

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospiele abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

Inhalt

Allgemeine Tastaturbefehle	3
Willkommen zurück, Commander	6
Lagebericht	6
Bereinigung des Systems vor dem Spielstart	7
Was ist DirectX™?	8
Installation	10
Taktischer Feldbericht: Neue Spielmodi	10
Taktischer Feldbericht: Änderungen im Gameplay	11
Taktischer Feldbericht: Neue Einheiten und Gebäude	13
Neue Tech-Gebäude	13
Neue Einheiten und Gebäude der Alliierten	15
Neue Einheiten und Gebäude der Sowjets	17
Yuris Armee	19
Yuris Gebäude	22
Mitwirkende	25
Technischer Kundendienst - Können wir helfen?	29
Elektronische Hilfedatei	29
Online-Dienste	29
Noch immer Probleme? Dann ruf uns an!	29
Hotline	30
Lizenzbedingungen	31

Allgemeine Tastaturbefehle

Name	Taste	Definition
Einheit/Gegenstand stationieren	D	Einige Einheiten haben Sekundärfunktionen für stärkere oder alternative Angriffe. Einheiten mit einem Linksklick auswählen, wenn der Stationieren-Cursor über der Einheit erscheint. Einheiten mit Sekundärfunktionen sind u.a. GIs, Panzerjäger, Desolatoren und Yuri-Klone. Drücke die Taste auch, wenn du besetzte Gebäude verlassen möchtest.
Gebiet bewachen	G	Die gewählten Einheiten überwachen das Gebiet und greifen feindliche Einheiten automatisch an.
Offensiver Marschbefehl	Klicke auf die gewünschte Einheit, drücke STRG/SHIFT und marschiere in das Zielgebiet ein.	Deine Einheiten folgen nun ihrer Marschroute und attackieren alle feindlichen Einheiten, denen sie begegnen.
Verteilen	X	Drücke die Taste, wenn ein feindlicher Panzer deine Einheiten überrollen möchte, um deine Männer zu verteilen.
Stopp	S	Halte die gewählte Einheit an.
Schusszwang	Halte die STRG-Taste gedrückt, bewege den Cursor über das Ziel und klicke mit der linken Maustaste.	Die gewählte Einheit feuert auch auf verbündete oder neutrale Einheiten.
Bewegung erzwingen	Halte die ALT-Taste gedrückt, bewege den Cursor über das Zielgebiet und klicke mit der linken Maustaste.	Die gewählte Einheit marschiert/fährt in das Zielgebiet oder überrollt feindliche Einheiten.
Optionenmenü	ESC	Rufe das Optionenmenü auf.
Team erstellen	STRG + 1-9	Stelle ein Einsatzteam zusammen.
Team wählen	1-9	Wähle ein Einsatzteam.
Auf Team zentrieren	Doppelklicke auf das gewünschte Team (1-9).	Richte die Karte auf das gewählte Team aus.
Bündnis schließen	A	Drücke diese Taste, um nicht versehentlich auf verbündete Einheiten zu feuern.

Name	Taste	Definition
Einheitstyp wählen	T	Linksklicke in der erweiterten Befehlsleiste auf EINHEITENAUSWAHL oder drücke die T-Taste, um alle Einheiten eines bestimmten Typs, die du auf dem Bildschirm siehst, auszuwählen. Mit einem Doppelklick kannst du ALLE Einheiten eines Typs auswählen.
Mit allen Zuhörern chatten (im Multiplayer-Modus)	Rufe mit der ENTER-Taste den Chat-Cursor auf und sende deine Nachricht (ebenfalls mit der ENTER-Taste) ab. Rechtsklicke auf eine Nachricht, um diese zu löschen.	Alle Zuhörer erhalten deine Nachricht.
Mit Verbündeten chatten (im Multiplayer-Modus)	Drücke die BACKSPACE-Taste, um den Chat-Cursor aufzurufen und versende deine Nachricht mit der ENTER-Taste. Mit einem Rechtsklick auf eine Nachricht wird diese gelöscht.	Schicke allen Verbündeten eine Nachricht.
Mit allen Spielern chatten (im Multiplayer-Modus)	Rufe mit der \-Taste den Chat-Cursor auf und versende deine Nachricht mit der ENTER-Taste. Rechtsklicke auf die Nachricht, um diese zu löschen.	Alle Mitspieler erhalten deine Nachricht.
Leuchtfuer platzieren	Drücke B und ENTER, um eine Nachricht zu verfassen und sende diese mit ENTER ab. Drücke die ENTF-Taste, wenn du die Nachricht verwerfen möchtest.	Sende deinen Verbündeten Nachrichten und platziere diese auf dem Schlachtfeld.
Wegpunkt-Modus aktivieren	Klicke auf eine Einheit, drücke die Z-Taste und platziere (mit gedrückter Z-Taste) die gewünschten Wegpunkte. Lasse die Taste los, um deinen Truppen den Marschbefehl zu erteilen.	Bestimme Wegpunkte.
Sammelpunkt bestimmen	Klicke auf ein Gebäude und bestimme mit einem Linksklick auf das Schlachtfeld den Sammelpunkt der dort produzierten Einheiten.	Neu ausgebildete oder gebaute Einheiten sammeln sich am festgelegten Sammelpunkt.
Zu Radarmeldung wechseln	LEERTASTE	Zeige den Kartenausschnitt der letzten Radarmeldung an.

Name	Taste	Definition
Alle Einheiten jubeln!	C	Lasse deine Infanterieeinheiten nach einem Sieg jubeln.
Diplomatiemenü aufrufen	TAB	Aktiviere den Diplomatiebildschirm.

Erweiterte Tastaturbefehle

Name	Taste	Definition
Folgen	F	Kamera folgt der gewählten Einheit.
Gebiet bewachen	STRG/ALT + Klick auf das gewünschte Gebiet.	Schicke eine Einheit im Zielgebiet auf Patrouille.
Einheit eskortieren	STRG/ALT + Klick auf Einheit.	Bewache eine Einheit, während diese sich über das Schlachtfeld bewegt.
Gebäude bewachen	STRG/ALT + Klick auf Gebäude.	Bewache ein bestimmtes Gebäude.
Gebäude-Leiste	Q	Schnelltaste für Gebäude.
Verteidigung-Leiste	W	Schnelltaste für Waffen.
Infanterie-Leiste	E	Schnelltaste für Infanterieeinheiten.
Fahrzeug-Leiste	R	Schnelltaste für Fahrzeuge.
Nächste Einheit	N	Wähle die nächste Einheit der Produktionskette aus.
Vorherige Einheit	M	Wähle die zuvor gewählte Einheit aus.
Alle auswählen	P	Wähle alle Einheiten auf dem Schlachtfeld aus.
Veteranen auswählen	Y	Wähle alle Veteranen- oder Eliteeinheiten aus.
Benutzer anpagen (im Spiel)	U	Nimm Kontakt mit einem Mitspieler auf.
Gewählte Einheiten bearbeiten	Halte die SHIFT-Taste gedrückt und klicke auf die gewählte Einheit, um die Auswahl zu widerrufen. Nach einem Klick auf eine Einheit schließt sich diese der Gruppe an.	Füge einer Gruppe von Einheiten weitere Einheiten hinzu, oder entferne unerwünschte Einheiten.

Name	Taste	Definition
Taktische Karte auf Basis zentrieren	H gedrückt halten	Richte die Kartenansicht auf deinen Stützpunkt aus. Normalerweise wird die Ansicht auf deinen Bauhof zentriert.
Reparieren-Modus	Linksklick auf das gewünschte Gebäude, K-Taste	Repariere deine Gebäude.
Verkaufen-Modus	Linksklick auf das Gebäude, L-Taste	Verkaufe deine Gebäude.
Kartenmarkierung erstellen	STRG + F1-F4	Markiere auf der Karte einen Punkt, zu dem du direkt springen möchtest.
Kartenmarkierung wählen	F1-F4	Springe zur gewünschten Kartenmarkierung.
Multiplayer-Provokationen	F5-F12	Schicke anderen Spielern vorgefertigte Soundnachrichten.

Willkommen zurück, Commander

Wieder einmal erschüttert ein Krieg zwischen den alliierten Streitkräften und der Roten Armee die Welt. Doch dieses Mal gilt es, eine gefährliche dritte Macht in die Knie zu zwingen: Der russische Verräter Yuri greift mit einer Armee aus genetisch und psychisch manipulierten Soldaten nach der Weltherrschaft.

Im Einzelspieler-Modus müssen Yuris heimtückische und größtenwahnsinnige Pläne in der Rolle des Befehlshaber der Alliierten oder der Sowjets vereitelt werden. In Multiplayer- und Gefecht-Spielen kann für die Alliierten oder die Sowjets gekämpft werden oder in der Rolle des Befehlshabers von Yuris Armee in die Schlacht gezogen werden und dessen verbotene Technologien eingesetzt werden.

Natürlich haben die Alliierten und die Sowjets zahlreiche neue Waffen entwickelt. Yuris Waffenarsenal unterscheidet sich deutlich von den konventionellen Waffen seiner Gegner, da er international geächtete Technologien zur Gedankenkontrolle und zur Schaffung von Mutanten einsetzt. Skrupellos verklavt Yuri Arbeiter und bekämpft seine Feinde mit biologischen und anderen tödlichen Waffen.

Lagebericht

Command & Conquer™ Alarmstufe Rot™ 2 Yuris Rache™ beginnt unmittelbar nach dem Feldzug der Alliierten in *Command & Conquer Alarmstufe Rot 2*. Die alliierten Streitkräfte haben die Rote Armee geschlagen und den russischen Präsidenten Romanov im Tower von London inhaftiert. Unglücklicherweise gelang dem russischen Agenten Yuri in letzter Sekunde die Flucht. Da er die Gedanken feindlicher Einheiten manipulieren kann, ist er ein mächtiger und gefährlicher Gegner.

Während die Alliierten noch ihren Sieg feiern, kehrt Yuri plötzlich mit einem Heer psychisch und genetisch manipulierter Mutanten auf die politische Bühne zurück. Doch damit nicht genug: Yuri hat verschiedene neue Technologien entwickelt, allen voran den heimtückischen Psycho-Dominator. Mit diesem kann Yuri seine Opfer

seinem diabolischen Willen unterwerfen. In seinem Größenwahn plant Yuri die weltweite Stationierung unzähliger Dominatoren. Sollte es ihm gelingen, diese zu aktivieren, könnte er die gesamte Weltbevölkerung kontrollieren.

Als die Alliierten von Yuris Plänen erfuhren, attackierten sie augenblicklich dessen Stützpunkt auf Alcatraz. Es gelang ihnen zwar nicht, den dort stationierten Psycho-Dominator zu zerstören, aber immerhin konnten sie dessen Aktivierung verhindern. Nun haben die Alliierten nur noch eine Hoffnung: Sie müssen mit einer von Albert Einstein entworfenen Zeitmaschine in die Vergangenheit reisen, um den Dominator zu vernichten. Unglücklicherweise haben die Sowjets ähnlich Pläne. Sie wollen die Zeitmaschine stehlen, um Yuri das Handwerk zu legen ... und um den Ausgang des letzten Krieges zu ändern ...

Bereinigung des Systems vor dem Spielstart

Bevor neue Software installiert wird, ist es wichtig, dass sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen.

- **ScanDisk** durchsucht die Festplatte nach verlorenen Daten.
 - Die **Defragmentierung der Festplatte** stellt sicher, dass die Dateien richtig sortiert sind. Sollte die Festplatte nicht überprüft werden, können die Daten beschädigt werden.
1. Um ScanDisk zu starten, klickt man auf den Start-Button der Taskleiste.
 2. Im Startmenü muss Ausführen gewählt werden.
 3. Dann sollte **scandisk** in das Dialogfenster eingegeben und auf OK geklickt werden.
 4. Wenn das Programm aktiviert ist, sollte man sich vergewissern, dass bei der Prüfmethode **INTENSIV** ausgewählt wurde. Es dauert einige Zeit, bis dieser Vorgang beendet ist, wenn "Intensiv" gewählt wurde, aber das Ergebnis ist dafür auch umso besser. Man sollte sich vergewissern, dass **FEHLER AUTOMATISCH KORRIGIEREN** aktiviert ist. Dann sollte das Laufwerk ausgewählt werden, auf das das Spiel installiert werden soll (z.B. C:).
 5. Wenn alles korrekt eingestellt ist, sollte auf **START** geklickt werden, damit das Programm die Festplatte überprüft und mögliche Fehler behebt.
 6. Danach sollte die Defragmentierung gestartet werden. Dazu klickt man mit der linken Maustaste auf den **START**-Button der Taskleiste.
 7. Im Startmenü muss **AUSFÜHREN** gewählt werden.
 8. Dann sollte **defrag** in das Dialogfenster eingegeben und auf OK geklickt werden.
 9. Wie bei ScanDisk muss das Laufwerk, auf das das Spiel installiert werden soll, gewählt und auf OK geklickt werden. Dieser Prozess dauert ein wenig, gewährleistet jedoch eine fehlerfreie Installation des Spiels.

Was ist DirectX™?

Der folgende Abschnitt sollte vor der Installation des Spiels oder von DirectX gründlich gelesen werden.

DirectX ist ein Bestandteil von Windows® 95, 98 und ME. Es ermöglicht Windows, sehr schnell auf bestimmte Bestandteile deines PCs zuzugreifen, damit die aktuellsten Spiele auf deinem PC laufen. Wenn neue Technologien verwendet werden, wie z.B. 3D-Beschleuniger oder 3D-Soundkarten der neuen Generation, unterstützt DirectX diese neuen Technologien. Für das Spiel wird DirectX 8 benötigt, das auf der Spiel-CD enthalten ist, damit du es, falls nötig, installieren kannst.

Um problemlos zu laufen, benötigt DirectX möglicherweise die aktuellsten Software-Treiber für Grafikkarte, Soundkarte oder 3D-Treiber. Wenn Treiberversionen verwendet werden, die über keine DirectX 8-Unterstützung verfügen, treten beim Spielen möglicherweise Probleme hinsichtlich Grafik oder Sound auf.

Während der Installation von DirectX 8 werden Grafik-, Soundkarte sowie 3D-Beschleuniger auf ihre Kompatibilität überprüft. Wenn möglich, aktualisiert DirectX 8 alle nicht kompatiblen Treiber automatisch. Wenn du neue oder weniger bekannte Hardware auf deinem Computer installiert hast, musst du dich möglicherweise an den Hersteller der entsprechenden Komponenten wenden, um die neueste Treiber-Software mit DirectX 8-Unterstützung zu erhalten.

Wichtiger Hinweis: Während der Installation von DirectX 8 erkennt das Setup-Programm, ob die Treiber erfolgreich aktualisiert werden können. Falls der zu ersetzende Treiber nicht getestet wurde oder das Ersetzen eines Treibers zu Problemen führen könnte, gibt das Setup-Programm eine entsprechende Warnung aus. Bitte beachte diese Warnung.

Wie installiere ich DirectX 8?

Beim Installieren des Spiels wird der Computer nach DirectX durchsucht. Wenn die korrekte Version nicht gefunden wird, muss DirectX 8 von der Spiel-CD installiert werden. Folge dabei den Anweisungen des Setup-Programms.

Zur Installation von DirectX 8 nach der Installation des Spiels:

Windows 95/98-Benutzer:

1. Klicke auf der Windows-Taskleiste auf START, wähle SUCHEN und dann DATEIEN/ORDNER.
2. Gib in die Dialogbox NAME **dxsetup** ein.
3. Vergewissere dich, dass in der Dialogbox SUCHEN IN das CD-ROM-Laufwerk angegeben ist (z.B. D:). Klicke dann auf DURCHSUCHEN.
4. Wenn die Datei erscheint, doppelklicke auf das **dxsetup**-Symbol unter Name.
5. Wenn das Fenster DXSetup erscheint, klicke auf DirectXERNEUT INSTALLIEREN, um den Vorgang abzuschließen.

Windows ME-Benutzer:

Hinweis: Im Abschnitt Mindestanforderungen oder in den Systemanforderungen auf der Rückseite der Verpackung erfährst du, ob das Spiel von Windows Millennium unterstützt wird.

1. Klicke auf der Windows-Taskleiste auf START, wähle SUCHEN und dann DATEIEN/ORDNER.
2. Gib in die Dialogbox NAME dxsetup ein.
3. Vergewissere dich, dass in der Dialogbox SUCHEN IN das CD-ROM-Laufwerk angegeben ist (z.B. D:) und dass sich die CD im Laufwerk befindet. Klicke dann auf DURCHSUCHEN.
4. Wenn die Datei erscheint, doppelklicke auf das dxsetup-Symbol unter Name.
5. Wenn das Fenster DirectX Setup erscheint, klicke auf DIRECTX ERNEUT INSTALLIEREN, um den Vorgang abzuschließen.

Überprüfe dein System!

Um nach der Installation von DirectX 8 zu überprüfen, ob der Computer DirectX 8 unterstützt, starte das DirectX Diagnose-Programm.

1. Klicke auf der Windows-Taskleiste auf START. Klicke dann auf Ausführen.
2. Gib in die Dialogbox **dxdiag** ein und klicke anschließend auf OK.

Das DirectX Diagnose-Programm bietet Informationen über Grafik-, Sound- und 3D-Beschleuniger.

- Um die Grafikkartentreiber zu überprüfen, klicke auf die Registerkarte Anzeige bzw. auf die Registerkarte Anzeige 1.
- Um die Soundkartentreiber zu überprüfen, klicke auf die Registerkarte Sound.
- Einige 3D-Beschleuniger besitzen eine eigene Registerkarte, die Registerkarte Anzeige 2. Sie sollte gegebenenfalls ebenfalls ausgewählt werden.

In jedem dieser Bildschirme erscheinen im Abschnitt Treiber Bemerkungen darüber, ob die jeweiligen Treiber DirectX 8 unterstützen und von Microsoft zertifiziert wurden oder nicht.

- Steht dort "Zertifiziert: Ja", dann unterstützt der Computer DirectX 8 und sollte korrekt mit dem Spiel laufen.
- Steht dort jedoch "Zertifiziert: Nein", bedeutet dies, dass der Treiber DirectX 8 möglicherweise nicht unterstützt und es während des Spiels zu Problemen kommen kann. Lies den entsprechenden Hinweis unten im DirectX-Diagnose-Programm.
- Benutzer von Windows 98 können ebenso auf den Button Problemlösung auf der Registerkarte HILFE zurückgreifen. Normalerweise sind aktuelle Treiber, die DirectX 8 unterstützen, beim Hersteller erhältlich, damit das Spiel ohne Probleme gespielt werden kann. Wende dich bitte in einem solchen Fall an den Hersteller und frage nach den aktuellsten Treibern, die mit DirectX 8 kompatibel sind. Du kannst sie normalerweise kostenlos auf der Website oder über den Technischen Kundendienst anfordern.

Installation

Installation von **Command & Conquer™ Alarmstufe Rot™ 2 Yuris Rache™**:

Hinweis: Yuris Rache™ ist ein Addon zu Alarmstufe Rot™ 2. Alarmstufe Rot™ 2 muss sich also auf deiner Festplatte befinden, damit du Yuris Rache™ installieren kannst.

Installation unter Windows™ 95/98/Me (Autostart)

1. Lege die *Yuris-Rache*-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein und klicke auf **INSTALLIEREN**.
2. Klicke auf **WEITER** und lies dir die Lizenzvereinbarung durch. Aktiviere dann das Kontrollkästchen, um die Lizenzbedingungen zu akzeptieren, oder klicke auf **ABBRECHEN**.
3. Gib die Seriennummer ein und klicke auf **WEITER**, um fortzufahren. Du findest die Seriennummer übrigens auf der Rückseite des *Yuris Rache-Handbuchs*.
4. Folge den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

Installation unter Windows™ 95/98/Me (Manuell)

1. Lege die *Yuris Rache*-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicke auf die **START**-Schaltfläche und wähle im nun erscheinenden Startmenü den Eintrag **AUSFÜHREN**.
3. Wähle mit einem Klick auf **DURCHSUCHEN** dein CD-ROM-Laufwerk aus.
4. Doppelklicke auf die Datei "Setup.exe". Auf einigen Systemen heißt die Datei "Setup". Du erkennst sie allerdings immer am CD-Symbol.
5. Klicke auf **OK**, um fortzufahren.
6. Folge den oben beschriebenen Anweisungen (ab Punkt 2).

Deinstallation

1. Klicke auf die **START**-Schaltfläche und wähle **Programme > Westwood > Yuris Rache > Yuris Rache** deinstallieren.
2. Folge den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu deinstallieren.

Deinstallation mit Hilfe der Autostart-Funktion

1. Lege die *Yuris-Rache*-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wähle im Autostart-Menü die Option **DEINSTALLIEREN**.
3. Folge den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu deinstallieren.

Taktischer Feldbericht: Neue Spielmodi

Command & Conquer Alarmstufe Rot 2 - Yuris Rache hat mehrere neue Multiplayer-Spielmodi.

Westwood Online

Schnelles Spiel

Der Schnelles Spiel-Modus an sich bleibt unverändert. Allerdings kannst du jetzt nur in Schnellen Spielen Ranglistenpunkte für Westwood Online sammeln. Außerdem unterstützt das Spiel jetzt beliebige Auflösungen.

Schnelles Coop

Messe dich gemeinsam mit anderen Spielern mit dem Computer. Dabei kämpfst du auf einer Zufallskarte Seite an Seite mit deinen Verbündeten gegen zwei Computergegner.

Lobby

Mit einem Klick auf PAGEN kannst du beliebige andere Spieler anpagen. Gib im nun erscheinenden Bildschirm den Namen des gewünschten Spielers ein und tippe im Eingabefeld darunter deine Nachricht ein. Das Gespräch wird in dem großen Fenster in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Klicke auf den Button BUDDY ANPAGEN, um in deiner Buddyliste einen Spieler auszuwählen, mit dem du dich unterhalten möchtest.

Neue Netzwerk-Optionen

Team-Bündnis

Im brandneuen Modus "Team-Bündnis" spielst du auf speziell für Teamspiele entworfenen Karten. Da sich die Stützpunkte der beiden Seiten in unmittelbarer Nähe befinden, kannst du relativ schnell Bündnisse schließen.

Sortiere die Spiele von Westwood Online jetzt nach folgenden Kategorien: Spieltyp, Passwort, Auflösung, Spielname, Ping, Spielername, Clan und Rang. Dadurch findest du rasch ein bestimmtes Spiel oder Spiele, die deinen Vorstellungen entsprechen.

Klicke im Westwood-Online-Bildschirm auf den Button COMMUNITY, wenn du mit der Spieler-Community von *Command & Conquer Alarmstufe Rot 2* Kontakt aufnehmen möchtest.

Westwood Online verteilt unter den Spielern, die die Seite besuchen und gegen andere Spieler antreten, Ranglistenpunkte. Für die Berechnung der Turnier-Ranglisten werden ausschließlich Schnelle Spiele gewertet.

Für herausragende Leistungen verleiht Westwood Online Ehrenmedaillen. Du bekommst diese Medaillen, wenn du alle Kooperativ-Kampagnen gemeistert hast, wenn du in einem Monat zu den 1000 besten Spielern der Rangliste gehörst, oder wenn du befördert wirst.

Taktischer Feldbericht: Änderungen im Gameplay

Command & Conquer Alarmstufe Rot 2 - Yuris Rache unterscheidet sich in einigen Punkten vom Basisspiel. Neben den verschiedenen Patches zu *Command & Conquer Alarmstufe Rot 2* haben wir in diesem Addon zahlreiche Änderungen implementiert.

1. Wenn du im Hauptmenü unter "Optionen" die Bildschirmauflösung änderst, wirkt sich dies nicht mehr auf die Auflösung der Menüs aus. Diese werden grundsätzlich mit einer Auflösung von 800x600 Pixeln angezeigt. Die Änderung der Auflösung wird beim Start des Spiels übernommen.
2. In Multiplayer-Spielen siehst du im Beobachter-Modus nun die Statistiken der kämpfenden Spieler.
3. Wenn du über Westwood Online oder über ein Lokales Netzwerk (LAN) spielst, kannst du neuerdings deine Ausgangsposition selbst bestimmen. Außerdem darfst du vor der Schlacht Bündnisse mit anderen Spielern schließen.

4. Messe dich in Schnellen Spielen auf Westwood Online mit anderen Spielern. Wähle dazu im Westwood Online-Bildschirm die Option SCHNELLES SPIEL. Nun erscheint eine Liste mit Spielern in deiner Nähe, die einen ähnlichen Rang, ähnliche Ping-Zeiten (Datentransferzeit zwischen den Computern), eine vergleichbare Auflösung und ähnliche Systemvoraussetzungen haben.
5. Offizielle Karten werden nach der Bearbeitung bei Internet-Spielen nicht übertragen.
6. Wenn ein Spieler das Spiel dreimal länger als 25 Sekunden unterbricht, wird das Spiel beendet und der Gegner zum Sieger erklärt.
7. Du musst verletzte Infanterieeinheiten nicht mehr in ein Krankenhaus schicken, um sie zu heilen. Wenn du ein Krankenhaus mit einem Ingenieur einnimmst, werden zukünftig alle Infanterieeinheiten (unabhängig von ihrer Position auf der Karte) automatisch geheilt.
8. Helden-Einheiten, wie Tanya, Boris und Yuri, sind gegen psychische Angriffe immun und können von herkömmlichen Fahrzeugen nicht überrollt werden. Einzige Ausnahme ist die neu entwickelte Kampffestung der Alliierten. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Neue Einheiten und Gebäude der Alliierten*.
9. Spieler können immer nur eine Helden-Einheit (Tanya, Boris oder Yuri) einsetzen.
10. In Gebäuden stationierte Einheiten steigen nun ebenfalls im Laufe der Zeit zu Veteranen auf. Sie profitieren von ihrem Rang allerdings nur, solange sie sich in einem Gebäude aufhalten. Du wirst über ihre Beförderung übrigens erst informiert, wenn die Einheiten ein Gebäude verlassen.
11. Blockieren Mauern oder Gebäude den Ausgang einer Kaserne, werden keine neuen Einheiten ausgebildet, unabhängig davon, ob du Klonstätten hast, oder nicht. Die Kosten für die Ausbildung der Einheit werden natürlich zurückerstattet.
12. Du siehst jetzt, wie viele feindliche Einheiten in einem besetzten Gebäude stationiert sind. Wenn du den Cursor über ein besetztes Gebäude bewegst, wird das Fassungsvermögen des Gebäudes, sowie die Zahl der dort stationierten Soldaten angezeigt.
13. Ein IBF mit einem Chrono-Legionär an Bord erfasst jetzt auch Ziele außerhalb seiner Reichweite. Die Einheit fährt in diesem Fall auf Schussreichweite heran und eröffnet das Feuer.
14. Gebäude können nur von Infanterieeinheiten mit C4-Ladungen unter Tanyas Kommando gesprengt werden. Der Zusammenschluss von Einheiten auf Planungskarten ist nicht möglich.
15. Tanya feuert nicht mehr mit ihrer Pistole auf Fahrzeuge. Stattdessen befestigt sie nun auch an Fahrzeugen C4-Ladungen, um diese zu sprengen.
16. Wenn du einen Spion in ein Forschungslabor einschleust, kannst du Chrono-Kommandos ausbilden. Dringe mit einem Spion in ein russisches Forschungslabor ein, um Chrono-Iwans auszubilden. Gelingt es dir, mit einem Spion in Yuris Forschungslabor einzudringen, kannst du zukünftig Psycho-Kommandos ausbilden.

17. Die Navy SEALs bilden jetzt einen offiziellen Kampfverband der alliierten Streitkräfte.
18. Da Yuri die Kontrolle über die russischen Psycho-Sensoren und Klonstätten übernommen hat, stehen diese und andere Gebäude von Yuri oder einem seiner Klone den russischen Streitkräften nicht mehr zur Verfügung. Weitere Informationen zu den Neuerungen im Arsenal der Roten Armee findest du im Abschnitt *Neue Einheiten und Gebäude der Sowjets*.
19. In Klonstätten werden keine Infanterieeinheiten recycelt. Außerdem kannst du keine psychisch manipulierten Einheiten in eine Klonstätte schicken, um neue Infanterieeinheiten zu produzieren. In den Klonstätten werden jetzt ausschließlich Infanterieeinheiten dupliziert.
20. Alle Psycho-Einheiten sehen die Welt mit den Augen des alliierten Spions.

Taktischer Feldbericht: Neue Einheiten und Gebäude

Neue Tech-Gebäude

In *Command & Conquer Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache* gibt es drei neue Tech-Gebäude. Da alle drei Gebäude einzigartig sind, lohnt es sich, diese einzunehmen. Außerdem haben alle Konfliktparteien ein neues Defensivsystem, das aktiviert wird, sobald die entsprechende Armee ein Forschungslabor errichtet.

Ziviles Kraftwerk

Zivile Kraftwerke arbeiten wie herkömmliche Kraftwerke. Wenn du ein ziviles Kraftwerk mit einem Ingenieur einnimmst, erhöht sich dein Energieausstoß entscheidend.

Instandsetzungshalle

Besetzt du mit einem Ingenieur eine Instandsetzungshalle, werden alle deine beschädigten Fahrzeuge, unabhängig von ihrer Position auf dem Schlachtfeld, repariert.

Geheimlabor

Wenn du ein Geheimlabor mit einem Ingenieur erobert, kannst du Spezialeinheiten des Gegners ausbilden. Du hast also die einmalige Chance, feindliche Einheiten auszubilden, egal, welche Armee du selbst befehligst.

Kraftfeld

Alle Kriegsparteien haben ein zusätzliches Defensivsystem entwickelt. Das Kraftfeld wird aktiviert, sobald du ein Forschungslabor errichtest. Wenn das Kraftfeld aufgeladen ist, kannst du beliebige Gebäude deiner Armee oder deiner Verbündeten sichern. Dadurch ist das Gebäude sogar vor Angriffen mit Superwaffen geschützt. Allerdings hat das Kraftfeld einen entscheidenden Nachteil: Wenn du es aktivierst, hat deine Basis einige Zeit keine Energie.

Spione

Die Spione der Alliierten sind perfekt getarnte Einheiten, die weit hinter den feindlichen Linien operieren. Spione können wie Ingenieure in feindliche Gebäude eindringen. Im Gegensatz zu den Ingenieuren besetzen sie das Gebäude allerdings nicht. Ihre Aufgabe richtet sich immer nach der Art des Gebäudes, in das sie eindringen.

Ein Spion kann folgende Gebäude betreten:

Feindliche Kasernen: Deine Infanterieeinheiten werden zu Veteranen ausgebildet.

Feindliche Waffenfabrik: Du baust zukünftig Fahrzeuge mit dem Status "Veteran".

Feindliches Kraftwerk: Die Energieversorgung des Gegners bricht vorübergehend zusammen.

Feindliches Radar: Deaktiviere das Radar deiner Gegner.

Feindliche Raffinerie: Entziehe der Einrichtung 50% ihrer Geldreserven.

Feindliche Superwaffe: Setze den Fertigungszeitplan der Waffe zurück.

Forschungslabor der Alliierten: Besetze das Labor, um zukünftig Chrono-Kommandos auszubilden.

Forschungslabor der Sowjets: Besetze das Labor, um zukünftig Chrono-Iwans auszubilden

Forschungslabor von Yuri: Bilde zukünftig Psycho-Kommandos aus.

Neue Einheiten und Gebäude der Alliierten

Die Alliierten haben mehrere neue Einheiten für den Krieg gegen die Sowjets und Yuris diabolische Schergen entwickelt. Dazu gehört auch ein Spezialgebäude zur Bekämpfung von Yuris Gedankenattacken.

Kaserne	GI	Ingenieur	Wachhund	Panzerjäger
Kaserne	Air-Force-HQ	Rocketeer	SEAL	
Kaserne	Forschungslabor	Spion	Tanya	Chrono-Legionär
Waffenfabrik	Chrono-Sammler	Grizzly-Kampfpanzer	IBF	Nighthawk
Waffenfabrik	Werkstatt	Alliiertes MBF		
Waffenfabrik	Robot-Kontrolle	Robotpanzer		
Waffenfabrik	Forschungslabor	Prisma-Panzer	Mirage-Panzer	Kampffestung
Air-Force-HQ	Harrier			
Schiffswerft	Air-Force-HQ	Ägäis-Kreuzer		
Schiffswerft	Zerstörer	Amphibien-BMT		
Schiffswerft	Forschungslabor	Delfin	Flugzeugträger	
Länderspezifische Einheiten				
Amerika		Deutschland		Großbritannien
Air-Force-HQ	Fallschirmspringer	Waffenfabrik	Air-Force-HQ	Panzer-Zerstörer
Korea		Frankreich		
Air-Force-HQ	Black Eagle	Bauhof	Air-Force-HQ	Scharfschütze

Panzerjäger

Panzerjäger sind wie normale GIs mit durchschlagskräftigen Maschinengewehren bewaffnet. Ein stationierter Panzerjäger kann nicht überrollt werden. Aufgrund seiner panzerbrechenden Waffe ist er im Kampf gegen Fahrzeuge und Flugzeuge unentbehrlich. Panzerjäger können keine Gebäude besetzen.

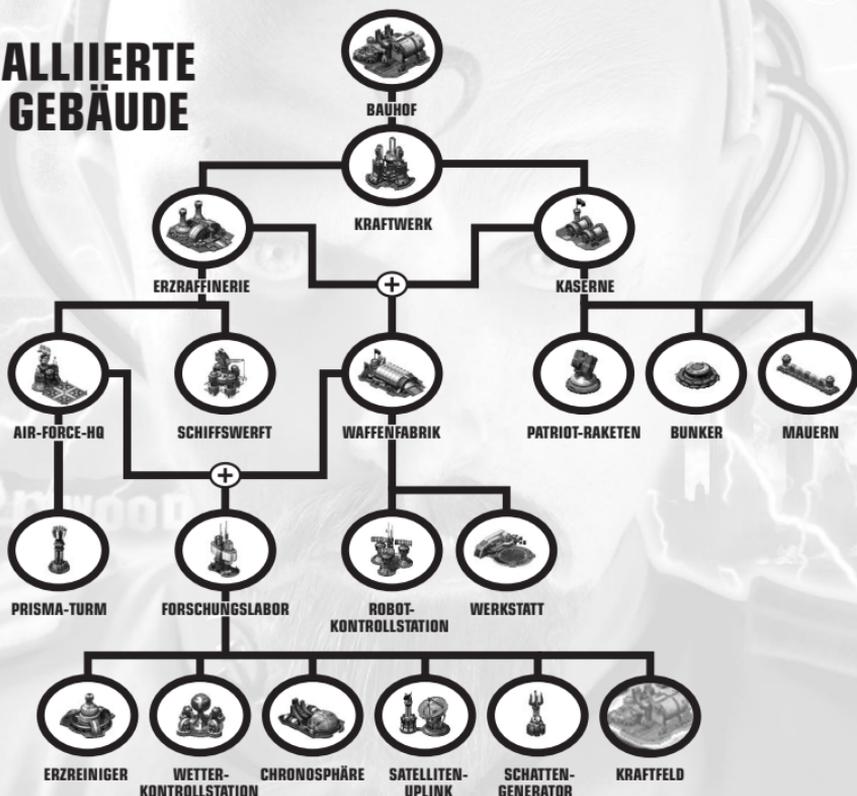
SEALS

Die mit MGs bewaffneten SEALS eignen sich hervorragend für den Kampf gegen feindliche Infanterieeinheiten und Fahrzeuge. Wie Tanya bringen auch SEALS C4-Ladungen an feindlichen Gebäuden an, um diese zu sprengen.

Robotpanzer

Da der Robotpanzer nicht von einem menschlichen Fahrer gesteuert wird, ist er gegen psychische Attacks immun. Dank seines Luftkissenantriebs überwindet der Robotpanzer mühelos Wasserflächen. Voraussetzung für den Bau eines Robotpanzers ist die Errichtung einer Robot-Kontrollstation. Diese wird automatisch deaktiviert, wenn das Energieniveau deiner Basis zu niedrig ist.

ALLIIERTE GEBÄUDE



Kampffestung

Die riesige Kampffestung zermalmt alle Infanterieeinheiten, Fahrzeuge und Panzer, die sich ihr in den Weg stellen. Nicht einmal Mauern können diesen Koloss aufhalten. An Bord einer Kampffestung befinden sich bis zu fünf Infanterieeinheiten. Diese feuern aus den zahlreichen Schießscharten der Kampffestung und fügen ihren Gegnern empfindliche Verluste zu.

Robot-Kontrollstation

Die Robot-Kontrollstation ermöglicht den Bau von Robot-Panzern. Voraussetzung für die Errichtung einer Robot-Kontrollstation ist eine Waffenfabrik. Das Gebäude wird deaktiviert, wenn das Energieniveau deiner Basis zu niedrig ist.

Neue Einheiten und Gebäude der Sowjets

Seit Yuris Verrat muss die Sowjetunion auf dessen Psycho-Einheiten verzichten. Deshalb haben sowjetische Wissenschaftler verschiedene neue Infanterieeinheiten und Fahrzeuge entwickelt, die diesen Verlust mehr als kompensieren. Da nur Yuri die Technologie der Psycho-Sensoren und Klonstätten kennt, mussten die russischen Ingenieure außerdem neue Gebäude entwickeln, um die entstandenen Lücken im sowjetischen Verteidigungssystem zu füllen.



Boris

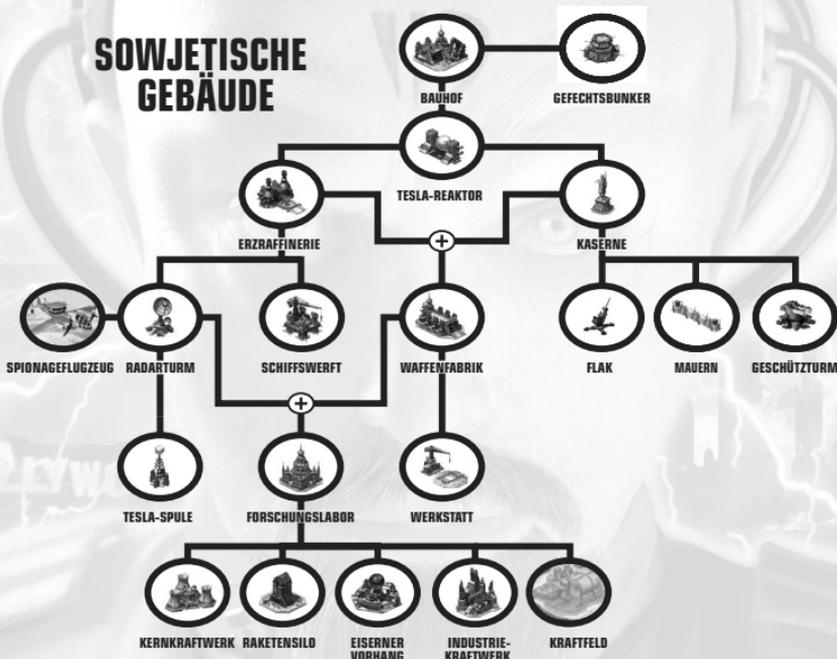
Boris ist Dank seines Schnellfeuergewehrs im Kampf gegen Infanterieeinheiten äußerst effektiv. Anstatt Gebäude mit C4-Ladungen zu sprengen, lässt Boris feindliche Gebäude von einem MiG-Geschwader bombardieren, das er über einen Laser-Leitstrahl ins Zielgebiet bringt.

Belagerungshubschrauber

Die Rote Armee setzt den Belagerungshubschrauber für gezielte Luftschläge ein. Der wendige Helikopter eignet sich dabei vor allem für den Kampf gegen feindliche Infanterieeinheiten. Nach der Landung kann der Belagerungshubschrauber mit seinen panzerbrechenden Geschützen Gebäude und andere unbewegte Ziele aus sicherer Entfernung in kürzester Zeit zerstören.

Spionageflugzeug

Nach der Errichtung eines Radarturms entwickeln die Sowjets ein Spionageflugzeug. Dieses fliegt das gesamte Schlachtfeld ab und liefert der Roten Armee wichtige Informationen über bisher unerforschte Gebiete auf der Karte.



Gefechtsbunker

Der Gefechtsbunker hat keine internen Defensivsysteme. Allerdings ist die Feuerkraft der im Bunker stationierten Rekruten beachtlich. Wenn du Rekruten in einem Bunker stationierst, ähnelt dieser in gewisser Weise einem besetzten Gebäude. Gefechtsbunker können wie alle anderen Gebäude jederzeit repariert werden.

Industrie-Kraftwerk

Durch den Bau eines Industrie-Kraftwerks lassen sich die Baukosten für deine Fahrzeuge drastisch reduzieren. Außerdem beschleunigt ein Industrie-Kraftwerk die Bauzeiten aller Fahrzeuge.

Yuris Armee

Im Einzelspieler-Modus stehst du grundsätzlich Yuri Streitkräften gegenüber. Im Multiplayer-Modus kannst du dich allerdings auch auf die Seite des russischen Verräters schlagen. Yuri war klug genug, die Sowjetunion nicht ohne einige Einheiten und Baupläne wichtiger Gebäude zu verlassen. Inzwischen hat er viele dieser Einheiten und Gebäude mit neuen Funktionen modernisiert und sein Waffenarsenal mit neuen Gebäuden, Fahrzeugen und Infanterieeinheiten erweitert. Heute befehligt er eine differenzierte, mächtige und einzigartige Streitmacht.

Yuris Einheiten



Yuris Einheiten sind wie Yuri selbst: Mächtig, brillant und hinterhältig. Mit Hilfe seiner Psycho- und Gen-Technologie kann Yuri die Technologien seiner Gegner mühelos kopieren. Er schreckt nicht einmal davor zurück, Zivilisten und wilde Tiere für seine dunklen Pläne zu missbrauchen.

Schüler

Yuri bezeichnet seine einfachen Infanterieeinheiten als seine "Schüler", da sie ihre Feinde (wie er selbst) mit der Macht ihrer Gedanken bekämpfen. Wie GIs und Rekruten können Schüler Zivilgebäude besetzen.

Ingenieur

Yuris Ingenieure haben dieselben Aufgaben wie die Ingenieure der Alliierten und der Sowjets.

Berserker

Berserker sind Yuris Panzerabwehr-Einheiten. Die genmanipulierten Kolosse zermahlen alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Hunde greifen einen Berserker zwar nicht an, schrecken diesen jedoch ab.

Virus

Diese tödliche Einheit schaltet Infanterieeinheiten auf große Distanz mit einem einzigen Schuss aus. Das Opfer wird dabei nicht von der Kugel, sondern von einem hochtoxischen Gift getötet. Einheiten, die versehentlich in die aufsteigende Giftwolke geraten, werden ebenfalls verletzt.

Yuri-Klon

Der unbewaffnete Yuri-Klon ist Dank seines manipulierten Gehirns in der Lage, nahezu alle feindlichen Einheiten zu unterwerfen. Lediglich Sammler, Wachhunde, Superhirne, Yuri-Klone, Helden und Lufteinheiten sind gegen seine Gedankenangriffe immun. Alle anderen Einheiten haben den psychischen Angriffen eines Yuri-Klons nichts entgegenzusetzen und schließen sich nach einem Angriff Yuris Streitkräften an. Steht ein Yuri-Klon einer Übermacht von Infanterieeinheiten gegenüber, kann er diese mit einer verheerenden Psi-Welle verletzen bzw. neutralisieren. Der Yuri-Klon entspricht der gleichnamigen Einheit der Sowjets in *Command & Conquer Alarmstufe Rot 2*.

Yuri

Yuris Antwort auf Tanya und Boris ist er selbst. Er ist eine wesentlich gefährlichere und tödlichere Variante des Yuri-Klons. Wie alle anderen Helden kann auch Yuri nicht von Fahrzeugen überrollt werden. Darüber hinaus regeneriert er sich automatisch und ist gegen Gedankenangriffe immun. Yuri kann fast alle feindlichen Fahrzeuge und Infanterieeinheiten sowie gegnerische Gebäude und Verteidigungsanlagen seinem diabolischen Willen unterwerfen. Infanterieeinheiten, die von seiner Psi-Welle direkt erfasst werden, haben keine Überlebenschance. Sogar Einheiten außerhalb des unmittelbaren Wirkungsbereichs der Welle werden schwer verletzt. Yuri hat die Psi-Welle deutlich besser unter Kontrolle als seine Klone. Wenn er die Welle einsetzt, werden verbündete Einheiten nicht verletzt.

Schleifer-Panzer

Yuris Schleifer-Panzer ist mit dem Grizzly-Kampfpanzer der Alliierten und dem Rhino-Panzer der Sowjets vergleichbar. Er eignet sich vor allem für Angriffe auf schwer gepanzerte Einheiten.

Chaos-Drohne

Chaos-Drohnen sondern Giftwolken mit Halluzinogenen ab, die feindliche Einheiten in Berserker verwandeln. Die Kampfkraft der Berserker-Einheiten ist deutlich höher, als die Kampfkraft normaler Einheiten. Sie attackieren automatisch alle verbündeten Einheiten, bevor sie feindliche Einheiten angreifen.

Gatling-Panzer

Während sich die Alliierten auf die Weiterentwicklung von Prisma-Waffen und die Sowjets auf die Konstruktion von Tesla-Waffen konzentrieren, treiben Yuris Ingenieure die Entwicklung von Gatling-Systemen voran. Der Gatling-Panzer fügt feindlichen Infanterie- und Lufteinheiten mit seinem Zwillingssgeschütz Kaliber 50 in kürzester Zeit verheerende Verluste zu. Je länger das Geschütz feuert, desto schneller drehen sich die Geschützrohre, und desto größer sind die Schäden, die der Panzer verursacht. Aus diesem Grund eignen sich Gatling-Panzer vor allem für längere Feuergefechte.

MBF

Yuris MBF funktioniert wie die mobilen Baufahrzeuge der Alliierten und der Sowjets.

Magnetron

Das Magnetron erzeugt ein starkes Magnetfeld, das feindliche Fahrzeuge erfasst und in die Reichweite von Yuris Einheiten transportiert. Diese können das Fahrzeug nun gefahrlos kontrollieren. Richtet das Magnetron sein Magnetfeld auf feindliche Gebäude, werden diese stark beschädigt. Leider ist die Einheit gegnerischen Infanterieeinheiten nahezu schutzlos ausgeliefert, da sie keine Waffensysteme zur Abwehr derartiger Einheiten hat.

Superhirn

Ein weiterer Meilenstein auf dem Gebiet der Gedankenkontrolle ist Yuris Superhirn. Die Einheit ist in der Lage, größere Verbände von Einheiten zu manipulieren und Yuris Willen zu unterwerfen. Allerdings hat das Superhirn keine automatische Abschaltfunktion. Manipuliert das Fahrzeug zu viele gegnerische Einheiten gleichzeitig, wird die Selbstzerstörungssequenz aktiviert. Dadurch gehen die manipulierten Einheiten wieder in den Besitz des Feindes über.

Gleitscheibe

Gleitscheiben verursachen auf feindlichen Stützpunkten erhebliche Verwüstungen. Der kleine Laser dieser Einheiten eignet sich hervorragend für den Kampf gegen Infanterieeinheiten und Rocketeers. Natürlich kann er auch gegen Fahrzeuge und Gebäude eingesetzt werden. Attackierst du ein Kraftwerk, wird die Energieversorgung der gesamten Basis gestört. Setze eine Gleitscheibe über einer feindlichen Raffinerie ein, wenn du deine Kriegskasse mit dem Geld deiner Gegner füllen möchtest. Wenn du eine Gleitscheibe über einer energiebetriebenen Verteidigungsanlage platzierst, fällt diese augenblicklich aus.

Amphibien-BMT

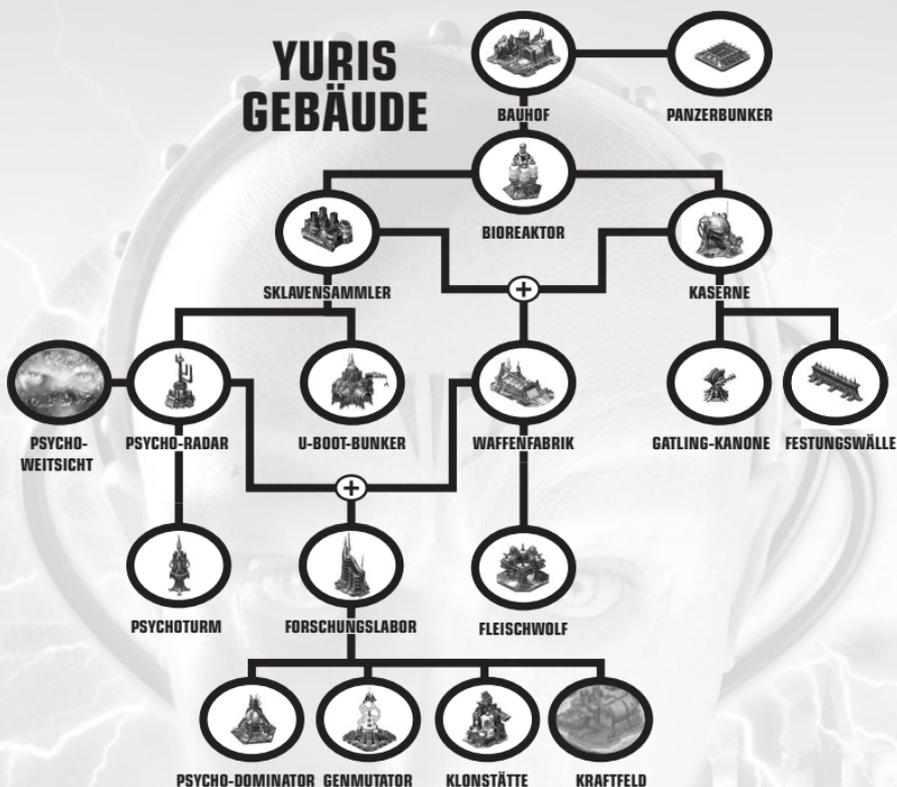
Yuris Amphibien-BMT funktioniert wie die entsprechenden Fahrzeuge der Alliierten und der Sowjets.

Boomer-U-Boot

Wie die Taifun-U-Boote der Sowjets ist auch das Boomer-U-Boot mit einer modernen Tarnkappen-Technologie ausgestattet. Das U-Boot kann sich feindlichen Schiffen unbemerkt nähern, um diese mit Torpedos zu versenken. Aufgrund der Langstreckenraketen an Bord des U-Boots ist der Boomer auch für Landeinheiten eine tödliche Bedrohung.

Yuris Gebäude

Neben den Gebäuden, die auch die Alliierten und die Sowjets kennen, verfügt Yuri über einzigartige Bauwerke, mit denen er seine Basis verteidigen und den Widerstand seiner Feinde brechen kann.



Bauhof

Yuris Bauhof funktioniert wie der Bauhof der Alliierten und der Sowjets. Hier werden Yuri Gebäude gebaut.

Bioreaktor

Der Bioreaktor ist Yuri wichtigste Energiequelle. In Zeiten der Energieknappheit werden die Bioreaktoren mit Infanterieeinheiten gespeist. Jede eingesetzte Einheit erhöht den Energieausstoß des Reaktors. Du kannst eine Infanterieeinheit jederzeit wieder abziehen. Wird der Reaktor zerstört, kehrt die Einheit auf das Schlachtfeld zurück.

Sklavensammler

Yuri setzt für den Erzabbau keine herkömmlichen Sammler, sondern so genannte Sklavensammler ein. Die Sklaven an Bord des Fahrzeugs werden im Zielgebiet eingesetzt, und beginnen mit dem Erzabbau. Während der Fahrt repariert der

Sammler alle Schäden automatisch. Stationierte Sammler kannst du von einem Ingenieur instand setzen lassen. Getötete Sklaven ersetzt die Einheit automatisch.

Kaserne

In Yuris Kasernen werden wie in den Kasernen der Alliierten und der Sowjets Infanterieeinheiten ausgebildet.

Waffenfabrik

In der Waffenfabrik werden (wie bei den Alliierten und den Sowjets) Fahrzeuge gefertigt.

U-Boot-Bunker

Yuris U-Boot-Bunker ist mit den Schiffswerften der Alliierten und der Sowjets vergleichbar. Hier werden Schwebetransporter und Boomer-U-Boote gebaut.

Psycho-Radar

Yuris Psycho-Radar ist eine Weiterentwicklung der russischen Psycho-Sensoren. Wenn du ein Psycho-Radar errichtest, zeigt es die Ziele feindlicher Einheiten im Ortungsbereich des Radars an. Außerdem kann die Einrichtung als Yuris persönliches Radar eingesetzt werden. Nach der Errichtung des Psycho-Radars wird automatisch die Technologie der Psycho-Weitsicht entwickelt.

Psycho-Weitsicht

Die Psycho-Weitsicht ist kein Gebäude im eigentlichen Sinn, sondern eine Modernisierung des Psycho-Radars. Mit ihrer Hilfe kann Yuri (wie das Spionageflugzeug der Sowjets) im Nebel des Krieges verborgene Teile des Schlachtfeldes inspizieren.

Fleischwolf

Durch den Einsatz von Psycho-Technologie fallen Yuri immer wieder feindliche Einheiten in die Hände, die er wiederaufbereitet, anstatt sie auf dem Schlachtfeld einzusetzen. Zu diesem Zweck wurde der so genannte Fleischwolf entwickelt. In diesem Gebäude kannst du beliebige Fahrzeuge oder Infanterieeinheiten unter Yuris Befehl wiederverwerten. Dabei werden die Produktionskosten der im Fleischwolf zerstörten Einheiten ganz oder teilweise zurückerstattet.

Forschungslabor

In Yuris Forschungslabors werden wie in den Forschungslabors der Alliierten und der Sowjets Baupläne für moderne Einheiten und Gebäude entwickelt.

Festungsmauern

Yuris Festungsmauern sind mit den Mauern der Alliierten und Sowjets vergleichbar. Sie dienen der Befestigung empfindlicher Gebäude.

Panzerbunker

Der Panzerbunker hat keine Defensivsysteme. Allerdings kannst du beliebige Panzer (mit Ausnahme des Magnetrons) in einem Panzerbunker stationieren. Dies wirkt sich natürlich positiv auf die Panzerung und die Feuerkraft der stationierten Einheit aus.

Gatling-Kanone

Gatling-Kanonen sind ein wichtiger Teil von Yuris Stützpunktverteidigung. Sie benutzen dieselbe Technologie wie der Gatling-Panzer. Je länger das Geschütz feuert, desto verheerender sind die Verluste des angreifenden Feindes. Das System eignet sich (unabhängig von der Rotationsgeschwindigkeit der Geschützrohre) hervorragend für den Kampf gegen Infanterieeinheiten.

Psychoturm

Der Psychoturm kontrolliert automatisch feindliche Einheiten, die in sein Psychofeld eindringen. Die betroffenen Einheiten wechseln in diesem Fall augenblicklich die Seiten. Du kannst die manipulierten Einheiten nun auf das Schlachtfeld schicken oder in einem Fleischwolf wiederaufbereiten. Wenn der Psychoturm eine bestimmte Anzahl von Einheiten kontrolliert, kann er sich gegen weitere Angriffe nicht verteidigen.

Klonstätten

Nach der Ausbildung einer neuen Infanterieeinheit wird diese in der Klonstätte kostenlos dupliziert.

Genmutator

Der Genmutator ist eine von Yuris Superwaffen. Ein voll aufgeladener Genmutator verwandelt alle verbündeten und feindlichen Einheiten in seinem Wirkungsbereich in Berserker, die ausschließlich Yuris Befehlen gehorchen. Wachhunde und andere Tiere (wie Delfine und Riesentintenfische) werden nicht in Berserker verwandelt, sondern getötet.

Psychodominator

Ein aktivierter Psychodominator erzeugt ein starkes psychoenergetisches Feld, das alle Einheiten, die von den Gedankenstrahlen des Feldes erfasst werden, Yuris diabolischem Willen unterwirft. Anschließend kannst du die manipulierten Einheiten auf ihre ehemaligen Verbündeten hetzen, bzw. in einem Fleischwolf oder einem Biogenerator weiterverarbeiten. Befestigten Einheiten und Einheiten, die gegen Gedankenangriffe immun sind, droht von Psychodominatoren keine Gefahr. Von einem Psychodominator erfasste Einheiten können später nicht erneut kontrolliert werden. Die psychoenergetischen Wellen des Dominators beschädigen übrigens auch nahe gelegene Gebäude.

Mitwirkende

Spielproduktion

Ausführende Produzenten:

Mark Skaggs, Wayne Townsend

Produzent: Frank Hsu

Co-Produzent: Julio Valladares

Produktionskoordination:

Julie Brugman

Spieldesigner

Design-Direktor: John Hight

Leitende Designer: Todd Owens,

Dustin Browder

Designer: Eric Beaumont, John Lee,

Bryan Wiegele, Bryan Hansen

Zusätzliches Design: Brett Sperry

Story: Design Team

Techniker

Technischer Direktor: Michael S. Booth

Spielprogrammierer:

Graham Smallwood, Geoff Finger

Technischer Direktor Online:

Jeffrey Brown

Netzwerkprogrammierer:

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

Installer: Maria del Mar McCreedy Legg

Zusätzliche Installationsprogramm:

Tommy Rolfs

Spieldesigner

Lead Artists: Phil Robb, Josh Taylor

Konzeptkunst: TJ Frame, Tom Baxa

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

Animationen: Jason Zirpolo

Shell Interface: Rose Kang

Zusätzliches Design: Chris Ashton,

Khanh Nguyen, Ido Magal

Computeranimationen

Direktor Computergrafik: John Hight

Künstlerische Leitung

Computergrafik: Cris Moras

Computergrafiken: Insun Kang,

Michael Jones

Zusätzliche Computergrafiken:

Patrick Perez & Potbelly Goblin, Inc.,

Shant Jordan & Wandering Eye, Inc.

Audio

Leiter Sounddesign: Mical Pedriana

Sounddesign: David Fries

Musik: Frank Klepacki

Videoproduktion

Produzent & ausführender Regisseur:

Donny Miele

Regie: Joseph Kucan

Drehbuch: Wynne McLaughlin

Editor: Curt Weintraub

Supervisor Spezialeffekte:

Kevin Becquet

Recording & Kinosound:

Dwight Okahara, Paul Mudra

Casting: Marilee Lear, CSA

Supervisor Computergrafik:

Chuck Carter

Virtuelle Sets: Bob Marker, Chuck

Carter, Margo Angevine, Miles Ritter

Videokomprimierung: Tim C. Fritz

Kamera: Kurt Rauf

Beleuchter: Stuart Bicknell

Key Grip: Jeff Milesky

Grip: Jeremy Settles

Boom Operator: Richard Rasmussen

Foley-Aufnahmen: David E. Nelson,

Outpost Studios

Foley-Design: Diane Langolis

Bauten: Bobby Z

Leitung Skulpturen: Daniel Miller

Assistent Skulpturen: Jerry Garcia

Dekoration: Kari Nowell

Requisite: Cliff Bernay

Assistent Requisite: Giovanni Tartaglia,
James Walsh

Makeup: Ron Wild

Hairstyles: Karen Stephens

Frisuren: Cindy Chamberlain,
Sung Park

Makeup-Assistenz: Peggy Hanna

Kostüme: Tracy Bohl

Assistenz Kostüme: John Stone,
Sergio Kiss

Produktionskoordination: Kim Houser

Koordinationsassistentz:
Ramiro Gomez

Produktionsassistentz:
Estaban Matinata, Nicholas Savalas,
Patience Becquet, Susan Simone

Supervisor Skript: Mark Thomas

Teleprompter: David Washburn

Ultimate Operator: Bob Kertesz,
Blue Screen, LLC

Konzeptkünstler: Chuck Wojtkiewicz

Storyboard: Jeff Parker

Lektor: Finley Bolton

Besetzung

Yuri: Udo Kier

Präsident: Ray Wise

Tanya: Kari Wurher

General Carville: Barry Corbin

Romanov: Nicholas Worth

Lieutenant Eva: Athena Massey

Zophia: Aleksandra Kaniak

Einstein: Larry Gelman

Chairman Bob: Rick Ginn

Russische Offiziere:
Alexander Moiseev, Andrei
Skorobogatov, Igor Jijikine

GIs: Brett Logan, Lamar Lucas,
Michael Rouleau, McKenzie Woodcock

Gefängniswächter: Anrian Vanderwalt,
Sly Smith

Secret Service: Robert Garretson,
Spike Measer

Berater des Weißen Hauses:
Al Conahan, Eugene Harris, Matt
Mooney, Peter Conklin, Rosie Heeter

Air Force-Generäle: Dave Crockett,
Robert Eustice

Armee-Generäle: Bruce Mastracchio,
Sylvester Smith

Marine-Admiral: Michael Pflieger

Medevac: Wayne Young

Marokkanisches Barmädchen:
Cezette Gregory

Bauchtänzerin: Laura McDonald

Sowjetische Zeitreisende:
Elena Nekrassova

Sprecher

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 bekannten Sprecher werden mit
ihrem Rollennamen aufgelistet.

Qualitätssicherung

QS-Direktor: Glenn Sperry

QS-Supervisor: Lloyd "Leachy" Bell

Leitung QS-Analyse:
Doug "Falcon" Wilson

QS-Analyse: Ben Galley

Installations- & GUI-Spezialist:

Mike Smith

Einzelspiel-Spezialist: Michael Ruppert

Multiplayer-Spezialist: Steve Shockey

Spezialisten: Chris Blevens,
Shane Dietrich, Thomas Quitoni

Leitung Technik:

Beau "Supertech" Hopkins

Dateneingabe: Rhoda Anderson

Fehlerüberarbeitung: Chad Fletcher

OS-Tester/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 Rassmusen,
Shawn Mathews, Steve Lawton,
Steve Tarantino, Thomas Riccardi,
Tim Villaverde, Tony Castle

OS-Tester/Pacific: David Fleischmann,
Gavin Simon, Greg Baldwin,
Greg Black, Jim Corbin, Jon Goudrault,
Michael Jorgensen, Samuel Luk

Marketing

Marketing-Vizepräsidentin: Laura Miele

Produktmanager Marketing: Aaron Cohen

PR-Manager: Amy Farris, Michael Shelling

Leitung Grafikteam: Victoria Hart

Online-Direktor: Ted Morris

Online-Design: Jordan Robins, Greg Casey

Community-Manager: Chris Rubyor

Interne Grafik: David Lamoreaux

Marketing-Assistenz: Wanda Flathers

Handbuch: Stephen Honeywell

Kundendienst

Manager: Shawn Ellis

MIS-Manager: Wayne Hall

MIS-Techniker: Glenn Burtis, Mick Love

HR-Manager: Christine Lundgren

Verwaltungsgehilfen: Tanya Pereira,
Crystal Tucker

Rechtliche Beratung: Jennifer Hoge

Besonderer Dank an

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

Weltweite Lokalisierung

Lokalisierungsleitung Westwood

Studios: Thilo W. Huebner

Korea

Lokalisierungsmanager: Chan Park

Lokalisierungsingenieure: Justine Kim,
Andrew Kim

Übersetzung: Chan Park, Justine Kim

Tonstudio: Junco Multimedia Studio

Tontechniker: Yeajun Hwang

Abteilungsleiter: Jungwon Hwang

Marketing-Manager: Michel Kim

Produktmanager: Richard Kwon

Sprecher: 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

Tests Balance: Changhwan Kim,
Jooyeon Choi, Sooil Park, Jeongwhan Oh

Taiwan

Projektmanager: Christine Kong

Lokalisierungsmanager: Jerry Lee

Lokalisierungsingenieur: Maxwell Peng

Übersetzung: Edward Hsu

Europäische Lokalisierung

Software-Lokalisierungsmanager:

Sam Yazmadjian

Audiomanager: David Lapp

LokalisierungspProjektmanager:

Nathalie Fernandez

Europäischer QS-Operations

Manager: Linda Walker

Europäischer QS-Test Manager: Jean-

Yves Duret

Europäischer QS-Manager

Plattformen: James Featherstone

Europäischer QS-Supervisor: David

Fielding

Europäische Leitung QS-Tests:

Fabio Mastrangioli, Andrew Chung

Europäische Assistenz QS-Tests:

Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson

Account Executive: Jenny Whittle

Produktionsplanung: James Cherry

Dokumentationslayout und

Übersetzungskoordination:

Abdul Oshodi

Lokalisierungskoordination Web:

Petrina Wallace

Koordination Material: Silvia Byrne

Studio Operations: Anne Miller,

Phil Jones

UK-Marketing: Rosemarie Dalton

Projektmanager: Nathalie Fernandez

QC-Supervisor: Linda Walker

Frankreich

Lokalisierungsmanager: Christine Jean

Übersetzungskoordination:

Nathalie Duret

Übersetzung: Around the Word

Test-Koordination: Lionel Berrodier

Sprachtester: Emmanuel Delva

Tonstudio: Lotus Rose, Paris

Sprecher: 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

Marketing-Manager:

Christophe Maridet

Produktmanager: Raphaelé Martinon

Deutschland

Lokalisierungsmanager:

Michaela Bartelt

Lokalisierungskoordination:

Bettina Bachon

Übersetzung: Rolf D. Busch,

Robert Böck

Dokumentationslayout: Frank Werner,

Ken Rueb

Test-Koordination: Dirk Vojtilo

Sprachtester: Marco Nuhsbaum

Tonstudio: Toneworx, Hamburg

Sprecher: 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 Kraeft,

Holger Mahlich, Martin May,

Robert Missler, Joshy Peters,

Uli Plessmann, Wolf Rahtjen,

Eric Schäffler, Hans Sievers,

Kathrin Spielvogel, Bernd Stephan

Produktmanager: Pete Larsen

PR: Raoul Birkhold

Kundendienst der Westwood Studios

Leiter: Boyd Beasley

SDC: Mary Smith

Leitung: Tim Hempel

Reps: Michelle Davis, Daniel Beahn

Technischer Kundendienst - Können wir helfen?

Probleme? Fragen? Wir sind da, um dir zu helfen. Wenn du Probleme mit deinem Spiel hast, können wir dir auf verschiedene Weise weiterhelfen:

Elektronische Hilfedatei

Du bist mit der Installationsanweisung nicht zurechtgekommen? In deinem Spiel befindet sich eine elektronische Hilfedatei, mit der du etwas schwierigere Probleme lösen kannst. Du fragst - und bekommst sofort die Antwort. Die Hilfedatei kann von der Windows-Taskleiste aus geöffnet werden; sie befindet sich im gleichen Verzeichnis wie das Spiel. In der Hilfedatei befindet sich auch 'EAsy Info' - ein Diagnose-Tool, mit dem du oder der technische Kundendienst von Electronic Arts dein Problem analysieren kann. Doch dazu später mehr.

Online-Dienste

Kundendienstseite der Westwood Studios: <http://www.westwood.com/>

- Klicke auf der Startseite auf den SUPPORT-Button, um Kundendienstinformationen abzurufen. Auf der Seite findest du Antworten auf häufig gestellte Fragen sowie aktuelle Patches und Informationen über die verschiedenen E-Mail-Kundendienstsysteme der Westwood Studios.
- Die Seite von Electronic Arts in Großbritannien bietet Kundendienstinformationen und FAQs zu *Command & Conquer Alarmstufe Rot 2 - Yuris Rache*. Besuche die Seite <http://www.uk.ea.com/> und klicke auf den Button TECH SUPPORT. Auf dieser Seite findest du außerdem Informationen über unseren E-Mail-Kundendienst.

Technischer Kundendienst per E-Mail:

de-support@ea.com (automatische Hilfe)

de-cs@ea.com (persönliche Beratung)

Wenn unsere Website dir nicht weiterhelfen konnte, ist unser E-Mail-Support der nächste Schritt. Schicke uns einfach eine leere E-Mail, dann erhältst du automatisch eine Antwort mit den angebotenen Serviceleistungen sowie Informationen darüber, wie du einen Mitarbeiter des Technischen Kundendienstes erreichen kannst.

Noch immer Probleme? Dann ruf uns an!

Wenn du immer noch Probleme hast oder lieber persönlich mit einem unserer Mitarbeiter sprechen möchtest, dann bietet Electronic Arts dir technische Unterstützung für alle unsere Produkte an.

Hotline

Unser Kundendienst steht werktags von 9.30 bis 13.00 Uhr und von 14.00 bis 17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/77 66 33 (2,42 DM/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: 0049/2408-940555

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletipps benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Wir können dir deine Fragen schneller beantworten, wenn du dich ein paar Minuten auf deinen Anruf vorbereitest.

Einen Easy Info-Bericht erstellen

1. Öffne die Online-Hilfedatei und klicke in der Menüleiste auf den EASY Info-Button. Nach einem kurzen Moment erscheint ein Optionsfenster.
 2. Klicke auf OK, um die Systemuntersuchung zu beginnen. Jetzt erscheint der Electronic Arts System Information-Bildschirm.
 3. Klicke auf INFO SPEICHERN, um die Berichtsdatei auf deinem Desktop zu speichern, oder klicke auf SENDEN, wenn du deine Systeminformationen an de-cs@ea.com senden möchtest. Jetzt erhältst du eine automatische Antwort, in der allgemeine technische Informationen sowie spielspezifische häufige Fragen aufgelistet werden. Klicke auf OK, wenn du den EASY Info-Bericht ohne Speichern auf dem Desktop schließen möchtest.
- Wenn du INFO SPEICHERN oder SENDEN wählst, wird eine Datei namens EASY_EA.txt auf deinem Desktop platziert. Doppelklicke einfach auf dieses Icon, um die Datei anzuschauen.

Hinweis: Wenn ein Drucker an deinen PC angeschlossen ist und du den EASY_EA.txt-Bericht ausdrucken möchtest, doppelklicke einfach auf das Icon auf dem Desktop, um es zu öffnen. Klicke dann auf Datei in der Menüleiste. Wähle jetzt Drucken aus dem erscheinenden Menü.

Wenn du SENDEN wählst, werden diese Informationen an unseren Technischen Kundendienst weitergeleitet.

Jetzt holst du dir am besten noch Papier und Stift, bevor du uns unter den oben angegebenen Telefonnummern anrufst

Außerdem kannst du uns natürlich an folgende Adresse schreiben:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Gewährleistung

Sollte der Datenträger innerhalb der ersten 12 Monate (Datum des Kaufnachweises) einen Fehler oder Mangel aufweisen, der unter die Mängelgewährleistungspflicht fällt, so wird Electronic Arts den defekten Teil des Produktes innerhalb angemessener Frist nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen.

Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 20,00 DM für PC- (30,00 DM im Falle einer Doppel-CD), 25,00 DM für PSX- und PS2- bzw. 75,00 DM für N 64- sowie 50,00 DM für GameBoy Advance- und GameBoy Color-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Bitte wende dich bei sämtlichen Mängelrügen an deinen Händler oder sende das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, den Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Eurocheck über 20,00 DM, 25,00 DM, 50,00 DM bzw. 75,00 DM an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Unser Kundendienst steht werktags von 9.30 bis 13.00 Uhr und von 14.00 bis 17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/77 66 33 (2,42 DM/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: 0049/2408-940555

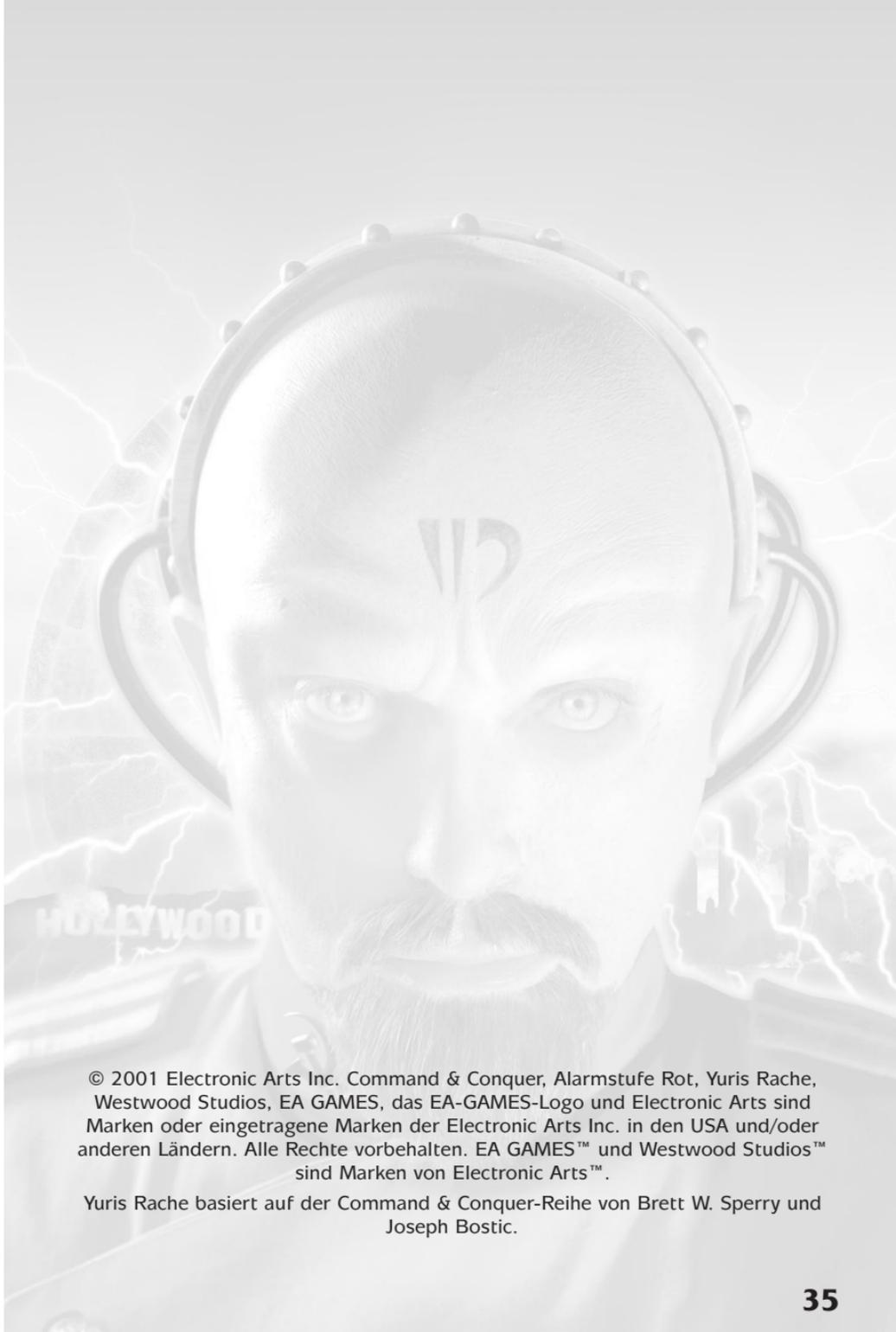
In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (nur Black & White) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletipps benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.



HOLLYWOOD





© 2001 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Alarmstufe Rot, Yuris Rache, Westwood Studios, EA GAMES, das EA-GAMES-Logo und Electronic Arts sind Marken oder eingetragene Marken der Electronic Arts Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ und Westwood Studios™ sind Marken von Electronic Arts™.

Yuris Rache basiert auf der Command & Conquer-Reihe von Brett W. Sperry und Joseph Bostic.