

Προειδοποίηση για τους κατόχους οθόνης οπίσθιας προβολής

Οι σταθερές εικόνες μπορεί να προκαλέσουν μόνιμες βλάβες στην οθόνη ή να σημαδέψουν το φώσφορο της λυχνίας. Αποφεύγετε την παρατεταμένη ή συνεχή χρήση των βιντεοπαιχνιδιών σε μεγάλες οθόνες οπίσθιας προβολής.

Προειδοποίηση για επιληψία

Παρακαλούμε διαβάστε το παρακάτω κείμενο, προτού χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να παίξουν μ' αυτό.

Παρακαλούμε διαβάστε το παρακάτω κείμενο, προτού χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να παίξουν μ' αυτό.

Μερικοί άνθρωποι είναι επιρρεπείς σε επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων αν, στην καθημερινή τους ζωή, εκτεθούν σε συγκεκριμένες εκπομπές φωτός. Αυτά τα άτομα μπορεί να πάθουν ξαφνική κρίση ενώ παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν συγκεκριμένα βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιατρικό ιστορικό επιληψίας ή δεν έχει υποστεί ποτέ επιληπτική κρίση.

Εάν εσείς ή κάποιο μέλος της οικογένειάς σας είχατε ποτέ συμπτώματα επιληψίας (επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων) κατά την έκθεση σε φώτα που αναβοσβήνουν, συμβουλευθείτε το γιατρό σας προτού παίξετε το παιχνίδι.

Συμβουλευόμαστε τους γονείς να παρακολουθούν τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς ή κάποιο από τα παιδιά σας παρουσιάσετε κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού κάποιο από τα παρακάτω συμπτώματα: ζαλάδα, μειωμένη όραση, μυϊκούς ή οφθαλμικούς σπασμούς, απώλεια των αισθήσεων ή απώλεια προσανατολισμού, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό, σταματήστε ΑΜΕΣΩΣ το παιχνίδι και συμβουλευθείτε το γιατρό σας.

Προφυλάξεις κατά τη χρήση

- Μην κάθεστε πολύ κοντά στην οθόνη. Καθίστε σε αρκετή απόσταση από την οθόνη, όσο πιο μακριά σας επιτρέπει το καλώδιο.
- Είναι προτιμότερο να παίζετε το παιχνίδι σε μικρή οθόνη.
- Αποφεύγετε τα παιχνίδια όταν είστε κουρασμένος ή άπνους.
- Φροντίστε ο χώρος όπου βρίσκεστε να φωτίζεται επαρκώς.
- Κάνετε διαλείμματα 10-15 λεπτών κάθε ώρα όταν παίζετε βιντεοπαιχνίδια.

Πίνακας περιεχομένων

Βασικές Λειτουργίες Πληκτρολογίου	3
Καλωσορίσατε κύριε Διοικητά	6
Αναφορά Κατάτασης	7
Πριν Τρέξετε το Παιχνίδι, Τακτοποιήστε το Σύστημά σας	7
Τι είναι το DirectX™;	8
Εγκατάσταση	10
Τακτική Ενημέρωση:	
Νέοι Τρόποι Λειτουργίας Παιχνιδιού	11
Τακτική Ενημέρωση: Αλλαγές Παιχνιδιού	12
Τακτική Ενημέρωση: Νέες Μονάδες και Κτίρια	13
Νέα Τεχνολογικά Κτίρια	13
Νέες Συμμαχικές Μονάδες και Κτίρια	15
Νέες Μονάδες και Κτίρια των Σοβιετικών	17
Ο Στρατός του Γιούρι	19
Οι Μονάδες του Γιούρι	19
Συντελεστές	25
ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ	30

Βασικές Λειτουργίες Πληκτρολογίου

Ονομασία	Πλήκτρο	Ορισμός
Ανάπτυξη Αντικειμένου/ Μονάδας	D	Ορισμένες μονάδες διαθέτουν δευτερεύουσες λειτουργίες που τους επιτρέπουν ισχυρότερες ή διαφορετικές επιθέσεις ή δυνάμεις. Μπορείτε επίσης να κάνετε κλικ επάνω τους, μόλις εμφανιστεί ο δείκτης «ανάπτυξης» πάνω από τη μονάδα. Οι GIs (Στρατιώτες), Guardian GIs (Φρουροί GI), Desolators (Ερημωτές), Yuri Clones (Κλώνοι Γιούρι) και άλλες μονάδες διαθέτουν δευτερεύουσες δυνάμεις. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αυτό το πλήκτρο για να βγείτε από φρουρούμενα κτίρια.
Φρούρηση Παρούσας Περιοχής	G	Οι μονάδες θα σαρώνουν την περιοχή και θα επιτίθενται αυτομάτως σε εχθρούς.
Κίνηση Επίθεσης	Κλικ στη μονάδα, CTRL/SHIFT, μετακίνηση προς την περιοχή	Οι μονάδες θα μετακινούνται από περιοχή σε περιοχή και θα επιτίθενται και θα καταστρέφουν τους εχθρούς.
Διασπορά	X	Οι μονάδες θα προσπαθήσουν να αποφύγουν τα εχθρικά οχήματα. Πατήστε το όταν κάποιο όχημα επιχειρεί να περάσει επάνω από το πεζικό σας.
Σταμάτημα	S	Σταματά αμέσως την κίνηση της επιλεγμένης μονάδας.
Εντολή Βολής	Πατημένο πλήκτρο CTRL, δρομέας πάνω από το στόχο, αριστερό κλικ	Υποχρεώνει μία μονάδα να πυροβολήσει εναντίον φιλικής ή ουδέτερης μονάδας.
Εντολή Μετακίνησης	Πατημένο πλήκτρο ALT, δρομέας πάνω από το στόχο, αριστερό κλικ	Αναγκάζει μία μονάδα να διασχίσει κάποια περιοχή ή να «πατήσει» κάποια άλλη μονάδα.
Μενού Επιλογών	ESC	Μετάβαση στο Μενού Επιλογών.
Δημιουργία Ομάδας	CTRL + 1-9	Δημιουργεί ομάδες μονάδων.
Επιλογή Ομάδας	Κλικ στο 1-9	Επιλέγει μία ομάδα που έχετε ήδη δημιουργήσει.
Εστίαση στην Ομάδα	Κλικ στο 1-9 δύο φορές	Εστιάζει τον Τακτικό χάρτη στην επιλεγμένη ομάδα.

Όνομασία	Πλήκτρο	Ορισμός
Συμμαχία με την επιλεγμένη πλευρά	A	Πατήστε το για να αποφύγετε την επίθεση εναντίον φιλικών στρατευμάτων.
Επιλογή Τύπου	T	Κάντε αριστερό κλικ στο πλήκτρο TYPE SELECT από την Advanced Command Bar (Λωρίδα Προηγμένων Εντολών) ή πατήστε το T μία φορά για να επιλέξετε όλες τις μονάδες κάποιου συγκεκριμένου τύπου που εμφανίζονται στην οθόνη. Κάντε διπλό κλικ για να επιλέξετε όλες τις μονάδες ενός συγκεκριμένου τύπου που βρίσκονται πάνω στο χάρτη.
Συνομιλία με όλους τους Ακροατές (στα παιχνίδια για Πολλούς Παίκτες)	ENTER για εμφάνιση του δρομέα συνομιλίας, ENTER για να στείλετε μήνυμα, δεξί κλικ για να ακυρώσετε ένα μήνυμα	Στέλνει μηνύματα σε όλους τους ακροατές.
Συνομιλία με όλους τους Συμμάχους (στα παιχνίδια για Πολλούς Παίκτες)	BACKSPACE για να εμφανιστεί ο δρομέας συνομιλίας, ENTER για να στείλετε μήνυμα, δεξί κλικ για να ακυρώσετε ένα μήνυμα	Στέλνει μηνύματα σε όλους τους συμμάχους.
Συνομιλία με όλους τους Παίκτες (στα παιχνίδια για Πολλούς Παίκτες)	\ για να εμφανιστεί ο δρομέας συνομιλίας, ENTER για να στείλετε μήνυμα, δεξί κλικ για να ακυρώσετε ένα μήνυμα	Στέλνει μηνύματα σε όλους τους παίκτες.
Τοποθέτηση Φάρου	B, ENTER για να γράψετε μήνυμα, ENTER για να στείλετε μήνυμα, DELETE για να διαγράψετε το φάρο	Γράφει μηνύματα για τους συμμάχους και τα τοποθετεί στο πεδίο της μάχης.
Εισαγωγή στη θέση λειτουργίας Way Point (Σημείο Πορείας)	Κλικ στη μονάδα, πατήστε και κρατήστε πατημένο το Z, τοποθετήστε τα Σημεία Πορείας, αφήστε το πλήκτρο για να ενεργοποιηθεί η εντολή μετακίνησης	Ορίζει Σημεία Πορείας.

Όνομασία	Πλήκτρο	Ορισμός
Ορισμός Σημείου Ανασύνταξης	Κάντε κλικ στο κτίριο και επιλέξτε το σημείο ανασύνταξης με αριστερό κλικ στο πεδίο της μάχης	Συγκεντρώνει τις μονάδες σας σε ένα σημείο του πεδίου της μάχης μετά την παραγωγή τους.
Μετάβαση στο Γεγονός που εντοπίζει το Ραντάρ	ΠΛΗΚΤΡΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ	Εστιάζει το οπτικό σας πεδίο στο τελευταίο ring στον χάρτη του ραντάρ.
Όλες οι Μονάδες Ζητωκραυγάζουν!	C	Όλες οι μονάδες του πεζικού σας ζητωκραυγάζουν για τη νίκη.
Μετάβαση στο Μενού Διπλωματίας.	TAB	Παρέχει πρόσβαση στη Diplomacy Screen (Οθόνη Διπλωματίας).

Προηγμένες Λειτουργίες Πληκτρολογίου

Όνομασία	Πλήκτρο	Ορισμός
Παρακολούθηση	F	Το οπτικό πεδίο του παιχνιδιού παρακολουθεί την επιλεγμένη μονάδα.
Προορισμός Φρούρησης	CTRL/ALT + κλικ στην περιοχή	Πηγαίνει σε μια περιοχή και κατόπιν τη φρουρεί.
Συνοδεία Μονάδας	CTRL/ALT + κλικ στη μονάδα	Φρουρεί μία μονάδα καθώς μετακινείται.
Φρούρηση Κτιρίου	CTRL/ALT + κλικ στο κτίριο	Φρουρεί ένα συγκεκριμένο κτίριο.
Καρτέλα Κτιρίων	Q	Βασικό πλήκτρο για τα κτίρια.
Καρτέλα Άμυνας	W	Βασικό πλήκτρο για το Οπλοστάσιο.
Καρτέλα Πεζικού	E	Βασικό πλήκτρο για το Πεζικό.
Καρτέλα Οχημάτων	R	Βασικό πλήκτρο για τις Μονάδες.
Επόμενη Μονάδα	N	Επιλέγει την επόμενη ομάδα κατά σειρά δημιουργίας.
Προηγούμενη Ομάδα	M	Επιλέγει την προηγούμενη ομάδα που επιλέξατε.
Επιλογή Όλων	P	Επιλέγει όλες τις μονάδες που βρίσκονται στο πεδίο της μάχης.
Πλοήγηση Βετεράνων	Y	Επιλέγει όλες τις μονάδες βετεράνων ή επιλέκτων.
Κλήση Χρήστη (κατά τη διάρκεια του Παιχνιδιού)	U	Καλεί κάποιον χρήστη μέσα από το παιχνίδι.

Όνομασία	Πλήκτρο	Ορισμός
Τροποποίηση Επιλεγμένων Μονάδων	Κρατήστε πατημένο το SHIFT και κάντε κλικ στην επιλεγμένη μονάδα για να την αποεπιλέξετε. Κάντε κλικ στην αποεπιλεγμένη μονάδα για να προστεθεί στην ομάδα	Αφαιρείτε ή προσθέτετε συγκεκριμένη(ες) μονάδα(ες) από μια ομάδα.
Εστίαση Τακτικού πάνω στη Βάση	Κρατήστε πατημένο το H	Εστιάζει το οπτικό σας πεδίο πάνω στη δική σας βάση. Κανονικά, εστιάζει στο δικό σας Construction Yard (Εργοτάξιο).
Τρόπος λειτουργίας Επισκευής	Αριστερό κλικ στο κτίριο, K	Επισκευάζει τα κτίριά σας.
Τρόπος λειτουργίας Πώλησης	Αριστερό κλικ στο κτίριο, L	Πουλά τα κτίριά σας.
Δημιουργία Σελιδοδείκτη	CTRL + F1-F4	Δημιουργεί ένα σημείο πάνω στο χάρτη, στο οποίο μπορείτε να μεταπηδήσετε αμέσως.
Μετάβαση στην επιλογή Σελιδοδείκτη	F1-F4	Μεταπηδά στην περιοχή του σελιδοδείκτη.
Πειράγματα για Πολλούς Παίκτες	F5-F12	Στέλνει προκαθορισμένα ηχητικά μηνύματα στους άλλους παίκτες.

Καλωσορίσατε κύριε Διοικητά

Η μάχη ανάμεσα στις Συμμαχικές (Allied) δυνάμεις και τον Σοβιετικό (Soviet) στρατό ξανάρχισε, μόνο που τώρα υπάρχει ένα επικίνδυνο τρίτο στοιχείο. Ο Σοβιετικός προδότης Γιούρι επέστρεψε, φέρνοντας μαζί του ένα στρατό γενετικά και σωματικά μεταλλαγμένους πολεμιστές, αποφασισμένους να κατακτήσουν τον κόσμο.

Στα παιχνίδια για έναν παίκτη, θα διοικείτε είτε τις Συμμαχικές είτε τις Σοβιετικές δυνάμεις και θα προσπαθείτε να ανατρέψετε τα ύπουλα σχέδια του Γιούρι. Στα παιχνίδια για πολλούς παίκτες και αιψμαχίας, μπορείτε να επιλέξετε τον Συμμαχικό ή τον Σοβιετικό στρατό, ή να προτιμήσετε να διοικήσετε τον στρατό του Γιούρι για να εκμεταλλευτείτε τις απαγορευμένες τεχνολογίες του.

Τόσο οι Συμμαχικές όσο και οι Σοβιετικές δυνάμεις διαθέτουν αρκετά νέα πανίσχυρα όπλα στο οπλοστάσιό τους. Ο στρατός του Γιούρι είναι εντελώς διαφορετικός από τους πιο συμβατικούς αντιπάλους του και χρησιμοποιεί απαγορευμένες τεχνολογίες για να επιτυγχάνει νοητικό έλεγχο, να δημιουργεί μεταλλαγμένους, να αιχμαλωτίζει εργάτες, να εξαπολύει βιολογικά όπλα και να καταφέρει νέα, διαφορετικά πλήγματα στους εχθρούς του.

Αναφορά Κατάστασης

Το παιχνίδι *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* συνεχίζει αμέσως μετά το τέλος της συμμαχικής εκστρατείας στο *Command & Conquer Red Alert 2*. Ο συμμαχικός στρατός νίκησε τους Σοβιετικούς, συνέλαβε τον Ρώσο Πρωθυπουργό Ρομανόφ και τον φυλάκισε στον Πύργο του Λονδίνου. Δυστυχώς για τους Συμμάχους, ο Σοβιετικός πράκτορας Γιούρι ξέφυγε. Η ικανότητά του να ελέγχει νοητικά τις εχθρικές μονάδες τον καθιστά έναν πανίσχυρο και επικίνδυνο αντίπαλο.

Ενώ οι Σύμμαχοι γιορτάζουν τη νίκη τους, ο Γιούρι αποκαλύπτεται. Έχει δημιουργήσει τον δικό του στρατό από πολεμιστές με τροποποιημένο εγκέφαλο και γενετικές μεταλλάξεις. Αφιέρωσε το χρόνο του στο να δημιουργήσει διάφορες νέες τεχνολογίες, από τις οποίες η πιο ύπουλη είναι ο *Psychic Dominator* (Τηλεπαθητικός Εξουσιαστής), μία συσκευή που επιτρέπει στον Γιούρι να ελέγχει πλήρως τα θύματά του. Ο Γιούρι έχει κρύψει πολλούς Τηλεπαθητικούς Εξουσιαστές σε όλον τον κόσμο, με κίνδυνο να αποκτήσει νοητικό έλεγχο του παγκόσμιου πληθυσμού εάν τους ενεργοποιήσει.

Οι Σύμμαχοι εξαπολούν αμέσως επίθεση εναντίον των εγκαταστάσεων του Γιούρι, που βρίσκονται στο Νησί Αλκατράζ. Αν και η επίθεση απέτυχε να καταστρέψει τον Ψυχικό Εξουσιαστή, κατάφερε να μειώσει σημαντικά την παραγωγή ενέργειας του Γιούρι με αποτέλεσμα να μην μπορεί να ενεργοποιηθεί η συσκευή. Η μόνη ελπίδα των Συμμάχων είναι να συγκεντρώσουν αρκετή ενέργεια για να θέσουν σε λειτουργία τη χρονομηχανή που κατασκεύασε ο Καθηγητής Αϊνστάϊν. Με τη μηχανή αυτή μπορούν να στείλουν στρατεύματα πίσω στο χρόνο για να καταστρέψουν τη συσκευή του Γιούρι πολύ πριν ενεργοποιηθεί. Δυστυχώς, οι Σοβιετικοί έχουν το δικό τους σχέδιο: να κλέψουν τη χρονομηχανή και όχι μόνο να σταματήσουν τον Γιούρι, αλλά και να αλλάξουν το αποτέλεσμα του τελευταίου πολέμου!

Πριν Τρέξετε το Παιχνίδι, Τακτοποιήστε το Σύστημά σας

Προτού εγκαταστήσετε οποιοδήποτε πρόγραμμα, είναι σημαντικό ο σκληρός σας δίσκος να λειτουργεί σωστά. Σας συνιστούμε να «διατρεείτε το σύστημά σας τακτικό» εκτελώντας τα προγράμματα *ScanDisk* και *Disk Defragmenter*.

- Το **ScanDisk** (Εξέταση Δίσκου) ερευνά το δίσκο σας για τυχόν χαμένα δεδομένα.
 - Το **Disk Defragmenter** (Ανασυγκρότηση Δίσκου) εξασφαλίζει ότι τα δεδομένα σας ταξινομήθηκαν σωστά. Η αποτυχία της ταξινόμησης ενδέχεται να οδηγήσει στην πρόκληση βλάβης στα δεδομένα.
1. Για να ξεκινήσει το *ScanDisk*, κάντε κλικ στο κουμπί **START** (Έναρξη) που βρίσκεται στη Γραμμή Εργασιών.
 2. Από το μενού **Start**, επιλέξτε **RUN** (Εκτέλεση).
 3. Στο πλαίσιο διαλόγου *Run*, πληκτρολογήστε **scandisk** και κάντε κλικ στο **OK**.
 4. Μόλις ξεκινήσει το πρόγραμμα, βεβαιωθείτε ότι έχετε επιλέξει **THOROUGH** (Σχολαστικός) στο τμήμα που αφορά τη *Μορφή του ελέγχου*. Η διαδικασία αυτή θα χρειαστεί κάποιο χρονικό διάστημα για να ολοκληρωθεί, αλλά τα αποτελέσματα αξίζουν τον κόπο. Βεβαιωθείτε ότι είναι τσεκαρισμένο το κουτάκι **AUTOMATICALLY FIX ERRORS** (Αυτόματη Διόρθωση Σφαλμάτων) και, στη συνέχεια, επιλέξτε τον σκληρό δίσκο στον οποίο θα εγκαταστήσετε το παιχνίδι (π.χ. C:).
 5. Μόλις δοθούν όλες οι σωστές ρυθμίσεις, κάντε κλικ στο κουμπί **START**, ώστε το πρόγραμμα να ξεκινήσει τη σάρωση του δίσκου και να διορθώσει τα όποια τυχόν σφάλματα.

6. Στη συνέχεια, εκτελέστε το πρόγραμμα Disk Defragmenter. Κάντε κλικ στο κουμπί START που βρίσκεται στη Γραμμή Εργασιών.
7. Από το μενού START, επιλέξτε RUN.
8. Στο πλαίσιο διαλόγου *Run*, πληκτρολογήστε defrag και κάντε κλικ στο OK.
9. Όπως και στο πρόγραμμα ScanDisk, επιλέξτε το δίσκο στον οποίο θα εγκαταστήσετε το παιχνίδι και κάντε κλικ στο OK. Η διαδικασία αυτή διαρκεί κάποιο χρονικό διάστημα, αλλά αξίζει τον κόπο να εξασφαλίσετε την εγκατάσταση του παιχνιδιού, χωρίς προβλήματα.

Τι είναι το DirectX™;

Διαβάστε όλη αυτή την ενότητα πριν παίξετε το **Command & Conquer™ Red Alert™ 2 – Yuri's Revenge™** ή πριν εγκαταστήσετε το DirectX.

Το DirectX είναι μέρος των Windows® 95, 98, 2000 και ME. Επιτρέπει στα Windows να έχουν πρόσβαση σε ορισμένα μέρη του υπολογιστή σας με μεγάλη ταχύτητα, ώστε να μπορείτε να εκτελείτε τα παιχνίδια που κυκλοφορούν σήμερα. Καθώς γίνεται εισαγωγή νέας τεχνολογίας, όπως οι νέες γενιές επιταχυντές 3D και οι κάρτες ήχου 3D, το DirectX εξελίσσεται ώστε να υποστηρίζει αυτές τις νέες τεχνολογίες. Το **Command & Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge** απαιτεί το DirectX 8.0a, το οποίο περιέχεται στον δίσκο του παιχνιδιού ώστε να το εγκαταστήσετε εάν είναι απαραίτητο.

Προκειμένου να λειτουργεί σωστά, το DirectX θα χρειαστεί τα πιο πρόσφατα προγράμματα οδήγησης λογισμικού για την κάρτα βίντεο και την κάρτα ήχου που διαθέτετε. Αυτά τα προγράμματα οδήγησης μπορείτε συνήθως να τα μεταφορτώσετε από την ηλεκτρονική τοποθεσία του κατασκευαστή της κάρτας σας ή να τα προμηθευτείτε καλώντας τη γραμμή βοήθειας της Τεχνικής Υποστήριξης του κατασκευαστή της κάρτας. Η χρήση προγραμμάτων οδήγησης που δεν υποστηρίζουν DirectX 8.0a ενδέχεται να έχει ως αποτέλεσμα προβλήματα εικόνας ή ήχου στο **Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™**.

Πώς εγκαθιστώ το DirectX 8.0a;

Κατά την εγκατάσταση του **Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™**, το σύστημά σας θα ανιχνευθεί για DirectX. Εάν δεν γίνει ανίχνευση της σωστή έκδοσης, θα σας ζητηθεί να εγκαταστήσετε το DirectX 8.0a από το CD του **Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™**. Σας συνιστούμε να ακολουθήσετε τις συμβουλές που δίνονται στο πρόγραμμα αρχικής ρύθμισης.

Εάν θέλετε να εγκαταστήσετε το DirectX 8.0a **μετά** την εγκατάσταση του **Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™**:

Χρήστες των Windows 95/98:

1. Κάντε κλικ στο START (Εναρξη) της γραμμής εργασιών των Windows, τονίστε το FIND (Εύρεση) και κάντε κλικ στο FILES OR FOLDERS (Αρχεία ή φάκελοι).
2. Στο πλαίσιο NAMED (Με το όνομα), πληκτρολογήστε **dxsetup**.
3. Βεβαιωθείτε ότι το πλαίσιο LOOK IN (Αναζήτηση στο) έχει οριστεί στο γράμμα της μονάδας CD-ROM που διαθέτετε (π.χ. D:).
4. Όταν εμφανιστεί το αρχείο, κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο dxsetup στη στήλη *Name* (Όνομα).
5. Όταν εμφανιστεί το παράθυρο *DirectX Setup*, κάντε κλικ στο REINSTALL DIRECTX (Επανεγκατάσταση του DirectX) για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία.

Χρήστες των Windows ME (Millennium Edition)/Windows 2000:

1. Κάντε κλικ στο START ('Εναρξη) της γραμμής εργασιών των Windows, τονίστε το SEARCH (Αναζήτηση) και κάντε κλικ στο FOR FILES OR FOLDERS (Για αρχεία ή φακέλους).
2. Στο πλαίσιο SEARCH FOR FILES OR FOLDERS NAMED: πληκτρολογήστε **dxsetup**.
3. Βεβαιωθείτε ότι το πλαίσιο LOOK IN (Αναζήτηση στο) έχει οριστεί στο γράμμα της μονάδας CD-ROM που διαθέτετε (π.χ. D:) και ότι το CD του *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* βρίσκεται στη μονάδα, και στη συνέχεια κάντε κλικ στο SEARCH NOW (Αναζήτηση Τώρα).
4. Όταν εμφανιστεί το αρχείο, κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο **dxsetup** στη στήλη Name (Όνομα).
5. Όταν εμφανιστεί το παράθυρο *DirectX Setup*, κάντε κλικ στο REINSTALL DIRECTX (Επανεγκατάσταση του DirectX) για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία.

Ελέγξτε το σύστημά σας!

Για να ελέγξετε εάν ο υπολογιστής σας υποστηρίζει πλήρως το DirectX 8.0a, εκτελέστε το DirectX Diagnostics Tool (Διαγνωστικό εργαλείο του DirectX) μετά την εγκατάσταση του DirectX 8.0a

1. Κάντε κλικ στο START της γραμμής εργασιών των Windows. Στη συνέχεια κάντε κλικ στο RUN.
2. Από το πλαίσιο διαλόγου *Run*, πληκτρολογήστε **dxdiag** και κατόπιν κάντε κλικ στο OK.

Το DirectX Diagnostics Tool σας δίνει πληροφορίες σχετικά με τα προγράμματα οδήγησης για την κάρτα βίντεο, την κάρτα ήχου και την κάρτα επιτάχυνσης γραφικών 3D που διαθέτετε.

- Για να ελέγξετε τα προγράμματα οδήγησης για την κάρτα βίντεο, κάντε κλικ στην καρτέλα DISPLAY (Οθόνη) ή στην καρτέλα DISPLAY 1 (Οθόνη 1), εάν διατίθεται.
- Για να ελέγξετε τα προγράμματα οδήγησης για την κάρτα ήχου, κάντε κλικ στην καρτέλα SOUND (Ήχος).
- Μερικοί επιταχυντές 3D έχουν τη δική τους καρτέλα με όνομα DISPLAY 2, επομένως μπορεί να χρειαστεί να ελέγξετε και αυτήν.

Σε κάθε μία από αυτές τις οθόνες, το τμήμα *Drivers* (Προγράμματα οδήγησης) σας ενημερώνει εάν η Microsoft έχει πιστοποιήσει το πρόγραμμα οδήγησης που διαθέτετε για υποστήριξη DirectX 8.0a.

- Εάν το πρόγραμμα οδήγησης που διαθέτετε αναφέρεται ως 'Certified: Yes' (Πιστοποιημένο), η συσκευή που διαθέτετε υποστηρίζει το DirectX 8.0a και θα πρέπει να λειτουργεί σωστά με το *Command & Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge*.
- Εάν το πρόγραμμα οδήγησης που διαθέτετε αναφέρεται ως 'Certified: No' (Χωρίς πιστοποίηση), η συσκευή σας δεν υποστηρίζει το DirectX 8.0a και ενδέχεται να αντιμετωπίσετε προβλήματα κατά την εκτέλεση του *Command & Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge*. Παρακαλούμε συμβουλευτείτε την ενότητα των σημειώσεων στο κάτω μέρος του παραθύρου DirectX Diagnostic Tool.
- Οι χρήστες των Windows 98/2000/ME μπορούν επίσης να πατήσουν το κουμπί TROUBLESHOOT (Αντιμετώπιση προβλημάτων), στην καρτέλα MORE HELP (Περισσότερη βοήθεια). Κανονικά, τα ενημερωμένα προγράμματα οδήγησης που υποστηρίζουν DirectX 8.0a θα είναι διαθέσιμα από τον κατασκευαστή της

συγκεκριμένης συσκευής και έτσι θα μπορείτε να παίξετε το *Command & Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge* χωρίς κανένα πρόβλημα. Στην περίπτωση αυτή, συνιστούμε να επικοινωνήσετε με τον κατασκευαστή της συσκευής και να ζητήσετε τα νεότερα προγράμματα οδήγησης τα οποία είναι συμβατά με το DirectX 8.0a. Αυτά διατίθενται κανονικά χωρίς χρέωση από την ηλεκτρονική τοποθεσία ή μέσω της γραμμής τεχνικής υποστήριξης του κατασκευαστή.

Εγκατάσταση

Για να εγκαταστήσετε το **Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™**:

Σημείωση: Το παιχνίδι *Yuri's Revenge™* είναι επέκταση του *Red Alert™ 2* και συνεπώς, για να μπορέσετε να εγκαταστήσετε το *Yuri's Revenge™*, πρέπει να έχετε ήδη εγκαταστήσει το *Red Alert™ 2* στο σύστημά σας.

Αυτόματη εκτέλεση (Autoplay) στα Windows™ 95/98/2000/Me/Nt

1. Τοποθετήστε το δίσκο CD του *Yuri's Revenge* στη μονάδα CD-ROM και κάντε κλικ στο INSTALL (Εγκατάσταση).
2. Κάντε κλικ στο NEXT (Επόμενο) και διαβάστε τη συμφωνία παραχώρησης αδείας. Όταν τελειώσετε, κάντε κλικ στο πλαίσιο ελέγχου για να συμφωνήσετε ή κάντε κλικ στο CANCEL (Ακύρωση) για να βγείτε.
3. Πληκτρολογήστε τον σειριακό αριθμό που στο οπισθόφυλλο του βιβλίου οδηγιών του *Yuri's Revenge* και κατόπιν κάντε κλικ στο NEXT για να συνεχίσετε.
4. Ακολουθήστε τα μηνύματα προτροπής για να ολοκληρώσετε την εγκατάσταση.

Μη αυτόματη εγκατάσταση στα Windows™ 95/98/2000/Me/Nt

1. Τοποθετήστε το δίσκο CD του *Yuri's Revenge* στη μονάδα CD-ROM.
2. Κάντε κλικ στο κουμπί START (Εκκίνηση) και επιλέξτε RUN... (Εκτέλεση...) από το μενού.
3. Επιλέξτε BROWSE (Αναζήτηση) και εντοπίστε τη μονάδα CD-ROM.
4. Κάντε διπλό κλικ στο αρχείο Setup.exe. Αυτό ενδέχεται να εμφανίζεται ως Setup σε ορισμένα συστήματα, αλλά μπροστά από αυτό εμφανίζεται πάντοτε ένα εικονίδιο CD.
5. Κάντε κλικ στο OK για να συνεχίσετε.
6. Ακολουθήστε τις διαδικασίες που περιγράφονται παραπάνω στην ενότητα Autoplay, ξεκινώντας από το βήμα 2.

Απεγκατάσταση

1. Κάντε κλικ στο START και κατόπιν επιλέξτε **Programs > Westwood > Yuri's Revenge > Yuri's Revenge Uninstall** (Προγράμματα > Westwood > Yuri's Revenge > Απεγκατάσταση του Yuri's Revenge).
2. Ακολουθήστε τις οδηγίες επί της οθόνης για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία απεγκατάστασης.

Απεγκατάσταση μέσω της λειτουργίας Αυτόματης Εκτέλεσης

1. Τοποθετήστε το δίσκο CD του *Yuri's Revenge* στη μονάδα CD-ROM.
2. Όταν εμφανιστεί το παράθυρο AutoPlay, κάντε κλικ στο UNINSTALL.
3. Ακολουθήστε τις οδηγίες επί της οθόνης για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία απεγκατάστασης.

Τακτική Ενημέρωση: Νέοι Τρόποι Λειτουργίας Παιχνιδιού

Στο παιχνίδι *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* έχουν προστεθεί αρκετές νέες επιλογές παιχνιδιού για πολλούς παίκτες.

Westwood Online

Quick Match (Γρήγορος Αγώνας)

Ο Γρήγορος Αγώνας παραμένει στην ουσία αμετάβλητος. Ωστόσο, οι Γρήγοροι Αγώνες είναι πλέον ο μόνος τρόπος να κερδίσετε πόντους και να ανεβείτε στην κατάταξη της Westwood Online. Προσθέσαμε επίσης τη δυνατότητα να παίζετε σε οποιαδήποτε ανάλυση οθόνης θέλετε.

Quick Co-op (Γρήγορος Αγώνας Συνεργασίας)

Αυτή η νέα επιλογή σας επιτρέπει να σχηματίσετε ομάδα μαζί με κάποιον άλλο παίκτη και να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας ενάντια στην τεχνητή νοημοσύνη (AI) του υπολογιστή. Εσείς και ο συμπαίκτης σας θα πολεμήσετε ενάντια σε δύο αντιπάλους που ελέγχονται από τον υπολογιστή, πάνω σε χάρτη με τυχαίες ρυθμίσεις.

Custom Match (Προσαρμοσμένος Αγώνας)

Τώρα μπορείτε να καλείτε (Page) άλλους χρήστες, κάνοντας κλικ στο κουμπί PAGE. Με αυτό θα εμφανιστεί μία νέα οθόνη. Πληκτρολογήστε το όνομα του ατόμου που θέλετε να καλέσετε στο επάνω πλαίσιο και το κείμενο που θέλετε να στείλετε στο κάτω πλαίσιο. Η συνομιλία σας θα εμφανιστεί στη μεγάλη περιοχή στη μέση της οθόνης. Κάνοντας κλικ στο κουμπί PAGE BUDDY (Κλήση Φίλου) που βρίσκεται κάτω αριστερά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη Buddy List (Λίστα Φίλων) για να επιλέξετε εκείνον στον οποίο θέλετε να μιλήσετε.

Νέες Επιλογές Παιχνιδιού σε Δίκτυο

Team Alliance (Ομαδική Συμμαχία)

Ένα νέο στυλ παιχνιδιού για Πολλούς Παίκτες προστέθηκε στον κατάλογο των ήδη διαθέσιμων. Το παιχνίδι Ομαδικής Συμμαχίας χρησιμοποιεί χωριστούς χάρτες, ειδικά σχεδιασμένους για ομαδικά παιχνίδια. Οι θέσεις εκκίνησης κάθε πλευράς βρίσκονται πολύ κοντά η μία στην άλλη, πράγμα που επιτρέπει στους συμμαχούς να αρχίσουν σε μικρή απόσταση μεταξύ τους.

Μπορείτε πλέον να ταξινομήσετε τα διαθέσιμα παιχνίδια στη Westwood Online με βάση τις διάφορες κεφαλίδες στήλης, συμπεριλαμβανομένων των στηλών Type (Τύπος) παιχνιδιού, Password (Κωδικός Πρόσβασης), Resolution (Ανάλυση), Game Name (Όνομα Παιχνιδιού), Ping, Player Name (Όνομα Παικτη), Clan (Φατρία) και Rank (Βαθμίδα/ Τάξη). Με αυτό τον τρόπο θα βρίσκετε ευκολότερα κάποιο συγκεκριμένο παιχνίδι ή κάποιο παιχνίδι που ταιριάζει στις προτιμήσεις σας.

Το κουμπί COMMUNITY (Κοινότητα) στην οθόνη της Westwood Online σας δίνει τη δυνατότητα να συνδέσετε απευθείας στην Κοινότητα του *Command & Conquer Red Alert 2*.

Η Westwood Online κατατάσσει τους παίκτες που χρησιμοποιούν την ηλεκτρονική τοποθεσία για να συναντούν και να αναμετρώνται με άλλους παίκτες. Για την κατάταξη των παικτών στις θέσεις/ βαθμίδες του πρωταθλήματος χρησιμοποιούνται μόνον τα αποτελέσματα των παιχνιδιών Γρήγορου Αγώνα.

Η Westwood Online διαθέτει Badges of Honor (Τιμητικές Πλακέτες) για ιδιαίτερα επιτεύγματα/επιδόσεις. Θα κερδίσετε τις πλακέτες αυτές εφόσον ολοκληρώσετε όλες τις εκστρατείες συνεργασίας και καταγαμίτε στους 1.000 πρώτους παίκτες οποιουδήποτε μήνα ή προαχθείτε σε ανώτερες βαθμίδες/ θέσεις.

Τακτική Ενημέρωση: Αλλαγές Παιχνιδιού

Υπάρχουν ορισμένες διαφορές ανάμεσα στο *Command & Conquer Red Alert 2* και το *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*. Εκτός από τα διάφορα διορθωτικά προγράμματα (patches) που έχουν εκδοθεί για το *Command & Conquer Red Alert 2*, υπάρχουν κάποιες πρόσθετες αλλαγές σε αυτή την αναβάθμιση.

1. Στην καρτέλα Επιλογές από το Main Menu (Κεντρικό Μενού), η αλλαγή της ανάλυσης της οθόνης του παιχνιδιού δεν επηρεάζει πλέον την ανάλυση της οθόνης των μενού. Τα μενού εμφανίζονται πάντοτε με ανάλυση 800x600. Οι αλλαγές στην ανάλυση εφαρμόζονται μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι.
2. Στα παιχνίδια για πολλούς παίκτες, όταν βρίσκεστε σε Observer Mode (Τρόπος Λειτουργίας Παρατηρητή), μπορείτε πλέον να βλέπετε τα στατιστικά στοιχεία των παικτών που παίρνουν μέρος στη μάχη.
3. Στα παιχνίδια μέσω Westwood Online ή τοπικού δικτύου (Local Area Network), μπορείτε πλέον να επιλέγετε τη θέση εκκίνησης. Μπορείτε επίσης να συμμαχείτε με άλλους παίκτες προτού αρχίσει η μάχη.
4. Ο Γρήγορος Αγώνας μέσω Westwood Online σας δίνει την ευκαιρία να συναντήσετε και να παίξετε εναντίον άλλων παικτών. Επιλέξτε QUICK MATCH στη Westwood Online. Η λειτουργία αυτή επιχειρεί να δημιουργήσει συνδυασμούς παικτών με παρόμοια κατάταξη, παρόμοιο χρόνο απόκρισης (τον λανθάνοντα χρόνο σύνδεσης με άλλους παίκτες στο Διαδίκτυο), θέση, ρύθμιση ανάλυσης και προδιαγραφές συστήματος.
5. Οι επίσημοι χάρτες που έχουν τροποποιηθεί δεν μεταφέρονται μέσω παιχνιδιών στο Διαδίκτυο.
6. Εάν ένας παίκτης αποσυνδεθεί τρεις φορές κατά τη διάρκεια κάποιου παιχνιδιού, για περισσότερο από 25 δευτερόλεπτα κάθε φορά, το παιχνίδι τερματίζεται και η νίκη αποδίδεται στον παίκτη που παρέμεινε συνδεδεμένος μετά την τρίτη αποσύνδεση.
7. Δεν χρειάζεται πλέον να τοποθετείτε τις τραυματισμένες μονάδες του πεζικού σας μέσα στα κτίρια Hospital Tech (Νοσοκομειακής Τεχνολογίας) για να θεραπευτούν. Όταν καταλαμβάνετε ένα Νοσοκομείο με κάποιον Μηχανικό, όλες οι μονάδες του πεζικού σας αρχίζουν αυτόματα να θεραπεύονται, ανεξάρτητα από τη θέση τους πάνω στο χάρτη.
8. Όλες οι μονάδες ηρώων, όπως η Τάνυα, ο Μπόρις και ο Πρωτεύων Γιούρι είναι απρόσβλητες στον τηλεπαθητικό έλεγχο και δεν συνθλίβονται από οχήματα, με εξαίρεση μια νέα ειδική μονάδα, το Συμμαχικό Φρουρίο Μάχης (δείτε την ενότητα για τις νέες Συμμαχικές μονάδες).
9. Οι παίκτες μπορούν να διαθέτουν μία μόνο μονάδα ήρωα (Τάνυα, Μπόρις, Πρωτεύων Γιούρι) κάθε φορά.
10. Οι μονάδες που τοποθετούνται σε κάποιο κτίριο ως φρουρά αποκτούν πλέον ανώτερα επίπεδα πολεμικής εμπειρίας. Γίνονται βετεράνοι ενώ βρίσκονται μέσα στο κτίριο και εκμεταλλεύονται τα πλεονεκτήματα της πολεμικής εμπειρίας κατά τη διάρκεια της φρούρησης. Εσείς ωστόσο ενημερώνεστε για την προαγωγή τους μόνον όταν βγουν ή αναγκαστούν να εγκαταλείψουν το κτίριο.
11. Εάν υπάρχουν τείχη ή άλλα κτίρια που φράζουν την έξοδο ενός Στρατώνα, δεν δημιουργείται καμία μονάδα, ακόμη και αν ο ιδιοκτήτης διαθέτει Δεξαμενές Κλωνοποίησης. Το κόστος της μονάδας επιστρέφεται στον παίκτη.
12. Μπορείτε πλέον να βλέπετε πόσες εχθρικές μονάδες υπάρχουν μέσα σε ένα

φρουρούμενο κτίριο. Αν μετακινήσετε το δείκτη πάνω από ένα κτίριο που φρουρείται από τον εχθρό, θα εμφανιστεί τόσο ο μέγιστος διαθέσιμος χώρος μέσα στην κατασκευή και ο αριθμός των μονάδων που βρίσκονται μέσα εκείνη τη στιγμή.

13. Ένα IFV που περιέχει έναν Χρονο-Λεγεωνάριο δεν χάνει πλέον το στόχο του όταν επιλέγετε εχθρό που βρίσκεται σε απόσταση μεγαλύτερη από την εμβέλειά του. Η μονάδα κινείται εντός της εμβέλειας και πυροβολεί χωρίς να χάνει το επίκεντρο.
14. Καμία άλλη μονάδα πεζικού, εκτός από τις μονάδες με εκρηκτικά, δεν μπορεί να ανατινάξει κτίρια όταν ενώνεται σε κάποιο σημείο πορείας στο αρχηγείο της Τάνυα. Καμία μονάδα δεν μπορεί να ενσωματωθεί σε σχέδια κατά τον Τρόπο Λειτουργίας Σχεδιασμού.
15. Η Τάνυα δεν μπορεί πλέον να πυροβολεί οχήματα με το όπλο της. Όταν η Τάνυα στοχεύει κάποιο όχημα, τοποθετεί μια γόμωση C4 πάνω στο όχημα και το πυροδοτεί, όπως ακριβώς κάνει και ενάντια στα κτίρια.
16. Αν στείλετε έναν Κατάσκοπο σε κάποιο Συμμαχικό Πολεμικό Εργαστήριο, σας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσετε Χρονο-Κομάντο. Αν στείλετε έναν Κατάσκοπο σε κάποιο Σοβιετικό Πολεμικό Εργαστήριο, έχετε αποκτάτε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε Χρονο-Ιβάν. Βάζοντας έναν Κατάσκοπο μέσα σ' ένα Πολεμικό Εργαστήριο του Γιούρι, αποκτάτε τη δυνατότητα παραγωγής Τηλεπαθητικών Κομάντο.
17. Οι SEALS του Πολεμικού Ναυτικού αποτελούν πλέον επίσημη Συμμαχική μονάδα και μέρος του μόνιμου οπλοστασίου των Συμμάχων.
18. Επειδή αυτά αποτελούν πλέον μέρος του στρατού και του οπλοστασίου του Γιούρι, οι παίκτες των Σοβιετικών δεν διαθέτουν πια το Τηλεπαθητικό Ραντάρ, τις Δεξαμενές Κλωνοποίησης, τον Κλώνο Γιούρι ή τα κτίρια και τις μονάδες του Πρωτεύοντος Γιούρι. Για τις αντικαταστάσεις στο οπλοστάσιο των Σοβιετικών, δείτε την ενότητα σχετικά με τις νέες μονάδες και κτίρια.
19. Οι Δεξαμενές Κλωνοποίησης δεν επιτρέπουν πλέον την ανακύκλωση των μονάδων του πεζικού. Επίσης, οι μονάδες υπό νοητικό έλεγχο δεν μπορούν πλέον να σταλούν στις Δεξαμενές Κλωνοποίησης για να παραχθούν νέοι τύποι μονάδων πεζικού. Οι Δεξαμενές Κλωνοποίησης παράγουν πλέον μόνον αντίγραφα των μονάδων του πεζικού.
20. Όλες οι Τηλεπαθητικές μονάδες και κτίρια μπορούν να αναγνωρίσουν έναν Κατάσκοπο των Συμμάχων, παρά τη μεταμφίεσή του.

Τακτική Ενημέρωση: Νέες Μονάδες και Κτίρια

Νέα Τεχνολογικά Κτίρια

Στο παιχνίδι *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* έχουν προστεθεί τρία νέα Τεχνολογικά κτίρια. Καθένα έχει μια δική του, αποκλειστική ικανότητα και αξίζει τον κόπο να το καταλάβετε. Επιπλέον, κάθε πλευρά διαθέτει ένα ισχυρό αμυντικό σύστημα που ενεργοποιείται μόλις κατασκευαστεί και τοποθετηθεί ένα Πολεμικό Εργαστήριο.

Civilian Power Plant (Πολιτικό Εργοστάσιο Παραγωγής Ενέργειας)

Τα Πολιτικά Εργοστάσια Παραγωγής Ενέργειας είναι παρόμοια με τα Εργοστάσια Παραγωγής Ενέργειας που δημιουργεί καθένας από τους τρεις στρατούς. Εάν καταλάβετε ένα εργοστάσιο με έναν Μηχανικό, θα αυξηθεί σημαντικά η ενέργεια που παράγετε.

Machine Shop (Μηχανουργείο)

Όταν ένας Μηχανικός καταλάβει το κτίριο αυτό, αρχίζει αυτόματα η επισκευή όλων των κατεστραμμένων οχημάτων σας, ανεξάρτητα από τη θέση τους πάνω στο χάρτη.

Secret Tech Lab (Μυστικό Τεχνολογικό Εργαστήριο)

Εάν καταλάβετε αυτό το τεχνολογικό κτίριο με έναν Μηχανικό, θα αποκτήσετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε μία ειδική μονάδα, την οποία δεν θα μπορούσατε να κατασκευάσετε υπό κανονικές συνθήκες. Μπορεί να έχετε την ευκαιρία να κατασκευάσετε Συμμαχικές και Σοβιετικές μονάδες ή ακόμη και μονάδες Γιούρι, ανεξάρτητα από το στρατό που διοικείτε.

Force Shield (Ασπίδα Ενέργειας)

Κάθε στρατός διαθέτει τώρα ένα πρόσθετο αμυντικό σύστημα που ονομάζεται Ασπίδα Ενέργειας. Η συσκευή αυτή αρχίζει να φορτίζεται μόλις τοποθετήσετε το Πολεμικό Εργαστήριό σας. Μόλις φορτίσει, η Ασπίδα Ενέργειας μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε φιλικό κτίριο ή ομάδα κτιρίων, συμπεριλαμβανομένων των κτιρίων κάποιου συμμάχου. Όταν χρησιμοποιείται η Ασπίδα Ενέργειας, τα επιλεγμένα κτίρια γίνονται εντελώς άτρωτα σε οποιαδήποτε ζημιά, ακόμη και από επιθέσεις υπερ-όπλων. Ωστόσο, η χρήση αυτής της συσκευής απαιτεί τόση ισχύ ώστε το κτίριο παραγωγής ενέργειας που διαθέτετε θα αντιμετωπίσει δυσκολίες. Όταν θέτετε σε λειτουργία την Ασπίδα Ενέργειας, η βάση σας θα μείνει χωρίς ενέργεια για μικρό χρονικό διάστημα.

Spies (Κατάσκοποι)

Οι Συμμαχικοί Κατάσκοποι είναι μονάδες αόρατης κάλυψης που χρησιμοποιούνται από τους Συμμάχους για να έχουν το προβάδισμα έναντι των εχθρών τους. Οι Κατάσκοποι μπορούν να μπαίνουν μέσα σε εχθρικά κτίρια όπως και οι Μηχανικοί. Σε αντίθεση όμως με τους Μηχανικούς, οι Κατάσκοποι δεν καταλαμβάνουν κτίρια. Αντίθετα, η δράση τους εξαρτάται από το κτίριο στο οποίο μπαίνουν.

Εάν ένας Κατάσκοπος μπει σε...

εχθρικό Barracks (Στρατώννα), κερδίζετε πεζικό με βαθμό βετεράνου

εχθρικό War Factory (Πολεμικό Εργοστάσιο), κερδίζετε οχήματα με βαθμό βετεράνου

εχθρικό κτίριο Power (Ενέργειας), η εχθρική παραγωγή ενέργειας διακόπτεται προσωρινά

εχθρικό Radar (Ραντάρ), επανατοποθετείτε το πέπλο

εχθρικό Refinery (Διυλιστήριο), κλέβετε τα μισά χρήματα του στόχου

εχθρικό Super Weapon (Υπερ-όπλο), μηδενίζετε το χρονόμετρο του όπλου






















































εχθρικό Συμμαχικό Πολεμικό Εργαστήριο, κερδίζετε τη δυνατότητα παραγωγής Χρονο-Κομάντο

εχθρικό Σοβιετικό Πολεμικό Εργαστήριο, κερδίζετε τη δυνατότητα παραγωγής Χρονο-Ιβάν

εχθρικό Πολεμικό Εργαστήριο Γιούρι, κερδίζετε τη δυνατότητα παραγωγής Τηλεπαθητικών Κομάντο

Νέες Συμμαχικές Μονάδες και Κτίρια

Οι Σύμμαχοι έχουν κερδίσει αρκετές νέες, αποκλειστικές μονάδες που αυξάνουν την ικανότητά τους να αποκρούουν τόσο τις δυνάμεις των Σοβιετικών όσο και τους διαβολικούς υπηρέτες του Γιούρι. Έχουν επίσης αποκτήσει ένα κτίριο ειδικά σχεδιασμένο για να αποκρούει την ικανότητα νοητικού ελέγχου που διαθέτει ο Γιούρι.

	→				
Στρατώνες		Οπλίτης GI	Μηχανικός	Σκύλος Επίθεσης	Φρουρός GI
	+		→		
Στρατώνες		Αρχηγ. Πολ. Αερ.		Ειδικός Πυρ.	SEAL
	+		→		
Στρατώνες		Πολεμ. Εργαστ.		Κατάσκοπος	Τάνια
	→				
Πολεμ. Εργαστ.		Χρονοσβάρκ.	Άρμα Grizzly	IFV	Γεράκι της Νύχτας
	+		→		
Πολεμ. Εργαστ.		Συμμετοχή		Συμμαχικό MCV	
	+		→		
Πολεμ. Εργαστ.		Έλεγχ. Ρομπότ		Άρμα Ρομπότ	
	+		→		
Πολεμ. Εργαστ.		Πολεμ. Εργαστ.		Πρακτικό Άρμα	Άρμα Μπράζ
	→				
Αρχ. Πολεμ. Αεραστ.		Hammer			
	+		→		
Ναυπηγείο		Αρχ. Πολεμ. Αεραστ.		Καταδ. Αγίας	
	→				
Ναυπηγείο		Αντιροβιό		Αμύβιο Μεταγωγικό	
	+		→		
Ναυπηγείο		Πολεμ. Εργαστ.		Δελφίν	Αεροπλανοφόρο
Ειδικές Μονάδες Χωρών					
Αμερική		Γερμανία		Βρετανία	
	→		+		→
Αρχ. Πολεμ. Αεραστ.		Αλεξάντριους Κορά		Πολεμ. Εργαστ.	
	→		→		
Αρχ. Πολεμ. Αεραστ.		Μαύρος Αετός		Αρχ. Πολεμ. Αεραστ.	
	+		→		
Αρχ. Πολεμ. Αεραστ.		Μαύρος Αετός		Αρχ. Πολεμ. Αεραστ.	
	+		→		
Στρατώνες		Αρχ. Πολεμ. Αεραστ.		Ελευθερός Σκοπευτής	

Guardian GI (Φρουρός GI)

Όπως και ο κανονικός GI, ο Φρουρός GI πυροβολεί με το βαρύ πολυβόλο του από όρθια θέση. Όταν ο Φρουρός GI αναπτύσσεται, δεν είναι δυνατόν να συνθλιβεί από οχήματα και μετατρέπεται σε ένα πανίσχυρο αντιαρματικό όπλο, αποτελεσματικό ενάντια σε οχήματα και αεροσκάφη. Οι Φρουροί GI δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη φρούρηση κτιρίων.

Navy SEAL (SEAL Πολεμικού Ναυτικού)

Οι μονάδες SEAL είναι εξοπλισμένες με πολυβόλο υψηλής ισχύος, εξαιρετικά χρήσιμες ενάντια στο εχθρικό πεζικό και μπορούν επίσης να αμύνονται ενάντια σε οχήματα. Όπως και η Τάνυα, οι SEAL χρησιμοποιούν εκρηκτικά C4 για να ανατινάσσουν εχθρικά κτίρια.

Robot Tank (Άρμα Ρομπότ)

Το κύριο πλεονέκτημα του Άρματος Ρομπότ είναι το ότι δεν μπορεί να ελεγχθεί τηλεπαθητικά, αφού δεν έχει οδηγό. Τα Άρματα Ρομπότ αιωρούνται, πράγμα που τους επιτρέπει να περνούν πάνω από νερό. Η δυνατότητα παραγωγής Αρμάτων Ρομπότ απαιτεί την κατασκευή ενός Κέντρου Ελέγχου Ρομπότ. Αυτά παύουν να λειτουργούν όταν έχουν χαμηλή ή καθόλου ισχύ.



Μπόρις

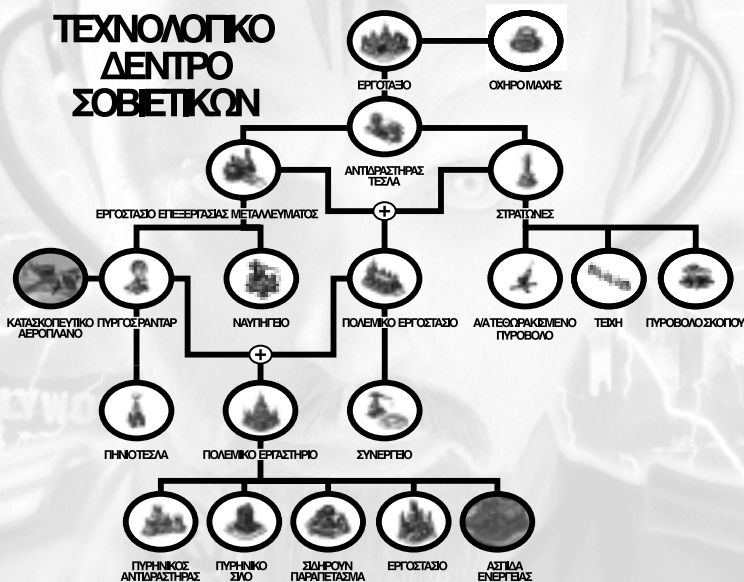
Ο Μπόρις είναι εξαιρετικά αποτελεσματικός εναντίον του πεζικού, χάρη στον ταχύ ρυθμό βολής του. Αντί να χρησιμοποιεί εκρηκτικά C4 για να εξαφανίζει τα κτίρια, ο Μπόρις μπορεί να ζητήσει από μια μοίρα μαχητικών MiG να βομβαρδίσει το κτίριο που στοχεύει με τη συσκευή κατάδειξης λέιζερ.

Siege Chopper (Πολιορκητικό Ελικόπτερο)

Με τη δημιουργία του Πολιορκητικού Ελικοπτέρου, οι Σοβιετικοί έχουν πλέον τη δυνατότητα ταχείας κρούσης από αέρος. Όταν το Πολιορκητικό Ελικόπτερο πετά, είναι ευκίνητο και αποτελεσματικό κατά των εχθρικών μονάδων πεζικού. Όταν αναπτύσσεται, προσγειώνεται και αποκαλύπτει ένα πανίσχυρο όπλο ικανό να καταστρέφει γρήγορα κτίρια και στάσιμους στόχους από μεγάλη απόσταση.

Spy Plane (Κατασκοπευτικό Αεροπλάνο)

Όταν οι Σοβιετικοί τοποθετούν ένα Ραντάρ, αρχίζουν αμέσως την ανάπτυξη του νέου Κατασκοπευτικού Αεροπλάνου τους. Όταν το Κατασκοπευτικό Αεροπλάνο είναι πλήρως φορτισμένο, μπορεί να αναπτυχθεί οπουδήποτε πάνω στο χάρτη. Καθώς περνά πάνω από την περιοχή-στόχο, απομακρύνει το πέπλο και επιτρέπει στους Σοβιετικούς να βλέπουν νέες περιοχές του χάρτη.



Battle Bunker (Οχυρό Μάχης)

Αυτό το νέο αμυντικό κτίριο δεν διαθέτει δική του άμυνα, αλλά μπορεί να επανδρωθεί από Κληρωτούς που παρέχουν τρομακτική ισχύ πυρός. Όταν οι Κληρωτοί τοποθετούνται μέσα σ' ένα Οχυρό Μάχης, αυτό λειτουργεί ακριβώς όπως ένα κτίριο υπό φρούρηση. Επειδή πρόκειται για κτίριο των Σοβιετικών, το Οχυρό Μάχης μπορεί να επισκευαστεί όταν υφίσταται ζημιές.

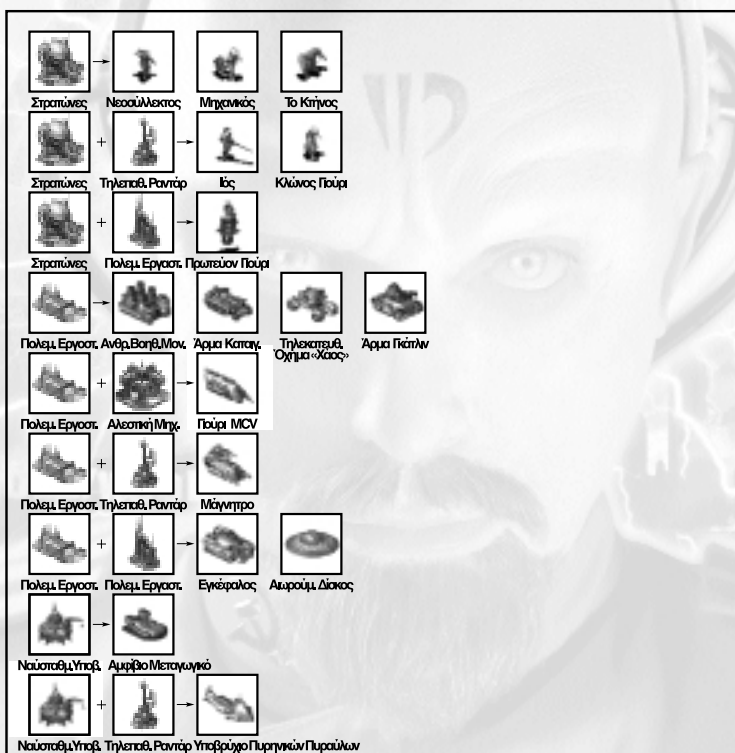
Industrial Plant (Εργοστάσιο)

Μόλις χτιστεί και τοποθετηθεί, το κτίριο αυτό μειώνει σημαντικά το κόστος όλων των οχημάτων. Επιπλέον, το Εργοστάσιο μειώνει αντίστοιχα το χρόνο κατασκευής αυτών των μονάδων.

Ο Στρατός του Γιούρι

Στα παιχνίδια για έναν παίκτη θα αντιμετωπίζετε συνήθως τις δυνάμεις του Γιούρι. Στα παιχνίδια για πολλούς παίκτες, η πλευρά του Γιούρι μπορεί να επιλεγεί από όποιον το θέλει. Ο Γιούρι πήρε μαζί του μερικές Σοβιετικές μονάδες και κτίρια, όταν αυτομόλησε. Έχει βελτιώσει πολλά από αυτά, προσθέτοντας νέες λειτουργίες και μεγαλύτερη ισχύ, και έχει προσθέσει στο οπλοστάσιό του πολλά νέα κτίρια, τύπους πεζικού και οχήματα. Αυτά παρέχουν στον Γιούρι ποικίλες, πανίσχυρες και αποκλειστικές δυνάμεις.

Οι μονάδες του Γιούρι



Οι μονάδες του Γιούρι είναι ένας συνδυασμός δύναμης, φινέτσας και πονηριάς. Χρησιμοποιώντας την τηλεπαθητική και τη γενετική τεχνολογία, ο παίκτης του Γιούρι μπορεί γρήγορα να αποκτήσει τεχνολογίες του εχθρού και ακόμη να πειθαναγκάσει τους πολίτες και τα άγρια ζώα να υπηρετήσουν τους σκοπούς του.

Initiate (Νεοσύλληκτος)

Οι Νεοσύλληκτοι αποτελούν τη βασική μονάδα πεζικού στο στρατό του Γιούρι και χρησιμοποιούν τη νοητική τους δύναμη ως όπλο. Οι Νεοσύλληκτοι μπορούν να φρουρούν πολιτικά κτίρια, όπως οι Στρατιώτες και οι Κληρωτοί.

Μηχανικός

Οι Μηχανικοί του Γιούρι είναι ακριβώς ίδιοι με τους αντίστοιχους των συμμαχικών και των σοβιετικών στρατευμάτων.

Brute (Το Κτήνος)

Η αντιαρματική μονάδα πεζικού του Γιούρι είναι το «Κτήνος», ένα τερατούργημα της γενετικής μηχανικής που έχει σχεδιαστεί για να συντρίβει οτιδήποτε βρεθεί στο διάβα της. Οι Σκύλοι αποφεύγουν τα Κτήνη και δεν τους επιτίθενται.

Virus (Ιός)

Θανατηφόρα μονάδα πεζικού, εξοπλισμένη με πυροβόλα μεγάλου βεληνεκούς και ικανή να εξολοθρεύσει οποιαδήποτε μονάδα πεζικού με μία μόνο βολή. Το χειρότερο είναι ότι το θύμα σκοτώνεται όχι από σφαίρα αλλά από μία δραστική τοξίνη που αφήνει ένα επικίνδυνο κατάλοιπο, το οποίο προκαλεί ζημιά στις μονάδες πεζικού που θα έχουν την ατυχία να περάσουν μέσα από το δηλητηριώδες νέφος που αφήνουν τα θύματα του Ιού.

Κλώνος Γιούρι

Η μονάδα αυτή είναι μεν απροστάτευτη με την παραδοσιακή έννοια, αλλά διαθέτει έναν πανίσχυρο μεταλλαγμένο εγκέφαλο που της επιτρέπει να αναλαμβάνει τον έλεγχο οποιασδήποτε σχεδόν εχθρικής μονάδας. Οι Ανθρακωρύχοι, οι Σκύλοι Επίθεσης, οι Εγκέφαλοι, οι Κλώνοι Γιούρι, οι ηρωικές μονάδες και όλες οι ιπτάμενες μονάδες είναι απρόσβλητες από τη δύναμη του Κλώνου Γιούρι, όμως όλες οι υπόλοιπες μπορούν να κυριευτούν από αυτή τη μονάδα και να προστεθούν στην πολεμική δύναμη του Γιούρι. Όταν αντιμετωπίζει πολλές μονάδες πεζικού, ο Κλώνος Γιούρι μπορεί να αναπτυχθεί και να προκαλέσει ένα τεράστιο Psi Wave (Τηλεπαθητικό Κύμα) που καταστρέφει και σκοτώνει τις κοντινές μονάδες πεζικού. Η μονάδα αυτή είναι πανομοιότυπη με τον Κλώνο Γιούρι που κατείχε ο σοβιετικός στρατός στο παιχνίδι *Command & Conquer Red Alert 2*.

Yuri Prime (Πρωτεύων Γιούρι)

Η απάντηση του Γιούρι στις μονάδες Τάνυα και Μπόρις είναι ο ίδιος ο Γιούρι. Καθισμένος μέσα σ' ένα ογκώδες ιπτάμενο άρμα, ο Πρωτεύων Γιούρι συνιστά μία πολύ πιο ισχυρή και θανατηφόρο έκδοση του Κλώνου Γιούρι. Όπως και οι άλλοι ήρωες, ο Πρωτεύων Γιούρι δεν μπορεί να συνθλιβεί από οχήματα, αναγεννιέται αυτόματα και δεν προσβάλλεται από τον νοητικό έλεγχο. Αντίστοιχα με τους κλώνους του, ο Πρωτεύων Γιούρι έχει την ικανότητα να ελέγχει τα περισσότερα οχήματα και τις εχθρικές μονάδες πεζικού, καθώς και τα περισσότερα εχθρικά κτίρια, στρέφοντας ακόμα και την εχθρική άμυνα στις σκοτεινές επιθυμίες του. Επιπλέον, ο Γιούρι είναι εξοπλισμένος με μία βελτιωμένη επίθεση Τηλεπαθητικού Κύματος που σκοτώνει ακαριαία μονάδες πεζικού που βρίσκονται εντός του πεδίου δράσης του και προκαλεί ζημιές στις μονάδες που βρίσκονται εκτός της άμεσης ακτίνας έκρηξης. Ο Πρωτεύων Γιούρι ελέγχει καλύτερα αυτή την ενέργεια σε σύγκριση με τους κλώνους του, αφού δεν καταστρέφει τις συμμαχικές του μονάδες όταν χρησιμοποιεί την επίθεση Τηλεπαθητικού Κύματος.

Lasher Tank (Άρμα Καταιγισμού)

Το Άρμα Καταιγισμού είναι η βασική τεθωρακισμένη μονάδα του Γιούρι, παρόμοια με το Άρμα Γκρίζλυ των Συμμάχων και το Άρμα «Ρινόκερος» των Σοβιετικών. Όπως και οι αντίστοιχες μονάδες, είναι σχεδιασμένο για να επιτίθεται και να αμύνεται στα τεθωρακισμένα του εχθρού.

Chaos Drone (Τηλεκατευθυνόμενο Όχημα «Χάος»)

Σε ανάπτυξη, αυτό το μικρό όχημα απελευθερώνει νέφη παραισθησιολόγων τοξινών που εξαριζώνουν τους εχθρούς. Η δύναμη κρούσης των εξαριζωμένων μονάδων μεγεθύνεται σε σημαντικό βαθμό και στοχεύουν αυτόματα εναντίον φιλικών στρατευμάτων πριν επιτεθούν στα εχθρικά.

Gattling Tank (Άρμα Γκάτλιν)

Όπως ο Σύμμαχοι διαθέτουν Πρισματική τεχνολογία και οι Σοβιετικοί χρησιμοποιούν αντικείμενα Τέσλα, οι μηχανικοί του Γιούρι ανέπτυξαν τα όπλα Γκάτλιν. Το Άρμα Γκάτλιν είναι εξοπλισμένο με διπλά πολυβόλα διαμετρήματος 12,7 χιλιοστών που περιστρέφονται γρήγορα, βιάλλοντας ριπές από θανατηφόρες σφαίρες που διαλύουν τόσο μονάδες του πεζικού όσο και ιπτάμενες μονάδες μέσα σε λίγες στιγμές. Ένα μοναδικό χαρακτηριστικό αυτών των όπλων είναι ότι όσο περισσότερο χρόνο πυροβολούν, τόσο γρηγορότερα περιστρέφονται οι κάννες και τόσο μεγαλύτερη ζημιά προκαλούν τα όπλα. Για τον λόγο αυτό, τα Άρματα Γκάτλιν είναι πιο χρήσιμα σε παρατεταμένες μάχες.

MCV (Κινητό Όχημα Κατασκευών)

Το MCV του Γιούρι είναι πανομοιότυπο με εκείνο που έχουν οι Σύμμαχοι και οι Σοβιετικοί, με τη μόνη διαφορά ότι, όταν αναπτύσσεται, δημιουργεί το Εργοτάξιο του Γιούρι.

Magnetron (Μάγνητρο)

Ένα μοναδικό όπλο που, όταν αναπτύσσεται εναντίον οχημάτων, εξαπολύει μια ισχυρή μαγνητική δύναμη που ανυψώνει το εχθρικό όχημα και το τραβά προς τις δυνάμεις του Γιούρι, όπου μπορεί να υποστεί νοητικό έλεγχο με ασφάλεια. Επιπλέον, το Μάγνητρο μπορεί να επιφέρει σημαντικές ζημιές σε κτίρια με μια μαγνητική ακτίνα υψηλής έντασης. Το βασικό μειονέκτημα του Μάγνητρου αποτελεί το γεγονός ότι είναι ουσιαστικά ανυπεράσπιστο στο εχθρικό πεζικό, καθώς δεν διαθέτει κανένα αποτελεσματικό όπλο εναντίον του και κανέναν τρόπο να το τραβήξει πιο κοντά.

Master Mind (Εγκέφαλος)

Το όχημα «Εγκέφαλος» είναι άλλη μία προέκταση της τεχνολογίας νοητικού ελέγχου του Γιούρι και έχει την ικανότητα να ελέγχει νοητικά και με ασφάλεια μεγάλο αριθμό εχθρικών μονάδων συγχρόνως. Παρόλ' αυτά, του είναι αδύνατον να μην ασκήσει νοητικό σε επιπλέον εχθρικές μονάδες. Αν υπερβεί το όριο του, παθαίνει βλάβη και αυτοκαταστρέφεται απελευθερώνοντας όλες τις μονάδες που είχε συλλάβει.

Floating Disc (Αιωρούμενος Δίσκος)

Ο Αιωρούμενος Δίσκος είναι μια επιδέξια μονάδα που μπορεί να προκαλέσει μεγάλη σύγχυση σε οποιαδήποτε εχθρική βάση. Το μικρό λείζερ που διαθέτει είναι αποτελεσματικό εναντίον του πεζικού, στο οποίο περιλαμβάνονται οι Ειδικοί Πυραύλων των Συμμάχων, και μπορεί επίσης να προκαλέσει ζημιές τόσο σε οχήματα όσο και σε κτίρια. Το σημαντικότερο είναι ότι, εάν τοποθετηθεί πάνω από εχθρικό Εργοστάσιο Παραγωγής Ενέργειας, ο Αιωρούμενος Δίσκος διακόπτει αμέσως την παροχή ενέργειας σε όλη τη βάση. Οι Αιωρούμενοι Δίσκοι μπορούν επίσης να τοποθετηθούν πάνω από εχθρικά Εργοστάσια Επεξεργασίας, απορροφώντας χρήματα που θα τροφοδοτήσουν την πολεμική μηχανή του Γιούρι. Εάν ένας Αιωρούμενος Δίσκος τοποθετηθεί πάνω από αμυντικό κτίριο που χρειάζεται ενέργεια, στην ουσία σταματά τη λειτουργία του κτιρίου αυτού.

Amphibious Transport (Αμφίβιο Μεταγωγικό)

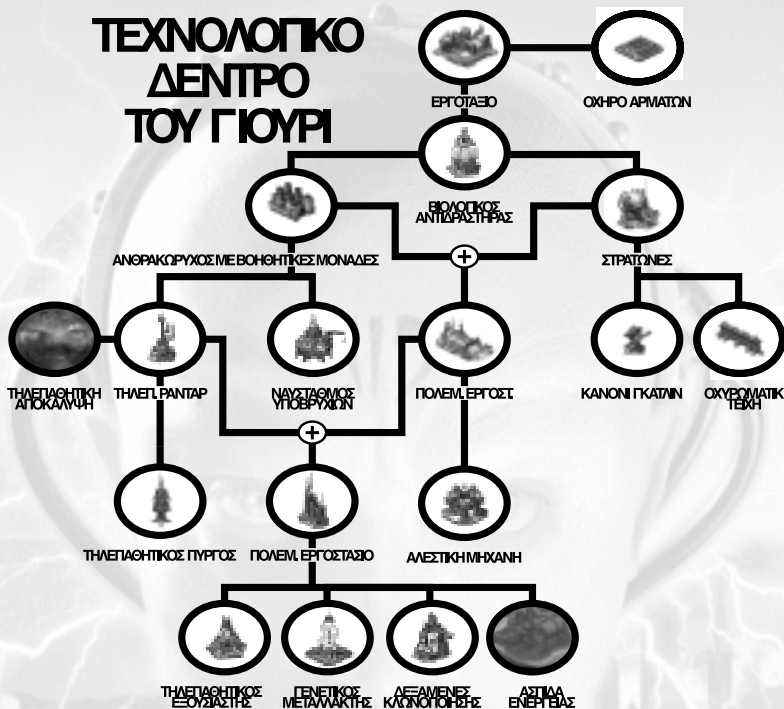
Τα Αμφίβια Μεταγωγικά του Γιούρι είναι πανομοιότυπα με τα αντίστοιχα που διαθέτει ο σοβιετικός και ο συμμαχικός στρατός.

Boomer Submarine (Υποβρύχιο Πυρηνικών Πυραύλων)

Το Υποβρύχιο Πυρηνικών Πυραύλων είναι μονάδα αόρατης κάλυψης, όπως και τα Υποβρύχια «Τυφώνας» των Σοβιετικών, και μπορεί να πλησιάζει εχθρικές θέσεις χωρίς να γίνεται αντιληπτό. Το Υποβρύχιο αυτό μπορεί να εκτοξεύει θανατηφόρες τορπίλες εναντίον ναυτικών αντιπάλων. Ωστόσο, αυτό που το κάνει τρομερό αντίπαλο είναι οι βαλλιστικοί πύραυλοι που διαθέτει και οι οποίοι χρησιμοποιούνται εναντίον χερσαίων στόχων.

Τα Κτίρια του Γιούρι

Ο στρατός του Γιούρι εξαρτάται από ορισμένα κτίρια όμοια με εκείνα που χρησιμοποιούν οι Σύμμαχοι και οι Σοβιετικοί, διαθέτει ωστόσο και αρκετά αποκλειστικά κτίρια που δίνουν στον Γιούρι την ικανότητα να προστατεύει επαρκώς τη βάση του και να καταστρέφει τους αντιπάλους.



Construction Yard (Εργοτάξιο)

Το Εργοτάξιο του Γιούρι είναι ολόιδιο με εκείνο των Συμμάχων και των Σοβιετικών, με τη διαφορά ότι χτίζει τα υπόλοιπα κτίρια του Γιούρι.

Bio Reactor (Βιολογικός Αντιδραστήρας)

Ο Βιολογικός Αντιδραστήρας αποτελεί τη βασική πηγή ενέργειας του Γιούρι. Σε περιόδους ενεργειακής έλλειψης, οι μονάδες του πεζικού μπορούν να τοποθετηθούν μέσα σε αυτόν τον Αντιδραστήρα. Καθεμία αυξάνει σημαντικά την παραγωγή ενέργειας. Το πεζικό μπορεί ανά πάσα στιγμή να βγει από τον Βιολογικό Αντιδραστήρα και να αναπτυχθεί, όπως συμβαίνει και εάν αυτός καταστραφεί.

Slave Miner (Ανθρακωρύχος με Βοηθητικές Μονάδες)

Η οικονομία του Γιούρι εξαρτάται από τους Ανθρακωρύχους με Βοηθητικές Μονάδες αντί για τους κανονικούς ανθρακωρύχους. Ολόκληρο το κτίριο μετακινείται δίπλα σε κάποιο ορυχείο όπου αναπτύσσεται, απελευθερώνοντας Βοηθητικές Μονάδες οι οποίες συλλέγουν μέταλλευμα προς επεξεργασία. Ενώσω κινούνται, οι Ανθρακωρύχοι που έχουν

υποστεί ζημιές αυτοεπιδιορθώνονται ενώ, αφού αναπτυχθούν, μπορούν να επισκευαστούν στέλνοντας έναν Μηχανικό στο εσωτερικό τους. Όσες Βοηθητικές Μονάδες σκοτώνονται από εχθρικά πυρά, αντικαθίστανται αυτόματα από τον Ανθρακωρύχο.

Barracks (Στρατώνες)

Οι Στρατώνες του Γιούρι είναι πανομοιότυποι με τους στρατώνες των Συμμάχων και των Σοβιετικών, με τη διαφορά ότι παράγουν τις μονάδες πεζικού του Γιούρι.

War Factory (Πολεμικό Εργοστάσιο)

Το Πολεμικό Εργοστάσιο του Γιούρι είναι πανομοιότυπο με το αντίστοιχο εργοστάσιο των Συμμάχων και των Σοβιετικών, με τη διαφορά ότι παράγει τα οχήματα του Γιούρι.

Submarine Pen (Ναύσταθμος Υποβρυχίων)

Ο Ναύσταθμος Υποβρυχίων του Γιούρι είναι πανομοιότυπος με τα συμμαχικά και τα σοβιετικά Ναυπηγεία, με τη διαφορά ότι επιτρέπει την παραγωγή των Αιωρούμενων Μεταγωγικών (Hover Transports) και των Υποβρυχίων Πυρηνικών Πυραύλων του Γιούρι.

Psychic Radar (Τηλεπαθητικό Ραντάρ)

Το Τηλεπαθητικό Ραντάρ του Γιούρι έχει όλες τις δυνάμεις του Τηλεπαθητικού Αισθητήρα (Psychic Sensor) που χρησιμοποιούσε παλαιότερα ο σοβιετικός στρατός. Αφού τοποθετηθεί, υποδεικνύει το στόχο των εχθρικών επιθέσεων εντός του πεδίου δράσης του. Οι μηχανικοί του Γιούρι ενίσχυσαν σημαντικά τη συσκευή αυτή, η οποία πλέον λειτουργεί και ως το Ραντάρ του Γιούρι. Όταν το Τηλεπαθητικό ραντάρ τοποθετηθεί, αρχίζει αμέσως να αναπτύσσει την τεχνολογία Τηλεπαθητικής Αποκάλυψης.

Psychic Reveal (Τηλεπαθητική Αποκάλυψη)

Δεν πρόκειται ακριβώς για κάποιο κτίριο ή για κάποια μονάδα, αλλά για μία ικανότητα που διατίθεται με την τοποθέτηση του Τηλεπαθητικού Ραντάρ. Όταν η Τηλεπαθητική Αποκάλυψη είναι πλήρως φορτισμένη, δίνει στον Γιούρι τη δυνατότητα να αποκαλύπτει μεγάλη ακτίνα πέπλου, όπως περίπου συμβαίνει με το σοβιετικό Κατασκοπευτικό Αεροπλάνο.

Grinder (Αλεστική Μηχανή)

Χάρη στην Τηλεπαθητική τεχνολογία του, ο Γιούρι συχνά βρίσκεται να διαθέτει αιχμαλωτισμένες μονάδες τις οποίες προτιμά να ανακυκλώσει παρά να χρησιμοποιήσει. Η Αλεστική Μηχανή σχεδιάστηκε με βάση το σκοπό αυτό. Όταν τοποθετηθεί, η Αλεστική Μηχανή επιτρέπει την ανακύκλωση οποιουδήποτε οχήματος ή οποιασδήποτε μονάδας πεζικού που εκείνη τη στιγμή βρίσκεται υπό τον έλεγχο του Γιούρι. Κάθε μονάδα που καταλήγει στη μηχανή αυτή καταστρέφεται αμέσως, επιστρέφοντας με αυτό τον τρόπο όλο ή μέρος του κόστους παραγωγής της μονάδας.

Battle Lab (Πολεμικό Εργαστήριο)

Το Πολεμικό Εργαστήριο του Γιούρι επιτρέπει την παραγωγή προηγμένων μονάδων και κτιρίων, σχεδόν όπως το Πολεμικό Εργαστήριο των Συμμάχων και των Σοβιετικών.

Citadel Walls (Οχυρωματικά Τείχη)

Τα Οχυρωματικά Τείχη του Γιούρι είναι παρόμοια με τα Τείχη που χρησιμοποιεί ο σοβιετικός και ο συμμαχικός στρατός. Έχουν σχεδιαστεί για να προστατεύουν ευάλωτες κι ευπαθείς κατασκευές.

Tank Bunker (Οχυρό Αρμάτων)

Όταν τοποθετείται το κτίριο αυτό, δεν διαθέτει κανέναν τρόπο άμυνας. Παρόλ' αυτά οποιοδήποτε όχημα με πυργίσκο, εκτός από το Μάγνητρο, μπορεί να προστατευτεί μέσα στο Οχυρό Αρμάτων, στο οποίο αποκτά πρόσθετη άμυνα και μεγαλύτερη ισχύ πυρός.

Gatling Cannon (Κανόνι Γκάτλιν)

Ένα αμυντικό κτίριο που στηρίζεται στις ίδιες αρχές με το Άρμα Γκάτλιν, με συνεχή πυρά που προξενούν μεγαλύτερες ζημιές και καταστροφές. Το όπλο αυτό είναι αποτελεσματικό ενάντια σε επιθέσεις πολυάριθμων μονάδων πεζικού, από τις οποίες εξουδετερώνει ένα μεγάλο μέρος ανεξάρτητα από την ταχύτητα περιστροφής των πυροβόλων.

Psychic Tower (Τηλεπαθητικός Πύργος)

Ο Τηλεπαθητικός Πύργος θέτει αυτόματα σε νοητικό έλεγχο τις πρώτες μονάδες που θα βρεθούν εντός της εμβέλειάς του, στρέφοντάς τις εναντίον των πρώην συμμάχων τους. Οι μονάδες αυτές ελέγχονται πλήρως και μπορούν να ριχτούν είτε στη μάχη είτε στην Αλεστική Μηχανή. Εάν ο Τηλεπαθητικός Πύργος βρεθεί να ελέγχει τον μέγιστο αριθμό μονάδων, τότε είναι ανυπεράσπιστος καθώς δεν διαθέτει άλλο μέσο άμυνας.

Δεξαμενές Κλωνοποίησης

Κάθε φορά που παράγεται μια νέα μονάδα πεζικού στους Στρατώνες, τότε ένα αντίγραφο της δημιουργείται δωρεάν στις Δεξαμενές Κλωνοποίησης.

Genetic Mutator (Γενετικός Μεταλλάκτης)

Το πρώτο υπερ-όπλο του Γιούρι είναι ο Γενετικός Μεταλλάκτης. Όταν η συσκευή αυτή βρίσκεται σε πλήρη φόρτιση και ανάπτυξη, μετατρέπει όλες τις εχθρικές μονάδες εντός του πεδίου δράσης της σε Κτήνη. Ο Γενετικός Μεταλλάκτης πλήττει τόσο φιλικές όσο και εχθρικές μονάδες, ενώ όλα τα Κτήνη που δημιουργούνται τίθενται υπό τον έλεγχο του Γιούρι. Οι Σκύλοι Επίθεσης και τυχόν ζώα (όπως Δελφίνια και Γιγαντιαία Καλαμάρια) δεν μετατρέπονται σε Κτήνη από τον Γενετικό Μεταλλάκτη: απλώς πεθαίνουν.

Τηλεπαθητικός Εξουσιαστής

Εάν το όπλο αυτό βρίσκεται σε πλήρη φόρτιση και ανάπτυξη, προκαλεί μια τεράστια έκρηξη τηλεπαθητικής ενέργειας που θέτει όλες τις μονάδες που υπάρχουν στο πεδίο δράσης του υπό τον έλεγχο του Γιούρι. Οι νέες προσθήκες στο στρατό του Γιούρι μπορούν στη συνέχεια να χρησιμοποιηθούν εναντίον των πρώην συμμάχων τους ή να σταλούν πίσω στη βάση του Γιούρι για ένα ταξιδάκι στην Αλεστική Μηχανή ή στον Βιολογικό Αντιδραστήρα. Οι μονάδες που είναι συνήθως απρόσβλητες από τον νοητικό έλεγχο, καθώς και οι μονάδες υπό φρούρηση, είναι απρόσβλητες και στην επίδραση του Τηλεπαθητικού Εξουσιαστή. Από τη στιγμή που ο Εξουσιαστής θα συλλάβει κάποια μονάδα, αυτή δεν μπορεί πια να τεθεί εκ νέου υπό νοητικό έλεγχο. Οι τηλεπαθητικές εκρήξεις του Εξουσιαστή προκαλούν επίσης ζημιές σε κοντινές κατασκευές.

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Παραγωγή Παιχνιδιού

Παραγωγός: Frank Hsu

Συμπαραγωγός: Julio Valladares

Συντονισμός Παραγωγής: Julie Brugman

Σχεδιασμός Παιχνιδιού

Διευθυντής Σχεδιασμού: John Hight

Επικεφαλής Σχεδιασμού: Todd Owens,
Dustin Browder

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

Πρόσθετος Σχεδιασμός: Brett Sperry

Συγγραφή Σεναρίου: Ομάδα Σχεδιασμού

Μηχανικοί Παιχνιδιού

Τεχνικός Διευθυντής: Michael S. Booth

Προγραμματιστές Παιχνιδιού: Graham
Smallwood, Geoff Finger

Τεχνικός Διευθυντής Υπηρεσιών Online:
Jeffrey Brown

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

Υπεύθυνος Εγκατάστασης: Maria del
Mar McCready Legg

Πρόσθετος Προγραμματισμός: Tommy
Rolfs

Καλλιτεχνική Ανάπτυξη Παιχνιδιού

Καλλιτεχνική Καθοδήγηση: Phil Robb,
Josh Taylor

Καλλιτεχνική Σύλληψη: TJ Frame, Tom
Baxa

Δημιουργία Μοντέλων: Todd Williams,
Sean Keegan, Jason Hasenauer, Larry
Mast

Κινούμενα Σχέδια: Jason Zirpolo

Βασική Εφαρμογή/Περιβάλλον Χρήσης:
Rose Kang

Πρόσθετα Καλλιτεχνικά: Chris Ashton,
Khanh Nguyen, Ido Magal

Κινούμενα Σχέδια Υπολογιστή

Διευθυντής Γραφικών Υπολογιστή: John
Hight

**Καλλιτεχνικός Διευθυντής Γραφικών
Υπολογιστή:** Cris Moras

Καλλιτέχνες Γραφικών Υπολογιστή:
Insun Kang, Michael Jones

Πρόσθετα Γραφικά Υπολογιστή: Patrick
Perez & Potbelly Goblin, Inc., Shant
Jordan & Wandering Eye, Inc.

Ήχος Εντός Παιχνιδιού

Επικεφαλής Σχεδιασμού Ήχου: Mical
Pedriana

Σχεδιασμός Ήχου: David Fries

Μουσική: Frank Klepacki

Παραγωγή Βίντεο

Παραγωγός και Επιβλέπων Διευθυντής:
Donny Miele

Διευθυντής: Joseph Kucan
Σενάριο: Wynne McLaughlin

Επιμελητής: Curt Weintraub

Επιβλέπων Οπτικών Εμφάνσεων: Kevin
Becquet

**Εγγραφή Παραγωγής και
Κινηματογραφικός Ήχος:** Dwight
Okahara, Paul Mudra

Διανομή ρόλων: Marilee Lear, CSA

Επιβλέπων Γραφικών Υπολογιστή: Chuck
Carter

Εικονικά Σκηνικά: Bob Marker, Chuck
Carter, Margo Angevine, Miles Ritter

Συμπίεση Βίντεο: Tim C. Fritz

Διευθυντής Φωτογραφίας: Kurt Rauf

Εργοδηγός: Stuart Bicknell

Key Grip: Jeff Milesky

Grip: Jeremy Settles

Μπούμαν: Richard Rasmussen

Εγγραφέας Foley: David E. Nelson,
Outpost Studios

Σχεδιαστής Foley: Diane Langolis

Κατασκευή Σκηνικού: Bobby Z

Επικεφαλής Ανάγλυφων Σκηνικών: Daniel Miller

Βοηθός Ανάγλυφων Σκηνικών: Jerry Garcia

Διακοσμητής Σκηνικού: Kari Nowell

Υπεύθυνος Ιδιοκτησίας: Cliff Bernay

Βοηθοί Κατασκευών: Giovanni Tartaglia, James Walsh

Βασικός Μακιγιέρ: Ron Wild

Βασική Κομμώτρια: Karen Stephens

Κομμώσεις: Cindy Chamberlain, Sung Park

Βοηθός Μακιγιέρ: Peggy Hanna

Βεσιτάριο: Tracy Bohl

Βοηθοί Βεσιταρίου: John Stone, Sergio Kiss

Συντονισμός Παραγωγής: Kim Houser

Βοηθός Συντονισμού: Ramiro Gomez

Βοηθοί Παραγωγής: Estaban Matinata, Nicholas Savalas, Patience Becquet, Susan Simone

Επιβλέπων Σεναρίου: Mark Thomas

Τηλεϋποβολέας: David Washburn

Τελικός Χειριστής: Bob Kertesz, Blue Screen, LLC

Καλλιτεχνική Σύλληψη: Chuck Wojtkiewicz

Σχεδιαστές Storyboard: Jeff Parker

Ανάγνωση: Finley Bolton

Καστ Ταινίας

Πούρι: Udo Kier

Πρόεδρος: Ray Wise

Τάνυα: Kari Wurher

Στρατηγός Κάρβιλλ: Barry Corbin

Ρομανόφ: Nicholas Worth

Υπολοχαγός Εύα: Athena Massey

Ζοφία: Aleksandra Kaniak

Αϊνστάιν: Larry Gelman

Πρόεδρος Μπομπ: Rick Ginn

Σοβιετικοί Αξιωματικοί: Alexander Moiseev, Andrei Skorobogatov, Igor Jijikine

Στρατιώτες Συμμάχων: Brett Logan, Lamar Lucas, Michael Rouleau, McKenzie Woodcock

Δεσμοφύλακες: Anrian Vanderwalt, Sly Smith

Μυστική Υπηρεσία: Robert Garretson, Spike Measer

Υπασπιστές Λευκού Οίκου: Al Conahan, Eugene Harris, Matt Mooney, Peter Conklin, Rosie Heeter

Πτέραρχοι: Dave Crockett, Robert Eustice

Στρατηγοί: Bruce Mastracchio, Sylvester Smith

Ναύαρχος: Michael Pfleeger

Διακομιδή Τραυματιών: Wayne Young

Μαροκινή Μπαργούμαν: Cezette Gregory

Χορεύτρια της Κοιλιάς: Laura McDonald

Σοβιετικός Κομάντο «Тыме»: Elena Nekrassova

Καστ Φωνών

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

All celebrity voices are impersonated.

Διασφάλιση Ποιότητας

Διευθυντής Δ. Π.: Glenn Sperry

Επικεφαλής Επιθεωρητής Δ. Π.: Lloyd "Leachy" Bell

Επικεφαλής Αναλυτής Δ. Π.: Doug "Falcon" Wilson

Αναλυτής Δ. Π.: Ben Galley

Ειδικός Εγκατάστασης/Γραφικού περιβάλλοντος χρήσης: Mike Smith

Ειδικός Σόλο: Michael Ruppert

Ειδικός Πολλών Παικτών: Steve Shockey

Ειδικοί: Chris Blevens, Shane Dietrich, Thomas Quitoni

Επικεφαλής Τεχνικός: Beau “Supertech” Hopkins

Καταχώριση Δεδομένων: Rhoda Anderson

Αναθεώρηση Σφαλμάτων Προγραμματισμού: Chad Fletcher

Δοκιμές Δ. Π./Λας Βέγκας: Alex Colom, Brandon Aanderud, Brian Dilley, David Nygren, David Reese, David Russell, DeMarlo Lewis, Frank Yoder, Gregory Devore, Jason Campbell, Jason Renfro, Jeremy Perkowski, Jon Jett, Jonathan Craig, Joseph Perry, Josh O’Bryan, Justin Lewis, Justin Reckling, Michael Sloan, Michael Lofti, Michael Ward, Nicholas Sherba, Richard Rasmusen, Shawn Mathews, Steve Lawton, Steve Tarantino, Thomas Riccardi, Tim Villaverde, Tony Castle

Δοκιμές Δ. Π./Ειρηνικός: David Fleischmann, Gavin Simon, Greg Baldwin, Greg Black, Jim Corbin, Jon Goudrault, Michael Jorgensen, Samuel Luk

Μάρκετινγκ

Αντιπρόεδρος Μάρκετινγκ: Laura Miele

Διευθυντής Μάρκετινγκ Προϊόντος: Aaron Cohen

Διεύθυνση Δημοσίων Σχέσεων: Amy Farris, Michael Shelling

Διευθυντής Γραφικών Υπηρεσιών: Victoria Hart

Διευθυντής Υπηρεσιών Online: Ted Morris

Καλλιτέχνες Γραφικών Υπηρεσιών Online: Jordan Robins, Greg Casey

Διευθυντής Ομάδας Υπηρεσιών Online: Chris Rubyor

Εσωτερικός Υπεύθυνος Γραφικών: David Lamoreaux

Βοηθός Μάρκετινγκ: Wanda Flathers

Βιβλίο Οδηγίων: Stephen Honeywell

Υποστήριξη

Διευθυντής Εργασιών: Shawn Ellis

Διευθυντής MIS: Wayne Hall

Τεχνικοί MIS: Glenn Burtis, Mick Love

Διευθυντής Ανθρώπινου Δυναμικού:

Christine Lundgren

Διοικητική Υποστήριξη: Tanya Pereira, Crystal Tucker

Νομική Υποστήριξη: Jennifer Hoge

Θερμές ευχαριστίες στους

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

Παγκόσμια Προσαρμογή Γλώσσας

Διευθυντής Προσαρμογής Γλώσσας, Westwood Studios: Thilo W. Huebner
Κορέα

Διευθυντής Προσαρμογής Γλώσσας: Chan Park

Μηχανικοί Προσαρμογής Γλώσσας: Justine Kim, Andrew Kim

Μεταφράσεις: Chan Park, Justine Kim

Στούντιο Εγγραφής και Επεξεργασίας: Junco Multimedia Studio

Μηχανικός Εγγραφής: Yeajun Hwang

Βοηθός Γενικού Δ/ντή: Jungwon Hwang

Διευθυντής Μάρκετινγκ: Michel Kim

Διευθυντής Προϊόντος: Richard Kwon

Φωνητική Ερμηνεία: 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

Δοκιμές Εξισορρόπησης: Changhwan Kim, Jooyeon Choi, Sooil Park, Jeongwhan Oh

Ταϊβάν

Διευθύντρια Έργου: Christine Kong

Διευθυντής Προσαρμογής Γλώσσας:
Jerry Lee

Μηχανικός Προσαρμογής Γλώσσας:
Maxwell Peng

Μεταφράσεις: Edward Hsu

Ομάδα Προσαρμογής Γλώσσας στην Ευρώπη

Διευθυντής Προσαρμογής Γλώσσας Λογισμικού: Sam Yazmadjian

Διευθυντής Ήχου: David Lapp

Διευθύντρια Έργου: Nathalie Fernandez

Ομάδα Προσαρμογής Γλώσσας στην Ευρώπη

Διευθυντής Προσαρμογής Γλώσσας Λογισμικού: Sam Yazmadjian

Διευθυντής Ήχου: David Lapp

Διευθύντρια Προσαρμογής Γλώσσας:
Nathalie Fernandez

Διευθύντρια Εργασιών CQC για την Ευρώπη: Linda Walker

Διευθυντής Δοκιμών CQC για την Ευρώπη: Jean-Yves Duret

Διευθυντής Ειδικών Πλατφόρμας CQC για την Ευρώπη: James Featherstone

Επιβλέπων CQC για την Ευρώπη: David Fielding

Επικεφαλείς Δοκιμών CQC για την Ευρώπη: Fabio Mastrangioli, Andrew Chung

Βοηθοί Επικεφαλείς Δοκιμών CQC για την Ευρώπη: Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson

Υπεύθυνος λογιστικής: Jenny Whittle

Προγραμματισμός παραγωγής: James Cherry

Διαμόρφωση Έντυπου Υλικού και Συντονισμός Μετάφρασης:
Abdul Oshodi

Συντονισμός Προσαρμογής Γλώσσας στον Παγκόσμιο Ιστό: Petrina Wallace

Συντονισμός Υλικών: Silvia Byrne

Εργασίες Στούντιο: Anne Miller, Phil Jones

Μάρκετινγκ στο Ηνωμένο Βασίλειο:
Rosemarie Dalton

Γαλλία

Διευθύντρια Προσαρμογής Γλώσσας:
Christine Jean

Συντονισμός Μετάφρασης: Nathalie Duret

Μεταφράσεις: Around the Word

Συντονισμός Δοκιμών: Lionel Berrodier

Δοκιμές Γλώσσας: Emmanuel Delva

Στούντιο Εγγραφής και Επεξεργασίας:
Lotus Rose, Paris

Φωνητική Ερμηνεία: 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

Διευθυντής Μάρκετινγκ: Christophe Maridet

Διευθύντρια Προϊόντος: Raphaelle Martinon

Γερμανία

Διευθύντρια Προσαρμογής Γλώσσας:
Michaela Bartelt

Συντονισμός Προσαρμογής Γλώσσας:
Bettina Bachon

Μεταφράσεις: Rolf D. Busch

Συντονισμός Δοκιμών: Dirk Vojtilo

Δοκιμές Γλώσσας: Marco Nuhsbaum

Στούντιο Εγγραφής και Επεξεργασίας:
Toneworx, Hamburg

Φωνητική Ερμηνεία: 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

Διευθυντής Προϊόντος: Pete Larsen

Δημόσιες Σχέσεις: Raoul Birkhold

Υπηρεσία Εξυπηρέτησης Πελατών των Westwood Studios

Διεύθυνση: Boyd Beasley

SDC: Mary Smith

Επικεφαλής: Tim Hempel

Εκπρόσωποι: Michelle Davis, Daniel
Beahn



ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Αν, παρότι ακολουθήσατε ΟΛΕΣ τις παραπάνω οδηγίες, εξακολουθείτε να έχετε προβλήματα στη λειτουργία του προγράμματος, διαβάστε την ακόλουθη ενότητα.

Προσοχή: Πριν μας τηλεφωνήσετε, διαβάστε προσεκτικά αυτή την ενότητα.

Οι προσωπικοί υπολογιστές στις ημέρες μας λειτουργούν με εκατομμύρια διαφορετικούς συνδυασμούς μηχανικών τμημάτων και λογισμικού.

Τις παρακάτω πληροφορίες ΠΡΕΠΕΙ να τις συγκεντρώσετε από τον κατασκευαστή του υπολογιστή σας ή από το συνοδευτικό υλικό τεκμηρίωσης PIN επικοινωνήσετε με την τεχνική υποστήριξη:

(ΠΡΟΣΟΧΗ: Τις ακόλουθες πληροφορίες μπορείτε να τις συγκεντρώσετε απευθείας από τον κατασκευαστή του υπολογιστή σας).

1. Το μήνυμα σφάλματος (εάν υπάρχει) που εμφανίζεται όταν προκύψει το πρόβλημα.
2. Ένας κατάλογος με τα χαρακτηριστικά του μηχανήματός σας, συμπεριλαμβανομένων των παρακάτω:
 - Ταχύτητα και μάρκα του κεντρικού επεξεργαστή (CPU)
 - Μέγεθος μνήμης RAM
 - Μάρκα της κάρτας ήχου
 - Μάρκα της κάρτας γραφικών (οθόνης)
 - Κάρτα δικτύου (εάν υπάρχει)
 - Χωρητικότητα και ελεύθερος χώρος του σκληρού δίσκου
 - Εκδόσεις των οδηγών του DirectX (ανατρέξτε στην ενότητα *Εγκατάσταση του DirectX*)
 - Κάρτα επιτάχυνσης 3D (εάν υπάρχει)

(Συμβουλευτείτε την παρακάτω ενότητα με τίτλο «Πώς να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες πληροφορίες»). Εάν δεν μπορείτε να βρείτε τις παραπάνω πληροφορίες, τότε θα χρειαστεί να συμβουλευτείτε τον προμηθευτή σας ή τον κατασκευαστή.

Πώς να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες πληροφορίες:

Χρήστες Windows 95/98:

1. Κάντε κλικ με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού στο εικονίδιο My Computer (Ο Υπολογιστής Μου).
2. Κάντε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στην επιλογή Properties (Ιδιότητες).
3. Η οθόνη με τις Γενικές Πληροφορίες θα παρουσιάσει λεπτομερώς πόση μνήμη RAM έχει το μηχάνημά σας, καθώς και τη μάρκα του κεντρικού επεξεργαστή (CPU), π.χ. Intel/Cyrix.

Σημείωση: Τα Windows 95/98 δεν εντοπίζουν πάντα σωστά τον επεξεργαστή Cyrix και, συνεπώς, μπορεί να τον περιγράψουν ως 486.

4. Τώρα κάντε κλικ στην επιλογή Device Manager (Διαχείριση Συσκευών).
5. Κάντε κλικ στο σύμβολο + στις αντίστοιχες συσκευές, δηλαδή:
 - CD-ROM
 - Display adapters (Κάρτες/Προσαρμογείς οθόνης)
 - Sound, video and game controllers (Ελεγκτές ήχου, βίντεο και παιχνιδιών)
 - Network Adapters (Κάρτες δικτύου)
 Έτσι θα μπορέσετε να δείτε τον κατασκευαστή αυτών των συσκευών.
1. Μπορείτε να δείτε την ταχύτητα του κεντρικού επεξεργαστή (CPU) εάν κάνετε επανεκκίνηση του υπολογιστή σας και κοιτάξετε στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης. Θα δείτε ένδειξη της ταχύτητας του κεντρικού επεξεργαστή (CPU), π.χ. 166 MHz. Αυτή είναι η ταχύτητα του επεξεργαστή σας.
2. Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο My Computer κι έπειτα πατήστε το σύμβολο του τετραγώνου πάνω δεξιά για να μεγιστοποιήσετε την οθόνη.
3. Κάντε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο σκληρό σας δίσκο (C:) και θα δείτε τον ελεύθερο χώρο που έχετε στο σκληρό δίσκο και τη συνολική χωρητικότητα του σκληρού δίσκου στο σύστημά σας. Τώρα κλείστε όλα τα παράθυρα.

Με αυτές τις πληροφορίες θα μπορέσετε να διαμορφώσετε σωστά τον υπολογιστή σας. Εάν έχετε συγκεντρώσει αυτές τις πληροφορίες, αλλά εξακολουθείτε να αντιμετωπίζετε προβλήματα, η Electronic Arts διαθέτει ένα Τμήμα Εξυπηρέτησης Πελατών (Customer Service Department), το οποίο είναι έτοιμο να σας βοηθήσει να λύσετε οποιαδήποτε προβλήματα μπορεί να αντιμετωπίζετε με το παιχνίδι.

Προτού, ωστόσο, επικοινωνήσετε με το Τμήμα Εξυπηρέτησης Πελατών, συμβουλευτείτε το αρχείο βοήθειας που συνοδεύει όλα τα προγράμματά μας και το οποίο μπορείτε να βρείτε από τη γραμμή εργασιών των Windows® 95/ Windows® 98. Ίσως βρείτε εκεί πιο γρήγορα την απάντηση στο πρόβλημά σας, μια και το αρχείο αυτό περιέχει απαντήσεις στα πιο συνηθισμένα προβλήματα.

Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Πελατών της Electronic Arts διαθέτει μια Αυτόματοποιημένη Υπηρεσία Βοήθειας στον αριθμό (+0044) 0870 2432435, η οποία είναι διαθέσιμη 24 ώρες το 24ωρο, 7 ημέρες την εβδομάδα. Αυτή η υπηρεσία περιλαμβάνει έντυπα Βοήθειας (σε μορφή «Faxback», Απαντητικού Φαξ, τα οποία σας αποστέλλονται αυτόματα στο τέλος της κλήσης) και προηχογραφημένα μηνύματα που καλύπτουν τα πιο συνηθισμένα γνωστά προβλήματα, ενώ η υπηρεσία αυτή ενημερώνεται τακτικά. Διαθέτουμε επίσης επανδρωμένες τηλεφωνικές γραμμές στον παραπάνω αριθμό, από Δευτέρα έως Πέμπτη, μεταξύ 9:00 π.μ. και 6:00 μ.μ., και την Παρασκευή μεταξύ 9:00 π.μ. και 4:30 μ.μ. (μόνον στην Αγγλική γλώσσα).

Διαφορετικά, μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μας εγγράφως στην παρακάτω διεύθυνση, φροντίζοντας να συμπεριλάβετε κάποιον τηλεφωνικό αριθμό επικοινωνίας και τις προαναφερόμενες πληροφορίες.

Electronic Arts Customer Service, PO BOX 181, Chertsey KT16 0YL (M. Βρετανία).

Μέσω Φαξ: (+0044) 01753 546817

Ηλεκτρονική επικοινωνία με την Electronic Arts

Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο: uk-support@ea.com

Σελίδες της EA στο Internet: <http://www.ea.com>

Γνωστοποίηση

Η ELECTRONIC ARTS ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΝΑ ΠΡΟΒΕΙ ΣΕ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ, ΑΝΑ ΠΑΣΑ ΣΤΙΓΜΗ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ ΚΑΙ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΠΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΤΑΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΑΠΟΤΕΛΟΥΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ. ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΙΦΥΛΑΞΗ ΠΑΝΤΟΣ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΟΣ. ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ, ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ, ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ Ή ΑΝΑΓΩΓΗ ΣΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΜΕΣΟ Ή ΣΕ ΜΗΧΑΝΙΚΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΙΜΗ ΜΟΡΦΗ ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΠΑΡΟΝΤΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ ΟΔΗΓΙΩΝ Ή ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ, ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΓΡΑΠΤΗ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS LIMITED, ΡΟ BOX 181, CHERTSEY, KT16 0YL, ENGLAND.

Η ELECTRONIC ARTS ΔΕΝ ΠΑΡΕΧΕΙ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ, ΟΡΟΥΣ Ή ΕΚΠΡΟΣΩΠΗΣΕΙΣ ΡΗΤΕΣ Ή ΕΜΜΕΣΕΣ, ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ, ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΟΥ, ΤΗΝ ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΟΥ Ή ΤΗΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΕΙΔΙΚΟ ΣΚΟΠΟ. ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ «ΩΣ ΕΧΕΙ». Η ELECTRONIC ARTS ΠΑΡΕΧΕΙ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΣΑ ΤΟΥ. ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ Η ELECTRONIC ARTS ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΟΠΟΙΕΣΔΗΠΟΤΕ ΕΙΔΙΚΕΣ, ΕΜΜΕΣΕΣ Ή ΠΑΡΕΠΟΜΕΝΕΣ ΖΗΜΙΕΣ.

ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΟΡΟΙ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΔΕΝ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΟΥΤΕ ΠΡΟΔΙΚΑΖΟΥΝ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΤΟΥ ΑΓΟΡΑΣΤΗ ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ Ο ΑΓΟΡΑΣΤΗΣ ΣΥΝΙΣΤΑ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗ ΠΟΥ ΑΠΟΚΤΑ ΑΓΑΘΑ ΓΙΑ ΜΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΧΡΗΣΗ.

Περιορισμένη Εγγύηση

Η Electronic Arts εγγυάται στον αρχικό αγοραστή του παρόντος λογισμικού προϊόντος ηλεκτρονικών υπολογιστών ότι το μέσο εγγραφής όπου είναι εγγεγραμμένα τα προγράμματα του λογισμικού δεν θα παρουσιάσει ελαττώματα του υλικού και της κατασκευής για 12 μήνες από την ημερομηνία αγοράς. Εντός αυτής της περιόδου, τα ελαττωματικά μέσα θα αντικατασταθούν, εάν το αρχικό προϊόν επιστραφεί στην Electronic Arts στη διεύθυνση που αναγράφεται στο οπισθόφυλλο του παρόντος εντύπου, μαζί με χρονολογημένη απόδειξη της αγοράς, μια δήλωση περιγραφής των ελαττωμάτων, το ελαττωματικό μέσο και τη διεύθυνσή σας.

Η παρούσα εγγύηση είναι επιπρόσθετη και δεν επηρεάζει με κανέναν τρόπο τα συνταγματικά σας δικαιώματα. Η παρούσα εγγύηση δεν ισχύει για τα προγράμματα λογισμικού, τα οποία παρέχονται «ως έχουν», ούτε για τα μέσα που υπέστησαν κακή χρήση, βλάβη ή υπερβολική φθορά.

Επιστροφές μετά την Εγγύηση

Η Electronic Arts θα αντικαταστήσει το μέσο που έχει καταστραφεί από τον χρήστη, εφόσον το επιτρέπουν τα τρέχοντα αποθέματα, σε περίπτωση που το αρχικό μέσο επιστραφεί με Eurocheque ή ταχυδρομική επιταγή 7,50 Λιρών Αγγλίας για κάθε CD, πληρωτέες στην Electronic Arts Ltd.

Παρακαλούμε μην παραλείψετε να συμπεριλάβετε όλες τις λεπτομέρειες σχετικά με το ελάττωμα, το ονοματεπώνυμό σας, τη διεύθυνσή σας και, όπου είναι δυνατόν, έναν αριθμό τηλεφώνου στον οποίο μπορούμε να επικοινωνήσουμε μαζί σας τις πρωινές ώρες.

Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 181, Chertsey, KT16 0YL, UK

© 2001 Electronic Arts Inc. Τα Command & Conquer, Red Alert, Yuri's Revenge, Westwood Studios, EA GAMES, το λογότυπο EA GAMES και το Electronic Arts είναι εμπορικά σήματα ή σήματα κατατεθέντα της Electronic Arts Inc. στις Η.Π.Α. και/ή σε άλλες χώρες. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Το EA GAMES™ και το Westwood Studios™ είναι εμπορικές ονομασίες της Electronic Arts™.

Το Παιχνίδι "Yuri's Revenge" είναι βασισμένο στο πρωτότυπο Command & Conquer που δημιούργησαν οι Brett W. Sperry και Joseph Bostic.