

Varoitus laajakuvatelevisioiden omistajille!

Liikkumattomat kuvat tai kuviot saattavat pysyvästi vahingoittaa näytön kuvaputkea tai jättää jälkiä näytön katodisädeputken pintaan. Vältä tietokonepelien toistuvaa ja pitkäaikaista pelaamista laajakuvatelevisioissa.

Varoitus epileptisistä kohtauksista

Lukekaa huolella läpi seuraava kappale ennen kuin alatte itse tai annatte lastenne pelata tätä peliä.

Jotkut ihmiset saavat helposti epileptisiä kohtauksia tai menettävät tajuntansa joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille, normaalissa elämässä ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Sama saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianosaisella olisikaan koskaan aikaisemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan ennen saanut epileptistä kohtausta.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) ollessanne tai oltuanne välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen kuin alat pelata peliä.

Suosittelemme, että vanhemmat valvoisivat lastensa pelejä. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy peliä pelatessa yhtäkään seuraavista oireista - huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia - pyydämme asianosaista **VÄLITTÖMÄSTI** lopettamaan pelin pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

Pelin aikana noudatettavaksi suositeltavia varomääräyksiä

- Älä oleskele liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pientä näyttöä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- Tarkista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10-15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

Sisältö

Näppäimistön peruskomennot	3
Tervetuloa takaisin, komentaja!	6
Tilanneraportti	6
Järjestelmän optimointi ennen pelin aloittamista	7
Mikä DirectX™ on?	8
Asennus	10
Taktinen päivitys: uudet pelimuodot	11
Taktinen päivitys: pelimuutokset	11
Taktinen päivitys: uudet yksiköt ja rakennukset	13
Uudet Tech-rakennukset	13
Liittoutuneiden uudet yksiköt ja rakennukset	15
Neuvostojoukkojen uudet yksiköt ja rakennukset	17
Yurin Armeija	19
Yurin rakennukset	22
Tekijät	25
Tekninen tuki	30

Näppäimistön peruskomennot

Komento	Näppäin	Kuvaus
Sijoita yksikkö	D	Joillain yksiköillä on toissijainen toiminto (esimerkiksi erilainen hyökkäys), jota voi käyttää myös napsauttamalla yksikköä, kun sijoituskohdistin ilmestyy sen päälle. GI (Liittoutuneiden sotilas)-Guardian GI (Vartija)-, Desolator (Saastuttaja) ja Yuri-yksiköillä on kaikilla toissijainen toiminto. Toimintoa voi käyttää myös yksiköistä tai rakennuksista poistumiseen.
Vartioi ympäröivää aluetta	G	Yksiköt valvovat aluetta ja hyökkäävät automaattisesti vihollisten kimppuun.
Hyökkäyssiiirtyminen	Napsauta yksikköä, pidä CTRL - ja SHIFT -painike painettuna ja komenna joukot siirtymään alueelle.	Yksiköt liikkuvat paikasta toiseen ja hyökkäävät vastaan tulevien vihollisten kimppuun.
Hajaannu	X	Yksiköt yrittävät välttää joutumasta yliajetuksi. Käytä komentoa, kun vastustajan kulkuneuvo yrittää jyrätä joukkojesi yli.
Pysähdy	S	Pysäyttää valitun yksikön liikkeen.
Pakotettu tulitus	Pidä CTRL-näppäin painettuna ja napsauta kohdetta hiiren ykköspainikkeella	Pakottaa yksikön tulittamaan ystävälliseen tai neutraaliin kohteeseen.
Pakotettu liike	Pidä ALT-näppäin painettuna ja napsauta kohdetta hiiren ykköspainikkeella	Pakottaa yksikön liikkumaan alueen yli tai yksikön päälle.
Options (Asetukset) -valikko	ESC	Siirry Options (Asetukset) -valikkoon.
Luo ryhmä	CTRL + 1-9	Muodostaa yksiköistä ryhmän..
Valitse ryhmä	1-9	Valitsee aikaisemmin luodun ryhmän.
Keskitä ryhmään	Napsauta kahdesti määritettyä ryhmäpainiketta (1-9)	Keskittää Tactical Map (Taktinen kartta) -näkyvän valittuun ryhmään.
Liittoudu valitun pelaajan kanssa	A	Liittoutuneet pelaajat eivät hyökkää toistensa kimppuun.

Valitse yksikötyyppi	T	Valitse kaikki samantyyppiset yksiköt ruudulta joko napsauttamalla lisäkomentojen TYPE SELECT (TYYPIN VALINTA) –painiketta tai painamalla T-näppäintä kerran. Jos painat näppäintä kahdesti, jos haluat valita kaikki taistelulentän samantyyppiset yksiköt.
Viestitä kaikille kuulijoille (Moninpeli)	ENTER (sekä tuo chat-kursorin näkyviin että lähettää viestin), hiiren kakkospainike (peruuttaa viestin)	Lähettää viestin kaikille kuulijoille.
Viestitä kaikille kuulijoille (Moninpeli)	ASKELPALAUTIN (tuo chat-kursorin näkyviin) ENTER (lähettää viestin), hiiren kakkospainike (peruuttaa viestin)	Lähettää viestin liittolaisille.
Viestitä kaikille pelaajille (Moninpeli)	\ (tuo chat-kursorin näkyviin), ENTER (lähettää viestin), hiiren kakkospainike (peruuttaa viestin)	Lähettää viestin kaikille pelaajille.
Aseta Beacon (Majakka)	B, ENTER (viestin kirjoitus), ENTER (viestin lähetys)	Kirjoittaa viestejä liittolaisille ja lähettää ne taistelulentälle.
Siirry Way Point (Välitappi) –tilaan	Napsauta yksikköä, pidä Z-näppäin painettuna, aseta välitapit, vapauta Z-näppäin	Asettaa välitapit.
Aseta kokoontumispiste	Napsauta rakennusta ja valitse kokoontumispiste taistelulentällä	Yksikkö siirtyy valmistuttuaan määrättyyn kohtaan.
Siirry Radar (Tutka) –tapahtumaan	Välilyönti	Keskittää näkymän viimeisimpään tutkalla näkyvään tapahtumaan.
Joukot hurraamaan!	C	Jalkaväki hurraa voiton kunniaksi!
Siirry Diplomacy (Diplomatia) –valikkoon	TAB	Diplomacy Screen (Diplomatiaruutu) ilmestyy esiin.

Näppäimistön erityiskomennot

Komento	Näppäin	Kuvaus
Seuraa	F	Näkymä seuraa valittua yksikköä.
Vartioi kohdetta	CTRL/ALT + napsauta kohdetta	Yksikkö siirtyy alueelle ja alkaa vartioida sitä.
Saata yksikköä	CTRL/ALT + napsauta yksikköä	Yksikkö vartioi liikkuvaa yksikköä.
Vartioi rakennusta	CTRL/ALT + napsauta rakennusta	Yksikkö vartioi valittua rakennusta.
Rakennukset-välilehti	O	Pikanäppäin rakennusvalikkoon.
Puolustus-välilehti	W	Pikanäppäin arsenaalivalikkoon.
Jalkaväki-välilehti	E	Pikanäppäin jalkaväki-valikkoon.
Ajoneuvot-välilehti	R	Pikanäppäin ajoneuvovalikkoon.
Seuraava yksikkö	N	Valitsee valmistusjärjestyksessä seuraavan yksikön.
Edellinen yksikkö	M	Valitsee edellisen yksikön.
Valitse kaikki	P	Valitsee kaikki yksiköt.
Veteraaniyksiköiden valinta	Y	Valitsee kaikki veteraani- tai eliittiyksiköt.
Kutsu käyttäjää (pelin aikana)	U	Kutsuu käyttäjää pelin aikana.
Muokkaa valittuja yksikköjä	Pidä SHIFT-näppäin painettuna ja lisää tai poista yksikkö napsauttamalla hiiren ykköspainiketta.	Poista valitut yksiköt ryhmästä.
Keskitä taktinen näkymä tukikohtaan	Pidä H-näppäin painettuna	Keskittää näkymän tukikohtaan (tavallisesti Construction Yard (Rakennustyömaa) -rakennukseen).
Korjaustila	Valitse rakennus hiiren ykköspainikkeella, paina K-näppäintä	Korjaa rakennukset.
Myyntitila	Valitse rakennus hiiren ykköspainikkeella, paina L-näppäintä	Myy rakennukset.
Tee Merkkipiste	CTRL + F1-F4	Merkitsee kartalle pisteen, johon näkymän voi siirtää näppäintä painamalla.
Siirry merkkipisteeseen	F1-F4	Siirtää näkymän merkitylle alueelle.
Moninpelipilkat	F5-F12	Lähettaa ennalta määritettyjä ääniviestejä muille pelaajille.

Tervetuloa takaisin, komentaja!

Jälleen kerran Allied (Liittoutuneet)- ja Soviet (Neuvostojoukot) -ryhmittymien joukot kohtaavat taistelukentällä, mutta tällä kertaa näyttämölle on astunut vaarallinen kolmas osapuoli: Soviet (Neuvostojoukot) -ryhmittymän pettänyt Yuri on palannut valtaamaan maailmaa ja tuonut mukanaan geneettisesti ja psyykkisesti muokatun armeijan.

Yksinpelissä pääset estämään Yurin kieroja suunnitelmia joko Allied (Liittoutuneet)- tai Soviet (Neuvostojoukot) -ryhmittymän joukkojen johdossa. Moninpeli- ja kahakkapelimuodoissa voit johtaa joko liittoutuneita tai neuvostojoukkoja tai siirtyä Yurin armeijan johtoon ja kokeilla sen kiellettyä tekniikkaa.

Sekä liittoutuneilla että neuvostojoukoilla on käytössään useita uusia ja tehokkaita aseita. Yurin armeija poikkeaa suuresti hänen vihollistensa armeijoista ja käyttää kiellettyä tekniikkaa, jonka avulla voidaan alistaa mieliä, luoda mutantteja, orjuuttaa työläisiä, levittää biologisia aseita ja aiheuttaa tuhoa vihollisen keskuudessa mitä erikoisimmilla tavoilla.

Tilanneraportti

Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™ jatkuu siitä tilanteesta, mihin liittoutuneiden kampanja päättyi *Command & Conquer Red Alert 2*:ssa. Liittoutuneiden armeija on lyönyt neuvostojoukot, pidättänyt pääministeri Romanovin ja vanginnut hänet Towerin linnaan Lontooseen. Liittoutuneiden epäonneksi neuvostoagentti Yuri, joka omaa vaarallisen ja voimakkaan kyvyn hallita vihollisyksiköitä ajatuksen voimalla, onnistui kuitenkin pakenemaan.

Liittoutuneiden juhliessa voittoaan Yuri ilmestyy piilopaikastaan aivopestyistä sotilaista ja mutanteista koostuvan armeijansa kanssa. Hän on kehittänyt uudenlaista tekniikkaa, josta salakavalin on Psychic Dominator (Mielenalistaja) -laite, jonka psyykkisten voimien avulla Yuri voi ottaa vihollisen täydellisesti valtaansa. Yuri on sijoittanut useita Psychic Dominator (Mielenalistaja) -laitteita ympäri maapalloa ja aikoo alistaa koko maailman väestön, kun laitteet on käynnistetty.

Liittoutuneet käynnistävät välittömästi hyökkäyksen Yurin tukikohtaan, joka sijaitsee Alcatrazin saarella. Hyökkääjät eivät onnistu tuhoamaan itse Psychic Dominator (Mielenalistaja) -laitetta, mutta estävät laitteen käynnistymisen tuhoamalla suuren osan Yurin voimaloista. Nyt liittoutuneiden ainut toivo on kehittää riittävästi virtaa, jotta he saavat käynnistettyä professori Einsteinin luoman aikakoneen, jonka avulla voitaisiin lähettää iskujoukko ajassa taaksepäin tuhoamaan Yurin laite kauan ennen sen käynnistämistä. Valitettavasti myös neuvostojoukoilla on omia suunnitelmia aikakoneen varalle: he aikovat varastaa aikakoneen, jotta he voisivat estää Yurin aiheet ja muuttaa viime sodan lopputulosta!

Järjestelmän optimointi ennen pelin aloittamista

Ennen ohjelmiston asennusta on tärkeää, että kovalevyysi toimii kunnolla. Suosittelemme että "siistit" sen säännöllisesti käyttämällä ScanDisk ja Levyn eheytyys –ohjelmaa.

- ScanDisk etsii kovalevyltä kadonneita tietoja.
 - Levyn eheytysohjelma varmistaa, että tiedot ovat järjestyksessä. Jos tätä ohjelmaa ei käytetä säännöllisesti, tiedostot saattavat turmeltua.
1. Suorita aluksi ScanDisk.
 2. Käynnistäaksesi ScanDisk-ohjelman napsauta vasenta nappia tehtäväpalkin Käynnistä-painikkeen kohdalla. Käynnistä-valikko avautuu.
 3. Valitse Käynnistä-valikosta Suorita.
 4. Suorita-valintaikkunassa kirjoita scandisk ja napsauta OK.
 5. Kun ohjelma käynnistyy, varmista että olet valinnut Tarkistuksen tyyppi –valikon kohdan Täydellinen. Tämä vie hieman enemmän aikaa mutta tulokset ovat sen arvoisia. Tarkista myös, että Korjaa virheet automaattisesti on valittu, minkä jälkeen valitse asema jolle pelin asennat (esim. C:)
 6. Kun kaikki on valmista, napsauta Käynnistä (Start). Ohjelma tutkii kiintolevyn ja korjaa löytämänsä virheet.
 7. Seuraavaksi suorita Levyn eheytyys. Käynnistä Levyn eheytyys napsauttamalla tehtäväpalkin Käynnistä (Start)-painiketta. Käynnistys-valikko aukeaa.
 8. Käynnistys-valikosta valitse Suorita (Run). Kirjoita laatikkoon DEFRAG ja napsauta OK. Aivan kuten ScanDisk-ohjelmassakin, valitse asema jonne peli asennetaan ja napsauta OK. Jos haluat lisätietoja koneesi säätämisestä tip top –kuntoon, lue "What to do before installing your game" CD:n On-Line –ohjeesta.

Mikä DirectX™ on?

Lue tämä kappale kokonaan, ennen kuin aloitat *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -pelin pelaamisen tai asennat DirectX-ajureita.

DirectX on osa Windows® 95-, 98, 2000- ja ME-käyttöjärjestelmää. Sen avulla Windows voi käsitellä tietokoneen tiettyjä osia nopeasti, mikä mahdollistaa nykyisten pelien pelaamisen. Kun markkinoille tuodaan uusia tekniikoita (esimerkiksi uusimmat 3D-kiihdyttimet tai 3D-äänikortit), DirectX:ää kehitetään tukemaan tarvittavia uusia tekniikoita. *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -pelissä käytetään DirectX 8.0a:ta, jonka voit tarvittaessa asentaa pelin CD-levyltä.

DirectX:n moitteettoman toiminnan varmistamiseksi päivitä näyttökorttisi ja äänikorttisi ajurit. Viimeisimmät ajurit ovat yleensä saatavilla kortin valmistajan nettisivuilta tai teknisestä tuesta. Jos käytössä olevat ajurit eivät tue DirectX 8.0a:ta, *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -pelissä saattaa ilmetä näyttö- tai ääniongelmia.

Miten DirectX 8.0a asennetaan?

Kun asennat *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -pelin, järjestelmästä etsitään DirectX:ää. Jos oikeaa versiota ei löydy, sinua pyydetään asentamaan DirectX 8.0a *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -CD-levyltä. Suosittelemme, että noudatat asennusohjelmassa annettuja ohjeita.

Jos haluat asentaa DirectX 8.0a:n, kun olet jo asentanut *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -pelin, toimi seuraavasti:

Windows 95/98 käyttäjät:

1. Napsauta Windowsin tehtävärivin Käynnistä -painiketta, valitse Etsi ja valitse sitten Tiedostot tai kansiot.
2. Kirjoita Nimi -ruutuun **dxsetup**.
3. Varmista, että Kohde -ruutuun on määritetty CD-aseman kirjain (esimerkiksi D:) ja valitse sitten Etsi.
4. Kun tiedosto tulee näkyviin, kaksoinapsauta *Nimi* -sarakkeen **dxsetup**-kuvaketta.
5. Kun *DirectX Setup*-ikkuna tulee näyttöön, valitse ASENNA DIRECTX UUDELLEEN.

Windows ME (Millennium Edition)/Windows 2000 käyttäjät:

1. Napsauta Windows-tehtäväpalkin KÄYNNISTÄ-painiketta, valitse ETSI ja napsauta Tiedostot tai kansiot.
2. Kirjoita Nimi-ruutuun **dxsetup**.
3. Varmista, että Kohde -ruutuun on määritetty CD-aseman kirjain (esimerkiksi D) ja että *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -CD on asemassa, ja valitse sitten ETSI.
4. Kun tiedosto tulee näkyviin, kaksoinapsauta *Nimi*-sarakkeen **dxsetup**-kuvaketta.
5. Kun *DirectX Setup* -ikkuna ilmestyy, valitse ASENNA DIRECTX UUDELLEEN.

Tarkista järjestelmä!

Kun olet asentanut DirectX 8.0a:n, käytä DirectX Diagnostics Tool -työkalua ja tarkista, että tietokone tukee DirectX 8.0a:ta täysin.

1. Napsauta Windowsin tehtäväpalkissa Käynnistä -painiketta. Valitse sitten Suorita.
2. Kirjoita *Suorita* -valintaikkunaan **dxdiag** ja valitse sitten OK.

DirectX Diagnostics Tool -työkalu antaa tietoa näyttökortin, äänikortin ja 3D-kiihdytinkortin ajureista.

- Jos haluat tarkistaa näyttökortin ajurit, valitse Näyttö -välilehti tai Näyttö 1 -välilehti, jos sellainen on.
- Jos haluat tarkistaa äänikortin ajurit, valitse Ääni -välilehti.
- Joillakin 3D-kiihdytinkorteilla on oma välilehtensä, Näyttö 2, joten sinun on ehkä tarkistettava tämäkin.

Jokaisessa näytössä on *Ajurit* -osa, josta saat selville, onko Microsoft tarkistanut ajurit ja sertifioinut ne DirectX 8.0a:ta tukeviksi.

- Jos ajurien kohdalla ilmoitetaan 'Certified: Yes', ajureissa on DirectX 8.0a -tuki ja niiden pitäisi toimia kunnolla *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -pelin yhteydessä.
- Jos ajurien kohdalla ilmoitetaan 'Certified: No', laitteessa ei ole DirectX 8.0a -tukea ja *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -pelin yhteydessä saattaa ilmetä ongelmia. Lue DirectX Diagnostic Tool -ikkunan alaosassa olevat huomautukset.
- Windows 98/2000/ME -käyttöjärjestelmän käyttäjät voivat käyttää myös TROUBLESHOOT (Vianmääritys) -painiketta, joka on MORE HELP (Lisäohjeita) -välilehdessä. Yleensä valmistaja voi toimittaa DirectX8.0a:ta tukevat päivitettyt ajurit, jotka mahdollistavat *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* -pelin ongelmattoman pelaamisen. Tässä tapauksessa suosittelemme, että otat yhteyttä laitteen valmistajaan ja pyydät uusimpia DirectX 8.0a -yhteensopivia ajureita. Ne ovat yleensä saatavilla ilmaiseksi valmistajan nettisivuston kautta tai teknisen tuen neuvonnasta.

Asennus

Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™ -lisäosan asennus:

Huomautus: *Yuri's Revenge™* on lisäosa *Red Alert™ 2* -peliin: *Red Alert™ 2* täytyy olla asennettuna, ennen *Yuri's Revenge™* voidaan asentaa.

Windows™ 95/98/2000/Me/Nt, Automaattinen käynnistys

1. Aseta *Yuri's Revenge* -CD-levy CD-asemaan ja napsauta INSTALL (ASENNA).
2. Napsauta NEXT (SEURAAVA) ja lue lisenssisopimus. Hyväksy sopimus valitsemalla valintaruutu tai napsauta CANCEL (PERUUTA), jos haluat poistua asennusvalikosta.
3. Kirjoita *Yuri's Revenge™* -ohjekirjan takana oleva sarjanumero ja napsauta NEXT (SEURAAVA).
4. Noudata ruutuun ilmestyviä ohjeita ja suorita asennus loppuun.

Windows™ 95/98/2000/Me/Nt, manuaalinen asennus

1. Aseta *Yuri's Revenge* -CD-levy CD-asemaan.
2. Valitse Windows-käyttöjärjestelmän Käynnistä-valikosta Suorita.
3. Napsauta Selaa ja valitse CD-asemaa vastaava kirjaintunnus.
4. Kaksoisnapsauta Setup.exe-tiedostoa. Kyseinen tiedosto saattaa näkyä joissakin järjestelmissä muodossa Setup, mutta se on aina merkitty CD-kuvakkeella.
5. Napsauta OK.
6. Noudata Automaattinen käynnistys -asennuksen ohjeita kohdasta 2 lähtien.

Lisäosan poisto

1. Avaa Windows-käyttöjärjestelmän Käynnistä-valikko ja valitse **Ohjelmat > Westwood > Yuri's Revenge > Yuri's Revenge Uninstall (Yuri's Revenge -pelin asennuksen poisto)**.
2. Noudata ruutuun tulevia ohjeita ja suorita poistoprosessi loppuun.

Lisäosan poisto Automaattinen käynnistys -toiminnon avulla

1. Aseta *Yuri's Revenge* -CD-levy asemaan.
2. Napsauta ruutuun ilmestyvässä ikkunassa vaihtoehtoa UNINSTALL (POISTA ASENNUS).
3. Noudata ruutuun ilmestyviä kehoitteita ja poista lisäosa.

Taktinen päivitys: uudet pelimuodot

Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge sisältää useita uusia moninpelivaihtoehtoja.

Westwood Online

Quick Match (Pikapeli)

Quick Match (Pikapeli) -pelimuotoa ei itsessään ole muutettu, mutta se on nykyään ainut keino saada pisteitä ja kohota Westwood Onlinen arvoasteikossa. Tämän lisäksi pelaaja voi nyt valita Quick Match (Pikapeli) -pelin resoluution.

Quick Co-op (Nopea yhteistyöpeli)

Tämän uuden pelimuodon avulla pelaaja voi liittoutua toisen pelaajan kanssa ja taistella tietokoneen ohjaamaa kahta vastustajaa vastaan satunnaisasetusten avulla luodulla kartalla.

Custom Match (Oma peli)

Pelaaja voi kutsua toisia käyttäjiä Page (Kutsu) -toiminnon avulla napsauttamalla PAGE (KUTSU) -painiketta, joka avaa uuden ikkunan. Kirjoita kutsumasi henkilön nimi ylempään sarakkeeseen ja lähetettävä viesti alempaan sarakkeeseen. Käyty keskustelu näkyy kyseisen ikkunan keskellä olevassa suuressa alueessa. Napsauttamalla vasemmassa alanurkassa olevaa PAGE BUDDY (KUTSU KAVERIA) -painiketta voit valita keskustelukumppanisi Buddy List (Kaverilista) -listaltasi.

Uudet Internet-pelivaihtoehdot

Team Alliance (Joukkuepeli)

Moninpelilistaan on lisätty uusi pelimuoto, Team Alliance (Joukkuepeli), jossa käytetään erityisesti yhteistyöpelejä varten suunniteltuja karttoja. Saman joukkueen pelaajien aloitussijainnit ovat hyvin lähellä toisiaan, jotta liittolaiset voivat aloittaa yhteistyön mahdollisimman nopeasti lähekkäin.

Voit nyt lajitella Westwood Onlinen valittavissa olevat pelit sarakeotsikoittain, joihin kuuluvat Type (Tyyppi), Password, (Tunnussana), Resolution (Resoluutio), Game Name (Pelin nimi), Ping (Viive), Player Name (Pelaajan nimi), Clan (Klaani) ja Rank (Arvo). Lajittelun avulla voit etsiä tietyn yksittäisen pelin tai pelin, joka vastaa toivomuksiasi. Westwood Online -ikkunassa olevan COMMUNITY (YHTEISÖ) -painikkeen avulla voit siirtyä suoraan *Command & Conquer Red Alert 2* -yhteisön sivustolle.

Westwood Online arvioi ja asettaa arvojärjestykseen pelaajia, jotka haastavat toisia pelaajia Westwoodin sivuston välityksellä. Vain Quick Match (Pikapeli) -pelin tulokset vaikuttavat pelaajien sijoitukseen turnauslistoissa.

Westwood Online palkitsee pelaajat erityissaavutuksista Badge of Honor (Kunniamerkki) -palkinnoilla. Palkinnon saa kaikki yhteistyökampanjoiden suorittamisesta, 1000 parhaan pelaajan joukkoon sijoittumisesta minä kuukautena tahansa tai suurempaan arvoon ylenemisestä.

Taktinen päivitys: pelimuutokset

Command & Conquer Red Alert 2 -peliin on tehty joukko muutoksia ennen *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge* -lisäosan ilmestymistä. Edellä mainittujen päivitysten lisäksi *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge* sisältää joukon uusia muutoksia.

1. Resoluution muuttaminen Main Menu (Päävalikon) Options (Asetukset) -välilehden avulla ei enää vaikuta valikkojen resoluutioon: valikkojen resoluutio on aina 800 x 600. Resoluutio vaihtuu, kun peli alkaa.
2. Jos pelaaja on valinnut monipelissä Observer Mode (Tarkkailija) -vaihtoehdon, hän voi katsella taistelevien pelaajien tietoja.
3. Pelaaja voi valita aloitussijaintinsa Westwood Online- tai lähiverkkopelissä. Tämän lisäksi pelaaja voi nyt liittoutua toisten pelaajien kanssa ennen taistelun alkua.

4. Pelaaja voi nyt tavata toisia pelaajia ja pelata heidän kanssaan Westwood Onlinen Quick Match (Pikapeli) -pelimuodon avulla. Valitse Westwood Online -sivustolla vaihtoehto QUICK MATCH (PIKAPELI), jolloin sivusto yrittää etsiä vastustajaksi pelaajan, jonka arvo, viive, sijainti, resoluutioasetus ja laitekokoanpano vastaavat mahdollisimman tarkasti pelaajan vastaavia tietoja.
5. Muunneltuja virallisia karttoja ei vaihdeta pelaajien kesken Internet-peleissä.
6. Jos pelaajan yhteys katkeaa yli 25 sekunnin ajaksi kolme kertaa yhden pelin aikana, peli päättyy ja vastustaja julistetaan voittajaksi.
7. Hospital Tech (Sairaala) -rakennusten käyttö ei enää edellytä, että parannettavat yksiköt siirretään itse rakennukseen. Kaikki jalkaväkiyksiköt alkavat parantua sijainnista riippumatta automaattisesti, kun olet kaapannut Hospital (Sairaala) -rakennuksen Engineer (Pioneer) -yksikön avulla.
8. Psyykkiset hyökkäykset eivät vaikuta sankariyksiköihin (mukaanlukien Tanya, Boris ja Yuri Prime) eikä kyseisiä yksiköitä voi tuhota ajamalla niiden yli ajoneuvolla. Sääntöön on kuitenkin poikkeus: uusi erikoisyksikkö, liittoutuneiden Battle Fortress (Liikkuva linnoitus), voi tuhota sankariyksikön kulkemalla sen yli (katso liittoutuneiden uusia yksiköitä käsittelevä kohta).
9. Pelaaja saa sankariyksiköitä (Tanya, Boris tai Yuri Prime) käyttöönsä vain yhden kerrallaan.
10. Rakennuksiin sijoitetut puolustusjoukot keräävät kokemusta. Yksiköt keräävät veteraanikokemusta ja saavat kokemustason tuomat edut rakennusten sisällä. Pelaajalle kokemustason noususta ilmoitetaan kuitenkin vasta, kun yksiköt poistuvat rakennuksesta (vapaaehtoisesti tai pakkotilanteessa).
11. Jos muuri tai toinen rakennus peittää Barracks (Kasarmit) -rakennuksen uloskäynnin, yksiköiden valmistus keskeytyy, vaikka pelaajalla olisi käytössään Cloning Vats (Kloonausaltaat) -rakennus. Yksikön hinta palautetaan pelaajalle.
12. Pelaaja voi nyt nähdä, montako vihollisyksiköä on sijoitettu rakennukseen. Siirtämällä osoittimen vihollisrakennuksen päälle pelaaja näkee, montako yksikköä rakennukseen mahtuu ja montako yksikköä rakennukseen on kysellä hetkellä sijoitettu.
13. Chrono Legionnaire (Kronolegioonalainen) -yksikköä kuljettava IFV (Jalkaväen taistelukone) ei enää kadota kohdettaan, kun pelaaja valitsee kohteeksi yksikön, joka on aseiden kantaman ulkopuolella. Yksikkö liikkuu riittävän lähelle ja alkaa tulittaa kohdettaan.
14. Vain räjähteillä varustetut jalkaväkiyksiköt voivat räjäyttää rakennuksia Tanyan välietappireittien varrella. Yksiköt eivät voi yhdistyä Planning Mode (Suunnittelutila) -suunnitelmiin.
15. Tanya ei enää ammu ajoneuvoja aseellaan. Kun Tanya saa kohteekseen ajoneuvon, hän kiinnittää ajoneuvon C4-räjähdyspanoksen ja räjäyttää sen samaan tapaan kuten rakennuksetkin.
16. Pelaaja voi alkaa valmistaa Chrono Commandos (Kronokommando) -yksiköitä soluttamalla Spy (Vakooja) -yksikön liittoutuneiden Battle Lab (Sotalaboratorio) -rakennukseen. Spy (vakooja) -yksikön soluttaminen neuvostojoukkojen Battle Lab (Sotalaboratorio) -rakennukseen mahdollistaa Chrono Ivan (Krono-Ivan) -yksiköiden valmistamisen. Jos Spy (Vakooja) -yksikkö soluttautuu Yurin Battle Lab (Sotalaboratorio) -rakennukseen, pelaaja voi alkaa valmistaa Psychic Commando (Psyykinen kommando) -yksiköitä.

17. Navy SEAL on nyt liittoutuneiden virallinen yksikkö ja osa liittoutuneiden vakiokalustoa.
18. Neuvostojoukkojen komentajat eivät voi käyttää Psychic Radar (Psyykkinen tutka)- ja Cloning Vats (Kloonausaltaat) -rakennuksia eivätkä valmistaa Yuri Clone (Yuri-kloonin)- tai Yuri Prime -yksiköitä, koska kyseiset yksiköt ovat osa Yurin armeijaa. Lisätietoja korvaavista neuvostoyksiköistä löytyy uusia yksiköitä ja rakennuksia käsittelevästä kohdasta.
19. Jalkaväkiyksiköitä ei enää voi kierrättää Cloning Vats (Kloonausaltaat) -rakennuksen avulla. Tämän lisäksi psyykkisten voimien avulla kaapattuja yksiköitä ei enää voi lähettää Cloning Vats (Kloonausaltaat) -rakennukseen uusien jalkaväkiyksiköiden rakentamista varten. Kyseinen rakennus tuottaa nyt vain kopioita jalkaväkiyksiköistä.
20. Kaikki Psychic (Psyykkinen) -luokkaan kuuluvat yksiköt ja rakennelmat tunnistavat liittoutuneiden Spy (Vakooja) -yksikön naamioitumisesta huolimatta.

Taktinen päivitys: uudet yksiköt ja rakennukset

Uudet Tech-rakennukset

Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge sisältää kolme uutta rakennusta. Jokaisella rakennuksella on oma erikoisominaisuutensa, mikä tekee niistä houkuttelevia valtauskohteita. Tämän lisäksi jokaisella osapuolella on nyt tehokas puolustusjärjestelmä, joka käynnistyy heti, kun Battle Lab (Sotalaboratorio) -rakennus on rakennettu ja sijoitettu paikalleen.

Civilian Power Plant (Siviilivoimala)

Civilian Power Plant (Siviilivoimala) -rakennukset ovat samanlaisia kuin osapuolten rakentamat Power Plant (Voimalaitos) -rakennukset. Kyseisen rakennuksen valtaaminen Engineer (Pioneerin) -yksikön avulla parantaa valtauksen tehneen pelaajan virransaantia suuresti.

Machine Shop (Konepaja)

Jos pelaaja valtaa Machine shop (Konepaja) -rakennuksen Engineer (Pioneerin) -yksikön avulla, hänen kaikki taistelulentäjät ovat ajoneuvonsa alkavat korjautua sijainnista riippumatta.

Secret Tech Lab (Salainen laboratorio)

Jos pelaaja valtaa Secret Tech Lab (Salainen laboratorio) -rakennuksen Engineer (Pioneerin) -yksikön avulla, hän voi alkaa valmistaa yksiköitä, joita hän ei tavallisesti voisi valmistaa. Rakennuksen vallannut pelaaja voi alkaa valmistaa liittoutuneiden, neuvostojoukkojen tai jopa Yurin armeijan yksiköitä riippumatta siitä, mitä ryhmittymää hän itse johtaa.

Force Shield (Suojakenttä)

Kullakin armeijalla on nyt käytössään uusi Force Shield (Suojakenttä) - puolustusjärjestelmä. Kyseinen laite alkaa latautua heti, kun pelaaja on sijoittanut Battle Lab (Sotalaboratorio) -rakennuksen kartalle. Kun laite on latautunut, pelaaja voi käyttää suojakenttää minkä tahansa oman tai liittolaisen rakennuksen tai rakennusryhmän suojelemiseen. Kun suojakenttä on käytössä, suojellut rakennukset ovat täysin vahingoittumattomia: jopa superaseet ovat tehottomia kenttää vastaan. Laitteen vaatima virtamäärä on kuitenkin huomattava rasite tukikohdan virrantoottajille ja tukikohta on hetken ilman virtaa, kun suojakenttä käynnistetään.

Vakoojat

Liittoutuneiden vakoojat ovat naamioituneita yksiköitä, joiden avulla liittoutuneiden joukot hankkivat itselleen etulyöntiaseman vastustajaan nähden. Vakoojat voivat siirtyä vihollisrakennuksiin Engineer (Pioneer) -yksiköiden tavoin, mutta toisin kuin Engineer (Pioneer) -yksiköt, Vakoojat eivät valtaa rakennuksia, vaan yksikön toimintatapa riippuu kohteena olleen rakennuksen tyypistä.

Jos vakoojan kohteena ollut rakennus on tyypiltään

Barracks (Kasarnit), pelaaja saa käyttöönsä veteraanijalkaväen.

War Factory (Sotatehdas), pelaaja saa käyttöönsä veteraaniajoneuvot.

Power (Voimala) -rakennus, vihollisen virrantuotanto katkeaa hetkeksi.

Radar (Tutka), vastustajan pelikartta peittyy uudelleen varjoon.

Refinery (Jalostamo), pelaaja varastaa puolet kohteen rahoista.

Super Weapon (Superase), asean laskuri palaa takaisin alkuun.

Liittoutuneiden Battle Lab (Sotalaboratorio), pelaaja voi alkaa valmistaa Chrono Commando (Kronokommando) -yksiköitä.

Neuvostojoukkojen Battle Lab (Sotalaboratorio) -rakennus, pelaaja voi alkaa valmistaa Chrono Ivan (Krono-Ivan) -yksiköitä.

Yurin Battle Lab (Sotalaboratorio) -rakennus, pelaaja voi alkaa valmistaa Psychic Commando (Psykkinen kommando) -yksiköitä.

Guardian GI (Vartija)

Guardian GI (Vartija) -yksikkö on varustettu tehokkaalla konekiväärillä tavallisen GI (Liittoutuneiden sotilas) -yksikön tavoin. Kun yksikkö on komennettu aseisiin, ajoneuvot eivät voi ajaa sen ylitse. Tämän lisäksi yksikkö on varustettu tehokkaalla pst-aseella, joka tehoaa sekä ajoneuvoihin että lentäviin yksiköihin. Yksikköä ei voi siirtää rakennukseen.

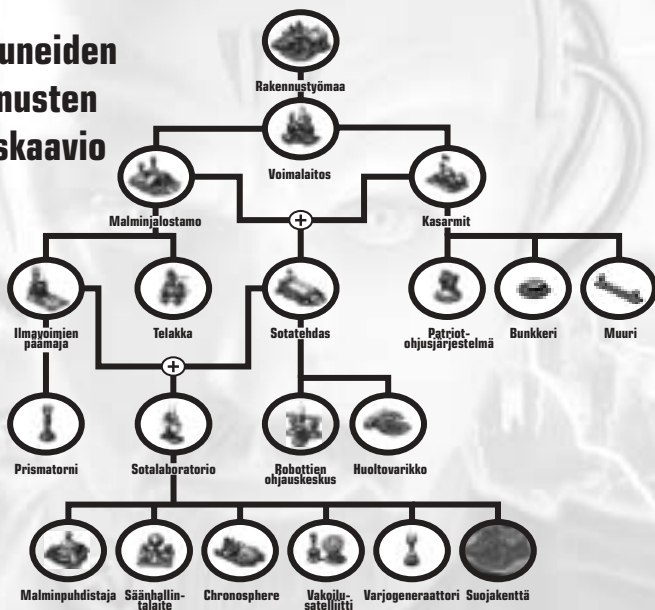
Navy SEAL

Raskailla konekivääreillä varustetut SEAL-yksiköt ovat erittäin tehokkaita vihollisen jalkaväkeä vastaan ja pystyvät puolustautumaan myös ajoneuvoja vastaan. SEAL-yksiköt käyttävät Tanyan tavoin C4-räjähdyspanoksia vihollisrakennusten tuhoamiseen.

Robot Tank (Robottitankki)

Robot Tank (Robottitankki) -yksikön suurin etu on sen vastustuskyky psyykkisiä hyökkäyksiä vastaan: koska ajoneuvossa ei ole miehistöä, psyykkiset voimat eivät tehoa siihen. Yksikkö ei kosketa maata, joten se voi kulkea myös veden päällä. Pelaaja voi valmistaa Robot Tank (Robottitankki) -yksiköitä, jos hän on rakentanut Robot Control Center (Robottien ohjauskeskus) -rakennuksen. Rakennus lopettaa toimintansa, jos tukikohta tuottaa liian vähän virtaa.

Liittoutuneiden rakennusten kehityskaavio



Battle Fortress (Liikkuva linnoitus)

Battle Fortress (Liikkuva linnoitus) on massiivinen rakennelma, joka murskaa alleen niin jalkaväkeä, ajoneuvoja (jopa tankkeja) kuin muurejakin. Yksikkö voi kuljettaa sisällään viittä jalkaväkiyksikköä, jotka voivat pahentaa ajoneuvon aiheuttamaa tuhoa ampumalla ajoneuvon seiniin rakennetuista ampumaluukuista.

Boris

Borisin erittäin suuri tulinopeus tekee hänestä hyvin tehokkaan yksikön jalkaväkeä vastaan. Jos Borisin kohteena ovat rakennukset, hän ei käytä C4-räjähdyspanoksia vaan tilaa MiG-ilmaiskun, jolle hän merkitsee kohteen lasertähtäimellä.

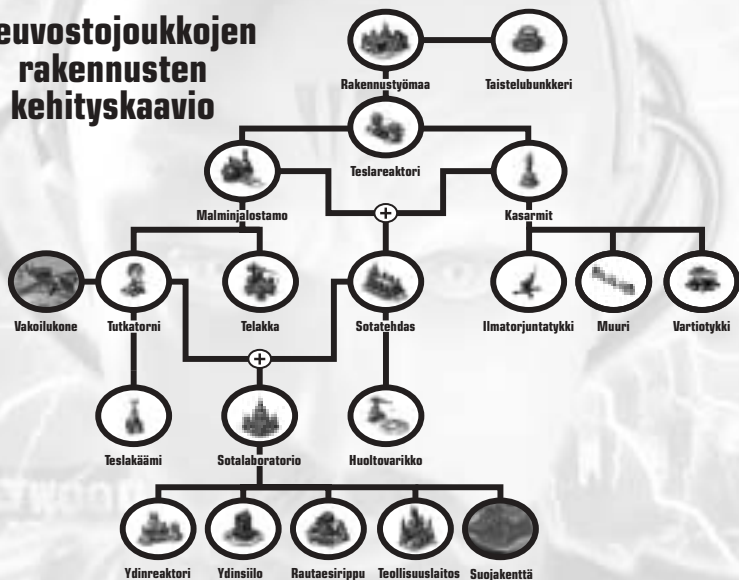
Siege Chopper (Piirityskopteri)

Siege Chopper (Piirityskopteri) -yksikön ansiosta neuvostojoukot voivat suorittaa nopeita iskuja ilmasta käsin. Lentäessään yksikkö on nopea ja tehokas jalkaväen tuhoaja. Kun yksikkö komennetaan siirtymään maahan, se ottaa käyttöön massiivisen asean, jolla se voi tuhota nopeasti kauempanakin olevia rakennuksia ja liikkumattomia kohteita.

Spy Plane (Vakoilukone)

Rakennettuaan Radar (Tutka) -rakennuksen neuvostojoukot alkavat välittömästi kehittää Spy Plane (Vakoilukone) -yksikköä. Kun kyseinen yksikkö on täysin latautunut, se voidaan lähettää mihin kohtaan karttaa tahansa. Kierrellessään sille määrättyä kohdealuetta kone tuo kyseisen alueen näkyviin neuvostojoukkojen kartassa.

Neuvostojoukkojen rakennusten kehityskaavio



Battle Bunker (Panssaribunkkeri)

Uusi, puolustustarkoitukseen kehitelty bunkkeri, jolla ei ole omia aseita mutta joka voidaan vahvistaa Conscript (Neuvostojoukkojen sotilas) -yksiköillä, jolloin sen tulivoima on vaikuttava. Kun rakennus sisältää Conscript (Neuvostojoukkojen sotilas) -yksiköitä, se vastaa jalkaväen puolustamaa rakennusta. Koska kyseessä on neuvostojoukkojen rakennus, sitä voidaan korjata, jos se vahingoittuu.

Industrial Plant (Teollisuuslaitos)

Neuvostojoukkojen rakennus, joka valmistuttuaan vähentää huomattavasti kaikkien ajoneuvojen valmistuskustannuksia ja nopeuttaa niiden valmistusta.

Yurin Armeija

Yksinpelissä pelaaja joutuu usein taistelemaan Yurin joukkoja vastaan, mutta moninpelissä Yurin armeija on kaikkien käytettävissä. Loikatessaan Yuri vei mukanaan joukon neuvostorakennuksia ja -yksiköitä, joita hän on parannellut erilaisilla lisätoiminnoilla. Tämän lisäksi hän on kehittänyt itse monta uutta rakennusta, jalkaväkiyksikköä ja ajoneuvoa, jotka muodostavat monipuolisen ja tehokkaan armeijan.

Yurin yksiköt



Yurin yksiköt ovat yhdistelmä voimaa, tyyliä ja pirullista oveluutta. Psykkisten voimien ja geeniteknikan avulla Yurin armeijaa komentava pelaaja voi nopeasti varastaa vihollistekniikkaa ja jopa taivuttaa siviilit ja villieläimet puolelleen.

Initiate (Seuraaja)

Yurin armeijan perusjalkaväyksikkö, Initiate (Seuraaja), vahingoittaa vihollisia psyykkisillä voimillaan. Initiate (Seuraaja) voi liittoutuneiden ja neuvostojoukkojen sotilaiden tavoin siirtyä suojelemaan rakennuksia.

Engineer (Pioneer)

Yurin Engineer (Pioneer) -yksikkö ei eroa muiden osapuolten vastaavista yksiköistä.

Brute (Mutantti)

Panssareita vastaan suunniteltu Brute (Mutantti) -jalkaväyksikkö on geeniteknikan avulla luotu hirviö, joka murskaa kaiken tieltään. Koirat eivät mene Brute (Mutantti) -yksiköiden lähelle eivätkä hyökkää niiden kimppuun.

Virus

Tappava jalkaväyksikkö, joka pystyy pitkäkantamaisen kiväärinsä avulla tuhoamaan jalkaväyksikön yhdellä laukauksella. Mikä pahinta, uhri ei kuole itse luotiin vaan voimakkaaseen myrkkyyneen, joka leviää uhrin ympärille ja vahingoittaa kaikkia jalkaväyksiköitä, jotka kulkevat saastuneen alueen läpi.

Yuri Clone (Yuri-kloon)

Tavallisille aseille haavoittuvaisen Yuri Clone (Yuri-kloon) -yksikön aivoja on muokattu suuresti, minkä ansiosta se voi ottaa valtaansa lähes minkä tahansa vihollisyksikön. Miner (Kerääjä)-, Attack Dog (Hyökkäyskoira)-, Master Mind (Joukkoköännyttäjä)-, Yuri Clone (Yuri-kloon) ja sankariyksiköt sekä lentävät yksiköt ovat immuuneja yksikön psyykkisille voimille, mutta kaikki muut yksiköt ovat vaarassa. Jos Yuri Clone (Yuri-kloon) -yksikkö saa vastaansa suuren jalkaväikijoukon, se voi luoda massiivisen Psi Wave (Psi-aalto) -hyökkäyksen, joka vahingoittaa tai tuhoaa lähelle tulleen jalkaväen. Yksikkö on täysin samanlainen kuin neuvostojoukkojen Yuri Clone (Yuri-kloon) -yksikkö *Command & Conquer Red Alert 2*:ssa.

Yuri Prime

Yurin vastaveto Tanyan ja Borisin kaltaisille sankareille on Yuri itse. Suurilla lentävillä vaunuilla lentävä Yuri Prime on Yuri Clone (Yuri-kloon) -yksikön voimakkaampi ja tappavampi versio. Muiden sankariyksiköiden tavoin Yuri Prime -yksikkö ei voi jäädä ajoneuvojen alle, parantuu automaattisesti ja on immuuni psyykkisille hyökkäyksille. Kuten klooninsa, Yuri Prime voi ottaa valtaansa useimmat ajoneuvot ja jalkaväyksiköt sekä suurimman osan vihollisrakennuksista: yksikkö voi taivuttaa tahtoonsa jopa tukikohdan puolustuksen. Tämän lisäksi Yuri on varustettu parannetulla Psi Wave (Psi-aalto) -hyökkäyksellä, joka tuhoaa välittömästi kaikki vaikutusalueella olevat vihollisen jalkaväyksiköt ja vahingoittaa välittömän vaikutusalueen läheisyydessä olevia. Yuri Prime hallitsee kykynsä paremmin kuin klooniversiot: omat ja liittolaisten jalkaväyksiköt eivät vahingoitu, kun yksikkö käyttää Psi-Wave (Psi-aalto) -hyökkäystä.

Lasher Tank (Lasher-tankki)

Lasher Tank (Lasher-tankki) on Yurin armeijan peruspanssari, jota voi verrata liittoutuneiden Grizzly Tank (Grizzly-tankki) ja neuvostojoukkojen Rhino Tank (Rhino-tankki) -yksiköihin. Edellä mainittujen yksiköiden tavoin myös Lasher-tankin pääkäyttötarkoitus on vihollispanssarien tuhoaminen.

Chaos Drone (Kaaosdrooni)

Pieni ajoneuvo, joka käskyn saatuaan laukaisee hallusinogeenejä sisältävän pilven, joka piiskaa viholliset mielipuoliseen raivoon. Raivokohtauksen saaneiden yksiköiden hyökkäysteho kasvaa ja yksiköt hyökkäävät automaattisesti omien joukkojen kimppuun, jos omia joukkoja on lähellä. Jos omia joukkoja ei ole lähetytyillä, yksiköt hyökkäävät vihollisen kimppuun.

Gattling Tank (Gattling-tankki)

Vastavedoksi liittoutuneiden Prism (Prisma) -tekniikalle ja neuvostojoukkojen Tesla-laitteille Yurin tiedemiehet ovat kehittäneet Gattling-aseita. Gattling Tank (Gattling-tankki) on varustettu kahdella 50-kaliiperisella konekiväärillä, jotka pyörivät hurjalla nopeudella ja ampuvat pienessä hetkessä tappavan luotimyrskyn, joka niittää niin jalkaväkeä kuin lentäviä yksiköitäkin. Kaiken lisäksi aseiden piiput pyörivät sitä nopeammin ja aiheuttavat sitä enemmän vahinkoa, mitä kauemmin yksikkö tulittaa. Tämän takia Gattling-tankit ovat erittäin tehokkaita pitkään kestävässä tulitaistelussa.

MCV (Liikkuva rakennusajoneuvo)

Yurin MCV (Liikkuva rakennusajoneuvo) eroaa liittoutuneiden ja neuvostojoukkojen vastaavasta yksiköstä vain siinä, että käskyn saatuaan se pystyttää Yurin Construction Yard (Rakennustyömaa) -rakennuksen.

Magnetron

Ainutlaatuinen ase, joka käynnistyessään vapauttaa voimakkaan magneettisen purkauksen, joka nostaa vihollisajoneuvot ilmaan ja vetää niitä kohti Yurin joukkoja, jotta pelaajan on helppo ottaa ne valtaansa psyykkisten voimien avulla. Tämän lisäksi Magnetron voi aiheuttaa suurta tuhoa rakennuksille ampumalla niitä voimakkaalla magneettisäteellä. Magnetronin suurin heikkous on sen suojaattomuus jalkaväkeä vastaan, sillä ase ei vaikuta jalkaväen yksiköihin.

Master Mind (Joukkokäännättäjä)

Master Mind (Joukkokäännättäjä) on Yurin kehittelemä psyykinen ase, joka pystyy ottamaan valtaansa useita vihollisyksiköitä samanaikaisesti. Yksikkö ei kuitenkaan osaa hallita kykyään ja ottaa valtaansa lisää yksiköitä aina, kun se on mahdollista, millä on tuhoisat seuraukset: jokainen ylimääräinen vallattu yksikkö vahingoittaa Master Mind (Joukkokäännättäjä) -yksikköä, kunnes se lopulta tuhoutuu vapauttaen kaikki valtaamansa vihollisyksiköt.

Floating Disc (Leijukiekko)

Floating Disc (Leijukiekko) on tehokas yksikkö, joka saa vihollisen tukikohdan nopeasti sekasorron valtaan. Yksikön pieni laser on tehokas jalkaväen yksiköitä (jopa liittoutuneiden Rocketeer (Rakettisotilas) -yksiköitä) vastaan ja vahingoittaa myös sekä ajoneuvoja että rakennuksia. Yksikön tärkein ominaisuus on kuitenkin sen kyky katkaista vihollistukikohdan virransaanti, jos yksikkö siirtyy vihollisen Power Plant (Voimalaitos) -rakennuksen päälle. Jos yksikkö puolestaan siirtyy vihollisen Refinery (Jalostamo) -rakennuksen päälle, rakennusten tuottamat varat siirtyvät Yurin haltuun. Jos yksikkö siirtyy puolustustarkoitukseen rakennetun rakennuksen päälle, kyseinen rakennus lopettaa toimintansa.

Amphibious Transport (Amfibinen miehistönkuljetusvaunu)

Yurin Amphibious Transports (Amfibinen miehistönkuljetusvaunu) ei eroa liittoutuneiden ja neuvostojoukkojen vastaavasta yksiköstä.

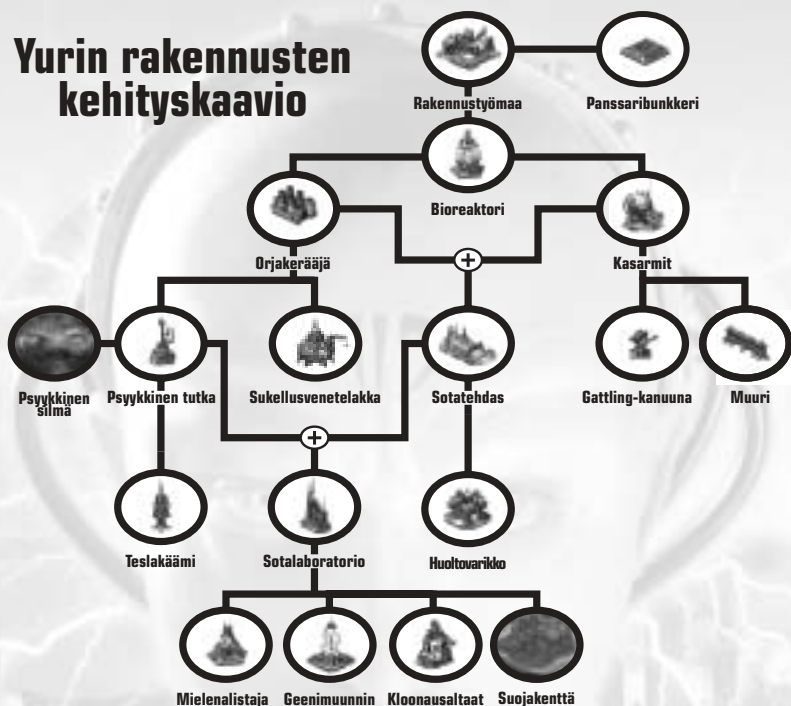
Boomer Submarine (Boomer-sukellusvene)

Boomer Submarine (Boomer-sukellusvene) on neuvostojoukkojen Typhoon Sub (Typhoon-sukellusvene) -yksikön kaltainen häivyksikkö, joka pystyy lähestymään vihollista täysin huomaamatta. Yksikkö tulittaa merikohteita tehokkailla torpedoilla, mutta sen tuhoisin ase on ballistinen ohjus, jota yksikkö käyttää maakohteita vastaan.

Yurin rakennukset

Yurin armeija käyttää osittain samoja rakennuksia kuin liittoutuneet ja neuvostojoukot, mutta sen rakennusvalikoimaan kuuluu lisäksi useita uusia rakennuksia, joiden avulla Yuri voi puolustaa tukikohtaansa ja tuhota vastustajiaan.

Yurin rakennusten kehityskaavio



Construction Yard (Rakennustyömaa)

Yurin Construction Yard (Rakennustyömaa) -rakennus eroaa liittoutuneiden ja neuvostojoukkojen Construction Yard (Rakennustyömaa) -rakennuksista vain siinä, että se rakentaa Yurin omia rakennuksia.

Bio Reactor (Bioreaktori)

Bio Reactor (Bioreaktori) on Yurin pääasiallinen virrantuottaja. Jos virrasta on pulaa, pelaaja voi siirtää jalkaväkiyksiköitä Bio Reactor (Bioreaktori) -rakennukseen, jolloin jokainen siirretty yksikkö kasvattaa rakennuksen virrantuottoa. Pelaaja voi siirtää jalkaväkiyksiköt pois rakennuksesta milloin tahansa, ja yksiköt poistuvat automaattisesti, jos rakennus tuhoutuu.

Slave Miner (Orjakerääjä)

Yurin joukot käyttävät varojen keräämiseen erityisiä Slave Miner (Orjakerääjä) -rakennuksia: koko rakennus siirtyy kaivospaikan viereen ja alkaa kerätä malmia Slave

(Orja) -yksiköiden avulla. Liikkeellä ollessaan vaurioitunut Slave Miner (Orjakerääjä) -rakennus korjautuu automaattisesti. Kun rakennus on asettuut paikalleen, sitä voidaan korjata siirtämällä Engineer (Pioneer) -yksikkö rakennukseen. Rakennus korvaa automaattisesti kaikki tuhoutuneet Slave (Orja) -yksiköt.

Barracks (Kasarmit)

Yurin Barracks (Kasarmit) -rakennus eroaa liittoutuneiden ja neuvostojoukkojen vastaavasta rakennuksesta vain siinä, että se tuottaa Yurin jalkaväkiyksiköitä.

War Factory (Sotatehdas)

Yurin War Factory (Sotatehdas) -rakennus eroaa liittoutuneiden ja neuvostojoukkojen vastaavasta rakennuksesta vain siinä, että se tuottaa Yurin ajoneuvoja.

Submarine Pen (Sukellusvenetelakka)

Yurin Submarine Pen (Sukellusvenetelakka) eroaa liittoutuneiden ja neuvostojoukkojen Naval Yard (Telakka) -rakennuksista vain siinä, että se valmistaa sekä Yurin Hover Transport (Ilmatyynyalus) -tyyppisiä ajoneuvoja että Boomer Submarine (Boomer-sukellusvene) -yksiköitä.

Psychic Radar (Psykykinen tutka)

Yurin Psychic Radar (Psykykinen tutka) -rakennus omaa kaikki samat ominaisuudet kuin neuvostojoukkojen entinen Psychic Sensor (Psykykinen tunnistin) -rakennus. Kun rakennus on valmis, se ilmoittaa kantamansa sisällä tapahtuvan vihollishyökkäysten kohteen. Yurin tiedemiehet ovat tehostaneet rakennuksen toimintaa ja se toimii nyt myös Yurin tutkana. Kun rakennus on valmis, se alkaa välittömästi kehittää Psychic Reveal (Psykykinen silmä) -tekniikkaa.

Psychic Reveal (Psykykinen silmä)

Psychic Reveal (Psykykinen silmä) ei ole rakennus tai yksikkö, vaan ominaisuus, jonka pelaaja saa käyttöönsä pystytettyään Psychic Radar (Psykykinen tutka) -rakennuksen. Kun ominaisuus on latautunut, pelaaja voi paljastaa suurehkon maastonkohdan kartalta (aivan kuin hän käyttäisi neuvostojoukkojen Spy Plane (Vakoilukone) -yksikköä).

Grinder (Jauhaja)

Psykykisiin voimiin perustuvan tekniikkansa ansiosta Yuri saa usein haltuunsa vihollisen ajoneuvoja, jotka hän mieluummin kierättäisi käytön sijaan. Grinder (Jauhaja) -rakennus kehitettiin tätä tarkoitusta varten: kun rakennus on valmis, Yurin joukkoja komentava pelaaja voi kierrättää kaikki valtaamansa vihollisyksiköt. Rakennukseen siirretty yksikkö tuhoutuu automaattisesti ja kaikki kierrätyksestä syntyvät varat siirretään pelaajan haltuun.

Battle Lab (Sotalaboratorio)

Yurin Battle Lab (Sotalaboratorio) -rakennuksen avulla pelaaja voi valmistaa kehittyneempiä yksiköitä ja rakennuksia.

Citadel Walls (Muuri)

Yurin Citadel Wall (Muuri) -rakennelma ei eroa liittoutuneiden ja neuvostojoukkojen vastaavasta rakennelmasta. Rakennelman tarkoitus on suojata haavoittuvia ja heikkoja rakennuksia.

Tank Bunker (Panssaribunkkeri)

Valmiilla Tank Bunker (Panssaribunkkeri) -rakennuksella ei ole omia aseita, mutta pelaaja voi siirtää rakennukseen kaikki tykkitornilla varustetut ajoneuvot (paitsi Magnetrinin), jolloin yksikön panssarointi ja tulivoima paranee.

Gattling Cannon (Gattling-kanuuna)

Puolustusrakennus, joka toimii samalla periaatteella kuin Gattling Tank (Gattling-tank): rakennus aiheuttaa sitä enemmän vahinkoa, mitä kauemmin se tulittaa. Rakennus on aina tehokas jalkaväkeä vastaan piippujen pyörimisnopeudesta riippumatta.

Psychic Tower (Psykykkinen torni)

Psychic Tower (Psykykkinen torni) ottaa aina valtaansa ensimmäiset lähelle tulevat vihollisjalkaväen yksiköt ja kääntää ne entisiä tovereitaan vastaan. Vallatut yksiköt ovat pelaajan hallittavissa ja ne voidaan lähettää taisteluun tai Grinder (Jauhaja) -rakennukseen. Kun rakennus on vallannut enimmäismäärän yksiköitä, se ei voi enää puolustautua muulla tavoin.

Cloning Vats (Kloonausaltaat)

Cloning Vats (Kloonausaltaat) -rakennus tuottaa automaattisesti ilmaisen kopion jokaisesta Barracks (Kasarmit) -rakennuksen valmistamasta jalkaväkiyksiköstä.

Genetic Mutator (Geenimuunnin)

Genetic Mutator (Geenimuunnin) on Yurin ensimmäinen superase. Kun ase on latautunut ja laukaistu, se muuttaa kaikki vaikutusalueen sisällä olevat vihollisjalkaväen yksiköt Brute (Mutantti) -yksiköiksi. Ase vaikuttaa sekä omiin että vihollisen yksiköihin ja kaikki syntyneet Brute (Mutantti) -yksiköt siirtyvät Yurin komentoon. Attack Dog (Hyökkäyskoira)- ja muut eläinyksiköt (mukaanlukien Dolphins (Delfiini)- ja Giant Squid (Jättiläismustekala) -yksiköt) eivät muutu vaan tuhoutuvat.

Psychic Dominator (Mielenalistin)

Superase, joka lauetessaan aiheuttaa massiivisen psykykkinen energia-aallon, joka siirtää kaikki vaikutusalueella olevat yksiköt Yurin komentoon, minkä jälkeen pelaaja voi käyttää yksiköitä vihollista vastaan tai lähettää ne Grinder (Jauhaja)- tai Bio Reactor (Bioreaktori) -rakennuksiinsa. Ase ei vaikuta rakennuksissa oleviin yksiköihin eikä yksiköihin, jotka ovat immuuneja psykykisille hyökkäyksille. Psychic Dominator (Mielenalistaja) -aseen avulla vallattuja yksiköitä ei enää voi vallata psykykisten hyökkäysten avulla. Aseen psykykkinen purkaus vahingoittaa myös lähellä olevia rakennuksia.

Tekijät

Tuotanto

Päätuottajat: Mark Skaggs, Wayne Townsend

Tuottaja: Frank Hsu

Apulaistuottaja: Julio Valladares

Tuotannon koordinointi: Julie Brugman

Suunnittelu

Suunnittelun johto: John Hight

Pääsuunnittelijat: Todd Owens, Dustin Browder

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

Lisäsuunnittelu: Brett Sperry

Tarina: Design Team

Tekninen toteutus

Tekninen johto: Michael S. Booth

Ohjelmointi: Graham Smallwood, Geoff Finger

Online-tekninen johto: Jeffrey Brown

Verkko-ohjelmointi: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Chris Huybregts, Steve Tall, Denzil Long, Greg Underwood

Asennusohjelma: Maria del Mar McCready Legg

Lisäohjelmointi: Tommy Rolfs

Taide

Päätaiteilijat: Phil Robb, Josh Taylor

Ideataide: TJ Frame, Tom Baxa

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

Animaatio: Jason Zirpolo

Shell/Käyttöliittymä: Rose Kang

Lisätaide: Chris Ashton, Khanh Nguyen, Ido Magal

Animointi

Grafiikkavastaava: John Hight

Grafiikkataidevastaava: Cris Moras

Grafiikkataide: Insun Kang, Michael Jones

Lisägrafiikka: Patrick Perez & Potbelly

Goblin, Inc., Shant Jordan & Wandering Eye, Inc.

Peliäänet

Äänisuunnittelun päävastaava: Mical Pedriana

Äänisuunnittelu: David Fries

Musiikki: Frank Klepacki

Videotuotanto

Tuottaja & valvova ohjaaja: Donny Miele

Ohjaaja: Joseph Kucan

Käskikirjoitus: Wynne McLaughlin

Leikkaus: Curt Weintraub

Kuvatehostevalvoja: Kevin Becquet

Tuotannon äänitys & Kinemaattinen ääni: Dwight Okahara, Paul Mudra

Roolijako: Marilee Lear, CSA

Grafiikkavalvoja: Chuck Carter

Virtuaalilavasteet: Bob Marker, Chuck Carter, Margo Angevine, Miles Ritter

Videopakkaus: Tim C. Fritz

Kameramies: Kurt Rauf

Gafferi: Stuart Bicknell

Avaingrippi: Jeff Milesky

Grippi: Jeremy Settles

Puomimies: Richard Rasmussen

Äänitehosteiden nauhoitus: David E. Nelson, Outpost Studios

Äänitehosteiden luonti: Diane Langolis

Kuvauspaikan rakennus: Bobby Z

Pääkuvanveistäjä: Daniel Miller

Apulaiskuvanveistäjä: Jerry Garcia

Kuvauspaikan lavastus: Kari Nowell

Lavastevastaava: Cliff Bernay

Lavasteavustajat: Giovanni Tartaglia, James Walsh

Päämeikkaaja: Ron Wild

Pääkampaaja: Karen Stephens

Kampaaja: Cindy Chamberlain, Sung Park

Meikkausavustaja: Peggy Hanna

Asusteet: Tracy Bohl

Asusteavustajat: John Stone.
Sergio Kiss

Tuotannon koordinointi: Kim Houser

Apulaiskoordinaattori: Ramiro Gomez

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

Käsikirjoituksen valvoja: Mark Thomas

Teleprompterin käyttäjä: David Washburn

Ultimattien käyttäjä: Bob Kertesz, Blue
Screen, LLC

Ideointitaide: Chuck Wojtkiewicz

Storyboard-taide: Jeff Parker

Lukija: Finley Bolton

Näyttelijät

Yuri: Udo Kier

Presidentti: Ray Wise

Tanya: Kari Wurher

Kenraali Carville: Barry Corbin

Romanov: Nicholas Worth

Luutnantti Eva: Athena Massey

Zophia: Aleksandra Kaniak

Einstein: Larry Gelman

Puheenjohtaja Bob: Rick Ginn

Neuvostoupseerit: Alexander Moiseev,
Andrei Skorobogatov, Igor Jijikine

Liittoutuneiden sotilaat: Brett Logan,
Lamar Lucas, Michael Rouleau, McKenzie
Woodcock

Vanginvartijat: Anrian Vanderwalt, Sly
Smith

Salainen palvelu: Robert Garretson, Spike
Measer

Valkoisen talon avustajat: Al Conahan,
Eugene Harris, Matt Mooney, Peter
Conklin, Rosie Heeter

Ilmavoimien kenraalit: Dave Crockett,
Robert Eustice

Armeijan kenraalit: Bruce Mastracchio,
Sylvester Smith

Laivaston kenraalit: Michael Pfleeger

Medevac: Wayne Young

Marokkolainen baarityttö:
Cezette Gregory

Napatanssija: Laura McDonald

Neuvostokommando "Tyme":
Elena Nekrassova

Ääninäyttelijät

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

Kaikki julkisuuden henkilöiden äänet on
imitoitu

Laadunvalvonta

Laadunvalvonnan johtaja:
Glenn Sperry

Laadunvalvonnan päävalvoja:
Lloyd "Leachy" Bell

Laadunvalvonnan vanhempi analysoija:
Doug "Falcon" Wilson

Laadunvalvonnan analysoija:
Ben Galley

Asennus- ja käyttöliittymäasiantuntija:
Mike Smith

Yksinpeliasiantuntija: Michael Ruppert

Moninpeliasiantuntija: Steve Shockey

Asiantuntijat: Chris Blevens, Shane
Dietrich, Thomas Quitoni

Vanhempi tekninen vastaava: Beau
"Supertech" Hopkins

Tietojensyöttö: Rhoda Anderson

Bugiarviointi: Chad Fletcher

Laadunvalvontatestaus/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

Laadunvalvontatestaus /Länsirannikko: David Fleischmann, Gavin Simon, Greg Baldwin, Greg Black, Jim Corbin, Jon Goudrault, Michael Jorgensen, Samuel Luk

Markkinointi

Markkinoinnin varapuheenjohtaja: Laura Miele

Markkinoinnin tuotepäällikkö: Aaron Cohen

PR-päälliköt: Amy Farris, Michael Shelling

Graafisten palvelujen päällikkö: Victoria Hart

Online-johtaja: Ted Morris

Online-grafiikkataide: Jordan Robins, Greg Casey

Online-yhteisön päällikkö: Chris Rubyor

Grafiikkaharjoittelija: David Lamoreaux

Markkinointiavustaja: Wanda Flathers

Ohjekirja: Stephen Honeywell

Tuki

Toiminnan johto: Shawn Ellis

MIS-päällikkö: Wayne Hall

MIS-tekniikot: Glenn Burtis, Mick Love

Henkilöstöpäällikkö: Christine Lundgren

Hallintoapulaiset: Tanya Pereira, Crystal Tucker

Lakiasiat: Jennifer Hoge

Erityiskiitokset

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

Lokalisointi maailmalla

Lokalisointipäällikkö, Westwood Studios:
Thilo W. Huebner

Korea

Lokalisointipäällikkö: Chan Park

Lokalisointi-insinööri: Justine Kim, Andrew Kim

Käännökset: Chan Park, Justine Kim

Nauhoitus- ja leikkausstudio: Junco Multimedia Studio

Nauhoitus: Yeajun Hwang

Osaston johtaja: Jungwon Hwang

Markkinointipäällikkö: Michel Kim

Tuotepäällikkö: Richard Kwon

Ääninäyttelijät: 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

Pelitasapainon testaus: Changhwan Kim, Jooyeon Choi, Sooil Park, Jeongwhan Oh

Taiwan

Projektipäällikkö: Christine Kong

Lokalisointipäällikkö: Jerry Lee

Lokalisointi-insinööri: Maxwell Peng

Käännökset: Edward Hsu

Euroopan lokalisointiryhmä

Ohjelmiston lokalisointipäällikkö: Sam Yazmadjian

Äänipuolen päällikkö: David Lapp

Lokalisoinnin projektipäällikkö: Nathalie Fernandez

Euroopan CQCoperaatioiden valvoja: Linda Walker

Euroopan CQC-testien johtaja: Jean-Yves Duret

Euroopan CQC-ympäristön erikoisjohtaja: James Featherstone

Euroopan CQC-valvoja: David Fielding

Euroopan CQC-testien johtajat: Fabio Mastrangioli, Andrew Chung

Euroopan CQC-testien apulaisjohtajat:
Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson

Kirjanpitovastaava: Jenny Whittle

Tuotannosuunnittelija: James Cherry

Dokumentoinnin taitto ja

käännöskoordinointi: Abdul Oshodi

WWW-lokalisoinnin koordinointi: Petrina Wallace

Materiaalin koordinointi: Silvia Byrne

Studio-operaatiot: Anne Miller,
Phil Jones

Ison-Britannian markkinointi: Rosemarie Dalton

Ranska

Lokalisointipäällikkö: Christine Jean

Käännöskoordinointi: Nathalie Duret

Käännökset: Around the Word

Testikoordinointi: Lionel Berrodier

Kielitestaus: Emmanuel Delva

Äänitys- ja nauhoitusstudio: Lotus Rose,
Paris

Ääninäyttelijät: 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

Markkinointipäällikkö: Christophe Maridet

Tuotepäällikkö: Raphaele Martinon

Saksa

Lokalisointipäällikkö: Michaela Bartelt

Lokalisoinnin koordinointi: Bettina Bachon

Käännökset: Rolf D. Busch

Testauksen koordinointi: Dirk Vojtilo

Kielitestaus: Marco Nuhsbaum

Äänitys- ja nauhoitusstudio: Toneworx,
Hamburg

Ääninäyttelijät: 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

Tuotepäällikkö: Pete Larsen

PR: Raoul Birkhold

Westwood Studiosin asiakaspalvelu

Johtaja: Boyd Beasley

SDC: Mary Smith

Vastaava: Tim Hempel

Edustajat: Michelle Davis, Daniel Beahn

Tiedote

ELECTRONIC ARTS PIDÄTTÄÄ ITSELLEEN OIKEUDEN PARANTAA MILLOIN TAHANSA TÄSSÄ KÄSIKIRJASSA KUVATTUA TUOTETTA ILMAN ERILLISTÄ ENNAKKOILMOITUSTA.

TÄMÄ KÄSIKIRJA JA SIINÄ KUVATTU OHJELMISTO ON TEKIJÄNOIKEUSLAIN ALAINEN. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN. MITÄÄN TÄMÄN KIRJAN OSAA TAI SIINÄ KUVATTUA OHJELMISTOA EI SAA KOPIOIDA, TUOTTAA UUDESSA MUODOSSA, KÄÄNTÄÄ TAI MUUNTAÄ ELEKTRONISEEN TAI KONEELLA LUETTAVAAN MUOTOON ILMAN ELECTRONIC ARTS LIMITEDILTÄ (2000 HILLSWOOD DRIVE, CHERTSEY, SURREY, KT16 0EU, ENGLAND) ENNAKKOON HANKITTUA KIRJALLISTA LUPAA.

ELECTRONIC ARTS EI ANNA MITÄÄN SUORIA TAI EPÄSUORIA TAKUITA, EHTOJA TAI ESITYKSIÄ, MITÄ TULEE TÄHÄN KÄSIKIRJAAN, SEN LAATUUN, MYYTÄVYYTEEN TAI SOPIVUUTEEN JOHONKIN MÄÄRÄTTYYN TARKOITUKSEEN. TÄMÄ KÄSIKIRJA SEURAA TUOTETTA "SIINÄ KUNNOSSA KUIN SE ON". ELECTRONIC ARTS ANTAA TARKOIN MÄÄRÄTYT, RAJOITETUT TAKUUT MITÄ TULEE ITSE OHJELMISTOON JA SEN SISÄLTÄVÄÄN VÄLINEESEEN. ELECTRONIC ARTS EI OLE MISSÄÄN TAPAUKSESSA VASTUULLINEN MISTÄÄN EPÄSUORASTA TAI VÄLILLISESTÄ VAHINGOSTA.

NÄMÄ EHDOT JA RAJOITUKSET EIVÄT VAIKUTA OSTAJAN LAISSA SÄÄDETTYIHIN OIKEUKSIIN EIVÄTKÄ VAHINGOITA NIITÄ MISSÄÄN MUUSSA SELLAISESSA TAPAUKSESSA KUIN SIINÄ. JOSSA OSTAJA HANKII TAVARAN MUUNA KUIN KAUPPATAVARANA.

Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että se taltioimisväline, johon tietokoneohjelmistot on taltioitu, on virheetön materiaalin ja työn suhteen 12 kuukautta ostopäivästä lukien. Viallinen tuote vaihdetaan uuteen tämän ajanjakson aikana, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille tämän asiakirjan takakannessa olevaan osoitteeseen mukanaan päivämäärällä varustettu ostotodiste, vian kuvaus, viallinen taltioimisväline ja asiakkaan oma osoite.

Tämä takuu annetaan kuluttajan laillisten oikeuksien lisäksi, eikä se vaikuta niihin millään tavalla.

Takuuta ei sovelleta itse tietokoneohjelmistoihin, jotka myydään "siinä kunnossa kuin ne ovat". Takuu ei myöskään ulotu taltioimisvälineeseen, jota on käytetty väärin tai joka on vahingoittunut tai kulunut liiallisesta käytöstä.

Takuuajan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan ja sama lähetys varustetaan 7.5 punnan (£ 7.50) Electronic Arts Ltd:lle maksettavaksi osoitetulla Eurosekillä tai postiosoituksella.

Liittökääh lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.

Electronic Arts Customer Warranty, 2000 Hillswood drive, Chertsey, Surrey, KT16 0EU, England.

Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800-508 225.

Tekninen tuki

Jos ongelmat jatkuvat senkin jälkeen, kun olet huolellisesti suorittanut KAIKKI toimenpiteet, lue seuraavat ohjeet.

Tärkeää: Lue nämä ohjeet huolellisesti ennen kuin soitat meille

Tämän päivän tietokoneet toimivat miljoonilla eri kokoonpano- ja ohjelmistoyhdistelmillä.

ENNEN tekniseen tukeemme soittamista, **SELVITÄ** seuraavat tiedot tietokoneen käyttöoppaasta tai **KYSY** ne koneen valmistajalta:

(Huom: Seuraavat tiedot saat suoraan tietokoneen valmistajalta tai myyjältä.)

1. Mahdollinen virheilmoitus ongelman esiintyessä.
2. Luettelo tietokoneen kokoonpanosta, joita ovat:

Prossessorin nopeus ja merkki

RAM-muistin määrä

CD-ROM:in nopeus ja merkki

Äänikortin merkki

Näytönohjaimen merkki

Verkkokortti (jos on)

Kiintolevyn koko ja vapaan tilan määrä

DirectX™-ajuriversiot (katso DirectX:n asennusohjeet)

Joystick- ja peliohjainkortti (jos on)

3D-kiihdytinkortti (jos on)

(Katso kohtaa “Kuinka saada tarvittava tieto”)

Jos et löydä edellä olevia tietoja, kysy niitä laitteen myyjältä tai valmistajalta.

Kuinka saada tarvittava tieto

Windows®95/98/ME-käyttäjät

1. Napsauta hiiren oikealla painikkeella kuvaketta **Oma tietokone**.
2. Napsauta vasemmalla painikkeella kohtaa **Ominaisuudet**.
3. Yleisiä tietoja sisältävä ruutu aukeaa, josta selviää kuinka paljon tietokoneessa on **RAM**-muistia ja prosessorin merkki esim. Intel/Amd.

Huom: Windows®95/98/ME aina tunnista Cyrix-piiriä oikein ja saattaa tunnistaa sen virheellisesti 486:ksi.

4. Sitten napsauta välilehteä Laitehallinta.
5. Napsauta `+` kuvaketta asiaan kuuluvien laitteiden kohdalla, ts.
 - CD-ROM
 - Näyttösovittimet
 - Ääni, video- ja peliohjaimet
 - Verkkosovittimet

Napsauttamisen jälkeen näet laitteiden valmistajat.

1. Prosessorin nopeuden voit selvittää mm. siten, että käynnistät uudelleen tietokoneesi ja katsot näytön vasempaan yläkulmaan. Tällöin tulisi näkyä prosessorin kellotaajuus (CPU speed), esim. 166 MHz. Tämä on tarvitsemasi tieto prosessorin nopeudesta.
2. Kaksoisnapsauta "**Oma tietokone**" ja sitten napsauta nelikulmaista laatikkoa suurentaksesi ruudun.
3. Napsauta hiiren vasemmalla painikkeella kiintolevyäsi (C:\) ja katso ikkunan alareunasta vapaan kiintolevytilan määrä ja sen kokonaismäärä. Sulje nyt kaikki ikkunat.

Edellä olevien tietojen avulla voit tehdä oikeat määritykset koneeseesi. Jos löysit nämä tiedot, mutta et pystynyt ratkaisemaan ongelmaasi, Electronic Arts -yhtiön asiakaspalveluosasto on valmiina auttamaan maanantaista perjantaihin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800 – 508 225. Odota hetken puhelimessa, tai paina 3, niin pääset puhumaan asiakastukihenkilön kanssa. Kysy englanniksi suomalaista tukea (esim. Finnish support), niin saat puhua suomalaisen asiakastukihenkilön kanssa.

Voit myös kirjoittaa meille. Muista liittää mukaan puhelinnumero, josta sinut tavoittaa päivisin sekä edellä pyydytyt tiedot laitteistostasi. Osoite on:

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

On-Line -osoitteemme:

Suomalainen asiakastuki: www.nordicsupport.ea.com

E-posti: nordicsupport@ea.com



© 2001 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Yuri's Revenge, Westwood Studios, EA GAMES, EA GAMES -logo ja Electronic Arts ovat Electronic Arts Inc.:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. EA GAMES™ ja Westwood Studios™ ovat Electronic Arts™:n tuotemerkkejä.

Yuri's Revenge pohjautuu Brett W. Sperryn ja Joseph Brosticin kehittämään alkuperäiseen Command & Conquer -peliin.