



## Advarsel: til ejere af projektfjernsyn

Stillestående billeder kan forårsage permanent skade på projektorkanonen eller give mærker på skærmens fosforlag. Undgå gentagen eller overdreven brug af videospil på storskærmsfjernsyn.

## Epilepsi Advarsel

### Læs venligst dette, før du eller dine børn tager spillet i brug!

Nogle mennesker rammes af epileptiske anfald eller mister bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys eller bestemte lysmønstre.

Disse mennesker kan få et anfald, mens de ser TV eller spiller visse videospil.

Vær opmærksom på, at det kan forekomme, selvom en person aldrig tidligere har oplevet epileptiske anfald.

Du bør konsultere din læge inden du begynder at spille, hvis du eller nogen i din familie nogensinde har udvist symptomer relateret til epilepsi (krampeanfald eller tab af bevidsthed) i forbindelse med blinkende lys.

Vi råder forældre til at overvåge deres børns brug af videospil. Du bør STRAKS kontakte en læge, hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer under spillet: Svimmelhed, synsforstyrrelser, muskelsammentrækninger ved øjet, tab af bevidsthed, manglende orienteringsevne, ufrivillige bevægelser eller krampeanfald.

## Forholdsregler ved brug

- Sid ikke for tæt på skærmen. Sid så langt fra skærmen, som ledningerne tillader.
- Benyt en lille skærm, hvis det er muligt.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har sovet tilstrækkeligt.
- Sørg for, at der er godt oplyst i lokalet, du spiller i.
- Hvil mindst 10 til 15 minutter ud af hver time, du spiller.

## INDHOLD

Installation af spillet .....	4	Enheder og bygninger .....	34
Introduktion .....	5	De Allieredes styrker .....	34
Historien .....	5	Sovjets styrker .....	38
Main Menu (Hovedmenu) .....	6	De Allieredes bygninger .....	43
Single-Player spil .....	7	Sovjets bygninger .....	46
Internet .....	8	Westwood Online .....	49
Network (Netværk) .....	8	Welcome To Red Alert 2 Online (Velkommen til Red Alert 2 Online) .....	49
Movies & Credits (Film & credits) .....	8	Quick Match (Hurtig kamp) .....	51
Options (Indstillinger) .....	9	Custom Match (Brugerdefineret kamp) .....	51
Opsætelse af et Network (netværks) eller Skirmish (skytte-kamp) spil .....	12	Buddy List (Liste med venner) .....	52
Brugerfladen .....	16	World Domination Tour .....	53
Spilvejledning .....	18	Chat i spillet .....	54
Avancerede spilegenskaber .....	25	Fejlfinding ved Internet problemer .....	55
Den Advanced Command Bar (avancerede kommandobjælke) .....	27	Credits .....	56
Way Points (Retningspunkter) .....	29	Teknisk Support .....	59
Tastaturkommandoer .....	31	Ryd op i dit system før du kører spillet .....	59
		Teknisk støtte .....	61



# INSTALLATION AF SPILLET

**Bemærk:** Se venligst afsnittet om teknisk support s. 59 for mere information om installation og afvikling af spillet.

## Installation af Command & Conquer™: Red Alert 2™ med WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium AUTOPLAY:

1. Indsæt enten Allieret eller Sovjet cd'en i dit CD-ROM drev og klik på INSTALL (INSTALLÉR).
2. Klik NEXT (NÆSTE) og læs licensaftalen igennem. Når dette er gjort, klik i afkrydsningsfeltet for at acceptere eller klik på CANCEL (AFBRYD) for at afslutte.
3. Skriv serienummeret, der står på bagsiden af din Command & Conquer: Red Alert 2 cd kassette og klik NEXT (NÆSTE).
4. Følg instruktionerne for at fuldføre installationen.

## Manuel installation på WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Klik på START (START) knappen og vælg muligheden RUN (KØR) i menuen.
2. Vælg BROWSE (GENNEMSE) og vælg dit CD-ROM drev.
3. Dobbeltklik på "Setup.exe" filen. Denne kan være vist som "Setup" på nogle maskiner, men vil altid have et CD ikon foran.
4. Klik OK.
5. Følg instruktionen som beskrevet i AUTOPLAY afsnittet ovenfor fra punkt 2.

## Manuel afinstallation på WINDOWS 95/98/NT:

1. Klik på START og vælg derefter PROGRAMMER, WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 AFINSTALLÉR.
2. Følg vejledningen på skærmen for at gennemføre afinstallationsprocessen.

## Afinstallation via AUTORUN muligheden:

1. Indsæt enten Allieret eller Sovjet cd'en i dit CD-ROM drev.
2. Når AutoPlay vinduet er åbnet, klik UNINSTALL (AFINSTALLÉR).
3. Følg vejledningen på skærmen for at gennemføre afinstallationsprocessen.

# INTRODUKTION

Velkommen tilbage, Kommandør...

I Command & Conquer Red Alert 2 kan du vælge at spille to helt forskellige styrker: de ærefulde Allies (Allierede) eller det aggressive og militaristiske Soviets (Sovjet).

Du vil i Single-Player spil spille mod Sovjet (Sovjet) styrkerne, hvis du vælger at spille som Allies (Allieret) og mod de Allies (Allierede), hvis du vælger at spille som Soviets (Sovjet). I multiplayer spil kan både de Allierede og Sovjets styrker samt kliker kæmpe imod hinanden.

De to sider er meget forskellige og har kun få fælles enheder og bygninger. Hver side har en række styrker og svagheder, der er unikke for dem og som kan udnyttes og anvendes. De to hæres enheder og bygninger viser samtidig den grundliggende filosofi bag hæren. Alt imens de Allierede sætter sin lid til overlegen teknologi og finesse, sætter Sovjet styrkerne sin lid til brutal styrke for at nå sine mål.

**Bemærk:** Vi anbefaler kraftigt at spillere, for hvem Command & Conquer universet er nyt, spiller Boot Camp (træningslejr) missionerne før de går i gang med det fulde spil. Vi stræber altid imod at spillet er så let som muligt at komme i gang med, men Boot Camp (træningslejren) vil lære dig spillets grundlæggende facetter. De vil lære dig noget om at bygge sin base, optræne enheder, behovet for at samle Ore (malm) med Refinerier (Raffinaderier), hvordan man flytter tropper og sætter mål samt mange andre elementer, der vil gøre spiloplevelsen større.

# HISTORIEN

Hvis du kunne skrue tiden tilbage, hvad ville du så ændre? Ville det være muligt at forhindre krige i nogensinde at opstå? Eller ville indblandingen i fortiden have drastiske påvirkninger på nutiden og fremtiden?

Eksperimenter med tidsrejser har drastisk ændret historiens gang. Likvideringer ændrede nationers skæbne og således hele verdens skæbne. Sovjetunionen stod pludselig uden fjender, der kunne se landets ekspansion mod vest. Under Josef Stalin, begyndte de at marchere mod Atlanterhavet, i håb om at fuldføre deres manifesterede mål om et kontinentalt Sovjetunionen.

Kun de Allierede styrkers samlede magt kunne forhindre den komplette Sovjetiske dominans. Moder Ruslands enorme hær blev til sidst stoppet af de Allieredes overlegne teknologi. En fredelig verden blev endelig en realitet. Stalin omkom under konflikten og verdens største nation blev efterladt uden afgørelse.

Efter krigen satte de Allierede Alexi Romanov i spidsen for det nye Sovjetiske Imperium. Han virkede som det perfekte valg. Som en ægte politiker, gik han ind for de Allieredes idealer og satte sig for at skabe et menneskekærligt, fredfuldt Sovjetunionen. Den store trussel var endelig blevet uskadeliggjort.

Eller var den? I al hemmelighed havde Romanov et indestængt had mod de

Allieredes magthavere, der havde ødelagt hans elskede land. Da han endelig var ved magten, begyndte han at planlægge sin hævn. Fordi de Allierede havde vundet med overlegen teknologi svor han, at Sovjet skulle skabe deres egne overlegne våben. Det gamle Sovjetunionens hær ville marchere igen og denne gang ville de ikke fejle. Denne gang ville de erobre USA!

I årevis havde de Allierede været rolige og tilfredse. Ingen kendte til Sovjets hemmelige eksperimenter i mental-styring eller atomprøvesprængningerne, der blev udført af Romanovs videnskabsmænd. Invasionen tager USA på sengen. Pludselig er der Sovjetiske tropper på vej ind i Californien, Texas og New York. Civilbefolkningen bukker under for Sovjets mental-styring og lader deres land i stikken idet de griber til våben for den invaderende magt. Gigantiske blæksprutter dukker op langs de amerikanske kyster og knuser skibene med deres voldsomme fangarme. Massakren er begyndt!

Heldigvis har den amerikanske leder, Præsident Dugan, ikke ladet den gamle Allierede teknologi stå stille. Præsident Dugan forbereder sig på kamp mod Sovjetunionen endnu en gang og forbereder sine styrker og teknologien, der gør det muligt for ham at styre både tiden og naturens kræfter. Romanov har stor styrke, overraskelsesmoment og massive styrker. De Allierede kæmper for deres hjem og livsstil. Igen er krigen brudt ud i hele verden.

## MAIN MENU (HOVEDMENU)



Når du starter spillet, vil en kort biografisk sekvens af den sovjetiske invasion af USA blive vist. Herefter kommer du ind i Main menu (hovedmenuen), hvor du kan vælge den type spil du ønsker at spille, eller du kan fastsætte en række forskellige indstillinger, for at optimere spillets ydelse på din computer.

I Main menu (hovedmenuen) er dine valgmuligheder SINGLE PLAYER; INTERNET; NETWORK (NETVÆRK); MOVIES & CREDITS (FILM & CREDITS); OPTIONS (INDSTILLINGER) og EXIT GAME (AFSLUT SPIL).

## Single-Player spil

Her har du mulighed for at vælge nye kampagner, indlæse tidligere gemte spil, og opsætte Skirmish (skyttekampe) mod computeren.

For at spille et Single-Player *Command & Conquer: Red Alert 2* spil skal du klikke på denne knap i Main menu (hovedmenuen). Du vil herefter komme videre til en ny menu med tre nye muligheder at vælge imellem (NEW CAMPAIGN (NY KAMPAGNE), LOAD SAVED GAME (INDLÆS GEMT SPIL), og SKIRMISH (SKYTTEKAMP)). For at vende tilbage til Main menu (hovedmenuen) skal du klikke på knappen MAIN MENU (HOVEDMENU) i bunden af skærmen til højre.

## New Campaign (Ny kampagne)

Når du klikker på knappen NEW CAMPAIGN (NY KAMPAGNE) vil du komme videre til Campaign (kampagne) menuen. Her kan du vælge mellem at spille som enten de Allies (Allierede) eller som Soviets (Sovjet). Du kan også vælge at gennemgå Boot Camp (træningslejren), hvor du vil lære en del af de grundlæggende ting i spillet, heriblandt hvordan man flytter enhederne rundt på kortet, fastsætter mål på fjenden, hvordan man opbygger sin base og meget mere.

**Bemærk:** Det anbefales kraftigt spillere, for hvem real-time genren eller Command & Conquer serien er ny, at gennemspille Boot Camp (træningslejr) niveauerne for at blive bekendt med brugerfladen. Selvom erfarne spillere kan springe Boot Camp (træningslejren) over, har den en del nye funktioner, der kan være en god hjælp.

Du kan vælge sværhedsgrad på den kampagne du vil spille ved at vælge niveau fra Easy (let) til Brutal (svær). Spillere, der spiller real-time strategi spil for første gang bør starte med det Easy (lette) niveau, mens erfarne spillere vil finde store udfordringer på det Brutal (det svære) niveau.

Hvis du vælger ikke at begynde på en ny kampagne, kan du klikke på BACK (TILBAGE) knappen for dermed at komme tilbage til Single-Player menuen.

## Load Saved Game (Indlæs gemt spil)

Når du klikker på denne knap åbnes menuen Load Mission (indlæs mission). Her kan du vælge et tidligere gemt spil og fortsætte spillet, hvor du havde gemt det. Vælg den mission du vil fortsætte på og klik på knappen LOAD (INDLÆS). Hvis du beslutter ikke at indlæse et tidligere gemt spil, kan du klikke på BACK (TILBAGE) knappen, hvorefter du kommer tilbage til Single-Player menuen.

## Skirmish (Skyttekamp) spil

Skirmish (Skyttekamp) spil er ret enestående. På en måde er Skirmish (skyttekamp) som at spille et multiplayer spil, men i stedet for at spille mod andre mennesker spiller du imod computerstyrede modstandere. Når du klikker på denne knap kommer du ind i Skirmish (skyttekamp) menuen. Der er mere information herom i afsnittet *Opsættelse af et Network (netværks-) eller Skirmish (skyttekamp) spil* på side 12.

## Internet

Klik på INTERNET knappen i Main Menu (hovedmenuen) for at komme ind på Westwood Online (Westwood Online), en match-up service, der er sponsoreret af Westwood Studios til *Red Alert 2* fans. Her kan du spille "Head-to-Head" eller "Co-Op" spil via Internet. Det er altid bedst at spille med spillere, der har en kraftig Internet forbindelse og opfylder de anbefalede systemkrav. Spillets ydelse vil være påvirket af disse faktorer. Du skal i forvejen være tilsluttet Internet gennem din Internet udbyder for at kunne koble på Westwood Online (Westwood Online). Der er mere information herom i afsnittet *Westwood Online (Westwood Online)* på side 49.

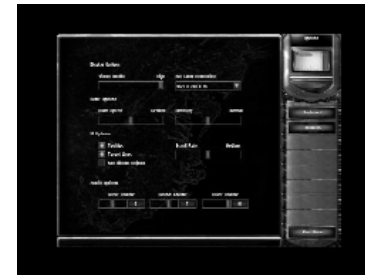
## Network (Netværk)

Klik på denne knap for at opsætte eller deltage i "Head-to-Head" eller "Co-Op" spil via et lokalt netværk (LAN). Der er mere information herom i afsnittet *Opsættelse af Network (Netværks-) eller Skirmish (skyttekamp) spil* på side 12.

## Movies & Credits (Film & credits)

Klik på denne knap i Main menu (hovedmenuen) for at åbne menuen Movies & Credits (film & credits). Du kan se de filmsekvenser du har fået adgang til i kampagne spil og se hvem der står bag spillet og andre tilegnelser for *Command & Conquer: Red Alert 2*.

## Options (Indstillinger)



Klik på knappen OPTIONS (INDSTILLINGER) i Main menu (hovedmenuen) for at åbne menuen Options (indstillinger). Her har du mulighed for at definere en række aspekter i spillet.

### Display Options (Billedindstillinger)

VISUAL DETAILS (VISUELLE DETALJER): Vælg mellem LOW (LAV) og HIGH (HØJ). En højere detaljegråd vil gøre spillet pænere, men kræver en højere processorhastighed. Langsommere computere kan have svært ved at afvikle spillet med HIGH (HØJ) detaljegråd. "Visual Details (Visuelle detaljer)" refererer til specielle effekter som røg, belysning, plask, generelle animationer eller kølvand bag skibe.

SET GAME RESOLUTION (SÆT SPILOPLØSNING): Når du sætter en højere opløsning bliver spillet pænere og skarpere, men kræver en kraftigere computer. Du vil også kunne se mere af slagmarken under spillet. Når du spiller spillet i 640x480 (laveste opløsning) vil spillets ydelse være bedre.

### Game Options (Spilindstillinger)

**Under Display Options (billedindstillinger) finder du Game Options (spilindstillinger):**

GAME SPEED (SPILHASTIGHED): Brug denne skyder til at justere hastigheden på spillets enheder og den tid det tager at bygge bygninger. Hvis du har problemer med at følge med de computerstyrede modstandere, kan du overveje at nedsætte spilhastigheden. Single player er låst fast på spillets standardhastighed.

DIFFICULTY (SVÆRHEDSGRAD): Du kan skifte sværhedsgraden til EASY (LET), NORMAL (NORMAL) eller BRUTAL (SVÆR). Nye spillere af *Command & Conquer* universet bør starte med at spille på EASY (LET) niveau.

## User Interface Options (Brugerfladeindstillinger)

Med User Interface Options (brugerfladeindstillingerne) får du yderligere kontrol over spillet og du har mulighed for at skræddersy det til dine behov. Der er en række faneblade i dette område:

**TARGET LINES (MÅLLINIER):** Når du beder en enhed om at bevæge sig hen til et bestemt sted, eller angribe en fjende vil en linie fra enheden til målet være synlig. Hvis denne boks ikke er afkrydset OFF (FRA) vil disse linier ikke blive vist.

**SEE HIDDEN OBJECTS (SE SKJULTE OBJEKTER):** Gør det muligt at se enheder bag bygninger og andre forhindringer. Når denne boks er klikket ON (TIL) vil enheder og defensive bygninger bag forhindringer blive synlige. Hvis denne boks ikke er afkrydset vil skjulte enheder ikke være synlige.

**TOOLTIPS (HJÆLPETEKSTER):** En vejledende tekst vises når en markør holdes over et objekt i spillet i mere end 2 sekunder.

**SCROLL RATE (SCROLL HASTIGHED):** Fastsætter hvor hurtigt du kan scrolle rundt på skærmen med musen.

## Audio Options (Lydindstillinger)

De tre bjælker under Audio Options (lydindstillinger) gør det muligt at styre lydstyrken på de forskellige lyde i spillet. Værdierne strækker fra 0 (stum) til 10 (højt).

**MUSIC VOLUME (MUSIK LYDSTYRKE):** Klik og træk for at justere lydstyrken på missions- og menu musik.

**SOUND VOLUME (LYD LYDSTYRKE):** Klik og træk for at justere lydstyrken på lydeffekterne (pistolskud, eksplosioner osv.).

**VOICE VOLUME (STEMME LYDSTYRKE):** Klik og træk for at justere lydstyrken på personernes stemmer.

## Keyboard (Tastatur)



Klik på KEYBOARD (TASTATUR) knappen for at definere dine tastaturkommandoer:

**CATEGORY (KATEGORI):** Tastaturkommandoerne er delt op i forskellige kategorier, som kan findes ved at klikke på pilen i Category (kategori) menuen i toppen af skærmen til venstre. Gruppen med kommandoer i den kategori kommer frem i feltet COMMANDS (KOMMANDOER) til højre.

**COMMANDS (KOMMANDOER):** Vælg den kommando du gerne vil ændre. Den nuværende tast for den kommando vises nedenfor CURRENT HOTKEY (NUVÆRENDE GENVEJSTAST).

**CURRENT HOTKEY (NUVÆRENDE GENVEJSTAST):** klik i PRESS NEW HOTKEY (TRYK NY GENVEJSTAST) boksen og vælg den tast du ønsker at bruge til kommandoen. Du tildeler den valgte tast til kommandoen ved at klikke på ASSIGN (TILDEL) knappen. Du kan godt vælge en tast, der allerede er tildelt en anden kommando. Når dette sker, vil kommandoen, som den valgte tast i øjeblikket er tildelt komme frem i ASSIGN NEW HOTKEY (TILDEL NY GENVEJSTAST) boksen. Du kan stadig tildele den valgte tast til den valgte kommando, men den standardkommando, som tasten tidligere var tildelt, vil derefter ikke længere have tildelt en Hotkey (genvejstast).

**RESET ALL (NULSTIL ALLE):** For at vende tilbage til Westwoods standard tastaturkommandoer, skal du klikke på RESET ALL (NULSTIL ALLE) knappen i bunden af skærmen.

## Network (Netværk)

Klik på knappen NETWORK (NETVÆRK) for at konfigurere dine netværksindstillinger.

**Bemærk:** Du bør kun justere disse indstillinger, hvis du har erfaring med netværksprotokoller.

## OPSÆTTELSE AF ET NETWORK (NETVÆRKS) ELLER SKIRMISH (SKYTTEKAMP) SPIL



Network (Netværk) og Skirmish (skyttekamp) spil er forskellige fra kampagnespil ved at de er "Head-to-Head" eller "Co-Op" kampe mellem to eller flere hære. Der er ikke noget nærmere mål udover at udslette alt andet på skærmen.

Hvis du klikker på SKIRMISH (SKYTTEKAMP) knappen i Single-Player menuen eller hvis du starter et nyt netværksspil, vil en liste med de indstillinger du kan ændre komme frem:

**PLAYER (SPILLER):** I venstre side af skærmen kan du se spillernes faner. I et Skirmish (skyttekamp) spil vil den øverste boks være dig. Når du klikker i den øverste boks under PLAYER (SPILLER) vil du få mulighed for at give dig selv et navn. Standardnavnet er "New Player (Ny Spiller)". I Skirmish (skyttekamp) kan du også vælge din modstanders niveau. En "Easy (let)" fjende vil være meget lettere at spille imod end en "Brutal (svær)" fjende.

**COUNTRY (LAND):** Klik i boksen til højre for at bestemme det af de ni lande, du ønsker at spille som eller klik RANDOM (TILFÆLDIG) for at lade computeren vælge for dig.

**COLOUR (FARVE):** Du kan også bestemme dit lands farve eller ligeledes få farven valgt tilfældigt.

Computermodstandere (eller netværksspillere) kan indstilles på samme måde, ved at klikke på knappen under PLAYER (SPILLER) menuen for at aktivere spilleren og derefter klikke på COUNTRY (LAND) og COLOUR (FARVE) knapperne. Som standard vælges computerstyrede modstanderes land og farve tilfældigt.

I nedenstående menuer er der yderligere en række indstillinger:

**GAME SPEED (SPILHASTIGHED):** Brug skyderen til at justere hastigheden på enhederne i spillet og den tid det tager at bygge bygninger. Hvis du har problemer med at følge med den computerstyrede modstander, kan du overveje at nedsætte spilhastigheden.

**CREDITS (CREDITS):** Fastsætter hvor mange penge du har ved missionens start.  
**UNIT COUNT (ANTAL ENHEDER):** Fastsætter størrelsen på din hær ved missionens start.

**SHORT GAME (KORT SPIL):** Hvis denne er slået til, kan du besejre din fjende ved blot at udslette hans bygninger. Hvis den er slået fra, skal du også udslette alle fjendens enheder for at eliminere ham totalt.

**SUPER WEAPONS (SUPER VÅBEN):** Slå super våben til eller fra.

**BUILD NEAR ALLY (BYG I NÆRHEDEN AF ALLIET):** Tillader dig at bygge dine bygninger i nærheden af din allieredes bygninger.

**MCV REPACKS (MCV GENPAK):** Tillader dig at genpakke din Construction Yard (konstruktionsgård) ved at genskabe den som et Mobile Construction Vehicle (MCV) (mobilt konstruktionsfartøj) (MCV), der giver dig mulighed for at flytte din base.

**Bemærk:** For at flytte en Construction Yard (konstruktionsgård) skal du venstreklikke på bygningen og derefter venstreklikke på det område i terrænet, hvortil du ønsker den flyttet.

**CRATES APPEAR (KASSER DUKKER OP):** Aktiverer at tilfældige power-up kasser kan dukke frem på kortet.

Hvis du er tilfreds med de indstillinger du har valgt og gerne vil i gang med spillet, så klik på START GAME (START SPIL) knappen i højre side af skærmen. Du kan også vælge et andet kort ved at klikke på CUSTOMIZE BATTLE (DEFINÉR KAMP) knappen.

Red Alert 2 leveres med en masse slagmarker at spille på. Klik på CUSTOMIZE BATTLE (DEFINÉR KAMP) knappen, hvor du vil komme ind i en ny menu, hvor du kan vælge ikke bare et andet kort, men også andre Game Modes (spilmuligheder) til din kamp.

## Co-Op (Co-Operative) spil

*Command & Conquer: Red Alert 2* giver to venner mulighed for at spille imod foruddefinerede computermodstandere i nogle korte kampagner. Der er fem kampagner, nogen sværere end andre. Målet er i samarbejde med partneren at udslette fjendens base.

## Multiplayer Game Modes (spilmuligheder)



I menuen Game Modes (spilmuligheder) kan du se de forskellige typer spil du har mulighed for at spille. Da mange kort ikke er tilgængelige til bestemte spiltyper, skal du beslutte dig for hvilken type spil du ønsker at spille, før du vælger et kort.

Spiltyperne er:

**BATTLE (KAMP):** Alle indstillingerne på Skirmish (skyttekamp) eller Network (netværks) kortene kan slås til eller fra. Sejre opnået gennem alliancer og samarbejde understøttes. Dette er standardspillet. En "alliance (alliance)" giver dig mulighed for at spille sammen med en ven imod en fjende. Du vil ikke sætte fjendtlige mål på din partner og du vil være i stand til at se de områder på kortet, som han kan se under dækket.

**FREE FOR ALL (LIGE FOR ALLE):** Identisk med Battle (kamp), bortset fra at alliancer ikke er tilladt.

**UNHOLY ALLIANCE (HEDENSK ALLIANCE):** Hver spiller starter med både en Allieret og en Sovjet MCV (MCV) og kan bygge i henhold til hver teknologi.

**MEGAWEALTH (MEGARIGDOM):** Spilleren skal erobre Oil Derricks (boreplatforme) med Engineers (ingeniørtropper) for at opnå en stadig strøm af penge. Ingen Miners (minebiler) tilladt!

**LAND RUSH (LANDVINDING):** Spillerne starter i midten af slagmarken med hver en MCV (MCV). Power-up kasser er spredt ud over kortet og spillerne skal skynde sig at bygge basen op for at få fat i alle godbidderne. Fra starten er der overhovedet intet dække.

**MEAT GRINDER (KØDHAKKER):** Denne type spil tvinger spilleren til at bruge infanteri og tanks.

**NAVAL WAR (FLÅDEKRIG):** Spillerne starter på små øer med begrænsede områder at ekspandere i.

**COOPERATIVE (SAMARBEJDE):** To venner spiller mod en computermodstander i en kort kampagne.

## Valg af slagmark

Når du vælger en spiltype vil de kort, der er tilgængelige for den type spil, komme frem i menuen til højre. Hvert kort foreslår et antal spillere. Når du klikker på det kort du gerne vil spille, kan du se et lille oversigtskort over kortet i øverste højre hjørne af skærmen. Klik på USE MAP (BRUG KORT) knappen for at vende tilbage til Skirmish (skyttekamp)/multiplayer menuen, hvorfra du kan starte spillet.

## Skab et Random Map (tilfældigt kort)



Du kan skabe et tilfældigt kort ved at klikke på CREATE RANDOM MAP (SKAB TILFÆLDIGT KORT) knappen. Her kan du fastsætte den terræntype du ønsker at bruge, hvornår på dagen kampen skal foregå, klimaforhold, den generelle størrelse på kortet, adgangen til ressourcer og antallet af spillere. Hvis ikke du har nogle præferencer, kan du klikke på SURPRISE ME (OVERRASK MIG) knappen hvorved et fuldstændigt tilfældigt kort genereres. Du kan se det kort du har skabt ved at klikke på knappen PREVIEW MAP (SE KORT).

**LOAD MAP (INDLÆS KORT):** Anvend et tidligere gemt, tilfældigt skabt kort.

**SAVE MAP (GEM KORT):** Hvis du synes det kort du har skabt er godt, kan du gemme det til senere spil. Gemte tilfældigt skabte kort kan endvidere indlæses og slettes fra denne menu.

**DELETE MAP (SLET KORT):** Slet et af de kort du har skabt.

**USE MAP (BRUG KORT):** Anvend det kort du har skabt og vend tilbage til Choose Map (vælg kort) menuen.

**PREVIEW MAP (SE KORT):** Gør det muligt at se det kort du har skabt. En lille version af kortet vil komme frem i øverste højre hjørne af skærmen.



# BRUGERFLADEN

## Det Tactical Map (taktiske kort)



Det Tactical Map (taktiske kort) dominerer det meste af din skærm. Det er her du giver dine tropper kommandoer, opbygger din base og angriber fjenden. Det Tactical Map (taktiske kort) viser kun en del af slagmarken. Du kan bevæge dit udsyn rundt på slagmarken ved at bevæge din markør ud til kanten af skærmen. Markøren vil skifte til en grøn pil og dit udsyn "scroller" i den angivne retning. Hvis du er i kanten af slagmarken vil en rød pil komme frem.

## Spilmusen

Red Alert 2 kan spilles næsten udelukkende ved brug af en mus. Ved at venstreklikke på musen kan du give ordrer og vælge tropper, vælge mål, der skal udslettes eller bevæge din hær rundt på slagmarken. Højreklik på musen vil afbryde eller omstøde ordrer. Du kan også bevæge udsynet hurtigere ved at holde højre musetast nede og trække markøren i den retning du ønsker at bevæge dit udsyn i.

## Command Bar (Kommandobjælken)

I højre side af skærmen har du Command Bar (kommandobjælken). Command Bar (Kommandobjælken) indeholder et antal vigtige faner og nødvendig information til at styre din base godt og effektivt.

CREDITS (CREDITS): I toppen af Command Bar (kommandobjælken) står din nuværende beholdning af credits. Dette repræsenterer hvor mange penge du har og hvor mange enheder og bygninger du kan bygge. Det koster penge at opbygge en hær!

BRIEFING (MISSIONSBESKRIVELSE) KNAPE: (Kun i Single-Player/"Co-Op" spil.) Denne knap giver dig mulighed for hurtigt at se målene for den igangværende mission i Single-Player eller "Co-Op" spil. Den er placeret øverst i Command Bar (kommandobjælken).

DIPLOMACY (DIPLOMATIR) KNAPE: (Kun i Internet/Network (netværks)spil.): I multiplayer spil er der ingen mål eller missionsbeskrivelse. BRIEFING (MISSIONSBESKRIVELSE) knappen er byttet ud med DIPLOMACY (DIPLOMATI) knappen. Når du klikker på denne vises en liste med alle de aktive spillere, farven på de forskellige hære i spillet, alle aktuelle alliancer, antallet af sejre hver hær har scoret og du kan vælge de spillere, der skal kunne læse dine inter-hold "Beacon (signal)" beskeder. Allerede kan altid læse dine beskeder med mindre du afkrydser dem til "Chat With (chat med)". Du skal markere de spillere du ønsker at sende dine meddelelser til. Der er mere information om Beacon (signal) beskeder i afsnittet Den Advanced Command Bar (avancerede kommandobjælke) på side 27.

OPTIONS (INDSTILLINGER) KNAPE: Når du klikker på denne knap får du mulighed for at indlæse eller gemme et spil, afbryde missionen eller ændre dine tastaturkommandoer og lydindstillinger. Dette ligner meget menuen Options (indstillinger), der allerede er beskrevet her i manualen. Den er placeret helt øverst i Command Bar (kommandobjælken).

RADAR SCREEN (RADARSKÆRM): I det primære skærbillede kan du kun se en lille del af hele slagmarken. Radaren, der er placeret umiddelbart over knapperne BRIEFING (MISSIONSBESKRIVELSE)/DIPLOMACY (DIPLOMATI) og OPTIONS (INDSTILLINGER), viser et oversigtsbillede af hele slagmarken. Du vil kunne se alle de områder af kortet, som du har gjort synlige med dine tropper. Du kan anvende Radar Screen (radarskærmen) til at give dine tropper ordre om at bevæge sig i den valgte retning. Hvis du ikke har nogle tropper valgt og klikker på på Radar Screen (radarskærmen) vil dit udsyn blive flyttet hen til det område. På denne måde kan du bevæge dit udsyn hurtigt fra sted til sted på slagmarken uden at du behøver at scrolle.

**Bemærk:** Radar Screen (Radarskærmen) vil kun være synlig hvis din base har nok energi og du har et sovjetisk radartårn eller Luftvåbenets kommandocentral hos de Allierede.

REPAIR (REPARÉR) KNAPE: I løbet af en kamp vil mange af dine bygninger blive beskadiget. For at udbedre skaderne kan du klikke på det lille skruenøgleikon, der er placeret umiddelbart over Radar Screen (radarskærmen). Din markør vil hermed skifte til en skruenøgle. Når du klikker på en beskadiget bygning med denne markør, vil en reparation blive påbegyndt. Markøren vil blive vist med en skrånstreg, når den er over bygninger, der ikke kan repareres yderligere eller ikke kan repareres. Husk på at det koster credits at reparere en bygning, men det er stadig billigere og hurtigere end hvis du lader bygningerne blive udslettet og du dermed skal bygge en ny som erstatning.

SELL (SÆLG) KNAPE: Ved siden af skruenøgleikonet er der et ikon med et dollartegn. Når du klikker på dette ikon, vil din markør skifte til et dollartegn. Når du klikker på en bygning med denne markør vil den blive solgt. Du vil få en del af opbygningsprisen i credits og vil for det meste få et par Conscripts (værnepligtige) eller GIs til at hjælpe med handlingen.

PRODUCTION (PRODUKTIONS)FANER: Under REPAIR (REPARÉR) og SELL (SÆLG) fanerne er de fire Production (produktions)faner placeret. De viser alle de bygninger og enheder du for nærværende kan bygge. Fra venstre mod højre er fanerne BUILDINGS (BYGNINGER), ARMOURY (ARSENAL), INFANTRY (INFANTERI) og VEHICLES (FARTØJER). Når du klikker på en fane, vil du se et antal billeder i boksene under Production (produktions)fanerne. Disse ikoner

repræsenterer de forskellige genstande du kan vælge at bygge. Når du får bygget nye og kraftigere bygninger, bliver du i stand til at producere flere enheder, bygninger og forsvarsværker. I de fleste tilfælde kan du venstreklikke gentagne gange på billedet og dermed sætte flere konstruktioner og flere enheder i kø. Hvis du er usikker på hvad et billede repræsenterer, kan du holde din musemarkør over billedet og se Tooltip (hjælpeteksten). Hvis antallet af unikke bygninger eller enheder overstiger pladsen i Command Bar (kommandobjælken), vil små pile komme frem under ikonerne. Pile kan du bruge til at scrolle ikonerne op og ned.

**POWER METER (ENERGIMÅLER):** Din base skal bruge energi til at holde bygningerne og dets opgaver i gang. Power Meter (Energimåleren), der er placeret til venstre for Production (produktions)fanerne, angiver dit nuværende energiniveau. Når en Power Meter (energimåler) er helt rød vil visse forsvarsværker og bygninger ikke kunne fungere. Du øger energitilførslen ved at bygge flere Tesla Reactors (Tesla reaktorer) eller Power Plants (kraftværker).

**ADVANCED COMMAND BAR (AVANCERET KOMMANDOBJÆLKE):** Når du klikker på den lille boks under det taktiske kort i det primære skærbillede åbnes den Advanced Command Bar (avancerede kommandobjælke). Der er mere information om denne i afsnittet *Den Advanced Command Bar (avancerede kommandobjælke)* på side 27.

## SPILVEJLEDNING

*Command & Conquer: Red Alert 2* er designet til hele tiden at give spilleren den størst mulige kontrol over enhederne uden besvær.

### Musestyring

Musen styrer din markør på skærmen og du kan, afhængigt af hvor du klikker, dirigere dine enheder rundt, angribe fjenderne, bygge bygninger, udgrave Ore (malm) og meget mere. Med mindre andet er nævnt, udstikkes der ordrer og markeres enheder og bygninger ved at venstreklikke på musen, mens ordrer afbrydes og enheder og bygninger afmarkeres ved at højreklikke på musen.

### Markering af enheder

- En enhed på en slagmark markeres ved at bevæge markøren hen over enheden og venstreklikke på den.
- Enheden afmarkeres ved at højreklikke.

Ud over at markere enkeltstående enheder kan du også markere en gruppe enheder. Dette gøres således:

1. Venstreklik og hold musetasten nede ved siden af en gruppe enheder.
2. Træk markøren rundt om de enheder du ønsker at markere. Dette vil skabe en firkant omkring enhederne.

3. Slip den venstre musetast. Når du slipper musetasten markeres alle enhederne, der var inden i firkanten.

Du kan give grupper ordre om at bevæge sig eller skyde ligesom du gør med en enkelt enhed.

**Bemærk:** Nogle enheder reagerer ikke på alle kommandoer. For eksempel kan store landfartøjer ikke komme ind i Flak Tracks (Flak områder).

## Bevægelse og skydning

**At få en enhed til at agere:**

1. Markér en enhed.
2. Flyt din markør til det sted på slagmarken hvor din enhed skal bevæge sig hen til.

Hvis enheden eller enhederne kan bevæge sig hen til det valgte punkt, vil du se en grøn bevægelsesmarkør og enhederne vil begynde at bevæge sig så snart du klikker. Hvis ikke dine enheder kan bevæge sig hen til det valgte punkt, vil markøren blive vist med en rød skræstreg. Hvis markøren er over en fjendtlig enhed eller bygning, vil den skifte til en rød "målmarkør" og de markerede enheder vil begynde at skyde så snart du klikker på målet. Når du beder dine enheder om at bevæge sig hen til et mål, vil de bevæge sig ad den kortest mulige rute.

### Shroud (Dækket)

Når du begynder på en mission, vil det meste af slagmarken være dækket af et sort "shroud (dække)". Områderne der er dækket af dette shroud (dække) er de områder af slagmarken som du endnu ikke har udforsket. Når du bevæger dine enheder hen imod kanten af shroud (dækket), vil et større område blive synligt afhængigt af enhedens synsfelt. Du kan beordre dine enheder ind i under dækket og gøre store områder synlige ad gangen.

### Indsamling af Ore (malm)/Indtjening af Credits

Forskellige steder på slagmarken kan du finde marker med Ore (malm), en værdifuld ressource. Ore (Malm) skal indsamles og raffineres, så du får credits. Credits (Credits) kan derefter bruges til at producere nye bygninger og enheder til din krig. Både de Allierede og Sovjet har minebiler, der indsamler denne Ore (malm) og bringer det til Refinerier (raffinaderierne), hvor det bliver behandlet.

**Indsamling af Ore (malm):**

1. Klik på en minebil (enten en Chrono Miner (Kronominebil) eller en War-Miner (Krigsminibil).

2. Bevæg din markør hen over en Ore (malm) mark.
3. Klik igen og dine minebiler vil køre ud til Ore (malm) marken og starte på arbejdet.

Når minebilen er fuld, vil den automatisk vende tilbage til det nærmeste venligtsindede raffinaderi og vil derefter automatisk vende tilbage til Ore (malm) marken for at indsamle flere ressourcer. Hvis du sender en minebil ud til et sted, hvor der ikke er noget Ore (malm) at indsamle, vil den ikke søge og indsamle noget Ore (malm). Du skal give den et nyt mål, hvor der er Ore (malm) før den begynder indsamlingen.

#### Der er to typer Ore (malm):

- **Gul Ore (malm)** er der masser af, men den er ikke så værdifuld som de flerfarvede ædelsten.
- **Flerfarvede ædelsten** er sjældne, men meget værdifulde, da de vil give dig dobbelt så mange credits som den normale Ore (malm).

**Bemærk:** Du kan tvinge en minebil til tidligt at vende tilbage til et Refinery (raffinaderi) ved at markere minebilen og bevæge din markør hen over et raffinaderi. Markøren vil ændres til en "enter" markør. Klik igen for at sende minebilen tilbage til Refinery (raffinaderiet) med dens nuværende last.

## Produktion af enheder og bygninger

For at bygge enheder og bygninger skal du bruge produktionsmenuerne, der er placeret umiddelbart under Production (produktions)fanerne. Hver af de fire faner viser de bygninger eller enheder du for nærværende kan bygge på din base.

#### Sådan begynder du med at producere en bygning eller en enhed:

1. Klik på den relevante fane for at se dine valgmuligheder.
2. Klik på den genstand du gerne vil producere. Produktionen starter med det samme.

Det tager tid at producere enheder og bygninger, hvilket er vist på den svingarmen på billedet af det du producerer. Prisen på den genstand du producerer bliver trukket fra dine credits (prisen kan ses ved at føre markøren hen over billedet). Hvis du løber tør for penge, mens du producerer en enhed eller en bygning, vil produktionen blive standset indtil du har indsamlet flere midler. Når du igen har fået credits vil produktionen automatisk fortsætte.

**Bemærk:** Du kan standse produktionen af en genstand ved at højreklikke på billedet for genstanden. Når du venstreklikker på billedet vil produktionen af genstanden blive genoptaget. Højreklikker du igen vil produktionen blive stoppet og du vil få de credits du havde brugt på genstanden tilbage.

## Produktionskø

Du kan sætte flere infanterienheder og fartøjer i kø. Alle infanterienheder produceres i en Barracks (kaserne) og vil blive produceret i den rækkefølge du sætter dem i kø. Fartøjer produceres i flere forskellige bygninger. Fartøjer der produceres i den samme bygning vil blive sat i kø i den rækkefølge du giver ordre om det. For eksempel kan du bygge både en kampvogn (produceres på en War Factory (militærfabrik) og et skib (produceres på et Naval Yard (skibsværft) samtidigt. Du skal blot klikke antallet af enheder eller infanterienheder du ønsker at producere og de vil automatisk blive produceret fra den respektive bygning.

## Samlingspunkter

Du kan dirigere enheder hen til et specifikt punkt så snart de er bygget ved at vælge den bygning, hvor de bliver bygget, og derefter klikke på punktet på slagmarken hvor du vil have enhederne hen. En stiplede linie mellem de to punkter viser det punkt der er valgt. Når en enhed er produceret bevæger den sig automatisk hen til det angivne punkt.

## Placering af bygninger på slagmarken

Når en bygning eller et arsenal er produceret vil ordet "READY (KLAR)" komme frem over dets billede i produktionsmenuen.

#### Sådan placeres en færdigproduceret genstand på slagmarken:

1. Klik på billedet.
2. Flyt markøren ud på slagmarken. En farvet, flad kasse vil komme frem under markøren. Dette er en skabelon af genstanden og angiver dens størrelse og form.
3. Flyt skabelonen hen til det sted du vil have at bygningen skal stå og klik igen. Hvis kassen er grøn, vil bygningen blive placeret og begynde at fungere med det samme. Hvis kassen er rød betyder det at en del af området er blokeret og bygningen vil ikke kan mønstres.

**Bemærk:** Der kan ikke produceres nye bygninger før den færdige bygninger er blevet placeret.

**Bemærk:** Bygninger kan kun placeres på et fladt område tæt på dine øvrige bygninger.

## Energi

Power Meter (Energimåleren) til venstre i Production (produktions)fanerne er meget vigtig. Næsten alle de bygninger du producerer skal bruge strøm for at fungere. At kunne holde styr på energibehovet og produktionen kan være forskellen på succes og fiasko. De to vigtige ting du skal holde øje med er dit energibehov og din energiproduktion.

- Højden på det røde på Power Meter (energimåleren) angiver dit nuværende energibehov. Dette er reelt set den energi du anvender.
- Højden på hele måleren angiver din nuværende energiproduktion.
- Afsnittet på Power Meter (energimåleren), der er gul og grøn er den overskydende energi, som du kan bruge til at supplere yderligere bygninger med energi. Husk blot – grønt er godt og rødt er dårligt.

Den mængde energi du producerer er afhængig af dine energikilders tilstand (Tesla Reactors (Tesla reaktorer) og Power Plants (kraftværker)). Hold dem i god stand så du ikke pludselig løber tør for strøm på det forkerte tidspunkt.

**Bemærk:** Når dit energibehov overstiger din energiproduktion vil mange af dine nødvendige operationer blive langsommere, mens andre vil gå helt i stå. Produktion af nye bygninger og enheder vil gå i stå, radarer vil lukke ned og mange af basens forsvarsværker vil blive afkoblet.

## Tekno bygninger

I mange scenarier vil der være neutrale bygninger på nogle bestemte punkter på kortet. Disse kan indtages ved at bevæge en Engineer (ingeniør) ind i bygningen. Til forskel fra andre bygninger kan tekno bygninger ikke sælges og bruger ikke energi. Indtagelse af tekno bygninger giver dig nogle helt specielle muligheder på slagmarken. Der er fire forskellige typer tekno bygninger: Airport (lufthavn), Hospital, Outpost (forpost) og Oil Derrick (boreplatform).

### Airport (Lufthavn)



Når du indtager en Airport (lufthavn) får du mulighed for at producere Paratroopers (faldskærmssoldater). Hvert andet minut kan du nedsætte en gruppe faldskærmssoldater i et område på kortet. Hvis du spiller som Allieret er faldskærmssoldater)GIs hvis du spiller som Sovjet (Sovjet) er faldskærmssoldaterne Conscript (værnepligtige). Når faldskærmssoldaterne er

parate til at blive mønstret skal du klikke på billedet i Armoury (arsenal) menuen under Production (produktions)fanerne. Du mønstrer dem ved at klikke på det sted på slagmarken, hvor du vil have dem sat ned. Et transportfly vil herefter sætte faldskærmssoldaterne ned på det valgte punkt.

### Hospital (Hospital)



Sårede infanterienheder kan blive sendt ind i et indtaget Hospital for at blive helbredt. Mens du har de sårede infanterienheder markeret flytter du markøren hen over hospitalet. Markøren vil skifte til en "enter" markør. Fuldt helbredte enheder mønstres automatisk fra hospitalet.

### Outpost (Forpost)



En Outpost (forpost) er en armeret reparationshal, der fungerer nøjagtigt ligesom de Allierede eller sovjetiske Service Depot (servicedepoter) (se nedenfor). Til forskel fra disse bygninger kan en forpost dog forsvare sig selv mod både angreb fra landtropper og fra luften. Når du har indtaget en forpost vil den forsvare sig selv imod din fjende. Beskadigede fartøjer kan blive repareret i en forpost.

### Oil Derrick (Boreplatform)



Oil Derricks (Boreplatforme) giver, mens de er indtaget, en jævn og konstant credits pengestrøm (plus en "findeløn" ved indtagelsen).

## Besættelse af civile bygninger

Mange civile bygninger kan besættes af dine tropper. Tropper, der har besat en civil bygning vil skyde ud af døre og vinduer og beskadige fjendtlige enheder, der kommer for tæt på. Kun de Allierede GIs og Sovjet Conscripts (værnepligtige) kan besætte civile bygninger.

### Sådan indtages en bygning:

1. Markér en GI eller Conscript (værnepligtig) og placér din markør over en neutral bygning. Markøren vil skifte til en "enter" markør.
2. Klik på bygningen og den markerede soldat vil gå derind.

Når bygningen er besat vil vinduer i bygningen blive forskanset og der kommer pigtråd på taget. Klik på bygningen. Rækken af soldaterikoner, der kommer frem i bunden af bygningen angiver bygningens maksimale kapacitet. Alle udfyldte ikoner repræsenterer en soldat i bygningen. Øges antallet af soldater i bygningen øges samtidig antallet af skud fra bygningen. Der kan ikke sættes direkte mål på enheder, der er inde i bygningen, selve bygningen skal ødelægges. Når bygningen er kraftigt beskadiget vil alle enheder i bygningen forlade den.

#### Sådan beordres enheder i en bygning om at forlade den:

1. Placér markøren over bygningen der er besat. Markøren vil skifte til en "mønstringsmarkør".
2. Klik på musetasten. Dine enheder vil rømme bygningen og bygningen vil igen være neutral.

## Indtagelse af fjendtlige bygninger og reparation af broer og civile bygninger

To af Engineers (ingeniørenes) hovedfunktioner er at indtage fjendtlige bygninger og reparere ødelagte broer.

#### Sådan indtages en fjendtlig bygning:

1. Markér en ingeniør og flyt markøren hen over en fjendtlig bygning. Hvis bygningen kan indtages vil markøren skifte til en "enter" markør.
2. Klik på bygningen og ingeniøren vil bevæge sig mod bygningen for at indtage den. Hvis ingeniøren når fjendens bygning vil den komme under din kontrol med det samme.

Ingeniører kan også gå ind i dine egne besadigede bygninger hvor de hurtigt vil begynde at reparere (en del af skaden repareres øjeblikkeligt). (Ingeniører kan gå ind i et broskur (skur ved siden af en bro) for at reparere broen. De kan også gå ind i civile bygninger, som er besat af dine GI eller Conscripts (værnepligtige). Ingeniører kan reparere alle besatte civile bygninger.

## Spilalliancer

I multiplayer spil kan du oprette alliancer mellem flere hære. Dette gøres via Diplomacy (diplomati) skærmen eller ved at klikke på en fjendtlig enhed og trykke på **A** tasten. Spillere, der er allierede, vil ikke angribe hinanden og kan hver se det den anden kan se under dækket.

**Bemærk:** Den fjendtlige spiller skal også trykke på **A** tasten før alliancen kan dannes.

## AVANCEREDE SPILEGENSKABER

### Oprettelse af hold

**Du kan lave hold bestående af enheder, der øjeblikkeligt kan vælges som en gruppe. Sådan gør du:**

1. Markér et antal enheder.
2. Tryk **CTRL** tasten og hold den nede og derefter et tal mellem **1** og **9**. Alle de markerede enheder vil blive tildelt det nummer.

**Bemærk:** Hvis holdet afmarkeres, kan du markere dem igen ved at trykke på nummertasten for gruppen.

**Bemærk:** Hvis du giver et nyt hold det samme nummer, vil det nye hold erstatte det gamle.

**Hvis du vil supplere holdet med flere enheder:**

1. Markér holdet.
2. Hold **SHIFT** tasten nede og klik på de enheder du vil supplere holdet med.

### Salg

**Du kan sælge alle dine bygninger med SELL (SÆLG) knappen, der er placeret under Radar skærmen. Sådan gør du:**

1. Klik på SELL (SÆLG) knappen.
2. Klik på den bygning du gerne vil sælge.

**Bemærk:** Du kan også gøre dette ved at trykke på **L** tasten.

En del af de credits du brugte til at producere bygningen vil du få tilbage og de fordele du havde ved at have bygningen, vil være tabt. Det er muligt (og tit nyttigt) at sælge fjendtlige bygninger som du har indtaget med dine Engineers (ingeniører), men du kan ikke sælge civile bygninger som dine tropper har besat.

### Reparation

**Sådan reparerer du et fartøj:**

1. Markér fartøjet og flyt markøren hen over Service Depot (service depotet). Markøren skifter til en "enter" markør.
  2. Klik for at sende fartøjet ind i Depot (depotet). Reparation af fartøjet vil starte så snart det er ankommet til depotet.
- Credits trækkes fra din beholdning mens enheden bliver repareret. Der kan sættes flere enheder i kø ved sende dem ind i depotet på en gang, hvorefter de vil blive repareret en ad gangen. Når en enhed er repareret færdig forlader den automatisk service depotet.

**Bemærk:** Du kan kun reparere dine fartøjer, hvis du ejer et service depot.

### Sådan repareres en bygning:

1. Tryk på REPAIR (GREPARÉR) knappen i Command Bar (kommandobjælken) og venstreklik derefter på den bygning der skal repareres.
2. Reparation af bygningen vil herefter gå i gang.
  - Credits trækkes fra din beholdning mens bygningen bliver repareret.

**Bemærk:** Dette kan også gøres ved at trykke på **K** tasten.

## Guard (Vagt)stilling

Når du sætter dine enheder i Guard (vagt)stilling giver du dem ordre om at angribe alle fjendtlige enheder, der kommer imod dem, for derefter at vende tilbage til deres oprindelige position. Enheder, der ikke er i Guard (vagt)stilling, vil stadig angribe fjendtlige enheder, der kommer imod dem, men vil ikke vende tilbage til deres oprindelige position.

- Du aktiverer Guard (vagt)stilling ved at trykke **G**.

## Attack Move (Angrebsbevægelse)

Enheder kan bevæges fra sted til sted og aktivt angribe og udslette de fjender de møder.

For at gøre dette skal du:

1. Markere enhederne.
2. Tryk **CTRL/SHIFT**.
3. Venstreklik på det område på slagmarken enhederne skal bevæge sig hen til.

## Veteran og elite enheder

Når dine enheder kæmper vil de få mere kamperfaring. En enhed, der får mere erfaring vil få en højere rang og i sidste ende stige til Elite status. Elite enheder er hurtigere, stærkere, har kraftigere våben og skyder i hurtigere intervaller end almindelige enheder. Ydermere helbreder disse enheder sig selv, når de er blevet ramt og får større våben, når de opnår Elite status.

**Bemærk:** Elite enheder kan genkendes på deres rang-striber, der er synlige på enheden i bunden til venstre.

## Mønstring af enheder

Mange enheder har sekundære funktioner, der kan aktiveres ved at "mønstre" dem. Mobile Construction Vehicles (Mobile Konstruktionsfartøjer) G1, Desolators (Svidere) og Yuri har alle sekundære egenskaber. Dobbeltklik på dem for at mønstre dem.

- Dobbeltklik på enheden for at mønstre den.
- Du kan også trykke på **D** tasten for mønstring af en større gruppe.

## Tvungen beskydning

Normalt vil dine enheder ikke beskyde et ikke-fjendtligt mål. Du tvinger dine enheder til at beskyde et bestemt punkt ved at holde **CTRL** tasten nede og klikke på punktet. Dette kan bruges til at ødelægge bygninger og vægge.

## Power-Up kasser

Fra tid til anden vil disse kasser komme frem på slagmarken. Kasserne kan blive samlet op ved at bevæge enhed ind over den. Selvom man ikke kan vide hvad der er i kassen, er de altid gode. Nogle kasser vil give dig credits eller vise hele kortet. Andre kan øge pansringen, hastigheden, erfaringen, våbenstyrken eller helbredet for den enhed, der samler kassen op.

## DEN ADVANCED COMMAND BAR (AVANCEREDE KOMMANDOBJÆLKE)

Når du klikker på fanen under det primære skærmbillede (i bunden af skærmen) åbnes den Advanced Command Bar (avancerede kommandobjælke). Denne bjælke har genveje til mange af de avancerede kommandoer du kan bruge.

### Create Teams (Opret hold) knapper

Disse knapper giver dig mulighed for hurtigt at oprette hold, ligesom når du bruger **CTRL** + nummertast kommandoen. Markér de enheder du vil have på samme hold og klik derefter på en af disse knapper. Dette opretter et hold. Dette hold kan herefter markeres igen ved at klikke på knappen igen eller ved at bruge nummertasterne **1** eller **2** på tastaturet. Et hold kan afvikles ved at højreklikke på knappen.

### **Type Select (Markér type) knap (T)**

Denne knap gør det muligt hurtigt at markere alle enhederne af en bestemt type i det viste område eller på kortet. Markér en enhed og klik derefter på TYPE SELECT (MARKÉR TYPE) knappen. Alle lignende enheder, der er på skærbilledet vil blive markeret. Klik igen og alle de lignende enheder på kortet bliver markeret.

### **Mønstring af enheder (D)**

Klik på en enhed med en mønstringsfunktion og klik derefter på denne knap for at få enheden til at mønstre. Når du vælger en gruppe enheder kan du få dem alle til at mønstre eller afmønstre på samme tid.

### **Guard (Vagt) knap (G)**

Denne knap bruges til at sætte enheder i Guard (vagt)stilling. Markér de enheder der skal være i Guard (vagt)stilling og klik på denne knap. Når du sætter enheder i vagtstilling giver du dem ordre om at angribe fjendtlige enheder, der kommer imod dem og derefter vende tilbage til deres oprindelige position. Enheder, der ikke er i vagtstilling vil stadig angribe fjender, der kommer imod dem, men vil ikke vende tilbage til deres oprindelige position.

### **Way Points (Retningspunkter) knap (Z)**

*Command and Conquer: Red Alert 2* har et gedigent system med retningspunkter, der gør det muligt at kontrollere troppernes bevægelser uden at skulle styre dem til mindste detalje. Herudover giver Way Points (retningspunkterne) dig mulighed for at koordinere præcisionsangreb. Der er mere information herom i afsnittet *Way Points (Retningspunkter)* nedenfor.

### **Beacon (Signal) knap (B)**

I multiplayer spil kan du placere signaler på slagmarken med PLACE BEACON (PLACÉR SIGNAL) knappen. Klik på denne knap og derefter på kortet for at placere signalet. Signalet kan ses af alle de spillere der for nærværende er dine allierede. Når du venstreklikker på signalet og trykker **Enter** kan du skrive en besked til dine allierede. Når du igen trykker **Enter** skrives teksten på signalet. Du fjerner beskeden ved at højreklikke på signalet. Alle kan fjerne signalet fra sin egen skærm ved at klikke på den og trykke på **DELETE** tasten.

## **WAY POINTS (RETNINGSPUNKTER)**

Way Points (Retningspunkter) gør det muligt at styre flere grupper med infanterienheder og fartøjer, der angriber forskellige steder på kortet. Du åbner muligheden Way Points (retningspunkter) ved at anvende WAY POINTS (RETNINGSPUNKTER) knapper i den Advanced Command Bar (avancerede kommandobjælke) eller ved at trykke på **Z** tasten. Du forlader Way Points (retningspunkter) ved igen at klikke på knappen WAY POINTS (RETNINGSPUNKTER).

### **Oprettelse af Way Point (retningspunkter)**

Den enkleste måde anvendelse af Way Points (retningspunkter) er ved at oprette retningspunkter til at flytte dine enheder fra et sted til et andet. Med Way Points (retningspunkter) kan du give dine enheder ordre om at følge en specifik rute for at undgå potentielle trusler, eller for at snige rundt om fjendens base med henblik på at angribe gennem et mindre forsvaret område.

#### **Sådan opretter du Way Points (retningspunkter):**

1. Åbn Way Points (retningspunkter) og markér de enheder du vil flytte.
2. Klik på det punkt på slagmarken (eller radar kortet) som dine enheder skal bevæge sig hen til. Hver gang du klikker på skærmen vil et nyt retningspunkt blive oprettet.

For at få de markerede enheder til at følge de retningspunkter du har oprettet, skal du forlade Way Points (retningspunkter) ved igen at klikke på knappen WAY POINTS (RETNINGSPUNKTER).

**Bemærk:** Retningspunkterne i *Command & Conquer: Red Alert 2* er ikke vedvarende. Når dine enheder har nået et retningspunkt og fortsætter mod det næste slettes retningspunktet.

### **Oprettelse af patruljer**

En anden måde at anvende Way Points (retningspunkter) på er til patruljer, eller en række retningspunkter, der gentages. Patruljerende enheder vil gå på den markerede rute indtil de får andet at vide og de vil angribe de fjender, de måtte møde. Patruljer kan bruges til at give et bestemt område en konstant beskyttelse.

#### **Sådan oprettes en patrulje:**

1. Åbn Way Point (retningspunkter) muligheden og vælg de enheder du ønsker skal gå patrulje.
2. Opret retningspunkterne til din patrulje.
3. Klik til sidst på det andet retningspunkt igen for at sætte retningspunkterne i en løkke.

Når du er gået ud af Way Point (retningspunkter) muligheden vil de markerede enheder følge de valgte retningspunkter. Eftersom du har sat retningspunkterne i en løkke, vil retningspunkterne være vedvarende. Til forskel fra de almindelige retningspunkter vil disse altså være permanente, hvilket vil holde dine enheder på patruljeringsruten.

**Bemærk:** Hvis alle enhederne, der følger en patruljeringsrute, bliver udsløttet, vil også retningspunkterne forsvinde.

## Koordineret angreb

Du kan koordinere flere angreb fra forskellige kampgrupper med Way Points (retningspunkter). Dette kan du gøre ved at:

1. Åbn Way Point (retningspunkter) muligheden.
2. Markér en gruppe enheder.
3. Opret retningspunkter for denne gruppe.
4. Afmarker gruppen ved at højreklikke på kortet, men **forlad ikke** Way Point (retningspunkter) tilstanden.
5. Markér en anden gruppe enheder.
6. Opret retningspunkter for denne gruppe.
7. Forlad Way Point (retningspunkter) tilstanden.

Da enheder ikke vil begynde at følge retningspunkterne før du forlader Way Points (retningspunkter) tilstanden, vil alle enheder, du har givet en ordre, blive hvor de er. Angrebet startes ved at forlade Way Points (retningspunkter) tilstanden. Hver gruppe med enheder vil begynde at følge deres retningspunkter. Dette giver dig mulighed for at angribe fjendens stillinger fra flere retninger på samme tid.

## Sletning af Way Points (retningspunkter)

Du sletter retningspunkter ved at venstreklikke på det retningspunkt du vil have fjernet og trykke på **DELETE** tasten. Retningspunktet vil blive fjernet. De retningspunkter, der var på hver side af det fjernede retningspunkt vil herefter blive sammenkoblet. Hvis du for eksempel opretter et sæt med tre retningspunkter til en enhed og derefter fjerner det andet retningspunkt, vil enheden gå til det første retningspunkt og umiddelbart derefter til det tredje retningspunkt.

## TASTATURKOMMANDOER

Selvom de fleste af de kommandoer du skal bruge til at opbygge din base og give dine tropper ordre kan udføres med musen, kan mange af kommandoerne også blive udført med tastaturet.

### Primære tastaturfunktioner

Navn	Tast	Definition
Mønstring af genstand/enhed	D	Nogle enheder har sekundære funktioner, der giver andre eller større angrebmuligheder eller styrker. Du kan også klikke på dem når "mønstringsmarkøren" kommer til syne over enheden. GI, Desolators (Svidere) og Yuri har alle sekundære styrker. Du kan også bruge tasten til at forlade enheder eller besatte bygninger.
Vogt dette område	G	Enheder vil aktivt scanne terrænet og automatisk angribe eventuelle fjender.
Angrebsbevægelse	Klik på enhed, CTRL/SHIFT, ryk til område	Enheder vil bevæge sig fra et sted til et andet og aktivt angribe og udsløtte de fjender de møder.
Spredning	X	Enheder vil forsøge at undgå at blive kørt over. Tryk på tasten når et fartøj forsøger at køre dit infanteri over.
Stop	S	Stopper den markerede enhed i dens bevægelse.
Tvungen beskydning	Hold CTRL tasten, bevæg markøren over målet, venstreklik	Tvinger en enhed til at beskyde en venligtsindet eller neutral enhed.



Navn	Tast	Definition
Tvungen bevægelse	Hold ALT tasten, bevæg markøren over målet, venstreklik	Tvinger en enhed til at køre/gå igennem et område eller til at køre over en enhed.
Options (Indstillinger) menu	ESC	Åbn menuen Options (indstillinger).
Opret hold enheder.	CTRL + 1-9	Opretter et hold bestående af
Markér hold	1-9	Markerer et tidligere oprettet hold.
Alliér med valgte side	A	Tryk for at undgå at angribe dine venner.
Markér type	T	Venstreklik på TYPE SELECT (MARKÉR TYPE) knappen i den Advanced Command Bar (avancerede kommandobjælke) eller tryk på T én gang for at markere alle de enheder, der er på skærmen og som er af samme type (et klik). Dobbeltklik for at markere alle dem der er på hele slagmarken.
Chat med alle, der lytter (i Multiplayer)	Enter for at få chatmarkøren frem, Enter for at sende besked, højreklik for at fortryde besked	Sender beskeden til alle, der lytter
Chat med alle Allierede (i Multiplayer)	Backspace for at få chatmarkøren frem, Enter for at sende besked, højreklik for at fortryde besked	Sender besked til alle allierede
Chat med alle spillere (i Multiplayer)	Tryk '\ ' for at få chatmarkøren frem, Enter for at sende besked, højreklik for at fortryde besked	Sender besked til alle spillere
Placer Beacon (signal) B, tryk	Enter, skriv besked, tryk Enter for at sende besked. Tryk DELETE for at slette signal	Skriver en besked til de allierede og sætter den på slagmarken.
Åbn Way Point (retningspunkt) tilstand	Klik på enhed, tryk og hold Z, sæt retningspunkterne, forlad for at effektuere bevægel seskommando	Sætter Way Points (retningspunkter).
Sæt samlingspunkt	Klik på Barracks (kaserne), War Factory (militærfabrik), Shipyard (skibsværft) eller Cloning Vats (klonekar) og vælg samlingspunkt på slagmarken	Samler dine enheder omkring et punkt på slagmarken når de er færdigproduceret.
Gå til hændelse på radar	Mellemrumstast	Centrerer dit udsynsbillede på det seneste ping på radarkortet.
Alle enheder jubl!	C	Får alle dine infanterienheder til at juble i sejrusrus!
Gå til Diplomacy (diplomati) menu	Tabulator	Åbner Diplomacy Screen (diplomati-skærmen).

## Avancerede tastaturfunktioner

Navn	Tast	Definition
Følg	F	Spillets udsynsbillede følger den markerede enhed.
Bevogt destination	CTRL/ALT + klik område	Bevæger sig til område og bevogter det derefter.
Eskortér enhed	CTRL/ALT + klik enhed	Bevogter en enhed på dens vej igennem terrænet.
Bevogt en bygning	CTRL/ALT + klik bygning	Bevogter en specifik bygning.
Bygningsfane	Q	Genvejstast til bygninger.
Armoury (Arsenal)fane	W	Genvejstast til Armoury (arsenalet).
Infantry (Infanteri)fane	E	Genvejstast til Infantry (infanteri).
Enhedsfane	R	Genvejstast til enheder.
Næste enhed	M	Markerer den næste enhed i produktionsrækkefølge.
Foregående enhed	N	Markerer enhed, der var markeret før.
Markér alle	P	Markerer alle enheder på slagmarken.
Skift mellem eliteenheder	Y	Markerer alle veteran- eller eliteenheder.
Skift mellem helbred	U	Markerer alle enheder med lignende helbredssøjler.
Ændring til valgte enheder	Hold SHIFT og klik på den markerede enhed for at afmarkere.	Klik på ikke markeret enhed for at tilføje til gruppe Flyt specifik enhed(er) fra en gruppe med enheder.
Centrer taktisk kort på basen	H	Centrerer dit udsyn på basen. Normalt er dette din Construction Yard (konstruktionsgård).
Reparationstilstand	K	Reparerer dine bygninger.
Sælgertilstand	L	Sælger dine bygninger.
Oprettelse af bogmærke	CTRL + F1-F4	Opretter et punkt på kortet, som du ønsker at kunne hoppe direkte hen til.
Gå til bogmærkemarkering	F1-F4	Hopper til terrænområdet med det tildelte bogmærke.
Multiplayer bemærkninger	F5-F12	Sender forudindtalte lydbeskeder til de andre spillere.)

# ENHEDER OG BYGNINGER

## De Allieredes styrker

### Infantry (Infanteri)



#### GI

Din GI er de Allieredes grundlæggende infanteri-enhed. Den er langsom og kan ikke klare særlig meget skade, men er ikke desto mindre nødvendig pga. dens lave pris og evne til at opsætte sandsække omkring sig, som i en bunker. Når du venstreklikker på en markeret GI enhed vil han mønstres til en kraftfuldt skydende maskingeværplatform, der kan skyde længere og kraftigere, men han kan ikke bevæge sig. Venstreklikker du igen på din GI afmønstres han.

#### Engineer (Ingeniør)

Selvom ingeniøren er ubevæbnet er det stadig en meget anvendelig enhed. Præcise indgreb fra ingeniørhold kan hurtigt vende slagets gang. Du bør bemærke, at når en ingeniør bliver anvendt, bliver selve enheden tabt. Ingeniører kan bruges til at reparere ødelagte broer (gå ind i broskuret), stjæle fjendens bygninger, reparere dine egne bygninger og reparere eller indtage neutrale tekno bygninger. Ingeniører kan også desarmere Crazy Ivan bomber ved at sætte mål på den implicerede enhed eller bygning.



#### Rocketeer (Raketafskyder)

Din raketafskyder er den luftbårne angrebsversion af de Allieredes mere enkle GI. Bevæbnet med et kraftfuldt våben og med en ligeså kraftig jetpack bundet på ryggen, er raketafskyderen i stand til at svæve over slagmarken. Raketafskydere er eminente til antiluft forsvar og luft-til-jord angreb på svagere mål.



#### Spy (Spion)

Spy (Spionen) er en hemmelig enhed, der bruges af de Allieredes styrker til at opnå fordele i forhold til deres fjender. I stedet for at angribe fjendtlige enheder, målsætter spionen en fjende og skifter fremtoning til den fjendtlige enheds. Dette giver ham mulighed for at snige sig bag fjendens linier og ind i fjendtlige bygninger, hvilket kan give væsentlige fordele. Spionens funktion inde i de fjendtlige bygninger afhænger af hvilken bygning han går ind i. Attack Dogs (Angrebshunde) bliver aldrig narret af spionens forklædning, så hold øje med dem.

Hvis en spion går ind i...

Fjendens Barracks (kaserne): Vil dine infanterienheder blive produceret som Veterans (veteraner).

Fjendens War Factories (militærfabrikker): Vil dine fartøjer blive produceret som Veterans (veteraner).

Fjendens Refineries (raffinaderier): Stjæler han alle de penge der på det tidspunkt er i Refinery (raffinaderiet).

Fjendens Power Plants (kraftværker): Lukker han midlertidigt for fjendens energiforsyning.

Fjendens Battle Labs (kamlaboratorier): Får han evnen til at skabe en speciel infanteri tekno enhed. Denne vil fremgå af din INFANTRY (INFANTERI) fane på Command Bar (kommandobjælken).

Fjendens Radar Domes (radar kupler): Nulstiller han fjendens dække.

#### Tanya

De Allieredes mest alsidige infanterienhed er Tanya. Omtrent lige så hurtigt som en typisk GI, men samtidig kan Tanya også svømme over floder og have. Mens hun ikke er specielt effektiv mod fartøjer, dræber Tanyas kraftfulde våben fjendtlige infanterienheder med et enkelt skud. Tanya kan også plante C4 ladninger på fjendtlige bygninger eller skibe, der udsletter dem øjeblikkeligt. Ved at plante C4 ladninger på broskure kan Tanya også ødelægge broer.



#### Attack Dog (Vagthund)

De specialtrænede Schæfer hunde, Attack Dogs (Vagthunde), er yderst effektive mod infanterienheder, men er håbløse mod fartøjer og bygninger. Yderligere er Vagthunde din første, bedste og eneste forsvarsmulighed mod de Allieredes Spies (Spioner). Du vil til enhver tid have brug for Vagthunde til at vogte din base.



#### Chrono Legionnaire (Kronolegionær)

En Chrono Legionnaire (Kronolegionær) går aldrig nogen steder hen. I stedet for at gå, teleporterer han sig rundt på kortet. Afstanden til teleporten bestemmer hvor lang tid det tager for ham igen at komme "i fase" på det nye sted. Mens han er på vej i fase er Kronolegionæren sårbar over for fjendtlig beskydning. Hans våben er ret unikt. I stedet for at ødelægge fjendtlige enheder og bygninger er hans våben ganske simpelt at slette dem fra tiden. Jo kraftigere fjenden er, jo længere tid tager det. Mens den fjendtlige enhed bliver slettet er den usårlig. Hvis Kronolegionæren dræbes mens han er i gang med at slette en enhed, vil den delvist slettede enhed komme frem igen.

## Vehicles (Fartøjer)



### Grizzly Battle Tank (Grizzly kampvogn)

Grizzly (Grizzly kampvognen) er de Allieredes standard tankvogn. Selvom den er god til at angribe baser, er den også i stand til at kværne fjendtlige infanterienheder under sine kraftfulde larvefodder. Dette allround fartøj er god både til forsvar og til angreb.



### Infantry Fighting Vehicle (IFV) (Infanteri kampfartøj (IFV))

Et utroligt alsidigt transportfartøj, der ændrer sit våben afhængigt af hvilken type infanterienhed, der sættes ind i det. For eksempel vil fartøjet blive til et mobilt reparationsfartøj, hvis du sætter en Engineer (Ingeniør) ind i det, som kan reparere dine beskadigede fartøjer uden at det er nødvendigt at bringe dem tilbage til basen, mens en GI vil øge fartøjets evne til at nedskyde infanteri, o.l. Udforsk de mange enestående muligheder der er med en IFV.

**Bemærk:** Nogle enheder vil ikke have nogen effekt og vil derfor anvende raketvåbnet som er standard.



### Harrier

Dette hurtige jettly anvendes til luft-til-jord angreb mod fjendtlige stillinger. God til heftig beskydning af fjendtlige bygninger eller brede angreb fra fjendtlige enheder, men Harrier'en er sårbar over for sovjetisk anti-luftskys.



### Mirage Tank (Mirage kampvogn)

På mange måder ligner Mirage Tank (Mirage kampvognen) de Allieredes Grizzly Battle Tank (Grizzly kampvogn). Men når den ikke bevæger sig, ændrer denne enhed sin fremtoning, så den ligner et træ. Den kan beskyde fjendtlige enheder når den er i denne kamuflage, hvilket gør det svært for fjenden at se hvor den fjendtlige beskydning kommer fra. De bliver dog synlige et øjeblik når de skyder. Hvis de bruges med omtanke (for eksempel ved at standse sine Mirage kampvogne i eller i nærheden af et skovområde) kan disse enheder yde et dødbringende overraskelsesangreb.



### Night Hawk transport

Denne enorme transporthelikopter bruges til at flytte infanterienheder hurtigt og effektivt rundt på kortet, uanset terrænet. Night Hawk transporten er også helt usynlig for fjendens radar, hvilket gør den endnu mere effektiv til at transportere enheder frem og tilbage. Den er dog sårbar overfor anti-luftskys.



### Prism Tank (Prismekampvogn)

Denne kraftfulde kampvogn fra de Allierede anvender nogle lignende våben som de Allieredes Prism Tower (Prismetårn) (se nedenfor). Den meget kraftfulde og dødelige lysstråle, der sendes ud af Prism Tank's (Prismekampvognens) kanon udstråler fra dets mål og rammer således også fjendtlige enheder i nærheden. Hvor langt spredningen rækker afhænger af hvor tæt Prismekampvognen er på sit primære mål.



### MCV Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruktionsfartøj)

Som du vil se i afsnittet om de Allieredes bygninger er alle basers hjerte Construction Yard (konstruktionsgården). I mange tilfælde vil du ikke starte med at have denne bygning på plads, men vil derimod have en MCV eller et Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruktionsfartøj) til rådighed. Når den er mønstret, vil fartøjet blive til en konstruktionsgård, med alle de fordele denne bygning giver dig. Du mønstrer en MCV ved at markere fartøjet og holde din markør over det. Hvis markøren skifter til en gylden cirkel med fire pile, kan du mønstre fartøjet ved at venstreklikke. Hvis markøren har en rød cirkel med en streg igennem, er der enten ikke nok plads til at mønstre MCV'en eller der står noget i vejen. Flyt fartøjet (eller den obstruerende genstand) til et mere passende mønstringsområde.



### Chrono Miner (Kronominebil)

Det vigtigste i din økonomi er Chrono Miner (Kronominebil), der er et lille fartøj, der indsamler Ore (malm) og transporterer det tilbage til dine Refineries (raffinaderier). Denne malm konverteres derefter til penge, der giver dig mulighed for at producere enheder og bygninger, så din magt bliver større. Når en Kronominebil tager ud til et malm område bevæger den sig som et normalt fartøj. Men når den er fyldt med malm vil minebilen "krone" tilbage til raffinaderiet, næsten ligesom en Chrono Legionnaire (Kronolegionær) bevæger sig rundt på kortet. Dette sparer en hel del tid på at få malmen tilbage til raffinaderiet.



### Amphibious Transport (Amfibietransport)

Den Allierede Amphibious Transport (Amfibietransport) bruges til at transportere enheder fra sted til sted. Som Night Hawk transporten, er den ikke usynlig for radarer men den er i stand til både at transportere fartøjer og infanteri. Den krydser både land og vand, hvilket giver mulighed for amfibieangreb på fjendens stillinger. Dette fartøj har ikke nogle våben.



### Destroyer (Fregat)

De Allieredes grundlæggende marinefartøj er Destroyer (Fregatten), der er udviklet til automatisk at forsvare imod undersøiske fjendtlige enheder som ubåde. Fregatten kan også anvendes til at bombardere kystlinier og fjendtlige installationer, for at lette en invasion fra vandet.



### Aegis Cruiser (Ægidekrydser)

Et andet vigtigt skib for de Allierede er Aegis Cruiser (Ægidekrydseren), der bruges til at forsvare imod luftangreb. Udover at være udstyret med standard anti-luft forsvar, er Ægidekrydseren også udstyret med antimissil forsvar, der kan beskytte livsvigtige installationer mod missilangreb.



### Aircraft Carrier (Hangarskib)

Præcist som du måske havde gættet er Aircraft Carrier (Hangarskibet) et stort skib, der angriber ved at sende dets fly imod målet. Fly fra et hangarskib lander, genlader og fortsætter deres angreb indtil det valgte mål er ødelagt. Hvad endnu bedre er, at de fly, der måtte gå tabt fra et hangarskib automatisk bliver ombyttet med et nyt uden beregning.



### Dolphin

Dolphins er vigtige marineenheder for de Allierede. Dolphins kan angribe tilsløret og usynlig for fjendens radar, med et sonarforstærkningsapparat. De er effektive mod sovjetiske marineenheder, specielt mod Giant Squids (Kæmpeblæksprutter) og Subs (Ubåde).

## Sovjets styrker

### Infantry (Infanteri)



#### Conscript (Værnepligtige)

Sovjets Conscript (Værnepligtige) er modstykket til de Allieredes GI. De kan ikke mønstre til en forskanset position, og de værnepligtige er billigere at producere end de Allieredes GI.

#### Engineer (Ingeniør)

Selvom Engineer (Ingeniøren) er ubevæbnet er det stadig en meget anvendelig enhed. Præcise indgreb fra ingeniørhold kan hurtigt vende slagets gang. Du bør bemærke, at når en Ingeniør bliver anvendt, bliver selve enheden tabt. Ingeniører kan bruges til at reparere ødelagte broer (gå ind i broskuret), stjæle fjendens bygninger, reparere dine egne bygninger og reparere eller indtage neutrale tekno bygninger. Ingeniører kan også desarmere Crazy Ivan bomber ved at sætte mål på den implicerede enhed eller bygning.



#### Attack Dog (Vagthund)

De specialtrænede Siberian Huskies, Attack Dogs (Vagthundene), er yderst effektive mod infanteri, men håbløse mod fartøjer og bygninger. Yderligere er vagthundene din første, bedste og eneste forsvarsmulighed mod de Allieredes Spies (Spioner). Du vil til enhver tid have brug for vagthunde til at vogte din base.



#### Tesla Trooper (Tesla soldat)

Denne specialiserede infanterienhed angriber med en kraftfuld elektrisk ladning, der genereres fra hans transportable Tesla Coil (Teslaspole). Der er flere gode grunde til at Tesla Troopers (Teslasoldater) er gode, ikke mindst deres immunitet mod at blive damp-rullet af de fjendtlige kampvogne. Hvis der opstår en kritisk situation med energimangel, kan Teslasoldater oplade de Teslaspoler, der forsvare din base, så de fortsat kan fungere mod fjendtlige enheder. Når en Teslaspole oplades, vil dens energi og rækkevidde samtidig blive større. Du oplader en Teslaspole ved blot at bevæge en Teslasoldat i nærheden af den. Opladningen sker automatisk.



### Crazy Ivan

Kodenavnet blev brugt til sovjetiske sprængningseksperter, Crazy Ivan, en enhed der angriber ved at placere dynamit rundt omkring på kortet. Snart sagt alt kan sættes til eksplosion, lige fra fjendtlige bygninger til enkeltstående Conscripts (værnepligtige) — selv græssende køer. Når de er placeret på fjendtlige eller neutrale bygninger, vil bomben begynde nedtællingen til den detonerer og eksploderer. Crazy Ivan enheder kan også sprænge broer ved at placere dynamit på broskurene.



#### Flak Trooper (Flaksoldat)

Denne avancerede infanterienhed er anvendelig imod både land- og luftmål. Flak Trooper (Flaksoldaten) angriber med eksplosive flak, hvilket gør det muligt både at beskadige luftbårne fartøjer og fjendtligt infanteri.



### Yuri

Yuri er et resultat af den sovjetiske forskning og han har evnen til mentalt at styre de fleste organiske enheder og fartøjer. Når et fjendtligt fartøj er under Yuris kontrol, er den, som var den din enhed og du kan beordre den til at bevæge sig og angribe, som var det en enhed du selv havde produceret. Hvis Yuri bliver dræbt vil forbindelsen til det fjendtlige fartøj blive brudt og den vender tilbage til sit oprindelige hold. Yuri kan ikke kontrollere War-Miners (Krigsminerebiler), Chrono Miners (Kronominebiler), Attack Dogs (Vagthunde), luftbårne fartøjer eller andre Yuri enheder. Yuri kan også få andres hjerner til at koge med hans hjerneblæsende angreb. Du skal blot dobbeltklikke på ham og se så hvordan infanteriet omkring ham begynder at syde.

### Vehicles (Fartøjer)



#### Rhino Heavy Tank (Rhino kampvogn)

Sovjets svar på de Allieredes Grizzly Battle Tank (Grizzly kampvognen) er Rhino Heavy Tank (Rhino kampvognen). Den er større og langsommere end Grizzly'en, da Rhino'en er gearet til råstyrke, og den er ekstremt effektiv imod fjendtlige bygninger.



#### Flak Track (Flakvogn)

Dette lette sovjetiske fartøj er udviklet til at forsvare imod både luft- og lette landangreb. Den angriber med en bragende flak, meget ligesom Flak Trooper (Flaksoldaten). Dette fartøj kan også fungere som en transporter og kan transportere infanterienheder over land. Fartøjet er ikke et amfibiefartøj og kan dermed ikke krydse vand.



#### V3 Rocket Launcher (V3 raketafskyder)

V3 Rocket Launcher (V3 raketafskyderen) er det tætteste den sovjetiske hær kommer artilleri. Mens den rent fysisk er svag og let udslettet, er V3'eren i stand til at forvolde væsentlig skade. Det affyrer nogle meget kraftige, langtrækkende raketter, der forvolder stor skade på det de rammer. V3 raketafskyderen er et godt angrebsvåben, men alt for sårbar til at lede et angreb.



### **Kirov Airship (Kirov luftskib)**

Disse gigantiske sovjetiske zeppelinere er sin sag at modstå i luften. Den kan tage imod utroligt meget skade og en Kirov angriber med store mængder tunge bomber. De kan jævne et område med jorden. Deres langsomme hastighed er enhedens primære svaghed.



### **Terror Drone (Terrordrøn)**

Terror Drones (Terrordrøn) er en ny robotenhed udviklet af det sovjetiske militær. Disse små, mekaniske edderkopper vimser rundt på slagmarken, hvor de er på udkik efter fjendtlige fartøjer. Når et fjendtligt fartøj er i nærheden går Terrordrønen i gang, hopper ind i fartøjet og begynder at skille det ad indefra. Kun et Service Depot (servicedepot) eller en Outpost (forpost) kan fjerne en Terrordrøn når først den har angrebet.



### **Apocalypse Assault Tank (Apokalypse kampvogn)**

Den ultimative sovjetiske kampvogn, Apocalypse Assault Tank (Apokalypse kampvognen), har en virkelig voldsom kanon. Som det kæmpe fartøj det er, kan Apokalypsen modstå en masse skade før den bukker under. Dette fartøj kan bruges til at angribe både luft- og landmål.



### **MCV**

Som du kan se i afsnittet om de sovjetiske bygninger, er hjertet i enhver base konstruktionsgården. I mange tilfælde vil du ikke starte med at have denne bygning på plads, men vil derimod have en MCV eller et Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruktionsfartøj) til rådighed. Når den er mønstret, vil fartøjet blive til en konstruktionsgård, med alle de fordele denne bygning giver dig. Du mønstrer en MCV ved at markere fartøjet og holde din markør over det. Hvis markøren skifter til en gylden cirkel med fire pile, kan du mønstre fartøjet ved at venstreklikke. Hvis markøren har en rød cirkel med en streg igennem, er der enten ikke nok plads til at mønstre MCV'en eller der står noget i vejen. Flyt fartøjet (eller den obstruerende genstand) til et mere passende mønstringsområde.



### **War-Miner (Krigsminebil)**

Modstykket til de Allieredes Chrono Miner (Kronominebil), med det primære formål at indsamle Ore (malm), der kan omdannes til credits. Når først malmen er omdannet i et raffinaderi, kan det bruges til produktion af både enheder og bygninger. Til forskel fra de Allieredes Allied Chrono Miner (Kronominebil) er War-Miner (Krigsminebil) ikke helt forsvarsløs. Den er bevæbnet med en rimelig kanon, så den kan forsvare sig imod mindre trusler. Ligesom alle andre tunge fartøjer, kan den også knuse fjendtligt infanteri ved at køre over dem.



### **Amphibious Transport (Amfibietransport)**

Ligesom de Allieredes Amphibious Transport (Amfibietransport) er Transporter (Transporteren) et middel til at flytte både infanteri og fartøjer over både land og vand. Dette fartøj er ikke bevæbnet, men er kraftigt pansret for at sikre at dens last når den fastsatte destination.



### **Typhoon Attack Sub (Typhoon angrebsubåd)**

Dette marinefartøj angriber fra under vandet, ved at affyre kraftige torpedoer på sine fjender. Den kan ikke angribe landbaserede mål, men Typhoon'en er stadigvæk en kraftfuld enhed i marinekamp og den kan, i større antal, tage magten på vandvejene. Typhoon angrebsubåde er snigende enheder og er ikke synlige på fjendens radar.



### **Dreadnought (Slagskib)**

Dette store skib kan både bruges til at angribe fjendtlige skibe og installationer på land. Den rammer med kraftige, langtrækkende missiler, hvilket gør det svært for fjendens enheder at komme tæt nok på til at ødelægge det.



### **Sea Scorpion (Havskorpion)**

Dette hurtige skib kan angribe alle mål. Det er også udstyret med et anti-missil system og kan bruges til at beskytte vigtige bygninger og områder fra missilangreb.



### **Giant Squid (Kæmpeblæksprutte)**

Disse enorme monstre, er indfanget og trænet af Sovjets videnskabsmænd og de er i stand til at omfavne fjendtlige skibe og knuse dem med deres gigantiske, kraftige fangarme. Giant Squids (Kæmpeblæksprutter) er snigende enheder og kan ikke ses på fjendens radar.

## **Specielle multiplayer styrker**

I multiplayer og Skirmish (skyttekamp) spil vælger du ikke blot en bestemt side (Allied (Allieret) eller Soviet (Sovjet)), men du vælger også en specifik hær. De Allierede styrker inkluderer USA, Frankrig, Tyskland, Storbritannien og Republikken Korea. Sovjetiske styrker inkluderer Sovjetunionen, Cuba, Libyen og Irak. Alle disse hære får en bestemt enhed eller egenskab som de kan bruge til at opnå sejr:



### **American Paratroopers (Amerikanske faldskærmstroker)**

I multiplayer spil får den amerikanske hær mulighed for at producere og mønstre Paratroopers (Faldskærmstroker) gennem hele kampen, så snart Air Force Command Headquarters (Luftvåbenets hovedkvarter) er blevet bygget. Faldskærmstrokerne kan mønstres overalt på kortet (de kan dog ikke mønstres i vand). Når de er markeret vil et transportfly nedsætte en gruppe på fem faldskærmstroker på det valgte sted. Når de er nede på jorden vil faldskærmstrokerne fungere ligesom almindelige GI. Hvis transportflyet skydes ned er faldskærmstrokerne tabt. Evnen til at mønstre faldskærmstroker skifter med tiden, så du kan ikke mønstre dem hele tiden.



### **French Grand Cannon (Fransk kæmpekanon)**

Dette specielle franske våben er ikke et fartøj, men en lang bygning med navnet Grand Cannon (Kæmpekanon). Når den er produceret kan kæmpekanonen yde et ekstremt effektivt forsvar af basen imod fjendtlige angreb, specielt imod pansrede enheder.



### **German Tank Destroyer (Tysk antitank)**

Tyske videnskabsmænd har udviklet Tank Destroyer (Antitanken), en enhed der specifikt er designet til at give de tyske styrker en fordel mod fjendens pansring. Den er ikke meget værd mod bygninger og infanteri, men antitanks er ekstremt kraftfulde mod fjendtlige fartøjer og kan bruges enten til at rydde vejen for dine egne angreb, eller direkte mod brede angreb fra fjendens pansrede enheder.



### **British Sniper (Britisk snigskytte)**

Denne britiske infanterienhed er udrustet med en speciel langtrækkende riffel, der er god til at eliminere fjendens infanterienheder. Sniper (Snigskytten) er meget bedre end de almindelige GI og har en enestående styrke og rækkevidde og eliminerer fjendtligt infanteri med et enkelt skud langt væk fra deres egen rækkevidde.



### **Korean Black Eagle (Koreansk Black Eagle)**

Det specielle våben i det koreanske arsenal er Black Eagle. I princippet er dette luftfartøj en stærkere Harrier, med øgede egenskaber til både at modtage og udøve skade.



### **Russian Tesla Tank (Russisk Teslakampvogn)**

Den sovjetiske Tesla Tank (Tesla kampvogn) er et stort landfartøj, der affyrer en Tesla ladning i stedet for et ballistisk våben. Denne ladning er effektiv mod både enheder og bygninger.



### **Cuban Terrorist (Cubansk terrorist)**

Cubanerne har udviklet terrorist enheden til at angribe fjendens base. Terroristen har C4 ladninger tapet på sin krop og laver selvmordsaktioner mod fjenderne, ved at blæse dem væk hurtigt og effektivt.



### **Libyan Demolition Truck (Libysk smadretruck)**

Den Libyan Demolition Truck (Libyske smadretruck) er en selvmordsbil udviklet til at skabe den størst mulige ravage i fjendens base. Denne lastbil transporterer en lille kerneladning. Når lastbilen bliver angrebet vil ladningen detoneres og ødelægge alt inden for et stort område.



### **Iraqi Desolator (Irakisk svider)**

Irakiske videnskabsmænd har udviklet Desolator (Svideren), en soldat, der skaber store områder af afbrændt, ufremkommelig jord. Når han mønstres bruger Svideren en strålekanon til at bestråle jorden omkring ham, hvorved han gør den komplet ufremkommelig både for infanteri og mindre fartøjer. Han bærer selv en beskyttelsesdragt, der beskytter ham mod bestrålingen. Når Svideren dræbes eller afmønstres, vil området han har forgiftet langsomt blive normalt igen.

## **De Allieredes bygninger**

### **Structures (Bygninger)**



### **Construction Yard (Konstruktionsgård)**

Hjertet i alle baser er Construction Yard (konstruktionsgården). Denne bygning er ansvarlig for produktionen af alle de andre bygninger på din base, lige fra enkle mure til de teknologisk avancerede Battle Labs (krigslaboratorier). Da denne bygning styrer din evne til at udvide din base og få ny teknologi, vil den kloge kommandør beskytte den for enhver pris og til enhver tid. I mange missioner starter du med en Construction Yard (konstruktionsgård), der allerede er stillet op, mens du i andre missioner starter med en MCV og først skal mønstre den før du kan starte med at bygge.



### **Power Plant (Kraftværk)**

Selvom et par af dine bygninger, som f.eks. din Construction Yard (konstruktionsgård), er selvforsynende med energi, er de fleste ikke. For at de fungerer med maksimal ydelse, skal du forsyne dem med energi. Dette er denne bygningens funktion. Power Plants (Kraftværker) producerer rimeligt meget energi, men større baser vil have brug for flere kraftværker for at fungere effektivt. Kraftværker er fysisk svage og meget nødvendige, så dem skal du vogte godt.



### **Ore Refinery (Malmraffinaderi)**

Dine Chrono Miners (Kronominebiler) skal have et sted, hvor de kan køre den Ore (malm) de samler hen. Det sted er Ore Refinery (malmraffinaderiet), en bygning der er central i dine økonomiske operationer. En fuld minebil vil komme tilbage til raffinaderiet for at læsse dens ladning malm af før den kan vende tilbage til marken. Denne malm konverteres derefter til credits, som du kan bruge til at købe nye bygninger og enheder. Alle malmraffinaderier leveres med en minebil. Du har brug for en af disse bygninger i hver mission og ofte har du brug for flere. Producer flere minebiler og malmraffinaderier, hvis du vil have flere penge.



### **Barracks (Kaserner)**

Produktion af alle infanterienheder fra basis GI enheder til de avancerede Chrono Legionnaire (Kronolegionærer) foregår i de Allieredes Barracks (kaserner). Mange af de mere kraftfulde og effektive bygninger og baseforsvarsværker kræver tilstedeværelsen af kaserner.



### **War Factory (Militærfabrik)**

Hvis du vil bygge fartøjer (og det vil du) skal du have en War Factory (militærfabrik). Alle landfartøjer produceres i en militærfabrik, dog vil mange kræve at du også har andre bygninger før du kan producere dem.



### Naval Shipyard (Skibsværft)

Dit søværn vil spille en vigtig rolle både hvad angår beskyttelse af din base og i angrebet af dine fjenders stillinger. Alle dine marineenheder, heriblandt Dolphins, bliver produceret på dit Naval Yard (skibsværft). Denne bygning skal placeres helt ude i vandet. Beskadigede skibe kan vende tilbage til skibsværftet og blive repareret.



### Air Force Command Headquarters (Luftvåbnets hovedkvarter)

Det Allieredes Allied Air Force Command Headquarters (Luftvåbnets hovedkvarter) har to væsentlige funktioner. For det første har det en radar, så det aktiverer din radar skærm, så du kan se de områder du har afdækket på dit radar kort. For det andet gør denne bygning det muligt at producere luffartøjer. For hvert luftvåbnets hovedkvarter du har, kan du styre op til fire Harriere. Flere luffartøjer vil kræve at du skal producere et nyt hovedkvarter.



### Service Depot (Servicedepot)

Under en kamp vil dine enheder blive beskadiget. Når du flytter et beskadiget fartøj ind i et Service Depot (servicedepot) starter reparationsprocessen. Det koster credits at reparere beskadigede fartøjer. Prisen er afhængig af skadens omfang.



### Battle Lab (Kamplaboratorium)

Mange af de mere avancerede Allierede enheder og forsvar er afhængige af ny viden om teknologien, som kan udforskes på Battle Lab (kamplaboratoriet). For at producere de Allieredes specielle våben skal du have et kamplaboratorium på din base. På trods af at bygningen er dyr at bygge og at den bruger meget energi, gør enhederne og bygninger, der bliver tilgængelige med kamplaboratoriet, det til en nødvendig tilføjelse til enhver Allieret base.



### Ore Purifier (Malmforædler)

De Allierede har udviklet Ore Purifier (malmforædleren) til yderligere at forædle den malm de miner. Det er en dyr bygning, men malmforædleren gør det muligt at få nogle ekstra credits ud af hver ladning malm dine minebiler kommer ind med til dine raffinaderier. Med tiden betaler malmforædleren sig selv hjem mange gange.



### Spy Satellite Uplink (Spion satellit uplink)

Den Allieredes hær er afhængig af at have flere oplysninger for at overvinde den sovjetiske trussel. Når din Spy Satellite Uplink (spion satellit uplink) er mønstret fjernes dækket, så du kan se alle områderne på slagmarken og på din radar skærm.

## Armoury (Arsenal)



### Fortress Walls (Fæstningsmure)

Mure er et passivt forsvarssystem, der er designet til at stoppe fjendtligt infanteri og køretøjer. Du kan placere flere stykker af muren samtidig, så den bygges hurtigt.



### Pill-Box (Pillekasser)

Pill-boxes (Pillekasser) er befæstede kanonstillinger, der er designet til at beskytte et område imod angreb fra fjendtligt infanteri. Pillekasserne er ikke specielt effektive mod fartøjer og de kan ikke skyde igennem mure.



### Prism Tower (Prismetårn)

Prism Tower (Prismetårnet) er et af de Allieredes kraftfulde baseforsvarsværker. Prismetårn affyrer en koncentreret lysstråle mod indkommende landenheder. Hvis flere prismetårn placeres tæt nok på hinanden, kan de affyre en stor, meget kraftig stråle, ved at begge sætter mål på samme enhed, hvorved deres lysstråler kombineres mod målet.



### Patriot Missile System (Patriot missilsystem)

Patriot Missile System (Patriot missilsystemet) er et antiluftskjold, designet til at beskytte de Allieredes baser mod sovjetiske fly. De er effektive mod alle fjendtlige flyvende enheder og Patriot'en kan også sætte mål på indkommende missiler og destruere dem.



### Gap Generator (Dækkegenerator)

En del af de Allieredes strategi går ud på at have mere viden og samtidig nægte Sovjet at få viden. Når en Gap Generator (dækkegenerator) mønstres, skaber den et dække over et stort område og gemmer dermed de Allieredes base fra den sovjetiske radar. Dækkegeneratoren kræver ret meget energi for at køre.



### Chronosphere (Kronosfære)

Allieret forskning i tidsrejser har udviklet Chronosphere (Kronosfæren), en anordning, der gør det muligt for enheder at bevæge sig øjeblikkeligt på tværs af kortet. Når den bruges, kan kronosfæren flytte fartøjer inden for en angivet radius til et andet punkt på kortet. Ydermere kan fjendtlige fartøjer transporteres med kronosfæren. Fjendtlige skibe kan placeres på land eller fjendtlige køretøjer kan dumpes i vandet, hvilket ødelægger dem øjeblikkeligt.

Ligesom med Weather Control Device (vejrstyringsanordningen), vil alle spillere blive gjort opmærksom på det, når kronosfæren er blevet bygget og dækket over anordningen vil blive fjernet.



### **Weather Control Device (Vejrstyringsanordning)**

Weather Control Device (Vejrstyringsanordningen) giver den Allierede kommandør evnen til at styre naturen. Når først vejrstyringsanordningen er bygget, vil den skabe en kraftig tordenstorm, der kan mønstres overalt på kortet med stor ødelæggelse til følge. Tordenstormen vil udlette bygninger og enheder over et stort område. Når en vejrstyringsanordning er blevet bygget, vil alle spillere få en besked om at den er blevet konstrueret og dækket over den bliver fjernet. Alle spillere vil også modtage en nedtælling, når tordenstormen er ved at være udviklet.

## **Sovjets bygninger**

### **Structures (Bygninger)**



#### **Construction Yard (Konstruktionsgård)**

Hjertet i alle baser er Construction Yard (konstruktionsgården). Denne bygning er ansvarlig for produktionen af alle de andre bygninger på din base, lige fra enkle mure til de teknologisk avancerede Battle Labs (krigslaboratorier). Da denne bygning styrer din evne til at udvide din base og få ny teknologi, vil den kloge kommandør beskytte den for enhver pris og til enhver tid. I mange missioner starter du med en konstruktionsgård, der allerede er stillet op, mens du i andre missioner starter med en MCV og først skal mønstre den før du kan starte med at bygge.



#### **Tesla Reactor (Teslareaktor)**

Den sovjetiske hær er afhængig af Tesla Reactor (Teslareaktoren) til at køre basens operationer. Ligesom Power Plants (kraftværker) er Teslareaktorer meget vigtige, men yderst sårbare. Disse bygninger skal til enhver tid beskyttes. Spies (Spioner) er specielt irriterende.



#### **Ore Refinery (Malmraffinaderi)**

Dine War Miners (Krigsminebiler) skal have et sted, hvor de kan køre den Ore (malm) de samler hen. Det sted er Ore Refinery (malmraffinaderiet), en bygning der er central i dine økonomiske operationer. En fuld minebil vil komme tilbage til raffinaderiet for at læsse dens ladning malm af, før den kan vende tilbage til marken. Denne malm konverteres derefter til credits, som du kan bruge til at købe nye bygninger og enheder. Alle malmraffinaderier leveres med en minebil. Du har brug for en af disse bygninger i hver mission og ofte har du brug for flere. Producer flere minebiler og malmraffinaderier, hvis du vil have flere penge.



#### **Barracks (Kaserner)**

Produktion af alle infanterienheder, fra de primære enheder af Conscript (værnepligtige) til de avancerede Crazy Ivan, foregår i Sovjets Barracks (kaserner). Mange af de mere kraftfulde og effektive bygninger og baseforsvarsværker kræver tilstedeværelsen af kaserner.



#### **War Factory (Militærfabrik)**

Hvis du vil bygge fartøjer (og det vil du) skal du have en War Factory (militærfabrik). Alle landfartøjer produceres i en militærfabrik, dog vil mange kræve at du også har andre bygninger før du kan producere dem.



#### **Naval Shipyard (Skibsværft)**

Dit søværn vil spille en vigtig rolle, både hvad angår beskyttelse af din base og i angrebet af dine fjenders stillinger. Alle dine marineenheder, heriblandt Giant Squid (Kæmpeblæksprutten), bliver produceret på dit Naval Yard (Skibsværft). Denne bygning skal placeres helt ude i vandet. Beskadigede skibe kan vende tilbage til skibsværftet og blive repareret.



#### **Radar Tower (Radartårn)**

Da Sovjet ikke har nogle traditionelle fly, har de ikke brug for nogen landingsbane. Radar Tower (Radartårnet) aktiverer, når det er bygget, den sovjetiske radar skærm.



#### **Service Depot (Servicedepot)**

Under en kamp vil dine enheder blive beskadiget. Når du flytter et beskadiget fartøj ind i et Service Depot (servicedepot) starter reparationsprocessen. Det koster credits at reparere beskadigede fartøjer. Prisen er afhængig af skadens omfang.



#### **Battle Lab (Kamlaboratorium)**

Mange af de mere avancerede sovjetiske enheder og forsvar er afhængige af ny viden om teknologien, som kan udforskes i Battle Lab (kamlaboratoriet). For at producere de sovjetiske specialvåben skal du have et kamlaboratorium på din base. På trods af at bygningen er dyr at bygge og at den bruger meget energi, gør enhederne og bygninger, der bliver tilgængelige med kamlaboratoriet, det til en nødvendig tilføjelse til enhver sovjetisk base.



#### **Nuclear Reactor (Kernereaktor)**

Sovjet har løst problemet med at skulle bruge flere Tesla Reactors (Teslareaktorer) ved at udvikle Nuclear Reactor (kernereaktoren). Denne store bygning kan gøre det ud for mange Teslareaktorer og forsyner den sovjetiske kommandør med nærmest al den energi han overhovedet kan bruge. Ødelæggelsen af en kernereaktor vil skabe en stor kerneeksplosion og forårsager radioaktivt nedfald, der dræber infanteri og let-pansrede køretøjer.



#### **Cloning Vats (Klonekar)**

Et enestående stykke sovjetisk teknologi har du i Cloning Vat (klonekaret), der gør det muligt gratis at duplikere alle de infanterienheder du producerer på dine Barracks (kaserner). Når først du har bygget et klonekar vil alle de enheder du producerer i dine kaserner også producere en identisk enhed i klonekaret. Infanterienheder kan sendes ind i klonekaret og blive destrueret. Dette vil give dig en lille smule credits til gengæld. Ydermere kan alle infanterienheder, der bliver overtaget af Yuri sendes ind i klonekaret. Dette kan du prøve for at få en lille ekstra bonus.



## Armoury (Arsenal)



### Fortress Walls (Fæstningsmure)

Mure er et passivt forsvarssystem, der er designet til at stoppe fjendtligt infanteri og køretøjer. Du kan placere flere stykker af muren samtidig, så den bygges hurtigt.



### Sentry Gun (Vagtkanon)

Den stationære kanon bruges til at forsvare basen imod fjendtligt infanteri. Den er ikke specielt effektiv mod køretøjer.



### Tesla Coil (Teslaspole)

Denne Tesla Coil (Teslaspole) er et kraftigt baseforsvar, der angriber med en kraftig pil af elektricitet mod alle landenheder. Til forskel fra andre baseforsvar kan en Teslaspole blive opladt af Tesla Troopers (Teslasoldater) og vil fortsat være aktive, selv hvis basen udgår for strøm.



### Flak Cannon (Flakkanon)

Sovjets Flak Cannon (Flakkanon) er et simpelt forsvar mod angreb fra luften. Den er ekstremt effektiv mod alle de Allieredes luftbårne enheder, også Rocketeers (Raketafskydere).



### Psychic Sensor (Psykisk sensor)

Sovjets forskning i psykiske fænomener har ført til udviklingen af den Psychic Sensor (psykiske sensor). Når den mønstres, gør anordningen det muligt for dig at se de ordrer, som fjendtlige enheder har fået om at angribe venligtsindede enheder eller bygninger inden for anordningens rækkevidde. Når den er bygget, vil sensoren vise angrebsmålet, når målet er inden for den psykiske sensors rækkevidde.



### Iron Curtain (Jerntæppe)

Iron Curtain (Jerntæppet) er et fascinerende stykke sovjetisk teknologi, der gør det muligt for dig at gøre dine enheder og bygninger usårlige i en kort periode. Når Jerntæppet er klart og markeret, vil det gøre alle enheder i et lille område helt usårlige overfor angreb. Usårlige enheder kan ikke angribes af Terror Drones (Terrordroner), men kan dog stadig blive mentalt overtaget. Jerntæppets styrke vil dræbe alle de infanterienheder det bruges på. På denne måde kan det bruges som et våben mod fjendtligt infanteri. Når Jerntæppet er bygget, vil alle spillere blive informeret herom og dækket over anordningen bliver fjernet for alle spillerne.



### Nuclear Missile Silo (Atommissil silo)

Det ultimative våben i Sovjets arsenal er Nuclear Missile Silo (Atommissil siloen). Når det først er bygget, vil atommissil siloen skabe et stort atommissil, der kan bruges til et altødelæggende angreb på et valgt område. Ydermere vil missilets trykbølger efterlade stråling, der dræber alle infanterienheder i området og beskadiger let-pansrede køretøjer. Når atommissil siloen er bygget vil alle spillerne blive informeret herom og dækket over anordningen vil blive fjernet for alle spillerne.

## WESTWOOD ONLINE

Westwood Studios vil gerne invitere dig til at spille *Command & Conquer Red Alert 2* over Internet via vores gratis matching service, Westwood Online. Du kan spille mod dine venner og endda spille på hold med dem imod computerstyrede modstandere. Der tilbydes mange måder at spille på og de er alle beskrevet i detaljer senere i manualen.

Tryk på INTERNET knappen i Main Menu (hovedmenuen) for at komme ind på Westwood Online. Westwood Online er en matching service sponsoreret af Westwood Studios til *Red Alert 2* spillere.

**Note om multiplayer ydelse:** Det er altid bedst at spille med spillere med hurtige Internet forbindelser og som har et computersystem, der opfylder de anbefalede systemkrav til spil over Internet. Spillets ydelse vil være påvirket af disse faktorer. Hvis du spiller mod spillere med hurtige Internetforbindelser og hurtige maskiner, vil du være sikret en optimal spilleoplevelse.

## Welcome To Red Alert 2 Online (Velkommen til Red Alert 2 Online)

Dette er den første menu du vil se når du kommer ind på Westwood Online. Herfra har du flere forskellige måder hvorpå du kan spille et Internet multiplayer spil (QUICK MATCH (HURTIG KAMP), CUSTOM MATCH (BRUGERDEFINERET KAMP), BUDDY LIST (LISTE OVER VENNER) eller WORLD DOMINATION TOUR eller du kan indstille dine egne Internet præferencer under MY INFORMATION (MIN INFORMATION). På denne skærm vil din Player Profile (spillerprofil) også være.

## Player Profile (Spillerprofil)

**Dette vindue viser din personlige, historiske Red Alert 2 Westwood Online information:**

WINS (SEJRE): Antallet af Red Alert 2 Head-to-Head spil du har vundet.

LOSSES (NEDERLAG): Antallet af Red Alert 2 Head-to-Head spil du har tabt.

DISCONNECTS (AFBRYDELSER): Det antal gange du er blevet koblet fra Westwood Online på grund af Internet problemer.

RANK (RANG): Din rangering blandt Westwood Online Head-to-Head spillere verden over.

POINTS (POINT): Det antal point du har fået ved at vinde Head-to-Head spil.

## Oprettelse af en ny Westwood Online konto

Hvis du ikke oprettede en Westwood Online konto da du installerede spillet, kan du gøre dette ved at:

1. Klikke på QUICK MATCH (HURTIG KAMP), CUSTOM MATCH (BRUGERDEFINERET KAMP), BUDDY LIST (LISTE MED VENNER) eller WORLD DOMINATION TOUR knapperne.
2. Tryk på knappen NEW ACCOUNT (NY KONTO).
3. Følg vejledningen på skærmen—du vil blive bedt om din fødselsdato og din e-mail adresse. Denne information skal du blot taste ind.
4. Tryk på CONTINUE (FORTSÆT) for at oprette din konto.

Læs venligst vores Privacy Policy (politik om beskyttelse af privatlivets fred), hvis du har nogle spørgsmål. Hvis programmet har problemer med at etablere en forbindelse til Westwood Online, vil en besked komme frem, med angivelse af det problem det er stødt på.

## Log ind med en allerede eksisterende Westwood Online konto

Når du er kommet ind på Welcome to Westwood Online (Velkommen til Westwood Online) skærmen, så klik på QUICK MATCH (HURTIG KAMP), CUSTOM MATCH (BRUGERDEFINERET KAMP), BUDDY LIST (LISTE MED VENNER) eller WORLD DOMINATION TOUR knappen. Du vil blive bedt om at indtaste dit brugernavn og kodeord. Når du har gjort det, så klik på LOGIN knappen for at fortsætte. Du vil blive anmodet om automatisk at logge ind med denne konto i fremtiden. Vi anbefaler dig at vælge denne mulighed for at gøre login processen lettere i fremtiden. Du kan også foretage denne login proces automatisk ved at afkrydse boksen AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT (AUTOMATISK LOGIN MED DENNE KONTO) i afsnittet My Information (Min information). Hvis programmet har problemer med at etablere en forbindelse til Westwood Online, vil en besked komme frem, med angivelse af det problem det er stødt på.

## Quick Match (Hurtig kamp)

Klik på denne knap for hurtigt at hoppe ind i et en-mod-en spil mod en anden spiller med en god Internet forbindelse og et niveau, der passer til dit. Kortmulighederne bliver automatisk valgt for dig. Dette er en meget let og hurtig måde at hoppe ind i et on-line spil uden al besværet med at finde et spil og sætte det op.

## Custom Match (Brugerdefineret kamp)

Denne knap giver dig mulighed for at søge efter og opsætte dit eget, brugerdefinerede spil på Westwood Online. Du vil blive præsenteret for følgende information:

### Available Games (Tilgængelige spil)

Dette vindue viser de spil, der for nærværende bliver formet gennem Westwood Online i den nuværende lobby (Allied Barracks (Allieredes kaserne), Soviet Barracks (Sovjets kaserne) osv). Hvis du ønsker at deltage i et spil, der i øjeblikket bliver formet, skal du blot dobbeltklikke på spillet i vinduet med Available Games (tilgængelige spil). Alternativt kan du vælge spillet i vinduet med Available Games (tilgængelige spil) (ved at venstreklikke på det) og derefter trykke på JOIN (DELTA) knappen i højre side af skærmen.

### Players (Spillere)

Dette vindue viser de spillere, der i øjeblikket venter på at spille et spil i lobbyen (Allied Barracks (Allieredes kaserne), Soviet Barracks (Sovjets kaserne), osv).

### Læsning af chat beskeder

Under vinduerne Available Games (tilgængelige spil) og Players (spillere) vil du kunne se et åbent område, chat vinduet. Tekst der skrives her af dig og andre spillere, vil komme frem i chat vinduet. Der er også en kort oversigt over de beskeder, der tidligere er sendt.

### Indtastning af chat beskeder

#### Sådan sender du en besked til andre spillere:

1. Klik i input feltet lige under chat vinduet.
2. Indtast din besked.
3. Tryk **Enter**.

Hvis du vil have opmærksomhed omkring din besked, kan du klikke på **ACT** (action) ikonet i højre side. Så vil beskeden blive skrevet i en anden farve for at understrege dens vigtighed. Hvis du vil sende en besked direkte til en bestemt person eller liste med personer (og ikke til hele lobbyen) kan du klikke på op til flere navne i vinduet Players (spillere). Du afmarkerer alle brugerne i listen ved at højreklikke indeni Players (spillere) vinduet.

### **Oprettelse & deltagelse i Westwood Online spil**

#### **Brug følgende knapper til at oprette og deltage i online games:**

**CREATE GAME (OPRET SPIL):** Du opretter et nyt spil ved at trykke på denne knap. Du vil blive bedt om at angive antallet af spillere, et kodeord for at være med i spillet (lad denne være tom, hvis du vil oprette et åbent spil, hvor alle kan være med), om du ønsker at spille med i en Westwood Online sponsoreret turnering (du vil så blive rangeret efter resultatet af spillet) eller spil i en BattleClan Tournament (BattleClan turnering). Bemærk at BATTLE CLAN knappen kun vil være tilgængelig, hvis du er medlem af en clan.

**JOIN GAME (DELTA I SPIL):** Hvis du vil deltage i et spil, der er ved at blive formet, skal du dobbeltklikke på spillet i området Available Games (tilgængelige spil). Alternativt kan du vælge spillet i vinduet Available Games (tilgængelige spil) og trykke på JOIN (DELTA I SPIL).

**BUDDY LIST (LISTE MED VENNER):** Tryk på denne knap, hvis du vil se hvem af dine venner, der er klar til et spil. Du kan starte spil her, bippe dine venner (sende en besked, hvor du spørger om de vil spille), tilføje eller slette venner og se deres aktuelle Red Alert 2 profil.

**CLAN/LADDER (CLAN/STIGE):** Hvis du har lyst til at oprette en Clan eller vil se de nuværende Westwood Online ranglister opdelt i en lang række kategorier, skal du trykke på denne knap. En Clan er en gruppe mennesker, der bliver rangeret sammen som en enhed. Denne rangering kan ses på Ladder (stige) skærmen.

**OPTIONS (INDSTILLINGER):** Red Alert 2 har et par ekstra muligheder, hvor du kan skræddersy din spiloplevelse. Disse muligheder inkluderer filtrering af grimt sprog, om andre brugere skal kunne bippe dig osv.

**Bemærk:** Hvis du vil vide mere om de forskellige kort og de forskellige spilmuligheder i Red Alert 2, så læs venligst den generelle manual til spillet.

## **Buddy List (Liste med venner)**

Red Alert 2 gør det for dig at finde og spille med dine venner. Tryk blot på knappen BUDDY LIST (LISTE MED VENNER) for at se hvem af dine venner, der er klar til at spille eller allerede er on-line. Du kan starte spil herfra, bippe dine venner (sende en besked, hvor du spørger om de vil spille), tilføje eller slette

venner og se deres aktuelle Red Alert 2 profil. Dette er den bedste måde til at være sikker på at spille med eller mod personer, som du allerede kender.

## **World Domination Tour**

World Domination Tour (WDT) tilbyder Red Alert 2 spillere en krigsskueplads, hvor hver sejr og nederlag afgør den overordnede sejr. WDT sætter Sovjet (Sovjet) og Allied (Allierede) styrker op mod hinanden i et multiplayer kamporgie om verdensherredømmet. Spillerne vil kæmpe i forskellige stridsområder med prædefinerede kortvilkår for hvert territorium. I sidste ende er det afgørelserne i de kampe der bliver kæmpet, der afgør hvilken side, der har magten over territoriet. Fronterne mellem de to sider rykkes frem eller tilbage afhængigt af hvem der har magten i hvert territorium. Som frontlinierne bevæger sig vil nye territorier blive anfægtet. Med tiden vil den ene side til sidst vinde herredømmet og retten til at prale. Resultater vil jævnligt blive offentliggjort.

Når et kort er blevet besejret vil der ikke være et andet kort at spille på. WDT har tre separate krigsskuepladser: Nordamerika, Europa og Sydøstasien.

Når du har navigeret dig vej gennem indstillingerne i menuen bringes du ind i skærmen med det nuværende kampkort. På dette kort kan du se Sovjets territorier, de Allieredes territorier og de anfægtede territorier. Du kan vælge at kæmpe i et af de anfægtede territorier. Hvert territorium er blevet sat op til at tilbyde en forskelligartet række af multiplayer spil. Når du bevæger markøren hen over et anfægtet territorium, vil en liste med de kampvilkår der er for kortet blive vist. For eksempel skal du måske starte med færre penge. Nogle af de anfægtede områder er sværere at tage end andre, så se på denne information før du hopper ind i et spil. Når du bevæger markøren hen over et Sovjet eller et Allieret territorium, vil du kunne se statistisk information om territoriet; befolkning, BNP eller trusselsniveau, så du kan se hvordan resten af verden overlever.

### **My Information (Min information)**

Tryk på denne knap for at se dit brugernavn, foretrukne server (typisk er serverne organiseret geografisk, så du for eksempel vil se en server i Asien og en i USA. Du kan bevæge dig frit rundt på de tilgængelige servere, men husk at du formentlig vil have en bedre forbindelse til spillere på din lokale server), landet og farven du foretrækker at spille og din aktuelle Westwood Online rangering. Du kan også sætte kryds ved AUTO LOGIN knappen, hvis du ikke ønsker at skrive dit kodeord hver gang du logger på Westwood Online.

**BUDDY LIST (LISTE MED VENNER):** Arranger din liste med venner.

**CLAN/LADDER (CLAN/STIGE):** Se din Clan eller Ladder (stige) rangering.

**NEW ACCOUNT (NY KONTO):** Opret en ny Westwood Online konto.

**MANAGE ACCOUNT (KONTOSTYRING):** Bring dig til en webside, hvor du kan indstille din Westwood Online brugerkonto.

## CHAT I SPILLET

*Command & Conquer: Red Alert 2* giver spillerne mulighed for let at kunne kommunikere under et spil.

### Indtastning af chat beskeder

#### Sådan sendes en besked til alle andre lyttere:

1. Tryk Enter og indtast derefter din besked i dialogboksen.
2. Tryk herefter Enter for at sende beskeden til lytterne

#### Sådan sendes en besked til alle allierede:

1. Tryk Backspace og indtast derefter din besked.
2. Tryk herefter Enter for at sende beskeden til dine allierede.

#### Sådan sendes en besked til alle spillere:

1. Tryk ' \ ' og indtast derefter din besked.
2. Tryk herefter Enter for at sende beskeden til alle spillere.

#### Brug Diplomacy menuen (diplomati) til at definere allierede og chat partnere:

1. Klik på DIPLOMACY (DIPLOMATI) knappen på bjælken i siden. Diplomati menuen kommer frem.
2. Klik herefter på den spillers navn, som du vil sende en besked.
3. Når du kommer tilbage til spilskærmen skal du trykke på Enter for at sende beskeden til de spillere, som du har valgt skal kunne lytte til den.

**Bemærk:** Denne metode til at sende beskeder på vil give dig en ulempe i et øjeblik, da du ikke længere er i spillet mens du vælger de enkelte brugere.

#### Beacon (Signal) knap (B)

I multiplayer spil kan du placere signaler på slagmarken med PLACE BEACON (PLACÉR SIGNAL) knappen i den avancerede kommandobjælke. . Klik på denne knap og derefter på kortet for at placere signalet. Signalet kan ses af alle de spillere der for nærværende er din allierede. Når du venstreklækker på signalet og trykker **Enter** kan du skrive en besked til dine allierede. Når du igen trykker **Enter** skrives teksten på signalet. Du fjerner beskeden ved at højreklikke på signalet. Alle kan fjerne signalet fra sin egen skærm ved at klikke på den og trykke på **DELETE** tasten.

#### Alliancer med spillere

For at alliere dig med en anden spiller, skal du blot venstreklække på en fjendtlig enhed og trykke A. Hvis fjenden accepterer dit forslag, vil han venstreklække på din enhed og trykke A. De to fjender er nu allierede og kan kæmpe sammen på et

hold mod andre fjender. Du kan også åbne Diplomacy (diplomati) menuen ved at trykke på DIPLOMACY (DIPLOMATI) knappen i øverste højre hjørne af skærmen. Venstreklæk på Ally (Allieret) afkrydsningsfeltet for at alliere dig med fjenden. Hvis du allierer dig med en anden spiller, men han ikke ønsker at være allieret med dig, vil spillet stadig betragte jer som værende fjender. Når I er allierede kan I ikke sætte mål på hinanden og I vil kunne se det samme under dækket.

#### Spydigheder

Under et spil kan du få lyst til at sende prædefinerede beskeder eller "spydigheder" til dine fjender. Tryk på **F5-F12** for at sende spydigheder til dine fjender.

## Fejlfinding ved Internet problemer

For at spille et Internet spil skal du have en Internet forbindelse (gennem en modem forbindelse eller anden direkte Internet forbindelse).

### Generelle problemer

Hvis du har en modemforbindelse til Internet, er det bedst hvis du ringer op før du starter spillet. Windows har en dial-on-demand indstilling, men vi har fundet ud at denne metode ikke er ligeså pålidelig som hvis du ringer op i forvejen.

### Internet spil taber forbindelsen

Hvis du opdager at din forbindelse har det med at time-oute efter du har spillet eller chattet i lobbyerne i et stykke tid, skal du undersøge at din forbindelse ikke er sat til at time-oute efter en periode uden aktivitet. Windows har en tendens til at regne tastaturet for mere væsentligt end aktiv netværkstrafik. Stedet for denne indstilling varierer mellem Windows 95/98/NT/2000/Millennium og kan også være afhængig af hvilken web browser du har installeret, men generelt kan den findes enten i egenskaberne for opkald via modem eller i Internet Options (Internet indstillinger) i kontrolpanelet.

### Om Internetydelse

Spilleren med den langsomme computer eller langsomme Internet forbindelse bestemmer hastigheden på spillet for alle de andre spillere i et givet Internet spil. Det er altid bedst, hvis Host (værten) (den person, der starter spillet) har den hurtigste computer og den bedste Internet forbindelse. Hvis for eksempel en spiller har et kabelmodem eller en DSL forbindelse og en hurtig PC, vil den spiller være et godt valg som vært.

# CREDITS

Red Alert 2 er baseret på den originale Command & Conquer, skabt af Brett W. Sperry og Joseph Bostic.

## Produktion

**Ledende Producer:** Mark Skaggs  
**Producer:** Harvard Bonin  
**Associeret Producer:** Julio Valladares

## Design

**Designledelse:** Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry  
**Designere:** Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana  
**Supplerende Design:** Mike Lightner  
**Manus:** Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

## Spilkunstnere

**Ledende kunstner:** Chris Ashton  
**Kunstnere:** Chris Adams, T.J. Frame, Michael Jones, Sean KeeganIado, MagalKhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo  
**Konceptkunst:** T.J. Frame, Dan Lyons  
**Supplerende Kunst:** Thomas Baxa, Phil Robb  
**Konsulent:** Rick Glenn

## Programmering

**Teknisk Instruktør:** Henry Yu  
**Supplerende Teknisk Instruktion:** Steve Wetherill  
**Programmerer:** Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long  
**Installation:** Maria del Mar, McCready Legg

## Netværksprogrammering

**Ledende Netværksprogrammerer:** Jeffrey Brown, Steve Tall  
**Netværksprogrammerer:** Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

## Filmkunst

**CG Instruktør:** John Hight  
**CG Kunstnerisk Ledelse:** Cris Moras  
**CG Ledende Kunstner:** Eric Gooch  
**CG Kunstnere:** Chuck Carter, Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro,

Richard Semple  
**Supplerende CG:** Shant Jordan, Patrick Perez  
**CG Konceptkunstnere:** T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa  
**Videokomprimering:** Tim Fritz  
**Produktionskoordinator:** Julie Brugman  
**Lyd Instruktør:** Paul S. Mudra  
**Cinematisk Lyd:** Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra  
**Supplerende Lyd** af Poet Jester

## Lyd i Spillet

**Ledende Lyddesigner:** Mical Pedriana  
**Lyddesigner:** David Fries  
**Original Lyd:** Frank Klepacki

## Videoproduktionsholdet

**Producer:** Donny Miele  
**Instruktør:** Joseph D. Kucan  
**Drejebog:** Jason Henderson, Donny Miele  
**Redaktør:** Curt Weintraub  
**Ledende Kunstner for Visuelle Effekter:** Kevin Bequet  
**Lydinstruktør:** Paul S. Mudra  
**Produktion af Lyd:** Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra  
**Rolle Instruktør:** Marilee Lear, CSA  
**Instruktør af Fotografi:** Kurt Rauf  
**1. Assisterende Instruktør:** Eddie Ficket  
**2. Assisterende Instruktør:** Frank Carrillo  
**Produktionskoordinator:** Kim Houser  
**Produktionsassistenter:** Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis  
**Kunstnerisk Instruktion:** Karen Stephens  
**Propmaster:** Cliff Bernay  
**Sæt Påklæder:** Greg Wolfe  
**Konstruktionskoordinator:** Bobby Z  
**Tømrer:** Jeffrey Morgan  
**Supplerende Sæt Konstruktion:** The Effects Network  
**Makeup & Effekter:** Ron Wild  
**Hår:** Alison Bonanno  
**Make Up Assistent:** China-Li Nystrom  
**Garderobe:** Tracy Bohl  
**Garderobe Assistent:** Sandy Wyndom  
**Sjakkbajs:** Jerremy Settles  
**Primær Scenearbejder:** Gary Sauer  
**Scenearbejder:** Angel Gonzolez  
**Boom Operatør:** Richard Rasmussen  
**Visuelle Effekter Sætter:** Chuck Carter  
**Ultimativ Operatør:** Bob Kurtz  
**Teleprompter Operatør:** Cheryl Yiatras  
**Chauffør:** Patience Bequet

**Konceptkunstner:** Chuck Wojtkiewicz  
**Manuskript Kunstner:** Jeff Parker  
**Opplæser:** Finley Bolton  
**Catering:** ADL Services

## Westwood Studios Lokalisering

**Leder af Lokalisering:** Thilo Huebner

## Westwood Studios Kvalitetstest (QA)

Kvalitetstest Ledet af Glenn Sperry and Mike Meischeid  
QA Analytikere: Doug Wilson, Dave Shuman  
QA Supervisor: Lloyd Bell  
RA2 Ledelse: D'Andre Campbell  
RA2 Solo Ledelse: Chris Blevens  
RA2 Skirmish Ledelse: Shane Dietrich, Mike Smith  
RA Multiplayer Ledelse: Steve Shockey  
QA Testere: Clint Autrey, Greg Baldwin, Jason Campbell, Michael H. Celmer, Michael Chatterton, Dan Etter, David Fleischmann, Chad Fletcher, Steve Laity, Ray Laubach, DeMarlo Lewis, Levi Luke, Bryan Pihlbald, Richard Rasmussen, Michael Ruppert, Benjamin Galley  
QA Administrator: Rhoda Y. Anderson  
QA Teknikere: Troy Leonard, Beau Hopkins  
CS Repræsentanter: Mary Beal, Tim Hempel

## Marketing

**Vice President of Marketing:** Laura Miele  
**Marketing Produktchef:** Matt Orlich  
**Public Relations Direktør:** Aaron Cohen  
**Public Relations Koordinator:** Chris Rubyror  
**Leder af Grafisk Services:** Victoria Hart  
**Online Leder:** Ted Morris  
**Online Grafiker:** Jordan Robins  
**Grafisk Designer:** David Lamoreaux  
**Marketing Assistent:** Wanda Flathers

## Support

**Operations Chef:** Shawn Ellis  
**MIS Chef:** Wayne Hall  
**MIS Teknikere:** Glenn Burtis, Mick Love  
**Human Resources/Kontor Chef:** Christine Lundgren  
**Administrativ Assistance:** Tanya Pereira  
**Juridisk Assistance:** Jennifer Hoge

## En Speciel Tak til

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Riccitiello; Nancy Smith; Rade Stojavljevic, Gehry & Gaudi for strålende visuel inspiration; Edward Gutierrez og the Eldorado High School ROTC; Hahn's World of Surplus; Buzzy's Recording - Los Angeles.

**Tilegnet med glæde til vores elskede familier og kære venner, der har ventet tålmodigt på os mens natten sænkede sig over os... Vi kunne ikke have gjort det uden jer:**

Jennifer og Reagan Baldwin; Red, Fran, og Justin Bauer; Melissa, Ernest og Evelyn Beaumont; Becca de Boo; Gloria, Harvard, Paco og Ike Bonin; Jennifer, Walter & Sue Browder; Robin, Joshua and Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda, og Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia, Pineapple, og Cassiopia; Michael, Adam Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuichi ; Gary, Martha & Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken, & Juba; Sharmini Green; Julie, Christopher, og William Hight; Noa, Tal and Ron Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan og Stephanie Chagollan.; Kosal and Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack, Ben og Laura Skaggs; John Thornburgh; Maribel Martinez, Jose Manuel, Iñaki & Oscar Valladares ; Chris og Jessica Yu; Mt Dew (liquid schwartz).

## Skuespillere Live Action

**President Dugan:** Ray Wise  
**Yuri:** Udo Kier  
**General Thorn:** Barry Corbin  
**Agent Tanya:** Kari Wuhrer  
**Premier Romanov:** Nicholas Worth  
**Løjtnant Eva:** Athena Massey  
**Løjtnant Zofia:** Aleksandra Kaniak  
**General Vladimir:** Adam Greggor  
**Dr. Einstein:** Larry Gelman  
**Sovjetisk Officer:** Oleg Stephan  
**Premierminister:** Kerry Michaels  
**General Lyon:** Frank Bruynbroek  
**Tysk Kansler:** Stuart Nesbit  
**Sovjetisk Nyhedsoplæser:** Gabriella Bern  
**Koreansk Kommandør:** Richard Narita  
**Tesla Soldat:** Igor Jijenko  
**Basekommandør:** Gary Marshal  
**Vagt Officer 1:** Rick Cramer  
**Vagt Officer 2:** Nate Bynum  
**Kvindelig Officer:** Heather Nickens  
**Allieret GI 1:** Sharif Perry  
**Allieret GI 2:** Micheal Rouleau  
**Allieret GI 3:** Jeremy Olson

**Allieret Soldat 1:** Randy Stafford  
**Allieret Soldat 2:** Shane Dietrich  
**Allieret Vagt 1:** Justin Bloom  
**Allieret Vagt 2:** Beau Hopkins  
**Allieret General:** Robert Eustice  
**Allieret Oberst:** Robert Christensen  
**Efterretningsmand 1:** Spike Measer  
**Efterretningsmand 2:** Robert Garretson  
**Sovjetisk Soldat 1:** Alexander Moiseev  
**Sovjetisk Soldat 2:** Igor Jijikine  
**Sovjetisk Værnepligtig 1:** Andrei Skorobogatov  
**Sovjetisk Værnepligtig 2:** Marlo Lewis  
**White House Aide:** Ann-Marie Lazaroff  
**Bikini Babe 1:** Stephanie Harrold  
**Bikini Babe 2:** Tamara Kozen  
**Chaplain:** Donald La Mothe  
**Servitrice:** Natasha

## Stemmer i Spillet

**Yuri, PsyCorps:** Udo Kier  
**Amerikanske spydigheder:** Barry Corbin  
**Agent Tanya:** Kari Wuhrer  
**Løjtnant Eva:** Athena Massey  
**Løjtnant Zofia:** Aleksandra Kaniak  
**Sovjetiske spydigheder:** Adam Greggor  
**Tyske spydigheder:** Stuart Nesbit  
**Night Hawk, Sovjet fartøj:** Grant Albrecht  
**Spion, Snigskytte, Allieret Infanteri:** Michael Bell  
**Installation, Allieret båd, Indtrænger:** Gregg Berger  
**Texaner:** Glenn Burtis  
**Allieret Borger, Sovjet Borger:** Julie Brugman  
**Raketafskyder, Kronolegionær, Propagandatruck:** David Fries  
**BBC Nyhedsoplæser, American Nyhedsoplæser:** Sam McMurray  
**SEAL, Sovjetisk Borger, Allieret køretøj:** Stefan Marks  
**Libyske Spydigheder, Irakiske spydigheder, Udslettelse:** Adoni Maropis  
**Sovjetisk Infanteri, Sovjetisk Ingeniør:** Andy Milder  
**Svideren, Sovjetisk Båd:** Phil Proctor  
**Cubanske Spydigheder, Terrorist, Black Eagle, Fransk Nyhedsoplæser:** Gustavo Rex  
**Britiske Spydigheder Kirov, Crazy Ivan:** Neil Ross  
**Øvelsessergent, Flaksoldat, World Wide Domination Fortæller:** Douglas Rye  
**Intercom Stemme, Computer Stemme, Kvindelig Nyhedsoplæser:** Heidi Shannon  
**Amerikansk Borger, Amerikansk Ingeniør:** Phil Tanzini  
**Teslasoldat:** John Vernon  
**Koreanske Spydigheder:** Henry Yu

## Verdensomspændende

### Lokalisering

#### Korea

**Lokaliseringschef:** Taewon Yun  
**Lokaliseringsingeniør:** Changuk Park  
**Oversættelser:** Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park  
**Studieoptagelser og -redigering:** Junco MultiMedia  
**Optagelsestekniker:** Yejun Hwang  
**Marketingchef:** Jungwon Hahn  
**Produktchef:** Junghyeon Kwon

#### Kina

**Projekt Lokaliseringschef:** Christine Kong  
**Lokaliseringschef:** Jerry Lee  
**Oversættelser:** Richard Chen  
**Sprogtest:** Jerry Lee  
**Marketingchef:** Tom Chen  
**Produktchef:** Betty Chang  
**Boks og Manual Design:** Bingo Cheng  
**Speciel Tak Til:** Westwood Localisation Teams, TL Goh, Irene Chua

### Frankrig

**Produkt Lokaliseringschef:** Nathalie Fernandez  
**Oversættere:** Francis Grimbart, Stéphane Radoux  
**Oversættelseskoordinator:** Nathalie Duret  
**Skuespillere:** Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Héléne Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau  
**Testere:** Emmanuel Delvea  
**Test Koordinator:** Lionel Berrodier

### Tyskland

**Lokaliseringschef:** Michaela Bartelt  
**Oversætter:** Claudia Stevens  
**Stemmeroller Chef:** Dirk Vajtilo  
**Stemmeroller:** Manuel Bertrams  
**Marketingchef:** Benedikt Schüler  
**Produktchef:** Pete Larsen  
**Stemmer:** Udo Kier, Till Demtöder, Klaus Dittmann, Dagmar Dreke, Eva Freeselsabella Grothe, Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena Herkewitzris Immenkamp, Michaela Kreißler, Holger Mahlich, Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik Möller, Uli Plessmann, Michael Quiatkowski, Wolf Rahjten, Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Schäffler, Achim Schülke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann

# TEKNISK SUPPORT

## RYD OP I DIT SYSTEM FØR DU KØRER SPILLET

Det er vigtigt, at din harddisk fungerer korrekt før du installerer nye programmer. Det anbefales, at du regelmæssigt 'gør rent' ved at køre ScanDisk og Diskdefragmentering.

- ScanDisk undersøger din harddisk for at finde tabte data.
- Diskdefragmentering sørger for at dine data er korrekt sorteret. Efterprøves dette ikke, kan resultatet blive at nogle af dine data bliver ødelagt.

1. Kør først ScanDisk.
2. Du starter ScanDisk ved at venstreklikke på **START** knappen i proceslinjen. Menuen Start åbnes.
3. I menuen Start skal du vælge **Kør**.
4. I dialogboksen Kør skriver du herefter **scandisk** og klikker **OK**.
5. Når programmet går i gang, skal du sørge for at **FULDSTÆNDIG** er valgt under testtype. Denne proces tager et stykke tid, når 'fuldstændig' er valgt, men resultatet er værd at vente på. Sørg for at firkanten ud for **AUTOMATISK UDBEDRING AF FEJL** er afkrydset. Vælg det drev du ønsker at installere spillet på (f.eks. C:).
6. Når alt er korrekt indstillet, skal du klikke på **START**, hvorefter programmet vil skanne drevet og rette eventuelle fejl.
7. Kør herefter Diskdefragmentering. Du starter Diskdefragmentering ved at venstreklikke på **START** knappen i proceslinjen. Menuen Start åbnes.
8. I menuen Start skal du vælge **KØR**. I dialogboksen skriver du herefter **DEFRAG** og klikker **OK**. Ligesom med ScanDisk, skal du vælge det drev du ønsker at installere spillet på hvorefter du skal klikke på **OK**. Hvis du ønsker yderligere information om hvordan dit system bliver bedre, kan du læse afsnittet 'Hvad gør jeg før spillet installeres' i onlinehjælpen på Cd'en.

## Hvad er DirectX 7™ og hvorfor har jeg brug for det for at køre spillet?

Læs hele dette afsnit før du spiller *Command & Conquer™: Red Alert 2™* eller installerer DirectX 7.0a driverne.

DirectX er et programmiljø, der giver Windows®95/Windows®98 baserede applikationer direkte adgang til din hardware, og dermed opnår den højeste mulige ydelse. Samtidig gør det installationen og konfigurationen af din hardware mindre kompliceret. Det er dette, der gør DirectX API velegnet til Windows®95/Windows®98 spil.

*Command & Conquer™: Red Alert 2™* anvender DirectX 7.0a (den seneste version af DirectX 7.0a ved spillets udgivelse) og installationsfilerne følger med produktet.

DirectX komponenter, DirectDraw™, DirectSound™ og Direct 3d kan forudsætte at du opdaterer driverne til dit skærmkort og lyd kort for ordentlig udnyttelse af disse komponenter. Bruger dit skærm- eller lyd kort drivere der ikke understøtter DirectX vil det betyde visuelle og lyd mæssige problemer i DirectX applikationer.

Under installationen af DirectX vil driverne til dine skærm- og lyd kort om nødvendigt blive opdateret. DirectX 7.0a filerne, der kommer sammen med *Command & Conquer™: Red Alert 2™*, har drivere til de fleste skærm- og lyd kort fra de væsentligste producenter af disse enheder. Til nyere og eventuelt mindre kendte mærker af disse enheder, kan det være nødvendigt at du kontakter producenten af enheden for at få fat i drivere, der understøtter DirectX.

**Bemærk:** Hvis du benytter en driver til et skærm- eller lyd kort fra en producent der understøtter DirectX 7.0a, men endnu ikke er certificeret af Microsoft under installationen af DirectX 7, vil du blive forsløjet at erstatte denne driver med en certificeret driver. For skærm kort anbefaler vi ikke at erstatte din producents driver til skærm kortet i denne situation. Nogle producenter behøver denne specielle driver for at deres værktøjsprogrammer skal virke. Erstatte du producentens driver med Microsofts driver kan du gøre disse værktøjsprogrammer ubrugelige.

Efter installationen af DirectX 7.0a checker du dine skærm- og lyd kort drivere har DirectX understøttelse:

Med *Command & Conquer™: Red Alert 2™* cd'en i CD-ROM drevet, klikker du på Start knappen i din Windows® proceslinje. Klik herefter Kør...

I dialogboksen Kør skriver du nu dxdiag og klikker herefter OK. (Indsæt det korrekte bogstav på dit CD-ROM drev, hvis det er andet end "d:").

Kig på dine skærm- og lyd kort drivere ved at klikke på deres respektive faneblade. Driversektionen viser drivernes versionsnummer og om din driver er certificeret af Microsoft som understøttende DirectX 7.0a eller ej.

Hvis der i certificeringsfeltet skrives "No" i denne sektion, bør du kontakte din producent for at få opdaterede drivere der understøtter DirectX 7.0a .

Hvis der i certificeringsfeltet skrives "Yes" i denne sektion, understøtter dit skærm- eller lyd kort DirectX 7.0a og skulle virke i DirectX 7.0a applikationer.

## Teknisk støtte

Hvis du stadig har problemer med at få denne software til at fungere, selvom du grundigt har gennemgået ALLE procedurer, bedes du følge nedenstående afsnit.

Vigtigt: Læs dette afsnit grundigt før du ringer til os

Nutidens pc'er kører med utallige forskellige hardware- og softwarekombinationer.

Du SKAL have indhentet de følgende informationer enten fra pc producenten eller fra den medfølgende dokumentation FØR du ringer til vores tekniske hotline:

(N.B. De følgende informationer kan du få direkte fra pc producenten)

1. Fejlmeddelelsen, der kom, da problemet opstod (hvis der kom en).

2. En liste med din maskines specifikationer, herunder:

Processorens hastighed og mærke

Mængden af RAM

CD-ROM drevets hastighed og mærke

Lyd kortets mærke

Skærm kortets mærke

Netværks kort (hvis du har et)

Harddiskens størrelse og mængden af ledig plads

DirectX™ driver versioner (se information vedrørende installation af DirectX)

Joystick og Game kort (hvis du har et)

3D accelerator kort (hvis du har et)

## Sådan finder du den nødvendige information

### Windows® 95/Windows® 98 brugere

1. Højreklik på **Denne Computer**.
2. Venstreklik på **Egenskaber**.
3. Fanen med generel information beskriver hvor meget RAM du har og hvilken processor du har, f.eks. Intel/Cyrix.

**Bemærk venligst at:** Windows®95/Windows®98 ikke altid registrerer Cyrix chippen korrekt og derfor kan beskrive den som værende en 486er.

4. Klik nu på Enhedshåndtering.
5. Klik på '+' (plustegnet) ud for de relevante enheder, f.eks.

- CD-ROM
- Skærmkort
- Lyd-, video- og spilcontrollere.
- Netværkskort

Du vil her kunne se hvilke producenter der har lavet de forskellige enheder.

1. Du kan se processorens hastighed, hvis du genstarter din pc og holder øje med øverste højre hjørne af skærmen. Du vil her se en CPU 'clock frekvens', f.eks. 166 MHz. Det er denne processorhastighed du skal bruge.
2. Dobbeltklik på "Denne Computer" og klik på knappen med firkant symbolet for at maksimere vinduet.
3. Venstreklik på din harddisk (C:\) og du vil her kunne se, hvor meget ledig plads du har samt den samlede kapacitet der er tilgængelig på dit system. Luk nu alle vinduer.

Når du har disse oplysninger kan du konfigurere din maskine korrekt. Har du fundet disse oplysninger og stadig har problemer, har Electronic Arts en afdeling for kundeservice, der står klar til at hjælpe dig med de problemer du måtte have med spillet.

Før du ringer til vores afdeling for kundeservice, beder vi dig gennemgå hjælpefilen, der er leveret sammen med softwaren og som er tilgængelig via Windows®95/Windows®98 proceslinien. Her kan du måske hurtigt finde et løsnings på det problem du har, da denne fil indeholder løsninger og svar på de mest almindelige problemer.

Samtidig har vi en kundeservice, som du kan ringe til mandag og torsdag fra 13.00 til 17.00 på telefon 80 880 789. Du kan også skrive til os på følgende adresse, hvor du så skal vedlægge ovenstående oplysninger.

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

**Du kan også få fat på os On-Line**

**<http://www.electronicarts.dk/support/>**

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





## Meddelelse

ELECTRONIC ARTS FORBEHOLDER SIG RETTEN TIL, TIL HVER EN TID OG UDEN FORUDGÅENDE VARSEL, AT FORBEDRE PRODUKTET, SOM ER BESKREVET I DENNE MANUAL. DENNE MANUAL OG SOFTWAREN, SOM ER BESKREVET I DEN, ER UNDERLAGT COPYRIGHT. ALLE RETTIGHEDER ER FORBEHOLDT. INGEN DELE AF DENNE MANUAL ELLER DEN BESKREVNE SOFTWARE MÅ KOPIERES, REPRODUCERES, OVERSÆTTES, ELLER REDUCERES TIL NOGET ELEKTRONISK MEDIUM ELLER TIL MASKINAFLÆSELIG FORM UDEN FORUDGÅENDE SKRIFTLIG TILLADELSE FRA ELECTRONIC ARTS LIMITED, 2000 HILLSWOOD DRIVE, CHERTSEY, SURREY, KT16 0EU, ENGLAND

ELECTRONIC ARTS YDER INGEN GARANTI I FORBINDELSE MED DENNE MANUAL, HVERKEN MED HENSYN TIL DENS INDHOLD, BRUGBARHED ELLER KVALITET. DENNE MANUAL LEVERES SOM DEN ER. ELECTRONIC ARTS YDER EN VIS BEGRÆNSET GARANTI FOR SOFTWAREN OG DENNES MEDIUM. ELECTRONIC ARTS ER IKKE ANSVARLIG FOR SKADER OPSTÅET I FORBINDELSE MED BRUG AF DENNE SOFTWARE. DISSE FORHOLD TILSIDESÆTTER IKKE KØBELOVENS BESTEMMELSER PÅ OMRÅDET.

## Begrænset garanti

Electronic Arts garanterer den oprindelige køber, at mediet, som denne software er indspillet på, er uden materielle eller håndværksmæssige defekter i de første 12 måneder efter købet. Hvis der opstår defekter indenfor denne periode, vil produktet blive byttet, såfremt det returneres til Electronic Arts på nedenstående adresse sammen med en dateret kvittering for købet, en beskrivelse af fejlen(e), det defekte medium, samt din adresse. Garantien omfatter hverken selve softwaren, der leveres som den er, eller medier, som ikke er blevet brugt korrekt. Denne garanti har ikke indflydelse på købelovens bestemmelser, der har forrang herfor.

### Ombytning efter garantiudløb.

Hvis titlen er på lager, vil Electronic Arts bytte brugerbeskadede medier, hvis originalmediet bliver returneret sammen med en Eurocheck eller postanvisning på £7.50 pr CD, udstedt til Electronic Arts Ltd. Husk at vedlægge en detaljeret beskrivelse af skaden, dit navn og adresse, samt et telefonnummer, hvor vi kan kontakte dig i dagtimerne. Electronic Arts Customer Warranty, 2000 Hillswood Drive, Chertsey, Surrey, KT16 0EU, UK.

© 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios og EA GAMES logoet er varemærker eller registrerede varemærker ejet af Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder forbeholdes. Westwood Studios™ og EA GAMES™ er Electronic Arts™ ejede mærker.