

Waarschuwing voor gebruikers van projectietelevisie

Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis onherstelbaar beschadigen of inbranden op de fosforlaag. Voorkom herhaaldelijk of langdurig gebruik van videospelletjes op grote televisieschermen.

Epilepsiewaarschuwing

Lees dit eerst voordat je het spel speelt of je je kinderen toestaat ermee te spelen.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn uitlokken.

Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van bepaalde videospelletjes. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dat voorkomen.

Raadpleeg je arts alvorens te spelen wanneer jij, of iemand in je familie, eerder aan epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flikkerende lichten.

We adviseren ouders, hun kinderen tijdens het spelen met videospelletjes in de gaten te houden. Wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een videospelletje één of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, stop dan ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg je huisarts.

Neem tijdens het spelen de volgende voorzorgsmaatregelen in acht

- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet als je te moe bent of niet genoeg hebt geslapen.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een videospel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

Inhoudsopgave

Standaard toetsenbordcommando's	3
Welkom terug commandant	6
Situatieschets	7
Breng je pc in een goede conditie voordat je het spel gaat draaien	7
Wat is DirectX™?	8
Installatie	10
Tactische update: nieuwe speltypen	11
Tactische update: wijzigingen in het spel	12
Tactische update: nieuwe eenheden en gebouwen	13
Nieuwe Tech (technische) gebouwen	13
Nieuwe geallieerde eenheden en gebouwen	15
Nieuwe Russische eenheden en gebouwen	16
Yuri's leger	17
Yuri's gebouwen	22
Credits	25
Technische hulp	29
Mededeling	31
Beperkte garantie	31
Vervanging na afloop van de garantieperiode	32

Standaard toetsenbordcommando's

Naam	Toets	Definitie
Eenheid/Voorwerp inzetten	D	Sommige eenheden beschikken over secundaire functies, waarmee ze andere aanvallen uit kunnen voeren of andere krachten kunnen aanspreken. Je kunt ook op ze klikken als de "inzetten"-cursor boven de eenheid verschijnt. GI's (soldaten), Guardian GI's (bewakingssoldaten), Desolators (verwoesters), Yuri Clones (Yuri klonen) en andere eenheden beschikken allemaal over secundaire krachten. Je kunt deze toets ook gebruiken om bezette gebouwen te verlaten.
Huidig gebied bewaken	G	Eenheden verkennen het terrein actief en vallen de vijanden automatisch aan.
Aanvallen en verplaatsen	Klik op een eenheid, druk vervolgens op de Ctrl-toets en de Shift-toets en klik op een locatie.	De eenheden verplaatsen zich en vallen alle vijanden aan die ze tegenkomen.
Verspreiden	X	Eenheden proberen te vermijden dat ze onder de voet worden gelopen. Druk op deze toets als een voertuig je infanterie probeert te overrijden.
Stoppen	S	De geselecteerde eenheid stopt meteen.
Schieten forceren	Houd de Ctrl-toets ingedrukt, plaats de cursor op het doelwit en klik links.	Met deze toets forceer je een eenheid op een bevriend of neutraal doelwit te schieten.
Verplaatsen forceren	Houd de Alt-toets ingedrukt, plaats de cursor op het doelwit en klik links.	Met deze toets forceer je een eenheid zich over een gebied te verplaatsen of over een eenheid te rijden.
Optiemenu	Esc	Ga naar het optiemenu.
Team creëren	Ctrl + 1-9	Creër teams met eenheden.
Team selecteren	Klikken op 1-9	Selecteer een team dat je al hebt gecreëerd.
Op team centreren	Tweemaal klikken op 1-9	Centreert de tactische kaart op het geselecteerde team.
Bondgenootschap sluiten	A	Druk op deze toets om het schieten op vrienden te vermijden.

Naam	Toets	Definitie
Type selecteren	T	Klik links op de knop TYPE SELECT (type selecteren) in de geavanceerde opdrachtenbalk of druk eenmaal op de T-toets om alle eenheden van hetzelfde type op het scherm te selecteren. Dubbelklik links om alle eenheden van dit type op het hele slagveld te selecteren.
Chatten met alle luisteraars (tijdens een multiplayer spel)	Druk op de Enter-toets om de chat-cursor op te roepen, druk nogmaals op de Enter-toets om het bericht te versturen en klik rechts om het bericht te annuleren.	Zo stuur je berichten naar alle luisteraars.
Chatten met alle bondgenoten (tijdens een multiplayer spel)	Druk op de Backspace-toets om de chat-cursor op te roepen. Druk op de Enter-toets om het bericht te versturen en klik rechts om het bericht te annuleren.	Zo stuur je berichten naar alle bondgenoten.
Chatten met alle spelers (tijdens een multiplayer spel)	Druk op de \-toets om de chat-cursor op te roepen. Druk op de Enter-toets om het bericht te versturen en klik rechts om het bericht te annuleren.	Zo stuur je berichten naar alle spelers.
Beacon (baken) plaatsen	Druk op de B-toets, druk vervolgens op de Enter-toets om het bericht te typen en druk nogmaals op de Enter-toets om het bericht te versturen. Druk op de Delete-toets om het baken te wissen.	Met deze toets type je berichten aan bondgenoten en plaats je ze op het slagveld.
Way Points (wegwijzers) plaatsen	Klik links op een eenheid, druk op de Z-toets en houd deze ingedrukt, plaats de wegwijzers en laat de toets los om het verplaatsings-commando te geven.	Met deze toets plaats je Way Points (wegwijzers).

Naam	Toets	Definitie
Verzamelpunt instellen	Klik op een gebouw en selecteer het verzamelpunt door links op het slagveld te klikken.	Op deze manier geef je je eenheden de opdracht zich te verzamelen op een bepaald punt op het slagveld nadat ze geproduceerd zijn.
Naar gebeurtenis op het radarscherm gaan	Spatiebalk	Met deze toets centreer je je gezichtspunt op de laatste gebeurtenis op de kaart.
Alle eenheden juichen!	C	Met deze toets geef je je infanterie de opdracht een overwinningsskreet te slaken.
Naar het menu Diplomacy (diplomatie) gaan	Tab	Met deze toets activeer je het scherm Diplomacy.

Geavanceerde toetsenbordcommando's

Naam	Toets	Definitie
Volgen	F	Het spelaanzicht wordt gecentreerd op de geselecteerde eenheid.
Bestemming bewaken	Ctrl/Alt + links klikken op locatie	De eenheid of eenheden verplaatsen zich naar een bepaald gebied om het vervolgens te bewaken.
Eenheid begeleiden	Ctrl/Alt + links klikken op eenheid	Op deze manier kun je een eenheid laten bewaken terwijl deze zich over het terrein verplaatst.
Gebouw bewaken	Ctrl/Alt + links klikken op gebouw	Op deze manier kun je een bepaald gebouw laten bewaken.
Gebouwentab	O	Sneltoets naar de gebouwen.
Verdedigingstab	W	Sneltoets naar de wapenkamer.
Infanterietab	E	Sneltoets naar de infanterie.
Voertuigtab	R	Sneltoets naar de eenheden.
Volgende eenheid	N	Selecteer de volgende eenheid. Dit gebeurt op volgorde van productie.
Vorige eenheid	M	Selecteer de vorige eenheid die je had geselecteerd.
Allemaal selecteren	P	Selecteer alle eenheden op het slagveld.
Bladeren door veteranen	Y	Selecteer alle veteranen of alle elite-eenheden.
Speler oproepen (tijdens spel)	U	Roep een speler op tijdens het spel.

Naam	Toets	Definitie
Geselecteerde eenheden aanpassen	Houd de Shift-toets ingedrukt en klik op de geselecteerde eenheid om hem te deselecteren. Klik op een gedeselecteerde eenheid om hem toe te voegen aan een groep.	Met deze toets verwijder je specifieke eenheden uit een groep of voeg je ze eraan toe.
Tactische kaart op basis centreren	Houd de H-toets ingedrukt	Met deze toets centreer je je gezichtspunt op je basis. Normaal gesproken wordt het gezichtspunt dan gecentreerd op je Construction Yard (bouwwerf).
Repareren	Links klikken op gebouw, K	Met deze toets activeer je de reparatiestand.
Verkopen	Links klikken op gebouw, L	Met deze toets activeer je de verkoopstand.
Trefpunt creëren	Ctrl + F1-F4	Met deze toetscombinatie creëer je een punt op de kaart waar je direct heen kunt gaan.
Naar trefpunten gaan	F1-F4	Met deze toetscombinatie ga je direct naar het trefpunt dat je had ingesteld.
Multiplayer beschimpingen	F5-F12	Met deze toetsen kun je standaard geluidsberichten naar andere spelers sturen.

Welkom terug commandant

De strijd tussen de Allies (geallieerden) en de Sovjets (Russen) is opnieuw opgelaaid, maar dit keer is er een gevaarlijk, derde element in het spel. De Russische verrader Yuri is teruggekeerd en met hem een leger van genetisch en psychisch gemanipuleerde strijders die uit zijn op de heerschappij over de wereld. In een spel voor één speler geef je leiding aan het geallieerde of Russische leger en probeer je Yuri's sluwe plannen te verijdelen. In multiplayer- of skirmish-spellen kun je het geallieerde of het Russische leger selecteren of ervoor kiezen om leiding te geven aan Yuri's leger en al zijn verboden technologieën in de strijd te werpen. Zowel het geallieerde leger als het Russische leger hebben verschillende nieuwe wapens tot hun beschikking. Het leger van Yuri verschilt enorm van zijn meer conventionele vijanden en gebruikt verboden technologieën om breinen te controleren, mutanten te creëren, arbeiders tot slaaf te maken, biologische wapens in te zetten en andere bizarre straffen op te leggen aan de vijanden.

Situatieschets

Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™ pakt de draad weer op waar de geallieerde campagne in *Command & Conquer Red Alert 2* gebleven was. Het geallieerde leger heeft de Russen verslagen, de Russische premier Romanov gevangengenomen en hem opgesloten in de Toren van Londen. Jammer genoeg voor de geallieerden is de Russische agent Yuri ontsnapt. Yuri's vaardigheid om vijandelijke eenheden te beheersen met zijn brein maakt hem een krachtige en gevaarlijke tegenstander. Terwijl de geallieerden hun overwinning vieren, stapt Yuri in de openbaarheid. Hij heeft zijn eigen leger gecreëerd van geestelijk gemanipuleerde strijders en genetische mutaties. Hij heeft zijn tijd gependend aan het creëren van een aantal nieuwe technologieën, waarvan de meest sluwe de Psychic Dominator (paranormale dominator) is. Dit is een apparaat waarmee Yuri zijn slachtoffers volledig in zijn macht krijgt. Yuri heeft een heleboel Psychic Dominators gestationeerd in de wereld en dreigt zo de breinen te controleren van de hele wereldbevolking als ze worden geactiveerd.

De geallieerden voeren onmiddellijk een aanval uit op Yuri's basis die is gevestigd op het eiland Alcatraz. Hoewel de aanval er niet in slaagt om de Psychic Dominator te vernietigen, lukt het wel Yuri's energietoevoer uit te schakelen zodat het apparaat niet geactiveerd kan worden. De enige hoop die de geallieerden nu nog hebben is om zelf genoeg energie op te wekken zodat ze een tijdmachine kunnen activeren die is gecreëerd door Professor Einstein. Met de tijdmachine kunnen ze een leger terug in de tijd sturen om Yuri's apparaat uit te schakelen lang voordat het wordt geactiveerd. Helaas hebben de Russen hun eigen plan om de tijdmachine te stelen en Yuri zo niet alleen te stoppen, maar ook de uitkomst van de vorige oorlog om te keren!

Breng je pc in een goede conditie voordat je het spel gaat draaien.

Het is uiterst belangrijk dat je harde schijf naar behoren functioneert voordat je een programma installeert. We raden je daarom aan de boel regelmatig 'op te schonen' door de programma's Schijfcontrole (ScanDisk) en Defragmentatie (Disk Defragmenter) te draaien.

- Schijfcontrole (ScanDisk) onderzoekt je harde schijf op verloren bestandsgegevens.
 - Defragmentatie (Disk Defragmenter) zorgt ervoor dat alle gegevens worden gesorteerd. Als je dit niet doet, dan loop je het risico dat de gegevens niet goed worden bewaard.
1. Om Schijfcontrole (ScanDisk) uit te voeren klik je op de knop **Start** in de Taakbalk.
 2. Selecteer in het menu Start de optie **Uitvoeren (R)un**.
 3. Typ vervolgens in het dialoogvenster **scandisk** en klik op **OK**.
 4. Zodra het programma start, verschijnt er een venster. Selecteer de optie **Uitgebreid (Thorough)** in het gedeelte Controletype (Type of test). De uitgebreide optie duurt langer, maar de resultaten maken de geïnvesteerde tijd meer dan goed. Zorg ervoor dat bij de optie **Fouten automatisch repareren (Automatically Fix errors)** een vinkje staat. Selecteer vervolgens de harde schijf waarop je het spel wilt installeren (bijv. C:).
 5. Zodra alles correct is ingesteld, klik je op **Uitvoeren (S)tart**. Het programma controleert de harde schijf en corrigeert automatisch mogelijke fouten.

6. Draai nu Defragmentatie (Disk Defragmenter). Klik daartoe op de knop **Start** in de Taakbalk, waarna het menu Start wordt geopend.
7. Selecteer in het menu Start de optie **Uitvoeren (R)**un).
8. Typ vervolgens in het dialoogvenster **defrag** en klik op **OK**.
9. Selecteer, net zoals bij Schijfcontrole (ScanDisk) de harde schijf waar je het spel op wilt installeren en klik op **OK**. Dit proces kan enige tijd vergen, maar het is zeker de moeite waard als je problemen tijdens het installeren en spelen van spellen wilt voorkomen.

Wat is DirectX™?

Lees deze paragraaf zorgvuldig door voor je *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* speelt of DirectX installeert.

DirectX is een onderdeel van Windows® 95, 98, 2000 en ME. Het stelt Windows in staat bepaalde onderdelen van je pc razendsnel te benaderen, waardoor je de hedendaagse spellen beter kunt draaien. Als nieuwe technieken worden geïntroduceerd, zoals nieuwe generaties grafische, geluids- en 3D-acceleratiekaarten, wordt DirectX aangepast zodat het deze nieuwe technieken ondersteunt. *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* vereist DirectX 8.0a, dat is bijgesloten op de spel-cd zodat je het indien nodig kunt installeren.

Om correct te kunnen draaien, is het mogelijk dat DirectX de nieuwste softwarestuurprogramma's (drivers) nodig heeft voor je geluidskaart of grafische kaart. Je kunt deze stuurprogramma's normaal gesproken downloaden van de website van de fabrikant van je kaart of verkrijgen via zijn technische ondersteuning. Als je stuurprogramma's gebruikt die niet door DirectX 8.0a worden ondersteund, loop je het risico dat *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* beeld- of geluidsproblemen vertoont.

Hoe installeer ik DirectX 8.0a?

Als je *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* installeert, wordt je systeem gecontroleerd op de aanwezigheid van DirectX. Als de juiste versie niet wordt gevonden, krijg je automatisch de vraag of DirectX 8.0a geïnstalleerd moet worden vanaf de *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*-cd. We raden je aan het advies van het installatieprogramma op te volgen.

Als je DirectX 8.0a wilt installeren **nadat** je *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* hebt geïnstalleerd:

Windows 95/98 gebruikers:

1. Klik op **START** in je Windows taakbalk, kies **ZOEKEN** en klik op **BESTANDEN OF MAPPEN**.
2. Typ **dxsetup** in het venster **NAAM**.
3. Zorg dat het venster **ZOEKEN IN** de stationsletter van je cd-romspeler vermeldt (bijvoorbeeld D:) en klik op **NU ZOEKEN**.
4. Als je het bestand ziet verschijnen, dubbelklik je op het **dxsetup**-icoontje in de kolom *Naam*.

Als het venster **DIRECTX SETUP** verschijnt, klik je op **DirectX opnieuw installeren** om het proces af te ronden.

Windows ME (Millennium Editie)/Windows 2000 gebruikers:

1. Klik op START in je Windows taakbalk, kies ZOEKEN en klik op BESTANDEN OF MAPPEN.
2. Typ **dxsetup** in het venster ZOEKEN NAAR BESTANDEN OF MAPPEN MET DEZE NAAM:.
3. Zorg dat het venster ZOEKEN IN de stationsletter van je cd-romspeler vermeldt (bijvoorbeeld D:) en dat de *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*-cd is geplaatst. Klik nu op NU ZOEKEN.
4. Als je het bestand ziet verschijnen, dubbelklik je op het **dxsetup**-icoontje in de kolom *Naam*.
5. Als het venster DIRECTX® SETUP verschijnt, klik je op **DirectX opnieuw installeren** om het proces af te ronden.

Controleer je systeem!

Om te controleren of je computer DirectX 8.0a volledig ondersteunt kun je, nadat je DirectX 8.0a hebt geïnstalleerd, het Diagnostisch hulpprogramma voor DirectX draaien.

1. Klik op START in je Windows taakbalk. Kies UITVOEREN.
2. Typ **dxdiag** in het venster *Uitvoeren* en klik op OK.

Het Diagnostisch hulpprogramma voor DirectX toont informatie over de stuurprogramma's van je grafische, geluids- en 3D grafische acceleratiekaarten.

- Om de stuurprogramma's van je grafische kaart te controleren, klik je op de tab **BEELDSCHERM**, of de tab **BEELDSCHERM 1** als je die hebt.
- Om de stuurprogramma's (drivers) van je geluidskaart te controleren, klik je op de tab **GELUID**.
- Sommige 3D grafische acceleratiekaarten hebben hun eigen tabblad, met de tab **BEELDSCHERM 2**, dus wellicht is het nodig ook dat blad te controleren.

Op elk van deze tabbladen kun je in de sectie *Stuurprogramma's* zien of Microsoft je stuurprogramma heeft gecertificeerd voor DirectX 8.0a ondersteuning.

- Als je in de sectie *Stuurprogramma's* "Gecertificeerd: Ja" ziet staan, heeft dat apparaat DirectX 8.0a ondersteuning en zou het naar behoren moeten werken met *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*.
- Als je in de sectie *Stuurprogramma's* "Gecertificeerd: Nee" ziet staan, heeft het apparaat geen DirectX 8.0a ondersteuning en kun je problemen krijgen als je *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* speelt. Lees de sectie *Opmerkingen* onderin het betreffende tabblad van het Diagnostisch hulpprogramma voor DirectX.
- Windows 98/2000/ME gebruikers kunnen ook gebruikmaken van de knop **PROBLEEMOPLOSSER**, op het tabblad **MEER HELP**. Gewoonlijk zijn er bijgewerkte stuurprogramma's met DirectX ondersteuning beschikbaar bij de fabrikant van het betreffende apparaat. Met deze nieuwe stuurprogramma's moet het mogelijk zijn *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* probleemloos te spelen. We raden je aan contact op te nemen met de fabrikant van het apparaat en daar de nieuwste stuurprogramma's op te vragen die geschikt zijn voor gebruik met DirectX 8.0a. Gewoonlijk zijn deze stuurprogramma's gratis verkrijgbaar op de website van de fabrikant, of via hun klantenservice.

Installatie

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

Opmerking: *Yuri's Revenge™* is een uitbreiding van *Red Alert™ 2*. *Red Alert™ 2* moet daarom geïnstalleerd zijn op je computer voordat je *Yuri's Revenge™* kunt installeren.

Installeren als de optie Autoplay (bericht bij automatisch invoegen) is ingeschakeld in Windows™ 95/98/2000/Me/Nt:

1. Plaats de *Yuri's Revenge*-cd in je cd-romspeler en klik op **INSTALL** (installeren).
2. Klik op **VOLGENDE** en lees de licentieovereenkomst. Klik als je klaar bent met lezen op het vierkantje om te accepteren of op **ANNULEREN** om af te sluiten.
3. Voer het serienummer in dat vermeld staat op de achterkant van de spelhandleiding van *Yuri's Revenge* en klik vervolgens op **VOLGENDE** om door te gaan.
4. Volg de instructies om de installatie te voltooien.

Handmatige installatie in Windows™ 95/98/2000/Me/Nt:

1. Plaats de *Yuri's Revenge*-cd in je cd-romspeler.
2. Klik op de Startknop van Windows en selecteer de optie **UITVOEREN...** in het menu.
3. Klik op **BLADEREN** en ga naar je cd-romspeler.
4. Dubbelklik op het bestand "Setup.exe". Op sommige systemen verschijnt alleen het woord "Setup", maar het wordt altijd voorafgegaan door het icoontje van de cd-romspeler.
5. Klik op **OK** om door te gaan.
6. Volg de procedure zoals die onder het vorige kopje werd beschreven en start bij punt 2.

Deïnstalleren

1. Klik op de Startknop van Windows en selecteer **Programma's > Westwood > Yuri's Revenge > Yuri's Revenge Uninstall (Yuri's Revenge deïnstalleren)**.
2. Volg de instructies op het scherm om het deïnstallatieproces te voltooien.

Om te deïnstalleren als de optie Autorun (bericht bij automatisch invoegen) is ingeschakeld

1. Plaats de *Yuri's Revenge*-cd in de cd-romspeler.
2. Klik op **UNINSTALL** (deïnstalleren) als het automatische opstartscherm verschijnt.
3. Volg de instructies op het scherm om het deïnstallatieproces te voltooien.

Tactische update: nieuwe speltypen

Er zijn een aantal nieuwe spelopties voor multiplayer spellen toegevoegd aan *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 – Yuri's Revenge™*.

Westwood Online

Quick Match (snelle strijd)

Quick Match blijft in feite onveranderd. De Quick Match is nu echter de enige manier om punten te verdienen en op de ranglijst van Westwood Online te worden geplaatst. We hebben ook de mogelijkheid toegevoegd om in elke schermresolutie te spelen die je wilt.

Quick Co-op (snel coöperatief spel)

Met deze nieuwe optie kun je samenwerken met een andere menselijke speler en je vaardigheden testen tegen een computergestuurde tegenstander. Jij en je partner strijden tegen twee computergestuurde tegenstanders op een kaart met willekeurige instellingen.

Custom Match (aangepaste strijd)

Je kunt nu andere spelers oproepen door op de knop PAGE (oproepen) te klikken. Er wordt een nieuw scherm geopend. Typ de naam in van de persoon die je wilt oproepen in het bovenste vierkant en de tekst die je wilt versturen in het vierkant daaronder. Je gesprek verschijnt in het grote gebied in het midden van het scherm. Door op de knop PAGE BUDDY (vriend oproepen) te klikken links onderin, kun je je Buddy List (vriendenlijst) gebruiken en selecteren met wie je wilt spreken.

Nieuwe opties voor netwerkspellen

Team Alliance (teambondgenootschap)

Er is een nieuw soort multiplayer spel toegevoegd aan de lijst met reeds beschikbare spellen. Tijdens een Team Alliance worden speciale kaarten gebruikt die specifiek zijn ontworpen voor teamspellen. De startposities van beide zijden bevinden zich dicht bij elkaar, zodat bondgenoten bij elkaar in de buurt kunnen beginnen.

Je kunt de beschikbare spellen op Westwood Online nu sorteren via de verschillende kolomkoppen: Type, Password (wachtwoord), Resolution (resolutie), Game Name (spelnaam), Ping, Player Name (spelersnaam), Clan en Rank (rang). Zo is het makkelijker om een bepaald spel of een spel dat bij je wensen past te vinden.

Met de knop COMMUNITY (gemeenschap) in het scherm Westwood Online kun je een directe verbinding maken met de gemeenschap van *Command & Conquer Red Alert 2*.

Westwood Online plaatst spelers die de site gebruiken om andere spelers te ontmoeten en uit te dagen op een ranglijst. Alleen de resultaten van de spellen Quick Match (snelle strijd) worden gebruikt om spelers te plaatsen op de ranglijst. Er zijn Badges of Honor (onderscheidingstekens) beschikbaar bij Westwood Online voor speciale prestaties. Je kunt deze onderscheidingstekens verdienen door alle coöperatieve campagnes te voltooien, geplaatst te worden in de top 1000 in een willekeurige maand of door gepromoveerd te worden naar een hogere rang.

Tactische update: wijzigingen in het spel

Er zijn een aantal verschillen tussen *Command & Conquer™ Red Alert™ 2* en *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*. Behalve de verschillende patches die zijn uitgebracht voor *Command & Conquer™ Red Alert™ 2* zijn er extra wijzigingen doorgevoerd, speciaal voor deze add-on.

1. In de tab Options (opties) in het hoofdmenu heeft het wijzigen van de schermresolutie van het spel geen invloed meer op de resolutie van de menu's. De menu's worden altijd weergegeven in een resolutie van 800x600. Het wijzigen van de resolutie wordt van kracht als het spel start.
2. In de Observer Mode (waarneemstand) in multiplayer spellen zie je nu de statistieken van de spelers tijdens het gevecht.
3. In spellen via Westwood Online of via een lokaal netwerk kun je nu je startpositie selecteren. Bovendien kun je nu een bondgenootschap sluiten met andere spelers voor het begin van de strijd.
4. Via een Quick Match (snelle strijd) op Westwood Online kun je andere spelers ontmoeten en ertegen spelen. Selecteer de optie QUICK MATCH op Westwood Online. Er wordt nu geprobeerd spelers te vinden met een vergelijkbare rang, pingtijd (kwaliteit van de internetverbinding in vergelijking met andere spelers), locatie, resolutie-instelling en systeemspecificaties.
5. Officiële kaarten die zijn aangepast worden niet overgestuurd via internetspellen.
6. Als een speler de verbinding tijdens een spel drie keer verbreekt gedurende telkens meer dan 25 seconden, stopt het spel en gaat de overwinning naar de andere speler na de derde verbroken verbinding.
7. Het is bij een Hospital Tech (ziekenhuis) niet meer nodig dat je de gewonde infanterie-eenheden in het ziekenhuis plaatst om ze te genezen. Als je een Hospital inneemt met een Engineer (geniesoldaat) zullen al je infanterie-eenheden automatisch weer gezond worden ongeacht waar ze zich bevinden op de kaart.
8. Alle heldeneenheden, waaronder Tanya, Boris en Yuri Prime zijn immuun voor geestbeheersing en kunnen niet vernietigd worden door voertuigen. Ze kunnen alleen worden vernietigd door een speciale nieuwe eenheid, de Allied Battle Fortress (geallieerde gevechtsvesting). (Zie de paragraaf over nieuwe geallieerde eenheden).
9. Spelers mogen maar een heldeneenheid (Tanya, Boris of Yuri Prime) per keer gebruiken.
10. Eenheden die in een gebouw geplaatst worden om het te bezetten, kunnen telkens een hoger veteraanniveau bereiken. Ze bereiken deze niveaus als ze binnenin het gebouw verblijven en het blijven bezetten. Je wordt echter niet op de hoogte gesteld van hun promotie totdat ze het gebouw verlaten of uit het gebouw worden verdreven.
11. Als de uitgang van de Barracks (kazerne) wordt geblokkeerd door muren of andere gebouwen, kan er geen eenheid worden geproduceerd, zelfs niet als de eigenaar beschikt over Cloning Vats (kloonvaten). De kosten van de eenheid worden terugbetaald aan de speler.

12. Je kunt nu zien hoeveel vijandelijke eenheden zich binnenin een bezet gebouw bevinden. Als je de cursor op een gebouw plaatst dat bezet wordt door de vijand, zie je de maximale beschikbare ruimte in het gebouw en het aantal eenheden dat zich op dat moment in het gebouw bevindt.
13. Een IFV (infanterie-gevechtsvoertuig) met een Chrono Legionnaire (chrono legioensoldaat) aan boord zal zijn doelwit niet meer verliezen als een vijand wordt geselecteerd buiten zijn vuurbereik. De eenheid verplaatst zich zodat hij binnen bereik van het doelwit komt en schiet zonder het doelwit uit het oog te verliezen.
14. Alleen infanterie-eenheden die zijn uitgerust met explosieven kunnen gebouwen opblazen als zij zich aansluiten bij Tanya. Eenheden kunnen zich niet samenvoegen in de planningsfase.
15. Tanya schiet niet langer op voertuigen met haar wapen. Als Tanya een voertuig tot doelwit heeft gekozen, plaatst ze een C4-bom op het voertuig en brengt ze deze tot ontploffing zoals ze gebouwen opblaast.
16. Als je een Spy (spion) naar een geallieerd Battle Lab (gevechtsslab) stuurt, heb je de mogelijkheid om Chrono Commandos (chrono commando's) te creëren. Als je een spion naar een Russisch Battle Lab stuurt, kun je Chrono Ivans produceren. Als een spion Yuri's gevechtsslab binnen weet te dringen, kun je Psychic Commandos (paranormale commando's) produceren.
17. Navy SEALs (mariniers) zijn nu een officiële geallieerde eenheid en vormen onderdeel van het standaard geallieerde arsenaal.
18. Omdat spelers die de Russische zijde kiezen nu onderdeel uitmaken van Yuri's leger en arsenaal, hebben zij geen toegang meer tot de Psychic Radar (paranormale radar), Cloning Vats (kloonvaten), de Yuri Clone (Yuri kloon) of gebouwen en eenheden van Yuri Prime. Zie de paragraaf over nieuwe eenheden en gebouwen om te lezen waarmee deze onderdelen vervangen zijn in het Russische arsenaal.
19. Met de Cloning Vats (kloonvaten) kun je infanterie-eenheden niet langer recyclen. Daarnaast kunnen eenheden die onderworpen zijn aan geestbeheersing niet langer naar de Cloning Vats worden gestuurd om nieuwe infanterietypen te produceren. De Cloning Vats dupliceren nu alleen nog infanterie.
20. Alle Psychic (paranormale) eenheden en gebouwen kunnen de vermommen van de geallieerde spion doorzien.

Tactische update: nieuwe eenheden en gebouwen

Nieuwe Tech (technische) gebouwen

Er zijn drie nieuwe technische gebouwen toegevoegd aan *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 – Yuri's Revenge™*. Elk gebouw heeft zijn eigen unieke vaardigheid en ze zijn het allemaal waard ingenomen te worden. Bovendien heeft elke zijde nu de beschikking over een krachtig verdedigingssysteem dat in werking treedt zodra er een Battle Lab (gevechtsslab) is gebouwd en geplaatst.

Civilian Power Plant (burgerkrachtcentrale)

Civilian Power Plants (burgerkrachtcentrales) lijken op de Power Plants (krachtcentrales) die door de drie legers worden gebouwd. Als je er een inneemt met een Engineer (geniesoldaat), verhoog je je huidige energietoevoer aanzienlijk.

Machine Shop (machinewerkplaats)

Als dit gebouw wordt ingenomen door een Engineer (geniesoldaat), zal het automatisch alle beschadigde voertuigen repareren, onafhankelijk van waar ze zich op de kaart bevinden.

Secret Tech Lab (geheim technisch lab)

Als je dit technische gebouw inneemt met een Engineer (geniesoldaat), heb je de mogelijkheid om een speciale eenheid te creëren die je anders niet kunt produceren. Je kunt gebruikmaken van deze mogelijkheid om geallieerde, Russische of Yuri eenheden te produceren onafhankelijk van het leger waar je leiding aan geeft.

Force Shield (krachtschild)

Elk leger heeft nu een extra verdedigingssysteem tot zijn beschikking dat het Force Shield (krachtschild) wordt genoemd. Dit apparaat begint zich op te laden zodra je een Battle Lab (gevechtsslab) hebt geplaatst. Eenmaal opgeladen, kan het Force Shield gebruikt worden op een bevriend gebouw of groep gebouwen, waaronder die van een bondgenoot. Als het Force Shield wordt gebruikt, zijn de geselecteerde gebouwen compleet onkwetsbaar voor alle schade, zelfs voor schade van aanvallen met superwapens. De druk die het gebruik van dit apparaat op je krachtcentrale legt is echter enorm. Als je het Force Shield gebruikt, zal je basis even zonder energie zitten.

Spies (spionnen)

Geallieerde spionnen zijn slinkse eenheden die door de geallieerden worden gebruikt om een voorsprong te halen op hun tegenstanders. Spionnen kunnen vijandelijke gebouwen binnengaan zoals Engineers (geniesoldaten) dat kunnen. In tegenstelling tot Engineers kunnen spionnen geen gebouwen veroveren. De functie van de spionnen hangt af van het type gebouw dat zij binnengaan.

Als een spion een van onderstaande gebouwen binnengaat, gebeurt het volgende ...

- Vijandelijke Barracks (kazerne): je infanterie-eenheden worden veteranen
- Vijandelijke War Factory (oorlogsfabriek): je voertuigen worden veteranen
- Vijandelijke Power Structure (krachtcentrale): de energietoevoer van de vijand wordt tijdelijk stilgelegd
- Vijandelijke Radar: de "mist" keert terug
- Vijandelijke Refinery (raffinaderij): je steelt de helft van het geld van het doelwit
- Vijandelijk Super Weapon (superwapen): het tijdmechanisme van het wapen wordt opnieuw ingesteld
- Vijandelijk Allied Battle Lab (geallieerd gevechtsslab): je kunt Chrono Commandos (chrono commando's) produceren
- Vijandelijk Soviet Battle Lab (Russisch gevechtsslab): je kunt Chrono Ivans produceren
- Vijandelijk Yuri Battle Lab (Yuri gevechtsslab): je kunt Psychic Commandos (paranormale commando's) produceren

Nieuwe geallieerde eenheden en gebouwen

De geallieerden hebben verschillende nieuwe, unieke eenheden tot hun beschikking die hun vaardigheid verbeteren om zowel de Russische troepen als Yuri's duivelse volgelingen op afstand te houden. Ze hebben er ook een gebouw bij gekregen dat speciaal is ontworpen om Yuri's mogelijkheid om gedachten te bepalen te bestrijden.



Guardian GI (bewakingssoldaat)

Net als een gewone GI (soldaat) vuurt de Guardian GI een krachtig machinegeweer af vanuit een staande positie. Als de Guardian GI wordt ingezet, kan hij niet verpletterd worden en verandert hij in een krachtig antitankwapen dat effectief is tegen voertuigen en vliegtuigen. Guardian GI's kunnen niet worden ingezet om gebouwen te bezetten.

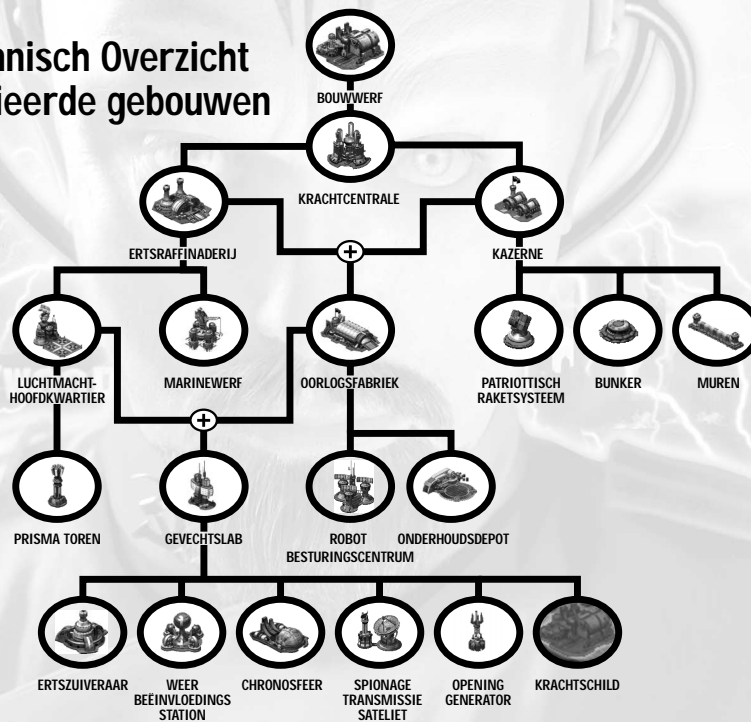
Navy SEAL (marinier)

SEALS zijn uitgerust met een krachtig machinegeweer en zijn uitstekend geschikt om tegen vijandelijke infanterie te vechten. Ze kunnen zichzelf ook beschermen tegen voertuigen. Net als Tanya gebruiken SEALS C4-bommen om vijandelijke gebouwen op te blazen.

Robot Tank (robottank)

De grootste kracht van de Robot Tank is dat zijn gedachten niet bepaald kunnen worden omdat er zich geen menselijke bestuurder aan boord van dit aanvalsvoertuig bevindt. Robot Tanks zweven, waardoor ze water kunnen doorkruisen. Robot Tanks kunnen worden gecreëerd zodra er een Robot Control Center (robot besturingscentrum) is gebouwd. Deze centra functioneren niet meer als er weinig of geen energie is.

Technisch Overzicht Geallieerde gebouwen



Battle Fortress (gevechtsvesting)

Deze massieve constructie schuurt over het slagveld en verplettert met groot gemak infanterie, voertuigen (zelfs tanks) en muren. Er kunnen maximaal vijf infanterie-eenheden in de Battle Fortress worden geplaatst. Deze infanterie-eenheden kunnen uit de vele openingen schieten en zo nog meer schade aanrichten.

Robot Control Center (robot besturingscentrum)

Zoals hierboven werd vermeld kunnen de geallieerden Robot Tanks bouwen in het Robot Control Center. Dit gebouw kan worden gebouwd nadat er een geallieerde War Factory (oorlogsfabriek) is geproduceerd en geplaatst. Dit gebouw functioneert niet meer als er weinig of geen energie is.

Nieuwe Russische eenheden en gebouwen

Omdat Yuri is gedeserteerd uit het Russische leger en al zijn eenheden heeft meegenomen die onderworpen zijn aan geestbeheersing, hebben de Russische genesoldaten verschillende nieuwe infanterie-eenheden en voertuigen ontwikkeld om het verlies ruimschots te compenseren. Yuri heeft ook de technologie voor de



Psychic Radar (paranormale radar) en de Cloning Vats (kloonvaten) meegenomen, waardoor er gaten zijn ontstaan in het Russische arsenaal. Er zijn nieuwe gebouwen ontwikkeld om deze plotseling ontstane gaten in de Russische verdediging te dichten.

Boris

Boris is zeer effectief tegen infanterie dankzij zijn snelle vuursnelheid. Boris gebruikt liever geen C4-bommen om gebouwen te vernietigen, maar voert luchtaanvallen uit met MiG-vechters om gebouwen te bombarderen die hij met zijn laseraanwijzer tot doelwit heeft gekozen.

Siege Chopper (belegeringshelikopter)

Met de creatie van de Siege Chopper hebben de Russen nu de mogelijkheid om snel aan te vallen vanuit de lucht. Als dit voertuig vliegt, is het mobiel en effectief tegen vijandelijke infanterie-eenheden. Als de Siege Chopper wordt ingezet, zal hij landen en een enorm wapen onthullen dat in staat is om snel gebouwen en stilstaande doelwitten te vernietigen vanaf lange afstand.

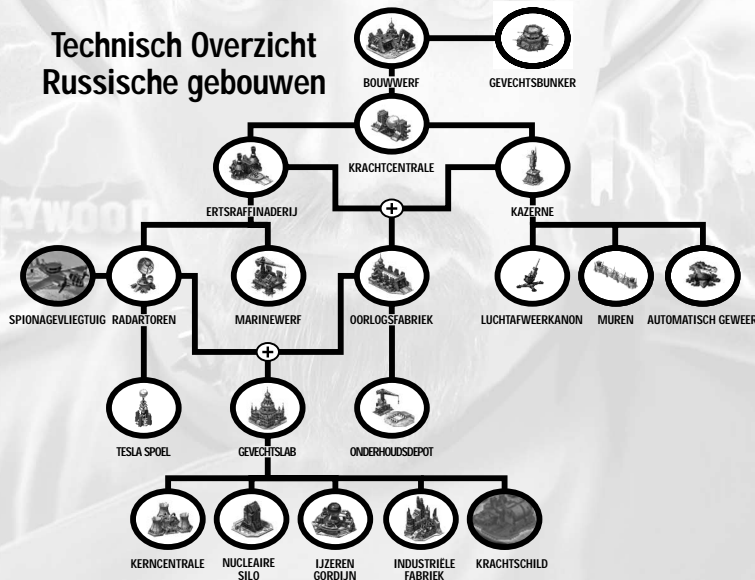
Spy Plane (spionagevliegtuig)

Zodra de Russen een radar plaatsen, wordt er begonnen met de ontwikkeling van hun nieuwe Spy Plane. Als de Spy Plane volledig is geladen, kan hij overal op de kaart worden ingezet. Zodra hij over het doelwitgebied vliegt, wordt het gebied mistvrij gemaakt waardoor de Russen de nieuwe gebieden op de kaart kunnen zien.

Battle Bunker (gevechtbunker)

Dit nieuwe verdedigingsgebouw bevat geen verdedigingsmiddelen, maar kan worden verstrekt met Conscripts (dienstplichtigen) voor ontzagwekkende vuurkracht. Als Conscripts in een Battle Bunker worden geplaatst, functioneert

**Technisch Overzicht
Russische gebouwen**



deze op dezelfde wijze als een bezet gebouw. Aangezien dit een Russisch gebouw is, kan het gerepareerd worden bij schade.

Industrial Plant (industriële fabriek)

Als dit gebouw is gebouwd en geplaatst, worden de kosten van alle voertuigen aanzienlijk verminderd. De Industrial Plant vermindert ook de bouwtijd van deze eenheden.

Yuri's leger

In een spel voor één speler zul je het meestal moeten opnemen tegen Yuri's troepen. In multiplayer-spellen kun je aan Yuri's zijde strijden als je dat wilt. Toen Yuri overliep heeft hij enkele Russische eenheden en gebouwen meegenomen. Hij heeft deze eenheden en gebouwen ontwikkeld en er extra functies en kracht aan toegevoegd. Hij heeft ook vele nieuwe gebouwen, infanterietypen en voertuigen toegevoegd aan zijn arsenaal. Yuri's leger is hierdoor een diverse, krachtige en unieke strijdmacht.

Yuri's eenheden

Yuri's eenheden zijn een combinatie van kracht, spitsvondigheid en sluwheid. Met psychische en genetische technologieën kan de speler die in de huid van Yuri kruipt



snel vijandelijke technologieën verkrijgen en zelfs burgers en wilde dieren dwingen om zijn doelen te verwezenlijken.

Initiate (ingewijde)

Initiates vormen de basisinfanterie van Yuri's leger en gebruiken de kracht van hun geest om schade aan te richten. Net als GI's (soldaten) en Conscripts (dienstplichtigen) kunnen Initiates burgergebouwen bezetten.

Engineer (geniesoldaat)

Yuri's Engineers zijn hetzelfde als die van de geallieerde en Russische legers.

Brute (brut)

Yuri's anti-tank infanterie-eenheid wordt de Brute genoemd, een genetisch gemanipuleerd misbaksel dat ontworpen is om alles dat zijn weg blokkeert te verpletteren. Honden zullen de Bruten ontwijken en niet aanvallen.

Virus

Deze dodelijke infanterie-eenheid is uitgerust met een langeafstandsgeweer dat alle infanterie-eenheden kan afslachten met een enkele aanval. Dat is nog niet alles, want het slachtoffer wordt niet gedood door een kogel maar door een krachtige giftige stof die een gevaarlijk restant achterlaat. De giftige stof doodt andere infanterie-eenheden als deze door de giftige wolk lopen die wordt achtergelaten door het slachtoffer van een Virus.

Yuri Clone (Yuri kloon)

Deze eenheid staat machteloos in de traditionele betekenis van het woord, maar is uitgerust met een krachtig gemanipuleerd brein waarmee het bijna alle vijandelijke eenheden kan controleren. Miners (oorlogsdelvers), Attack Dogs (waakhonden), Master Minds (meesterbreinen), Yuri Clones (Yuri klonen), heldeneenheden en vliegende eenheden zijn immuun voor de kracht van de Yuri Clone, maar alle andere eenheden kunnen worden overgenomen en toegevoegd aan Yuri's oorlogsarsenaal. Als een Yuri Clone geconfronteerd wordt met grote hoeveelheden infanterie-eenheden, kan hij een enorme Psi Wave (parapsychologische golf) creëren en aanwenden, die de infanterie die zich in de buurt bevindt schade toebrengt of doodt. Deze eenheid is identiek aan de Yuri Clone uit het Russische leger in *Command & Conquer™ Red Alert™ 2*.

Yuri Prime

Yuri's antwoord op Tanya en Boris is Yuri zelf. Yuri Prime zit op een enorm vliegend voertuig en vormt een nog vaardigere en dodelijkere versie van de Yuri Clone. Net als andere helden kan Yuri Prime niet worden verpletterd door voertuigen, komt hij automatisch weer tot leven en is hij immuun voor geestbeheersing. Net als zijn klonen kan Yuri Prime de meeste voertuigen en vijandelijke infanterie-eenheden controleren, net als de meeste vijandelijke gebouwen, en kan hij zelfs de vijandelijke verdediging naar zijn misdadige hand zetten. Yuri is ook uitgerust met een verbeterde Psi Wave (parapsychologische golf), die onmiddellijk alle infanterie in het doelwitgebied doodt en zelfs schade toebrengt aan eenheden die zich buiten het directe stralingsgebied bevinden. Yuri Prime beheerst dit effect beter dan zijn klonen. Als hij zijn Psi Wave gebruikt, brengt hij geen schade toe aan geallieerden.

Lasher Tank (geseltank)

De Lasher Tank is Yuri's basistankeenheden en is vergelijkbaar met de geallieerde Grizzly Tank en de Russische Rhino Tank. Net als zijn tegenhangers is de Lasher Tank ontworpen om vijandelijke wapenrusting aan te vallen en zich ertegen te verdedigen.

Chaos Drone (chaosrobot)

Als dit kleine voertuig wordt ingezet, stoot het wolken uit met hallucinerende giftige stoffen die vijanden gek maken. De aanvalskracht van gestoorde eenheden wordt enorm versterkt en zij zullen automatisch eerst bevriende eenheden aanvallen voordat ze de vijand aanvallen.

Gattling Tank (machinegeweertank)

De geallieerden beschikken over Prisma-technologie en de Russen gebruiken Tesla-voorwerpen. Yuri's geniesoldaten hebben echter Gattling-wapens ontwikkeld. De Gattling Tank is uitgerust met dubbele 50 kaliber machinegeweren die snel ronddraaien en grote hoeveelheden dodelijke patronen uitspugen die zowel infanterie- als luchteenheden in luttele seconden uiteenrijten. Een uniek kenmerk van deze wapens is dat hoe langer ze schieten, hoe sneller de lopen ronddraaien en hoe meer schade ze aanrichten. Hierdoor zijn Gattling Tanks erg bruikbaar tijdens aanhoudende vuurgevechten.

MCV (mobiel constructievoertuig)

Yuri's MCV is hetzelfde als dat van de geallieerden en Russen, behalve dat er een Yuri Construction Yard (bouwwerf) wordt gecreëerd als de MCV wordt ingezet.

Magnetron

Als dit unieke wapen wordt ingezet tegen voertuigen komt er een sterke magnetische kracht vrij die het vijandelijke voertuig doet opstijgen. Het voertuig wordt aangetrokken naar Yuri's troepen waar het ongestraft wordt onderworpen aan geestbeheersing. De Magnetron kan ook grote schade toebrengen aan gebouwen door een intense magnetische straal af te schieten op gebouwen. Het grote nadeel van de Magnetron is dat deze vrijwel weerloos is tegen vijandelijke infanterie, geen effectief wapen tegen hen heeft en hen ook niet kan aantrekken.

Master Mind (meesterbrein)

Het Master Mind-voertuig is een uitbreiding op Yuri's geestbeheersende technologie en kan zonder moeite de gedachten bepalen van een grote groep vijandelijke eenheden tegelijkertijd. Deze eenheid kan echter niet stoppen met de gedachten te bepalen van steeds meer vijandelijke eenheden. Als de eenheidlimiet wordt overschreden, gaat het apparaat kapot en vernietigt het zichzelf, waarna alle eerder gevangene eenheden worden vrijgelaten.

Floating Disc (zwevende schijf)

De Floating Disc is een bekwame eenheid die serieuze chaos kan veroorzaken in een vijandelijke basis. De kleine laser van de Floating Disc is effectief tegen infanterie-eenheden, waaronder geallieerde Rocketeers (raketpiloten) en kan ook schade toebrengen aan voertuigen en gebouwen. Belangrijker nog is het feit dat als de Floating Disc boven een vijandelijke Power Plant (krachtcentrale) wordt geplaatst, de energietoevoer van de complete basis wordt stilgelegd. Floating Discs kunnen ook boven vijandelijke Refineries (raffinaderijen) worden gestationeerd om zo te goeden weg te trekken om Yuri's oorlogskas te voeden. Als een Floating Disc boven een verdedigingsgebouw wordt geplaatst dat energie nodig heeft, wordt het gebouw uitgeschakeld.

Amphibious Transport (amfibisch transportvoertuig)

Yuri's Amphibious Transports zijn hetzelfde als die van het Russische en geallieerde leger.

Boomer Submarine (Boomer duikboot)

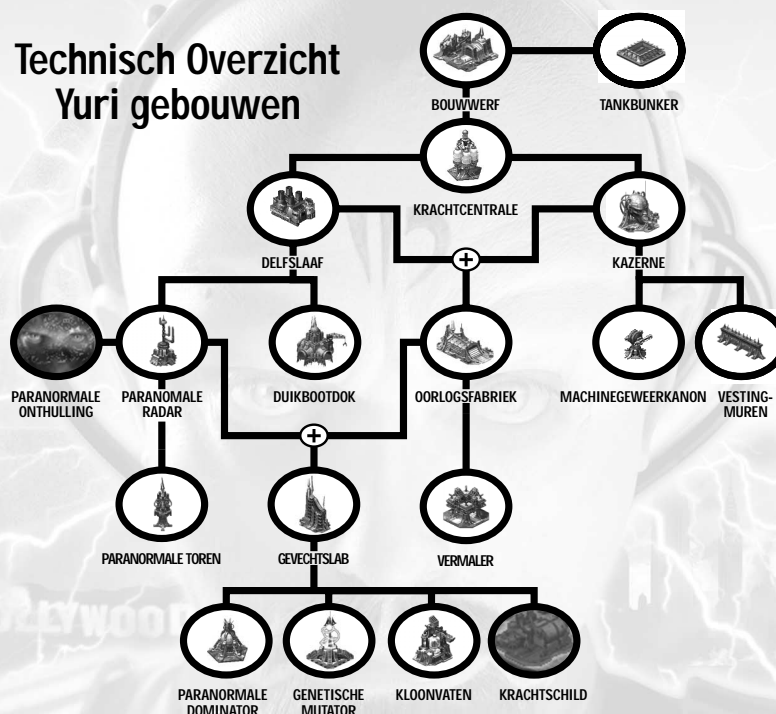
Net als de Russische Typhoon Subs (tyfoon duikboten) is de Boomer een slinkse

eenheid, die een vijand kan naderen zonder gezien te worden. De Boomer kan tegen andere vijanden ter zee dodelijke torpedo's lanceren. Het zijn echter de ballistische raketten die tegen landdoelen worden gebruikt, die van de Boomer een dodelijke tegenstander maken.

Yuri's gebouwen

Hoewel Yuri afhankelijk is van een aantal dezelfde gebouwen als de geallieerden en Russen, heeft hij een aantal unieke gebouwen tot zijn beschikking die Yuri de mogelijkheid bieden om zijn basis goed te verdedigen en de tegenstanders te vernietigen.

Technisch Overzicht Yuri gebouwen



Construction Yard (bouwwerf)

Yuri's Construction Yard is hetzelfde als die van de geallieerden en de Russen, behalve dat hier de andere gebouwen van Yuri gecreëerd worden.

Bio Reactor (bioreactor)

De Bio Reactor vormt Yuri's belangrijkste energiebron. Als er een energietekort dreigt, kunnen infanterie-eenheden in een Bio Reactor worden geplaatst. Elke eenheid verhoogt de energieproductie aanzienlijk. De infanterie kan altijd worden ingezet in de Bio Reactor en wordt weer vrijgelaten als de Bio Reactor wordt vernietigd.

Slave Miner (delfslaaf)

Yuri's troepen zetten liever een Slave Miner in voor de opbouw van hun economie dan een standaarddelver. Het complete gebouw verplaatst zich naar een mijngroeve en zet Slaves (slaven) in om erts te verzamelen dat weer verwerkt zal worden. Als het gebouw mobiel is, kan het zichzelf repareren en als het ingezet wordt, kun je het gebouw repareren door er een Engineer (geniesoldaat) naartoe te sturen. Slaves die gedood worden door vijandelijk vuur, worden automatisch vervangen door de Slave Miner.

Barracks (kazerne)

Yuri's Barracks is hetzelfde als die van de geallieerden en Russen, behalve dat er Yuri infanterie-eenheden worden geproduceerd.

War Factory (oorlogsfabriek)

Yuri's War Factory is hetzelfde als die van de geallieerden en Russen, behalve dat er Yuri voertuigen worden geproduceerd.

Submarine Pen (duikbootdok)

Yuri's Submarine Pen is hetzelfde als de geallieerde en Russische Naval Yards (marinewerven), behalve dat er Yuri Hover Transports (hovertransportvoertuigen) en Boomer Submarines (Boomer duikboten) worden geproduceerd.

Psychic Radar (paranormale radar)

Yuri's Psychic Radar bevat alle krachten van de Psychic Sensor (paranormale sensor) die voorheen door het Russische leger werd gebruikt. Als de radar wordt geplaatst, geeft deze het doelwit weer van vijandelijke aanvallen die binnen het bereik van het apparaat plaatsvinden. Yuri's geniesoldaten hebben het apparaat aanzienlijk opgepept, waardoor het ook als Yuri's radar fungeert. Zodra de Psychic Radar is geplaatst, begint deze onmiddellijk met de ontwikkeling van de technologie Psychic Reveal (paranormale onthulling).

Psychic Reveal (paranormale onthulling)

De Psychic Reveal is niet echt een gebouw of een eenheid, maar wordt gecreëerd met de plaatsing van een Psychic Radar. Als de Psychic Reveal volledig is geladen kan Yuri vrij grote stukken mistvrij maken, net als het Russische spionagevliegtuig.

Grinder (vermaler)

Yuri blijft dankzij zijn psychische technologie vaak zitten met gevangen eenheden die hij liever recyclet dan gebruikt. De Grinder werd ontworpen om dit probleem op te lossen. Als de Grinder is geplaatst, kun je voertuigen of infanterie-eenheden recycleren die op dat moment gecontroleerd worden door Yuri. Eenheden die naar de Grinder worden gestuurd, worden meteen vernietigd. Een gedeelte of de complete productiekosten van de eenheid worden terugbetaald.

Battle Lab (gevechtslab)

In Yuri's Battle Lab worden geavanceerde eenheden en gebouwen geproduceerd, zoals in het Battle Lab van de geallieerden en Russen.

Citadel Walls (vestingmuren)

Yuri's Citadel Walls lijken op de muren die door de Russische en geallieerde legers worden gebruikt. Ze zijn ontworpen om kwetsbare en zwakke gebouwen te beschermen.

Tank Bunker (Tankbunker)

Dit gebouw bevat geen verdedigingsmiddelen als het wordt geplaatst. Voertuigen met geschutskoepels, behalve een Magnetron, kunnen de Tank Bunker bezetten waardoor deze zowel verdedigd wordt als extra vuurkracht bevat.

Gattling Cannon (machinegeweerkanon)

Dit verdedigingsgebouw werkt op dezelfde wijze als de Gattling Tank, met aanhoudende vuurkracht die extra schade aanricht. Dit wapen is altijd effectief in het uiteenrijten van infanterie, hoe snel of langzaam de kanonnen ook ronddraaien.

Psychic Tower (paranormale toren)

De Psychic Tower bepaalt automatisch de gedachten van de eerste paar eenheden die binnen het bereik van de toren komen. De eenheden zullen zich vervolgens tegen hun voormalige vrienden keren. Deze eenheden zijn volledig bestuurbaar waardoor je ze de strijd of de Grinder (vermaler) in kunt sturen. Als de Psychic Tower controle heeft over het maximale aantal eenheden, is deze weerloos tegen aanvallen.

Cloning Vats (kloonvaten)

Telkens als er een nieuwe infanterie-eenheid wordt gecreëerd in een Barracks (kazerne), wordt deze gratis gedupliceerd in de Cloning Vats.

Genetic Mutator (genetische mutator)

Het eerste superwapen van Yuri is de Genetic Mutator. Als dit apparaat volledig is geladen en wordt ingezet, verandert het alle vijandelijke eenheden die zich binnen het bereik van het apparaat bevinden in Brutens. De Genetic Mutator beïnvloedt zowel bevriende als vijandelijke eenheden. Alle gecreëerde Brutens staan onder controle van Yuri. Attack Dogs (waakhonden) en andere dieren (waaronder Dolphins (dolfijnen) en Giant Squids (enorme inktvissen)) worden niet in Brutens veranderd door de Genetic Mutator... ze worden simpelweg gedood.

Psychic Dominator (paranormale dominator)

Als dit wapen volledig is geladen en wordt ingezet, veroorzaakt het een enorme uitbarsting van psychische energie die alle eenheden binnen het bereik van het apparaat verandert in eenheden die onder controle staan van Yuri. Deze nieuwe aanvullingen op Yuri's leger kunnen ingezet worden tegen hun voormalige vrienden of naar de basis gestuurd worden voor een tochtje naar de Grinder (vermaler) of Bio Reactor. Eenheden die normaal gesproken al immuun zijn voor geestbeheersing en eenheden die gebouwen bezetten, zijn immuun voor de effecten van de Psychic Dominator. Als een eenheid eenmaal wordt gevangen door de Psychic Dominator, kan deze nooit meer onderworpen worden aan geestbeheersing. De psychische uitbarstingen van de Dominator kunnen ook omliggende gebouwen beschadigen.

Credits

Spelproductie

Uitvoerend producenten: Mark Skaggs, Wayne Townsend

Producent: Frank Hsu

Coproducent: Julio Valladares

Productiecoördinator: Julie Brugman

Spelontwerpers

Ontwerpmanager: John Hight

Hoofdontwerpers: Todd Owens, Dustin Browder

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

Additioneel ontwerp: Brett Sperry

Ontwikkeling verhaal: Design Team

Spelontwikkeling

Technische leiding: Michael S. Booth

Spelprogrammeurs: Graham Smallwood, Geoff Finger

Technische leiding online: Jeffrey Brown

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

Installatieprogrammeur: Maria del Mar McCready Legg

Additionele programmering: Tommy Rolfs

Spelartiesten

Hoofdartiesten: Phil Robb, Josh Taylor

Conceptuele art: TJ Frame, Tom Baxa

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

Animatie: Jason Zirpolo

Geraamte/Interface: Rose Kang

Additionele art: Chris Ashton, Khanh Nguyen, Ido Magal

Computeranimatie

Leiding computeranimaties: John Hight

Art Director computeranimaties: Cris Moras

Vormgevers computeranimaties:

Insun Kang, Michael Jones

Additionele computeranimaties:

Patrick Perez & Potbelly Goblin, Inc., Shant Jordan & Wandering Eye, Inc.

Spelgeluid

Hoofd geluidsontwerp: Mical Pedriana

Geluidsontwerper: David Fries

Muziek: Frank Klepacki

Videoproductie

Producent & supervisor: Donny Miele

Regisseur: Joseph Kucan

Script: Wynne McLaughlin

Bewerking: Curt Weintraub

Hoofd grafische effecten: Kevin Becquet

Productie opnames & filmisch geluid:

Dwight Okahara, Paul Mudra

Casting: Marilee Lear, CSA

Hoofd computeranimaties: Chuck Carter

Virtuele sets: Bob Marker, Chuck Carter, Margo Angevine, Miles Ritter

Video-compressie: Tim C. Fritz

Beeldregisseur: Kurt Rauf

Gaffer: Stuart Bicknell

Toneelmeester: Jeff Milesky

Toneelknecht: Jeremy Settles

Statiefbediening: Richard Rasmussen

Foley opnames: David E. Nelson, Outpost Studios

Foley artiest: Diane Langolis

Setopbouw: Bobby Z

Hoofd sculpturen: Daniel Miller

Assistent sculpturen: Jerry Garcia

Setdecoratie: Kari Nowell

Rekwisietenmeester: Cliff Bernay

Rekwisietenassistenten: Giovanni Tartaglia, James Walsh

Hoofd make-up: Ron Wild

Hoofd kapsels: Karen Stephens

Kapsels: Cindy Chamberlain, Sung Park

Make-upassistent: Peggy Hanna

Kleding: Tracy Bohl

Kledingassistenten: John Stone, Sergio Kiss

Productiecoördinator: Kim Houser

Assistentcoördinator: Ramiro Gomez
Productie-assistenten: Estaban
Matinata, Nicholas Savalas, Patience
Becquet, Susan Simone
Script supervisor: Mark Thomas
Teleprompter: David Washburn
Ultimatte-bediening: Bob Kertesz, Blue
Screen, LLC
Conceptuele kunst: Chuck Wojtkiewicz
Storyboard-artiest: Jeff Parker
Lezer: Finley Bolton

Filmcast

Yuri: Udo Kier
President: Ray Wise
Tanya: Kari Wurher
Generaal Carville: Barry Corbin
Romanov: Nicholas Worth
Luitenant Eva: Athena Massey
Zophia: Aleksandra Kaniak
Einstein: Larry Gelman
Voorzitter Bob: Rick Ginn
Russische officieren: Alexander Moiseev,
Andrei Skorobogatov, Igor Jijikine
Geallieerde soldaten: Brett Logan,
Lamar Lucas, Michael Rouleau, McKenzie
Woodcock
Gevangenisbewaarders: Anrian
Vanderwalt, Sly Smith
Geheime Dienst: Robert Garretson,
Spike Measer
Medewerkers Witte Huis: Al Conahan,
Eugene Harris, Matt Mooney, Peter
Conklin, Rosie Heeter
Luchtmachtgeneraals: Dave Crockett,
Robert Eustice
Legergeneraals: Bruce Mastracchio,
Sylvester Smith
Marine-admiraal: Michael Pflieger
Hospik: Wayne Young
Marokkaans barmeisje: Cezette Gregory
Buikdanseres: Laura McDonald
Russische "Tyme" Commando: Elena
Nekrassova
Stemmencast
Andrew Ableson, Billy Pope, Diane
Michelle, Elya Baskin, Hamilton Camp,
Joe Nipote, John DiCrosta, John Francis,
Keith Szarabajka, Marcello Tubert, Mari
Weiss, Mark Worden, Patrick Pinney, Phil

Morris, Quinton Flynn, Sherman Howard,
Steve Vinovich, Vanessa Marshall, Wesley
Mann, David Fries, Adam Greggor, Stuart
Nesbit, Grant Albrecht, Michael Bell,
Douglas Rye, Gregg Berger, Glenn Burtis,
Julie Brugman, Sam McMurray, Stefan
Marks, Adoni Maropis, Andy Milder, Phil
Proctor, Gustavo Rex, Neil Ross, Douglas
Rye, Heidi Shannon, Phil Tanzini, John
Vernon, Douglas Rye

Alle beroemde stemmen zijn nagebootst

Kwaliteitsbewaking

Leiding kwaliteitsbewaking: Glenn
Sperry
Overzicht kwaliteitsbewaking: Lloyd
"Leachy" Bell
Senior kwaliteitsbewakinganalist: Doug
"Falcon" Wilson
Kwaliteitsbewakinganalist: Ben Galley
Specialist installatie/interface: Mike
Smith
Solospecialist: Michael Ruppert
Multiplayerspecialist: Steve Shockey
Specialisten: Chris Blevens, Shane
Dietrich, Thomas Quitoni
Senior technicus: Beau "Supertech"
Hopkins
Data-invoer: Rhoda Anderson
Bugoverzicht: Chad Fletcher
Kwaliteitsbewakingtesters
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
Kwaliteitsbewakingtesters Pacific:
David Fleischmann, Gavin Simon, Greg
Baldwin, Greg Black, Jim Corbin, Jon
Goudrault, Michael Jorgensen, Samuel
Luk
Marketing
Vice-president marketing: Laura Miele
Marketing productmanager: Aaron
Cohen

Public Relations managers: Amy Farris, Michael Shelling

Leiding grafische diensten: Victoria Hart

Online regisseur: Ted Morris

Online grafisch ontwerpers: Jordan Robins, Greg Casey

Online gemeenschapsmanager: Chris Rubyor

Interne graphics: David Lamoreaux

Marketingassistent: Wanda Flathers

Handleiding: Stephen Honeywell

Ondersteuning

Operations manager: Shawn Ellis

MIS-manager: Wayne Hall

MIS-technici: Glenn Burtis, Mick Love

HR-manager: Christine Lundgren

Assistentie administratie: Tanya Pereira, Crystal Tucker

Assistentie juridische zaken: Jennifer Hoge

Speciale dank aan

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

Wereldwijde lokalisatie

Lokalisatieleiding, Westwood Studios:
Thilo W. Huebner

Korea

Lokalisatiemanager: Chan Park

Lokalisatietechnici: Justine Kim, Andrew Kim

Vertalingen: Chan Park, Justine Kim

Opname- en geluidsbewerkingsstudio: Junco Multimedia Studio

Opname-technicus: Yeajun Hwang

Algemeen manager: Jungwon Hwang

Marketingmanager: Michel Kim

Productmanager: Richard Kwon

Stemacteurs: 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

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

Taiwan

Projectmanager: Christine Kong

Lokalisatiemanager: Jerry Lee

Lokalisatietechnicus: Maxwell Peng

Vertalingen: Edward Hsu

Europees lokalisatieteam

Software lokalisatiemanager: Sam Yazmadjian

Geluidsmanager: David Lapp

Projectmanager Lokalisatie: Nathalie Fernandez

Europese controleur kwaliteitsbeheer: Linda Walker

Europese testmanager

kwaliteitsbeheer: Jean-Yves Duret

Europese platformspecialist-manager

kwaliteitsbeheer: James Featherstone

Europese supervisor kwaliteitsbeheer: David Fielding

Europese testleiders kwaliteitsbeheer: Fabio Mastrangioli, Andrew Chung

Europese geassocieerde testleiders kwaliteitsbeheer: Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson

Accountleider: Jenny Whittle

Productieplanner: James Cherry

Lay-out documentatie en coördinatie vertalingen: Abdul Oshodi

Weblokalisatie en coördinatie: Petrina Wallace

Coördinatie materialen: Silvia Byrne

Studio Ops: Anne Miller, Phil Jones

Marketing VK: Rosemarie Dalton

Frankrijk

Lokalisatiemanager: Christine Jean

Coördinatie vertalingen: Nathalie Duret


Vertalingen: Around the Word

Testcoördinatie: Lionel Berrodier

Taaltester: Emmanuel Delva

Opname- en geluidsbewerkingsstudio: Lotus Rose, Parijs

Stemacteurs: 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



Marketingmanager: Christophe Maridet

Productmanager: Raphaele Martinon

Duitsland

Lokalisatiemanager: Michaela Bartelt

Coördinatie lokalisatie: Bettina Bachon

Vertalingen: Rolf D. Busch

Testcoördinatie: Dirk Vojtilo

Taaltester: Marco Nuhsbaum

Opname- en geluidsbewerkingsstudio:

Toneworx, Hamburg

Stemacteurs: 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

Productmanager: Pete Larsen

PR: Raoul Birkhold

Nederland

Vertaling Nederlandse handleiding: U-TRAX Multi Media Localisations B.V.

Klantenservice Westwood Studios

Leiding: Boyd Beasley

SDC: Mary Smith

Hoofd: Tim Hempel

Vertegenwoordigers: Michelle Davis, Daniel Beahn

Technische hulp

Heb je na het zorgvuldig doornemen van ALLE procedures nog altijd een probleem met het draaien van deze software, neem dan het volgende door.

Belangrijk: lees het onderstaande zorgvuldig door, voordat je contact met ons opneemt

Vandaag de dag zijn pc's uitgerust met talloze combinaties van verschillende hardware en software.

De volgende informatie **MOET** van de fabrikant van je pc worden verkregen of uit de bijgevoegde documentatie worden gehaald, **VOORDAT** je contact opneemt met onze technische hulplijnen:

(N.B. De volgende informatie kan direct van de fabrikant van je pc worden verkregen.)

1. De foutmelding die weergegeven werd, toen het probleem zich voordeed (indien van toepassing).
2. Een lijst van specificaties van je computer, waaronder:
 - Merk en snelheid van de CPU
 - Hoeveelheid RAM-geheugen
 - Merk en snelheid van de cd-romspeler
 - Merk geluidskaart
 - Merk grafische kaart
 - Netwerkaart (indien van toepassing)
 - Grootte van de harde schijf en hoeveelheid vrije ruimte
 - Versies van DirectX™-stuurprogramma's (zie het onderdeel "DirectX installeren")
 - Joystick en gamecard (indien van toepassing)
 - 3D-acceleratiekaart (indien van toepassing)

(Zie het volgende onderdeel "Hoe aan de benodigde informatie te komen")

Als je bovenstaande informatie niet kunt vinden, dan moet je contact opnemen met de verkoper of fabrikant.

Hoe aan de benodigde informatie te komen

Windows® 95 / Windows® 98 -gebruikers

1. Klik met de rechtermuisknop op **Deze Computer**.
2. Klik met de linkermuisknop op **Eigenschappen**.
3. In het venster Algemeen wordt weergegeven, hoeveel RAM-geheugen geïnstalleerd is en welke processor je hebt bv. Intel of Cyrix.

Let op! Windows® 95 / Windows® 98 kan de Cyrix-chip niet altijd correct detecteren en geeft die dan als een 486 weer.

1. Klik op **Apparaatbeheer**.
2. Klik nu op het `+` -symbool bij de volgende apparaten:
 - cd-romstation
 - Beeldschermadapters
 - Besturing voor geluid, video en spelletjes
 - Netwerkadapters

Je krijgt dan de fabrikant van deze apparaten te zien

1. De snelheid van de processor kun je te weten komen door je pc opnieuw op te starten en de linkerbovenhoek van het scherm te bekijken. Je krijgt dan de CPU clock speed (de kloksnelheid van de processor) te zien, bv. 166 MHz. Dit is dan de processorsnelheid die je bv. nodig hebt.
2. Dubbelklik met de linkermuisknop op "**Deze computer**" en klik op het vierkantje om het venster te maximaliseren.
3. Klik met de linkermuisknop op de harde schijf (C:\). Dit laat zien hoeveel ruimte je op de harde schijf vrij hebt en wat de totale capaciteit is. Sluit vervolgens alle vensters.

Met deze informatie ben je in staat, je computer correct te configureren. Heb je alle benodigde informatie verzameld en ondervind je nog steeds problemen, raadpleeg dan eerst het helpbestand dat bij onze software geleverd is, voordat je onze klantenservice belt. Je kunt dit bestand via de taakbalk van Windows® 95 / Windows® 98 openen. Waarschijnlijk kun je het probleem zeer snel oplossen omdat het bestand antwoord geeft op de meest voorkomende problemen.

Ondervind je na het lezen van het helpbestand nog steeds problemen, dan kun je contact opnemen met de afdeling klantenservice van Electronic Arts. Deze is te bereiken van maandag t/m vrijdag, van 9.30 u tot 13.00 u en van 14.00 u tot 17.30 u, op telefoonnummer 020-6589988.

Daarnaast kun je schrijven naar het onderstaande adres. Vergeet daarbij niet de bovenstaande informatie en een telefoonnummer waarop je overdag bereikbaar bent, op te geven.

Electronic Arts BV, Customer Support, Postbus 75756, 1118 ZX, Schiphol Triport, Nederland.

Electronic Arts On-Line

E-mail: nl-support@ea.com

World Wide Web: <http://www.ea.com>

Mededeling

ELECTRONIC ARTS BEHOUDT HET RECHT VOOR, VERBETERINGEN AAN HET PRODUCT DAT IN DE HANDLEIDING BESCHREVEN WORDT AAN TE BRENGEN, ZONDER DAAR VOORAF KENNIS VAN TE GEVEN.

ER BERUST COPYRIGHT OP DEZE HANDLEIDING EN ALLE SOFTWARE BESCHREVEN IN DEZE HANDLEIDING. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN. DEZE HANDLEIDING EN DE SOFTWARE DAARIN BESPROKEN MOGEN NIET WORDEN GEKOPIEERD, GEREPRODUCEERD, VERHUURD, GEHUURD, VERLEEND OF UITGEZONDEN WORDEN OP WELKE MANIER DAN OOK, HETZIJ VERTAALD OF GESCHIKT GEMAAKT VOOR WELK ELECTRONISCH MEDIUM OF MECHANISCH LEESBARE VORM DAN OOK, ZONDER DE EXPLICIETE SCHRIFTELIJKE TOESTEMMING VAN ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XP, ENGLAND.

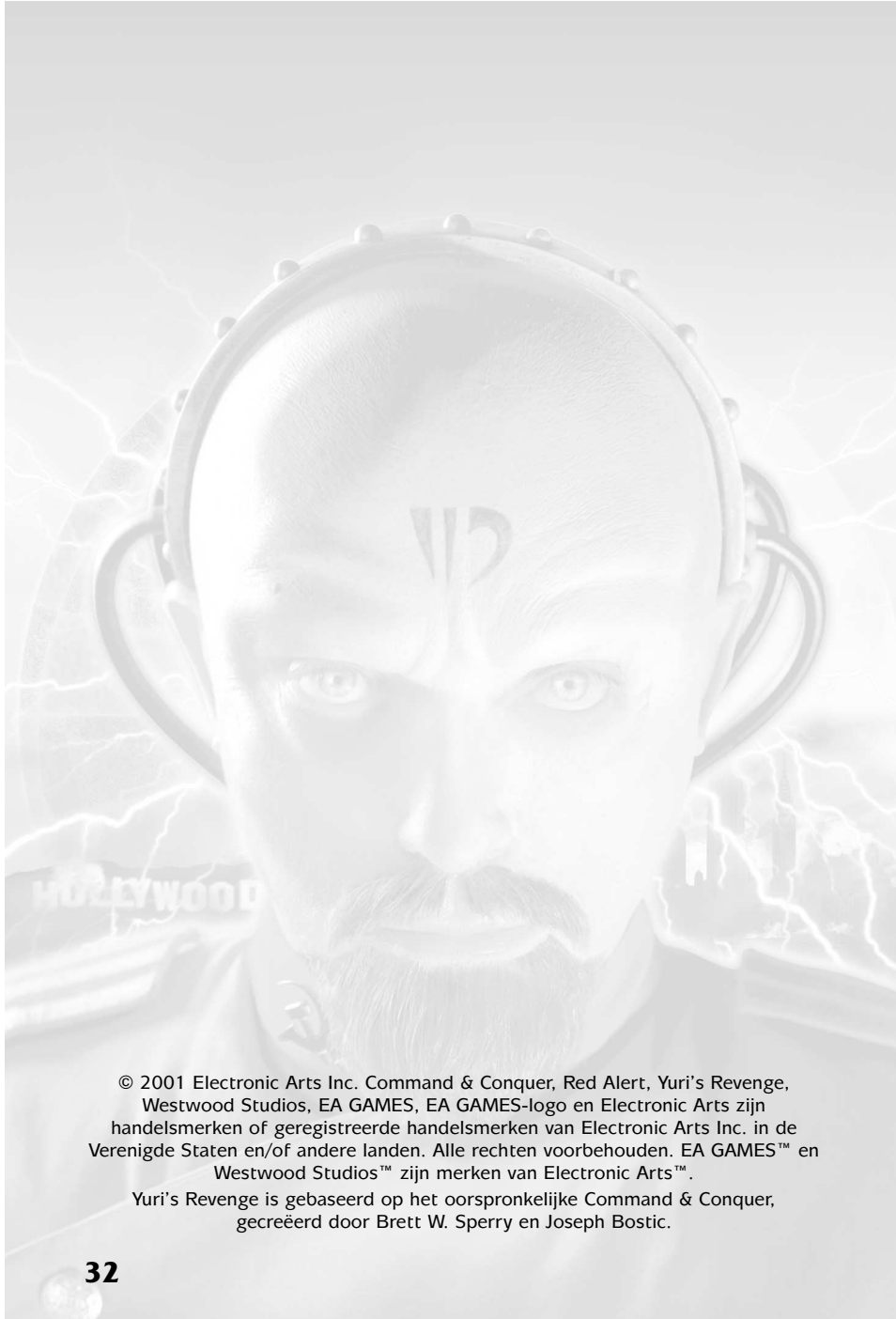
ELECTRONIC ARTS GEEFT HIERBIJ GEEN GARANTIES, VOORWAARDEN OF VERGOEDINGEN, RECHTSTREEKS OF IMPLICIET, MET BETREKKING TOT DEZE HANDLEIDING, DE KWALITEIT ERVAN, DE HANDELBAARHEID OF GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. DEZE HANDLEIDING WORDT GELEVERD ALS BIJ AANSCHAF. ELECTRONIC ARTS KENT BEPAALDE BEPERKTE GARANTIES MET BETREKKING TOT DE SOFTWARE EN DE MEDIA WAAROP DEZE IS OPGESLAGEN. IN GEEN GEVAL KAN ELECTRONIC ARTS VERANTWOORDELIJK WORDEN GESTELD VOOR ENIGE DIRECTE OF INDIRECTE SCHADE OF SCHADE VOORTVLOEIEND UIT HET GEBRUIK.

DEZE TERMEN EN VOORWAARDEN BEÏNVLOEDEN DE GRONDWETTELIJKE RECHTEN VAN DE CONSUMENT NIET, ZOLANG DE KOPER EEN CONSUMENT IS DIE DE GOEDEREN VERWERFT ZONDER VERDERE HANDELSDOELEINDEN

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit software-product, dat het opslagmedium waar de software op vastgelegd is, vrij van defecten in materiaal of werking is, tot 12 maanden na aanschafdatum. Indien het door u gekochte product enig gebrek vertoont, kunt u dit binnen de garantietijd van twaalf (12) maanden bij de verkoper tegen een deugdelijk exemplaar omruilen. Deze garantie is beperkt tot het geval van gebreken die voorafgaand aan de levering zijn ontstaan. Deze garantie is niet geldig en niet toepasbaar in het geval dat het defect het gevolg is van misbruik, onverantwoord gebruik, onjuiste behandeling, verwaarlozing of slijtage.

Deze garantie is een extra garantie en beïnvloedt de grondwettelijke rechten op geen enkele wijze.



© 2001 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Yuri's Revenge, Westwood Studios, EA GAMES, EA GAMES-logo en Electronic Arts zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. EA GAMES™ en Westwood Studios™ zijn merken van Electronic Arts™.

Yuri's Revenge is gebaseerd op het oorspronkelijke Command & Conquer, gecreëerd door Brett W. Sperry en Joseph Bostic.