**WAVE-FORCE ARTILLERY:** Deze mobiele artillerie-eenheid gebruikt geen ballistische projectielen maar een verwoestende deeltjes-straal, waarmee hele forten aan flarden worden geblazen in een paar schoten. Of minder nog, als de artillerie eerst helemaal is opgeladen.



**ORE COLLECTOR:** Een gepantserde delfmachine die snel de grondstoffen moet verzamelen waarmee de troepen van het rijk worden geproduceerd. Als extra voorzorg is hij uitgerust met een klein maar effectief opklapbaar kanon.



**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE:** De keizerlijke variant van het mobiel constructievoertuig, opgebouwd uit die van de geallieerden en de Sovjets, werkt op vrijwel dezelfde manier. Er worden vooruitgeschoven bases en verwerkingscentra opgezet om de invloed van de keizer te vergroten.



**NANOCORE:** Nano-kernen, een wonder van moderne technologie, zijn apparaten ter grootte van een vrachtwagen die geschikt zijn voor alle terreinen. Binnen enkele seconden kunnen ze zichzelf uitpakken tot grote militaire gebouwen. Zo kunnen keizerlijke troepen snel en efficiënt nieuwe gebieden binnendringen.



## MARINE



**YARI MINISUB:** Lichte, tweemans-onderzeeër voor gevecht en verkenning. Yari's zijn bewapend met torpedo's, maar hun beste wapen is de bereidheid van de bemanning om kamikaze-aanvallen uit te voeren op vijandelijke schepen.



**SEA-WING:** De Sea-Wing is een snelle, wendbare bommenwerper die kan veranderen in een aanvalsonderzeeër. Hun Aozora-lucht/zee-raketten hebben ook twee functies: ze kunnen vijandelijke schepen zowel van boven- als van onderaf bestoken.



**NAGINATA CRUISER:** De schepenjagers van de keizerlijke marine. Een Naginata naderd zijn slachtoffers met enorme snelheid en lanceert een waaier van torpedo's. Verscheidene doelen worden zo vernietigd voor ze kans krijgen terug te schieten.



**SHOGUN BATTLESHIP:** De majestueuze trots van het keizerrijk, prachtig en afschrikwekkend. De Shogun is een massavernietigingswapen dat kustlijnen bombardeert en niets overleefd laat staan. De Shoguns worden zo zwaar verdedigd dat nog nooit enige reparatiewerkzaamheden nodig zijn geweest na een slag.

**NIEUW**



**GIGA FORTRESS:** Indrukwekkend qua grootte én qua vaardigheden. Het fort 'The Emperor's Pearl' kan worden getransformeerd van een varend wonder tot een vliegend aanvalsplatform dat vijandig gebied in duisternis werpt. Door de geavanceerde raketsystemen en kanonnen is dit elegante schip vaak het laatste dat de vijanden van het Rijk zien voor ze sterven.

## GEBOUWEN



**CONSTRUCTION YARD:** De keizerlijke tegenhanger van het westerse bouwterrein heeft een uniek extraatje: hier kunnen Nanocores (nano-kernen) worden geproduceerd voor snelle uitbreiding naar nieuwe gebieden.



**INSTANT DOJO:** In de instant-dojos worden Yoshiro's gewillige onderdanen aan een rigoureuze training onderworpen waar ze als onverschrokken krijgers uit te voorschijn komen.



**INSTANT GENERATOR:** De instant-generator is de geavanceerde krachtbron waar geavanceerde technologie om vraagt.



**MECHA BAY:** De ervolple technici van deze strijdmachine-platforms produceren strijdeenheden bij de vloet. Veel daarvan kunnen ook als luchtstrijders worden ingezet.



**IMPERIAL DOCKS:** De verovering van de oceanen begint in de Imperial Docks, de keizerlijke havens waar spectaculaire vaar- en vliegtuigen worden gebouwd.



**ORE REFINERY:** Een ertsraffinaderij waarin gedwee de enorme hoeveelheden grondstoffen worden verwerkt die nodig zijn om het keizerlijke leger op te zetten en te onderhouden.



**NANOTECH MAINFRAME:** De ultieme uiting van de keizerlijke technologische superioriteit. Met het nanotech-mainframe kunnen eenheden en wapens tot het uiterste worden verbeterd.



**DEFENDER-VX:** Variabele basisverdediging die zonodig kan transformeren van luchtafweer tot grondafweer.



**WAVE-FORCE TOWER:** Deeltjes-stralen die met deze golfkracht-toren worden afgevuurd maken korte metten met alle vijanden die zo dom zijn om de vooruitgeschoven bases van de keizer aan te vallen.



**NANOSWARM HIVE:** De Nanoswarm Hive (nanozwerm-korf) houdt met zijn schilden alle aanvallen buiten... en alles wat erin zit binnen.



**PSIONIC DECIMATOR:** De afschuwelijke kracht van de psionische decimator wordt op keizerlijk bevel ontketend en maakt vijanden en hun voertuigen en bases met de grond gelijk.



**FORTRESS WALL:** Een adembenemend stuk architectuur en sterke verdediging in één. Fortmuren moeten stuk voor stuk worden opgebouwd en volledig in harmonie zijn met de natuur.



# TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN

## PROBLEMEN MET HET UITVOEREN VAN DE GAME

- \* Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor deze game en of je de meest recente stuurprogramma's (drivers) hebt voor je videokaart en je geluidskaart:  
Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).  
Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).
- \* Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com).

## ALGEMENE TIPS BIJ HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

- \* Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- \* Als de game traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van de game. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- \* Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken en antivirusprogramma's in Windows uit te schakelen. Vergeet niet je antivirusprogramma weer in te schakelen als je klaar bent met spelen.

## PROBLEMEN BIJ HET SPELEN VIA INTERNET

Sluit, voordat je online gaat spelen, alle programma's af die gebruikmaken van file sharing, streaming audio of chatfunctionaliteit. Deze programma's gebruiken soms een groot deel van de bandbreedte van je verbinding, waardoor er vertraging of andere problemen kunnen optreden tijdens het spelen.

Deze game gebruikt de volgende TCP- en UDP-poorten om via het internet te spelen:

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

**UDP : 6500, 6515, 13139, 27900**

Sluit de documentatie van je router of persoonlijke firewall erop na voor informatie over hoe je het gameverkeer via deze poorten kunt laten verlopen. Neem contact op met je systeembeheerder als je wilt spelen via een internetverbinding van een bedrijf.

## CUSTOMER SUPPORT

Als je problemen hebt met deze game, kan de EA Customer Support hulp bieden.

Het bestand *EA Help* biedt oplossingen en antwoorden voor de meest voorkomende problemen en meest gestelde vragen over het gebruik van dit product.

### Het bestand EA Help openen (wanneer de game al geïnstalleerd is):

Gebruikers van Windows Vista: ga naar **Start > Games**, klik met de rechtermuisknop op het pictogram van de game en selecteer de gewenste supportlink uit het menu dat verschijnt.

Gebruikers van eerdere versies van Windows: klik op de link **Technische ondersteuning** in de directory van de game die zich in het volgende menu bevindt: **Start > Programma's (of Alle programma's)**.

### Het bestand EA Help openen (wanneer de game nog niet geïnstalleerd is):

- \* Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.
- \* Dubbelklik op het pictogram Deze Computer op het bureaublad. (Voor Windows XP kan het nodig zijn om in het menu **Start** het pictogram Deze Computer te selecteren).
- \* Klik met de rechtermuisknop op het dvd-romstation waar de gamedisc zich bevindt en selecteer vervolgens **OPEN**.
- \* Open het bestand **Support > Europese hulpbestanden > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

Als je nog steeds problemen hebt bij het installeren of uitvoeren van het spel, kun je ook

**www.electronicarts.nl** bezoeken en klikken op Support. Deze website is altijd actueel en de oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt.

## EA CUSTOMER SUPPORT VIA INTERNET

Als je toegang hebt tot Internet, neem dan eens een kijkje op de website van EA Technische ondersteuning:

**<http://eusupport.ea.com>**

Hier kun je allerlei informatie vinden over DirectX, gamecontrollers, modems en netwerken, maar ook informatie over hoe je je systeem kunt onderhouden en prestaties. Onze website bevat recente informatie over de meest voorkomende problemen, specifieke hulp voor de game en veelgestelde vragen (FAQ's). De oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt. We werken de supportwebsite iedere dag bij, dus neem hier eerst een kijkje om je problemen zo snel mogelijk op te lossen.

## CONTACTINFORMATIE CUSTOMER SUPPORT

Onze Customer Support is ook telefonisch bereikbaar:

Vanuit Nederland	<b>0900 1001666</b>
Vanuit België	<b>0900 10016</b>

**Let op:** dit nummer kost € 0,45 per minuut.

De Customer Support is geopend:

Op werkdagen van 9.00 tot 22.00 uur

Op zaterdag van 12.00 tot 18.00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken. Stuur je e-mail naar:

**[nl.support@ea.com](mailto:nl.support@ea.com)**

Daarnaast kun je ons schriftelijk bereiken. Richt je brief aan:

**Electronic Arts Benelux  
Customer Support  
Postbus 75756  
1118 ZX Schiphol-Tripport  
Nederland**

**Let op:** de meeste problemen kunnen eenvoudiger en sneller worden opgelost als je gebruikmaakt van het online Support Centre. Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.



# GARANTIE

**Opmerking:** Electronic Arts behoudt zich het recht voor, te allen tijde en zonder kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding wordt beschreven. Er berust copyright op deze handleiding en alle software beschreven in deze handleiding. Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de daarin beschreven software mogen niet worden gekopieerd, gereproduceerd, vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of in welke mechanisch leesbare vorm dan ook, zonder de expliciete schriftelijke toestemming van Electronic Arts Limited, Customer Services, P.O. Box 181, Chertsey, KT16 0YL, England, United Kingdom.

## BEPERKTE GARANTIE

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Technische ondersteuning en contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem, het retouradres en een vijfdeurbiljet (voor verzend- en administratiekosten). Deze garantie is een aanvulling op en in het geheel niet in strijd met de grondwettelijke rechten van de consument. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

## BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE EA-NIEUWS

Als je op de hoogte wilt blijven van het laatste nieuws, reviews en exclusieve interviews van Electronic Arts, kun je je natuurlijk registreren. Je ontvangt dan de officiële EA-nieuwsbrief rechtstreeks in je postvak.

**Bezoek onze Nederlandse website op [www.eagames.nl](http://www.eagames.nl) en meld je vandaag nog aan!**

# **COMMAND & CONQUER RED**

## **ALERT 3: UPRISING CREDITS**

### **PUBLISHED BY ELECTRONIC ARTS**

### **A PRODUCTION OF ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES**

#### **Senior Producer**

Amer Ajami

#### **Project Development Director**

Gary Stead

#### **Lead Designer**

Jasen Torres

#### **Art Directors**

Matt J. Britton

Mike Colonnese

#### **Audio Director**

Nick Laviers

#### **Story and Cinematics Producer**

Mical Pedriana

#### **Producer**

Greg Kasavin

#### **Shell & UI Development Director**

Brandon Rose

#### **Design Development Director**

Ofer Estline

#### **Cinematics Development Director**

Harry Jarvis

#### **Art Development Director**

Sean O'Hara

#### **RTS Chief Technical Officer**

Zak Phelps

Lead Engineer

Austin Ellis

#### **Lead Graphics Engineer**

Lutz Latta

#### **Lead Configuration Management Engineer**

Andy McDonald

Animation Director

Adam McCarthy

#### **Lead Visual Effects Artist**

Michael Jones

### **DESIGN**

#### **Game Designers**

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

#### **AI Design and Engineering**

Gavin Simon

#### **Skirmish Map and Balance Designer**

Jeremy Feasel

### **ENGINEERING**

#### **Systems Engineers**

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

#### **Gameplay Engineers**

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

#### **Design Engineer**

John Machin

AI Engineers

Michael Braley

Andrew Garrett

Audio Engineer

Michael Kron

#### **User Interface Engineers**

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

#### **Globant Engineers**

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

### **ART**

#### **Lead Animator**

Michael Laygo

#### **Modelers**

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Environment Artists

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

User Interface Artist

Andrey Kazmin

#### **Visual Effects Artist**

Casey Robinson

Technical Artists

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

#### **Concept Artists**

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

#### **Additional Art**

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

### **PRODUCTION AND DEVELOPMENT**

#### **Associate Producers**

Matthew Ott

Keith Schaefer

#### **Community Manager**

Aaron Kaufman

#### **Studio Project Manager**

Bobby Moldavon

#### **Additional Development Direction**

Wes Eckhart



**Additional Technical Direction**

Wei Shoong Teh

**AUDIO****Senior Sound Designer**

Evan T. Chen

**Sound Designers**

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

**Voice Direction & Sound Design**

David Fries

**Dialogue Editing & Sound Design**

Leilani Ramirez

**Dialogue Editing**

Pete Scaturro

**Recording Facility**

POP Sound

**Recording Engineer**

Michael Miller

**Recordist**

Courtney Bishop

**CINEMATICS****EAALA TEAM****Cinematics Director**

Richard Winn Taylor II

**Producer**

Nina Dobner

**Post-Production Supervisor**

Benjamin Hopkins

**Visual Effects Supervisor**

KaTai Tang

**Writer**

Harris Orkin

Video Editor

Stuart Allison

**Assistant Video Editor**

Joshua E. Basche

**3D Animation/Rendering**

Sangwoo Hong

**Sound Designer**

Edward Cerrato

**LIVE ACTION**

Principal Cast

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Dave Valance

Ron Yuan

Commanders

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

**Production House**

Beach House Films, Executive

Producers: Dave and Patti Coulter

Beach House Producer

Dona Shine

**Director of Photography**

Rich Schaefer

**Set & Production Design**

Cherie Baker

**Set Decorator**

John Kelly

**Wardrobe**

Poppy Canon-Reese

Kevin Lynch

**"Behind the Scenes" Crew**

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Talent Manager

Marci Galea

**Talent Coordinator**

Emily Clark

**VISUAL EFFECTS****HOLLYWOOD-DI****DI Supervisor**

Neil Smith

DI Colorist

Aaron Peak

**VOICE TALENT****Voice Actors**

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

**MUSIC****Music Composed By**

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

**Vocalists**

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

**Music Recording and Mixing Engineers**

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

**EXTERNAL PRODUCTION****Development Director**

Kate Bigel

**Project Manager**

Armando Castillo

**TESTING****Senior QA Director**

Dave Steele

**Senior QA Manager**

Darren Merritt

**Senior Project Lead**

Sean Shimoda

**Senior Test Lead**

Robert Tzong

**QA Leads**

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

**QA Engineer**

Steve Hoey

**QA Automation Programmer**

Zach Fake

**QA Testers**

Nicholas Bennett

George Brauneck

Scott Conrad

Eiton Glover

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

**Compliance Test Lead**

Paul John Jochico

**Compliance Testers**

Darryl Austin  
Jason Jacoby

**Globant Program Manager**

Lisandro Dorfman

**Globant Test Lead Supervisor**

Matias Pedretti

**Globant Senior Test Lead**

Hernan Lauria

**Globant Test Lead Assistants**

Pablo Leiboff  
Juan Manuel Pereda  
Barbara Spampinato

**Globant QA Testers**

Yesica Aciar  
Martin Botto  
Alejandro Cafiero  
Damian Castelli  
Ignacio Fernandez  
Nicolas Fuertes  
Lucas Galvan  
Pablo Kass  
Gabriel Poita  
Rodrigo Portela  
Julian Rodriguez  
Matias Salvatierra  
Isaac Santos  
Jessica Tobia  
Adrian Zarza

**LOCALIZATION**

**Localization Manager**

Joel Börjel

**EUROPEAN**

**LOCALIZATION AND  
INTEGRATION**

**Localization Production**

Stefano Gambaro  
Iina Sainio Kyllikki

**Localization Coordination**

Torben Andersen  
Mathieu Donsimoni  
Marcel Elsner  
Alexander Faißt

Marcin Król

Stefano Mozzi

Mária Nagy

Jan Staník

Anna Tomala

Ana Esther Rodríguez

Pavel Rutski

Thomas Tönnfält

**Localization Programming**

Iñigo Bermejo

Oscar Foley Praderas

Felipe González López

Daniel Gutiérrez Martínez

Jose Pablo Hernandez Cano

Ignacio Rodríguez Rodríguez

**Localization Team**

Eugene Bogdanov  
Israel Delgado  
Blażej Domanski  
Federico Franzoni  
Akos Mikola  
Petr Szycka  
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

**ASIAN LOCALIZATION  
AND INTEGRATION  
International Project Manager**

Kah Hui Teo

**Localization Production**

Jason Chen  
Krispol Jaijongrak  
Wade Lim

**Localization Coordination**

Yun Yue Lim

**Localization Team**

Oh Hyung Kwon  
Pawatpong Nildam  
Boom Park  
Jazz Wang  
Clifford Wu

**QA Test Lead**

Yaoxian Wang

**QA Testers**

Shaun Chew  
Norman Mah  
Terence Teng  
Choon Heok Wee

**MARKETING AND PUBLIC  
RELATIONS  
NORTH AMERICA AND  
GLOBAL**

**Senior Global Product Manager**

David S. Silverman

**Assistant Product Manager**

Bryce Yang

**Global PR Manager**

Andrew H. Wong

**Advertising Manager**

Alonso M. Velasco

**Marketing Assistant**

Nicholas Clifford

**Senior Publicist**

Kerstin Müller

**Lead Marketing Video Editor**

Chase Boyajian

**Marketing Video Editor**

Neel Upadhye



**Assistant Marketing Video Editor**

Jackson Lanzing

**Talent Director, Command & Conquer TV**

Derek C. Schoeni

**Director, IP Approvals**

Sue Garfield

**PACKAGING****Account Manager**

John Burns

**Creative Director**

Holden Hume

**Group Managing Editor**

Dan Davis

**MUSIC****World-Wide Music Exec**

Steve Schnur

**INTERNATIONAL MARKETING & PR****Product Manager, Europe**

Chris Brown

**International PR Coordinator**

Alana Logan

**Product Manager, UK**

Will Graham

**PR Manager, UK**

Jonathan Goddard

**Product Manager, Germany**

Volker Prott

**Marketing Manager, Russia**

Inna Shevchenko

**PR Manager, Russia**

Valentina Zlobina

**Country Manger, Russia**

Tony Watkins

**Product Manager, Netherlands**

Ferry Brands

**Product Manager, Spain**

Juan Larrauri

**PR Manager, Spain**

Jose Valero

**Senior Product Manager, Italy**

Daniele Siciliano

**PR Manager, Italy**

Luciana Stella Boscaratto

**Product Manager, France**

Jérôme Austin

**Product Manager, Brazil**

Ian de Freitas

**PR & Events Manager, Hungary**

Tamás Kováts

**Product Manager, Belgium**

Veerle De Taeye

**Product Manager, Sweden**

Martin Nordenhem

**Product Manager, Australia**

Paul Hellmrich

**PR & Marketing Manager, New Zealand**

Jemma Glancy

**Product Manager, South Africa**

Ralph Spinks

**Senior Business Manager, South Africa**

Chris Gatherer

**Marketing Manager, India**

Yashdeep Bali

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

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

Smiley Face logo TM Smileyworld Ltd.

**SPECIAL THANKS**

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

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

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

The team would like to thank their

family and friends. Without their support, this game would not have been possible:

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, and Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron and Laurie Davis; Hao "Hawk" Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, and Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intriery; Celeste Jacobi; Kristen Jacobsen; Joan Jaekel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csebjia Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, & Tristan Jones; Alex Kasavin; Alexander & Marina Kasavin; Jenna & Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei, and Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael, and Miranda Laviers; 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 & M.J. Noerper; Susan Noerper; Michael Ott; Mallory Ott; Meltem Oztan; Rachel Agnes Panganiban; Jerzy Preisner; Karolina Preisner; Luke Preisner; Ursula Preisner; Atam Rao; Cameron Richey; Krista Richey; Makenna Richey; Jessica Rose; Ramirez Clan; El Sajo; Elliott Schaefer; Jeff and Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy, and Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang and FOT Crew; The Tang Family; Richard & Leah Taylor; Team DrkSide; The Family Torres; Karen Tzong;



Lind Vang; Cindy White; Maresa Wickham; Zerlina Wong; Erin Wood; Raulette Woods; Paola Yap; Roxann Zarchin

We'd also like to thank the entire Command & Conquer community for their undying support and passion for this series

and inspiring us throughout the development of this game. The Marketing and PR group would like to thank:

Nola Armstrong and the girls at the Gillespie Agency; Carl Braun; Richard Morgan Fliehr; Paul Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Rus McLaughlin, Nigel Meiojas;

Dave Meltzer; Volker & Christel Mueller; Scott Prusha; Sherlyn Soo; Matthew Walker; David, Carol, and Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace & Jim Yang

Join Us. We See Farther.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, het EA-logo, Command & Conquer en Red Alert zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren.

WWH01606532MT