

Advarsel: til ejere af projektfjernsyn

Stillestående billeder kan forårsage permanent skade på projektorkanonen eller give mærker på skærmens fosforlag. Undgå gentagen eller overdreven brug af videospil på storskærmsfjernsyn.

Epilepsi Advarsel

Læs venligst dette, før du eller dine børn tager spillet i brug!

Nogle mennesker rammes af epileptiske anfald eller mister bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys eller bestemte lysmønstre.

Disse mennesker kan få et anfald, mens de ser TV eller spiller visse videospil.

Vær opmærksom på, at det kan forekomme, selvom en person aldrig tidligere har oplevet epileptiske anfald.

Du bør konsultere din læge inden du begynder at spille, hvis du eller nogen i din familie nogensinde har udvist symptomer relateret til epilepsi (krampeanfald eller tab af bevidsthed) i forbindelse med blinkende lys.

Vi råder forældre til at overvåge deres børns brug af videospil. Du bør STRAKS kontakte en læge, hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer under spillet: Svimmelhed, synsforstyrrelser, muskelsammentrækninger ved øjet, tab af bevidsthed, manglende orienteringsevne, ufrivillige bevægelser eller krampeanfald.

Forholdsregler ved brug

- Sid ikke for tæt på skærmen. Sid så langt fra skærmen, som ledningerne tillader.
- Benyt en lille skærm, hvis det er muligt.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har sovet tilstrækkeligt.
- Sørg for, at der er godt oplyst i lokalet, du spiller i.
- Hvil mindst 10 til 15 minutter ud af hver time, du spiller.

Indhold

Grundlæggende tastaturfunktioner	3
Velkommen hjem, Kommandør	6
Situationsrapport	6
Ryd op i dit system før du kører spillet	7
Hvad er DirectX™?	8
Installation	10
Taktisk opdatering: Nye spiltyper	11
Taktisk opdatering: ændringer i selve spillet	11
Taktisk opdatering: Nye enheder og bygninger	13
Nye Tech bygninger	13
Nye Allierede enheder og bygninger	15
Nye Sovjet enheder og bygninger	17
Yuris hær	19
Yuris bygninger	22
Credits	25
Teknisk støtte	30

Grundlæggende tastaturfunktioner

Navn	Tast	Beskrivelse
Mønstring af genstand/enhed	D	Nogle enheder har sekundære funktioner, der giver dem et voldsommere eller anderledes angreb eller styrke. Du kan også klikke på dem når "mønstring" markøren kommer frem over enheden. Gls (Gl'er), Guardian Gls (Gl vagter), Desolators (Svidere), Yuri Clones (Yuri kloner) og andre enheder har alle sekundær styrke. Du kan også bruge denne tast til at forlade garnisonsbygninger.
Bevogt aktuelle område	G	Enheder vil skanne terrænet og automatisk angribe fjender.
Angrebstræk	Klik enhed, CTRL/SHIFT, flyt til område	Enhederne vil bevæge sig fra et sted til et andet og aktivt angribe og udslutte de fjender de møder.
Spredning	X	Enhederne vil forsøge at undgå at blive kørt over. Tryk på denne når fartøjer forsøger at køre hen over dit infanteri.
Stop	S	Stopper straks den valgte enheds bevægelse.
Tvungen beskydning	Hold CTRL tasten nede, bevæg markøren over målet, venstreklik	Tvinger en enhed til at beskyde en venligtsindet eller neutral enhed.
Tvungen bevægelse	Hold ALT tasten nede, bevæg markøren over målet, venstreklik	Tvinger en enhed til at køre/gå igennem et område eller til at køre over en enhed.
Menuen Indstillinger	ESC	Går til Options Menu (Menuen Indstillinger).
Opret hold	CTRL + 1-9	Opretter et hold bestående af enheder.
Vælg hold	Klik 1-9	Vælger et tidligere oprettet hold.
Centrer på holdet	Klik 1-9 to gange	Centrerer Tactical Map (det taktiske kort) på det markerede hold.
Alliér med markerede side	A	Tryk for at undgå at angribe dine venner.

Markér type	T	Venstreklik på TYPE SELECT (MARKÉR TYPE) knappen i den Advanced Command Bar (avancerede kommandobjælke) eller tryk på T én gang for at markere alle de enheder, der er på skærmen og som er af samme type. Dobbeltklik for at markere alle enheder af en given type på hele slagmarken.
Chat med alle der lytter (i Multiplayer)	ENTER for at få chatmarkøren frem, ENTER for at sende besked, højreklik for at fortryde besked	Sender beskeden til alle, der lytter.
Chat med alle allierede (i Multiplayer)	Tast Backspace for at få chatmarkøren frem, Enter for at sende besked, højreklik for at fortryde besked	Sender besked til alle allierede
Chat med alle spillere (i Multiplayer)	Tast \ for at få chatmarkøren frem, Enter for at sende besked, højreklik for at fortryde besked	Sender besked til alle spillere.
Placér Signal	B, tryk ENTER for at skrive besked, ENTER for at sende besked, DELETE for at slette signal	Skriver beskeder til allierede og sætter dem på slagmarken.
Åbn tilstanden Way Point (retningspunkt)	Klik på enhed, tryk og hold Z nede, sæt Way Points (retningspunkter), slip tasten for at starte bevægelseskommando	Sætter retningspunkter.
Sæt samlingspunkt	Klik på en bygning og vælg samlingspunkt ved at venstreklikke på slagmarken	Samler dine enheder omkring et punkt på slagmarken, når de er færdigproduceret.
Gå til hændelse på radar	MELLEMRUMSTAST	Centrerer din udsyn på det seneste ping på radarkortet.
Jubl alle enheder!	C	Får alle dine infanterienheder til at juble i sejr.
Gå til diplomatimenu	Tabulator	Åbner skærmbilledet Diplomacy (Diplomati).

Avancerede tastaturfunktioner

Navn	Tast	Beskrivelse
Følg	F	Spillets udsyn følger den markerede enhed.
Bevøgt destination	CTRL/ALT + klik område	Bevæger sig til område og bevogter det derefter.
Eskortér enhed	CTRL/ALT + klik enhed	Bevogter en enhed på dens vej igennem terrænet.
Bevøgt en bygning	CTRL/ALT + klik bygning	Bevogter en bestemt bygning.
Fanen Structures (Bygninger)	Q	Genvejstast til Structures (Bygninger).
Forsvarsfane	W	Genvejstast til Armoury (Våbenlager).
Fanen Infantry (Infanteri)	E	Genvejstast til Infantry (infanteri).
Fartøjsfane	R	Genvejstast til Units (Enheder).
Næste enhed	N	Markerer den næste enhed i produktionsrækkefølge.
Forrige enhed	M	Markerer enhed, der var markeret før.
Markér alle	P	Markerer alle enheder på slagmarken.
Skift mellem eliteenheder	Y	Markerer alle veteran- eller eliteenheder.
Søg bruger (under spil)	U	Søger en bruger inde fra spillet.
Ændring af valgte enheder	Hold SHIFT nede og klik på den markerede enhed for at demarkere den. Klik på en ikke markeret enhed for at tilføje den til gruppen	Fjern eller tilføj bestemte enheder fra en gruppe med enheder.
Centré Tactical Map (Taktisk kort) på basen	Hold H nede	Centrerer dit udsyn på basen. Normalt vil der centreres på din Construction Yard (Byggeplads).
Reparationstilstand	Venstreklik på bygning, K	Reparerer dine bygninger.
Salgstilstand	Venstreklik på bygning, L	Sælger dine bygninger.
Oprettelse af bogmærke	CTRL + F1-F4	Opretter et punkt på kortet som du øjeblikkeligt kan hoppe hen til.
Gå til bogmærke	F1-F4	Hopper hen til et terrænområde med bogmærke.
Multiplayer bemærkninger	F5-F12	Sender prædefinerede talebeskeder til de andre spillere.

Velkommen hjem, Kommandør

Endnu en gang er kampen mellem de Allied (Allierede) styrker og Sovjet (Sovjets) hær blussset op, men denne gang er der et yderst farligt tredje element. Sovjets forræder, Yuri, er vendt tilbage og han har taget en hær bestående af genetisk og psykisk forandrede krigere med sig og er fast besluttet på at dominere verden.

I solo-spiller spillet skal du kommandere med enten de Allierede eller Sovjets styrker og forhindre Yuris ondsindede planer. I multiplayer og skirmish spil kan du vælge de Allieredes eller Sovjets hær, eller du kan vælge at kommandere med Yuris hær og håndtere alle dens forbudte teknologier.

Både de Allieredes og Sovjets styrker har en række nye kraftfulde våben på deres våbenlagre. Yuris hær er radikalt anderledes fra hans noget mere konventionelle fjenders og den anvender forbudte teknologier til at kontrollere modstandernes hjerner, skabe mutanter, slavebinde arbejderne, administrere biologiske våben og påføre deres fjender andre eksotiske straffe.

Situationsrapport

Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™ fortsætter umiddelbart hvor de Allieredes kampagne slutter i *Command & Conquer Red Alert 2*. De Allieredes hær har slået Sovjets hær og taget den russiske premierminister Romanov til fange og låst ham inde i Tower of London. Desværre for de Allierede er Sovjet-agenten Yuri sluppet væk. Yuris evne til at kontrollere fjendtlige enheder med sin hjerne gør ham til en magtfuld og farlig modstander.

Mens de Allierede fejrer deres sejr viser Yuri sig. Han har skabt sin egen hær, der består af sindsforstyrrede krigere og genetiske mutationer. Han har brugt sin tid på at skabe en række nye teknologier, hvoraf den mest ondsindede er Psychic Dominator (psykodominatoren), et aggregat, der giver Yuri den fulde kontrol over sine ofre. Yuri har placeret en hel del psykodominatorer rundt omkring i verden, og truer således med at kontrollere hele befolkningens tankevirksomhed når de aktiveres.

De Allierede startede øjeblikkeligt et angreb på Yuris faciliteter på Alcatraz Island. Mens det ikke lykkedes dem at ødelægge psykodominatoren, lykkedes det dem dog at begrænse Yuris energi så meget at aggregatet ikke kan aktiveres. Nu er de Allieredes eneste håb at få oprettet nok energi til at aktivere en tidsmaskine, som Professor Einstein har skabt. Med denne vil de kunne sende en enhed tilbage i tiden for at ødelægge Yuris anordning længe før den aktiveres. Desværre har Sovjet deres egen plan om at stjæle tidsmaskinen og ikke blot stoppe Yuri, men også at omgøre udfaldet af den seneste krig!

Ryd op i dit system før du kører spillet

Det er vigtigt, at din harddisk fungerer korrekt før du installerer nye programmer. Det anbefales, at du regelmæssigt 'gør rent' ved at køre ScanDisk og Diskdefragmentering.

- ScanDisk undersøger din harddisk for at finde tabte data.
 - Diskdefragmentering sørger for at dine data er korrekt sorteret. Efterprøves dette ikke, kan resultatet blive at nogle af dine data bliver ødelagt.
1. Kør først ScanDisk.
 2. Du starter ScanDisk ved at venstreklikke på **START** knappen i proceslinjen. Menuen Start åbnes.
 3. I menuen Start skal du vælge **Kør**.
 4. I dialogboksen Kør skriver du herefter **scandisk** og klikker **OK**.
 5. Når programmet går i gang, skal du sørge for at **FULDSTÆNDIG** er valgt under testtype. Denne proces tager et stykke tid, når 'fuldstændig' er valgt, men resultatet er værd at vente på. Sørg for at firkanten ud for **AUTOMATISK UDBEDRING AF FEJL** er afkrydset. Vælg det drev du ønsker at installere spillet på (f.eks. C:).
 6. Når alt er korrekt indstillet, skal du klikke på **START**, hvorefter programmet vil skanne drevet og rette eventuelle fejl.
 7. Kør herefter Diskdefragmentering. Du starter Diskdefragmentering ved at venstreklikke på **START** knappen i proceslinjen. Menuen Start åbnes.
 8. I menuen Start skal du vælge **KØR**. I dialogboksen skriver du herefter **DEFRAG** og klikker **OK**. Ligesom med ScanDisk, skal du vælge det drev du ønsker at installere spillet på hvorefter du skal klikke på **OK**. Hvis du ønsker yderligere information om hvordan dit system bliver bedre, kan du læse afsnittet 'Hvad gør jeg før spillet installeres' i onlinehjælpen på Cd'en.

Hvad er DirectX™?

Læs hele dette afsnit før du spiller *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* eller installerer DirectX.

DirectX er en del af Windows® 95, 98, 2000 og ME som lader Windows få adgang til bestemte dele af din PC med meget høj hastighed, således at du får mulighed for at køre nutidens spil. I takt med at ny teknologi indføres, så som næste generations 3D-grafikkort og 3D-lydkort, udvikles DirectX til at understøtte disse nye teknologier. *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* kræver DirectX 8.0a, som er inkluderet på disken til spillet, så du kan installere det hvis påkrævet.

For at kunne fungere korrekt, skal DirectX bruge de nyeste software drivers til dit skærmkort og dit lydkort. Disse drivers kan du normalt hente på kortproducentens web site eller igennem kortproducentens tekniske hjælpelinie. Brug af drivere som ikke understøtter DirectX 8.0a kan resultere i skærm- eller lydproblemer i *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*.

Hvordan installerer jeg DirectX 8.0a?

Når du installerer *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*, bliver dit system skannet for DirectX. Hvis ikke den korrekte version genkendes, vil du blive bedt om at installere DirectX 8.0a fra *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*-CD'en. Vi anbefaler at du følger installationsprogrammets forslag.

Hvis du ønsker at installere DirectX 8.0a **efter** du har installeret *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* Windows 95/98 brugere:

1. Klik START på proceslinjen i Windows, fremhæv SØG EFTER og klik FILER ELLER MAPPER.
2. I feltet NAVN, indtast **dxsetup**
3. Sørg for at feltet SØG I er sat til bogstavet for dit cd-rom-drev (fx. D:) , klik derefter på SØG NU.
4. Når filen vises, dobbeltklik på **dxsetup-ikonet** I NAVNE-kolonnen.
Når vinduet for opsætning af DirectX vises, klik **Reinstall DirectX** (Reinstaller DirectX) for at gennemføre installationen.

Windows ME (Millenium Edition)/Windows 2000 brugere:

1. Klik på START i Windows proceslinjen, markér SØG EFTER og klik på FILER ELLER MAPPER.
2. Skriv **dxsetup** i feltet SØG EFTER FILER ELLER MAPPER MED NAVNET:
3. Sørg for at feltet SØG I er indstillet til bogstavet, som hører til dit CD-ROM drev (f.eks. D:), og at *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* CD'en er i drevet. Klik så på SØG NU.
4. Når filerne kommer frem skal du dobbeltklikke på **dxsetup** ikonet under kolonnen "Navn".
5. Når vinduet DirectX(R) Setup kommer frem skal du klikke på REINSTALL DIRECTX (GENINSTALLÉR DIRECTX) for at afslutte processen.

Kontroller dit system!

For at kontrollere om din computer fuldt ud understøtter DirectX 8.0a, skal du køre Diagnosticeringsværktøjet til DirectX (DirectX Diagnostics Tool) efter du har installeret DirectX8.0a.

1. Klik START på proceslinjen i Windows. Klik dernæst KØR.
2. I dialogboksen *Kør* indtast **dxdiag** og klik dernæst OK

Diagnosticeringsværktøjet til DirectX giver dig information om driverne til dit skærmkort, lydkort og 3D-grafikkort.

- For at kontrollere driverne til dit skærmkort, klik på fanebladet DISPLAY (SKÆRM) , eller fanebladet DISPLAY 1 (SKÆRM 1) hvis du har et.
- For at kontrollere driverne til dit lydkort, klik på fanebladet SOUND (LYD).
- Nogle 3D-grafikkort har deres eget faneblad kaldet DISPLAY 2 (SKÆRM 2), så dette bør du muligvis også kontrollere.

På hver af disse skærbilleder, fortæller afsnittet *Drivers (Driverne)* om Microsoft har godkendt din driver som understøttelse for DirectX 7.0a.

- Hvis din driver er beskrevet som 'Certified: Yes' (Godkendt: Ja) har din hardware-enhed understøttelse af DirectX 8.0a og burde fungere hensigtsmæssigt samme med *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*.
- Hvis din driver er beskrevet som 'Certified: No' (Godkendt: Nej) har din hardware-enhed ikke understøttelse af DirectX 8.0a og du kan få problemer med at køre *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*. Se venligst afsnittet med bemærkninger nederst i DirectX diagnosticeringsværktøjets vindue.
- Windows 98/2000/ME brugere kan også rådføre sig via knappen TROUBLESHOOT (FEJLFINDING), som nås fra fanebladet MORE HELP (YDERLIGERE HJÆP). Normalt vil opdaterede drivere som understøtter DirectX8.0a være tilgængelige fra fabrikanten af den pågældende hardware-enhed, som vil gøre det muligt for dig at spille *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* uden problemer. I dette tilfælde, foreslår vi at du kontakter fabrikanten af hardware-enheden og forespørger om den nyeste DirectX 8.0a-kompatible driver. Disse er normalt tilgængelige gratis fra fabrikantens web-sted eller hos dennes hotline for teknisk support.

Installation

Sådan installeres Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™:

Bemærk: *Yuri's Revenge™* er en udvidelse til *Red Alert™ 2*; så du skal derfor have *Red Alert™ 2* installeret på din computer før du kan installere *Yuri's Revenge™*.

Windows™ 95/98/2000/Me/Nt Autoplay

1. Indsæt *Yuri's Revenge* CD'en i dit CD-ROM drev og klik på INSTALL (INSTALLÉR).
2. Klik på NEXT (NÆSTE) og gennemlæs licensaftalen. Når du er færdig skal du klikke i afkrydsningsfeltet for at acceptere eller klikke CANCEL (AFBRYD) for at afslutte
3. Indtast serienummeret, der står på bagsiden af manualen til *Yuri's Revenge*, klik derefter NEXT (næste) for at fortsætte.
4. Følg meddelelserne på skærmen for at afslutte installationen.

Windows™ 95/98/2000/Me/Nt manuel installation

1. Indsæt *Yuri's Revenge* CD'en i dit CD-ROM drev.
2. Klik på START knappen og vælg punktet RUN... (KØR...) i menuen.
3. Klik BROWSE...(GENNEMSE...) og gå over i dit CD-ROM drev.
4. Dobbeltklik på filen Setup.exe. På nogle systemer vil den fremstå som en Setup, men der vil altid være et CD ikon foran navnet.
5. Klik på OK for at fortsætte.
6. Følg proceduren som er beskrevet i afsnittet Autoplay ovenfor og start med punkt 2.

Afinstallation

1. Klik på START og vælg **Programmer > Westwood > Yuri's Revenge > Yuri's Revenge Uninstall**.
2. Følg vejledningen på skærmen, hvorved afinstallationsprocessen gennemføres.

Afinstallation via Autorun muligheden

1. Indsæt *Yuri's Revenge* CD'en i dit CD-ROM drev.
2. Når pop-up vinduet Autoplay kommer frem, skal du klikke UNINSTAL (AFINSTALLÉR).
3. Følg vejledningen på skærmen, hvorved afinstallationsprocessen gennemføres.

Taktisk opdatering: Nye spiltyper

Der er kommet en række nye multiplayer spilmuligheder i *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge*.

Westwood Online

Quick Match (Hurtigt-i-gang kamp)

Quick Match (En hurtigt-i-gang kamp) er i det store hele det samme. Dog kan man nu kun få point og blive ranglisteplaceret på Westwood Online ved at spille Quick Matches (hurtigt-i-gang kampe). Vi har også gjort det muligt at spille i den skærmopløsning du selv har valgt.

Quick Co-op (Hurtigt-i-gang co-op)

Denne nye mulighed giver dig mulighed for at slå dig sammen med en anden spiller og prøve at se, hvor gode I er mod computerens kunstige intelligens. Du og din makker skal kæmpe imod to computer modstandere på et tilfældigt kort med tilfældige indstillinger.

Custom Match (Brugerdefineret kamp)

Du kan nu Page (søge) andre brugere ved at klikke på PAGE (SØG) knappen. Dette vil frembringe et nyt skærbillede. Indtast navnet på den person du ønsker at søge i det øverste felt, og teksten du ønsker at sende i feltet neden for. Jeres konversation vil være synlig i det store område i midten af dette billede. Ved at klikke på knappen PAGE BUDDY (SØG VEN) i bunden til venstre, kan du bruge din Buddy List (venneliste) til at vælge den du ønsker at tale med.

Nye muligheder i netværksspil

Team Alliance (Holdalliance)

En ny type multiplayer spil er blevet tilføjet listen med dem der er tilgængelige. Spillet Team Alliance (holdalliance) anvender specielle kort, der er specifikt udviklet til holdspil. De forskellige sider har deres startpositioner placeret meget tæt på hinanden, hvilket muliggør formning af alliancer i umiddelbar nærhed.

Du kan nu sortere de tilgængelige spil på Westwood Online efter en række kolonneoverskrifter, herunder Type, Password, Resolution (opløsning), Game Name (spilnavn), Ping, Player Name (spillernavn), Clan og Rank (ranglisteplacering). Dette vil være en god assistance til at finde et bestemt spil, eller et spil som passer til dine ønsker.

COMMUNITY knappen på Westwood Online skærbilledet giver dig mulighed for at gå direkte til *Command & Conquer Red Alert 2 Community*'et.

Westwood Online ranglister spillerne, der bruger sitet til mødested og til at udfordre andre spillere. Det er kun resultatet af Hurtigt-i-gang spil, der bruges til de forskellige turneringers ranglister.

Badges of Honor (Æresmedaljer) er tilgængelige på Westwood Online for enestående præstationer. Du gør dig fortjent til disse medaljer ved at fuldføre alle co-op kampagnerne, ved i en måned at være på ranglistens top 1000 eller ved at blive forfremmet til højere rang.

Taktisk opdatering: ændringer i selve spillet

Der er foretaget en række ændringer fra *Command & Conquer Red Alert 2* til *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge*. Udover de forskellige patches som er blevet udgivet til *Command & Conquer Red Alert 2*, er der yderligere ændringer som er nye for denne opgradering.

1. I fanen Options (Indstillinger) i Main Menu (Hovedmenuen) vil det ikke længere påvirke skærmopløsningen i menuerne, når man ændrer skærmopløsningen i spillet. Menuerne vil altid være i en opløsning på 800x600. Ændringer i opløsningen vil ske når selve spillet starter.
2. Når man er i Observer Mode (observeringstilstand) i multiplayer spil, kan du nu se statistikken for spillerne, der er i kamp.
3. Under spil på Westwood Online eller på et lokalnetværk, kan du nu vælge din startposition. Yderligere kan du nu alliere dig med andre spillere før kampen går i gang.
4. Hurtigt-i-gang spil på Westwood Online giver dig en mulighed for at møde og spille mod andre spillere. Væl muligheden QUICK MATCH (HURTIGT-I-GANG SPIL) på Westwood Online. Det vil blive forsøgt at matche spillere med en lignende ranglisteplacering, ping tid (Internet tilslutningslatens over for andre spillere), lokation, opløsningsindstillinger og systemspecifikationer.
5. De officielle kort, der er blevet ændret, overføres ikke ved Internet spil.
6. Hvis en spillers forbindelse afbrydes tre gange i løbet af et spil i mere end 25 sekunder hver gang, vil spillet slutte og den anden spiller vil blive tildelt sejren efter den tredje afbrydelse.
7. Hospital Tech bygninger kræver ikke længere at du placerer dine sårede infanterieheder inde i dem for at blive helbredt. Når du overtager et Hospital med en Engineer (ingeniør) vil alle dine infanterieheder automatisk begynde at blive helbredt uanset hvor på kortet de er.
8. Alle helteenheder, heriblandt Tanya, Boris og Yuri Prime, er immune over for hjernekontrol og kan ikke knuses af fartøjer, bortset fra af en speciel ny enhed, Allied Battle Fortress (De Allieredes kampfort) (se afsnittet om nye Allierede enheder).
9. Spillerne er begrænset til kun at kunne have een helteenhed (Tanya, Boris eller Yuri Prime) af gangen.
10. Enheder, der placeres i en bygning som en garnison opnår nu status som veteran. De opnår denne status mens de er inde i bygningen og har fordelene af veteranstatus mens de er garnisoneret. Du vil dog ikke blive oplyst om deres fremmelse før de forlader eller tvinges ud af bygningen.
11. Hvis mure eller andre bygninger blokerer en Barracks (kasernes) udgang, vil der ikke blive bygget nogle enheder, heller ikke selvom ejeren har Cloning Vats (klonekar). Enhedens pris bliver refunderet spilleren.
12. Du kan nu se hvor mange fjendtlige enheder, der er inde i en garnisoneret bygning. Når du bevæger markøren hen over en bygning, der er garnisoneret af fjenden, vil du både se den maksimalt tilgængelige plads i bygningen og antallet af enheder, der er inde i bygningen på nuværende tidspunkt.
13. En IFV (IFV), der indeholder en Chrono Legionnaire (kronolegionær) taber ikke længere sit mål, når den vælger et fjendtligt fartøj, som er længere væk end dens rækkevidde. Enheden bevæger sig nærmere, til den er inden for rækkevidde og skyder uden at den mister fokus.
14. Ingen infanterieheder, udover dem med sprængladninger, kan sprænge bygninger i luften når de hænger sammen et Tanya kommando retningspunkt. Ingen enheder kan forenes på et Planning Mode (planlægningstilstands) plan.
15. Tanya skyder ikke længere fartøjer med hendes våben. Når Tanya sigter på et fartøj, planter hun en C4 ladning på fartøjet og detonerer den ligesom hun gør på bygninger.

16. Når du sender en Spy (spion) ind i et Allieret Battle Lab (kamplaboratorium) tildeles du enden at skabe Chrono Commandos (kronokommandosoldater). Får du en Spy (spion) ind i et Sovjetisk Battle Lab (kamplaboratorium) bliver du i stand til at producere krono-lvan'er. (Får du en spion ind i Yuri's kamplaboratorium får du enden at producere Psychic Commandos (psykokommandosoldater).
17. Navy SEALs er nu en officiel Allieret enhed og en del af de Allieredes standard arsenal.
18. Eftersom de nu er en del af Yuri's hær og arsenal, har Sovjet spillere ikke længere adgang til Psychic Radar (psykoradar), Cloning Vats (klonekar), Yuri Clone (Yuri klon) eller Yuri Prime bygninger og enheder. Du kan i afsnittet om nye enheder og bygninger se hvilke erstatninger, der er blevet tilført det Sovjetiske arsenal.
19. I klonekarene kan man ikke længere genbruge infanterienheder. Herudover kan hjernekontrollerede enheder ikke længere sendes over i klonekarene for at producere nye infanterityper. Klonekarene kan nu kun producere infanterikopier.
20. Alle Psychic (psyko) enheder og bygninger er i stand til at se igennem Allierede spioners forklædning.

Taktisk opdatering: Nye enheder og bygninger

Nye Tech bygninger

Der er kommet tre nye Tech bygninger i *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge*. Alle har de deres egne unikke egenskaber og de er alle interessante at overtage. Ud over det har alle siderne nu et kraftfuldt forsvarssystem, der går online så snart et kamplaboratorium er blevet bygget og placeret.

Civilian Power Plant (Civilt kraftværk)

Civilian Power Plants (Civile kraftværker) ligner de Power Plants (kraftværker) som bygges af de tre hære. Hvis du overtager een med en Engineer (ingeniør) får du din energitilførsel øget væsentligt.

Machine Shop (Maskinebutik)

Når denne overtages af en ingeniør vil bygningen automatisk begynde at reparere dine beskadigede fartøjer, uanset hvor på kortet de er placeret.

Secret Tech Lab (Hemmeligt Tech laboratorium)

Hvis du overtager denne Tech bygning med en ingeniør, vil du få enden til at skabe en speciel enhed som du ikke normalt kan bygge. Du kan få mulighed for at bygge Allieret, Sovjet eller endog Yuri enheder, uanset hvilken hær det er du fører.

Force Shield (Kraftskjold)

Hver hær er nu i besiddelse af endnu et defensivt system, som kaldes Force Shield (Kraftskjold). Dette arrangement begynder at lade op så snart du placerer dit kamplaboratorium. Når det er opladt, kan kraftskjoldet anvendes på alle venligtsindede bygninger eller grupper med bygninger, også allieredes. Når det bruges gør kraftskjoldet de valgte bygninger komplet usårlige over for alle skader, selv over for angreb med super våben. Belastningen der opstår, når arrangementet bruges, kan dog være svær for dine kraftværker at håndtere. Når du starter kraftskjoldet vil din base i et kort øjeblik være uden strøm.

Spioner

Allieredes spioner er snigende enheder, der bruges af de Allierede til at opnå en fordel i forhold til deres fjender. Spioner kan meget ligesom ingeniører gå ind i bygninger. Til forskel fra ingeniører kan spioner ikke overtage bygninger. Til gengæld, er deres funktion afhængig af hvilken bygning de går ind i.

Hvis en spion går ind i...

Fjendens Barracks (kaserne), får du veteraninfanteri

Fjendens War Factory (militærfabrik), får du veteranfartøjer

Fjendens Power Plant (kraftværker), vil fjendens energiforsyning midlertidigt blive afbrudt

Fjendens Radar, nulstiller du dækket

Fjendens Refinery (raffinaderi), stjæler du halvdelen af målets penge

Fjendens Super Weapon (supervåben), nulstiller du våbenets timer

Fjendtligt Allieret kamplaboratorium, får du evnen til at producere Chrono Commandos (kronokommandosoldater)

Fjendtligt Sovjetisk kamplaboratorium, får du evnen til at producere Chrono Ivans (krono Ivan'er)

Fjendtligt Yuri kamplaboratorium, får du evnen til at producere Psychic Commandos (psychokommandosoldater)

Nye Allierede enheder og bygninger

De Allierede har fået en række nye, enestående enheder, der øger deres evne til at afværge både Sovjets styrker og Yuri's djævelske slaver. De får også en bygning, der er specielt designet til at bekæmpe Yuri's hjernekontrollerende evner.



Guardian GI (GI vagt)

Ligesom en almindelig GI skyder GI vagten med en kraftig maskinpistol fra stående position. Når han mønstres, kan GI vagten ikke blive knust og skifter over til et kraftigt anti-kampvogn våben, der er effektivt mod fartøjer og luftfartøjer. GI vagter kan ikke bruges til at garnisonere bygninger.

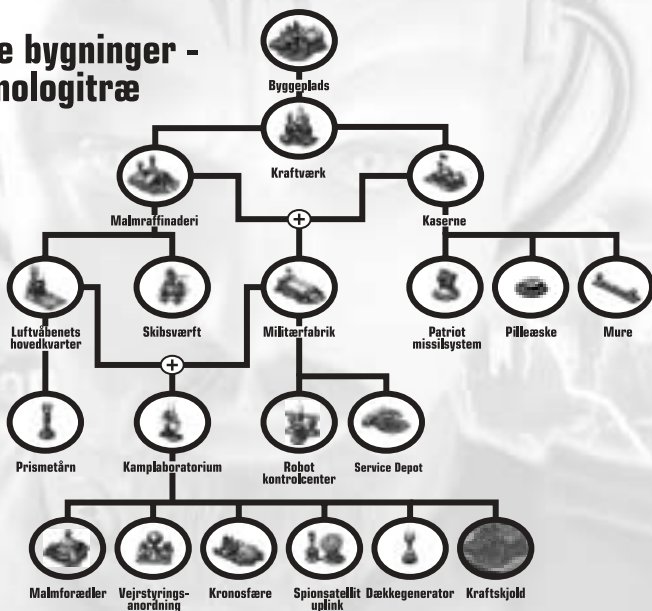
Navy SEAL

Udstyret med en højtydende maskinpistol er en SEAL eminent mod fjendtligt infanteri og kan også forsvare sig selv mod fartøjer. Ligesom Tanya, bruger SEAL C4 ladninger til at detonere fjendtlige bygninger.

Robot Tank (Robot kampvogn)

Den primære styrke i en Robot Tank (robot kampvogn) er, at den ikke kan hjernekontrolleres, da det ikke er noget menneske, der styrer denne kampvogn. Robot kampvognen svæver, så de er i stand til at krydse vand. Evnen til at skabe robot kampvognen får man, når man får bygget et Robot Control Center (robot kontrolcenter). De vil holde op med at fungere, hvis de har lav eller ingen energi.

Allierede bygninger - teknologitræ



Battle Fortress (Kampfort)

Denne enorme konstruktion kværner over slagmarken og kvaser infanteri, fartøjer (selv kampvogne) og mure så let som ingenting. Der kan sættes op til fem infanterienheder inde i kampfortet. Disse infanterienheder kan skyde ud af de mange åbninger og dermed tilføre massakren lidt ekstra.

Robot Control Center (Robot kontrolcenter)

Som det blev nævnt oven for, gør et robot kontrolcenter det muligt for de Allierede at bygge robot kampvogne. Denne bygning kan bygges når en Allieret War Factory (militærfabrik) er blevet produceret og placeret. Denne bygnings funktioner går i stå, hvis den ikke får noget energi.

Nye Sovjet enheder og bygninger

Da Yuri har svigtet Sovjet Unionen, og taget alle sine hjernekontrollerede enheder med sig, har Sovjet udviklet en række nye infanterienheder og fartøjer som kan kompensere for tabet. Ydermere har Yuri taget teknologien til psykoradaren og klonekarene med sig og efterladt store huller i Sovjets arsenal. Nye bygninger er blevet udviklet for at dæmme op for disse pludselige huller, der er opstået i Sovjets forsvar.



Boris

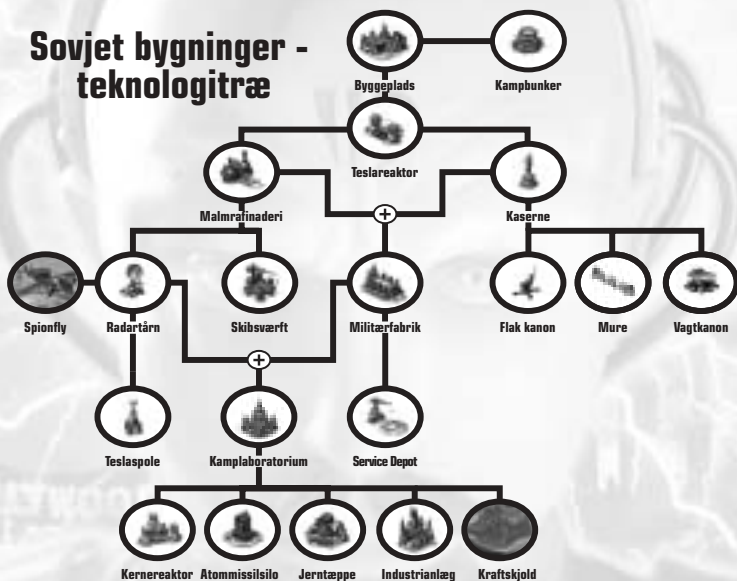
Boris er yderst effektiv imod infanteri, takket være hans høje skudfrekvens. I stedet for at bruge C4 ladninger til at udlette bygninger, er Boris i stand til at tilkalde et luftangreb af MiG jagerfly, der bombarderer de bygninger som han udpeger med sin laser.

Siege Chopper (Belejringshelikopter)

Med skabelsen af Siege Chopper (belejringshelikopteren) har Sovjet nu evnen til at udføre hurtige luftangreb. Mens den er i luften er dette fartøj mobilt og effektivt imod fjendens infanterienheder. Når den mønstres, lander belejringshelikopteren og afslører et enormt våben, der hurtigt fra lang afstand kan udlette bygninger og andre stationære mål.

Spy Plane (Spionfly)

Når Sovjet placerer en Radar, går de straks i gang med udviklingen af deres nye Spy Plane (spionfly). Når det er fuldt opladt kan spionflyet mønstres hvor som helst på kortet. Når det passerer hen over området nedenfor, afsløres dækket, så Sovjet kan se de nye områder under kortet.



Battle Bunker (Kampbunker)

Denne nye defensive bygning har i sig selv ikke noget reelt forsvar, men den kan befæstes af Conscripts (værnepligtige) og give dem en formidabel skudstyrke. Når værnepligtige placeres i en kampbunker, fungerer den nøjagtigt som en garnisoneret bygning. Da det er en sovjetisk bygning kan kampbunkeren repareres når den bliver beskadiget.

Industrial Plant (Industriallæg)

Når denne bygning er blevet produceret og placeret, mindsker den omkostningerne på fartøjer væsentligt. Herudover reducerer et Industrial Plant (industriallæg) byggetiden for disse enheder.

Yuris hær

I solospillet vil det generelt være Yuris styrker du vil møde. I multiplayer spil, kan alle der ønsker det spille Yuris side. Yuri tog nogle af Sovjets enheder og bygninger med sig, da han hoppede af. Mange af disse har han gjort kraftigere, givet dem nye funktioner og styrke, og tilføjet mange nye bygninger, infanterityper og fartøjer til sit arsenal. Dette har givet Yuri en forskelligartet, kraftfuld og enestående styrke.

Yuris enheder



Yuris enheder er en kombination af styrke, finesse og ondskab. Med psyko- og genteknologier kan Yuri spilleren hurtigt overtage fjendens teknologier og endda tvinge civile og vilde dyr til at tjene sine formål.

Initiate (Nyindviet)

De nyindviede er de grundlæggende enheder i Yuris hær, og de bruger deres sindsstyrke til at påføre skade. Ligesom GI og værnepligtige kan nyindviede garnisonere civile bygninger.

Engineer (Ingeniør)

Yuris ingeniører er identiske med de Allieredes og Sovjets.

Brute (Udyr)

Yuris anti-kampvogn infanterienhed er Brute (udyr) – et genetisk udviklet monster, der er designet til at knuse alt der står i vejen for den. Hunde vil undgå udyr og vil ikke angribe dem.

Virus

Denne dødbringende infanterienhed er udstyret med en langtrækkende riffel, der gør den i stand til at nedslagte alle infanterienheder med et enkelt skud. Hvad værre er, ofret dræbes ikke af en kugle, men af en kraftig gift, som efterlader en farlig rest, der beskadiger andre infanterienheder, der er så uheldige at gå igennem den giftige sky, som et virus offer efterlader.

Yuri Clone (Yuri Klon)

Forsvarsløs i traditionel forstand, men denne enhed er udstyret med en kraftigt ændret hjerne, der gør det muligt for den at overtage kontrollen over nærmest alle fjendtlige enheder. Mens Miners (minebiler), Attack Dogs (angrebshunde), Master Minds (mesterhjerner), Yuri kloner, helte-enheder og alle flyvende enheder er immune over for Yuri klonens styrke, er alle andre modtagelige for at blive overtaget af denne enhed og overført til Yuris krigsindsats. Når den konfronteres af en masse infanterienheder kan en Yuri klon mønstre og skabe en massiv Psi Wave (psykobølge), der beskadiger eller dræber nærtstående infanteri. Denne enhed er identisk med Yuri klonen, som Sovjets hær har i *Command & Conquer Red Alert 2*.

Yuri Prime

Yuris svar på Tanya og Boris er Yuri selv. Siddende på en gigantisk, flyvende stridsvogn, er Yuri Prime en meget mere kompetent og dødbringende version af Yuri klonen. Ligesom andre helte kan Yuri Prime ikke knuses af fartøjer, han regenererer automatisk og er immun over for hjernekontrol. Ligesom hans kloner kan Yuri Prime styre de fleste fartøjer og fjendtlige infanterienheder samt de fleste fjendtlige bygninger, og endda vende fjendens forsvar, så det følger hans nederdrægtige vilje. Ydermere er Yuri udstyret med et forbedret Psi Wave (psykobølge) angreb, der øjeblikkeligt dræber infanteri i det påvirkede område og endog sårer enheder, som er uden for det umiddelbare område. Yuri Prime har større kontrol over denne effekt end hans kloner, idet han ikke sårer sine allierede når han anvender en psykobølge.

Lasher Tank (Lasher kampvogn)

Lasher Tank (Lasher kampvognen) er Yuris kampvognsenhed og den kan sammenlignes med de Allieredes Grizzly kampvogn og Sovjets Rhino kampvogn. Ligesom dens modstykker er den udviklet til at angribe og forsvare imod fjendens arsenal.

Chaos Drone (Kaosdron)

Når den mønstres udslipper dette lille fartøj skyer med hallucinerende giftstoffer, der får fjenderne til at gå bersærk. Bersærk enheders angrebsstyrke øges væsentligt og de vil automatisk skyde mod venligtsindede enheder, før de angriber fjenden.

Gattling Tank (Gattling kampvogn)

Ligesom de Allierede har deres Prism (Prisme) teknologi og Sovjet har Tesla genstande, har Yuris forskere udviklet Gattling våben. Gattling Tank (Gattling kampvognen) er udstyret med et dobbelt kaliber 50 maskingevær, der snurrer hurtigt rundt og spytter horder af dødelige projektiler ud, der flænses både infanteri og luftbårne enheder på et øjeblik. En unik egenskab ved disse våben er, at jo længere tid de skyder desto hurtigere snurrer tromlerne og jo mere skade forvoldes der. På grund af dette er Gattling kampvognen yderst anvendelig i lange skudvekslinger.

MCV

Yuris MCV er identisk med dem som både de Allierede og Sovjet har, bortset fra at den, når den er mønstret, skaber en Yuri Construction Yard (byggeplads).

Magnetron

Når mønstret mod fartøjer, vil dette enestående våben udsende en kraftig magnetisk kraft, der løfter fjendens fartøjer og trækker dem hen mod Yuris styrker, hvor de uskadte kan blive hjernekontrolleret. Ydermere kan en Magnetron påføre en væsentlig skade på bygninger ved at udsende en intens magnetisk stråle på bygningerne. Den væsentligste ulempe ved Magnetronen er, at den er nærmest forsvarsløs over for fjendens infanteri, da den ikke har nogle effektive våben imod dem og ikke på nogen måde kan trække dem tættere på.

Master Mind (Mesterhjerne)

En anden udvidelse til Yuris hjernekontrollerende teknologi, er mesterhjerne fartøjet, der sikkert kan hjernekontrollere en større gruppe fjendtlige enheder af gangen. Denne enhed kan dog ikke stoppe sig selv i at hjernekontrollere endnu flere enheder. Når den når sin begrænsning for hvor mange den kan kontrollere, vil den bryde sammen og selvdestruere, hvorved alle de enheder den kontrollerede sættes fri.

Floating Disc (Flyvende tallerken)

Den Floating Disc (flyvende tallerken) er en kompetent enhed, der kan føre enhver fjendtlig base ind i seriøst kaos. Dens lille laser er effektiv imod infanterienheder, heriblandt de Allieredes Rocketeers (raketafskydere), og de kan også påføre både fartøjer og bygninger væsentlig skade. Hvad der er mere bemærkelsesværdigt er, at hvis den placeres over et fjendtlig Power Plant (kraftværk) vil den flyvende tallerken øjeblikkeligt slukke for strømmen på hele basen. Flyvende tallerkener kan også placeres over fjendtlige Refineries (raffinaderier), hvor den kan trække penge ud til Yuris aktioner. Placerer du en flyvende tallerken over en hvilken som helst fjendtlig bygning, der skal bruge energi, vil den effektivt slukke for bygningen.

Amphibious Transport (Amfibietransport)

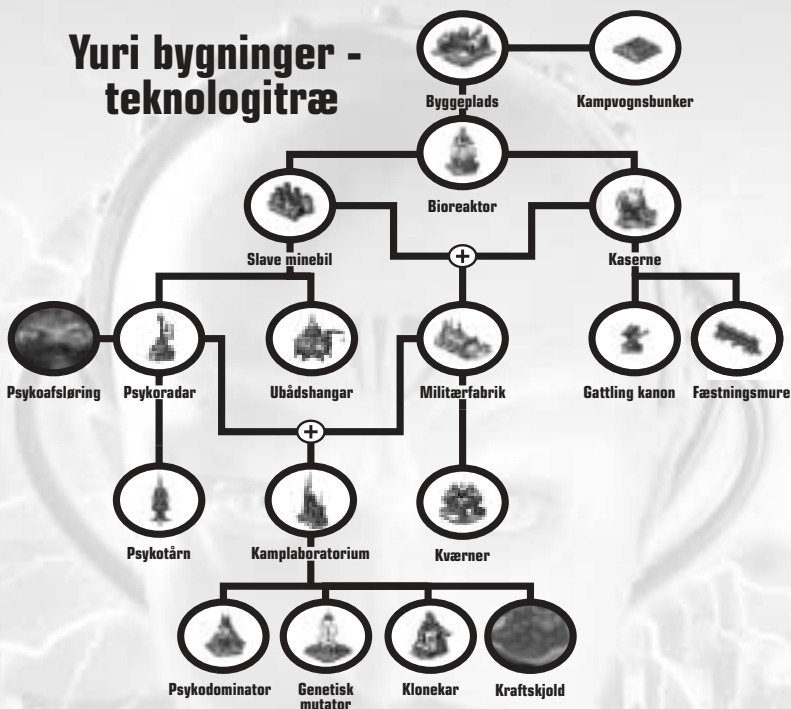
Yuris Amphibious Transports (amfibietransport) er identisk med dem de Allierede og Sovjet har.

Boomer Submarine (Megaubåd)

Ligesom Sovjets Typhoon Subs (Typhoon ubåde) er Boomer (megaubåden) en snigende enhed, der kan komme helt ind på en fjende uden at blive opdaget. Over for andre marine fjender kan megaubåden affyre dødelige torpedoer. Det er dog deres ballistiske missiler, der bruges mod mål på land, der gør den til en yderst farlig fjende.

Yuris bygninger

Mens Yuris hær er afhængig af nogle af de samme bygninger som dem, de Allierede og Sovjet bruger, har den alligevel en række enestående bygninger, der gør det muligt for Yuri at forsvare sin base tilstrækkeligt og udslette modstanderne.



Construction Yard (Byggeplads)

Yuris byggeplads er identisk med dem de Allierede og Sovjet har, bortset fra at den bygger Yuri bygninger.

Bio Reactor (Bioreaktor)

Bio Reactor (Bioreaktoren) er Yuris primære energikilde. Når der er energimangel kan du placere infanterienheder inde i bioreaktoren. Alle vil de øge den mængde energi, der produceres væsentligt. Infanterienheden kan til enhver tid mønstres fra bioreaktoren og kommer ud, hvis bioreaktoren ødelægges.

Slave Miner (Slave minebil)

I stedet for at bruge en standard minebil bruger Yuris styrker en Slave Miner (Slave minebil) til deres økonomi. Hele bygningen bevæger sig hen til et mineområde, hvor det mønstres og lukker Slaves (slaverne) ud for at indsamle malm til bearbejdning. Når de er mobile, vil sårede slave minebiler reparere sig selv og når de er mønstret kan bygningen

repareres ved at sende en ingeniør ind i den. Alle Slaves (slaver), der dræbes af fjenden vil automatisk blive erstattet af slave minebilen.

Barracks (Kaserne)

Yuris kaserne er identisk med dem, de Allierede og Sovjet har, bortset fra at den sørger for produktion af Yuris infanterienheder.

War Factory (Militærfabrik)

Yuris militærfabrik er identisk med dem de Allierede og Sovjet har, bortset fra at den sørger for produktion af Yuris fartøjer.

Submarine Pen (Ubådshangar)

Yuris Submarine Pen (ubådshangar) er identisk med de Allieredes og Sovjets skibsværfter, bortset fra at den sørger for produktion af Yuris Hover Transports (flydetransport) og megaubåde.

Psychic radar (Psykoradar)

Yuris psykoradar har samme styrker som en Psychic Sensor (psykisk sensor), som tidligere blev brugt af Sovjets hær. Når den er placeret viser den hvor fjendens angreb er rettet imod i det område, der er inden for dens virke. Yuris ingeniører har givet den en god overhaling, så den samtidig fungerer som Yuris radar. Når den er placeret vil psykoradaren øjeblikkeligt begynde at udvikle Psychic Reveal (psykoafsløring) teknologien.

Psychic Reveal (Psykoafsløring)

Ikke rigtigt en bygning eller en enhed, da dens evner skabes ved placeringen af en psykoradar. Når den er fuldt opladt gør psykoafsløringen det muligt for Yuri at afdække en vis radius af dækket, meget ligesom Sovjets spionfly.

Grinder (Kværner)

Takket være psykoteknologien har Yuri tit et antal tilfangetagne enheder, som han hellere genanvender end blot anvender. Grinder (Kværneren) blev udviklet med henblik på dette. Når den placeres gør kværneren det muligt at genanvende alle fartøjer og infanterienheder, der er under Yuris kontrol. Alle enheder som sendes ind i kværneren ødelægges øjeblikkeligt, men tilbagebetaler hele eller en del af produktionsomkostningen for enheden.

Battle lab (Kamplaboratorium)

Yuris kamplaboratorium gør det muligt at producere avancerede enheder og bygninger, meget ligesom de Allieredes og Sovjets kamplaboratorier.

Citadel Walls (Fæstningsmure)

Yuris Citadel Walls (fæstningsmure) ligner de mure som de Allierede og Sovjet bruger. De er udviklet til at beskytte sårbare og skrøbelige bygninger.

Tank Bunker (Kampvognsbunker)

Når den placeres har denne bygning ikke noget forsvar i sig selv. Men alle fartøjer med kanontårn, bortset fra Magnetrone, kan garnisoneres inde i Tank Bunker (kampvognsbunker), hvilket giver den både bedre forsvar og bedre angreb.

Gattling Cannon (Gattling kanon)

Denne defensive bygning fungerer på samme måde som Gattling kampvognen med vedvarende beskydning, der forårsager stor skade. Dette våben er altid effektivt til at flåse infanteri i stykker, lige meget hvor hurtigt kanonerne snurrer.

Psychic Tower (Psykotårn)

Psychic Tower (Psykotårnet) vil automatisk hjernekontrollere de første mange enheder, der kommer inden for dens rækkevidde og vende dem imod deres tidligere venner. Disse enheder er fuldt ud kontrollable og kan sendes i kamp eller ind i kværneren. Når den kontrollerer dens maksimale antal enheder, kan den intet gøre for at forsvare sig mod angreb.

Cloning Vats (Klonekar)

Hver gang en ny infanterienhed skabes i kasernen, vil en kopi blive produceret gratis i klonekaret.

Genetic Mutator (Genetisk mutator)

Det første af Yuris super våben er den Genetic Mutator (genetiske mutator). Når den er fuldt opladt og mønstret, kan dette aggregat omdanne alle fjendtlige enheder inden for dets rækkevidde til udyr. Både venligtsindede og fjendtlige enheder påvirkes af den genetiske mutator og alle de skabte udyr kommer under Yuris kontrol. Attack Dogs (Angrebshunde) og alle øvrige dyr (herunder Dolphins (delfiner) og Giant Squids (kæmpeblæksprutter)) bliver ikke omdannet til udyr af den genetiske mutator – de bliver ganske enkelt dræbt.

Psychic Dominator (Psykodominator)

Når det er fuldt opladt kan dette våben forårsage enorme udsendelser af psykoenergi, der omvender alle enheder i det påvirkede område, så de kommer under Yuris kontrol. Disse nye tilføjelser til Yuris hær kan derefter vendes mod deres tidligere venner eller sendes hjem til Yuris base, hvor de kan få en tur i kværneren eller i bioreaktoren. Enheder, der normalt er immune over for hjernekontrol samt garnisonerede enheder, er immune over for psykodominatorens påvirkning. Når først en enhed er blevet omvendt af psykodominatoren kan den ikke igen blive hjernekontrolleret. Dominatorens psykiske udsendelser beskadiger også bygninger i nærheden.

Credits

Spilproduktion

Ansvarshavende producere: Mark Skaggs, Wayne Townsend

Producer: Frank Hsu

Associeret producer: Julio Valladares

Produktionskoordinator: Julie Brugman

Spiludviklere

Udviklingsinstruktør: John Hight

Chefudviklere: Todd Owens, Dustin Browder

Udviklere: Eric Beaumont, John Lee, Bryan Wiegele, Bryan Hansen

Yderligere udviklere: Brett Sperry

Manuskriptudvikling: Design Team

Spilteknikere

Teknisk instruktør: Michael S. Booth

Spilprogrammører: Graham Smallwood, Geoff Finger

Online teknisk instruktør: Jeffrey Brown

Netværksprogrammører: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Chris Huybregts, Steve Tall, Denzil Long, Greg Underwood

Installationsprogramt: Maria del Mar McCready Legg

Yderligere programmering: Tommy Rolfs

Spildesignere

Ansvarshavende designere: Phil Robb, Josh Taylor

Konceptkunst: TJ Frame, Tom Baxa

Modellører: Todd Williams, Sean Keegan, Jason Hasenauer, Larry Mast

Animation: Jason Zirpolo

Skal/brugerflade: Rose Kang

Yderligere design: Chris Ashton, Khanh Nguyen, Ido Magal

Computeranimation

Computergrafik instruktør: John Hight

Computergrafik, kunstnerisk instruktør: Cris Moras

Computergrafik designere: Insun Kang, Michael Jones

Yderligere computergrafik designere: Patrick Perez & Potbelly Goblin, Inc., Shant Jordan & Wandering Eye, Inc.

Lyd i spillet

Ledende lyd designer: Mical Pedriana

Lyddesigner: David Fries

Musik: Frank Klepacki

Filmproduktion

Producer & overordnet instruktør: Donny Miele

Instruktør: Joseph Kucan

Screenplay: Wynne McLaughlin

Redaktør: Curt Weintraub

Supervisor for visuelle effekter: Kevin Becquet

Produktionsoptagelser og filmisk lyd: Dwight Okahara, Paul Mudra

Casting: Marilee Lear, CSA

Supervisor for computergrafik: Chuck Carter

Virtuelle opsætninger: Bob Marker, Chuck Carter, Margo Angevine, Miles Ritter

Filmkomprimering: Tim C. Fritz

Foto instruktør: Kurt Rauf

Sjakkbajs: Stuart Bicknell

Udstyrschef: Jeff Milesky

Udstyr: Jeremy Settles

Boom operatør: Richard Rasmussen

Optagelser af specielle lydeffekter: David E. Nelson, Outpost Studios

Skaber af specielle lydeffekter: Diane Langolis

Opsætningskonstruktion: Bobby Z

Chefskulptør: Daniel Miller

Assisterende skulptør: Jerry Garcia

Opsætningsdekoration: Kari Nowell

Udstyrs mester: Cliff Bernay

Udstyrsassistent: Giovanni Tartaglia, James Walsh

Makeup ledelse: Ron Wild

Hår ledelse: Karen Stephens
Hår: Cindy Chamberlain, Sung Park
Makeup assistent: Peggy Hanna
Garderobe: Tracy Bohl
Garderobeassistent: John Stone.
Sergio Kiss
Produktionskoordinator: Kim Houser
Koordinatorassistent: Ramiro Gomez
Produktionsassistenter: Estaban
Matinata, Nicholas Savalas, Patience
Becquet, Susan Simone
Manuskript supervisor: Mark Thomas
Teleprompter: David Washburn
Ultimate operatør: Bob Kertesz, Blue
Screen, LLC
Konceptkunstner: Chuck Wojtkiewicz
Manuskriptkunstner: Jeff Parker
Læser: Finley Bolton
Filmbesætning
Yuri: Udo Kier
Præsidenten: Ray Wise
Tanya: Kari Wurher
General Carville: Barry Corbin
Romanov: Nicholas Worth
Løjtnant Eva: Athena Massey
Zophia: Aleksandra Kaniak
Einstein: Larry Gelman
Formand Bob: Rick Ginn
Sovjet officerer: Alexander Moiseev,
Andrei Skorobogatov, Igor Jijikine
Allierede GI'er: Brett Logan, Lamar
Lucas, Michael Rouleau, McKenzie
Woodcock
Fængselsvagter: Anrian Vanderwalt,
Sly Smith
Efterretningstjeneste: Robert Garretson,
Spike Measer
Hvide Hus hjælpere: Al Conahan, Eugene
Harris, Matt Mooney, Peter Conklin, Rosie
Heeter
Luftvåben generaler: Dave Crockett,
Robert Eustice
Generaler i hæren: Bruce Mastracchio,
Sylvester Smith

Marine admiraler: Michael Pflieger
Medevac: Wayne Young
Marrokansk bartender: Cezette Gregory
Mavedanser: Laura McDonald
Sovjettisk "Tyme" kommandosoldat:
Elena Nekrassova

Voice Cast

Andrew Ableson, Billy Pope, Diane
Michelle, Elya Baskin, Hamilton Camp, Joe
Nipote, John DiCrosta, John Francis, Keith
Szarabajka, Marcello Tubert, Mari Weiss,
Mark Worden, Patrick Pinney, Phil Morris,
Quinton Flynn, Sherman Howard, Steve
Vinovich, Vanessa Marshall, Wesley Mann,
David Fries, Adam Greggor, Stuart Nesbit,
Grant Albrecht, Michael Bell, Douglas Rye,
Gregg Berger, Glenn Burtis, Julie
Brugman, Sam McMurray, Stefan Marks,
Adoni Maropis, Andy Milder, Phil Proctor,
Gustavo Rex, Neil Ross, Douglas Rye,
Heidi Shannon, Phil Tanzini, John Vernon,
Douglas Rye

Alle kendisstemmer er efterlignet.

Kvalitetssikring (QA)

QA direktør: Glenn Sperry
QA chef supervisor: Lloyd "Leachy" Bell
Senior QA analytiker: Doug "Falcon"
Wilson
QA analytiker: Ben Galley
**Installationsprogram/Brugerflade
specialist:** Mike Smith
Solo specialist: Michael Ruppert
Multiplayer specialist: Steve Shockey
Specialister: Chris Blevens, Shane
Dietrich, Thomas Quitoni
Senior tekniker:
Beau "Supertech" Hopkins
Dataindsørelse: Rhoda Anderson
Fejlgennemgang: Chad Fletcher
QA testere/Las Vegas: Alex Colom,
Brandon Aanderud, Brian Dilley, David
Nygren, David Reese, David Russell,
DeMarlo Lewis, Frank Yoder, Gregory
Devore, Jason Campbell, Jason Renfroe,
Jeremy Perkowski, Jon Jett, Jonathan Craig,
Joseph Perry, Josh O'Bryan, Justin Lewis,
Justin Reckling, Michael Sloan, Michael

Lofti, Michael Ward, Nicholas Sherba, Richard Rasmussen, Shawn Mathews, Steve Lawton, Steve Tarantino, Thomas Riccardi, Tim Villaverde, Tony Castle

QA testere/Pacific: David Fleischmann, Gavin Simon, Greg Baldwin, Greg Black, Jim Corbin, Jon Goudrault, Michael Jorgensen, Samuel Luk

Marketing

Viceadministrerende direktør for marketing: Laura Miele

Marketing produktchef: Aaron Cohen

PR chefer: Amy Farris, Michael Shelling

Dirrektør for grafiske ydelser: Victoria Hart

Online direktør: Ted Morris

Online grafik designere: Jordan Robins, Greg Casey

Online community chef: Chris Rubyor

Intern grafik: David Lamoreaux

Marketing assistent: Wanda Flathers

Manual: Stephen Honeywell

Support

Driftsleder: Shawn Ellis

MIS chef: Wayne Hall

MIS teknikere: Glenn Burtis, Mick Love

HR chef: Christine Lundgren

Administrativ assistance: Tanya Pereira, Crystal Tucker

Juridisk assistance: Jennifer Hoge

En speciel tak til

Brett Sperry, Louis Castle, Steve Wetherill, Bing Gordon, Luc Barthelet, Harvard Bonin

Verdensomspændende versionisering

Versioniseringsdirektør, Westwood Studios: Thilo W. Huebner

Korea

Versioniseringschef: Chan Park

Versioniseringsteknikere: Justine Kim, Andrew Kim

Oversættelser: Chan Park, Justine Kim

Optagelses- og redigeringsstudie: Junco Multimedia Studio

Optagelsestekniker: Yeajun Hwang

Afdelingsdirektør: Jungwon Hwang

Marketingchef: Michel Kim

Produktchef: Richard Kwon

Stemmer: Jungmi Bae, Myunghwa Cha, Sujung Ham, Gwang Chang, Haemoo Yuh, Wankyung Seong, Hobi Chang, Inseong Oh, Dongkyun Yuh, Yunghee Byun, Hoseop Won, Jangwon Lee, Yongjun Jeon, Kwongjae Seo, Yunseok Seo, Sujoong Kim

Afstemningstestere: Changhwan Kim, Jooyeon Choi, Sooil Park, Jeongwhan Oh

Taiwan

Projektchef: Christine Kong

Versioniseringschef: Jerry Lee

Versioniseringstekniker: Maxwell Peng

Oversættelse: Edward Hsu

Europæisk versioniseringsgruppe

Versioniseringschef for programmet: Sam Yazmadjian

Lydchef: David Lapp

Lokaliseringsprojektchef: Nathalie Fernandez

Europæisk CQC manager: Linda Walker

Europæisk CQC testmanager: Jean-Yves Duret

Europæisk CQC manager og platformsspecialist: James Featherstone

Europæisk CQC supervisor: David Fielding

Europæisk CQC førende testere: Fabio Mastrangioli, Andrew Chung

Europæisk CQC testere: Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson

Kundeansvarlig leder: Jenny Whittle

Produktionsplanlægger: James Cherry

Dokumentationslayout og koordinering af oversættelse: Abdul Oshodi

Web-lokaliseringsskordinator: Petrina Wallace

Materialekordinator: Silvia Byrne

Studio Ops: Anne Miller, Phil Jones

UK marketing: Rosemarie Dalton

Frankrig

Versioniseringschef: Christine Jean

Oversættelseskoordination:

Nathalie Duret

Oversættelser: Around the Word

Testkoordination: Lionel Berrodier

Sprogtestere: Emmanuel Delva

Optagelses- og redigeringsstudie:

Lotus Rose, Paris

Stemmer: Marc Saez, Martial Le Minoux, Françoise Cadol, Sophie Riffont, Gilbert Lévy, Céline Mauge, Hervé Caradec, Gérard Dessalles, Michel Castelain, Xavier Fagnon, Jean Barney, Florence Dumortier, Serge Thiriet, Denis Boileau

Marketingchef: Christophe Maridet

Produktchef: Raphaela Martinon

Tyskland

Versioniseringschef: Michaela Bartelt

Versioniseringskoordination: Bettina

Bachon

Oersættelser: Rolf D. Busch

Testkoordination: Dirk Vojtilo

Sprogtestere: Marco Nuhsbaum

Optagelses- og redigeringsstudie:

Toneworx, Hamburg

Stemmer: Udo Kier, Marianne Bernhardt, Sven Dahlem, Till Demtröder, Klaus Dittmann, Eva Freese, Boris Freytag, Clemens Gerhard, Jörg Gillner, Eberhard Haar, Stefan Hartmann, Verena Herkewitz, Gerhart Hinze, Iris Immenkamp, Rolf Jühlich, Matthias Klimsa, Volkert Kr

Produktchef: Pete Larsen

PR: Raoul Birkhold

Westwood Studios kundeservice

Instrueret af: Boyd Beasley

SDC: Mary Smith

Chef: Tim Hempel

Repræsentanter: Michelle Davis, Daniel Beahn

Meddelelse

ELECTRONIC ARTS FORBEHOLDER SIG RETTEN TIL, TIL HVER EN TID OG UDEN FORUDGÅENDE VARSEL, AT FORBEDRE PRODUKTET, SOM ER BESKREVET I DENNE MANUAL. DENNE MANUAL OG SOFTWAREN, SOM ER BESKREVET I DEN, ER UNDERLAGT COPYRIGHT. ALLE RETTIGHEDER ER FORBEHOLDT. INGEN DELE AF DENNE MANUAL ELLER DEN BESKREVNE SOFTWARE MÅ KOPIERES, REPRODUCERES, OVERSÆTTES, ELLER REDUCERES TIL NOGET ELEKTRONISK MEDIUM ELLER TIL MASKINAFLÆSELIG FORM UDEN FORUDGÅENDE SKRIFTLIG TILLADELSE FRA ELECTRONIC ARTS LIMITED, 2000 HILLSWOOD DRIVE, CHERTSEY, SURREY, KT16 OEU, ENGLAND

ELECTRONIC ARTS YDER INGEN GARANTI I FORBINDELSE MED DENNE MANUAL, HVERKEN MED HENSYN TIL DENS INDHOLD, BRUGBARHED ELLER KVALITET. DENNE MANUAL LEVERES SOM DEN ER. ELECTRONIC ARTS YDER EN VIS BEGRÆNSET GARANTI FOR SOFTWAREN OG DENNES MEDIUM. ELECTRONIC ARTS ER IKKE ANSVARLIG FOR SKADER OPSTÅET I FORBINDELSE MED BRUG AF DENNE SOFTWARE. DISSE FORHOLD TILSIDESÆTTER IKKE KØBELOVENS BESTEMMELSER PÅ OMRÅDET.

Begrænset garanti

Electronic Arts garanterer den oprindelige køber, at mediet, som denne software er indspillet på, er uden materielle eller håndværksmæssige defekter i de første 12 måneder efter købet. Hvis der opstår defekter indenfor denne periode, vil produktet blive byttet, såfremt det returneres til Electronic Arts på nedenstående adresse sammen med en dateret kvittering for købet, en beskrivelse af fejlen(e), det defekte medium, samt din adresse. Garantien omfatter hverken selve softwaren, der leveres som den er, eller medier, som ikke er blevet brugt korrekt.

Denne garanti har ikke indflydelse på købelovens bestemmelser, der har forrang herfor.

Ombytning efter garantiudløb.

Hvis titlen er på lager, vil Electronic Arts bytte brugerbeskadede medier, hvis originalmediet bliver returneret sammen med en Eurocheck eller postanvisning på £7.50 pr CD, udstedt til Electronic Arts Ltd.

Husk at vedlægge en detaljeret beskrivelse af skaden, dit navn og adresse, samt et telefonnummer, hvor vi kan kontakte dig i dagtimerne.

Electronic Arts Customer Warranty, 2000 Hillswood Drive, Chertsey, Surrey, KT16 OEU, UK.

Teknisk støtte

Hvis du stadig har problemer med at få denne software til at fungere, selvom du grundigt har gennemgået ALLE procedurer, bedes du følge nedenstående afsnit.

Vigtigt: Læs dette afsnit grundigt før du ringer til os

Nutidens pc'er kører med utallige forskellige hardware- og softwarekombinationer.

Du SKAL have indhentet de følgende informationer enten fra pc producenten eller fra den medfølgende dokumentation FØR du ringer til vores tekniske hotline:

(N.B. De følgende informationer kan du få direkte fra pc producenten)

1. Fejlmeddelelsen, der kom, da problemet opstod (hvis der kom en).

2. En liste med din maskines specifikationer, herunder:

Processorens hastighed og mærke

Mængden af RAM

CD-ROM drevets hastighed og mærke

Lydkortets mærke

Skærmkortets mærke

Netværkskort (hvis du har et)

Harddiskens størrelse og mængden af ledig plads

DirectX™ driver versioner (se information vedrørende installation af DirectX)

Joystick og Game kort (hvis du har et)

3D accelerator kort (hvis du har et)

Sådan finder du den nødvendige information

Windows® 95/98/ME brugere

1. Højreklik på **Denne Computer**.
2. Venstreklik på **Egenskaber**.
3. Fanen med generel information beskriver hvor meget RAM du har og hvilken processer du har, f.eks. Intel/Amd.

Bemærk venligst at: Windows® 95/98/ME ikke altid registrerer Cyrix chippen korrekt og derfor kan beskrive den som værende en 486er.

4. Klik nu på **Enhedshåndtering**.
5. Klik på '+' (plustegnet) ud for de relevante enheder, f.eks.

- CD-ROM
- Skærmkort
- Lyd-, video- og spilcontrollere.
- Netværkskort

Du vil her kunne se hvilke producenter der har lavet de forskellige enheder.

1. Du kan se processorens hastighed, hvis du genstarter din pc og holder øje med øverste højre hjørne af skærmen. Du vil her se en CPU 'clock frekvens', f.eks. 166 MHz. Det er denne processorhastighed du skal bruge.
2. Dobbeltklik på **"Denne Computer"** og klik på knappen med firkant symbolet for at maksimere vinduet.
3. Venstreklik på din harddisk (C:\) og du vil her kunne se, hvor meget ledig plads du har samt den samlede kapacitet der er tilgængelig på dit system. Luk nu alle vinduer.

Når du har disse oplysninger kan du konfigurere din maskine korrekt. Har du fundet disse oplysninger og stadig har problemer, har Electronic Arts en afdeling for kundeservice, der står klar til at hjælpe dig med de problemer du måtte have med spillet.

Før du ringer til vores afdeling for kundeservice, beder vi dig gennemgå hjælpefilen, der er leveret sammen med softwaren og som er tilgængelig via Windows® 95/98/ME proceslinien. Her kan du måske hurtigt finde et løsning på det problem du har, da denne fil indeholder løsninger og svar på de mest almindelige problemer..

Samtidig har vi en kundeservice, som du kan ringe til mandag til fredag fra 13.00 til 17.00 på telefon 80 880 789. Du kan også skrive til os på følgende adresse, hvor du så skal vedlægge ovenstående oplysninger.

Electronic Arts Customer Service, Business Campus, Johanneslundsvägen 2, 194 61
Upplands Väsby, Sweden

Du kan også få fat på os On-Line

www.nordicsupport.ea.com

E-mail: nordicsupport@ea.com



© 2001 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Yuri's Revenge, Westwood Studios, EA GAMES, EA GAMES logoet og Electronic Arts er varemærker eller registrerede varemærker ejet af Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder forbeholdes. EA GAMES™ og Westwood Studios™ er Electronic Arts™ mærker.

Yuri's Revenge er baseret på den originale Command & Conquer skabt af Brett W. Sperry og Joseph Bostic.