

## **Varning: till ägare av TV-apparater av projektionstyp!**

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret och markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik att spela ofta eller under en längre tid på TV-apparater av projektionstyp (med storbildsskärm).

## **Epilepsivarning**

**Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.**

En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare haft några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspelet.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

## **Försiktighetsåtgärder vid användning**

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

# Innehåll

Tangentbordets grundfunktioner .....	3
Välkommen tillbaka, Befälhavare .....	6
Lägesrapport .....	6
Vad är DirectX™? .....	8
Installation .....	10
Taktisk uppdatering: Nya spellägen .....	11
Taktisk uppdatering: Spelförändringar .....	11
Taktisk uppdatering: Nya enheter och byggnader .....	13
Nya Tech (Tekniska) byggnader .....	13
Nya Allierade enheter och byggnader .....	15
Nya sovjetiska enheter och byggnader .....	17
Yuris armé .....	19
Yuris byggnader .....	22
Medverkande .....	25
Teknisk support .....	30

# Tangentbordets grundfunktioner

Namn	Tangent	Funktion
Aktivera sak/enhet	D	Vissa enheter har sekundära funktioner som ger dem bättre eller annorlunda attacker eller krafter. Du kan även klicka på dem när "aktivera"-markören dyker upp över enheten. Gl:s (Yrkessoldater), Guardian Gl:s (Väktar-yrkessoldater), Desolators (Ödeläggare), Yuri Clones (Yuri-kloner) och andra enheter har sekundära funktioner. Du kan även använda denna tangent för att få ut enheter ur befästa byggnader.
Vakta område	G	Enheterna söker aktivt av terrängen och anfaller automatiskt fiender.
Anfallsförflyttning	Klicka på enheten, CTRL/SKIFT, klicka på området	Enheten förflyttar sig från en plats till en annan och anfaller de fiender den stöter på.
Spridning	X	Enheterna försöker undvika att bli överkörda. Använd denna när ett fordon försöker köra över ditt infanteri.
Stanna	S	De markerade enheterna stannar omedelbart.
Tvingad eldgivning	Håll in CTRL, för markören över målet, vänsterklicka	Tvingar enheten att skjuta på en vänligt sinnad eller neutral enhet.
Tvingad förflyttning	Håll in ALT, för markören över målet, vänsterklicka	Tvingar enheten att köra/gå över ett område eller köra över en enhet.
Options (Alternativ)-menyn	ESC	Öppnar Options (Alternativ)-menyn.
Skapa grupp	CTRL + 1-9	Skapar en enhetsgrupp.
Markera grupp	Tryck på 1-9	Markerar en grupp som du har skapat.
Centrera på grupp	Tryck två gånger på 1-9	Centrerar spelets Tactical Map (Taktiska karta) kring den markerade gruppen.
Skapa allians	A	Tryck för att undvika att anfälla vänner.

Typmarkering	T	Vänsterklicka på knappen TYPE SELECT (TYPMARKERING) på spelets Advanced Command Bar (Avancerade kommandolist) eller tryck en gång på T-tangenten för att markera alla enheter av samma typ på kartskärm. Dubbelklicka för att markera alla enheter av samma typ på hela slagfältet.
Chatta med alla lyssnare (vid multiplayer-spel)	RETUR öppnar chattmarkören, RETUR sänder meddelandet, högerklicka för att avbryta meddelandet	Skickar meddelande till alla lyssnare.
Chatta med allierade (vid multiplayer-spel)	RADERA öppnar chattmarkören, RETUR sänder meddelandet, högerklicka för att avbryta meddelandet	Skickar meddelande till dina allierade.
Chatta med alla spelare (vid multiplayer-spel)	`\` öppnar chattmarkören, RETUR sänder meddelandet, högerklicka för att avbryta meddelandet	Skickar meddelande till alla spelare.
Placera Beacon (Signal)	B. tryck på RETUR, skriv meddelande, tryck på RETUR för att sända meddelandet. Tryck på DELETE för att radera signalmasten	Skriv meddelanden till dina allierade och placera ut dem på slagfältet.
Gå in i Way Point (Navigerings)-läge	Klicka på enheten, tryck på och håll ner Z-tangenten, placera ut navigeringspunkter, släpp upp för att få enheten att förflytta sig	Ställer in Way Points
Ställ in samlingspunkt	Klicka på en byggnad och markera en samlingsplats genom att vänsterklicka på slagfältet.	Dina enheter samlas på en plats på kartan när de är färdigbyggda.
Gå till radarhändelse	Mellanslag	Centrerar kartan runt den senaste radarsignalen.
Alla enheter hurrar!	C	Får ditt infanteri att jubla över segern!
Gå till Diplomacy (Diplomati)-menyn	TAB	Öppnar spelets Diplomacy Screen (Diplomatiskärm).

## Avancerade tangentbordsfunktioner

Namn	Tangent	Beskrivning
Följ	F	Spelkartan följer en markerad enhet.
Vakta område	CTRL/ALT + klicka på område	Enheten går till området och vaktar det.
Eskortera enhet	CTRL/ALT + klicka på enhet	Vaktar enheten medan den rör sig runt på kartan.
Vakta byggnad	CTRL/ALT + klicka på byggnad	Vaktar en bestämd byggnad.
Structures (Byggnader)-flik	Q	Snabbval för Structures (Byggnader).
Försvars-flik	W	Snabbval för Armoury (Vapen).
Infantry (Infanteri)-flik	E	Snabbval för Infantry (Infanteri).
Fordonsflik	R	Snabbval för Units (Enheter).
Nästa enhet	N	Markerar nästa enhet i produktionsordning.
Föregående enhet	M	Markerar föregående markerad enhet.
Markera alla	P	Markerar alla enheter på slagfältet.
Veteranstyrning	Y	Markerar alla enheter med veteran- eller elit-status.
Anropa spelare (i spelet)	U	Anropar en spelare under spelandet.
Ändra markerade enheter	Håll in SKIFT och klicka på en markerad enhet för att avmarkera den. Klicka på en ommarkerad enhet för att lägga till i en grupp	Tar bort eller lägger till specifika enheter från en grupp av enheter.
Centrera taktisk karta på basen	Håll in H	Centrerar kartan runt basen. Vanligtvis är detta din Construction Yard (Bygganläggning).
Reparationsläge	Vänsterklicka på byggnad, K	Reparerar dina byggnader.
Säljläge	Vänsterklicka på byggnad, L	Säljer dina byggnader.
Skapa markering	CTRL + F1-F4	Skapar en plats på kartan som du kan hoppa direkt till.
Gå till markering	F1-F4	Hoppar till markerad plats på kartan.
Multiplayerhån	F5-F12	Sänder förinspelat ljudmeddelande till de andra spelarna.

# Välkommen tillbaka, Befälhavare

Ännu en gång har striderna mellan Allied (Allierade) och Soviet (Sovjetiska) styrkor blossat upp, men den här gången är en farlig tredje part inblandad. Den sovjetiska förrädaren Yuri har återvänt, och han har med sig en armé av genetiskt och psykiskt modifierade krigare som är fast bestämda att ta över världen.

I en omgång för en spelare leder du antingen de Allierades eller Sovjetunionens styrkor för att sätta stopp för Yuris lömska planer. I multiplayer- och sammandrabbningsomgångar kan du välja de Allierade eller den sovjetiska armén, eller att ta kontroll över Yuris armé och använda all deras förbjudna teknologi.

Både de Allierade och sovjetiska styrkorna har flera kraftfulla nya vapen i sin arsenal. Yuris armé skiljer sig radikalt från de mer konventionella motståndarna och använder förbjuden teknologi till att styra andras sinnen, skapa mutanter, förslava arbetare, sprida biologiska vapen och bestraffa sina fiender på andra okonventionella sätt.

## Lägesrapport

*Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* fortsätter direkt efter de Allierades fälttåg i *Command & Conquer Red Alert 2*. De Allierade styrkorna har besegrat sovjeterna, tillfångatagit den ryske premiärministern Romanov och låst in honom i Tower of London. De Allierade hade tyvärr otur, och den sovjetiske agenten Yuri lyckades fly. Yuris förmåga att kontrollera fientliga enheter med sin tankekraft gör honom till en mäktigt och farlig fiende.

Medan de Allierade firar sin seger kliver Yuri fram i rampljuset. Han har byggt upp en egen armé av sinnesförändrade krigare och genetiska mutanter. Han har använt tiden till att ta fram ett antal nya teknologier. Den ondskefullaste av dessa kallas *Psychic Dominator* (Tankestyraren), en maskin som ger Yuri möjlighet att helt ta kontroll över sina offer. Yuri har placerat ut många Tankestyrare över hela jorden och hotar med att kontrollera hela världens befolkning när de aktiveras.

De Allierade anfaller genast Yuris anläggning på ön Alcatraz. Även om anfallet inte lyckas förstöra Tankestyraren, så lyckas man slå ut Yuris ström tillräckligt länge för att undvika att maskinen aktiveras. Nu är de Allierades enda hopp att de lyckas generera tillräckligt mycket ström för att starta en tidsmaskin som skapats av professor Einstein. Med den kan de skicka en styrka bakåt i tiden och slå ut Yuris maskin långt innan den aktiveras. Tyvärr har sovjeterna egna planer på att stjäla tidsmaskinen, inte bara för att stoppa Yuri utan även för att ändra utgången i det förra kriget!

## Hårddiskförberedelser

Innan du installerar ny mjukvara är det viktigt att du säkerställer att din hårdisk fungerar korrekt. Vi rekommenderar att du "städar upp" lite genom att köra diskverktygen Scandisk och Diskdefragmentering.

- Scandisk söker igenom din hårdisk efter förlorad data.
  - Diskdefragmenteringen ser till att dina data är sorterade på ett optimalt sätt. Om du inte använder dessa verktyg innan installationen finns det risk att din mjukvara inte fungerar som det är tänkt.
1. Kör först Scandisk.
  2. För att starta Scandisk, vänsterklickar du på **START**-knappen i aktivitetsfältet. Startmenyn visas.
  3. På startmenyn väljer du **KÖR**.
  4. I den följande dialogrutan skriver du **scandisk** och klickar på **OK**.
  5. När programmet har startat ska du se till att alternativet **FULLSTÄNDIG** (i avsnittet Testtyp), är markerat. Det tar lite längre tid att utföra en "fullständig" kontroll, men resultatet är väl värt den investerade tiden. Se även till att **KORRIGERA FEL AUTOMATISKT** är förbockad och välj den hårdisk där du tänker installera spelet (t.ex. C:).
  6. När du är klar med dina val klickar du på **Start** så börjar programmet att söka efter fel på hårddisken och rättar till dem.
  7. Efter detta kör du programmet Diskdefragmentering. För att starta Diskdefragmentering, vänsterklickar du på **START**-knappen i aktivitetsfältet. Startmenyn visas.
  8. På startmenyn väljer du **KÖR**. I den följande dialogrutan skriver du **DEFRAG** och klickar på **OK**. Precis som med Scandisk väljer du den hårdisk som du tänker installera spelet på och klickar på **OK**. Mer information om hur du får din dator i toppskick, hittar du i avsnittet "Vad du bör göra innan du installerar spelet", i filen On-Line Help på CD-skivan.

# Vad är DirectX™?

Läs hela detta avsnitt innan du spelar *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* eller installerar DirectX.

DirectX är en del av Windows® 95, 98, 2000 och ME. Det ger Windows möjlighet att snabbt komma åt vissa delar av din dator, så att du kan köra de nya spel som ges ut. I takt med att ny teknologi, t.ex. nästa generations 3D-acceleratorer och 3D-ljudkort, introduceras på marknaden, kommer DirectX att utvecklas så att det stöder denna nya teknik. *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* kräver DirectX 8.0a, som medföljer på cd-skivan till spelet så att du kan installera det om du behöver.

För att DirectX ska fungera ordentligt behöver det de senaste drivrutinerna till ditt grafikkort och ljudkort. Dessa drivrutiner går vanligtvis att ladda ner via korttillverkarens webbsida eller kan erhållas genom att kontakta deras kundtjänst. Om du använder drivrutiner som inte har stöd för DirectX 8.0a kan du få problem med ljudet eller grafiken i *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*.

## Hur installerar jag DirectX 8.0a?

När du installerar *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* kommer installationsprogrammet att söka efter DirectX. Om det inte hittar en korrekt version kommer du att uppmanas att installera DirectX 8.0a från cd-skivan till *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*. Vi rekommenderar att du följer installationsprogrammets uppmaning.

Gör så här om du vill installera DirectX 8.0a **efter** installationen av *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*:

### Användare av Windows 95/98:

1. Klicka på START i Windows aktivitetsfält, markera "Sök" och klicka på "Filer eller mappar".
2. Skriv in **dxsetup** i rutan vid "Namn".
3. Se till att rutan vid "Sök i:" är inställd på din cd-romläsare (t.ex. D:) och klicka på "Sök nu".
4. När filen dyker upp dubbelklickar du på **dxsetup**-ikonen i namnkolumnen.  
När fönstret *DirectXSetup* har öppnats klickar du på Installera om DirectX för att starta installationen.

### Användare av ME (Millennium Edition)/Windows 2000:

1. Klicka på START i Windows aktivitetsfält, markera "Sök" och klicka på "Filer eller mappar".
2. Skriv in **dxsetup** i rutan vid "Namn".  
Se till att rutan vid "Sök i:" är inställd på din cd-romläsare (t.ex. D:) och att cd'n till *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* ligger i. Klicka sedan på "Sök nu".
4. När filen dyker upp dubbelklickar du på **dxsetup**-ikonen i namnkolumnen.
5. När fönstret *DirectX Setup* har öppnats klickar du på Installera om DirectX för att starta installationen.



## Kontrollera din dator!

För att kontrollera om din dator har fullständigt stöd för DirectX 8.0a kan du köra DirectX diagnostikprogram när du har installerat DirectX8.0a.

1. Klicka på **START** i Windows aktivitetsfält. Klicka sedan på "Kör".
2. Skriv in **dxdiag** i textrutan och klicka på "OK"

DirectX diagnostikprogram ger dig information om drivrutinerna till ditt grafikkort, ljudkort och din 3D-accelerator.

- Om du vill kontrollera drivrutinerna till ditt grafikkort klickar du på fliken Bildskärm eller på fliken Bildskärm 1, om du har en sån.
- Om du vill kontrollera drivrutinerna till ditt ljudkort klickar du på fliken Ljud.
- Vissa 3D-acceleratorer har sin egen flik, kallad Bildskärm 2, så du kanske måste kontrollera den också.

I vart och ett av dessa fönster kan du läsa under *Drivrutiner* om Microsoft har bekräftat att dina drivrutiner stöder DirectX 8.0a.

- Om det står Ja i fältet Certifierad, stöder din maskinvara DirectX 8.0a och bör fungera korrekt med *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*.
- Om det står Nej i fältet Certifierad, stöder din maskinvara inte DirectX 8.0a och du kan få problem med att köra *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™*. Läs anteckningarna längst ner i fönstret till DirectX diagnostikprogram.
- Användare av Windows 98/2000/ME kan även använda knappen Felsök, under fliken Ytterligare hjälp. I normala fall har tillverkaren av maskinvaran uppdaterade drivrutiner som stöder DirectX8.0a, så att du kan köra *Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™* utan problem. I dessa fall ber vi dig kontakta tillverkaren av maskinvaran för att få de senaste drivrutinerna med stöd för DirectX 8.0a. De finns oftast att hämta på tillverkarens webbsida eller går att få via deras tekniska support.

# Installation

## **Så här installerar du Command & Conquer™ Red Alert™ 2 Yuri's Revenge™:**

**Obs!** *Yuri's Revenge™* är en påbyggnadsdel till *Red Alert™ 2*; därför måste du ha *Red Alert™ 2* installerat på din dator innan du kan installera *Yuri's Revenge™*.

### **Windows™ 95/98/2000/Me/Nt Autoplay**

1. Stoppa i cd-skivan till *Yuri's Revenge* i din cd-romläsare och klicka på **INSTALL (INSTALLERA)**.
2. Klicka på **NEXT (NÄSTA)** och läs igenom licensavtalet. När du är klar kryssar du i rutan för att godkänna det eller klickar på **CANCEL (AVBRYT)** för att avbryta installationen.
3. Skriv in serienumret, som du hittar på baksidan av manualen till *Yuri's Revenge*, och klicka på **NEXT (NÄSTA)** för att fortsätta.
4. Följ instruktionerna på skärmen för att fullfölja installationen.

### **Windows™ 95/98/2000/Me/Nt Manuell installation**

1. Stoppa i cd-skivan till *Yuri's Revenge* i din cd-romläsare.
2. Klicka på Startknappen och välj **Kör...** i menyn.
3. Klicka på **Bläddra...** och markera din cd-romläsare.
4. Dubbelklicka på **Setup.exe**-filen. På vissa datorer heter den bara **Setup**, men den är alltid markerad med en cd-ikon.
5. Klicka på **OK** för att fortsätta.
6. Följ instruktionerna i Autoplay-avsnittet ovan, med början vid punkt 2.

### **Så här avinstallerar du spelet**

1. Klicka på **Start** och välj **Program > Westwood > Yuri's Revenge > Yuri's Revenge Uninstall**.
2. Följ instruktionerna på skärmen för att fullfölja avinstallationen.

### **Så här avinstallerar du med Autorun-funktionen**

1. Stoppa i cd-skivan till *Yuri's Revenge* i din cd-romläsare.
2. När autoplay-fönstret öppnas klickar du på **UNINSTALL (AVINSTALLERA)**.
3. Följ instruktionerna på skärmen för att fullfölja avinstallationen.

# Taktisk uppdatering: Nya spellägen

Det finns flera nya multiplayeralternativ i *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge*.

## Westwood Online

### Quick Match (Snabbmatch)

Snabbmatcherna är i stort sett oförändrade. Men nu är snabbmatcherna det enda sättet att få poäng och bli rankad på Westwood Online. Vi har även lagt till möjligheten att spela med valfri skärmutlösning.

### Quick Co-op (Snabb-Samarbete)

Detta nya alternativ ger dig möjlighet att slå dig ihop med en annan mänsklig spelare för att testa era färdigheter mot en datorstyrd AI. Du och din partner får slåss mot två datorstyrda motståndare på en karta med utlottat utseende.

### Custom Match (Anpassad match)

Nu kan du Page (Anropa) andra spelare genom att klicka på knappen PAGE (ANROPA). Då öppnas en ny skärm. Skriv in namnet på den person du vill anropa i den övre rutan och den text du vill skicka i rutan under. Din text kommer att dyka upp i ett stort område mitt på hans skärm. Genom att klicka på knappen PAGE BUDDY (ANROPA KOMPIS) längst ner till vänster kan du använda din kompislista för att välja vem du vill prata med.

## Nya nätverksalternativ

### Team Alliance (Gruppallians)

Vi har lagt till ett nytt sätt att spela en multiplayeromgång på listan. Team Alliance (Gruppallians) använder särskilda kartor som tagits fram speciellt för lagspel. Varje sida har en startposition mycket nära de andra, så att allianser kan inledas på nära håll.

Nu kan du sortera tillgängliga omgångar hos Westwood Online efter de olika rubrikerna, t.ex. Type (Typ) av omgång, Password (Lösenord), Resolution (Upplösning), Game Name (Spelnamn), Ping (Ping), Player Name (Spelarnamn), Clan (Klan) och Rank (Rankning). Det gör det lättare att hitta en speciell omgång, eller en som stämmer in på det du letar efter.

Knappen COMMUNITY på Westwood Online-skärmen ger dig en direkt länk till *Command & Conquer Red Alert 2*-centret.

Westwood Online rankar spelare som använder sajten för att träffa och utmana andra spelare. Det är bara resultaten av snabbmatcherna som används för att ranka spelare i turneringarna.

Badges of Honor (Hedersutmärkelser) delas ut av Westwood Online för speciella prestationer. Du kan få en utmärkelse genom att klara alla samarbetskampanjer, rankas bland de 1000 bästa spelarna en månad eller när du får en högre ranking.

## Taktisk uppdatering: Spelförändringar

Det har skett ett antal förändringar mellan *Command & Conquer Red Alert 2* och *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge*. Förutom de olika patchar som släppts till *Command & Conquer Red Alert 2*, har flera ändringar gjorts i den här uppgraderingen.

1. Under Options (Alternativ)-fliken i spelets Main Menu (Huvudmeny) påverkar inte längre valet av upplösning i spelet upplösningen i menyerna. Menyerna behåller alltid upplösningen 800x600. Ändringarna i upplösning träder i kraft när spelet startas.
2. I Observer Mode (Observationsläge), vid multiplayerspel, kan du få upp statistik om spelarna som deltar i striden.

3. Vid spel på Westwood Online eller i ett lokalt nätverk går det nu att välja startposition. Dessutom kan du alliera dig med andra spelare innan striden börjar.
4. En snabbmatch på Westwood Online ger dig möjlighet att träffa och spela mot andra spelare. Välj QUICK MATCH (SNABBMATCH) på Westwood Online. Då matchas du mot spelare med likvärdig ranking, pingtid (Internetanslutningens latens mot andra spelare), ort, upplösninginställning och datorspecifikation.
5. Officiella kartor som har ändrats överförs inte via Internetspel.
6. Om en spelare kopplas bort tre gånger under en omgång, under mer än 25 sekunder per gång, kommer matchen att avslutas och segern går till spelaren som inte kopplats bort.
7. Hospital Tech (Sjukhusteknologi)-byggnader kräver inte längre att du placerar dina skadade infanterienheter inuti dem för att de ska helas. När du tar över ett Hospital (Sjukhus) men din Engineer (Ingenjör) börjar alla dina infanterienheter automatiskt att läkas, oavsett var på kartan de befinner sig.
8. Alla hjälteenheter, inklusive Tanya, Boris och Yuri Prime (Yuri Ett), är immuna mot psykisk kontroll och kan inte krossas av fordon, med undantag för den nya specialenheten Allied Battle Fortress (Allierat Krigsfort) (Läs mer i avsnittet om nya Allierade enheter).
9. Varje spelare kan bara ha en hjälteenhet (Tanya, Boris eller Yuri Prime (Yuri Ett)) åt gången.
10. Enheter som placeras i en byggnad för att befästa den uppnår nu veteran-nivå. De behåller denna nivå så länge de befinner sig i byggnaden och kan dra alla fördelar av det så länge de befäster byggnaden. Men du kommer inte att bli meddelad om deras befordran förrän de självmant kommer, eller tvingas, ut ur byggnaden.
11. Om murar eller andra byggnader blockerar utgången från dina Barracks (Baracker) byggs inga enheter, även om du har Cloning Vats (Kloningstankar). Kostnaden för enheten återbetalas till spelaren.
12. Det går nu att se hur många fiendliga enheter som befäster en byggnad. Genom att föra markören över en byggnad får du både upp det maximala utrymmet i byggnaden och hur många enheter som för närvarande är stationerade där.
13. Ett IFV (ISF) med en Chrono Legionnaire (Kronolegionär) tappar inte längre bort sitt mål när den markerar en fiende utanför sin räckvidd. Enheten tar sig fram mot målet och skjuter utan att förlora fokus.
14. Det är bara infanterienheter med sprängmedel som kan spränga byggnader när de är anslutna till en av Tanyas navigeringspunkter. Inga enheter kan läggas till i en plan i Planning Mode (Planeringsläget).
15. Tanya kan inte längre skjuta fordon med sitt vapen. När Tanya siktar in sig på ett fordon placerar hon en sprängdegsladdning på fordonet och spränger det, precis som hon gör med byggnader.
16. Att skicka in en Spy (Spion) i ett Allierat Battle Lab (Stridslabb) ger förmågan att skapa Chrono Commandos (Kronojägare). Att skicka in en spion i ett sovjetiskt stridslabb ger förmågan att skapa Chrono Ivans (Krono-Ivan). Om du skickar in en spion i Yuris stridslabb kan du börja bygga Psychic Commandos (Psykiska jägare).

17. Navy SEALs är nu en officiell Allierad enhet och är en del av de Allierades arsenal.
18. Eftersom de numer är en del av Yuris armé och arsenal har sovjetiska spelare inte längre tillgång till Psychic Radar (Psykisk radar), Cloning Vats (Kloningstankar), Yuri Clone (Yuri-kloner) eller Yuris huvudbyggnader och enheter. Läs mer om ersättningsarna i den sovjetiska armén i avsnittet om nya enheter och byggnader.
19. Kloningstankarna ger inte längre möjlighet att återanvända infanterienheter. Du kan inte heller skicka tankestyrd enheter till kloningstankarna för att producera nya enhetstyper. Kloningstankarna producerar enbart kopior av infanteri.
20. Alla Psychic (Psykiska) enheter och byggnader kan se genom en Allierad spions förklädnad.

## Taktisk uppdatering: Nya enheter och byggnader

### Nya Tech (Tekniska) byggnader

Vi har lagt till tre nya tekniska byggnader i *Command & Conquer Red Alert 2 – Yuri's Revenge*. Var och en har sin egen unika funktion och är väl värd att erövra. Dessutom har varje sida nu ett kraftfullt försvarssystem som kopplas på så fort du har byggt och placerat ut ett stridslabb.

#### **Civilian Power Plant (Civilt kraftverk)**

Civila kraftverk liknar Power Plants (Kraftverk) som de tre arméerna använder. När du tar över dem med en Engineer (Ingenjör) ökar din elförsörjning markant.

#### **Machine Shop (Maskinverkstad)**

När du tar över den med din ingenjör börjar den här byggnaden automatiskt att reparera alla dina skadade fordon, oavsett var på kartan de befinner sig.

#### **Secret Tech Lab (Hemligt tekniskt labb)**

Om du tar över den här byggnaden med en ingenjör får du möjlighet att skapa en specialenhet som du normalt inte kan bygga. Du kan få möjlighet att bygga Allierade, sovjetiska eller till och med Yuri-enheter, oavsett vilken armé du leder.

#### **Force Shield (Kraftsköld)**

Varje armé har numer ett extra försvarssystem som kallas Kraftsköld. Denna maskin börjar laddas upp så fort du placerar ut ditt stridslabb. När den är laddad kan kraftskölden användas på alla vänligt sinnade byggnader eller grupper av byggnader, även de som tillhör en allierad. När den används gör kraftskölden de markerade byggnaderna osårbara för attacker, även från supervapen. Men det är svårt för dina kraftverk att hålla den igång. Därför kommer din bas att vara utan ström under en kort stund varje gång du använder kraftskölden.

## Spioner

Allierade spioner är smygande enheter som används till att skaffa ett övertag på fienden. Spioner kan ta sig in i byggnader på samma sätt som ingenjörer. Men till skillnad från ingenjörer tar spioner inte över byggnader. Istället beror deras funktion på vilken typ av byggnad de går in i.

### Om spionen går in i...

Fiendens Barracks (Baracker), blir dina infanterienheter veteraner

Fiendens War Factory (Krigsfabrik), blir dina fordon veteraner

Fiendens Power (Elkraft)-byggnad, stängs fiendens elförsörjning av tillfälligt

Fiendens Radar (Radar), återställs stridstäcket för fienden

Fiendens Refinery (Raffinaderi), stjälar han hälften av pengarna där

Fiendens Super Weapon (Supervapen), återställer han vapnets nedräkning

Fiendens Allierade stridslabb, får du möjlighet att producera Chrono Commandos (Kronojägare)

Fiendens sovjetiska stridslabb, får du möjlighet att producera Chrono Ivans (Krono-Ivan)

Fiendens Yuri-stridslabb, får du möjlighet att producera Psychic Commandos (Psykiska jägare)

# Nya Allierade enheter och byggnader

De Allierade har fått flera nya, unika enheter som ger bättre möjlighet att driva tillbaka både sovjetiska styrkor och Yuris djävulska anhang. De har dessutom fått en byggnad som är speciellt avsedd att bekämpa Yuris tankekontroll.



## Guardian GI (Väktar-yrkessoldater)

Väktaryrkessoldaten använder, precis som en vanlig GI (Yrkessoldat), en kraftfull kulspruta i stående läge. När han aktiveras kan väktaryrkessoldaten inte krossas och byter till ett kraftfullt pansarbrytande vapen som fungerar mot både markfordon och flyg. Väktaryrkessoldater kan inte användas till att befästa byggnader.

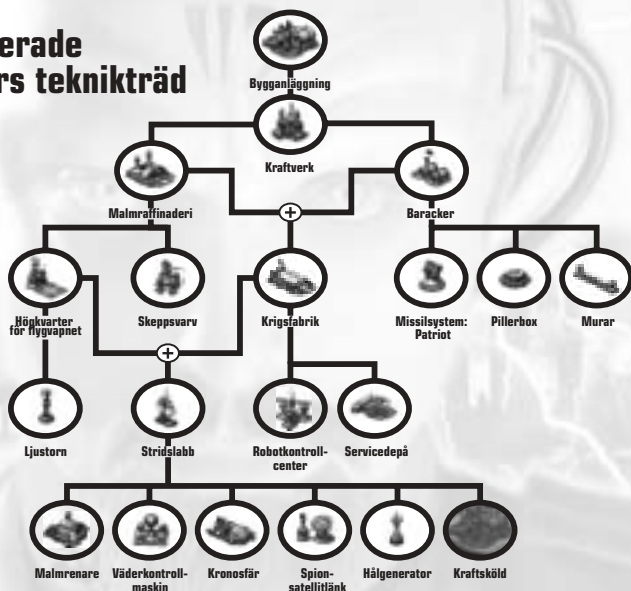
## Navy SEAL

En SEAL är utrustad med en tung kulspruta och fungerar utmärkt mot fientligt infanteri, men kan även försvara sig mot fordon. Precis som Tanya använder en SEAL sprängdeg för att spränga fientliga byggnader.

## Robot Tank (Robotstridsvagn)

Robotstridsvagnens största styrka är att den inte påverkas av tankekontroll, eftersom det inte finns någon mänsklig förare ombord på detta attackfordon. Robotstridsvagnar använder svävar teknik och kan ta sig över vatten. Möjligheten att bygga robotstridsvagnar uppstår när du bygger ett Robot Control Center (Robotkontrollcenter). Det slutar fungera om det får för lite eller ingen ström.

## Allierade byggnaders teknikträd



## Battle Fortress (Krigsfort)

Denna massiva konstruktion tar sig gnisslande fram över slagfältet och krossar infanteri, fordon (även stridsvagnar) och murar lika lätt. Upp till fem infanterienheter kan placeras i ett krigsfort. Dessa infanterienheter kan skjuta ut genom skottgluggarna för att öka fördölsen.



## Robot Control Center (Robotkontrollcenter)

Robotkontrollcentret ger, som tidigare har sagts, de Allierade möjlighet att bygga robotstridsvagnar. Den här byggnaden kan skapas när du har byggt och placerat ut de Allierades War Factory (Krigsfabrik). Denna byggnad slutar fungera om den får för lite eller ingen ström.

## Nya sovjetiska enheter och byggnader

Eftersom Yuri hoppade av från Sovjetunionen, och tog med sig alla tankestyrande enheter, har de sovjetiska ingenjörerna utvecklat flera nya infanterienheter och fordon som mer än väl täcker förlusten. Dessutom tog Yuri med sig teknologin som behövs till en Psychic Radar (Psykisk radar) och kloningstankarna, vilket lämnade ett hål i den sovjetiska arsenalen. Nya byggnader har tagits fram för att täcka detta hål i det sovjetiska försvaret.



## Boris

Boris är mycket effektiv mot infanteri, tack vare sin höga eldhastighet. Istället för att använda sprängdeg till att slå ut byggnader kan Boris kalla in ett bombanfall, där MiG-plan bombarderar den byggnad som han markerar med sin laser.

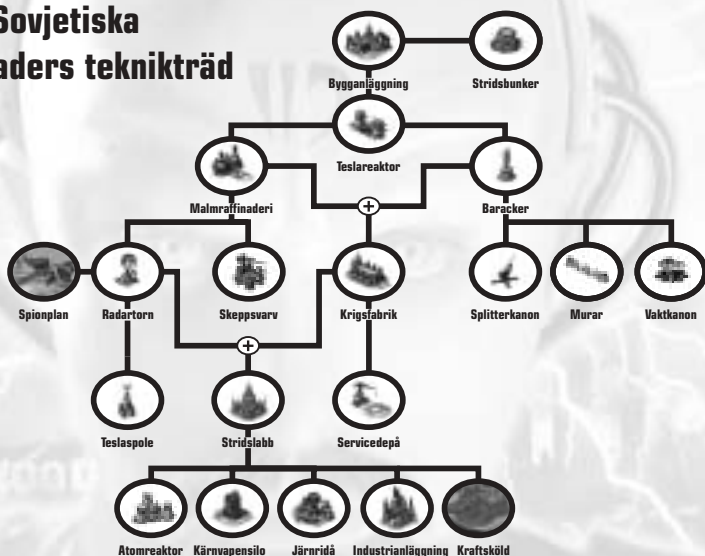
## Siege Chopper (Belägringshelikopter)

Tack vare belägringshelikoptern har Sovjetunionen fått möjlighet att göra snabba anfall från luften. I luften är det här fordonet rörligt och effektivt mot fientliga infanterienheter. När den aktiveras landar belägringshelikoptern och vecklar ut ett massivt vapen som snabbt kan förstöra byggnader och stationära mål på långt håll.

## Spy Plane (Spionplan)

När Sovjetunionen placerar ut en radar börjar de omedelbart att utveckla sitt nya spionplan. När det är fullt laddat kan spionplanet sättas in var som helst på kartan. När det passerar över marken nedanför försvinner stridsstöcket så att sovjeterna kan se det nya området på kartan.

## Sovjetiska byggnaders teknikträd



## Battle Bunker (Stridsbunker)

Denna nya försvarsbyggnad har inget eget försvarssystem, men den kan befästas av Conscripts (Tvångsrekryter) för att få formidabel eldkraft. När tvångsrekryterna placeras i stridsbunkern fungerar den precis som en befäst byggnad. Eftersom det är en sovjetisk byggnad kan stridsbunkern repareras om den blir skadad.

## Industrial Plant (Industrialläggning)

När den är färdigbyggd och utplaceras minskar den här byggnaden alla fordonskostnader markant. Dessutom minskar industrialläggningen tiden det tar att tillverka dessa enheter.

# Yuris armé

I en omgång för en spelare kommer du vanligtvis att ställas mot Yuris styrkor. Vid multiplayer spel kan den som vill använda Yuris armé. Yuri tog några sovjetiska enheter och byggnader med sig när han hoppade av. Han har förbättrat många av dem, lagt till nya funktioner, givit dem ny kraft och lagt till många nya byggnader, infanterityper och fordon i sin arsenal. Det ger Yuri en skiftande, kraftfull och unik styrka.

## Yuris enheter



Yuris enheter är en kombination av kraft, finsch och lömskhet. Med psykisk och genetisk teknologi kan Yurispelaren snabbt få tag på fiendens teknologi och till och med tvinga civilister och vilda djur att tjäna honom.

## **Initiate (Anhängare)**

Anhängarna är standardinfanterienheterna i Yuris armé och använder sin tankekraft för att orsaka skada. Anhängarna kan, precis som yrkessoldater och tvångsrekryter, befästa civila byggnader.

## **Engineer (Ingenjör)**

Yuris ingenjörer är identiska med de Allierades och Sovjetunionens.

## **Brute (Odjur)**

Yuris pansarbrytande infanterienhet kallas Odjur och är ett genetiskt framställt monster, byggt för att krossa allt som kommer i dess väg. Hundar undviker Odjur och anfaller dem inte.

## **Virus**

Denna dödliga infanterienhet är utrustad med ett långdistansgevär som kan ta kål på alla infanterienheter med ett enda skott. Men det värsta är att offret inte dödas av kulan, utan av ett kraftigt gift som lämnar farliga spårämnen efter sig så att andra infanterienheter skadas om de har otur att hamna i det giftiga molnet som blir kvar av ett Virus-offer.

## **Yuri Clone (Yuri-klon)**

Denna enhet är försvarslös i ordets vanliga bemärkelse, eftersom den enbart är utrustad med en kraftigt förändrad hjärna som gör att den kan kontrollera nästan alla fiendliga enheter. Även om Miners (Grävare), Attack Dogs (Attackhundar), Master Minds (Hjärnor), Yuri-kloner, hjälteenheter och flygande enheter är immuna mot Yuri-klonens krafter, så kan alla andra enheter tas över av den här enheten och bli en del av Yuris stridande armé. När den ställs inför stora styrkor av infanterienheter kan Yuri-klonen aktiveras och skicka ut en massiv Psi Wave (Psi-våg) som skadar eller dödar infanterister i närheten. Denna enhet är identisk med den Yuri-klon som den sovjetiska armén hade i *Command & Conquer Red Alert 2*.

## **Yuri Prime (Yuri Ett)**

Yuris svar på Tanya och Boris är Yuri själv. Yuri Ett sitter i en massiv flygande vagn och är en mycket mäktigare och dödligare version av Yuri-klonen. I likhet med de andra hjältarna kan Yuri Ett inte krossas av fordon, regenererar automatiskt och är immun mot tankekontroll. Yuri Ett kan, precis som sina kloner, kontrollera de flesta fordon och infanterienheter och även fiendliga byggnader, så att fiendens försvar böjer sig för hans skändliga vilja. Dessutom är Yuri utrustad med en förstärkt Psi Wave (Psi-våg) som omedelbart dödar alla infanterister inom dess räckvidd och även skadar enheter som befinner sig strax utanför explosionsradien. Yuri Ett har större kontroll över denna attack än sina kloner; när han använder sin psi-våg skadar han inte allierade enheter.

## **Lasher Tank (Stormstridsvagn)**

Stormstridsvagnen är Yuris standardstridsvagn, jämförbar med de Allierades Grizzly Tank (Grizzlystridsvagn) och den sovjetiska Rhino Tank (Noshörningen). Liksom sina motsvarigheter är den avsedd att anfalla och försvara sig mot fiendligt pansar.

## **Chaos Drone (Kaos-drönare)**

När det aktiveras släpper detta fordon ut moln av hallucinogena gifter som får fienden att gå bärsärk. De drabbade enheternas attackstyrka ökas markant och de anfaller automatiskt egna enheter innan de ger sig på fienden.

## **Gattling Tank (Gattlingstridsvagn)**

Eftersom de Allierade har Prism (Ljus)-teknologi och Sovjetunionen använder Tesla-enheter, har Yuris ingenjörer utvecklat Gattling-vapen. Gattlingstridsvagnen är utrustad med dubbla, flerpipiga kulsprutor i kaliber .50, som snurrar fort och spyr ut en svärm av dödliga kulor med kapacitet att slita både infanterister och flygande enheter i småbitar på nolltid. En unik funktion hos dessa vapen är att ju längre de avfyras, desto snabbare snurrar piporna och desto mer skada orsakar de. Därför är Gattlingstridsvagnen mest användbar i utdragna eldstrider.

## **MCV (MKF)**

Yuris MKF är identiskt med det som ägs av de Allierade och Sovjetunionen, förutom att det, när det aktiveras, vecklar ut Yuris Construction Yard (Bygganläggning).

## **Magnetron**

När det används mot fordon använder detta unika vapen en stark magnetisk bärvåg som lyfter det fiendliga fordonet och drar det mot Yuris styrkor, där det utan fara kan tankekontrolleras. Dessutom kan Magnetronen göra stor skada på byggnader genom att skjuta ut en samlad magnetisk stråle mot dem. Den största nackdelen med Magnetronen är att den är praktiskt taget försvarslös mot infanteri, eftersom den inte har något vapen mot dem och inte kan dra dem närmare.

## **Master Mind (Hjärnan)**

Hjärnan är ännu en utveckling av Yuris tankestyrande teknologi. Den kan utan problem ta över större grupper av fiendliga enheter på en gång. Men den kan inte hindra sig själv från att ta över nya enheter. Om den överskrider enhetsgränsen går maskinen sönder och sprängs, varvid alla kontrollerade enheter släpps fria.

## **Floating Disc (Svävarplattform)**

Svävarplattformen är en bra enhet som kan orsaka kaos i fiendens bas. Den lilla lasern är effektiv mot infanterienheter, även de Allierades Rocketeers (Raketsoldater), och kan dessutom skada både fordon och byggnader. Men än bättre är att om den placeras över fiendens Power Plant (Kraftverk) stänger svävarplattformen automatiskt av strömmen till hela basen. Svävarplattformen kan även placeras över fiendens Refinerier (Raffinaderier) och suga ut pengar som hjälper Yuri i hans krigföring. Om en svävarplattform placeras över en försvarsbyggnad som kräver ström stängs denna byggnad automatiskt av.

## **Amphibious Transport (Amfibietransport)**

Yuris amfibietransport är identisk med den som används av Sovjetunionens och de Allierades arméer.

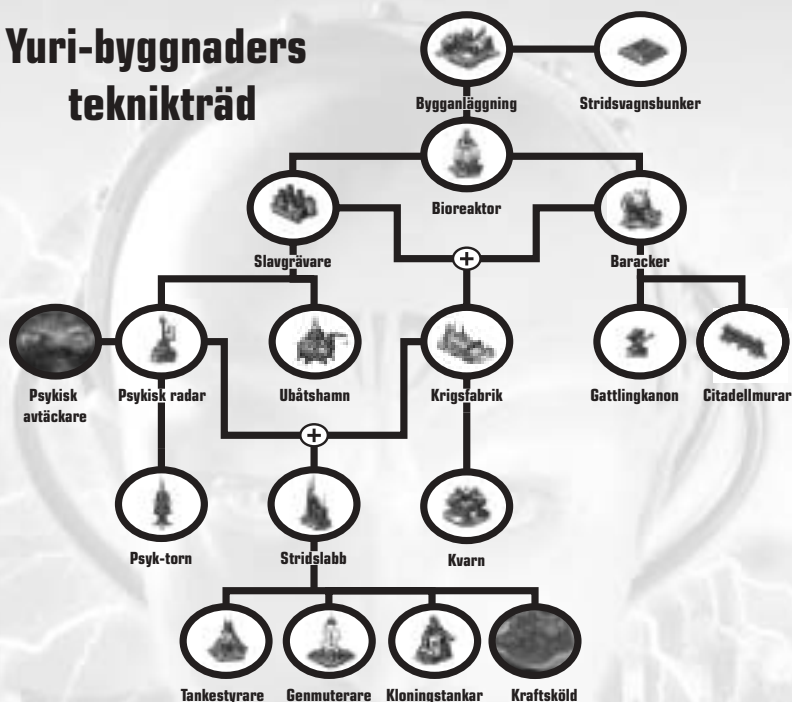
## **Boomer Submarine (Atom-ubåt)**

Atom-ubåten är, liksom de sovjetiska Typhoon Subs (Tyfon-ubåtarna), en dold enhet som kan ta sig nära en fiendlig bas utan att upptäckas. Atom-ubåten kan använda dödliga torpeder mot andra sjöfarkoster. Men det är de raketdrivna robotarna, som används mot markmål, som gör atom-ubåten till en sån dödlig fiende.

# Yuris byggnader

Även om Yuris armé är beroende av vissa av de byggnader som används av de Allierade och Sovjetunionen, så har den även flera unika byggnader som ger Yuri möjlighet att ge sin bas ett tillfredsställande försvar och samtidigt krossa hans motståndare.

## Yuri-byggnaders teknikträd



### Construction Yard (Bygganläggning)

Yuris bygganläggning är identisk med de Allierades och Sovjetunionens, förutom att den tillverkar Yuris övriga byggnader.

### Bio Reactor (Bioreaktor)

Bioreaktorn är Yuris huvudkraftkälla. Under perioder av dålig strömtillförsel kan infanterienheter placeras inuti bioreaktorn. Var och en av dem ökar uteffekten markant. Infanterienheterna kan när som helst kopplas bort från bioreaktorn och släpps fria om reaktorn förstörs.

### Slave Miner (Slavgrävare)

Istället för att använda en vanlig grävare förlitar sig Yuris styrkor på slavgrävaren för att klara ekonomin. Hela byggnaden förflyttar sig till ett gruvområde och aktiveras, varvid Slaves (Slavar) skickas ut för att samla malm. När den förflyttar sig reparerar slavgrävaren sig själv och när den är aktiverad kan en ingenjör skickas in i den för att reparera den. Alla slavar som dödas av fienden ersätts automatiskt av slavgrävaren.

## **Barracks (Baracker)**

Yuris baracker är identiska med de Allierades och Sovjetunionens, förutom att de tillverkar Yuris infanterienheter.

## **War Factory (Krigsfabrik)**

Yuris krigsfabrik är identisk med de Allierades och Sovjetunionens, förutom att den tillverkar Yuris fordon.

## **Submarine Pen (Ubåtshamn)**

Yuris ubåtshamn är identisk med de Allierades och Sovjetunionens skeppsvarv, förutom att den tillverkar Yuris Hover Transports (Svavartransporter) och atom-ubåtar.

## **Psychic Radar (Psykisk radar)**

Yuris psykiska radar har alla funktioner hos den Psychic Sensor (Psykiska sensor) som tidigare användes av den sovjetiska armén. När den placeras ut visar den alla fiendens anfällsmål inom dess räckvidd. Yuris ingenjörer har trimmat maskinen markant, så att den även fungerar som Yuris radar. När den placeras ut börjar den psykiska radarn automatiskt att utveckla teknologin till den psykiska avtäckaren.

## **Psychic Reveal (Psykisk avtäckare)**

Det här är egentligen inte en byggnad eller enhet, utan en förmåga som skapas när du placerar ut en psykisk radar. När den är fullt laddad kan Yuri använda den psykiska avtäckaren till att ta bort en stor del av stridstäcket, ungefär på samma sätt som det sovjetiska spionplanet.

## **Grinder (Kvarn)**

Tack var sin psykiska teknologi har Yuri ofta ett antal tillfångatagna enheter som han hellre återanvänder än använder. Kvarnen har tagits fram med det i åtanke. När den placeras ut gör kvarnen det möjligt att återanvända alla fordon eller infanterienheter som kontrolleras av Yuri. Alla enheter som skickas till kvarnen förstörs omedelbart och hela, eller delar av, produktionskostnaden går tillbaka till Yuri.

## **Battle Lab (Stridslabb)**

Yuris stridslabb gör det möjligt att producera avancerade byggnader och enheter, på samma sätt som för de Allierade och Sovjetunionen.

## **Citadel Walls (Citadellmurar)**

Yuris citadellmurar liknar de murar som används av de Allierade och Sovjetunionen. De är avsedda att skydda sårbara och sköra byggnader.

## **Tank Bunker (Stridsvagnsbunker)**

När den placeras ut har denna byggnad inget eget försvarssystem. Men alla fordon med kanontorn, förutom Magnetronen, kan befästa stridsvagnsbunkern för att på så sätt få både bättre försvar och eldkraft.

## **Gattling Cannon (Gattlingkanon)**

Denna försvarsbyggnad fungerar på samma sätt som Gattlingstridsvagnen och ihållande eldgivning ger ökad skada och förödelse. Detta vapen sliter alltid effektivt infanteri i stycken, oavsett vilken hastighet piporna snurrar med.

## **Psychic Tower (Psyk-torn)**

Psyk-tornet tar automatiskt kontroll över de första enheter som kommer inom räckhåll och vänder dem mot deras forna vänner. Dessa enheter går att styra och kan skickas ut i strid eller till kvarnen. När det kontrollerar maximalt antal enheter är psyk-tornet i övrigt försvarslost mot angrepp.

## **Cloning Vats (Kloningstankar)**

Varje gång en ny infanterienhet skapas i barackerna skapas en gratis kopia i kloningstankarna.

## **Genetic Mutator (Genmuterare)**

Det första av Yuris supervapen är Genmuteraren. När den är fullt laddad och aktiveras förvandlar denna maskin alla enheter i målområdet till Odjur. Både egna och fiendliga enheter påverkas av genmuteraren och alla skapade Odjur hamnar under Yuris kontroll. Attack Dogs (Attackhundar och andra djur (inklusive Dolphins (Delfiner) och Giant Squids (Jättebläckfiskar)) förvandlas inte till Odjur av genmuteraren – de dör istället.

## **Psychic Dominator (Tankestyrare)**

När den är fullt laddad och aktiveras skickar denna maskin ut en massiv våg av psykisk energi som omvänder alla enheter i målområdet så att de hamnar under Yuris kontroll. Detta nya tillskott i Yuris armé kan sedan vändas mot sina forna vänner eller skickas till Yuris bas för en tripp till kvarnen eller bioreaktorn. Enheter som i vanliga fall är immuna mot tankekontroll, och befästa enheter, är immuna mot tankestyraren. När en enhet väl har fångats av tankestyraren kan den aldrig mer tas över med psykiska krafter. Tankestyrarens psykiska energivåg skadar även närliggande byggnader.



# Medverkande

## Spelproduktion

**Exekutiva producenter:** Mark Skaggs,  
Wayne Townsend

**Producent:** Frank Hsu

**Medproducent:** Julio Valladares

**Produktionssamordning:** Julie Brugman

## Speldesign

**Designansvarig:** John Hight

**Huvudformgivare:** Todd Owens, Dustin  
Browder

**Formgivare:** Eric Beaumont, John Lee,  
Bryan Wiegele, Bryan Hansen

**Övrig formgivning:** Brett Sperry

**Manusutveckling:** Design Team

## Speltekniker

**Tekniskt ansvarig:** Michael S. Booth

**Spelprogrammare:** Graham Smallwood,  
Geoff Finger

**Online-tekniskt ansvarig:** Jeffrey Brown

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

**Installationsprogram:** Maria del Mar  
McCready Legg

**Övrig programmering:** Tommy Rolfs

## Spelgrafiker

**Huvudgrafiker:** Phil Robb, Josh Taylor

**Konceptgrafik:** TJ Frame, Tom Baxa

**Modeller:** Todd Williams, Sean Keegan,  
Jason Hasenauer, Larry Mast

**Animering:** Jason Zirpolo

**Skal/Gränssnitt:** Rose Kang

**Övrig grafik:** Chris Ashton, Khanh  
Nguyen, Ido Magal

## Datoranimering

**Datorgrafikansvarig:** John Hight

**Art Director, Datorgrafik:** Cris Moras

**Datorgrafiker:** Insun Kang, Michael Jones

**Övrig datorgrafik:** Patrick Perez &

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

## Spelljud

**Ansvarig ljuddesigner:** Mical Pedriana

**Ljuddesigner:** David Fries

**Musik:** Frank Klepacki

## Videoproduktion

**Producent & ansvarig chef:** Donny Miele

**Chef:** Joseph Kucan

**Manus:** Wynne McLaughlin

**Redigering:** Curt Weintraub

**Ansvarig, Visuella effekter:**  
Kevin Becquet

**Produktionsinspelning & cinematiskt  
ljud:** Dwight Okahara, Paul Mudra

**Rollbesättning:** Marilee Lear, CSA

**Datorgrafikansvarig:** Chuck Carter

**Virtuella scener:** Bob Marker, Chuck  
Carter, Margo Angevine, Miles Ritter

**Videokomprimering:** Tim C. Fritz

**Kameraman:** Kurt Rauf

**Gaffer:** Stuart Bicknell

**Key Grip:** Jeff Milesky

**Grip:** Jeremy Settles

**Boom-operatör:** Richard Rasmussen

**Foley-inspelning:** David E. Nelson,  
Outpost Studios

**Foley-grafiker:** Diane Langolis

**Scenkonstruktion:** Bobby Z

**Huvudskulptör:** Daniel Miller

**Skulptörsassistent:** Jerry Garcia

**Sceninredning:** Kari Nowell

**Rekvisitaansvarig:** Cliff Bernay

**Rekvisitaassistenter:** Giovanni Tartaglia,  
James Walsh

**Huvudmakeup:** Ron Wild

**Huvudfrisör:** Karen Stephens

**Frisör:** Cindy Chamberlain, Sung Park

**Makeupassistent:** Peggy Hanna

**Garderob:** Tracy Bohl

**Garderobsassistenter:** John Stone,  
Sergio Kiss

**Produktionssamordning:** Kim Houser

**Samordningsassistent:** Ramiro Gomez

**Produktionsassistenter:** Estaban  
Matinata, Nicholas Savalas, Patience  
Becquet, Susan Simone

**Manusansvarig:** Mark Thomas

**Teleprompter:** David Washburn

**Ultimatte-operatör:** Bob Kertesz, Blue  
Screen, LLC

**Konceptgrafiker:** Chuck Wojtkiewicz

**Storyboard-grafiker:** Jeff Parker

**Uppläsare:** Finley Bolton

## I rollerna

**Yuri:** Udo Kier

**Presidenten:** Ray Wise

**Tanya:** Kari Wurher

**General Carville:** Barry Corbin

**Romanov:** Nicholas Worth

**Löjtnant Eva:** Athena Massey

**Zophia:** Aleksandra Kaniak

**Einstein:** Larry Gelman

**Ordförande Bob:** Rick Ginn

**Sovjetiska officerare:** Alexander Moiseev,  
Andrei Skorobogatov, Igor Jijikine

**Allierade soldater:** Brett Logan, Lamar  
Lucas, Michael Rouleau, McKenzie  
Woodcock

**Fängelsevakter:** Anrian Vanderwalt, Sly  
Smith

**Secret Service:** Robert Garretson, Spike  
Measer

**Vita Huset-personal:** Al Conahan, Eugene  
Harris, Matt Mooney, Peter Conklin, Rosie  
Heeter

**Generaler i flygvapnet:** Dave Crockett,  
Robert Eustice

**Generaler i armén:** Bruce Mastracchio,  
Sylvester Smith

**Flottans admiral:** Michael Pflieger

**Sjukvårdare:** Wayne Young

**Marockansk barflicka:** Cezette Gregory

**Magdansös:** Laura McDonald

**Sovjetisk "Tyme"-jägare:** Elena  
Nekrassova

## Röster

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

Alla kändisröster görs av imitatörer

## Kvalitetssäkring

**QA-chef:** Glenn Sperry

**QA-huvudansvarig:** Lloyd "Leachy" Bell

**Ansvarig QA-analytiker:** Doug "Falcon"  
Wilson

**QA-analytiker:** Ben Galley

**Installation/Gui-specialist:** Mike Smith

**Solospecialist:** Michael Ruppert

**Multiplayerspecialist:** Steve Shockey

**Specialister:** Chris Blevens, Shane  
Dietrich, Thomas Quitoni

**Ansvarig tekniker:** Beau "Supertech"  
Hopkins

**Datamatning:** Rhoda Anderson

**Bugg-granskning:** Chad Fletcher

**QA-testare/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

**QA-testare/Stilla havet:** David  
Fleischmann, Gavin Simon, Greg Baldwin,  
Greg Black, Jim Corbin, Jon Goudrault,  
Michael Jorgensen, Samuel Luk

## Marknadsföring

**Vice ordförande för marknadsföring:**

Laura Miele

**Marknadsproduktansvarig:** Aaron Cohen

**PR-ansvariga:** Amy Farris, Michael Shelling

**Chef för grafiska tjänster:** Victoria Hart

**Online-ansvarig:** Ted Morris

**Online-grafik:** Jordan Robins, Greg Casey

**Online-communityansvarig:** Chris Rubyor

**Intern grafik:** David Lamoreaux

**Marknadsföringsassistent:** Wanda Flathers

**Manual:** Stephen Honeywell

## Kundtjänst

**Systemansvarig:** Shawn Ellis

**MIS-ansvarig:** Wayne Hall

**MIS-tekniker:** Glenn Burtis, Mick Love

**HR-ansvarig:** Christine Lundgren

**Administrativ assistans:** Tanya Pereira, Crystal Tucker

**Juridisk assistans:** Jennifer Hoge

## Särskilt tack till

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

## Världsomfattande lokaliserings

**Lokaliseringsansvarig, Westwood**

**Studios:** Thilo W. Huebner

### Korea

**Lokaliseringsansvarig:** Chan Park

**Lokaliseringstekniker:** Justine Kim, Andrew Kim

**Översättning:** Chan Park, Justine Kim

**Inspelning och redigering:** Junco Multimedia Studio

**Inspelningstekniker:** Yeajun Hwang

**Avdelningsansvarig:** Jungwon Hwang

**Marknadsföringsansvarig:** Michel Kim

**Produktansvarig:** Richard Kwon

**Röster:** 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

**Balanstestare:** Changhwan Kim, Jooyeon Choi, Sooil Park, Jeongwhan Oh

### Taiwan

**Projektansvarig:** Christine Kong

**Lokaliseringsansvarig:** Jerry Lee

**Lokaliseringstekniker:** Maxwell Peng

**Översättning:** Edward Hsu

### Europeisk lokaliseringsgrupp

**Lokaliseringsansvarig, programvara:** Sam Yazmadjian

**Ljudansvarig:** David Lapp

**Projektledare, Lokalisering:** Nathalie Fernandez

**Europeisk CQC-chef:** Linda Walker

**Europeisk CQC-testansvarig:** Jean-Yves Duret

**Europeisk CQC-plattformsspecialist:** James Featherstone

**Europeisk CQC-ansvarig:** David Fielding

**Europeiska CQC-testledare:** Fabio Mastrangioli, Andrew Chung

**Europeiska associerade CQC-testledare:** Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson

**Kontoansvarig:** Jenny Whittle

**Produktionsplanering:** James Cherry

**Dokumentationslayout och  
översättningssamordning:** Abdul Oshodi

**Webb-lokaliseringsamordning:** Petrina  
Wallace

**Materialsamordning:** Silvia Byrne

**Studioskötsel:** Anne Miller, Phil Jones

**Marknadsföring, Storbritannien:**

Rosemarie Dalton

## **Frankrike**

**Lokaliseringsansvarig:** Christine Jean

**Översättningssamordnare:** Nathalie  
Duret

**Översättning:** Around the Word

**Testsamordning:** Lionel Berrodier

**Språktestare:** Emmanuel Delva

**Inspelning och redigering:**

Lotus Rose, Paris

**Röster:** 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

**Marknadsföringsansvarig:** Christophe  
Maridet

**Produktansvarig:** Raphaele Martinon

## **Tyskland**

**Lokaliseringsansvarig:** Michaela Bartelt

**Lokaliseringsamordning:** Bettina Bachon

**Översättning:** Rolf D. Busch

**Testsamordning:** Dirk Vojtilo

**Språktestare:** Marco Nuhsbaum

**Inspelning och redigering:**

Toneworx, Hamburg

**Röster:** 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

**Produktansvarig:** Pete Larsen

**PR:** Raoul Birkhold

## **Westwood Studios kundtjänst**

**Leds av:** Boyd Beasley

**SDC:** Mary Smith

**Ansvarig:** Tim Hempel

**Representanter:** Michelle Davis, Daniel  
Beahn

## Anmärkning

ELECTRONIC ARTS FÖRBEHÅLLER SIG RÄTTEN ATT FÖRBÄTTRA DEN PRODUKT SOM BESKRIVS I DENNA HANDBOK, NÄR SOM HELST OCH UTAN FÖREGÅENDE MEDDELANDE.

DEN HÄR HANDBOKEN OCH DEN PROGRAMVARA SOM BESKRIVS I DEN ÄR UPPHOVSRÄTTSSKYDDAD OCH SAMTLIGA RÄTTIGHETER TILLKOMMER ELECTRONIC ARTS. DET INNEBÄR ATT VARKEN HANDBOKEN ELLER PROGRAMVARAN HELT ELLER DELVIS FÅR KOPIERAS, REPRODUCERAS, ÖVERSÄTTAS ELLER REDUCERAS TILL NÅGOT ELEKTRONISKT MEDIA ELLER NÅGON MASKINLÄSBAR FORM, UTAN SKRIFTLIGT MEDGIVANDE FRÅN ELECTRONIC ARTS LIMITED, 2000 HILLSWOOD DRIVE, CHERTSEY, SURREY, KT 16 0EU, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG INGET GARANTIANSVAR, VARE SIG UTTRYCKLIGT ELLER UNDERFÖRSTÅTT, AVSEENDE DEN HÄR HANDBOKEN, DESS KVALITET, SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. HANDBOKEN TILLHANDAHÅLLS "I BEFINTLIGT SKICK". ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG VISSA BEGRÄNSADE GARANTIER MED AVSEENDE PÅ PROGRAMVARAN OCH DEN MEDIA DEN LEVERERAS PÅ. ELECTRONIC ARTS KAN INTE I NÅGOT FALL HÅLLAS ANSVARIG FÖR DIREKT ELLER INDIREKT SKADA.

GARANTIVILLKOREN GÄLLER INTE I DE FALL KÖPAREN ÄR EN KONSUMENT SOM FÖRVÄRVAT PRODUKTEN FÖR ENSKILT BRUK, I DEN MÅN OCH I SÅDAN DEL GARANTIVILLKOREN BEGRÄNSAR KONSUMENTENS RÄTTIGHETER ENLIGT KONSUMENTKÖPLAGEN.

## Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att den media på vilken programvaran är inspelad på är fri från material- och tillverkningsfel under tolv (12) månader efter inköpsdagen. Under denna period kommer felaktig media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto eller kopia därav, en redogörelse beskrivande defekten, den felaktiga median och din adress.

Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt.

Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick", och ej heller media som har utsatts för felaktig användning, skada eller orimlig användning.

### Returer efter garantin

Electronic Arts kommer (om nuvarande lager tillåter) att byta ut media som skadats av användaren, om originalmedian återsänds tillsammans med en Eurocheque på £7.50 per CD, utställd på Electronic Arts Ltd.

Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid.

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

## Teknisk support

Om du, trots att du provat alla möjligheter, fortfarande har problem med mjukvaran ber vi dig läsa följande avsnitt.

### **Viktigt: Läs avsnittet noga innan du kontaktar oss**

Dagens datorer körs i en mängd konfigurationer både mjuk- och maskinvarumässigt.

Följande information **MÅSTE** erhållas från datortillverkaren eller från bifogad dokumentation **INNAN** du ringer vår supportlinje:

**(Obs!** Följande information går att erhålla direkt från datorns tillverkare)

1. Felmeddelandet som visades när problemet uppstod (om så var fallet).
2. En maskinvaruspecifikation med följande information:
  - CPU-hastighet och tillverkare
  - Mängden RAM
  - CD-ROM, hastighet och tillverkare
  - Ljudkortstillverkare
  - Grafikkortstillverkare
  - Nätverkskort (om så är fallet)
  - Hårddiskstorlek och mängden ledigt utrymme
  - DirectX™-drivrutinens versionsnummer (läs installationsanvisningarna för DirectX)
  - Joystick och spelkort (om så är fallet)
  - 3D-acceleratorkort (om så är fallet)

### **(Läs följande avsnitt “Hur du får fram nödvändig information”)**

Om du inte får fram ovanstående information måste du kontakta leverantören eller maskinvarutillverkaren.

## Hur du får fram nödvändig information

### Windows®95/98/ME

1. Högerklicka på **Den här datorn**.
2. Vänsterklicka på **Egenskaper**.
3. Under Allmänt hittar du uppgifter om RAM-minne och vilken CPU du har exempelvis Intel eller Cyrix.

**Obs!** Windows®95/98/ME kan inte alltid identifiera Cyrix-processorn korrekt. Därför kan den ibland hänvisas till som en 486:a.

4. Klicka på Enhetshanteraren.
5. Klicka symbolen `+` vid hårdvaran du vill kontrollera:

- CD-ROM
- Bildskärmskort
- Styrenheter för ljud, video och spel
- Nätverkskort

Namnet på maskinvarutillverkaren visas i listan.

1. CPU:ns hastighet kan du ofta se om du startar om datorn och tittar i övre vänstra hörnet. Du bör se en klockfrekvens t ex 166 MHz. Detta är uppgiften som behövs.
2. Dubbelklicka på "**Den här datorn**" och maximera fönstret med fyrkanten.
3. Vänsterklicka på hårddisken (C:\) så att du ser hur mycket plats och ledig plats du har i din dator. Stäng alla fönster.

Med hjälp av denna information bör du kunna konfigurera din dator korrekt. Innan du ringer till vår kundservice, kontrollera först att du kan öppna hjälpfilen som följer med mjukvaran genom att klicka på verktygsraden i Windows®95/98/ME. Det är möjligt att du kan hitta lösningen på problemen här eftersom filen innehåller svaren på de vanligaste frågorna.

Om du ändå stöter på problem har Electronic Arts en kundtjänst dit du kan ringa måndag till fredag, 13.00 till 17.00. Telefonnumret är 08-546 645 70. Du kan också skriva till oss på följande adress och bifoga ovanstående information.

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

**Så här når du oss på nätet:**

**Svensk support:** <http://www.sverige.ea.com/support/>

**E-post:** [nordicsupport@ea.com](mailto:nordicsupport@ea.com)



© 2001 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Yuri's Revenge, Westwood Studios, EA GAMES, EA GAMES logotyp och Electronic Arts är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. EA GAMES™ och Westwood Studios™ är varumärken tillhörande Electronic Arts™.

Yuri's Revenge är baserat på det ursprungliga Command & Conquer, skapat av Brett W. Sperry och Joseph Bostic.