

SOLUZIONE DI TIBERIAN SUN

I Westwood, fedeli al motto “squadra vincente non si cambia”, ancora una volta ci hanno riproposto uno splendido RTS che, a giudicare dal numero di richieste pervenute, ha entusiasmato tutti i videogiocatori. Per coloro che non sanno come affrontare una missione e per quelli che non riescono a trarsi d’impiccio da un’intricata situazione ecco questa esauriente soluzione che spero vi aiuterà a portare a termine Tiberian Sun. Buona Avventura!

RED

GDI

MISSIONE 1: REINFORCE PHOENIX BASE

E’ in corso da parte delle forze avversarie NOD un attacco ai civili. Le vostre unità verranno catapultate nell’azione vicino a una base nemica e, grazie alla superiorità numerica, riusciranno a impadronirsene. Da qui in poi tocca a voi estirpare i NOD da questa area.

Costruite una raffineria per il tiberium e, mentre attendete che venga realizzata, perlustrate la zona a Sud della base. Cercate in ogni angolo, difendete i civili ed eliminate tutte le unità nemiche. Ordinate all’Harvester di recuperare del tiberium, investite i vostri pochi averi in una caserma e, man mano che arriveranno gli introiti, ingrossate le file del vostro esercito.



Quando vi riterrete soddisfatti della dimensione del vostro plotone, dirigetevi a Est, superate il ponte, sconfiggete le truppe avversarie che cercheranno di fermarvi e radete al suolo la base. Quando avrete abbattuto tutti gli edifici la missione potrà ritenersi conclusa.

MISSIONE 2: SECURE THE REGION

Vi troverete nuovamente in una regione assoggettata al volere dei NOD: dovrete sì eliminare tutte le forze nemiche, ma bisognerà anche occuparsi dell’evacuazione dei civili. Le postazioni antiaeree impediscono però le manovre di salvataggio: il vostro primo obiettivo sarà quello di sbarazzarvi di queste strutture.

Posizionate l’MCV (è il “Mobile Construction Vehicle”: quello che, una volta posizionato, vi permette di costruire la vostra base) e procedete alla fabbricazione dei primi impianti: un generatore per rifornire di energia la base, una raffineria per estrarre il tiberium dal terreno e una caserma per addestrare i soldati. In situazioni come questa, nella quale non occorre occuparsi di difendere il proprio avamposto, è consigliabile costruire immediatamente la “War Factory” alla quale impartire la realizzazione di un secondo Harvester: così facendo incrementerete notevolmente le vostre finanze e potrete portare un

attacco più massiccio.

Cominciate a perlustrare l'area nei dintorni della base, addestrate alcuni "Disc Thrower" e, quando si renderanno necessari, innalzate un silo e un altro generatore. Quando avrete un buon esercito andate a Est, distruggete le due postazioni antiaeree, quindi continuate a muovervi verso Nord per eliminare alcune pattuglie nemiche e un'altra postazione antiaerea.

Per raggiungere la zona dove si sono insediati i NOD, seguite il sentiero che conduce a Sud e svoltate verso Est. Un paio di pattuglie si cercheranno di rallentare la vostra marcia, schiacciatele e fate saltare i due SAM. Proseguite a Nord attraverso la città fantasma e, nella parte alta della mappa, oltre alle ultime due postazioni antiaeree, troverete la base nemica.

Abbattuti gli ultimi due SAM i civili verranno evacuati e finalmente voi potrete occuparvi delle ultime forze NOD rimaste. La base non è molto protetta e saranno sufficienti pochi uomini per avere la meglio sugli spauriti difensori. Non lasciate in piedi nemmeno un edificio e la vittoria sarà vostra.

MISSIONE 3 (OPZIONALE): CAPTURE TRAIN STATION

Con il vostro gruppo marciate verso Nord-Ovest, lasciate indietro gli ingegneri e, avanzando molto



lentamente, fate fuori uno a uno tutti i soldati nemici nei quali vi imatterete. La base NOD si trova a Nord e, giunti in prossimità del ponte, vi verrà consigliato di distruggere per primi i "Power Plant", in modo da causare un sovraccarico.

Proseguite a Ovest per girare attorno alla base, vi verranno spediti due "Titan" come rinforzi e, grazie a loro, potrete colpire i generatori restando su questa sponda del baratro. Abbattuti i "Power Plant" le torrette laser che proteggevano l'ingresso della base non saranno più funzionanti, passate quindi tranquillamente sul ponte ed eliminate i pochi soldati lasciati di guardia. Distruggete le costruzioni NOD,

catturate la stazione del treno (con un ingegnere) e alcuni rinforzi partiranno per il luogo nel quale è atterrata un'astronave aliena.

MISSIONE 4: SECURE CRASH SITE

La linea ferroviaria è fermamente protetta da alcune torrette laser, attendete che vi vengano spediti dei rinforzi e innalzate un avamposto prima di attaccare i NOD che difendono l'astronave aliena.

Posizionate l'MCV, fabbricate un "power plant", una raffineria e una caserma e addestrate subito qualche soldato per difendervi da eventuali attacchi. Setacciate le aree a Nord e a Est della vostra base ed eliminate le pattuglie nemiche. Racimolate abbastanza risorse, innalzate una "War Factory" e costruite un secondo Harvester per velocizzare l'estrazione del tiberium. Quando si renderanno necessari edificate un silo e un secondo generatore.

Rinforzate le vostre truppe con i "Wolverine" e i "Titan", dirigetevi a Nord-Est per trovare un piccolo avamposto NOD, distruggete le torrette laser con i "Titan" (riescono a tenersi fuori dal raggio nemico) e conquistate gli altri edifici. Attendete ora di avere a disposizione un buon esercito, quindi lanciatevi all'assalto della base a Nord. Nuovamente lasciate che siano i "Titan" a occuparsi dei laser, fate attenzione ai potenti "Tank" nemici (attaccateli in gruppo) e catturate il "tech center" usando un ingegnere.

A Sud della base si trova infine l'astronave aliena. Alcune "Buggy" e delle torrette la difendono tenacemente, gettateli contro i vostri mech e, nonostante le perdite che subirete, riuscirete a impossessarvi di quest'area.

MISSIONE 5: DEFEND CRASH SITE

Conquistata la regione dovrete ora difenderla eroicamente. Un primo attacco vi verrà sferrato da Nord e da Sud, non dovrete avere problemi a eliminare le poche truppe che vi verranno mandate contro; l'unica cosa alla quale dovrete stare attenti è di passare rapidamente da una all'altra delle due zone colpite per gestire efficacemente la difesa. Un'azione molto intelligente è di addestrare uno o due "Medic" per curare i soldati che rimarranno feriti negli scontri.

Da Est attaccheranno poi le poche strutture nella valle. Non potendo fare molto per salvarle lasciate che vengano distrutte, ma allontanate tutti i vostri uomini per non farli rimanere coinvolti nelle esplosioni. Come se non bastassero gli attacchi NOD, la vostra sopravvivenza verrà messa in pericolo anche da una tempesta ionica che, con i suoi fulmini, potrebbe infierire sul vostro esercito. Mantenete comunque il sangue freddo, non gettatevi all'attacco (per non disperdere le vostre forze) ma attendete che il nemico sia alla portata delle vostre armi.



Nel campo entreranno all'improvviso due trivelle che sbarcheranno alcuni soldati, non fatevi cogliere impreparati e correte ai lati destro e sinistro dell'astronave per sbarazzarvi del potenziale pericolo. Dopo l'attacco a sorpresa verrete bersagliati da truppe NOD modeste e mal organizzate: liquidarle sarà molto semplice. Dopo ogni assalto ripristinate l'energia delle vostre guarnigioni con il "Medic".

Infine il nemico cercherà di scalzarvi dalla vostra posizione con un ultimo ma massiccio attacco. Prima arriveranno dei soldati da Sud, sconfiggeteli, quindi correte a Nord per fronteggiare l'assalto di sei "Buggy" e altri mezzi pesanti. Fortunatamente arriveranno in vostro aiuto dei "Wolverine" e dei "Titan" che vi permetteranno di avere la meglio sugli avversari. Sconfitto il plotone a Nord, correte nuovamente a Sud, eliminate i "Tank" e, finalmente, la missione terminerà.

MISSIONE 6 (OPZIONALE): DESTROY RADAR ARRAY

Per facilitare la liberazione di Tratos bisogna distruggere i sensori che aiutano i NOD a intercettare tutti i nemici in avvicinamento: se vi riuscirete potrete colpire il nemico di sorpresa.

Uccidete i due soldati, attendete che arrivino i rinforzi, quindi mettetevi in marcia verso Est. Sbarazzatevi di un altro soldato e di una "Buggy" nemica, accogliete calorosamente i "Titan" che giungeranno in vostro aiuto, dopodiché tenetevi pronti ad affrontare i mezzi NOD che spunteranno dal sottosuolo.

Noterete ora che delle creature stanno attaccando una postazione NOD situata a Sud-Est, lasciate che indeboliscano il nemico, poi approfittatene per radere al suolo i pochi edifici rimasti in piedi. Fatto

questo si uniranno al vostro plotone un "Titan", un "Wolverine" e alcuni soldati. Se i vostri Mech sono rimasti danneggiati durante le scaramucce, andate a Sud fino a un accampamento civile e distruggete il camion per trovare, al suo interno, un "Power-Up" che ripristinerà l'energia di tutti i vostri mezzi. Sulla collina a Est (subito a Nord del radar che si trova in basso) è appostato un plotone nemico, fate camminare tutti i vostri soldati all'interno del canyon e conquistate il colle. A Sud-Est della "Relay Station" si trova infine una base NOD. Eliminate le torrette laser con i "Titan" e, quando il nemico uscirà allo scoperto, decimatelo. Indisturbati, abbattete ora la "Relay Station".

Passate accanto alla creatura nel terreno (non attaccatela o dovrete vedervela con il suo gas corrosivo), raccogliete il "Power-Up" a Est, quindi fate saltare in aria la scarpata e usate il passaggio che si creerà per scendere nella valle. Distruggete l'Harvester nemico e smantellate i generatori d'energia a Est per indebolire una seconda base Nod situata a Sud. Abbattuto il radar avversario, giungeranno altri rinforzi. Con il vostro nuovo esercito avvicinatevi alla "Relay Station" che vedete in alto a sinistra e, nonostante sembri sguarnita, non fatevi trarre in inganno: non appena vi avvicinerete le truppe nemiche salteranno fuori dal terreno e vi circonderanno. Basterà comunque lasciare raggruppate le proprie forze per disfarsi delle tre trivelle. Eliminata la seconda "Relay Station" vi verranno inviati nuovi rinforzi.

Passate davanti al "Radar Relay" (non attaccatelo per il momento, è molto ben protetto), continuate a marciare verso Est e fate saltare in aria la terza e ultima "Relay Station". Come al solito riceverete ulteriori rinforzi e, finalmente, sarete pronti per affrontare il grosso delle truppe nemiche che difende il "Radar Relay". Attraversate il tunnel per giungere alle spalle degli avversari e dategli il colpo finale. Abbattuta l'ultima struttura avrete completato la missione.

MISSIONE 7: RESCUE TRATOS

Una pattuglia nemica vi verrà incontro, eliminatela, quindi incamminatevi verso Ovest. Altri due



soldati e un "Tank" cercheranno di sbarrarvi la strada, sbarazzatevi (con la potenza di fuoco dei vostri uomini sarà facilissimo) e proseguite a Ovest. Lungo il vostro percorso vi imatterete in altri tre guerriglieri NOD, uccideteli prima che raggiungano la "Buggy" e, con il "Mutant Hijacker", potrete impossessarvi della macchina.

Continuando sempre a Ovest vedrete due soldati Nod che combattono contro un "Tiberian Fiend", avranno la peggio e la creatura comincerà a seguirvi e ad aiutarvi nei combattimenti. A Nord-Ovest la solita pattuglia nemica cercherà di impensierirvi, annientatela e proseguite nuovamente verso

Ovest per giungere a un avamposto NOD. Usate Umagon per abbattere le torrette laser da lontano, quindi radete al suolo il forte. Superate il ponte per avvicinarvi alla base nemica, eliminate le truppe di guardia, fate esplodere le casse di munizioni e penetrate nella postazione avversaria dall'apertura che si formerà a destra.

Con Umagon avvicinatevi all'ospedale: questo salterà in aria e Tratos sarà libero. Fate scappare immediatamente l'uomo che avete appena salvato, coprite la sua fuga e, distrutte tutte le unità NOD, ordinate al "Ghost Stalker" di abbattere tutti gli edifici. A Est saranno apparse delle forze dei GDI, conducete Tratos al trasporto per farlo allontanare da quest'area.

A Nord scoprirete l'esistenza di una base NOD molto ben difesa, i nemici hanno riparato un ponte e sono pronti per prendersi la rivincita. Vi verrà fornito un MCV nella zona a Sud, abbattete una parete per raggiungere del terreno ricco di tiberium e sistemate l'MCV a Sud, accanto alla cascata. Innalzate un generatore, una raffineria, una caserma, una "War Factory" e ordinate a quest'ultima di fabbricare un secondo Harvester. Non preoccupatevi per la difesa: durante la costruzione della base vi verranno spediti dei rinforzi che vi aiuteranno.

Addestrate un ingegnere per riparare il ponte che vi collega alla terraferma, attendete quindi con calma di avere a disposizione un grosso esercito. Quando le schiere della vostra armata si saranno notevolmente infoltite, partite all'attacco della base NOD. Radetela completamente al suolo (abbattete anche il recinto perimetrale) e distruggete i due Harvester che si nascondono a Nord per terminare la missione.

MISSIONE 8 (OPZIONALE): DESTROY VEGA'S DAM

Per indebolire la base "Vega" bisogna distruggere le strutture che la riforniscono di corrente.

A Est tre "Buggy" faranno saltare in aria il ponte per impedirvi di proseguire, spostatevi a Sud e troverete un altro passaggio che vi condurrà all'avamposto nemico. Eliminate le guardie, con i "Titan" distruggete le torrette laser, abbattete gli edifici, la postazione antiaerea (arriveranno tre "Wolverine" in rinforzo) e il camioncino (contiene un "Power-Up" per ripristinare l'energia dei vostri Mech).

Marciate verso Sud, evitate o abbattete le truppe NOD che incontrerete, scendete nella valle,

avvicinatevi al ponte e vi verranno inviati nuovi rinforzi: tre "Wolverine" e due soldati. Superate il cavalcavia, sbarazzatevi delle pattuglie che perlustrano l'area e salite lungo il declivio. Demolite le tre postazioni antiaeree e giungerà un ingegnere: spedite verso l'alto per riparare un ponte distrutto.

Seguite il sentiero, scagliatevi contro i quattro "Tank" e non preoccupatevi delle eventuali perdite: al termine dello scontro vi raggiungeranno degli altri rinforzi. Il ponte che si trova a Nord è molto ben protetto, passate invece su quello che avete riparato, aggirate l'altopiano a Nord, colpite la scarpata per creare un passaggio, scendete nella valle ed entrate nel tunnel.



Giungerete alle spalle della base nemica, radetela al suolo e altri due "Wolverine" si uniranno alle vostre armate. Distruggete la centrale elettrica a Nord e la diga sulla cascata. Superate il ponte a Ovest, accogliete fra le vostra fila due "Titan" e proseguite a Nord per trovare una seconda base NOD (fate attenzione: è ben protetta) e una seconda diga: non lasciate in piedi neanche un edificio e avrete completato la missione.

MISSIONE 9: DESTROY VEGA'S BASE

Uccidete i due soldati, andate verso Sud, passate i due appezzamenti di tiberium a Est (non camminateci in mezzo!) e distruggete le due postazioni missilistiche a Nord. Un terzo SAM si trova a Sud, accanto a un'altra coltivazione di tiberium, mentre per trovare il quarto dovete spostarvi fino al

limitare Ovest di quest'area, continuare quindi un poco verso Sud e arrampicatevi sulla collinetta. Ora tornate indietro, andate a Est e salite sull'altopiano per localizzare altre due postazioni missilistiche a Nord e un'ultima a Sud, vicino al ponte (fate attenzione a non scendere troppo o verrete bersagliati dal nemico).

Distrette le sette postazioni missilistiche vi verranno inviati i rinforzi (a causa di un bug nel programma potrebbe non accadere e sarete costretti a ricominciare la missione!) con i quali cominciare l'allestimento della base. Posizionate l'MCV vicino al tiberium e operate come di consueto per fabbricare il vostro forte. Prima di costruire molti edifici occupatevi però di organizzare una buona difesa (entro breve verrete attaccati) e addestrate un "Medic" per curare le truppe che avete impiegato nella prima parte della missione.

Una volta che vi sarete rafforzati a sufficienza, ordinate la costruzione di alcuni mezzi anfibi, di qualche "Helipad" e "Orca Fighter" e di un po' di "Jet Infantry". Formato il vostro esercito cominciate ad attaccare la base a Sud: non vi sono postazioni antiaeree per cui potete attaccare tranquillamente dal cielo. Nell'eventualità che il ponte vada



distrutto, usate un mezzo anfibio per portare un ingegnere a ripararlo.

Una volta rasa al suolo la prima postazione nemica potrete occuparvi della base a Ovest che è molto ben difesa. Non lasciate sfornito il vostro forte (il nemico ogni tanto vi attaccherà con dei "Tank" che spuntano dal sottosuolo) e, prima di lanciare l'attacco, assicuratevi di avere a disposizione un buon numero di mezzi. Fate raggiungere l'isola ai vostri mech passando dal ponte (tenete un ingegnere

nella zona nell'eventualità che vada distrutto), sbarcate gli uomini con i mezzi anfibi e non ricorrete agli "Orca Fighter": i SAM li abbatterebbero.

Catturate la piramide, non lasciate in piedi nemmeno un edificio e smantellate tutte le postazioni antiaeree (l'area a Ovest ne è piena) per terminare la missione.

MISSIONE 10: CAPTURE HAMMERFEST BASE

Assistete impotenti alla distruzione del ponte, caricate gli ingegneri sul mezzo anfibio e muovete tutte le vostre armate verso Nord-Est. Non prendete i "Power-Up" (per il momento non avete bisogno di curare i vostri mezzi), eliminate le truppe nemiche che vi verranno incontro e salite sulla collina. Abbattete la torretta laser e il radar a Ovest, proseguite verso l'alto, frantumate la parete per creare un passaggio e giungerete vicino a una postazione nemica.

Distruggete i generatori NOD con gli "Hover" (i loro colpi a lunga distanza supereranno il baratro), se volete fate un salto all'estremità Sud-Est della mappa per trovare un camion con un "Power-Up", quindi dirigetevi a Nord, passate accanto al "Pulse Laser" (se avete tolto corrente alla base non sarà funzionante) e finite di radere al suolo gli edifici NOD. Proseguite ora a Nord, seguite il sentiero e, arrivati a un secondo avamposto nemico, mettete tutto a fuoco e fiamme.

A Ovest, poco sopra il punto nel quale avete iniziato la missione, si trova il grosso delle truppe nemiche mentre la base che dovete catturare si trova a Nord: purtroppo però quest'ultima area è isolata dalla terraferma da tre ponti sui quali sono posti dei campi di forza. Per giungere ad Hammeffest scendete la collina sulla quale si trovava l'avamposto nemico che avete conquistato e con gli "Hover" passate

sull'acqua. Puntate a Nord fino all'estremità della mappa, andate quindi a Ovest, distruggete una parete per aprire un sentiero e salite sull'altopiano.

Sbarazzarsi delle poche truppe di guardia è decisamente facile, poi usate gli ingegneri per riprendete possesso della base di Hammerfest (se non ne avete molti di questi specialisti, cominciate a catturare la caserma per addestrarne degli altri). Distruggete tutte le postazioni antiaeree per farvi mandare dei rinforzi, spegnete il "Firewall" che vi impediva di usare i ponti e, una volta che vi sarete appropriati della "Costruction Yard", l'area sarà sotto il vostro controllo.

Dovete ora estirpare i NOD da questa regione e, nonostante la loro base sia pesantemente protetta da SAM e torrette perimetrali, il numero di soldati a difesa è abbastanza esiguo. Organizzate il vostro esercito in tre truppe: la prima composta da cinque "Orca Fighter" per abbattere velocemente le fastidiosissime torrette, la seconda formata da cinque "Hover" per contrastare il grosso delle forze nemiche, e la terza, costituita da Mech e soldati, per fronteggiare gli avversari più deboli che potrebbero creare dei problemi agli "Hover".

Non lasciate mai sguarnita Hammerfest (il nemico ha la pessima abitudine di divertirsi con attacchi a sorpresa) e, per semplificare la battaglia, potete cominciare con l'attaccare gli Harvester nemici. Così facendo le truppe avversarie usciranno allo scoperto e, non più protette dalle torrette, saranno un facile bersaglio. Eliminati i NOD anche questa missione sarà terminata.

MISSIONE 11: RETRIVE DISRUPTER CRYSTAL

Dovete ora recuperare dei cristalli che viaggiano su un treno: se sarete sufficientemente veloci scoprirete che portare a termine questo compito è decisamente facile. A causa di un ponte interrotto il treno farà una sosta a Ovest: se giungerete sul luogo prima che il ponte venga riparato non sarà necessario introdursi nella base nemica.

Correte subito a Sud-Ovest, eliminate i soldati che pattugliano la zona, superate la caserma e formate con gli "Hover" un primo e più veloce gruppo d'assalto. Lanciate questa truppa all'attacco dell'avamposto a Nord e, mentre gli ordinerete di abbattere le difese, fate avanzare il vostro secondo plotone formato da mech e soldati (gli ingegneri lasciateli per ultimi ma portateveli dietro comunque). Le guardie NOD reagiranno al vostro attacco, usciranno dal loro forte e le potrete attaccare con i vostri uomini. Terminare i "Tank" e i "Buggy" con gli "Hover", correte quindi a Ovest e, non appena dal terreno sbucheranno i carri lanciafiamme, distruggeteli con gli "Hover".

Lasciate alle vostre truppe a terra il compito di eliminare i soldati armati di bazooka, con il resto dell'armata cominciate a logorare le difese della base nemica (è qui che è momentaneamente fermo il treno), non lasciatevi prendere di sorpresa dalle truppe che spunteranno dal sottosuolo e, incuranti delle forze nemiche rimaste, lanciate gli "Hover" all'attacco del treno prima che questo riparta.



Riusciti nell'impresa ritiratevi momentaneamente, eliminate con calma le truppe NOD e, liberata l'area, andate a raccogliere i cristalli (sono rappresentati con la solita "sfera" grigia). Così facendo concluderete la missione e vi verrà assegnato un punteggio superiore al 100%.

Se invece non doveste riuscire a fare in tempo, o se preferite puntare direttamente sulla base NOD a Sud-Ovest, all'inizio della missione dirigetevi a Sud, con un ingegnere riparate il ponte e continuate a Sud-Ovest per arrivare a destinazione. Cominciate a creare noie agli Harvester per richiamare l'attenzione delle guardie, quindi sfondate l'ingresso principale con gli "Hover" (non sarà difficile distruggere le torrette difensive) e, una volta penetrati, radete tutto al suolo. Conquistati i cristalli la missione terminerà.

MISSIONE 12 (OPZIONALE): RESCUE PRISONER

Questa missione può essere fatta solamente prima della numero 13. Completandola potrete contare sull'aiuto di un gruppo di mutanti per portare a termine il prossimo obiettivo.

Marciate verso Nord, sbarazzatevi della tre "Buggy" che vi ostacoleranno, lasciate perdere il ponte distrutto (sull'isoletta si trova solamente una vecchia base in rovina) e proseguite a Est. Eliminate i due



"Cyborg" che perlustrano l'area e, arrivati a una costruzione, Umagon vi dirà che la sua gente non può essere molto lontana. A Sud della zona nella quale vi trovate ora si trova un avamposto NOD molto ben protetto, girateci al largo (non seguite la strada) o verrete massacrati.

Continuate a Est, uccidete altri due "Cyborg" e qualche altra pattuglia (se riuscite, evitatele per risparmiare le forze) e, giunti in prossimità delle torrette di guardia, puntate a Sud per raggiungere la città. Fra gli edifici si aggirano numerosi soldati

nemici, dovrete evitarne il maggior numero possibile: seguite le mie indicazioni per trovare il percorso meno trafficato. State inoltre attenti alle macchine e ai treni che si muovono in città: potrebbero uccidere qualcuno dei vostri uomini.

Alla periferia, quando vi avvicinerete da Nord, dovrete vedervela con un "Devil's Tongue", lasciate lontani i vostri soldati (prendono fuoco molto velocemente) e ordinate ai mech di distruggerlo. Entrate in città, proseguite verso Sud e dopo pochi metri zigzagate fra i palazzi puntando esattamente a Est. Scappate dai micidiali "Tank", non fatevi individuare dai "Cycle" che corrono costantemente in giro, non spingetevi troppo a Sud altrimenti entrerete nel raggio d'azione di una artiglieria e salvate spesso la partita. Un'ottima strategia per perdere poca energia è quella di tenere un unico soldato in testa al gruppo: in questo modo il fuoco nemico si concentrerà solamente su questa persona e voi potrete agevolmente curarlo con il "Medic".

Raggiunta l'ultima strada a Est, costeggiatela per proseguire verso Sud, evitate i soldati che pattugliano questa zona e tenetevi lontani dall'avamposto NOD sul ciglio della via. Giunti al ponte usate i "Titan" (ne occorrono almeno due) per eliminare le torrette laser. Sull'isoletta c'è la base nella quale sono tenuti prigionieri i mutanti e, per non attrarre l'attenzione di altri nemici, dovrete abbattere le torrette di guardia: in questo modo non verrà dato l'allarme.

Una volta all'interno del forte sbarazzatevi dei pochi soldati di guardia, abbattete il cancello per liberare i mutanti e distruggete le postazioni SAM (ve ne sono quattro in basso e quattro in alto) per far

arrivare un “Orca Transport”. Nell’attesa potete anche far saltare in aria il ponte per impedire ad altri NOD di raggiungervi. Tratti in salvo i prigionieri la missione terminerà.

MISSIONE 13 (OPZIONALE): DESTROY CHEMICAL SUPPLY

Marciate verso Est, eliminate i “Tank” con la copertura mimetica, distruggete l’avamposto NOD, proseguite a Sud, sulla collinetta, e troverete un ottimo posto per costruire la vostra base: sistemate l’MCV in mezzo alle due colture di Tiberium. Entro breve da est giungeranno dei “Tank” che attaccheranno la base: non fatevi trovare impreparati.

Come al solito costruite un generatore, una raffineria e una caserma. Mettete insieme una buona armata per difendere il vostro forte e, durante l’arco di tutta la missione, lasciatela sempre di guardia: il nemico ogni tanto vi lancerà degli attacchi a sorpresa. Con l’espansione della vostra base cominciate a esplorare il terreno circostante, spostatevi a Est per trovare una striscia di terra che collega l’area nella quale vi trovate al territorio NOD a Nord e fronteggiate le pattuglie che sorvegliano la strada.

Il nemico vi attaccherà anche dal cielo quindi, prima di passare all’attacco, costruite alcune postazioni antiaeree o degli Hover da lasciare di guardia. Le due mosse che vi permetteranno di avere la meglio sui NOD sono di costruire degli “Orca Bomber” (occorre il “GDI Tech Center”) con i quali bombardare le strutture dell’avversario, e di spedire degli “Hover” attraverso il mare per giungere, dopo una parete da abbattere a Ovest e un ponte da far riparare a un ingegnere, alle spalle del nemico. Colpite i generatori di energia per sfiancare le forze NOD e, quando verrete attaccati, ritiratevi sull’acqua: potrete così distruggere gli avversari senza che i vostri mezzi vengano intaccati.

Abbattuti i generatori e bombardata l’area con gli “Orca Bomber”, non vi rimane che entrare nella base con il grosso del vostro esercito. Partite all’attacco, portate con voi due “Disrupter” e in poco tempo non resterà in piedi nemmeno una costruzione NOD. Per concludere la missione ricordatevi di distruggere tutti i serbatoi che contengono il pericoloso prodotto chimico.

MISSIONE 14: DESTROY CHEMICAL MISSILE PLANT

Andate a Est, distruggete le due “Buggy” che incontrerete e, poco a Sud, distrutto uno “Stealth Tank”, troverete un buon posto in cui insediarsi. Cominciate a costruire un generatore, la raffineria, una caserma, una “War Factory” e fabbricate un secondo Harvester per velocizzare l’accumulo delle risorse.

Dopo aver addestrato alcuni soldati per difendere la base, innalzate un secondo generatore, un radar, un silo, un “Service Depot” e quant’altro. Per tutta la durata della missione non sottovalutate l’importanza di una buona difesa. Ben presto verrete attaccati da un paio di “Stealth Tank”, dopodiché cominceranno ad arrivare delle astronavi (affrontatele con i SAM e gli “Hover”) e vi verranno sparati dei missili chimici (quando questo avviene allontanate immediatamente le vostre truppe).

La base nemica è situata a Est e, dato che è sotto copertura mimetica, non potrete vederla. Ha un’ottima difesa e il modo migliore per annientare le torrette e gli “Obelisk of Light” è di usare gli “Orca Bomber”: fateli atterrare per vedere dove sono le costruzioni nemiche, riprendete il volo e bombardate



il terreno. Con un po' di calma riuscirete ad abbattere tutte le difese perimetrali e potrete avanzare con i mezzi a terra.

Giunti alla base affrontate le forze nemiche e, se vi troverete nei guai, chiedete nuovamente l'aiuto degli "Orca Bomber" (nonostante la presenza delle postazioni antiaeree le perdite saranno minime). Distruggete i generatori (sono in alto a destra) o i dispositivi stealth per far tornare la base visibile, dopodiché radete al suolo tutte le costruzioni. Non lasciatevi sfuggire gli "Helipad" nascosti in basso a destra.

MISSIONE 15 (ALTERNATIVA ALLA 16) : DESTROY PROTOTYPE FACILITY (SUD)

Passate le astronavi potete uscire dal tunnel, marciate a Est fino a quando vedrete l'avamposto nemico, quindi salite sulla collina a Ovest e scendete a Sud. Vi ritroverete ora in una valle con dei "Banshee", correteci in mezzo (non fermatevi a combattere o verrete decimati) e proseguite a Est fino al ponte.



Passate sotto la postazione NOD e finalmente vi verranno mandati dei rinforzi. Non attaccate però il forte nemico altrimenti la base situata più a Nord diventerà invisibile. Se questo dovesse accadere, attendete pazientemente che ritorni in vista.

Innalzate la vostra base fra i due giacimenti di tiberium (uno è situato in alto, l'altro si trova in basso sulla destra) e durante la sua costruzione spingetevi verso destra per giungere vicino a un altro territorio ricco del prezioso materiale.

Assemblare le armate necessarie per sconfiggere il nemico vi porterà via molto tempo e avrete bisogno dell'afflusso costante di tiberium.

Fabbricate "Wolverine" e "Titan" per difendervi e, successivamente, procuratevi una grande quantità di "Hover" per passare all'attacco. Con questi mezzi volanti andate a Est fino al limite della cartina, puntate poi verso Nord, attraversate due fiumi e arriverete sul retro della base nemica. Distruggete i generatori (se sono invisibili attaccate tranquillamente il terreno, li farete saltare in aria comunque), quando verrete attaccati ritiratevi momentaneamente sull'acqua e, quando i NOD non riceveranno più energia a sufficienza, smetteranno di usare il sistema "Stealth". Ora è molto semplice eliminare le poche guardie rimaste e abbattere tutti gli edifici.

MISSIONE 16 (ALTERNATIVA ALLA 15): DESTROY PROTOTYPE FACILITY (NORD)

La parte più difficile di questa missione è individuare la "Prototype Facility" senza incappare nelle pattuglie nemiche. Fatevi scoprire e la base nemica si mimetizzerà: se questo dovesse accadere dovrete aspettare che ritorni visibile.

Passati i "Banshee", una "Orca Transport" farà sbarcare Umagon, un "Hijacker" e un "Ghost Stalker": questo è il gruppo che dovrete guidare in questa regione alla ricerca della costruzione NOD. Le strade che potete percorrere sono più d'una: vi indicherò quella che ritengo essere la più semplice. All'inizio andate a destra, percorrete il canyon che conduce a Nord, salite quindi sull'altopiano, passate accanto

all'avamposto nemico (non attaccatelo) e attraversate il ponte.

Ora state molto attenti a evitare i soldati che sorvegliano quest'area, continuate verso Nord-Ovest e, giunti al limite della mappa, proseguite a Ovest. Non preoccupatevi dei "Banshee" che perlustrano il cielo, evitate un paio di pattuglie e, nell'angolo Nord-Ovest, fate saltare una parete per salire sulla collina.

Dirigetevi ora verso Sud, dovrete girare attorno a un'altra truppa, abbattere ancora una parete, dopodiché scendete nella valle e avvicinatevi alla base nemica per registrarne la posizione. Il nemico attiverà il dispositivo "Stealth" ma, finalmente, riceverete i rinforzi di cui avete bisogno.

Riportate Umagon nell'area a Est (se muore la missione fallirà) e guidate l'MCV nell'angolo in alto a destra per costruire la vostra base. Grazie all'abbondante quantità di tiberium potete servirvi di ben tre Harvester con i quali racimolare in fretta le risorse che vi occorrono per addestrare un esercito numeroso.

Quando avrete a disposizione una buona armata attaccate il piccolo avamposto nemico a Est (dall'alto della collina o passando per il fiume) e tenete qualche mezzo per difendere la base dall'offensiva NOD. Conquistato il forte, appropriatevi di una costruzione con un ingegnere e costruitevi accanto una "War Factory": in questo modo potrete spedire più velocemente truppe contro la base nemica.

Fabbricate un gruppo di "Orca Fighter" e usateli per sbarazzarvi della prima linea difensiva (c'è un fastidiosissimo "Obelisk of Light"), quindi portate un massiccio attacco con "Titan", "Hover" e il "Mammoth". Nella base distruggete i due gruppi di generatori che si trovano, entrando da Sud, subito a sinistra e in fondo a destra; ora gli altri due "Obelisk of Light" smetteranno di funzionare.

Radete al suolo tutta la base, eliminate le pattuglie che ancora proteggono l'area a loro assegnata e terminerete la missione.

MISSIONE 17: WEATHER THE STORM

La parte difficile di questa missione è l'inizio: superatelo e portare a termine gli obiettivi sarà molto semplice. E' in corso una tempesta magnetica che, oltre a disturbarvi con i suoi fulmini, impedisce a tutti i mezzi aerei di volare; anche gli "Hover" sono inutilizzabili, costruirli significa buttare via soldi inutilmente.

Il vostro compito principale è di proteggere il "Kodiak", eliminate i due "Tank" che giungeranno subito da Sud, poi occupatevi di quelli che spunteranno a Nord-Est. Piazzate la vostra base poco a Sud dell'astronave, quindi costruite un generatore e una



raffineria in modo da arrivare poco distanti dalla coltivazione di Tiberium situata in basso. Non spingetevi per nessun motivo a Est: c'è un altopiano molto ben sorvegliato dall'artiglieria NOD.

Durante l'inizio della costruzione della base ripulite l'area Sud dalla pattuglia nemica e dal "Tank" (sacrificate pure qualche unità), quindi convogliate le vostre armate a Nord (passando per il sentiero a sinistra dell'astronave) per impedire ai "Tank" e all'artiglieria che sopraggiungeranno di colpire il "Kodiak".

Quando vi sarete rafforzati e avrete a vostra disposizione un buon numero di “Titan”, salite sull’altopiano a Est (passando dai sentieri a Nord) ed eliminate l’artiglieria che teneva sotto controllo la valle. Ora potete espandere la vostra base verso Est per arrivare vicino a un’altra coltivazione di tiberium: costruite una seconda raffineria nelle vicinanze.

Vi attende ora un’altra raffica di attacchi nemici, “Buggy”, “Stealth Tank” e “Devil’s Tongue” arriveranno nel vostro forte e, se non sarete preparati, lo raderanno al suolo. Superata questa fase potrete tirare un sospiro di sollievo: il peggio è passato.

Racimolato un buon esercito andate a Nord-Est, eliminate l’Harvester per indebolire il nemico e schiacciate tutti i soldati che cercheranno di difenderlo. La base NOD si trova ulteriormente a Nord-Est, è piccola ma è ben protetta da molte torrette laser ed è invisibile. Avanzate molto lentamente, pazientemente estirpate tutte le difese (ritengo che per subire meno perdite convenga attaccare da Sud) e distruggete tutte le costruzioni. Alcuni edifici si trovano arroccati sulla collina a Nord, state attenti a non farvi sfuggire nulla e la missione terminerà.

MISSIONE 18: FINAL CONFLICT

E’ giunto il momento del confronto finale e, pur non essendo eccessivamente difficile, quest’ultimo scontro vi porterà via molto tempo. Per assicurarvi un rifornimento costante di tiberium, expandete continuamente la vostra base per raggiungere nuovi terreni fertili e piazzate più raffinerie.

La missione inizia all’interno di un avamposto nemico, i vostri soldati atterreranno ed elimineranno la maggior parte delle guardie. Vi verranno spediti come rinforzi tre “Titan” e due “Wolverine”,



annientate la base e state attenti in particolar modo alla torretta laser a sinistra. Distrutte tutte le costruzioni riceverete un MCV, la mappa di gioco si allargherà e partirà un timer: avete un’ora di tempo per fermare il lancio del primo missile.

Innalzate la vostra base, rafforzatevi come di consueto e, quando disporrete di un esercito numeroso, salite sulla collina a Est e passate il ponte per trovare la base nemica. Con i “Titan” eliminate le torrette difensive, quindi raggruppate la vostra armata e lanciatela all’assalto. Penetrati nella base concentrate il fuoco sull’“Obelisk of Light” e sui laser, poi fate

fuori i “Tank”, i “Cycle” e i soldati NOD.

A destra si trova il primo lanciamissili: quando lo distruggerete il conteggio si fermerà, dopodiché la mappa si allargherà e voi dovrete disfarvi della seconda base nemica (con relativo lanciamissili) situata a Sud-Est. Andate a Sud, riparate il ponte e continuate lungo la strada per raggiungere la postazione NOD. Con calma occupatevi delle difese perimetrali e, una volta all’interno del recinto, vi accorgete che i mezzi lasciati a difesa sono molto pochi. A Sud si trova il secondo lanciamissili: quando lo distruggerete la mappa si allargherà ulteriormente.

Un grosso problema adesso è rifornire il vostro esercito con truppe fresche. La vostra base è molto lontana e, se doveste trovarvi nei guai, non potreste contare sull’arrivo tempestivo di nuove armate. Per risolvere questo dilemma costruite un MCV e sistematelo poco a Nord della seconda base nemica.

Fabbricate una raffineria per estrarre il tiberium che si trova in questa zona ed edificate una “War Factory” per avere truppe nuove sempre a portata di mano.

A Est, sull’isola, oltre il ponte, si trova la base principale di Kain e la sua piramide (è invisibile), ma, prima di portare l’attacco finale, bisogna distruggere il terzo lanciamissili situato a Ovest. Nulla di difficile. Con una buona quantità di “Hover” assalite l’ultimo avamposto, disfatevi delle scarse difese e abbattete il lanciamissili. Sventati i piani di Kain non rimane che entrare nella sua base in massa (sparate a terra per scoprire la posizione delle costruzioni), radete tutto al suolo e avrete finito il gioco.

NOD

MISSIONE 1: THE MESSIAH RETURNS

Hassan vi sta facendo inseguire fino a un vostro avamposto, dovrete difendervi dai suoi attacchi per poi rafforzarvi e partire al contrattacco.

Preso possesso della base, costruite la raffineria e siate pronti a contrastare l’attacco di due “Subterranean APC” che depositeranno all’interno delle vostre recinzioni dei soldati nemici. Difeso con successo il forte, addestrate una decina di soldati ed esplorate la zona per trovare e massacrare tutti gli uomini che pattugliano l’area. Un efficace stratagemma per non perdere inutilmente le proprie armate è quello di usare un soldato come esca per attirare gli avversari fino alle torrette laser che circondano la vostra base.

Ripulita la regione la missione potrà ritenersi conclusa.

MISSIONE 2: RETALATION

Posizionate l’MCV vicino al tiberium che si trova a destra e innalzate qui la vostra base. Costruite un generatore, una raffineria e una caserma. Non appena avrete abbastanza capitale investitelo nella “War Factory” e fategli produrre un secondo Harvester: così facendo potrete rafforzarvi più velocemente.

A Est si trova una prima base nemica e lì accanto è situata la stazione video dalla quale Hassan trasmette la sua propaganda: il vostro primo obiettivo sarà di impossessarsene. Addestrate qualche soldato e un paio di ingegneri, fabbricate anche qualche “Buggy”, quindi perlustrate il territorio a Nord



per cercare una strada alternativa che conduca all’emittente televisiva.

Se doveste imbattervi nell’Harvester nemico, non attaccatelo (a meno che non siate abbastanza forti da far fronte alle truppe che vi verranno scagliate contro), proseguite a Nord nel villaggio (c’è un “Power-Up” nascosto in un camioncino), eliminate le pattuglie nemiche, riparate il ponte e continuate a camminare fino a ritrovarvi alle spalle della base nemica. Qui le difese sono praticamente inesistenti, approfittatene per catturare qualche edificio e impossessatevi della stazione video.

Completato il primo obiettivo appariranno dei rinforzi sia per voi che per il vostro avversario, cercate di portare in salvo le vostre truppe, quindi, con

calma, partite all'attacco per radere al suolo tutte le costruzioni di Hassan. Sarà apparsa anche una seconda base a Sud ma, grazie alle armate fresche che vi sono state donate, abatterla non dovrebbe essere un problema. Se doveste averne bisogno raccogliete il "Power-Up" che si trova a sinistra della seconda postazione nemica.

Ripulita l'area la missione terminerà.

MISSIONE 3 (OPZIONALE): FREE REBEL COMMANDER

All'inizio alcuni soldati sono già infiltrati nella base di Hassan ma, superati in numero, non avranno alcuna possibilità di salvezza: ora tocca a voi cercate di liberare il comandante.

L'ingresso principale del forte nemico è molto ben protetto dalle torrette laser e occorre trovare una strada alternativa. Marciate verso Sud, passate nel tunnel e, raggiunto un avamposto avversario, eliminate le guardie. Dentro un camion c'è un gruppo di ingegneri, salvateli e catturate gli edifici per sfruttarli a vostro vantaggio. Attenzione comunque, aspettate che l'Harvester si trovi all'interno della raffineria prima di impossessarvene: solo in questo modo potrete poi raccogliere il tiberium e ingrossare le fila del vostro esercito. Se gli ingegneri non sono in numero sufficiente, cominciate con il prendere possesso della caserma, quindi addestrate degli altri.

Quando disporrete di un nutrito gruppo di soldati, partite all'attacco della base (per raggiungerla riparate il ponte a Nord-Est), fate attenzione ai "Buggy" che vi daranno battaglia e distruggete una parte del "quadrato-prigione" per liberare il comandante ribelle. Fate ora scappare l'uomo verso Sud (occhio alle torrette laser, se ce ne dovesse essere bisogno spendete alcuni soldati per distruggerle) e, dopo averlo portato sano e salvo fino all'EVAC, la missione terminerà.

MISSIONE 4: DESTROY HASSAN'S TEMPLE

E' giunto il momento di dare il colpo finale ad Hassan per riprendere la leadership dei NOD.

Eliminate la pattuglia nemica, attraversate il ponte e uccidete l'ingegnere prima che ripari il ponte: se non doveste riuscire nell'impresa una "Buggy" raggiungerà la base avversaria, darà l'allarme e verrete assaliti da un esercito deciso ad annientarvi. Stabilite il vostro forte vicino all'avamposto di Hassan cosicché, una volta che avrete addestrato qualche ingegnere, potrete usufruire anche degli edifici del nemico. Procuratevi due Harvester per assicurarvi un costante afflusso di tiberium, lasciate stare la base a Ovest (non vi creerà troppe grane) e attendete di avere a disposizione un buon esercito.

Quando pensate che sia giunto il momento, riparate il ponte e marciate verso Nord. Date battaglia ad Hassan e distruggete la piramide per concludere la missione.



MISSIONE 5 (OPZIONALE): BLACKOUT

Il primo confronto con i GDI potrebbe darvi parecchi grattacapi. La missione è temporizzata, il tempo è sufficiente, ma bisogna organizzare seriamente la propria difesa per non venire sopraffatti e non avere

dopo il tempo necessario per reagire. Il vostro compito è di abbattere il radar dei GDI prima che passi la tempesta ionica e veniate individuati.

Costruite la vostra base (ormai la procedura dovrete conoscerla) e, sapendo che tutte le forze nemiche arriveranno dal ponte, difendetelo con torrette laser e "Tank". Terminata questa prima fase, cominciate a rafforzare il vostro esercito per passare successivamente all'attacco. Per guadagnare un po' di tempo ogni tanto abbattete il ponte: così facendo potrete stare tranquilli fino a quando un ingegnere avversario lo riparerà. Non andate per nessun motivo a disturbare l'Harvester a Nord: la controffensiva nemica sarebbe micidiale.

Quando avrete a disposizione un esercito decisamente numeroso, oltrepassate il ponte e distruggete (o conquistate) il primo avamposto GDI. Ricomposte le vostre armate partite infine ad attaccare la base vera e propria. Se distruggerete il radar nel tempo limite concessovi terminerete la missione.

MISSIONE 6: EVICTION NOTICE

All'inizio dovete impedire che venga dato l'allarme. Inseguite la macchina azzurra che scappa a Sud, non curatevi dei soldati e della torretta che incontrerete lungo il percorso e, se l'auto giungerà ad avvisare l'ingegnere all'avamposto nemico, sbarazzatevi di quest'uomo prima che ripari il ponte. Il piccolo forte GDI non è molto protetto, impossessatevi e costruite la vostra base accanto.



Addestrate un buon numero di soldati armati di bazooka per fronteggiare i "Jet Infantry" e costruite i "Tank" per passare all'attacco.

Per indebolire il nemico potete anche usare un paio di utili stratagemmi. A Ovest troverete un treno bloccato da un camioncino, aspettate che le pattuglie nemiche siano sulla traiettoria, quindi distruggete il camion e il treno scivolerà lungo la collina travolgendo tutto quello che incontrerà lungo il percorso. Noterete inoltre che degli aerei da trasporto volano verso Nord portando i rinforzi ai GDI: disponete degli uomini con il bazooka lungo il tragitto per abatterli ed evitare che il nemico si rafforzi.

Prima di passare ad attaccare la base a Nord un ultimo consiglio. A metà quadro si trova un ponte distrutto: lasciate qualche armata di guardia poiché, nel corso della missione, gli avversari lo ripareranno e lo percorreranno per venire a portare la loro controffensiva. Riallacciate infine i contatti con gli edifici nell'angolo Nord-Ovest di questa regione (è qui che si trova il tempio che dovete riprendere) e la missione terminerà.

MISSIONE 7: SALVAGE OPERATION

Questa è forse una delle missioni più difficili, ascoltate attentamente i miei consigli. Catturare il radar a Nord è inutile (vi verrà mostrato dove si trova l'aeronave aliena, ma non avrete problemi a trovarla anche da soli; inoltre gli ingegneri vi torneranno utili più avanti), correte quindi lungo le rotaie, fate un tratto verso l'alto, seguite il ponte in basso (anche se verrete attaccati non fermatevi a fronteggiare il nemico o perderete troppa energia), percorrete un secondo ponte a destra e continuate sul binario più in basso. Puntate ora verso Nord, passate accanto alla base nemica (non attirare l'attenzione delle pattuglie di guardia), scendete nella valle a Sud-Est e catturate l'aeronave.

Più o meno a questo punto dovrebbe partire il treno che contiene il manufatto: dovrete raggiungere l'avamposto GDI a Sud per impedire che prosegua la sua corsa. Riprendete il cammino verso Sud-Est, per distruggere le torrette laser colpite le casse di munizioni (altrimenti perderete troppa energia) e, se vi è rimasto qualche ingegnere, usatelo come diversivo per allontanare l'attenzione dai vostri "Cycle". Seguite le rotaie a Sud, penetrate nell'avamposto nemico (non curatevi dei colpi che vi verranno sparati), distruggete il vagone "Cargo" e impossessatevi del manufatto.

MISSIONE 8 (ALTERNATIVA ALLA 9): CAPTURE UMAGON (NORD)

Il vostro principale obiettivo è di eliminare i tre sensori dislocati in quest'area senza segnalare la vostra presenza al nemico: non appena Umagon scoprirà che è ricercata dai NOD, scapperà con il treno e non avrete più speranza di catturarla.

Innalzate la vostra base e rafforzatevi, costruite dei "Cycle" per pattugliare l'area (non fatevi trovare) e dell'artiglieria per distruggere i sensori. Una volta che potrete muovervi senza problemi, passate all'attacco della base a Sud-Est (è ben protetta, non tentate attacchi se non avete un buon esercito) e distruggete il treno che avrebbe dovuto portare Umagon in salvo. Catturata la mutante la missione sarà completata.

MISSIONE 9 (ALTERNATIVA ALLA 8): CAPTURE UMAGON (SUD)

Quest'area è pesantemente sorvegliata dalle forze dei GDI e catturare Umagon non sarà per niente facile. Si può però adottare un astuto stratagemma che semplifica notevolmente le cose. Al posto che risalire lungo le rotaie, è molto più comodo appostarsi con una buona quantità di "Tank" ai bordi della ferrovia e aspettare che passi il treno.

Lasciate perdere l'area a Ovest (vi sono troppe pattuglie nemiche), ma disponete dei mezzi pesanti per difendervi dai soldati e dai Mech che vi attaccheranno da questa direzione, e marciate verso Nord. Fate riparare il ponte interrotto a un ingegnere, proseguite fino all'estremità della mappa, quindi svoltate a Ovest.

Distruggete l'avamposto nemico scarsamente sorvegliato (c'è un "Power-Up" per incrementare le vostre finanze) e continuate verso Ovest fino a raggiungere un tratto di ferrovia tra due tunnel. Proseguendo troverete molti mezzi GDI pronti a darvi battaglia, appostatevi allora in questo punto (una decina di "Tank" sono più che sufficienti) e attendete l'arrivo del treno. Dal tunnel di sinistra ogni tanto giungeranno dei nemici per tentare di scalzarvi dalla vostra posizione: non esitate a riempirli di piombo.

Al passaggio del treno i vostri "Tank" lo faranno saltare in aria e, catturata Umagon, la missione terminerà.



MISSIONE 10: SHEEP'S CLOTHING

L'obiettivo di questa missione è di rompere l'alleanza fra i GDI e i mutanti; per far questo dovrete impossessarvi di una base nemica e utilizzare i loro mezzi per attaccare i mutanti.

All'inizio avrete già il possesso di una buona parte di un avamposto dei GDI, con gli ingegneri appropriatevi degli altri edifici e completate la base costruendo attorno quello di cui avrete bisogno. Fabbricate una notevole quantità di "Titan", lasciate perdere il mutante che perlustra la regione

(disturbarlo significa incappare solo in altri guai) e dirigetevi a Est per distruggere un avamposto dei mutanti. Qui fate attenzione all'uomo che correrà verso il recinto, fermatelo o libererà le odiosissime pecore che vi daranno parecchio filo da torcere.

Quando riterrete di essere in numero sufficiente, marciate verso Nord per trovare la base degli avversari. Avanzate con cautela e, prima di entrare nel forte, spostatevi a destra per distruggere gli "Helipad" con gli "Orca Fighter" e un "Obelisc of Light": se non lo farete ben presto verrete attaccati e le probabilità di sopravvivere saranno minime.

Abbattute le difese concentratevi sugli altri edifici, radete al suolo tutto quanto, quindi fate saltare in aria il "Mutant Headquarters" (sembra una comune costruzione dei civili) e uccidete Tratos che tenterà di fuggire.

MISSIONE 11 (OPZIONALE): EXCORT BIO-TOXIN TRUCKS

Questa missione è abbastanza semplice.



Dalla vostra parte avrete un potentissimo "Cyborg Commando" e dovrete farvi strada tra le forze GDI rimaste in questa regione per impossessarvi di alcuni camion con del materiale chimico. Portandola a termine con successo nella prossima missione avrete a disposizione il missile chimico che, sinceramente, disponendo già dell'artiglieria, non è poi molto utile.

Seguite l'uomo che vi mostra il sentiero da percorrere, tenete davanti al vostro gruppo il "Cyborg Commando" e lasciate che sia lui a disfarsi di tutte le pattuglie nemiche. Fate riparare il ponte a un ingegnere, proseguite a Nord e, giunti all'avamposto GDI, ammazzate tutte le guardie e catturate i camion.

Dovete ora scortare i mezzi a Est in mezzo alle linee nemiche ma, ancora una volta, basterà mettere il "Cyborg Commando" in testa al vostro plotone per riuscire nell'impresa senza alcun problema. Portati in salvo i camion la missione potrà ritenersi conclusa.

MISSIONE 12: DESTROY GDI RESEARCH FACILITY

Gli obiettivi di questa missione sono tre: contattare i mutanti ribelli per chiedergli aiuto, liberare la strada e il tunnel dalle pattuglie GDI per poter costruire la base e distruggere l'edificio nel quale si svolgono le ricerche per la diminuzione del tiberium.

Marchiate verso Nord, eliminate il soldato e vi raggiungeranno dei rinforzi. Spostatevi a Est, vicino all'ospedale, e prendete contatto con i ribelli: non potrete comandarli ma vi seguiranno e vi aiuteranno in combattimento.

Grazie al vostro nuovo esercito ripulite l'area a Ovest, passate per il tunnel e attaccate immediatamente i "Titan" per sfruttare il fattore sorpresa. Ora i ribelli si divideranno in due gruppi: uno proseguirà a Est e, raggiunto un avamposto nemico, si farà massacrare, l'altro salirà sull'altopiano a Ovest mostrandovi un'ottima locazione per erigere la vostra base.

L'MCV dovrebbe essere apparso non appena avete finito di eliminare le pattuglie che sorvegliavano la zona, fatelo passare nel tunnel, conducetelo su per il declivio e sistematelo vicino al "Missile Silo" per iniziare la costruzione del vostro forte. I mutanti continueranno a perlustrare la regione mostrandovi la dislocazione delle forze GDI (il più delle volte finiranno per farsi uccidere e voi non potrete impedirlo),

mentre, se avete completato la missione 11, dei camion giungeranno saltuariamente dalla strada a Nord per rifornirvi del materiale chimico che vi occorre per sparare il missile.

Una volta che avrete un buon esercito (mi raccomando, costruite una gran quantità di artiglieria) dovrete cominciare a pensare ad attaccare la base nemica con la “Research Facility” (è situata a Nord). Per raggiungerla potete seguire due strade: o vi impadronite dell’avamposto a Est e da qui lanciate l’offesa passando dall’ingresso principale, oppure cercate una strada alternativa che vi consenta di evitare le difese perimetrali. Ovviamente la seconda soluzione è la migliore, quindi fate marciare le vostre armate verso Ovest, puntate poi a Nord fino all’estremità della mappa, infine svoltate verso Est per giungere alla base GDI. Distrutta la “Research Facility” la missione terminerà.

MISSIONE 13: VILLAINESS IN DISTRESS

Prima di tutto un’avvertenza. Se dovete passare sul ghiaccio prestate attenzione alle vostre mosse: lasciate indietro i “Tank” (sono troppo pesanti), muovete un soldato alla volta e, se il ghiaccio si rompe, aspettate che si riformi.



aspettate che si riformi.

Sbarazzatevi dei “Titan” che vi assaliranno (con il “Cyborg Commando” non ci saranno problemi) e usate gli ingegneri per appropriarvi degli edifici di cui avete bisogno. Avete due possibilità: o catturate il “Power Plant” e il radar per scoprire dove è tenuta prigioniera Oxanna, oppure vi impossessate della “Costructon Yard” ed edificate quanto che vi

occorre (naturalmente limitati alle vostre finanze).

Ora, al posto di effettuare un attacco frontale e rischiare di perdere tutte le vostre forze, è più saggio ricorrere a un efficace stratagemma. Caricate il “Cyber Commando” su un “Subterranean APC” e, passando sottoterra, raggiungete la locazione dove è tenuta prigioniera la ragazza. Con il resto delle vostre truppe procedete verso Sud-Ovest, passate accanto a una base GDI, ma non attaccatela e tenetevi fuori portata della torrette. Adottate una tattica difensiva e attendete che arrivi il Cargo per far fuggire Oxanna.

Caricate la ragazza sul “Subterranean APC” insieme al “Cyborg Commando”, raggiungete il mezzo di trasporto per la fuga, difendete la zona, conquistate il Cargo e fate allontanare Oxanna.

MISSIONE 14 (ALTERNATIVA ALLA 15): PROTECT WASTE CONVOYS

Costruite la vostra base, rafforzatevi e innalzate i seguenti edifici per poter usufruire dei missili chimici: caserma, “War Factory”, radar, “Tech Center”, “Missile Silo” e “Waste Facility”. Durante la costruzione del forte esplorate l’area circostante e spingetevi a Nord seguendo la strada. Una volta terminata la “Waste Facility”, lungo questo percorso cominceranno a giungere dei camion con il materiale tossico e, quando i vostri magazzini saranno pieni, potrete sparare i missili alla base GDI.

Come avete potuto ben capire ci vorrà abbastanza tempo prima che possiate usufruire di questa arma e, per spezzare l'attesa, costruite parecchie unità di artiglieria per tenere lontane le pattuglie nemiche. La base GDI è situata a Nord, cominciate ad attaccarla con l'artiglieria, indebolitela con i missili, quindi entrate in forze con i "Tank" per darle il colpo finale. Dopo averla rasa al suolo la missione terminerà.

MISSIONE 15 (ALTERNATIVA ALLA 14): ESTABLISH NOD PRESENCE

Seguite la strada, eliminate le pattuglie che incontrerete e continuate a marciare fino a raggiungere l'angolo Nord-Est della regione: qui si trova una vostra vecchia base che dovete riprendervi. Difendetevi immediatamente sul versante Ovest (verrete attaccati ripetutamente) e rimettete in funzione i "Weed Eater": tenete costantemente sotto controllo il 'giacimento' e assicuratevi che non raggiunga la vostra base. Allestite un paio di postazioni antiaeree, addestrate qualche soldato armato di bazooka per far fronte agli "Hover" che vi assaliranno e, formato un buon esercito, partite all'attacco.

In quest'area vi sono tre basi GDI e per terminare la missione dovrete distruggerle tutte quante. A Sud del vostro avamposto vi sono diversi "Helipad" (potete cominciare con il distruggere questi per prevenire ulteriori attacchi al vostro insediamento), procedendo a Ovest e svoltando verso Sud lungo la strada si incontra una caserma nemica (accanto al ponte a Ovest) e, infine, dopo il cavalcavia a Sud-Ovest (in pratica sopra il punto dove avete iniziato la missione) è situato il grosso delle truppe GDI.

Prima di affrontare questa roccaforte assicuratevi di avere una buona difesa per la vostra base, oppure eliminate tutti gli altri nemici nella zona.

L'artiglieria si rivelerà fondamentale per indebolire la postazione avversaria, non abbiate fretta di attaccare con tutto il vostro esercito e attendete che le risorse dei GDI siano praticamente esaurite. Abbattute tutte le costruzioni nella regione la missione terminerà.

MISSIONE 16: DESTROY MAMMOTH MKII PROTOTYPE

Questa volta vi è stato assegnato un obiettivo abbastanza semplice. I GDI stanno testando un prototipo del fortissimo "Mammoth MKII" e il vostro compito sarà quello di distruggerlo per impedire che venga prodotto in serie. Sfortunatamente, però, non sapete dove sia situato il campo d'addestramento e, a causa dell'alto numero di pattuglie nemiche che perlustrano la zona, non potete permettervi di girovagare fino a quando l'avrete localizzato. Bisognerà allora impossessarsi di un radar nemico che vi rivelerà le coordinate della posizione del "Mammoth".

All'inizio guiderete una "Chameleon Spy", rendetela invisibile e guidatela attentamente attraverso l'area sorvegliata dai GDI. Non lasciatevi intercettare dalle pattuglie, prendete tutto il tempo che vi occorre e, prima di procedere, aspettate che i soldati nemici si allontanino. Dirigetevi a Nord, conquistate il radar (ora vi viene mostrato dove sta venendo testato il prototipo) e costruite la vostra base in questa posizione.

Protegete immediatamente il ponte a Est costruendovi accanto due SAM e un "Obelisk of Light", ora che siete protetti dagli attacchi dei "Titan" e degli "Hover" rafforzatevi e, una volta che avrete assoldato un buon esercito, attaccate la base a Est. Il nemico non è molto ben difeso (si era concentrato



di più sull'attacco) e non resisterà molto ai vostri assalti. Per quanto riguarda il "Mammoth", fatelo colpire dall'artiglieria e lo distruggerete in breve tempo.

MISSIONE 17: CAPTURE JAKE MCNEIL

Per catturare Jake McNeil non dovete rivelare la vostra presenza, evitate le pattuglie e le torrette di guardia e catturate una base GDI per stendere la vostra trappola. Se verrete scoperti, Jake scapperà e non riuscirete a completare la missione.

Caricate tutti i mutanti sugli "APC", andate a Ovest, state lontani dalla torretta, aspettate che i soldati si siano allontanati, quindi passate il ponte e scendete subito in acqua: meglio evitare la strada principale. Proseguite a Ovest stando nel fiume, attraccate in prossimità della base nemica, create un passaggio abbattendo una parete, salite sull'altopiano e fate scendere i vostri uomini dai mezzi. Con i "Toxin Soldier" eliminate le guardie (se daranno l'allarme Jake scapperà nell'angolo in alto a destra della mappa e catturarlo diventerà quasi impossibile) ed evitate qualsiasi altro contatto con il nemico fino a quando sarete al loro forte.

Giunti all'avamposto GDI, attirare l'attenzione del soldato all'interno (colpendo le torrette), costui aprirà il cancello e voi potrete approfittarne per introdurvi all'interno con un "APC" pieno di ingegneri. Conquistate tutta la base, nascondete i vostri soldati dietro gli edifici e aspettate che arrivi McNeil. Quando la preziosa preda sarà a tiro, colpitemela con i "Toxin Soldier" e la 'persuaderete' che deve unirsi a voi.

Caricate Jake e tutte le vostre armate sugli "APC", rifate la strada che avete percorso all'andata e, tornati al punto di partenza, ci sarà ad attendervi un "Subterranean APC". Portato in salvo l'uomo, la missione può ritenersi conclusa.

MISSIONE 18 (OPZIONALE): ILLEGAL DATA TRANSFER

Gli avversari posseggono un potente cannone a ioni e, per impedirgli di usarlo nell'ultima missione, dovrete sottrargli i codici di attivazione.



Mimetizzate la "Chamaleont Spy" e tenetela in testa al gruppo per esplorare la zona senza farsi individuare. Marciate verso Nord, eliminate la pattuglia che troverete lungo la strada, quindi proseguite fino al primo avamposto nemico. Passate dall'alto, abbattete una parete poco solida e introducete la spia nel "Communication Center" per rubare il primo codice.

Puntate ora a Nord, dirigetevi poi verso Est fino a un altopiano, frantumate delle rocce per creare un passaggio e fate infiltrare la spia affinché si impossessi del secondo codice. Infine tornate accanto alla prima postazione GDI, seguite la strada più a Sud e spostatevi a Est fino a raggiungere la terza base e l'ultimo codice.

Non rimane ora che portare la spia in salvo, proteggerla fino al bivio che avete visto all'andata, puntate a Sud e, preso il "Subterranean APC", la missione terminerà.

MISSIONE 19: A NEW BEGINNING

Per finire il gioco dovete distruggere il satellite Philadelphia e per far questo dovete sistemare tre "ICBM" nelle posizioni indicate da tre sensori. Sfortunatamente però il fattore tempo non giocherà a vostro favore: se il satellite avrà il tempo di compiere tre giri, riuscirà a localizzarvi e per voi non ci sarà scampo.

Se avete completato la missione opzionale, dopo un ultimo colpo il cannone a ioni diventerà vostro. Mandate un po' di "Devil's Tongue" a esplorare la regione e, resa visibile la base nemica, indebolitela con la vostra nuova arma.

Conquistata la base, cominciate immediatamente a rafforzarvi e disponete alcuni mezzi per difendervi dagli eventuali attacchi. La prima postazione si trova a Nord, sistemate un "ICBM" (non incontrerete molti soldati a impedirvelo) e lasciate qualche armata per difenderlo. Ora andate a Est, raccogliete il "Power-Up" (incrementa le vostre finanze) in prossimità del ponte e preparatevi ad affrontare i GDI che giungeranno da Nord. Una volta che vi sarete sbarazzati dell'esercito nemico, proseguite a Est per giungere alla postazione dove piazzare il secondo "ICBM".



Il terzo e ultimo "Missile Launcher" va collocato accanto alla base avversaria, ma basterà un po' d'astuzia per limitare al minimo gli scontri a fuoco. Marciate a Ovest fino al limite della mappa con un esercito molto numeroso, continuate verso Nord per raggiungere il ponte (mantenetelo integro con gli ingegneri) e attaccate in massa l'ingresso della base. Questo è però solo un diversivo. Rompete i muri ai lati della strada, aggirate quindi il campo di forza e, mentre tenete impegnato il nemico, conducete il terzo "ICBM" all'ultima postazione. Quando vi riuscirete avrete terminato il gioco.