

Advarsel: Til deg som har projeksjonsfjernsyn

Stillbilder kan føre til varige skader på bilderøret eller brenne fosforet fast på skjermen. Unngå gjentatt eller langvarig bruk av storskjerm når du spiller dataspill.

Advarsel om epilepsi

Les dette før du bruker spillet eller lar barna dine bruke det

Enkelte kan få epileptiske anfall eller miste bevisstheten når de utsettes for visse typer blinkende lys eller lysmønstre i dagligmiljøet. De kan få epileptiske anfall når de ser på TV eller spiller dataspill. Dette kan inntreffe også hos folk som tidligere ikke har hatt epileptiske symptomer eller anfall.

Dersom du eller noen i din familie har hatt epilepsiliknende symptomer (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha vært utsatt for blinkende lys, må dere oppsøke lege før dere spiller.

Foreldre bør holde øye med barn som spiller dataspill. Dersom du eller barna dine skulle merke symptomer som svimmelhet, synsforstyrrelser, muskelrykninger eller andre ufrivillige bevegelser, tap av bevissthet, forvirring eller kramper når dere spiller, må dere avbryte spillet ØYEBLIKKEG og oppsøke lege.

Forholdsregler

- Ikke stå for nær skjermen. Sitt på god avstand av skjermen, så langt unna som kablene tillater.
- Spill helst på en liten skjerm.
- Unngå å spille når du er trett eller har fått lite søvn.
- Spill i et godt opplyst rom.
- Ta deg minst 10 til 15 minutters pause for hver time du spiller.

Innhold

Enkle tastaturfunksjoner	3
Velkommen tilbake, kommandør	6
Situasjonsrapport	6
Hva er DirectX™?	8
Installasjon	10
Taktisk oppdatering: Nye spillmodus	11
Taktisk oppdatering: Endringer i spillet	11
Taktisk oppdatering: Nye enheter og strukturer	13
Nye Tech (Tekniske) bygninger	13
Nye allierte enheter og strukturer	15
Nye sovjetiske enheter og strukturer	17
Yuris Armé	19
Yuris strukturer	22
Medvirkende	25
Teknisk støtte	30

Enkle tastaturfunksjoner

Navn	Tast	Definisjon
Plassere ut Element/Enhet	D	Enkelte enheter har sekundære funksjoner som muliggjør mer kraftfulle eller ulike angrep eller styrker. Du kan også klikke på dem når "utplassere"-markøren vises over enheten. Gis (Soldater), Guardian Gis (Vaktsoldater), Desolators (Ødeleggere), Yuri Clones (Yuri-kloninger) og andre enheter har alle sekundære egenskaper. Du kan også bruke denne tasten til å trekke deg ut av okkuperte bygninger.
Bevokte gjeldende område	G	Enheter vil overvåke terrenget aktivt og automatisk angripe fienden.
Angrepsveip	Klikk enhet, CTRL/SHIFT, flytt til område	Enheter vil forflytte seg fra sted til sted og aktivt angripe og ødelegge fiender de møter.
Spre	X	Enheter vil forsøke å ikke bli kjørt ned. Trykk denne når kjøretøyer prøver å kjøre over infanteriet ditt.
Stopp	S	Stopper forflytningen til valgt enhet umiddelbart.
Tvungen ildgivning	Hold CTRL-tasten, før markøren over målet, venstreklikk	Tvinger en enhet til å åpne ild mot en alliert eller nøytral enhet.
Tvungen forflytning	Hold ALT-tasten, før markøren over målet, venstreklikk	Tvinger en enhet til å kjøre/gå over et område eller til å kjøre over en enhet.
Meny for innstillinger	ESC	Gå til Options Menu (Meny for innstillinger).
Opprette team	CTRL + 1-9	Oppretter team med enheter.
Velge team	Klikk 1-9	Velger et lag du allerede har opprettet.
Sentrer på team	Klikk 1-9 to ganger	Sentrerer Tactical Map (Taktisk kart) på det valgte teamet.
Allier deg med valgt side	A	Trykk for å unngå å angripe venner.

Velge type	T	Venstreklikk på TYPE SELECT (VELGE TYPE)-knappen i Advanced Command Bar (Avansert kommandorad) eller trykk T én gang for å velge alle enheter på skjermen av en bestemt type. Dobbelklikk for å velge alle enheter av en bestemt type på kartet.
Chat med alle lyttere (i flerspiller)	Trykk ENTER for å hente fram chat-markøren, ENTER for å sende meldingen, høyreklikk for å avbryte meldingen	Sender meldinger til alle som lytter.
Chat med alle allierte (i flerspiller)	Trykk BACKSPACE for å hente fram chat-markøren, ENTER for å sende meldingen, høyreklikk for å avbryte meldingen	Sender meldinger til alle allierte.
Chat med alle spillere (i flerspiller)	Trykk \ for å hente fram chat-markøren, ENTER for å sende meldingen, høyreklikk for å avbryte meldingen	Sender meldinger til alle spillere.
Plassere varsel	Trykk B, ENTER for å skrive melding, ENTER for å sende meldingen, DELETE for å slette varselet	Skriver meldinger til allierte og plasserer dem på slagmarken.
Åpne Way Point (Veimerke)-modus	Klikk på en enhet, trykk og hold Z, sett Way Points (Veimerker), slipp opp tasten for å åpne forflytningskommandoen	Setter veimerker.
Sett møtepunkt	Klikk på en struktur og velg samlingspunkt ved å venstreklikke på slagmarken	Samler enhetene dine ved et punkt på slagmarken etter at de er opprettet.
Gå til forekomst på radar	MELLOMROM	Sentrerer synsvinkelen din på det siste utslaget på radarkartet.
Alle enheter jubler!	C	Får hele infanteriet til å juble for seieren.
Gå til diplomatimenyen	TAB	Åpner Diplomacy Screen (Diplomatiskjermen).

Avanserte tastaturfunksjoner

Navn	Tast	Definisjon
Følge	F	Visningen av spillet følger valgt enhet.
Bevoktningssted	CTRL/ALT + klikk område	Flytter til område og bevokter det.
Eskortere Enhet	CTRL/ALT + klikk enhet	Forsvarer en enhet mens den forflytter seg i terrenget.
Bevokte en struktur	CTRL/ALT + klikk struktur	Forsvarer en bestemt struktur.
Structures (Strukturer) Tab	Q	Snarvei til Structures (Strukturer).
Forsvarflik	W	Snarvei til Armoury (Våpenlager).
Infantry (Infanteri)-flik	E	Snarvei til Infantry (Infanteri).
Kjøretøyflik	R	Snarvei til Units (Enheter).
Neste enhet	N	Velger neste enhet i rekkefølge for opprettelsen.
Foregående enhet	M	Velger den forrige enheten du valgte.
Velge alle	P	Velger alle enheter på slagmarken.
Veteran-navigasjon	Y	Velger alle veteran- eller eliteenheter.
Kalle opp bruker (i spillet)	U	Kaller opp bruker inne i spillet.
Modifisere valgte enheter	Hold SHIFT og klikk på markert enhet for å avmarkere. Klikk på enhet som ikke er markert for å legge denne til i gruppen	Fjern eller legg til bestemt(e) enhet(er) fra en gruppe av enheter.
Sentrere Tactical Map (Taktisk kart) på basen	Hold H	Sentrerer visningen på basen din. Normalt vil dette sentrere visningen på din Construction Yard (Konstruksjonsverk).
Reparasjonsmodus	Venstreklikk på struktur, K	Reparerer strukturene dine.
Selgmodus	Venstreklikk struktur, L	Selger strukturene dine.
Opprette bokmerke	CTRL + F1-F4	Oppretter et punkt på kartet du kan hoppe direkte til.
Gå til bokmerkeutvalg	F1-F4	Hopper til område i terrenget som har bokmerke.
Flerspillerhån	F5-F12	Sender ferdige lydmeldinger til andre spillere.

Velkommen tilbake, kommandør

Atter en gang er slaget mellom de allierte (Allied) styrkene og den sovjetiske (Soviet) hæren i gang, men denne gangen finnes det et farlig tredje element. Den sovjetiske (Soviet) forræderen Yuri har vendt tilbake med en armé av krigere med genetiske og psykologiske forandringer, oppsatt på verdensherredømme.

I enkeltspiller vil du ha kommandoen over enten de allierte (Allied) eller sovjetiske styrkene og motarbeide Yuris lumske planer. I flerspillerspill og duellspill, kan du velge den allierte eller sovjetiske hæren, eller velge å lede Yuris hær og utnytte all dens forbudte teknologi.

Både de allierte og sovjetiske styrkene har flere nye, kraftfulle våpen i arsenalene sine. Yuris hær er fundamentalt forskjellig fra hans mer konvensjonelle fiender, og benytter bannlyst teknologi til å kontrollere folks sinn, skape mutanter, gjøre arbeidere til slaver, bruke biologiske våpen og forårsake andre eksotiske straffemetoder på fiendene sine.

Situasjonsrapport

Command & Conquer™ Red Alert™ 2 – Yuri's Revenge™ tar opp tråden rett etter utgangen av det allierte felttoget i *Command & Conquer Red Alert 2*. Den allierte hæren har beseiret sovjeterne, tatt til fange den russiske statslederen Romanov og plassert ham i Tower of London. Dessverre for de allierte, har den sovjetiske agenten Yuri rømt. Yuris evne til å kontrollere fiendtlige enheter med sinnet, gjør ham til en mektig og farlig fiende.

Mens de allierte feirer seieren, dukker Yuri opp. Han har opprettet sin egen armé av genetiske mutasjoner og krigere som har fått endret sinnet. Han har brukt tiden sin på å skape en mengde ny teknologi, hvorav den mest utspekulerte er en Psychic Dominator (Psykisk dominator), en innretning som gir Yuri total kontroll over ofrene. Yuri har plassert mange Psychic Dominators (Psykiske dominatorer) rundt om i verden, som truer med å overta kontrollen over sinnene til verdens befolkning når de blir aktivert.

De allierte starter umiddelbart et angrep på Yuris anlegg som ligger på øya Alcatraz. Angrepet mislykkes i å ødelegge Yuris Psychic Dominator (Psykiske dominator), men lykkes i å svekke kraftreservene til Yuri nok til at innretningen ikke aktiveres. Det eneste håpet de allierte nå har, er å samle nok egen energi til å aktivere en tidsmaskin konstruert av professor Einstein. Med denne kan de sende sin styrke tilbake i tiden for å ødelegge Yuris innretning lenge før den blir aktivert. Uheldigvis har sovjeterne en egen plan om å stjele tidsmaskinen og ikke bare stoppe Yuri, men også endre utfallet av den siste krigen!

RYDD OPP I SYSTEMET FØR DU KJØRER SPILLET

Før du installerer programvaren, må du påse at harddisken fungerer som den skal. Vi anbefaler at du foretar regelmessige "rengjøringer" ved å kjøre ScanDisk og Diskdefragmentering. ScanDisk sjekker om det finnes feil på harddisken.

- Scan Disc sjekker om det finns feil på harddisken.
 - Diskdefragmentering sørger for at dataene på disken er riktig sortert. Dersom du ikke får sjekket disse tingene, kan det føre til at data blir ødelagt.
1. Først kjører du ScanDisk.
 2. Programmet startes ved å klikke med venstre museknapp på **START** i oppgavelinjen. Du går da inn i startmenyen.
 3. I startmenyen velger du **KJØR**.
 4. I dialogboksen du får opp, skriver du "**scandisk**" og klikker på **OK**.
 5. Når programmet starter, må du sjekke at du har valgt **GRUNDIG** som kontrolltype. Kontrollen vil ta en stund å utføre når du velger "grundig", men er vel verdt tiden som investeres. Sørg for at boksen **REPARER FEIL AUTOMATISK** er markert med en hake. Velg så på hvilken stasjon du vil installere spillet, f.eks. "C:".
 6. Når alt er riktig satt opp, klikker du på **START** slik at programmet kan gjennomseke disken og utbedre eventuelle feil.
 7. Nå kjører du Diskdefragmentering. Programmet startes ved å klikke med venstre museknapp på **START** i oppgavelinjen. Du går da inn i startmenyen.
 8. I startmenyen velger du **KJØR**. I dialogboksen du får opp, skriver du "**DEFRAG**" og klikker på **OK**. Så velger du (slik du gjorde med ScanDisk) på hvilken stasjon du vil installere spillet, og klikker på **OK**. For videre informasjon om hvordan du får maskinen din i tipp-topp stand, vennligst se avsnittet "Hva som gjøres før du installerer spillet" i online-hjelpefilen på CD'en.

Hva er DirectX™?

Les hele denne delen før du spiller *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* eller installerer DirectX.

DirectX er en del av Windows® 95, 98, 2000 og ME. Denne funksjonen gjør det mulig for Windows å få tilgang til bestemte deler av PC-en din med høy hastighet, slik at du kan kjøre de nyeste spillene. Etterhvert som det lanseres ny teknologi, som nye generasjoner av 3D-akseleratorer og 3D-lydkort, utvikles DirectX for å støtte den nye teknologien. *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* krever DirectX 8.0a, som finnes på spilllets CD, og som du kan installere hvis det er nødvendig.

For at det skal virke som det skal, må DirectX ha de siste programvaredriverne for video- og lydkortet ditt. Disse driverne kan vanligvis lastes ned fra kortprodusentens hjemmeside, eller skaffes fra kortprodusentens tekniske støtte.. Hvis du bruker drivere som ikke støtter DirectX 8.0a, kan du få problemer med bildet eller lyden i *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*.

Hvordan installerer jeg DirectX 8.0a?

Når du installerer *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*, leter installeringsprogrammet etter DirectX i systemet ditt. Hvis det ikke finner den riktige versjonen, får du spørsmål om du vil installere DirectX 8.0a fra CD-en med *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*. Vi anbefaler at du følger forslagene fra installeringsprogrammet.

Slik installerer du DirectX 8.0a **etter** at du har installert *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*:

Brukere av Windows 95/98:

1. Klikk på START på oppgavelinjen i Windows, merk SØK og klikk på ETTER FILER ELLER MAPPER.
2. Skriv **dxsetup** i feltet NAVN.
3. Sørg for at feltet SØK I inneholder navnet på CD-ROM-stasjonen (f.eks. D:), og klikk på SØK NÅ.
4. Dobbeltklikk på ikonet **dxsetup** i kolonnen *Navn* når filen dukker opp.
Når vinduet *DX Setup* kommer fram, klikker du på REINSTALLERE DIRECTX for å fullføre prosessen.

Brukere av Windows ME (Millennium Edition)/Windows 2000:

1. Klikk START på oppgavelinjen i Windows, marker SØK og klikk ETTER FILER ELLER MAPPER.
2. i boksen SØK ETTER FILER ELLER MAPPER MED NAVN: skriver du **dxsetup**.
3. Sørg for at boksen SØK I er satt til å være bokstaven for CD-ROM-stasjonen (for eksempel D:), og at *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*-CDen er i stasjonen. Klikk deretter SØK NÅ.
4. Når filen dukker opp, dobbeltklikker du på ikonet til **dxsetup** i Navn-kolonnen.
5. Når Oppsett-vinduet for DirectX kommer fram, klikker du REINSTALLERE DIRECTX for å fullføre prosessen.

Sjekk systemet!

For å kontrollere om datamaskinen din støtter DirectX 8.0a fullt ut, kan du kjøre diagnoseprogrammet for DirectX etter at du har installert DirectX 8.0a.

1. Klikk på **START** på oppgavelinjen i Windows. Velg deretter **KJØR**.

2. I dialogboksen *Kjør* skriver du **dxdiag** og klikker på **OK**

Programmet DirectX Diagnostics Tool viser informasjon om driverne for skjermkort, lydkort og 3D-akselerator.

- Kontroller driverne for skjermkort ved å klikke på inndelingen **DISPLAY**, eller **DISPLAY 1**, hvis den finnes.
- Kontroller driverne for lydkort ved å klikke på inndelingen **SOUND**.
- Noen 3D-akseleratorer har sin egen inndeling, med navnet **DISPLAY 2**. Da må du eventuelt kontrollere denne også.

I hver av disse inndelingene kan du se i *Drivers*-feltet om Microsoft har godkjent den aktuelle driveren for bruk med DirectX 8.0a.

- Hvis det står "Yes" i *Certified*-feltet for driveren, har den aktuelle enheten støtte for DirectX 8.0a, og bør virke som den skal med *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*.
- Hvis det står "No" i *Certified*-feltet for driveren, har den aktuelle enheten ikke støtte for DirectX 8.0a, slik at du kanskje vil få problemer med å kjøre *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*. Les merknadene som står nederst i DirectX Diagnostic Tool-vinduet.
- Brukere av Windows 98/2000/ME kan også benytte knappen **TROUBLESHOOT**, som finnes i inndelingen **MORE HELP**. Vanligvis vil produsenten av den aktuelle enheten ha tilgjengelig drivere som støtter DirectX 8.0a, slik at du kan spille *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* uten problemer. Da anbefaler vi at du kontakter produsenten og ber om de nyeste DirectX 8.0a-kompatible driverne. Disse kan man vanligvis hente ned gratis fra nettstedet til produsenten, eller fra deres brukerstøtteavdeling.

Installasjon

For å installere **Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™**:

Merk: *Yuri's Revenge™* er en utvidelse av *Red Alert™ 2*. Du må derfor ha *Red Alert™ 2* installert på systemet ditt før du kan installere *Yuri's Revenge™*.

Windows™ 95/98/2000/Me/Nt Autoplay (Autospill)

1. Sett inn CDen *Yuri's Revenge* i CD-ROM-stasjonen og klikk på **INSTALL (INSTALLERE)**.
2. Klikk **NEXT (NESTE)** og les gjennom lisensavtalen. Når du er ferdig klikker du i ruten for å samtykke, eller klikk **CANCEL (AVBRYT)** for å avslutte.
3. Skriv inn serienummeret som finnes på baksiden av brukermanualen til *Yuri's Revenge*, og klikk deretter **NEXT (NESTE)** for å fortsette.
4. Følg anvisningene for å fullføre installasjonen.

Windows™ 95/98/2000/Me/Nt Manuell installasjon

1. Sett inn CDen *Yuri's Revenge* i CD-ROM-stasjonen.
2. Klikk på **START**-knappen og velg **KJØR...** fra menyen.
3. Klikk **BLA GJENNOM...** og gå til CD-ROM-stasjonen.
4. Dobbeltklikk på filen **Setup.exe**. Dette kan vises som **Setup** på noen systemer, men vil alltid ha et CD-ikon foran seg.
5. Klikk **OK** for å fortsette.
6. Følg prosedyren beskrevet i avsnittet **Autoplay (Autospill)** ovenfor, fra punkt 2.

For å avinstallere

1. Klikk på **START** og velg deretter **Programmer > Westwood > Yuri's Revenge > Yuri's Revenge Uninstall**.
2. Følg instruksjonene på skjermen for å fullføre avinstalleringen.

For å avinstallere gjennom autokjør-funksjonen

1. Sett inn CDen *Yuri's Revenge* i CD-ROM-stasjonen.
2. Når autospillvinduet dukker opp, klikker du **UNINSTALL (AVINSTALLERE)**.
3. Følg instruksjonene på skjermen for å fullføre avinstalleringen.

Taktisk oppdatering: Nye spillmodus

Flere nye alternativer for flerspillerspill er lagt til i *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge*.

Westwood Online

Quick Match (Hurtigparti)

Quick Match (Hurtigparti) er i all vesentlighet uforandret. Quick Matches (Hurtigpartier) er nå imidlertid den eneste måten man kan samle poeng og bli rangert på Westwood Online. Vi har også lagt inn muligheten til å spille med den skjermoppløsningen du måtte ønske.

Quick Co-op (Hurtig samarbeid)

Dette nye alternativet lar deg gå sammen med en annen person og tester ferdighetene dine mot en maskin med kunstig intelligens. Du og partneren din vil kjempe mot to maskinmotstandere på et kart med tilfeldige innstillinger.

Custom Match (Tilpasset parti)

Du kan nå Page (Kalle opp) andre brukere ved å klikke på PAGE (KALLE OPP)-knappen. Dette henter opp en ny skjerm. Skriv inn navnet på personen du ønsker å kalle opp i den øverste boksen, og teksten du ønsker å sende i boksen nedenfor. Samtalen deres vil vises i det store området på midten av denne skjermen. Ved å klikke på knappen PAGE BUDDY (KALLE OPP VENN) nederst til venstre, kan du bruke en Buddy List (Venneliste) til å velge hvem du vil snakke med.

Nye alternativer for nettverksspill

Team Alliance (Teamallianse)

En ny type flerspillerspill er lagt til listen over de som er tilgjengelige. Team Alliance (Teamallianse)-spillet bruker egne kart som er utformet spesielt for teamspill. Hver side har startposisjoner som er plassert svært tett på hverandre, slik at allierte starter i omtrent samme område.

Du kan nå sortere tilgjengelige spill på Westwood Online etter de forskjellige kolonnebetegnelse, inkludert Type spill, Password (Passord), Resolution (Oppløsning), Game Name (Spillnavn), Ping, Player Name (Spillernavn), Clan (Klan) og Rank (Rangering). Dette vil hjelpe deg i å finne et bestemt spill eller et spill som passer dine ønsker.

Knappen COMMUNITY (SAMFUNN) på skjermen til Westwood Online lar deg koble deg opp direkte mot samfunnet i *Command & Conquer Red Alert 2*.

Westwood Online rangerer spillere som bruker nettstedet til å møte og utfordre andre spillere. Kun resultater fra hurtigparti-spill brukes til å rangere spillere på turneringslistene.

Badges of Honor (Æresmerker) er tilgjengelige på Westwood Online for spesielle bragder. Du gjør deg fortjent til disse merkene ved å fullføre alle samarbeidsfelttogene, bli rangert blant de 1000 beste spillerne i løpet av en måned, eller ved å bli forfremmet til en høyere grad.

Taktisk oppdatering: Endringer i spillet

Det er en rekke forandringer fra *Command & Conquer Red Alert 2* til *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge*. I tillegg til de ulike patchene som er utgitt for *Command & Conquer Red Alert 2*, finnes det flere endringer som er nye for oppgraderingen.

1. Under fliken for Options (Innstillinger) i Main Menu (Hovedmenyen), vil det å endre skjermoppløsningen til spillet ikke lenger påvirke oppløsningen i menyene. Menyene vises alltid med en oppløsning på 800x600. Endringer i oppløsningen vil tre i kraft når spillet begynner.
2. Når du er i Observer Mode (Observatørmodus) i flerspiller, kan du nå se statistikk for spillerne som kjemper.
3. I spill på Westwood Online eller i nettverk, vil du nå kunne velge startposisjonen din. I tillegg kan du nå alliere deg med andre spillere før kampen begynner.
4. Hurtigpartier på Westwood Online gir deg sjansen til å møte og spille mot andre spillere. Velg alternativet QUICK MATCH (HURTIGPARTI) på Westwood Online. Et forsøk vil bli gjort på å matche spillere med samme rangering, ping-tid (Forsinkelse til andre spillere gjennom internettilkoblingen), tilholdssted, innstillinger for oppløsning og systemspesifikasjoner.
5. Offisielle kart som er blitt endret blir ikke overført via internettspill.
6. Dersom en spiller kobler fra tre ganger i ett spill, lenger enn 25 sekunder hver gang, vil spillet opphøre og seieren gå til den spilleren som ikke koblet fra.
7. Hospital Tech (Sykehus)-strukturer krever ikke lenger at du plasserer skadede infanterienheter inne i dem for at de skal leges. Når du inntar et Hospital (Sykehus) med en Engineer (Ingeniør), vil alle infanterienhetene automatisk begynne å leges, uavhengig av hvor de er på kartet.
8. Alle helteenheter, inkludert Tanya, Boris og Yuri Prime, er immune mot psykisk kontroll og kan ikke knuses av kjøretøyer, bortsett fra av én spesiell, ny enhet, Allied Battle Fortress (Alliert stridsfestning) (se avsnittet om nye allierte enheter).
9. Spillere er begrenset til å ha kun én helteenhet (Tanya, Boris eller Yuri Prime) av gangen.
10. Enheter som er plassert i en struktur som en garnison samler nå nivåer av veteranstatus. De samler disse nivåene mens de er inne i strukturen, og samler fordeler for veteranstatus mens de er i garnisonen. Du vil imidlertid ikke bli varslet om forfremmelsen deres før de beveger seg ut eller tvinges ut av strukturen.
11. Hvis murer eller andre bygninger blokkerer utgangen til bestemte Barracks (Kaserner), vil ingen enheter bli bygget, selv om eieren har Cloning Vats (Kloningstanker). Kostnaden for enheten blir refundert til spilleren.
12. Du er nå i stand til å se hvor mange fiendtlige enheter som befinner seg innenfor en bemannet struktur. Ved å bevege markøren over en struktur som er inntatt av fienden, vil du se både den maksimale plassen som er tilgjengelig i strukturen og antall enheter som for tiden er stasjonert innenfor.
13. En IFV (Kampvogn for infanteri) som inneholder en Chrono Legionnaire (Kronolegionær) mister ikke lenger målet sitt når den velger en fiende lenger unna enn skuddrekkevidden. Enheten flytter seg innenfor skuddhold, og avfyrer uten å miste fokus.
14. Ingen andre infanterienheter enn de som har sprengstoff kan sprengte bygninger når de er låst til et veimerke for en Tanya-kommandoenhet. Ingen enheter kan innlemmes i planer som hører til i Planning Mode (Planleggingsmodus).
15. Tanya skyter ikke lenger kjøretøyer med våpenet sitt. Når Tanya sikter inn på et kjøretøy, planter hun en C4-ladning på kjøretøyet og detonerer den som hun gjør med bygninger.

16. Å sende en Spy (Spion) inn i en alliert Battle Lab (Krigslab) gjør deg i stand til å lage Chrono Commandos (Kronosoldater). Å sende en Spy (Spion) inn i en sovjetisk Battle Lab (Krigslab) åpner for produksjonen av Chrono Ivans (Krono-Ivaner). Sender du en spion inn i Yuris krigslab får du evnen til å produsere Psychic Commandos (Psykiske soldater).
17. Navy SEALs (Marinejegere) er nå en offisiell alliert enhet, og er en del av det allierte standardarsenalet.
18. Ettersom de nå er en del av Yuris hær og arsenal, har ikke sovjetiske spillere lenger tilgang til Psychic Radar (Psykisk radar), Cloning Vats (Kloningstanker), Yuri Clone (Yuri-kloning) eller Yuri Prime strukturer og enheter. Se avsnittet om nye enheter og strukturer for erstatninger i det sovjetiske arsenalet.

Kloningstankene tillater ikke lenger resirkulering av infanterienheter. Tankekontrollerte enheter kan heller ikke sendes til kloningstanker for at nye infanterityper skal produseres. Kloningstanker produserer nå bare kopier av infanteri.
20. Alle Psychic (Psykiske) enheter og strukturer er i stand til å se gjennom forkledningen til den allierte spionen.

Taktisk oppdatering: Nye enheter og strukturer

Nye Tech (Tekniske) bygninger

Tre nye tekniske bygninger er lagt til i *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge*. Hver av dem har en egen unik egenskap og er vel verdt å kapre. I tillegg har hver side nå et kraftig forsvarssystem som blir operativt så snart en krigslab blir bygget og plassert ut.

Civilian Power Plant (Sivilt kraftverk)

Civilian Power Plants (Sivile kraftverk) ligner de Power Plants (Kraftverk) som bygges av hver av de tre hærene. Å kapre en med en Engineer (Ingeniør) vil øke kraftforsyningen din merkbart.

Machine Shop (Maskinverksted)

Når denne strukturen er kapret av en ingeniør, vil den automatisk begynne å reparere alle dine skadede kjøretøyer, uavhengig av hvor de befinner seg på kartet.

Secret Tech Lab (Hemmelig teknologilab)

Hvis du kaprer denne tekniske bygningen med en ingeniør, får du evnen til å framstille en spiesialenhet du vanligvis ikke er i stand til å bygge. Du kan få muligheten til å bygge allierte, sovjetiske, og til og med Yuri-enheter, uavhengig av hvilken hær du kontrollerer.

Force Shield (Kraftskjold)

Hver hær innehar nå ytterligere et forsvarssystem, kalt Force Shield (Kraftskjold). Denne innretningen begynner å lades opp så fort du har plassert ut en krigslab. Når det er ladet kan kraftskjoldet brukes på hvilken som helst vennlig struktur eller gruppe av strukturer, inkludert de som tilhører en alliert. Når det benyttes, gjør kraftskjoldet den valgte strukturen usårbar mot alle ødeleggelse, til og med mot angrep fra supervåpen. Imidlertid er påkjennelsen ved å bruke denne innretningen svært vanskelig å takle for kraftstrukturen din. Når du tar i bruk kraftskjoldet vil basen din være uten strøm i en kort periode.

Spioner

Allierte spioner er skyggeenheter som benyttes av de allierte, for å få et overtak over fienden. Spioner kan gå inn i bygninger omtrent på samme måte som ingeniører. I motsetning til ingeniører, kaprer ikke spioner bygninger. I stedet avhenger funksjonen deres av bygningen de går inn i.

Dersom en spion går inn i ...

Fiendtlig Barracks (Kaserner), samler du veteraninfanteri

Fiendtlig War Factory (Krigsfabrikk), samler du veterankjøretøyer

Fiendtlig Power (Kraft)-struktur, vil fiendens kraftforsyning stanses midlertidig

Fiendtlig Radar, tilbakestill du sløret

Fiendtlig Refinery (Raffineri), stjeler du halvparten av målets penger

Fiendtlig Super Weapon (Supervåpen), tilbakestill du våpenets klokke

Fiendtlig alliert Krigslab, får du evnen til å produsere Chrono Commandos (Kronosoldater)

Fiendtlig sovjetisk Krigslab, får du evnen til å produsere Chrono Ivans (Krono-Ivaner)

Fiendtlig Yuri krigslab, får du evnen til å produsere Psychic Commandos (Psykiske soldater)

Nye allierte enheter og strukturer

De allierte har anskaffet flere nye, unike enheter som styrker evnen deres til å stå i mot både sovjetiske styrker og Yuris djevelske undersåtter. De får også en bygning som er konstruert spesielt for å slåss mot Yuris evne til tankekontroll.



Guardian GI (Vaktsoldat)

Som en vanlig GI (Soldat), bruker en vaktsoldat en kraftig maskinpistol i stående posisjon. Når en vaktsoldat er utplassert, kan han ikke knuses og bytter til et kraftig antitanks-våpen som er effektivt mot kjøretøyer og luftenheter. Vaktsoldater kan ikke brukes til å innta strukturer.

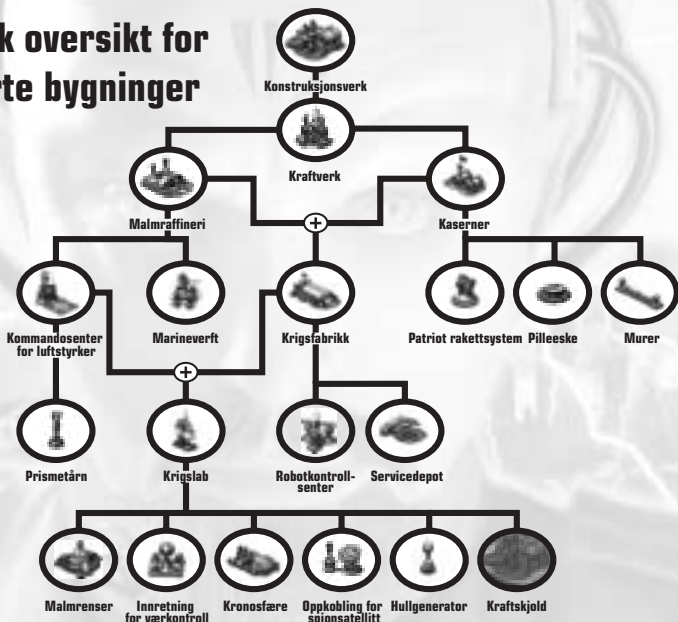
Navy SEAL (Marinejeger)

Marinejegerne er utstyrt med en kraftig maskinpistol, og er svært bra mot fiendtlig infanteri. De kan også forsvare seg mot kjøretøyer. Som Tanya, bruker marinejegerne C4-ladninger for å detonere fiendtlige strukturer.

Robot Tank (Robottanks)

Hovedstyrken til en Robot Tank (Robottanks) er at den ikke kan tankekontrolleres fordi det ikke finnes noen menneskelig fører om bord i dette angrepskjøretøyet. Robottankser svever, hvilket tillater dem å krysse vann. Evnen til å lage robottankser gis når et Robot Control Center (Robotkontrollsenter) er konstruert. Disse slutter å fungere dersom de har lite/ingen kraft.

Teknisk oversikt for allierte bygninger



Battle Fortress (Stridsfestning)

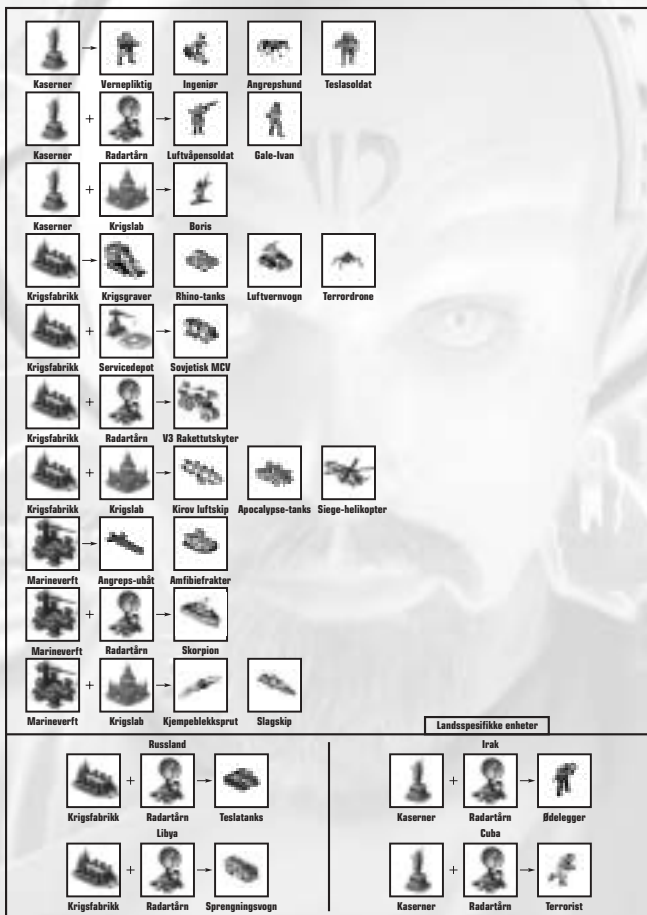
Denne massive konstruksjonen dundrer over slagmarken, knuser infanteri, kjøretøyer (til og med stridsvogner) og murer like enkelt. Opptil fem infanterienheter kan plasseres inne i en stridsfestning. Disse infanterienhetene kan skyte ut av de mange åpningene og forsterke blodbadet.

Robot Control Center (Robotkontrollcenter)

Som nevnt ovenfor gjør robotkontrollcenteret de allierte i stand til å bygge robottanker. Denne bygningen kan settes opp etter at en alliert War Factory (Krigsfabrikk) er konstruert og plassert. Denne bygningen slutter å fungere dersom den har lite/ingen kraft.

Nye sovjetiske enheter og strukturer

Ettersom Yuri hoppet av fra Sovjetunionen og tok med seg alle sine tankekontroll-enheter, har de sovjetiske ingeniørene utviklet flere nye infanterienheter og kjøretøyer for å mer enn kompensere for tapet. I tillegg tok Yuri med seg teknologien deres for Psychic Radar (Psydisk radar) og kloningstanker, og etterlot seg dermed flere hull i det sovjetiske arsenalet. Nye strukturer er utviklet for å tette igjen disse plutselige hullene i det sovjetiske forsvaret.



Boris

Boris er svært effektiv mot infanteri, takket være den raske skuddfrekvensen hans. I stedet for å bruke ladninger med C4 for å eliminere strukturer, kan Boris be om et luftangrep fra MiG jagerfly for å bombardere strukturer han sikter inn på med sin laserpeker.

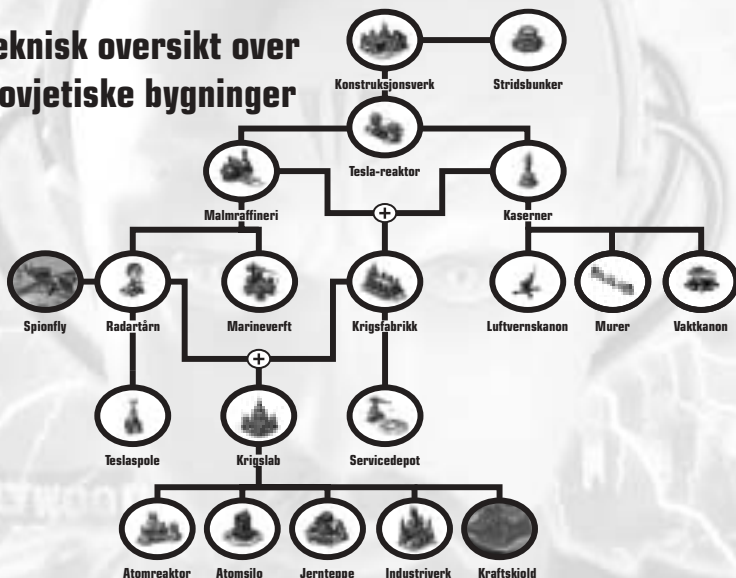
Siege Chopper (Siege-helikopter)

Med utviklingen av Siege Chopper (Siege-helikopter), har sovjeterne nå evnen til å slå raskt til fra luften. Når dette kjøretøyet flyr, er det mobilt og effektivt mot fiendtlige infanterienheter. Når det plasseres ut, lander siege-helikopteret og avdekker et massivt våpen som raskt er i stand til å ødelegge bygninger og stasjonære mål fra lang avstand.

Spy Plane (Spionfly)

Når sovjeterne setter ut en radar, starter de umiddelbart utviklingen av sitt nye Spy Plane (Spionfly). Når det er fulladet kan spionflyet plasseres ut hvor som helst på kartet. Når det passerer over det angitte området, avdekker det sløret og lar sovjeterne se nye deler av kartet.

Teknisk oversikt over sovjetiske bygninger



Battle Bunker (Stridsbunker)

Denne nye forsvarsstrukturen har ingen egne forsvarsvåpen, men den kan forsterkes av Conscripts (Vernepliktige) for å gi enorm ildstyrke. Når Conscripts (Vernepliktige) plasseres inne i en Battle Bunker (Stridsbunker), fungerer den på samme måte som en inntatt bygning. Fordi det er en sovjetisk struktur, kan stridsbunkeren repareres når den blir skadet.

Industrial Plant (Industriverk)

Når denne strukturen bygges og plasseres, vil kostnadene på alle kjøretøyer reduseres betraktelig. I tillegg reduserer Industrial Plant (Industriverk) byggetiden til disse enhetene tilsvarende.

Yuris Armé

I et enkeltspill vil du generelt møte Yuris styrker. I flerspillerspill er det mulig for alle å spille på Yuris side. Yuri tok med seg en del sovjetiske enheter og strukturer når han hoppet av. Han har videreutviklet mange av disse, lagt til flere funksjoner og mer styrke, pluss at han har lagt til mange nye strukturer, infanterityper, infanterityper og kjøretøyer i arsenalet sitt. Dette gir Yuri en mangfoldig, mektig og unik styrke.

Yuris enheter



Yuris enheter er en kombinasjon av kraft, finesse og utpekulerthet. Med psykisk og genetisk teknologi, kan Yuri-spilleren raskt tilegne seg fiendens teknologi og til og med tvinge sivilpersoner og ville dyr til å tjene hans formål.

Initiate (Fotsoldat)

Baseenheten i infanteriet til Yuris armé. Fotsoldater bruker tankekraft for å gjøre skade. På lik linje med soldater og vernepliktige, kan Initiates (Fotsoldater) innta sivile bygninger.

Engineer (Ingeniør)

Yuris ingeniører er identiske med ingeniørene i de allierte og sovjetiske styrkene.

Brute (Kjempe)

Yuris antitanks-infanterienhet er en Brute (Kjempe), et genetisk framstilt monster laget for å knuse alt som står i veien for den. Hunder unngår kjemper og vil ikke angripe dem.

Virus

Denne dødelige infanterienheten er utstyrt med en rifle med lang rekkevidde, og er i stand til å slakte ned en infanterienhet med ett enkelt treff. Verre er det at offeret blir drept, ikke av en kule, men med en kraftig gift som etterlater seg farlig avfall som skader andre infanterienheter som er så uheldige å bevege seg gjennom den giftige skyen som etterlates av offeret.

Yuri Clone (Yuri-kloning)

Forsvarsløs i tradisjonell betydning, men utstyrt med en kraftig modifisert hjerne som gjør den i stand til å overta kontrollen over nesten alle typer fiendtlige enheter. Miners (Gravere), Attack Dogs (Angrepshunder), Master Minds (Mesterhjerner), Yuri-kloninger, helteenheter og alle flyvende enheter er immune mot kreftene til Yuri-kloning, men alle andre enheter kan bli overtatt av denne enheten og lagt til i Yuris krigsinnsats. Når Yuri-kloning møtes av mengder av infanterienheter, kan den skape og spre ut en massiv Psi Wave (Psykobølge) som skader eller tar livet av infanterienheter i nærheten. Denne enheten er identisk med Yuri-kloning til den sovjetiske hæren i *Command & Conquer Red Alert 2*.

Yuri Prime

Yuris svar på Tanya og Boris, er Yuri selv. Yuri Prime befinner seg i en massiv flyvende stridsvogn, og har langt større evner og er mer dødelig enn Yuri-kloning. Som med de andre heltene, kan Yuri Prime ikke knuses av kjøretøyer, regenererer automatisk og er immun mot tankekontroll. Som klonene sine, kan Yuri Prime kontrollere de fleste kjøretøyer og fiendtlige infanterienheter, i tillegg til de fleste fiendtlige strukturer. Han kan til og med snu fiendens forsvar til å føye den avskyelig viljen hans. I tillegg er Yuri utstyrt med et forbedret Psi Wave (Psykobølge)-angrep som øyeblikkelig dreper infanterister innenfor virkningsområdet, og til og med skader enheter utenfor det umiddelbare nedslagsfeltet. Yuri Prime har større kontroll over denne effekten enn kloningene hans har. Når han bruker Psykobølge-angrepet, skader han ikke allierte.

Lasher Tank (Lasher-tanks)

En Lasher Tank (Lasher-tanks) er Yuris grunnleggende tanksenhet, sammenlignbar med de alliertes Grizzly Tank (Grizzly-tanks) og sovjeternes Rhino Tank (Rhino-tanks). Som sine motstykker er den konstruert for å angripe og forsvare seg mot fiendtlige styrker.

Chaos Drone (Kaosdrone)

Når dette lille kjøretøyet er plassert ut, vil det slippe ut skyer av hallusinatoriske gifter, som gjør at fienden går berserk. Enheter som påvirkes vil få forsterket angrepsstyrke og automatisk gå løs på vennlige enheter før de angriper fienden.

Gattling Tank (Gattlingtanks)

På lik linje med de allierte som har Prism (Prisme)-teknologi og sovjeterne som benytter Tesla-elementer, har Yuris ingeniører utviklet Gattling-våpen. En Gattling Tank (Gattlingtanks) er utstyrt med et dobbelt 50mm maskingevær som roterer hurtig og spytter ut en skur av dødelige patroner som går gjennom både infanteri- og luftenheter på få øyeblikk. En unik side ved disse våpnene er at jo lenger de fyrer løs, jo forttere snurrer patronene og skadene våpenet forårsaker blir større. På grunn av dette er Gattlingtanks mest nyttige i lange skytestrider.

MCV (Mobilt konstruksjonskjøretøy)

Yuris MCV (Mobilt konstruksjonskjøretøy) er identisk med det både de allierte og sovjeterne har, bortsett fra at det når det plasseres ut oppretter Yuris Construction Yard (Konstruksjonsverk).

Magnetron

Når dette unike våpenet benyttes mot kjøretøyer, frigir det en sterk magnetisk kraft som hever det fiendtlige kjøretøyet opp i luften og trekker det mot Yuris styrker, hvor det uskadet kan tankekontrolleres. I tillegg kan en magnetron påføre betydelige skader på strukturer ved å avfyre en intens magnetisk stråle mot bygninger. Den største ulempen med magnetronen er at den er nærmest forsvarsløs mot fiendtlig infanteri, ettersom den ikke har noe effektivt våpen mot dem, og ikke kan trekke dem nærmere på noen måte.

Master Mind (Mesterhjerne)

Mesterhjerne-kjøretøyet, enda en forlengelse av Yuris tankekontroll-teknologi, er i stand til å trygt kontrollere en stor gruppe fiendtlige enheter samtidig. Det klarer imidlertid ikke å gi seg med å ta kontroll over stadig nye fiendtlige enheter. Når det overskrider grensen for enheter det kan kontrollere, bryter det sammen og tilintetgjør seg selv, hvilket frigir de kontrollerte enhetene.

Floating Disc (Svevende skive)

En Floating Disc (Svevende skive) er en effektiv enhet, som er i stand til å lage kaos i en hvilken som helst fiendtlig base. Den lille laseren er effektiv mot infanterienheter, inkludert allierte Rocketeers (Rakettsoldater), og kan i tillegg forårsake ødeleggelser for både kjøretøyer og strukturer. Mer betydningsfullt er det at den når den plasseres over et fiendtlig Power Plant (Kraftverk), øyeblikkelig tapper hele basen for energi. Svevende skiver kan også stasjoneres over fiendtlige Refineries (Raffinerier), hvor den trekker ut credits for å gi næring til Yuris krigsinnsats. En svevende skive som plasseres over en forsvarsstruktur som krever strøm, stenger denne strukturen effektivt ned.

Amphibious Transport (Amfibiefrakter)

Yuris Amphibious Transports (Amfibiefraktere) er identiske med de som brukes av både de sovjetiske og allierte styrkene.

Boomer Submarine (Boomer-ubåt)

På lik linje med sovjetiske Typhoon Subs (Typhoon-ubåter), er Boomer en skyggenhet som er i stand til å nærme seg en fiendtlig posisjon uten å bli oppdaget. Boomeren er i stand til å avfyre dødelige torpedoer mot andre marine fiender. Det er imidlertid overflateraketene, som brukes mot mål på land, som gjør Boomeren til en livsfarlig fiende.

Yuris strukturer

Yuris armé er også avhengig av noen av de samme strukturene som brukes av de allierte og sovjeterne, men inneholder i tillegg flere unike strukturer som gjør Yuri i stand til å forsvare basen ordentlig og knuse motstanderne sine.



Construction Yard (Konstruksjonsverk)

Yuris konstruksjonsverk er identisk med den som benyttes av de allierte og sovjeterne, bortsett fra at den bygger Yuris andre strukturer.

Bio Reactor (Bio-reaktor)

Yuris Bio Reactor (Bio-reaktor) er hans hovedkilde for energi. I tider med kraftmangel kan infanterienheter plasseres inne i en bio-reaktor. Hver av dem vil merkbart øke kraftproduksjonen. Infanteriet kan når som helst sendes ut av bio-reaktoren, og vil frigitt dersom bio-reaktoren ødelegges.

Slave Miner (Slavegraver)

I stedet for å bruke en vanlig graver, holder Yuri styrker seg til sin Slave Miner (Slavegraver) av økonomiske hensyn. Hele strukturen forflytter seg til et gravefelt, plasserer seg og slipper ut Slaves (Slaver) som samler malm til foredling. Når de er mobile, vil slavegravere repareres automatisk, og når de er utplassert kan disse

strukturene repareres ved at en ingeniør sendes inn i dem. Slaves (Slaver) som drepes av fiendtlige styrker vil automatisk bli erstattet av slavegraveren.

Barracks (Kaserner)

Yuris kaserner er identiske med de som brukes av de allierte og sovjeterne, bortsett fra at de tillater produksjon av Yuris infanterienheter.

War Factory (Krigsfabrikk)

Yuris krigsfabrikk er identisk med den de allierte og sovjeterne har, bortsett fra at den tillater produksjon av Yuris kjøretøyer.

Submarine Pen (Ubåtdokk)

Yuris Submarine Pen (Ubåtdokk) er identisk med de alliertes og sovjeternes skipsverft, bortsett fra at den tillater produksjonen av Yuris Hover Transports (Svevefraktere) og Boomer-ubåter.

Psychic Radar (Psykisk radar)

Yuris psykiske radar har alle egenskapene til en Psychic Sensor (Psykisk sensor), som tidligere ble brukt av den sovjetiske hæren. Når den utplasseres anviser den målet for fiendtlige angrep innenfor sitt virkningsområde. Yuris ingeniører har forsterket innretningen betraktelig, slik at den i tillegg fungerer som Yuris radar. Når den er aktivert begynner den psykiske radaren umiddelbart å utvikle teknologien for Psychic Reveal (Psykisk avdekning).

Psychic Reveal (Psykisk avdekning)

Dette er ikke egentlig en enhet eller struktur, men en egenskap som oppstår ved utplasseringen av en psykisk radar. Når den psykiske avdekningen er fulladet, gjør den Yuri i stand til å avdekke et omfattende område av sløret, ganske likt det sovjetiske spionflyet.

Grinder (Opphugger)

Takket være sin teknologi for det psykiske, sitter Yuri ofte med en rekke enheter han har overtatt, som han heller vil resirkulere enn å bruke. Yuris Grinder (Opphugger) ble konstruert med dette i tankene. Når den er plassert, åpner den for å kunne resirkulere kjøretøyer eller enheter som for øyeblikket er under Yuris kontroll. Enheter som sendes inn i opphuggeren destrueres øyeblikkelig, og hele eller deler av enhetens produksjonskostnad refunderes.

Battle Lab (Krigslab)

Yuris krigslab tillater produksjon av avanserte enheter og strukturer, på omtrent samme måte som krigslaben til de allierte og sovjeterne.

Citadel Walls (Festningsmurer)

Yuris Citadel Walls (Festningsmurer) ligner på murene som benyttes av den sovjetiske og allierte hæren. De er konstruert for å beskytte sårbare og skjøre strukturer.

Tank Bunker (Tanksbunker)

Når den plasseres ut har denne strukturen ikke noe eget forsvarssystem. Imidlertid kan hvilket som helst kjøretøy med kanontårn unntatt en magnetron stasjoneres inne i en Tank Bunker (Tanksbunker) for å gi den bedre forsvar og økt ildstyrke.

Gattling Cannon (Gattingkanon)

Denne forsvarsstrukturen fungerer etter samme prinsipper som en Gattingtanks, med forsterket ildgivning som forårsaker ytterligere skader og ødeleggelser. Dette våpenet er alltid effektivt for å rive i filler infanteri, uavhengig av hvor fort kanonene snurrer.

Psychic Tower (Psykisk tårn)

Et Psychic Tower (Psykisk tårn) kontrollerer automatisk sinnene til de første enhetene som kommer innenfor rekkevidde, og vender dem mot sine tidligere venner. Disse enhetene er fullt kontrollerbare og kan sendes ut i kamp eller til opphuggeren. Når den kontrollerer maksimum antall enheter, er det psykiske tårnet ellers forsvarsløst mot angrep.

Cloning Vats (Kloningstanker)

Hver gang en infanterienhet opprettes i en kaserne, blir en kopi produsert gratis i kloningstankene.

Genetic Mutator (Genetisk muterer)

Det første av Yuris supervåpen er Genetic Mutator (Genetisk muterer). Når den er fulladet og plassert ut, gjør den alle fiendtlige enheter innenfor virkningsområdet til kjemper. Både vennlige og fiendtlige enheter berøres av den genetiske muteren, og alle kjemper som skapes havner under Yuris kontroll. Attack Dogs (Angrepshunder) og beist (inkludert Dolphins (Delfiner) og Giant Squids (Kjempeblekkspruter)) blir ikke forvandlet til kjemper av den genetiske muteren – de blir ganske enkelt drept.

Psychic Dominator (Psykisk dominator)

Når det er fulladet og plassert ut, forårsaker dette våpenet et massivt utbrudd av psykisk energi, som gjør alle enheter innenfor virkningsområdet om til enheter som kontrolleres av Yuri. Disse nye tilskuddene til Yuris armé kan så vendes mot sine tidligere venner eller sendes tilbake til Yuris base for en tur i opphuggeren eller bio-reaktoren. Stasjonerte enheter og enheter som normalt er immune mot tankekontroll, er immune mot virkningen av den psykiske dominatoren. Når en enhet først er tatt av den psykiske dominatoren, kan den aldri tankekontrolleres igjen. Dominatorens psykiske utbrudd skader også strukturer i nærheten.

Medvirkende

Spillproduksjon

Sjefsprodusenter: Mark Skaggs, Wayne Townsend

Produsent: Frank Hsu

Medprodusent: Julio Valladares

Produksjonskoordinering: Julie Brugman

Spilldesignere

Leder design: John Hight

Sjefsdesignere: Todd Owens, Dustin Browder

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

Tilleggsdesign: Brett Sperry

Historieutvikling: Design Team

Spillteknikere

Teknisk leder: Michael S. Booth

Spillprogrammerere: Graham Smallwood, Geoff Finger

Teknisk leder online: Jeffrey Brown

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

Installasjon: Maria del Mar McCready Legg

Tilleggsprogrammering: Tommy Rolfs

Formgivere

Ledelse formgivning: Phil Robb, Josh Taylor

Konseptdesign: TJ Frame, Tom Baxa

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

Animasjon: Jason Zirpolo

Shell/grensesnitt: Rose Kang

Tilleggsformgivning: Chris Ashton, Khanh Nguyen, Ido Magal

Dataanimasjon

Leder datagrafikk: John Hight

Leder formgivning datagrafikk: Cris Moras

Formgivere datagrafikk: Insun Kang,

Michael Jones

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

Spillyd

Ledende lyddesigner: Mical Pedriana

Lyddesigner: David Fries

Musikk: Frank Klepacki

Videoproduksjon

Produsent og innspillingsleder: Donny Miele

Regissør: Joseph Kucan

Manus: Wynne McLaughlin

Redigerer: Curt Weintraub

Leder visuelle effekter: Kevin Becquet

Produksjonsinnspilling og filmlyd: Dwight Okahara, Paul Mudra

Casting: Marilee Lear, CSA

Ledelse datagrafikk: Chuck Carter

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

Videokomprimering: Tim C. Fritz

Foto: Kurt Rauf

Gaffer: Stuart Bicknell

Key Grip: Jeff Milesky

Grip: Jeremy Settles

Bom-operatør: Richard Rasmussen

Foley-innspilling: David E. Nelson, Outpost Studios

Foley-artist: Diane Langolis

Settkonstruksjon: Bobby Z

Sjefsskulptør: Daniel Miller

Assisterende skulptør: Jerry Garcia

Settdekorasjon: Kari Nowell

Rekvisitør: Cliff Bernay

Rekvisitørassistent: Giovanni Tartaglia, James Walsh

Sminke: Ron Wild

Hårstylist: Karen Stephens

Hår: Cindy Chamberlain, Sung Park

Sminkeassistent: Peggy Hanna

Garderobe: Tracy Bohl

Garderobeassistent: John Stone, Sergio Kiss

Produksjonskoordinator: Kim Houser

Assisterende koordinator: Ramiro Gomez

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

Script: Mark Thomas

Hjelpetekst: David Washburn

Bluescreen-operatør: Bob Kertesz, Blue Screen, LLC

Konseptdesign: Chuck Wojtkiewicz

Storyboardtegn: Jeff Parker

Tekstleser: Finley Bolton

Rolleliste

Yuri: Udo Kier

President: Ray Wise

Tanya: Kari Wurher

General Carville: Barry Corbin

Romanov: Nicholas Worth

Løytnant Eva: Athena Massey

Zophia: Aleksandra Kaniak

Einstein: Larry Gelman

Formann Bob: Rick Ginn

Sovjetiske offiserer: Alexander Moiseev, Andrei Skorobogatov, Igor Jijikine

Allierte soldater: Brett Logan, Lamar Lucas, Michael Rouleau, McKenzie Woodcock

Fengselsvakter: Anrian Vanderwalt, Sly Smith

Etterretningstjeneste: Robert Garretson, Spike Measer

White House-assistent: Al Conahan, Eugene Harris, Matt Mooney, Peter Conklin, Rosie Heeter

Luftvåpangeneraler: Dave Crockett, Robert Eustice

Hærgeneraler: Bruce Mastracchio, Sylvester Smith

Marineadmiral: Michael Pflieger

Medevac: Wayne Young

Marokkansk barjente: Cezette Gregory

Magedanser: Laura McDonald

Sovjetisk "Tyme"-kommandosoldat: Elena Nekrassova

Stemmer

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 kjendisstemmer er imitasjoner

Kvalitetssikring

Ledelse kvalitetssikring: Glenn Sperry

Ansvarlig ledelse kvalitetssikring: Lloyd "Leachy" Bell

Sr. Analytiker kvalitetssikring: Doug "Falcon" Wilson

Analytiker kvalitetssikring: Ben Galley

Spesialist installasjon/grafisk brukergrensesnitt: Mike Smith

Solo-spesialist: Michael Ruppert

Flerspillerspesialist: Steve Shockey

Spesialister: Chris Blevens, Shane Dietrich, Thomas Quitoni

Sr. Teknisk: Beau "Supertech" Hopkins

Data-input: Rhoda Anderson

Bug-gjennomgang: Chad Fletcher

Test kvalitetssikring/Las Vegas: Alex Colom, Brandon Aanderud, Brian Dilley, David Nygren, David Reese, David Russell, DeMarlo Lewis, Frank Yoder, Gregory Devore, Jason Campbell, Jason Renfroe, Jeremy Perkowski, Jon Jett, Jonathan Craig, Joseph Perry, Josh O'Bryan, Justin Lewis, Justin Reckling, Michael Sloan, Michael Lofti, Michael Ward, Nicholas Sherba, Richard Rasmussen, Shawn Mathews, Steve Lawton, Steve Tarantino, Thomas Riccardi, Tim Villaverde, Tony Castle

Test kvalitetssikring/Vestkysten: David

Fleischmann, Gavin Simon, Greg Baldwin,
Greg Black, Jim Corbin, Jon Goudrault,
Michael Jorgensen, Samuel Luk

Markedsføring

Visedirektør markedsføring:

Laura Miele

Produktsjef markedsføring:

Aaron Cohen

PR-sjef: Amy Farris, Michael Shelling

Leder grafiske tjenester: Victoria Hart

Leder online: Ted Morris

Grafisk formgiver online:

Jordan Robins, Greg Casey

Leder online-samfunn: Chris Rubyor

Kandidat grafikk: David Lamoreaux

Markedsføringsassistent:

Wanda Flathers

Manual: Stephen Honeywell

Support

Operasjonsleder: Shawn Ellis

Leder MIS: Wayne Hall

Teknikere MIS: Glenn Burtis, Mick Love

Leder HR: Christine Lundgren

Administrativ assistanse: Tanya Pereira,
Crystal Tucker

Rettslig assistanse: Jennifer Hoge

Spesiell takk

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

Lokalisasjon verden

Lokalisasjonsleder, Westwood Studios:
Thilo W. Huebner

Korea

Lokalisasjonsleder: Chan Park

Lokalisasjonsteknikere: Justine Kim,
Andrew Kim

Oversettelser: Chan Park, Justine Kim

Innspillings- og redigeringsstudio: Junco
Multimedia Studio

Innspillingstekniker: Yeajun Hwang

Avdelingssjef: Jungwon Hwang

Markedsføringssjef: Michel Kim

Produktsjef: Richard Kwon

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

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

Taiwan

Prosjektleder: Christine Kong

Lokalisasjonsleder: Jerry Lee

Lokalisasjonstekniker: Maxwell Peng

Oversettelser: Edward Hsu

Europeisk Lokalisasjonsteam

Lokalisasjonsleder software: Sam
Yazmadjian

Lydansvarlig: David Lapp

Prosjektleder lokalisasjon: Nathalie
Fernandez

Europeisk CQC operasjonsansvarlig:
Linda Walker

Europeisk CQC testleder: Jean-Yves
Duret

**Europeisk CQC ledende
plattformspesialist:** James Featherstone

Europeisk CQC koordinator: David
Fielding

Europeisk CQC testansvarlige: Fabio
Mastrangioli, Andrew Chung

Europeisk COC assisterende testansvarlige: Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson

Kontoansvarlig: Jenny Whittle

Produksjonsplanlegging: James Cherry

Layout dokumentasjon og koordinering oversettelse:

Abdul Oshodi

Koordinering weblokalisasjon:

Petrina Wallace

Koordinering materiell: Silvia Byrne

Studio Ops: Anne Miller, Phil Jones

Markedsføring Storbritannia: Rosemarie Dalton

Frankrike

Lokalisasjonsleder: Christine Jean

Koordinering oversettelser: Nathalie Duret

Oversettelser: Around the Word

Test-koordinering: Lionel Berrodier

Språktester: Emmanuel Delva

Innspillings- og redigeringsstudio: Lotus Rose, Paris

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

Markedsføringsjef: Christophe Maridet

Produktsjef: Raphaele Martinon

Tyskland

Lokalisasjonsleder: Michaela Bartelt

Koordinering Lokalisasjon:

Bettina Bachon

Oversettelser: Rolf D. Busch

Test-koordinering: Dirk Vojtilo

Språktester: Marco Nuhsbaum

Innspillings- og redigeringsstudio: Toneworx, Hamburg

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

Produktsjef: Pete Larsen

PR: Raoul Birkhold

Westwood Studios kundeservice

Utformet av: Boyd Beasley

SDC: Mary Smith

Lead: Tim Hempel

Reps: Michelle Davis, Daniel Beahn

Merknad

ELECTRONIC ARTS FORBEHOLDER SEG RETTEN TIL NÅR SOM HELST OG UTEN FORUTGÅENDE VARSEL Å ENDRE PRODUKTET SOM ER BESKREVET I DENNE HÅNDBOKEN.

HÅNDBOKEN OG PROGRAMVAREN SOM ER BESKREVET I DEN, ER BESKYTTET IFØLGE LOVER OM OPPHAVSRETT. ALLE RETTIGHETER FORBEHOLDT. DET ER FORBUDT Å KOPIERE, REPRODUSERE, OVERSETTE ELLER OVERFØRE TIL ELEKTRONISK MEDIUM ELLER MASKINLESELIG FORM NOEN DEL AV HÅNDBOKEN ELLER PROGRAMVAREN SOM ER BESKREVET HER, UTEN SKRIFTLIG FORHÅNDSGODKJENNING FRA ELECTRONIC ARTS LIMITED, 2000 HILLSWOOD DRIVE, CHURTSEY, SURREY, KT16 OEU, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS GIR INGEN GARANTI OG TAR HELLER INGEN FORBEHOLD, DET VÆRE SEG DIREKTE ELLER INDIREKTE, NÅR DET GJELDER HÅNDBOKEN, DENS KVALITET, SALGBARHET ELLER EGNETHET TIL ET BESTEMT FORMÅL. HÅNDBOKEN LEVERES "I FORELIGGENDE STAND". ELECTRONIC ARTS GIR VISSE BEGRENSEDE GARANTIER HVA PROGRAMVAREN OG LAGRINGSMEDIET ANGÅR. ELECTRONIC ARTS ER IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHETER ANSVARLIG FOR SÆRLIGE ELLER INDIREKTE SKADER.

DISSE BESTEMMELSENE ENDRER IKKE DE LOVBESTEMTE RETTIGHETENE EN KJØPER HAR DERSOM VAREN ER INNKJØPT TIL PRIVAT BRUK.

Begrenset garanti

Electronic Arts garanterer overfor den opprinnelige kjøperen av programvaren at mediet som programmet er lagret på, skal være feilfritt i materiale og utførelse i 12 måneder regnet fra anskaffelsesdatoen. I løpet av denne perioden vil defekte lagringsmedier bli byttet ut dersom originalproduktet returneres til Electronic Arts (adressen finner du på slutten av dokumentet) sammen med kjøpsbevis, en beskrivelse av feilene, det defekte mediet og adressen din.

Denne garantien kommer i tillegg til og endrer ikke på noen måte dine lovbestemte rettigheter.

Garantien gjelder ikke selve programvaren, som leveres "i foreliggende stand", og heller ikke lagringsmedier som er blitt utsatt for feil bruk, skade ved bruk eller overdreven bruk.

Returnere originalmediet etter garantitidens utløp

Electronic Arts vil erstatte medier som er ødelagt av brukeren forutsatt at produktet finnes på lager, og at originalmediet returneres sammen med en eurosjekk eller postanvisning pålydende £7.50 pr CD, utstedt til Electronic Arts Ltd.

Husk å legge ved en fullstendig beskrivelse av problemet, navn, adresse og eventuelt et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid.

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

Teknisk støtte

Dersom du har gått grundig gjennom ALLE prosedyrene, men fortsatt har problemer med å kjøre programvaren, leser du bare videre.

Viktig: Les denne delen nøye før du ringer oss

Dagens datamaskiner kjører med flere millioner forskjellige kombinasjoner av maskin- og programvare.

FØR du ringer vårt nummer for teknisk støtte, **MÅ** du ha skaffet følgende informasjon fra produsenten av datamaskinen eller dokumentasjonen som følger med maskinen (NB! Opplysningene nedenfor kan fås direkte fra produsenten av maskinen):

1. Eventuelle feilmeldinger du får når problemet inntreffer.
2. En liste over maskinspesifikasjoner som skal inneholde:

 Processorhastighet og -merke

 Antall RAM

 CD-ROM-spillerens hastighet og merke

 Type lydkort

 Type skjermkort

 Nettverkskort (eventuelt)

 Størrelse og ledig plass på harddisken

 Versjon av DirectX™-driveren (se avsnittet om installering av DirectX)

 Styrespak og spillkort (eventuelt)

 3D-akseleratorkort (eventuelt)

Se også avsnittet “Slik får du tak i den informasjonen du trenger”.

Dersom du ikke greier å finne denne informasjonen, må du kontakte leverandøren eller produsenten av maskinen.

Slik får du tak i den informasjonen du trenger

Brukere av Windows® 95/98/ME

1. Klikk med høyre museknapp på **Min datamaskin**.
2. Klikk med venstre museknapp på **Egenskaper**.
3. Skjermen med generell informasjon kan du sjekke hvor mye RAM du har i maskinen, og hva slags prosessor du bruker, f.eks. Intel/Amd.

Merk: Windows® 95/98/ME oppfatter ikke alltid Cyrix-prosessoren riktig og kan derfor beskrive den som en 486.

4. Klikk på **Enhetsbehandling**.
5. Klikk på "+"-symbolet til den aktuelle enheten, f.eks.:
 - CD-ROM
 - Skjermkort
 - Lyd, bilde og spillekontrollere
 - Nettverkskort

Du får da sett enhetens merke og hvilken modell du har.

1. Hastigheten på prosessoren finner du ved å slå maskinen av og på. Når du slår den på, vises klokkehastigheten i øverste venstre hjørne, f.eks. 166 MHz. Det er denne vi mener når vi ber om prosessorhastigheten.
2. Dobbeltklikk på **Min datamaskin** og klikk så på knappen med firkant for å maksimere skjermen.
3. Klikk med venstre museknapp på symbolet for harddisken (C:\) for å se hvor mye ledig plass du har, samt hvor mye plass du har på disken til sammen. Lukk alle vinduer.

Ved hjelp av denne informasjonen bør du greie å konfigurere datamaskinen riktig. Har du fortsatt problemer, kan du ringe Electronic Arts' kundetjeneste på telefon 800 13 897 mandag til fredag mellom kl 13.00 og 17.00. Du kan også skrive til oss på adressen nedenfor. Husk at du i tillegg til ovenstående opplysninger oppgir et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid.

Før du ringer kundetjenesten, bør du sjekke hjelpefilen som følger med all programvare fra Electronic Arts. Du får tilgang til filen fra verktøylinjen i Windows® 95/98/ME. Etersom filen gir svar på de vanligste problemene, kan du muligens raskt finne ut hva akkurat *ditt* problem skyldes.

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

Slik når du oss på Internet:

www.nordicsupport.ea.com

E-post: nordicsupport@ea.com



© 2001 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Yuri's Revenge, Westwood Studios, EA GAMES, logoen til EA GAMES og Electronic Arts er varemærker eller registrerte varemærker av Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre land. Alle rettigheter forbeholdt. EA GAMES™ og Westwood Studios™ er merker under Electronic Arts™.

Yuri's Revenge er basert på det originale Command & Conquer laget av Brett W. Sperry og Joseph Bostic.