



Waarschuwing voor gebruikers van projectietelevisie

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

Epilepsiewaarschuwing

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

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

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

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

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

Neem tijdens het spelen de volgende voorzorgsmaatregelen in acht

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

INHOUDSOPGAVE

HET SPEL INSTALLEREN	4	Verkopen	24
INLEIDING	5	Repareren	25
HET VERHAAL	5	Guard (Bewaken)	25
HOOFDMENU	6	Attack Move (Aanvallen en verplaatsen)	25
Single Player Game (Spel voor één speler)	7	Veterans (Veteranen) & Elite-eenheden	26
New Campaign (Nieuwe campagne)	7	Eenheden inzetten	26
Load Saved Game (Opgeslagen spel laden)	7	Geforceerd schieten	26
Skirmish Games (Schermutselingspellen)	8	Power-upkratten	26
Internet	8	DE ADVANCED COMMAND BAR	
Network (Network)	8	(GEAVANCEERDE OPDRACHTENBALK)	27
Movies & Credits (Filmpjes & credits)	8	WAY POINTS (WEGWIJZERS)	27
Options (Opties)	9	Een Way Point (Wegwijzer) creëren	28
Display Options (Beelddopties)	9	Patrouilles creëren	28
Game Options (Spelopties)	9	Aanvallen coördineren	29
User Interface Options		Way Points (Wegwijzers) wissen	29
(Opties gebruikersinterface)	9	TOETSENBORDCOMMANDO'S	30
Audio Options (Geluidsopties)	10	Standaard toetsenbordcommando's	30
Keyboard (Toetsenbord)	10	Geavanceerde toetsenbordcommando's	32
Network (Netwerk)	11	EENHEDEN EN GEBOUWEN	33
EEN NETWERK- OF SCHERMUTSELINGSPEL		Geallieerde troepen	33
INSTELLEN	11	Infantry (Infanterie)	33
Co-Op (Coöperatief)	13	Vehicles (Voertuigen)	35
Multiplayer Game Modes (Speltypes)	13	Russische troepen	37
Een slagveld selecteren	14	Infantry (Infanterie)	37
Een Random Map (Willekeurige kaart)		Vehicles (Voertuigen)	39
creëren	14	Speciale troepen voor multiplayer-spellen	41
DE INTERFACE	15	Geallieerde gebouwen	43
De Tactical Map (Tactische kaart)	15	Structures (Gebouwen)	43
De spelmuis	15	Armoury (Wapenarsenaal)	45
De Command Bar (Opdrachtenbalk)	15	RUSSISCHE GEBOUWEN	46
SPELBEGINSELEN	17	Structures (Gebouwen)	46
Muisbesturing	17	Armoury (Wapenarsenaal)	48
Eenheden selecteren	17	WESTWOOD ONLINE	49
Verplaatsen en schieten	18	Welcome to Red Alert 2 Online	
De Shroud (Mist)	18	(Welkom bij Red Alert 2 Online)	50
Ore (Erts) verzamelen/		Player Profile (Spelersprofiel)	50
Credits (Geld) verdienen	18	Een nieuw Westwood Online-account	
Eenheden en gebouwen bouwen	19	aanmaken	50
Meerdere eenheden of gebouwen		Inloggen bij een bestaand Westwood	
produceren	19	Online-account	51
Verzamelpunten	20	Quick Match (Snelle strijd)	51
Gebouwen plaatsen op het slagveld	20	Custom Match (Aangepaste strijd)	51
Energie	20	Buddy List (Vriendenlijst)	53
Technische installaties	21	World Domination Tour	
Burgergebouwen versterken	22	(Wereldveroveringstoernooi)	53
Vijandelijke gebouwen innemen & bruggen		CHATBERICHTEN VERSTUREN	54
en burgergebouwen repareren	23	Internetproblemen oplossen	55
Bondgenootschappen	24	CREDITS	56
GEAVANCEERDE GAMEPLAY	24	TECHNISCHE ONDERSTEUNING	59
Teams creëren	24		



HET SPEL INSTALLEREN

Opmerking: Lees de paragraaf Technische Ondersteuning op pag. 59 voor meer informatie over het installeren en starten van het spel.

Om Command & Conquer™: Red Alert 2™ te installeren als de optie AUTOPLAY (BERICHT BIJ AUTOMATISCH INVOEGEN) is ingeschakeld in WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Plaats de cd-rom getiteld Allied (Geallieerden) of Soviet (Russen) in je cd-romspeler en klik op INSTALL (INSTALLEREN).
2. Klik op NEXT (VOLGENDE) en lees de licentieovereenkomst. Klik als je klaar bent met lezen op het vierkantje om te accepteren of op CANCEL (ANNULEREN) om af te sluiten.
3. Voer het serienummer in dat vermeld staat op de achterkant van het cd-romdoosje van Command & Conquer: Red Alert 2 en klik vervolgens op NEXT (VOLGENDE).
4. Volg de instructies om de installatie te voltooien.

Om het spel handmatig te installeren op een WINDOWS 5/98/NT/2000/Millennium-computer:

1. Klik op de Startknop van Windows en selecteer de optie RUN (UITVOEREN) in het menu.
2. Selecteer BROWSE (BLADEREN) en ga naar je cd-romspeler.
3. Dubbelklik op het bestand "Setup.exe". Op sommige systemen verschijnt alleen het woord "Setup", maar het wordt altijd voorafgegaan door het icoontje van de cd-romspeler.
4. Klik op OK.
5. Volg de procedure zoals die wordt beschreven in de het gedeelte AUTOPLAY (BERICHT BIJ AUTOMATISCH INVOEGEN) hierboven en start bij punt 2.

Om het spel handmatig te deïnstalleren op een WINDOWS 95/98/NT-computer:

1. Klik op de Startknop van Windows en selecteer PROGRAMMA'S, WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 UNINSTALL (RED ALERT 2 DEïNSTALLEREN).
 2. Volg de instructies op het scherm om het deïnstallatieproces te voltooien.
- Om te deïnstalleren als de optie AUTORUN (BERICHT BIJ AUTOMATISCH INVOEGEN) is ingeschakeld:
1. Plaats de cd-rom getiteld Allied (Geallieerden) of Soviet (Russen) in de cd-romspeler.
 2. Klik op UNINSTALL (DEïNSTALLEREN) als het automatische opstartscherm verschijnt.
 3. Volg de instructies op het scherm om het deïnstallatieproces te voltooien.

INLEIDING

Welkom terug, commandant...

Command & Conquer Red Alert 2 biedt je de mogelijkheid om als een van twee compleet verschillende supermachten te spelen: de eerbiedwaardige Allies (Geallieerden) of de agressieve en militaristische Soviets (Russen).

Als je in spellen voor één speler gekozen hebt voor de Allies (Geallieerden), speel je tegen de troepenmacht van de Soviets (Russen). Als je voor de Soviets (Russen) kiest, vecht je tegen de Allies (Geallieerden). In multiplayer spellen kunnen de Geallieerde en Russische troepen ook tegen elkaar strijden.

De twee partijen verschillen erg van elkaar en hebben maar een paar eenheden en gebouwen gemeen. Elke partij heeft een unieke reeks sterke en zwakke punten die benut en uitgebuit kunnen worden. De eenheden en structuren van de twee legers reflecteren de basisfilosofie achter de twee legers. De Geallieerden zijn sterk afhankelijk van superieure technologie en sluwheid, terwijl de Russen zich totaal richten op brute kracht om hun doelen te bereiken.

Opmerking: We raden de spelers die nog nooit een Command & Conquer-spel hebben gespeeld aan om eerst de missies in het Boot Camp (Trainingskamp) af te werken, voordat ze aan het echte spel beginnen. We streven er altijd naar om een spel zo toegankelijk mogelijk te maken, maar in het trainingskamp kun je de basisbeginselen snel onder de knie krijgen. Je leert er alles over basisgebouwen, het trainen van eenheden, waarom het nodig is Ore (Erts) te winnen via Refineries (Raffinaderijen), hoe je eenheden kunt verplaatsen en je eenheden aan kunt laten vallen, en nog veel meer elementen die je spelervaring zullen versterken.

HET VERHAAL

Als je terug kon gaan in de tijd, wat zou je dan veranderen? Zou het mogelijk zijn om een stokje voor oorlogen te steken? Of zou het veranderen van de geschiedenis drastische effecten hebben op het heden en de toekomst?

Experimenten met tijdreizen hebben het verloop van de geschiedenis aanzienlijk veranderd. De vele moorden hebben het geloof van naties aangetast en dus van de hele wereld. De Sovjet-Unie had geen vijanden meer en kon niet meer uitbreiden naar het Westen. Onder Josef Stalin startte de Sovjet-Unie een mars naar de Atlantische oceaan, in de hoop een continentale Sovjet-Unie te kunnen stichten.

Alleen de gecombineerde kracht van de Geallieerde troepen was in staat de complete dominantie door de Russen te voorkomen. Het enorme leger van Moedertje Rusland werd uiteindelijk gestopt door de superieure technologie van de Geallieerden. Een vreedzame wereld werd eindelijk realiteit. Stalin kwam om tijdens het conflict en zonder hem was het lot van het grootste land ter wereld onzeker.

Na de oorlog stelden de Geallieerden Alexi Romanov aan als leider van het nieuwe Sovjet-rijk. Hij leek de ideale keuze. Als carrière-politicus oarmde hij de idealen van de Geallieerde troepen en ging aan de slag om de Sovjet-Unie om te vormen tot een weldadig, vredelievend land. De Geallieerde leiders slaakten een zucht van verlichting. De grote dreiging was eindelijk geweken.

Of niet? Hij liet het niet merken, maar in werkelijkheid haatte Romanov de Geallieerde machten die zijn geliefde vaderland hadden vernietigd. Eenmaal aan de macht begon

hij onmiddellijk met het smeden van plannen om wraak te nemen. Omdat de Geallieerden hadden gewonnen met superieure technologie, richtte hij zich op het creëren van superwapens voor de Sovjet-Unie. De legers van de oude Sovjet-Unie zouden opnieuw ten strijde trekken en deze keer zou hun missie niet mislukken. Deze keer zouden ze de Verenigde Staten overwinnen!

De Geallieerden leunden jarenlang achterover. Niemand wist van de geheime experimenten van de Sovjet-Unie op het gebied van geestbeheersing of van de nucleaire testen die uitgevoerd werden door de wetenschappers van Romanov. De invasie komt dan ook als een complete verrassing voor de Verenigde Staten. Opeens stormen de Sovjetroepen Californië, Texas en New York binnen. Burgers worden het slachtoffer van de techniek van de Sovjets waarmee ze gedachten kunnen bepalen. De burgers verlaten hun werkplekken en strijden in dienst van de indringers. Gigantische inktvissen verschijnen aan de Amerikaanse kusten en vernietigen schepen met hun enorme tentakels. De slachting is begonnen!

Gelukkig is de huidige leider van de Verenigde Staten, president Dugan, zo slim geweest om door te gaan met de ontwikkeling van technologie van de Geallieerden. Hij verzamelt zijn troepen en de technologie waarmee hij de tijd en de natuurkrachten kan bespelen is zo goed als klaar. President Dugan bereidt zich voor op een hernieuwde strijd met de Sovjet-Unie. Romanov heeft ongelooflijk veel macht, het voordeel van de verrassingsaanval en een enorm leger. De Geallieerden vechten voor hun thuisland en hun manier van leven. De hele wereld raakt weer betrokken bij een conflict.

HOOFDMENU



Als je het spel start, zie je eerst in een filmpje hoe de Sovjet-Unie de Verenigde Staten binnenvaalt. Na afloop hiervan verschijnt het hoofdmenu, waar je een speltype kunt selecteren en een aantal opties kunt bepalen om de prestaties van het spel op jouw computer te verbeteren.

In het hoofdmenu heb je de volgende opties: SINGLE PLAYER (EÉN SPELER), INTERNET, NETWORK (NETWERK), MOVIES & CREDITS (FILMPJES & CREDITS), OPTIONS (OPTIES) en EXIT GAME (SPEL AFSLUITEN).

Single Player Game (Spel voor één speler)

Als je de optie Single Player (Eén speler) selecteert, kun je nieuwe campagnes selecteren, eerder opgeslagen spellen laden en een Skirmish (Schermutseling) tegen de computer starten.

Om een *Command & Conquer: Red Alert 2*-spel voor één speler te starten, klik je op de knop Single Player (Eén speler) in het hoofdmenu. Er verschijnt een nieuw menu met de drie opties NEW CAMPAIGN (NIEUWE CAMPAGNE), LOAD SAVED GAME (OPGESLAGEN SPEL LADEN) en SKIRMISH (SCHERMUTSELING). Klik op de knop MAIN MENU (HOOFDMENU) rechts onder in het scherm om terug te keren naar het hoofdmenu.

New Campaign (Nieuwe campagne)

Als je op de knop NEW CAMPAIGN (NIEUWE CAMPAGNE) klikt, verschijnt het menu Campaign (Campagne). In dit menu kun je bepalen of je als de Alliees (Geallieerden) of als de Sovjets (Russen) wilt spelen. Je kunt ook de optie Boot Camp (Trainingskamp) selecteren om de basisbeginselen van het spel onder de knie te krijgen. Je leert hoe je je eenheden over de kaart kunt verplaatsen, hoe je vijanden kunt aanvallen, hoe je het best een basis kunt bouwen en nog veel meer.

Opmerking: We raden spelers die niet zo bekend zijn met het genre van de real-time strategiespellen of spelers die nog nooit een *Command & Conquer*-spel hebben gespeeld aan om het Boot Camp (Trainingskamp) te doorlopen en zo bekend te raken met de interface. Ervaren spelers kunnen het trainingskamp overslaan, maar onthoud dat er hier ook veel nieuwe opties zijn die onder de loep genomen worden.

Je kunt de moeilijkheidsgraad van de campagne selecteren, variërend van Easy (Makkelijk) tot Brutal (Moeilijk). Spelers die nog niet zo bekend zijn met het genre van de real-time strategiespellen kunnen het beste beginnen met de moeilijkheidsgraad Easy (Makkelijk), terwijl ervaren spelers de moeilijkheidsgraad Brutal (Moeilijk) vast uitdagend zullen vinden.

Als je besluit geen nieuwe campagne te starten, klik je op de knop BACK (TERUG) om terug te keren naar het menu Single Player (Eén Speler).

Load Saved Game (Opgeslagen spel laden)

Als je op deze knop klikt, verschijnt het menu Load Mission (Missie laden). In dit menu kun je een eerder opgeslagen spel laden en verder gaan op het punt waar je gestopt was. Selecteer de missie waarmee je verder wilt gaan en klik vervolgens op de knop LOAD (LADEN). Als je besluit geen eerder opgeslagen spel te laden, klik je op de knop BACK (TERUG) om terug te keren naar het menu Single Player (Eén speler).

Skirmish Games (Schermutselingspellen)

Skirmish games (Schermutselingspellen) zijn uniek. Ze lijken op een bepaalde manier op multiplayer spellen, maar in plaats van dat je tegen andere mensen speelt, speel je tegen computergestuurde tegenstanders. Als je op de knop Skirmish (Schermutseling) klikt, verschijnt het menu Skirmish. Lees de paragraaf *Een Netwerk- of Schermutselingspel instellen* op pag. 11.

Internet

Klik op de knop INTERNET in het hoofdmenu om naar Westwood Online te gaan. Westwood Online is een online gaming-dienst voor fans van *Red Alert 2* die gesponsord wordt door Westwood Studios. Hier kun je verschillende speltypen selecteren ("Head-to-Head" ("Man-tegen-man") of "Co-Op" (Coöperatief)) om via internet te spelen. We raden je aan tegen spelers te spelen die een goede verbinding hebben met internet en voldoen aan de systeemeisen. De spelprestaties worden beïnvloed door deze factoren. Je moet al een verbinding hebben met internet om te spelen via Westwood Online. Lees de paragraaf *Westwood Online* op pag. 49 voor meer informatie.

Network (Netwerk)

Klik op deze knop om een "Head-to-Head" ("Man-tegen-Man") of een "Co-Op" (Coöperatief) spel te starten of eraan mee te doen via een lokaal netwerk (LAN). Lees de paragraaf *Een Netwerk- of Schermutselingspel instellen* op pag. 11.

Movies & Credits (Filmpjes & Credits)

Klik op deze knop in het hoofdmenu om naar het menu Movies & Credits (Filmpjes & Credits) te gaan. Vanuit dit menu kun je de filmpjes afspelen die je tijdens je campagne hebt vergaard en de credits bekijken van *Command & Conquer: Red Alert 2*.

Options (Opties)



Klik op de knop OPTIONS (OPTIES) in het hoofdmenu om naar het optiesmenu te gaan. In dit menu kun je verschillende spelinstellingen wijzigen.

Display Options (Beeldopties)

VISUAL DETAILS (GRAFISCHE DETAILS): Selecteer de optie LOW (LAAG) of HIGH (HOOG). Als je een hoge instelling selecteert, ziet het spel er strakker uit, maar heb je meer processorkracht nodig. Spelers met een langzame computer die toch een hoge detailinstelling selecteren, kunnen problemen ondervinden tijdens het spelen. Met grafische details worden de special effects zoals rook, belichting, explosies, algemene animaties of sporen in het water achter schepen bedoeld.

SET GAME RESOLUTION (SPELRESOLUTIE INSTELLEN): Hoewel het aantrekkelijk is om een hoge resolutie te selecteren, heb je wel een krachtige computer nodig. Als je een hoge resolutie selecteert, zie je meer van het slagveld tijdens het spelen. Als je het spel in een resolutie van 640 x 480 (de laagste resolutie) speelt, verbeter je de prestaties van het spel op je computer.

Game Options (Spelopties)

Onder de Display Options (Beeldopties) zie je de Game Options (Spelopties):

DIFFICULTY (MOEILIJKEIDSGRAAD): Stel de moeilijkheidsgraad in op EASY (MAKKELIJK), NORMAL (NORMAAL) of BRUTAL (MOEILIJK). Nieuwkomers in het universum van *Command & Conquer* kunnen het best met de moeilijkheidsgraad EASY (MAKKELIJK) beginnen.

User Interface Options (Opties gebruikersinterface)

Via deze optie kun je nog extra controle over het spel verkrijgen en aanpassen aan je eigen voorkeur. Er zijn verschillende tabs:

TARGET LINES (DOELLIJNEN): Als je een eenheid de opdracht geeft naar een bepaalde

locatie te gaan of een bepaalde vijand aan te vallen, verschijnt er een lijn van de eenheid naar het doelwit. Als je deze optie OFF (UIT) zet, verschijnen de doellijnen niet. SEE HIDDEN OBJECTS (VERBORGEN OBJECTEN ZICHTBAAR): Je kunt de eenheden zien die zich achter gebouwen en andere obstakels bevinden. Als deze optie ON (AAN) staat, worden de eenheden en verdedigingswerken achter obstakels weergegeven. Als deze optie uit staat, zijn verborgen eenheden niet zichtbaar. TOOLTIPS (HULPTEKST): Zet deze optie aan om hulptekst te laten verschijnen als je de cursor langer dan 2 seconden op een spelobject plaatst. SCROLL RATE (SCROLLSNELHEID): Bepaal hoe snel je het scherm kunt scrollen met de muis.

Audio Options (Geluidsopties)

Via de drie balken onder de woorden Audio Options (Geluidsopties) kun je het volume instellen van de verschillende geluiden in het spel. De waarden variëren van 0 (uit) tot 10 (hard).

MUSIC VOLUME (MUZIEKVOLUME): Klik en sleep om het volume van de muziek in de missies en menu's te wijzigen.

SOUND VOLUME (GELUIDSVOLUME): Klik en sleep om het volume van de geluidseffecten aan te passen (geweerschoten, explosies, enz.).

VOICE VOLUME (SPRAAKVOLUME): Klik en sleep om het volume van de stemmen van de personages te wijzigen.

Keyboard (Toetsenbord)



Klik op de knop KEYBOARD (TOETSENBORD) om de toetsenbordcommando's te wijzigen:

CATEGORY (CATEGORIE): De toetsenbordcommando's zijn onderverdeeld in verschillende categorieën, die je kunt oproepen door op de pijl linksboven in het menu Category (Categorie) te klikken. De groep commando's in de betreffende categorie verschijnen in het vierkant COMMANDS (COMMANDO'S) aan de rechterkant.

COMMANDS (COMMANDO'S): Selecteer het toetsenbordcommando dat je wilt wijzigen. De huidige toets voor dat commando verschijnt onder de woorden CURRENT HOTKEY (HUIDIGE SNELTOETS).

CURRENT HOTKEY (HUIDIGE SNELTOETS): Klik in het vierkant PRESS NEW HOTKEY (NIEUWE SNELTOETS INDRUKKEN) en selecteer de toets die je wilt gebruiken voor dat commando. Klik vervolgens op de knop ASSIGN (TOEWIJZEN) om die toets toe te

wijzen aan dat commando. Je kunt een toets selecteren die al is toegewezen aan een ander commando. Als dit gebeurt, verschijnt het toetsenbordcommando waaraan de geselecteerde toets op dat moment is toegewezen onder het vierkant ASSIGN NEW HOTKEY (NIEUWE SNELTOETS TOEWIJZEN). Je kunt nog steeds de geselecteerde toets toewijzen aan het gekozen commando, maar aan het vorige standaardcommando voor die toets is geen Hotkey (Sneltoets) meer toegewezen. RESET ALL (ALLES HERSTELLEN): Om terug te keren naar de door Westwood ingestelde toetsenbordcommando's, klik je op de knop RESET ALL (ALLES HERSTELLEN) onder in het scherm.

Network (Netwerk)

Klik op de knop NETWORK (NETWERK) om je netwerkinstellingen te configureren.

Opmerking: Wijzig deze instellingen alleen als je ervaring hebt met netwerkprotocollen.

EEN NETWORK- OF SCHERMUTSELINGSPEL INSTELLEN



Netwerkspellen en Schermutselingspellen zijn anders dan campagne-spellen. Het zijn spellen waarin "Head-to-Head" ("Man-tegen-man") of "Co-Op" ("Coöperatieve") gevechten plaatsvinden tussen twee of meer legers. Er is geen ander doel dan de vernietiging van alle anderen op het scherm.

Als je op de knop SKIRMISH (SCHERMUTSELING) klikt in het menu Single-Player (Eén speler) of als je een nieuw netwerkspel start, verschijnt er een lijst met mogelijke instelbare opties:

PLAYER (SPELER): Aan de linkerkant van het scherm zie je de tabs van de spelers.

Als je een Skirmish (Schermutseling) gaat spelen, is het bovenste vierkant voor jou.

Klik in het bovenste vierkant onder PLAYER (SPELER) om jezelf een naam te geven.

De standaardnaam is "New Player" ("Nieuwe speler"). Als het gaat om een Skirmish, kun je ook de sterkte van je tegenstander bepalen. Een "Easy" ("Makkelijke") vijand is veel makkelijker te verslaan dan een "Brutal" ("Moeilijke") vijand.

COUNTRY (LAND): Klik in het vierkant aan de rechterkant om te bepalen als welk land (9 landen beschikbaar) je wilt spelen of klik op RANDOM (WILLEKEURIG) om de computer een land voor je te laten selecteren.

COLOUR (KLEUR): Je kunt ook de teamkleur van je land kiezen of door de computer laten bepalen.

Je kunt de instellingen van de computertegenstanders (of andere netwerkspelers) op dezelfde manier bepalen. Klik op de knop onder het menu PLAYER (SPELER) om een speler te activeren en klik vervolgens op de knoppen COUNTRY (LAND) en COLOR (KLEUR). Standaard worden de landen en kleuren van computergestuurde tegenstanders willekeurig gekozen.

Onder deze menu's vind je nog een aantal extra opties:

GAME SPEED (SPEELSNELHEID): Gebruik deze schuifbalk om de snelheid van de eenheden en de tijd die nodig is om gebouwen te bouwen aan te passen. Als je je computertegenstanders niet bij kunt houden, kun je de speelsnelheid het best verlagen.

CREDITS (GELD): Bepaal de hoeveelheid geld waarmee je de missie begint.

UNIT COUNT (AANTAL EENHEDEN): Bepaal de omvang van het leger waarmee je start.

SHORT GAME (KORT SPEL): Als je deze optie aan zet, kun je de vijand vernietigen door alleen zijn gebouwen te vernietigen. Als je deze optie uit zet, moet je ook alle eenheden van de vijand vernietigen om van hem te kunnen winnen.

SUPER WEAPONS (SUPERWAPENS): Zet de superwapens aan of uit.

BUILD NEAR ALLY (BOUWEN BIJ BONDGENOOT): Zet deze optie aan om in de buurt van de gebouwen van je bondgenoot te kunnen bouwen.

MCV REPACKS (MCV OPNIEUW INPAKKEN): Als deze optie aan staat, kun je je Construction Yard (Bouwwerf) terugvormen tot een Mobile Construction Vehicle (Mobiel Constructievoertuig). Op deze manier kun je je basis verplaatsen.

Opmerking: Om een Construction Yard (Bouwwerf) te verplaatsen, klik je links op het gebouw en vervolgens links op de locatie waarnaar de bouwwerf verplaatst moet worden.

CRATES APPEAR (KRATTEN VERSCHIJNEN): Als je deze optie aan zet, verschijnen er kratten met power-ups willekeurig op de kaart.

Als je tevreden bent met de instellingen en wilt beginnen met spelen, klik je op de knop START GAME (SPEL STARTEN) aan de rechterkant van het scherm. Je kunt ook een andere kaart kiezen door op de knop CUSTOMIZE BATTLE (SLAGVELD WIJZIGEN) te klikken.

Red Alert 2 bevat heel veel slagvelden waarop gestreden kan worden. Klik op de knop CUSTOMIZE BATTLE (SLAGVELD WIJZIGEN). Er verschijnt een nieuw menu waarin je een andere kaart kunt kiezen en waarin zich de verschillende Game Modes (Speltypes) bevinden.

Co-Op (Coöperatief)

In *Command & Conquer: Red Alert 2* kun je met z'n tweeën een korte campagne tegen computertegenstanders spelen. Er zijn vijf campagnes, de een moeilijker dan de ander. Het doel is om samen te werken met je partner en de basis van de vijand te vernietigen.

Multiplayer Game Modes (Speltypes)



In het menu Game Modes (Speltypes) zie je welke soorten spellen beschikbaar zijn. Omdat niet alle kaarten beschikbaar zijn voor alle speltypes, moet je eerst het speltype bepalen en vervolgens een kaart selecteren. De speltypes zijn:

BATTLE (GEVECHT): Je kunt alle opties op de kaart Skirmish (Schermutseling) of Network (Netwerk) aan of uit zetten. Bondgenootschappen en coöperatieve overwinningen worden ondersteund. Dit is het standaardspel. Door middel van een "alliance" ("bondgenootschap") kun je samenspannen met een vriend tegen een vijand. Je valt je partner niet aan en ziet ook de gedeelten van de kaart die hij mistvrij heeft gemaakt.

FREE FOR ALL (IEDER VOOR ZICH): Identiek aan de speelstand Battle (Gevecht), behalve dan dat bondgenootschappen niet zijn toegestaan.

UNHOLY ALLIANCE (GODDELOOS VERBOND): Elke speler start met zowel een MCV (Mobiel constructievoertuig) van de Geallieerden als van de Russen en kan de gebouwen en eenheden van beide partijen produceren.

MEGAWEALTH (MEGARIJKDOM): Spelers moeten Oil Derricks (Olieboortorens) met Engineers (Geniesoldaat) veroveren om een zekere inkomstenstroom te genereren. Miners (Oorlogsdelvers) zijn niet toegestaan!

LAND RUSH (LANDROOF): Alle spelers starten in het midden van het slagveld met een MCV (Mobiel constructievoertuig). Power-upkratten staan verspreid over de kaart en de spelers moeten zich haasten om hun basis te bouwen en de hebbedingetjes te pakken. Er hangt geen mist over de kaart.

MEAT GRINDER (GEHAKTMOLEN): In dit speltype zijn de spelers afhankelijk van infanterie en tanks.

NAVAL WAR (WATEROORLOG): Alle spelers beginnen op kleine eilanden met beperkte ruimte om te expanderen.

COOPERATIVE (COÖPERATIEF): Twee vrienden spelen een korte campagne met elkaar tegen vooraf ingestelde computertegenstanders.

Een slagveld selecteren

Als je een speltype selecteert, worden de kaarten die beschikbaar zijn voor dat type spel weergegeven in het menu aan de rechterkant. Bij elke kaart wordt het aanbevolen aantal spelers vermeld. Klik op de kaart waarop je wilt spelen om een klein overzicht daarvan rechts boven in het scherm te openen. Klik op de knop USE MAP (KAART GEBRUIKEN) om terug te keren naar het menu Skirmish/Multiplayer (Schermutseling/Multiplayer), waar je het spel kunt starten.

Een Random Map (Willekeurige kaart) creëren



Je kunt een willekeurige kaart creëren door op de knop CREATE RANDOM MAP (WILLEKEURIGE KAART CREËREN) te klikken. Je kunt nu de terreinsoort bepalen die je wilt gebruiken, het tijdstip van de veldslag vaststellen, het klimaat bepalen, de algemene afmeting van de kaart bepalen, instellen hoeveel grondstoffen er beschikbaar zijn en hoeveel spelers er mee kunnen doen. Als je geen voorkeuren hebt, kun je op de knop SURPRISE ME (VERRAS ME) klikken om een compleet willekeurige kaart te genereren. Je kunt de kaart die je hebt gecreëerd bekijken door op de knop PREVIEW MAP (KAART VOORBESCHOUWEN) te klikken.

LOAD MAP (KAART LADEN): Gebruik een eerder opgeslagen, willekeurig gegenereerde kaart.

SAVE MAP (KAART OPSLAAN): Als je de willekeurige kaart die je hebt gecreëerd leuk vindt, kun je die opslaan om later ook nog eens op te spelen. Je kunt opgeslagen willekeurige kaarten in dit menu ook laden en verwijderen.

DELETE MAP (KAART VERWIJDEREN): Verwijder een kaart die je hebt gecreëerd.

USE MAP (KAART GEBRUIKEN): Gebruik de zelfgemaakte kaart en keer terug naar het menu Choose Map (Kaart kiezen).

PREVIEW MAP (KAART VOORBESCHOUWEN): Via deze optie kun je de kaart bekijken die je zelf gecreëerd hebt. Rechts boven in het scherm verschijnt een kleine versie van de kaart.

DE INTERFACE

De Tactical Map (Tactische kaart)



De Tactical Map (Tactische kaart) neemt een groot deel van het scherm in. Op deze kaart geef je je troepen opdrachten, bouw je je basis en val je je vijand aan. Op de tactische kaart zie je maar een gedeelte van het slagveld. Om je gezichtspunt op het slagveld te verplaatsen, beweeg je de muis richting de rand van het scherm. De cursor verandert in een groene pijl en je gezichtspunt wordt in de aangegeven richting verplaatst. Als je de grens van het slagveld hebt bereikt, verschijnt er een rode pijl.

De spelmuis

Je kunt *Red Alert 2* spelen door alleen gebruik te maken van de muis. Door links te klikken, kun je je troepen opdrachten geven en selecteren, doelwitten kiezen om te vernietigen of je leger verplaatsen op het slagveld. Als je rechts klikt, annuleer je opdrachten of hef je ze op. Je kunt het gezichtspunt ook sneller scrollen door de rechter muisknop ingedrukt te houden en de cursor in de richting te slepen waarin je wilt scrollen.

De Command Bar (Opdrachtenbalk)

Aan de rechterkant van het scherm vind je de Command Bar (Opdrachtenbalk). Deze balk bevat een paar belangrijke tabbladen en informatie die je nodig hebt om je basis succesvol en efficiënt te leiden.

CREDITS (GELD): Boven in de balk wordt je huidig geldbedrag vermeld. Je ziet wat je hebt en hoeveel eenheden of gebouwen je kunt bouwen. Het opbouwen van een leger kost geld!

DE KNOP BRIEFING (INSTRUCTIES): (alleen bij spellen voor één speler ("Single-Player") en coöperatieve spellen ("Co-op")). Met deze knop kun je snel de doelen van de huidige missie bekijken in spellen voor één speler of spellen waarin je samenwerkt. Je vindt de knop helemaal boven in de Command Bar (Opdrachtenbalk).

DE KNOP DIPLOMACY (DIPLOMATIE): (alleen bij Internet/Netwerk-spellen): In multiplayer-spellen zijn er geen missiedoelen of instructies. De knop BRIEFING (INSTRUCTIES) wordt dan vervangen met de knop DIPLOMACY. Als je op deze knop klikt, verschijnt er een lijst met alle actieve spelers, zie je welke kleur elk leger in het spel heeft, wordt er een lijst met alle bondgenootschappen op dat moment weergegeven, zie

je hoeveel slachtoffers elk leger heeft gemaakt en kun je aangeven welke spelers jouw teamgebonden "Beacon" ("Baken")-berichten kunnen lezen. Je bondgenoten kunnen jouw berichten altijd lezen, tenzij je het vinkje verwijdert bij het vakje "Chat With" ("Chatten met"). Je moet aangeven naar welke spelers je je berichten wilt sturen. Zie de paragraaf *De Advanced Command Bar (Geavanceerde opdrachtenbalk)* op pag. 27 voor informatie over "bakenberichten".

DE KNOP OPTIONS (OPTIES): Als je op deze knop klikt, kun je spel laden of opslaan, de missie afbreken of je toetsenbordcommando's en geluidsopties wijzigen. Deze opties lijken erg op de opties in het menu Options (Opties) dat al eerder in deze handleiding besproken werd. Je vindt de knop helemaal boven in de Command Bar (Opdrachtenbalk).

RADAR SCREEN (RADARSCHERM): In het hoofdscherm kun je maar een beperkt deel van het huidige slagveld zien. Op het radarscherm, dat zich vlak onder de knoppen BRIEFING/DIPLOMACY (INSTRUCTIES/DIPLOMATIE) en OPTIONS (OPTIES) bevindt, zie je een overzicht van het hele slagveld. Alle delen van de kaart die al zijn blootgelegd door je troepen zijn zichtbaar. Je kunt dit radarscherm gebruiken om je troepen te verplaatsen en je gezichtspunt op de veldslag te wijzigen. Als je eenheden geselecteerd hebt, kun je in het radarscherm klikken om je troepen de opdracht te geven zich te verplaatsen naar de gekozen locatie. Als je geen eenheden geselecteerd hebt en op het radarscherm klikt, verplaats je je gezichtspunt naar de gekozen locatie. Op deze manier kun je je gezichtspunt op het slagveld snel verplaatsen zonder te scrollen.

Opmerking: Het radarscherm verschijnt alleen als je basis over genoeg energie beschikt en als je een Russische Radar Tower (Radartoren) of een Geallieerde Airforce Command (Luchtverkeerstoren) hebt.

DE KNOP REPAIR (REPAREREN): Tijdens het verloop van de strijd raken veel van je gebouwen beschadigd. Om de gebouwen te repareren, klik je op het kleine moersleutel-icoontje vlak onder het radarscherm. Je cursor verandert nu in een moersleutel. Als je met deze cursor op een beschadigd gebouw klikt, wordt de reparatie van het gebouw in werking gesteld. Er verschijnt een streep door de cursor als je deze op gebouwen plaatst die al gerepareerd worden of niet gerepareerd kunnen worden. Onthoud dat het repareren van gebouwen geld kost, maar dat dit goedkoper is dan dat je gebouwen vernietigd worden en je ze moet vervangen.

DE KNOP SELL (VERKOPEN): Naast het moersleutel-icoontje bevindt zich een icoontje met een dollarteken. Als je op dit icoontje klikt, verandert de cursor in een dollarteken. Als je vervolgens met deze cursor op een van je gebouwen klikt, verkoop je het betreffende gebouw. Je krijgt een gedeelte van de bouwkosten terug in de vorm van geld en kunt vaak ook beschikken over een paar extra Conscripts (Dienstplichtigen) of GI's (Soldaten).

PRODUCTION TABS (PRODUCTIETABS): Vlak onder de tabs REPAIR (REPAREREN) en SELL (VERKOPEN) vind je vier productietabs. Onder deze tabs bevinden zich alle gebouwen en eenheden die je op dat moment kunt bouwen. Van links naar rechts vind je de tabs BUILDINGS (GEBOUWEN), ARMOURY (WAPENKAMER), INFANTRY (INFANTERIE) en VEHICLES (VOERTUIGEN). Als je op een tab klikt, verschijnt er een aantal afbeeldingen in de vierkantjes onder de productietabs. Deze icoontjes geven de verschillende objecten weer die je kunt bouwen. Op het moment dat je nieuwe en krachtigere gebouwen bouwt, krijg je de mogelijkheid om extra eenheden, gebouwen en verdedigingswerken te bouwen. Vaak kun je meerdere keren links klikken op een

afbeelding om meerdere gebouwen van hetzelfde type of eenheden van dezelfde soort achter elkaar te produceren. Als je niet zeker weet waar een bepaalde afbeelding voor staat, kun je de cursor op de betreffende afbeelding plaatsen om een Tooltip (Hulptekst) op te roepen. Als er meer gebouwen en eenheden zijn dan kan worden weergegeven in de Command Bar (Opdrachtenbalk), verschijnen er pijlen onder de icoontjes. Je kunt deze pijlen gebruiken om omhoog en omlaag door de icoontjes te bladeren.

POWER METER (ENERGIEMETER): Je basis heeft energie nodig om de verschillende gebouwen te laten functioneren en handelingen uit te kunnen voeren. Aan de energiemeter, die zich links van de productietabs bevindt, kun je aflezen over hoeveel energie je op dat moment beschikt. Als de energiemeter helemaal rood is, functioneren bepaalde verdedigingswerken en gebouwen niet. Bouw meer Tesla Reactors of Power Plants (Krachtcentrales) om meer energie op te wekken.

ADVANCED COMMAND BAR (GEAVANCEERDE OPDRACHTENBALK): Door op het kleine vierkantje onder de tactische kaart te klikken, activeer je de geavanceerde opdrachtenbalk. Zie de paragraaf *De Advanced Command Bar (Geavanceerde opdrachtenbalk)* op pag. 27 voor meer informatie.

SPELBEGINSELEN

Command & Conquer: Red Alert 2 is ontworpen om je de maximale controle over je eenheden te geven, zonder dat je dat veel moeite kost.

Muisbesturing

Met de muis bestuur je de cursor op het scherm. Afhankelijk van de plaats waar je klikt, kun je je eenheden verplaatsen, vijanden aanvallen, gebouwen bouwen, Ore (Ert) delven en nog veel meer. Als je links klikt, selecteer je eenheden en gebouwen en geef je opdrachten. Als je rechts klikt, deselecteer je eenheden en gebouwen en annuleer je opdrachten. Deze regel geldt altijd, tenzij het anders wordt aangegeven.

Eenheden selecteren

- Om een eenheid op het slagveld te selecteren, plaats je de cursor op de eenheid en klik je links.
- Om een eenheid te deselecteren, klik je rechts.

In plaats van enkele eenheden, kun je ook groepen eenheden selecteren:

1. Klik links naast een groep eenheden en houd de muisknop ingedrukt.
2. Sleep de cursor rondom de eenheden die je wilt selecteren. Op deze manier creëer je een vierkant om deze eenheden.
3. Laat de linker muisknop los. Alle eenheden in het vierkant worden nu geselecteerd. Je kunt groepen op dezelfde manier verplaatsen en opdrachten geven als een enkele eenheid.

Opmerking: Bepaalde eenheden kunnen niet alle opdrachten uitvoeren. Grote voertuigen kunnen bijvoorbeeld geen *Flak Tracks (Granaatlanceerders)* binnengaan.

Verplaatsen en schieten

Om je eenheid iets te laten doen:

1. Selecteer een eenheid.
2. Plaats de cursor op een punt op het slagveld waarnaar de eenheid zich moet verplaatsen.

Als de eenheid of eenheden die locatie kunnen bereiken, verschijnt er een groene verplaatsing-cursor en gaan de eenheden op weg zodra je links klikt. Als je eenheden de geselecteerde bestemming niet kunnen bereiken, verschijnt er een rode streep door de cursor. Als je de cursor op een vijandelijke eenheid of gebouw plaatst, verandert deze in een rode doelcursor en zullen je geselecteerde eenheden schieten zodra je op het doelwit klikt. Als je je eenheden de opdracht geeft zich te verplaatsen, gaan ze zo direct mogelijk op hun doelwit af.

De Shroud (Mist)

Als je een missie start, is een groot deel van het slagveld bedekt met zwarte "mist". Deze mist bedekt de gebieden op het slagveld die nog niet ontdekt zijn. Als je je eenheden naar de rand van het zichtbare gebied verplaatst, trekt de mist rondom deze eenheden op. De grootte van het gebied dat zo blootgelegd wordt hangt af van het zichtveld van de eenheden. Je kunt een eenheden de opdracht geven de mist te doorkruisen, om zo grote gebieden tegelijkertijd bloot te leggen.

Ore (Erts) verzamelen/Credits (Geld) verdienen

Op verschillende plekken op het slagveld vind je Ore (Erts), een waardevolle grondstof. Het erts moet verzameld en verwerkt worden om Credits (Geld) te produceren. Je kunt het geld vervolgens gebruiken om extra gebouwen te bouwen en eenheden te genereren voor je oorlog. Zowel de Geallieerden als de Russen hebben delvers waarmee je het erts kunt verzamelen en af kunt leveren bij de Raffinaderijen (Raffinaderijen), waar het verwerkt wordt.

Om Ore (Erts) te verzamelen:

1. Klik links op een delver (een Chrono Miner (Chrono-delver) of een War-Miner (Oorlogsdelver)).
2. Plaats je cursor op een ertsveld.
3. Klik nogmaals links om je delver naar het ertsveld te verplaatsen en de opdracht te geven te beginnen met delven.

Als de delver vol is, keert hij automatisch terug naar de dichtstbijzijnde bevriende raffinaderij, waarna hij automatisch weer op weg gaat naar het ertsveld om meer grondstoffen te verzamelen. Als je een delver naar een locatie stuurt waar geen erts aanwezig is, gaat hij niet uit zichzelf op pad om erts te zoeken. Je moet een geldig doelwit aangeven, anders zal de delver niets verzamelen.

Er zijn twee soorten Ore (Erts):

- **Geel erts** is in overvloed aanwezig maar niet zo waardevol als de veelkleurige kristallen.
- **Veelkleurig erts** is schaars, maar erg waardevol. Het is ongeveer twee keer zoveel waard als normaal erts.

Opmerking: Je kunt een delver de opdracht geven eerder terug te keren naar de Raffinaderij (Raffinaderij) door de delver te selecteren en de cursor op een raffinaderij te plaatsen. De cursor verandert in een "binnengaan"-cursor. Klik nogmaals links om de delver naar de raffinaderij te sturen met zijn huidige lading.

Eenheden en gebouwen bouwen

Om eenheden en gebouwen te bouwen, moet je de productiemenu's gebruiken. Je vindt deze menu's vlak onder de productietabs. Er zijn vier tabs, die de eenheden en gebouwen weergeven die je op dat moment kunt bouwen.

Om een eenheid of gebouw te bouwen:

1. Klik links op de gewenste tab om je keuzes weer te geven.
2. Klik links op hetgeen je wilt bouwen. Het bouw- of productieproces wordt meteen in werking gezet.

Het produceren en bouwen van eenheden en gebouwen neemt tijd in beslag, iets wat je kunt zien aan het roterende lijntje op de afbeelding van hetgeen je wilt produceren of bouwen. De kosten worden afgetrokken van je totale hoeveelheid geld (je kunt de kosten bekijken door de cursor op de afbeelding te plaatsen). Als je geld opdraakt tijdens de productie van een eenheid of gebouw, wordt de productie gepauzeerd totdat je weer genoeg geld hebt. Als je weer genoeg geld hebt, wordt de productie automatisch hervat.

Opmerking: Je kunt de productie pauzeren door rechts te klikken op de afbeelding van hetgeen je aan het produceren bent. Als je daarna links klikt op de afbeelding, wordt de productie weer hervat. Als je nogmaals rechts klikt, wordt de productie geannuleerd en krijg je het geld terug dat je daarvoor had uitgegeven.

Meerdere eenheden of gebouwen produceren

Infanterie en voertuigen kunnen achter elkaar geproduceerd worden. Alle infanterie wordt geproduceerd in de Barracks (Kazerne), in de volgorde waarop je ze aanklikt. De voertuigen worden in verschillende gebouwen geproduceerd. De voertuigen die in een specifiek gebouw worden geproduceerd, worden gebouwd in de volgorde waarop je ze aanklikt. Je kunt zo tegelijkertijd een tank (wordt geproduceerd in de War Factory (Oorlogsfabriek)) en een schip (wordt geproduceerd in de Naval Yard (Marinewerf)) bouwen. Klik net zo vaak als het aantal eenheden dat je wilt bouwen om de productie in de betreffende gebouwen automatisch te starten.

Verzamelpunten

Je kunt eenheden die de opdracht geven zich op een bepaald punt te verzamelen zodra ze geproduceerd zijn. Je doet dit door het gebouw te selecteren waar de eenheid geproduceerd wordt en vervolgens links te klikken op de locatie waar de eenheden zich moeten verzamelen. Een gestippelde lijn tussen twee punten geeft aan welke locatie je hebt geselecteerd. Als een eenheid is geproduceerd, verplaatst hij zich automatisch naar de aangegeven locatie.

Gebouwen plaatsen op het slagveld

Als een gebouw of wapen geproduceerd is, verschijnt het woord "READY" ("KLAAR") op de betreffende afbeelding in het productiemenu.

Om het nieuwe gebouw op het slagveld te plaatsen:

1. Klik links op de afbeelding.
2. Plaats de cursor op het slagveld. Onder de cursor verschijnt een gesloten, plat vierkant. Dit is een blauwdruk van het betreffende gebouw, en geeft de afmetingen en vorm daarvan weer.
3. Verplaats de blauwdruk naar de locatie waar je het gebouw wilt plaatsen en klik nogmaals links.

Als het vierkant groen van kleur is, wordt het gebouw geplaatst en in werking gesteld. Als het vierkant rood is, betekent dit dat een deel van het gebied ontoegankelijk is en wordt het gebouw niet geplaatst.

Opmerking: Nieuwe gebouwen kunnen pas geproduceerd worden als het betreffende bouw helemaal geplaatst is.

Opmerking: Gebouwen kunnen alleen op vlak land geplaatst worden, in de buurt van je andere gebouwen.

Energie

De Power Meter (Energimeter) aan de linkerkant van de productietabs is erg belangrijk. Vrijwel elk gebouw dat je bouwt heeft energie nodig om te kunnen functioneren. Het goed in de gaten houden van de behoefte aan energie enerzijds en de energie die je verbruikt tijdens de productie anderzijds, kan het verschil uitmaken tussen succes en falen.

- De hoogte van de rode kleur op de energiemeter geeft aan hoeveel energie je op dat moment nodig hebt. Dit is in feite de energie die je gebruikt.
- De hoogte van de totale meter geeft je huidige energieproductie weer.
- De gedeelten op de energiemeter die geel en groen van kleur zijn, vormen een indicatie van je overschot aan energie, dat je kunt gebruiken om extra gebouwen te laten functioneren. Onthoud dat groen goed is en rood slecht.

De hoeveelheid energie die je produceert is afhankelijk van de staat van je krachtbronnen (Tesla Reactors en Power Plants). Onderhoud deze krachtbronnen goed, anders kun je wel eens op het verkeerde moment zonder stroom komen te zitten.

Opmerking: Als je meer energie verbruikt dan produceert, functioneert je basis langzamer. Sommige gebouwen worden zelfs uitgeschakeld. De constructie van nieuwe gebouwen en eenheden wordt stopgezet, de radar verdwijnt en veel verdedigingswerken worden uitgeschakeld.

Technische installaties

Tijdens een groot aantal missies verschijnen er op bepaalde momenten neutrale technische installaties op de kaart. Je kunt deze installaties innemen door een Engineer (Geniesoldaat) op het gebouw af te sturen. Technische installaties kunnen, in tegenstelling tot andere gebouwen, niet verkocht worden en hebben geen energie nodig om te functioneren. Als je een technische installatie inneemt, heb je speciale vaardigheden op het slagveld. Er zijn vier verschillende technische installaties: Airport (Vliegveld), Hospital (Ziekenhuis), Outpost (Buitenpost) en Oil Derrick (Olieboortoren).

Airport (Vliegveld)



Als je een vliegveld inneemt, kun je Paratroopers (Parachutisten) produceren. Om de paar minuten kun je een groep parachutisten droppen op een geselecteerde locatie op de kaart. Als je de kant van de Geallieerden hebt gekozen, zijn de parachutisten GI's (Soldaten). Als je de kant van de Russen hebt gekozen, zijn de parachutisten Conscripts (Dienstplichtigen). Als de parachutisten klaar zijn om

ingezet te worden, klik je op de afbeelding in het menu Armoury (Wapenkamer) onder de productietabs. Om ze te activeren, klik je op het slagveld op de locatie waar ze gedropped moeten worden. Een transportvliegtuig zal de parachutisten naar de gewenste locatie vliegen.

Hospital (Ziekenhuis)



Je kunt gewonde infanterie-eenheden naar een ingenomen ziekenhuis sturen om weer gezond te worden. Selecteer de gewonde infanterie-eenheden en plaats de cursor vervolgens op het ziekenhuis. De cursor verandert in de "binnengaan"-cursor. Volledig genezen eenheden verlaten het ziekenhuis automatisch om zich weer in de strijd te storten.

Outpost (Buitenpost)



Een buitenpost is een gewapende reparatieplaats die op precies dezelfde manier werkt als het Geallieerde of Russische Service Depot (Onderhoudsdepot) (zie hieronder). In tegenstelling tot deze gebouwen, kan de buitenpost zichzelf verdedigen tegen grond- en luchtaanvallen. Nadat je een buitenpost hebt ingenomen, verdedigt het gebouw zichzelf tegen je vijand. In de buitenpost kun je beschadigde voertuigen repareren.

Oil Derrick (Olieboortoren)



Olieboortorens zorgen voor een stabiele, constante geldstroom als je ze hebt ingenomen (plus een "vindersloon" als je ze voor het eerst ontdekt en inneemt).

Burgergebouwen versterken

Veel burgergebouwen kunnen bezet worden door je troepen. De troepen die een burgergebouw bezet houden, schieten uit de deuren en ramen, en richten schade aan aan vijandelijke eenheden die te dicht in de buurt komen. Alleen Geallieerde GI's (Soldaten) en Russische Conscripts (Dienstplichtigen) kunnen burgergebouwen bezetten.

Om een gebouw te bezetten:

1. Selecteer een GI (Soldaat) of Conscript (Dienstplichtige) en plaats de cursor op een neutraal gebouw. De cursor verandert in een "binnengaan"-cursor.
2. Klik links op het gebouw om de geselecteerde soldaat het gebouw binnen te laten gaan.

Als het gebouw bezet is, worden de ramen van het gebouw gebarricadeerd en verschijnt er prikkeldraad op het dak. Klik links op het gebouw. De rij met soldaat-icoontjes onder het gebouw geeft de maximum capaciteit van het gebouw aan. Elk gevuld icoontje geeft een enkele soldaat weer in het gebouw. Door het aantal eenheden in het gebouw te verhogen, vergroot je de vuursnelheid. Eenheden in een gebouw kunnen niet direct tot doelwit worden gekozen. In plaats daarvan moet het gebouw zelf beschadigd worden. Als het gebouw zwaar beschadigd is, verlaten alle eenheden het gebouw.

Om eenheden die een gebouw bezetten naar buiten te laten gaan:

1. Plaats de cursor op het bezette gebouw. De cursor verandert in een "plaatsing"-cursor.
2. Klik links. Je eenheden verlaten het gebouw en het gebouw wordt weer neutraal.

Vijandelijke gebouwen innemen & bruggen en burgergebouwen repareren

De Engineers (Geniesoldaten) hebben twee belangrijke functies: ze kunnen vijandelijke gebouwen innemen en vernietigde bruggen repareren.

Om een vijandelijk gebouw in te nemen:

1. Selecteer een Engineer (Geniesoldaat) en plaats de cursor op een vijandelijk gebouw. Als het gebouw ingenomen kan worden, verandert de cursor in een "binnengaan"-cursor.
2. Klik links op het gebouw om de Engineer de opdracht te geven het gebouw in te nemen. Als de Engineer het vijandelijke gebouw bereikt, kun je onmiddellijk over het gebouw beschikken.

Engineers (Geniesoldaten) kunnen ook je eigen beschadigde gebouwen binnengaan om die snel te repareren (een deel van de schade wordt onmiddellijk gerepareerd). Engineers kunnen een brugwachtershuisje binnengaan (de hut naast de brug) om de brug te repareren. Ze kunnen ook burgergebouwen die je bezet hebt met je GI's (Soldaten) of Conscripts (Dienstplichtigen) binnengaan. De Engineer repareert alle beschadigde en bezette burgergebouwen.

Bondgenootschappen

Tijdens multiplayer-spellen kunnen de legers bondgenootschappen sluiten. Je kunt dit doen via het scherm Diplomacy (Diplomatie) of door te klikken op een vijandelijke eenheid en vervolgens op de **A**-toets te drukken. Spelers die een bondgenootschap hebben gesloten, vallen elkaar niet aan en kunnen zien wat de ander ziet onder de mist.

Opmerking: De vijandelijke speler moet ook op de A-toets drukken om het bondgenootschap van kracht te laten zijn.

GEAVANCEERDE GAMEPLAY

Teams creëren

Je kunt teams met eenheden creëren, die je direct kunt selecteren als een groep. Om dit te doen:

1. Selecteer een aantal eenheden.
2. Druk op de **CTRL**-toets en houd deze ingedrukt. Druk vervolgens op een getal tussen de **1** en **9**. Alle op dat moment geselecteerde eenheden worden toegewezen aan dat teamgetal.

Opmerking: Als je het team deselecteert, kun je het opnieuw selecteren door op het getal van die groep te drukken.

Opmerking: Als je een nieuw team toewijst aan een getal, wordt het oude team vervangen.

Om nieuwe eenheden toe te voegen aan een team:

1. Selecteer het team.
2. Houd de **SHIFT**-toets ingedrukt en klik op de eenheden die je wilt toevoegen aan het team.

Verkopen

Je kunt elk gebouw dat je bezit verkopen door op de knop SELL (VERKOPEN) te klikken. Je vindt deze knop vlak onder het radarscherm. Om een gebouw te verkopen:

1. Klik links op de knop SELL (VERKOPEN).
2. Klik links op het gebouw dat je wilt verkopen.

Opmerking: Je kunt dit ook doen door op de L-toets te drukken.

Je krijgt een gedeelte van het geld dat je had uitgegeven aan de constructie van het gebouw terug en alle voordelen die verbonden waren aan het bezit van het gebouw gaan verloren. Het is mogelijk (en soms zelfs heel lucratief) om vijandelijke gebouwen te verkopen die zijn ingenomen door je Engineers (Geniesoldaten), maar je kunt geen burgergebouwen verkopen die bezet worden door je troepen.

Repareren

Om een voertuig te repareren:

1. Selecteer het voertuig en plaats je cursor op het Service Depot (Onderhoudsdepot). De cursor verandert in een "binnengaan"-cursor.
2. Klik links om het voertuig naar het depot te sturen. Het voertuig wordt onmiddellijk gerepareerd nadat het bij het depot is aangekomen.
 - Terwijl de eenheid wordt gerepareerd wordt er een bedrag afgetrokken van je totale geldhoeveelheid. Je kunt meerdere eenheden tegelijkertijd naar het depot sturen. De eenheden worden dan om de beurt gerepareerd. Als de reparatie van een eenheid is voltooid, verlaat het voertuig het onderhoudsdepot automatisch.

Opmerking: Je voertuigen kunnen alleen worden gerepareerd als je een Service Depot (Onderhoudsdepot) hebt.

Om een gebouw te repareren:

1. Klik links op de knop REPAIR (REPAREREN) in de Command Bar (Opdrachtenbalk) en klik vervolgens links op het gebouw dat gerepareerd moet worden.
2. Het gebouw wordt gerepareerd.
 - Er wordt geld afgetrokken van je totale geldhoeveelheid als het gebouw wordt gerepareerd.

Opmerking: Je kunt dit ook doen door op de K-toets te drukken.

Guard (Bewaken)

Je kunt eenheden de opdracht geven hun positie te bewaken. Als je dit doet, vallen ze vijandelijke eenheden in de buurt aan, om vervolgens weer terug te keren naar hun oorspronkelijke positie. Eenheden die niet in de waakstand staan, vallen vijanden ook aan, maar keren niet terug naar hun oorspronkelijke positie.

- Druk op de **G**-toets om de waakstand te activeren.

Attack Move (Aanvallen en verplaatsen)

De eenheden verplaatsen zich constant van locatie naar locatie en vernietigen alle vijandelijke eenheden die ze tegenkomen.

Om dit te doen:

1. Selecteer de eenheid of eenheden.
2. Druk op de **CTRL**-toets en **SHIFT**-toets.
3. Klik links op het deel van het slagveld waar je heen wilt gaan.

Veterans (Veteranen) & Elite-eenheden

Als je eenheden vechten, doen ze ervaring op. Een eenheid met genoeg ervaring klimt op in de rangorde, om uiteindelijk de status van Elite-eenheid te bereiken. Elite-eenheden zijn sneller, sterker, beschikken over betere wapens en kunnen sneller schieten dan normale eenheden. Daarnaast kunnen deze eenheden zichzelf genezen als ze gewond raken en ontvangen ze een verbeterd wapen als ze de Elite-status bereiken.

Opmerking: Je kunt de Elite-eenheden herkennen aan de strepen die links onder de eenheid verschijnen.

Eenheden inzetten

Veel eenheden beschikken over secundaire vaardigheden, die je kunt activeren door hen 'in te zetten'. Mobile Construction Vehicles (Mobiële Constructievoertuigen), G's (Soldaten), Desolators (Verwoesters) en Yuri hebben secundaire vaardigheden. Dubbelklik op deze eenheden om hen in te zetten.

- Dubbelklik op de eenheid om hem in te zetten.
- Je kunt ook op de **D**-toets drukken om een grote groep in te zetten.

Geforceerd schieten

Normaal gesproken schieten je eenheden niet op een niet-vijandelijk doelwit. Om je eenheden te dwingen op een bepaald doelwit te schieten, houd je de **CTRL**-toets ingedrukt en klik je op dat doelwit. Je kunt deze optie gebruiken om bruggen en muren te vernietigen.

Power-upkratten

Van tijd tot tijd verschijnen er kratten op het slagveld. Je kunt de kratten oppakken door er een eenheid overheen te laten lopen. Je kunt niet zien wat er zich in een krat bevindt, maar alle kratten bevatten goede dingen. Sommige kratten zorgen voor meer geld, andere leggen de kaart bloot. Er zijn ook kratten die de bepantsering, snelheid, ervaring en vuurkracht van je eenheden verbeteren, of de gezondheid van de eenheid die de krat oppakt weer helemaal herstellen.

DE ADVANCED COMMAND BAR (GEAVANCEERDE OPDRACHTENBALK)

Als je op de tab onder het hoofdscherm klikt (onder in het scherm), open je de Advanced Command Bar (Geavanceerde opdrachtenbalk). Deze balk bevat sneltoetsen voor veel van de geavanceerde commando's die tot je beschikking staan.

De knoppen Create Teams (Teams creëren)

Met deze knoppen kun je snel teams creëren, net als met de **CTRL**-toets en een getaltoets. Selecteer de eenheden die deel moeten uitmaken van een team en klik vervolgens links op een van deze knoppen. Zo kun je snel een team creëren. Je kunt dit

team vervolgens herselecteren door nogmaals op de knop te klikken of door de **1**- of **2**-toets op je toetsenbord te gebruiken. Om een team te ontbinden, klik je rechts op de knop.

De knop Type Select (Type selecteren) (T)

Met deze knop kun je snel alle eenheden van een bepaald type in het gebied of op de kaart selecteren. Selecteer een eenheid en klik vervolgens links op de knop TYPE SELECT (TYPE SELECTEREN). Alle eenheden van hetzelfde type die zichtbaar zijn op het scherm, worden geselecteerd. Klik nogmaals om alle eenheden van hetzelfde type op de hele kaart te selecteren.

De knop Deploy Units (Eenheden inzetten) (D)

Klik op een eenheid die inzetbaar is en klik vervolgens op deze knop om de secundaire vaardigheid van de eenheid te activeren. Door een groep eenheden te selecteren, kun je ze allemaal tegelijkertijd inzetten of juist om laten houden met hun activiteiten.

De knop Guard (Bewaken) (G)

Met deze knop kun je eenheden hun positie laten bewaken. Selecteer de eenheden die je wilt laten bewaken en klik vervolgens op deze knop. Als je eenheden in de waakstand plaatst, geef je hen de opdracht alle vijandelijke eenheden die in de buurt komen aan te vallen, en vervolgens weer terug te keren naar hun oorspronkelijke positie. Eenheden die niet in de waakstand staan, zullen naderende vijanden ook aanvallen, maar niet terugkeren naar hun oorspronkelijke positie.

De knop Way Points (Wegwijzers) (Z)

Command and Conquer: Red Alert 2 bevat een uiterst robuust wegwijzersysteem, waarmee je de bewegingen van je troepen kunt leiden, zonder heel veel handelingen te hoeven verrichten. Daarnaast kun je met de wegwijzers je aanvallen heel precies coördineren. Zie de paragraaf *Way Points (Wegwijzers)* hieronder voor meer informatie.

De knop Beacon (Baken) (B)

In multiplayer-spellen kun je bakens plaatsen met de knop PLACE BEACON (BAKENS PLAATSEN). Klik links op deze knop en klik vervolgens links op de kaart om een baken te plaatsen. Deze bakens zijn zichtbaar voor alle spelers die op dat moment een bondgenootschap met je hebben gesloten. Klik links op het baken en druk vervolgens op de **Enter**-toets om een bericht te typen aan je bondgenoten. Als je daarna nogmaals op de **Enter**-toets drukt, plaats je de tekst op het baken. Om een bericht te annuleren, klik je rechts op het baken. De anderen kunnen het baken van hun eigen schermen verwijderen door erop te klikken en vervolgens op de **DELETE**-toets te drukken.

WAY POINTS (WEGWIJZERS)

Door middel van wegwijzers kun je meerdere groepen eenheden en voertuigen tegelijkertijd aan laten vallen op verschillende punten op de kaart. Om wegwijzers te plaatsen, gebruik je de knop WAY POINTS (WEGWIJZERS) in de Advanced Command Bar (Geavanceerde opdrachtenbalk) of druk je op de **Z**-toets. Om wegwijzers te annuleren, klik je nogmaals op de knop WAY POINTS.

Een Way Point (Wegwijzer) creëren

De eenvoudigste manier om Way Points (Wegwijzers) te gebruiken, is door wegwijzers zo te plaatsen dat je eenheden van het ene punt naar het andere punt kunnen gaan. Met wegwijzers kun je je eenheden de opdracht geven een bepaalde route te volgen, waarbij ze potentiële dreigingen uit de weg gaan of om een vijandelijke basis heen geleid worden om een slecht verdedigde flank aan te vallen.

Om Way Points (Wegwijzers) te creëren:

1. Klik links op de knop Way Points (Wegwijzers) en selecteer de eenheden die zich tussen de wegwijzers moeten verplaatsen.
2. Klik links op het slagveld (of het radarscherm) op de locatie waar de eenheden heen moeten gaan. Elke keer dat je op het scherm klikt, wordt er een nieuwe wegwijzer toegevoegd.

Om de eenheden de opdracht te geven de route te volgen die je zojuist hebt uitgestippeld, klik je nogmaals op de knop WAY POINTS.

Opmerking: Wegwijzers blijven in *Command & Conquer: Red Alert 2* niet altijd bestaan. Als je eenheden een wegwijzer bereiken en doorgaan naar de volgende, wordt de betreffende wegwijzer gewist.

Patrouilles creëren

Een andere manier om Way Points (Wegwijzers) te gebruiken, is door patrouilles te creëren, oftewel een reeks wegwijzers die in een lus geplaatst worden. Patrouillerende eenheden leggen de uitgestippelde route af totdat je ze een andere opdracht geeft en vallen alle vijanden aan die ze tegenkomen. Je kunt de patrouilles gebruiken om een bepaald gebied continue te beschermen.

Om een patrouille te creëren:

1. Klik links op de knop WAY POINTS (WEGWIJZERS) en selecteer de eenheden die je wilt laten patrouilleren.
2. Plaats de wegwijzers en creëer een route.
3. Klik tenslotte nogmaals links op de tweede wegwijzer zodat de wegwijzers gelust worden.

Als je de wegwijzerstand verlaat, verplaatsen de geselecteerde eenheden zich van wegwijzer naar wegwijzer. Omdat je de wegwijzers in een lus hebt geplaatst, blijven ze bestaan. In tegenstelling tot de normale wegwijzers, blijven deze wegwijzers bestaan en blijven je eenheden hun route volgen.

Opmerking: Als alle eenheden die de route volgen vernietigd zijn, worden de wegwijzers ook gewist.

Aanvallen coördineren

Je kunt je aanvallen met meerdere groepen coördineren door middel van Way Points (Wegwijzers). Om dit te doen:

1. Klik links op de knop Way Points (Wegwijzers).
2. Selecteer een groep eenheden.
3. Creëer wegwijzers voor deze groep.
4. Deselecteer de groep door rechts te klikken op de kaart maar verlaat de stand waarin je wegwijzers plaatst **niet**.
5. Selecteer een andere groep eenheden.
6. Creëer wegwijzers voor deze groep.
7. Klik nogmaals op de knop Way Points (Wegwijzers) om deze stand te verlaten.

Omdat eenheden de uitgestippelde route pas gaan volgen als je de stand waarin je wegwijzers plaatst hebt verlaten, blijven je eenheden die je opdrachten hebt gegeven stilstaan. Om de aanval in te zetten, verlaat je de stand waarin je wegwijzers plaatst. Alle groepen eenheden beginnen met het volgen van hun routes. Op deze manier kun je vijandelijke locaties vanaf verschillende richtingen tegelijkertijd aanvallen.

Way Points (Wegwijzers) wissen

Om wegwijzers te wissen, klik je links op de wegwijzer die je wilt wissen en druk je op de **DELETE**-toets. De wegwijzer wordt verwijderd. De wegwijzers die zich aan weerszijden van de gewiste wegwijzer bevonden, worden met elkaar verbonden. Als je bijvoorbeeld een reeks van drie wegwijzers voor een eenheid creëert en de tweede wegwijzer verwijdert, zal de eenheid zich naar de eerste wegwijzer verplaatsen, om daarna direct door te gaan naar de derde.

TOETSENBORDCOMMANDO'S

Hoewel je veel commando's waarmee je je basis bouwt en je troepen opdrachten geeft kunt uitvoeren met de muis, kan dat ook via het toetsenbord.

Standaard toetsenbordcommando's

Naam	Toets	Definitie
Eenheid/voorwerp inzetten	D	Sommige eenheden beschikken over secundaire functies, waarmee ze andere aanvallen uit kunnen voeren of andere krachten kunnen aanspreken. Je kunt ook op ze klikken als de "inzetten"-cursor boven de eenheid verschijnt. GI's (Soldaten), Desolators (Verwoesters) en Yuri beschikken allemaal over secundaire krachten. Je kunt deze toets ook gebruiken om eenheden bezette gebouwen te laten verlaten.
Huidig gebied bewaken	G	Eenheden verkennen het terrein actief en vallen de vijanden automatisch aan.
Aanvallen en verplaatsen		Klik links op een eenheid, druk vervolgens op de CTRL -toets en de SHIFT -toets, en klik op een locatie.
Verspreiden	X	Eenheden proberen te vermijden dat ze onder de voet worden gelopen. Druk op deze toets als een voertuig je infanterie probeert te overrijden.
Stoppen	S	De geselecteerde eenheid stopt meteen.
Schieten forceren		Houd de CTRL -toets ingedrukt, plaats de cursor op het doelwit en klik links.
Verplaatsen forceren		Houd de ALT -toets ingedrukt, Met deze toets forceer je een eenheid zich over een gebied te verplaatsen of er overheen te rijden.
Het menu Options (Opties)	ESC	Ga naar het menu Options (Opties).
Team creëren	CTRL + 1-9	Creëer teams met eenheden.
Team selecteren	1-9	Selecteer een team dat je al hebt gecreëerd.
Bondgenootschap sluiten	A	Druk op deze toets om het schieten op vrienden te vermijden.
Type selecteren	T	Klik links op de knop TYPE SELECT (TYPE SELECTEREN) in de Advanced Command Bar (Geavanceerde opdrachtenbalk) of druk eenmaal op de T -toets om alle eenheden van hetzelfde type op het scherm te selecteren (eenmaal klikken). Dubbelklik links om alle eenheden van dit type op het hele

Naam	Toets	Definitie
		slagveld te selecteren.
Chatten met alle luisteraars (tijdens een multiplayer spel)	Druk op de Enter -toets om de chatcursor op te roepen, druk het bericht te versturen en klik rechts om het bericht te annuleren	Zo stuur je berichten naar alle luisteraars. nogmaals op de Enter -toets om
Chatten met alle bondgenoten (tijdens een multiplayer spel)	Druk op de Backspace -toets om de chatcursor op te roepen. Druk op de Enter -toets om het bericht te versturen en klik rechts om het bericht te annuleren	Zo stuur je berichten naar alle bondgenoten.
Chatten met alle spelers (tijdens een multiplayer spel)	Druk op de \ -toets om de chatcursor op te roepen. het bericht te versturen en klik rechts om het bericht te annuleren	Zo stuur je berichten naar alle spelers. Druk op de Enter -toets om het
Beacon (Baken) plaatsen	Druk op de B -toets, druk vervolgens op de Enter -toets, type het bericht en druk nogmaals op de Enter -toets om het bericht te versturen. Druk op de DELETE -toets om het baken te wissen	Met deze toets type je berichten aan bondgenoten en plaats je ze op het slagveld.
Way Points (Wegwijzers) plaatsen	Klik links op een eenheid, druk ingedrukt, plaats de wegwijzers en laat de toets los om het verplaatsingscommando te geven	Met deze toets plaats je Way Points op de Z -toets en houd deze
Verzamelpunt instellen	Op deze manier geef je je eenheden de War Factory (Oorlogsfabriek), Shipyard (Scheepswerf) of Cloning Vats (Kloonvaten) en selecteer het verzamelpunt op het slagveld	Klik op de Barracks (Kazerne), opdracht zich te verzamelen op een bepaald punt nadat ze geproduceerd zijn.
Naar gebeurtenis op je je gezichts- het Radarscherm gaan		Spatiebalk Met deze toets centreer punt op de laatste gebeurtenis op de kaart.
Alle eenheden juichen!	C	Met deze toets geef je je infanterie de opdracht een overwinningsschreeuw te slaan!
Naar het menu Diplomacy	Tab	Met deze toets activeer je het scherm Diplomacy (Diplomatie).

(Diplomatie) gaan



Geavanceerde toetsenbordcommando's

Naam	Toets	Definitie
Volgen	F	Het spelaanzicht wordt gecentreerd op de geselecteerde eenheid.
Bestemming bewaken of eenheden verplaatsen	CTRL/ALT + links klikken op locaties	CTRL/ALT + links klikken De eenheid zich naar een bepaald gebied om het vervolgens te bewaken.
Eenheid begeleiden	CTRL/ALT + links klikken op eenheid	Op deze manier kun je een eenheid laten bewaken terwijl deze zich over het terrein beweegt.
Gebouw bewaken	CTRL/ALT + links klikken op gebouw	Op deze manier kun je een bepaald gebouw laten bewaken.
Gebouwen-tab	Q	Sneltoets naar de gebouwen.
Wapenkamer-tab	W	Sneltoets naar de Armoury (Wapenkamer).
Infanterie-tab	E	Sneltoets naar de Infantry (Infanterie).
Eenheden-tab	R	Sneltoets naar de eenheden.
Volgende eenheid	M	Selecteer de volgende eenheid. Dit gebeurt op volgorde van productie.
Vorige eenheid	N	Selecteer de vorige eenheid die je had geselecteerd.
Allemaal selecteren	P	Selecteer alle eenheden op het slagveld.
Bladeren door Elites (Elite-eenheden)	Y	Selecteer alle veteranen of elite-eenheden.
Bladeren door gezondheid	U	Selecteer alle eenheden met gelijke gezondheidsbalken.
Geselecteerde eenheden aanpassen uit een groep eenheden.	Houd de SHIFT -toets ingedrukt eenheid om hem te deselecteren. Klik op een gedeselecteerde eenheid om hem toe te voegen aan een groep	Met deze toets verwijder je specifieke en klik op de geselecteerde eenheden
Tactische kaart op basis centreren	H	Met deze toets centreer je je gezichtspunt op je basis. Normaal gesproken wordt het gezichtspunt dan gecentreerd op je Construction Yard (Bouwwerf).
Repareren	K	Met deze toets activeer je de reparatiestand.
Verkopen	L	Met deze toets activeer je de verkoopstand.
Trefpunt creëren	CTRL + F1-F4	Met deze toetscombinatie creëer je een punt op de kaart waar je direct heen kunt gaan.
Naar trefpunten gaan	F1-F4	Met deze toetscombinatie ga je direct naar het trefpunt dat je had ingesteld.

EENHEDEN EN GEBOUWEN

Geallieerde troepen

Infantry (Infanterie)



GI (Soldaat)

De GI is de standaard infanterie-eenheid van de Geallieerden. GI's zijn langzaam en kunnen maar weinig schade toebrengen, maar ze zijn wel nodig vanwege de lage kosten en omdat ze zandzakken als een bunker om zich heen kunnen opstapelen. Klik links op een geselecteerde GI-eenheid om hem in te zetten als een machinegeweerplatform. Hij heeft nu een groter bereik en meer aanvalskracht, maar is niet meer mobiel. Klik nogmaals links op de GI om hem weer normaal te laten opereren.



Engineer (Geniesoldaat)

De Engineer is, hoewel ongewapend, een zeer nuttige eenheid. Precies en doeltreffend gebruik van de Engineers kan het verloop van de strijd snel doen omslaan. Houd er wel rekening mee dat de eenheid zelf verloren gaat als je hem gebruikt. Engineers kunnen gebruikt worden om bruggen te vernietigen (ga het brugwachtershuisje in), vijandige gebouwen te veroveren, je eigen gebouwen te repareren en neutrale technische installaties te repareren of veroveren. Engineers kunnen ook Crazy Ivan-bommen onschadelijk maken door de aangetaste eenheid of installatie tot doelwit te kiezen.



Rocketeer (Raketpiloot)

De Rocketeer is de vliegende versie van de Geallieerde GI (Soldaat). Met een jetpack op zijn rug en een krachtig wapen in de hand zweeft de Rocketeer boven het slagveld. Rocketeers zijn zeer goed in het verdedigen tegen luchtaanvallen en zijn zeer geschikt om zwakkere tegenstanders vanuit de lucht aan te vallen.



Spy (Spion)

De Spy is een slinkse eenheid die door de Geallieerde troepen gebruikt wordt om een voorsprong in de strijd te halen op de tegenstanders. Als een spion op een vijandelijke eenheid richt, valt hij niet aan, maar zal zijn uiterlijk veranderen in dat van de vijandelijke eenheid. Zo komt hij onopgemerkt langs de vijand en kan hij de vijandelijke gebouwen binnengaan, waardoor aanzienlijke voordelen behaald worden. De functie van de Spy in zo'n gebouw hangt af van het type gebouw. Kijk uit voor de Attack Dogs (Waakhonden), want zij laten zich nooit misleiden door de vermomming van de Spy.

Als een Spy een van onderstaande gebouwen binnegaat, gebeurt het volgende:

Vijandelijke Barracks (Kazernes): Nieuwe infanterie-eenheden zijn meteen Veterans (Veteranen).

Vijandelijke War Factories (Oorlogsfabrieken): Nieuwe voertuigen zijn meteen Veterans (Veteranen).

Vijandelijke Refineries (Raffinaderijen): Hij steelt al het geld dat op dat moment in de raffinaderij aanwezig is.

Vijandelijke Power Plants (Krachtcentrales): Hij legt de energietoevoer van de vijand tijdelijk stil.

Vijandelijke Battle Labs (Gevechtslaboratoria): Hij kan een speciale technische infanterie-eenheid maken. Deze zal verschijnen onder de tab INFANTRY (INFANTERIE) in de Command Bar (Opdrachtenbalk).

Vijandelijke Radar Domes (Radarinstallaties): De zwarte "mist" keert terug op de kaart van de vijand.



Tanya

Tanya is de meest veelzijdige infanterie-eenheid van de Geallieerden. Tanya is ongeveer even snel als een GI (Soldaat), maar kan ook rivieren en oceanen zwemmend oversteken. Ze is niet erg effectief tegen voertuigen, maar met haar krachtige wapen schiet ze vijandelijke infanterie-eenheden met één schot dood. Tanya kan ook vijandelijke gebouwen en schepen vernietigen door er een C4-bom op te plaatsen. Daarnaast kan ze bruggen vernietigen door een C4-bom te plaatsen in de brugwachtershuisjes.



Attack Dog (Waakhond)

Attack Dogs zijn speciaal getrainde Duitse Herders die erg effectief zijn tegen infanterie, maar waardeloos tegen voertuigen en gebouwen. Bovendien zijn de Attack Dogs je enige betrouwbare verdediging tegen Geallieerde Spies (Spionnen). Zorg ervoor dat je basis te allen tijde wordt bewaakt door Attack Dogs.



Chrono Legionnaire (Chrono legioensoldaat)

Een Chrono Legionnaire loopt nooit ergens heen. In plaats daarvan "teleporteert" hij over de kaart. De tijd die nodig is om op de nieuwe locatie tevoorschijn te komen hangt af van de afstand die hij overbrugt. Terwijl hij weer tevoorschijn komt, is de Chrono Legionnaire gevoelig voor vijandelijk vuur. Zijn wapen is uniek. Hiermee vernietigt hij de vijand door hem "uit de tijd te gummen". Hoe sterker de tegenstander, hoe langer dit duurt. De tegenstander is onkwetsbaar terwijl hij wordt weggevaagd. Als een Chrono Legionnaire wordt gedood terwijl hij een eenheid aan het "uitgummen" is, zal de gedeeltelijk weggevaagde eenheid weer tevoorschijn komen.

Vehicles (Voertuigen)



Grizzly Battle Tank (Grizzly oorlogstank)

De Grizzly is een standaardtank van de Geallieerden die geschikt is voor het aanvallen van bases en het vermorzelen van infanterie onder de krachtige rupsbanden. Dit universeel inzetbare voertuig is nuttig in zowel de verdediging als de aanval.



Infantry Fighting Vehicle (IFV) (Infanterie-gevechtsvoertuig)

De bewapening van dit veelzijdige transportvoertuig is afhankelijk van het type infanterie-eenheid dat erin zit. Als je een Engineer (Geniesoldaat) in het voertuig plaatst, verandert het in een mobiele reparatiewerkplaats waarmee je beschadigde voertuigen kunt repareren zonder dat deze naar de basis terug hoeven te keren, terwijl GI's (Soldaten) het voertuig de mogelijkheid geven vijandelijke infanterie neer te schieten, enz. Probeer zelf de vele mogelijkheden die de IFV te bieden heeft uit.

Opmerking: Sommige eenheden hebben geen effect, waardoor het voertuig met het standaard raketwapen wordt uitgerust.



Harrier

Dit snelle straalvliegtuig wordt gebruikt voor grondaanvallen op vijandelijke installaties. De Harrier is nuttig voor het bombarderen van vijandelijke gebouwen of naderende groepen vijandelijke eenheden, maar kwetsbaar voor Russisch luchtafweergeschut.



Mirage Tank

In de meeste opzichten is de Mirage Tank gelijk aan de Grizzly Battle Tank (Grizzly gevechtstank). Het verschil is echter dat als hij niet beweegt, deze tank het uiterlijk kan aannemen van een boom. Vanuit deze gecamoufleerde toestand kan hij op vijanden schieten die het moeilijk zullen hebben om te bepalen waar de aanval vandaan komt. Ze zijn wel kortstondig zichtbaar als ze schieten. Deze eenheden kunnen voor een vernietigende verrassingsaanval zorgen als je ze slim gebruikt (bijvoorbeeld door een aantal Mirage Tanks in een bebost gebied te plaatsen).



Night Hawk Transport (Nachthavik transportvoertuig)

Met deze grote transporthelikopter kunnen infanterie-eenheden snel en efficiënt over de kaart verplaatst worden, zonder rekening te hoeven houden met het te overbruggen terrein. De Night Hawk Transport is volledig onzichtbaar op de radar van de tegenstander, waardoor hij nog geschikter is voor het heen en weer transporteren van eenheden. Hij is echter wel gevoelig voor vuur van luchtafweergeschut.



Prism Tank (Prisma tank)

Deze krachtige Geallieerde tank is uitgerust met een wapen dat lijkt op dat van de Geallieerde Prism Tower (Prisma toren) (zie verderop). De krachtige en dodelijke lichtstraal die uit het kanon van de Prism Tank komt beschadigt niet alleen het doelwit, maar ook alle tegenstanders die daar omheen staan. Op deze manier kan dit voertuig in zijn eentje hele groepen vijandelijke eenheden vernietigen. De radius waarbinnen het schot effectief is, hangt af van de afstand tot het oorspronkelijke doelwit.



MCV (Mobiël constructievoertuig)

Het hart van elke basis wordt gevormd door de Construction Yard (Bouwwerf), zoals je ook zult zien in de paragraaf over de Geallieerde gebouwen. In veel gevallen zal dit gebouw niet op zijn plaats staan als je begint, maar zul je de beschikking hebben over een MCV of Mobiël Constructievoertuig. Als je dit voertuig inzet, verandert het in een Construction Yard (Bouwwerf), zodat je van alle voordelen van dat gebouw kunt genieten. Om een MCV in te zetten, selecteer je het voertuig en plaats je de cursor erop. Als de cursor verandert in een gouden cirkel met vier pijlen, kun je het voertuig inzetten door links te klikken. Als de cursor verandert in een rode cirkel met een streep er doorheen is er niet genoeg ruimte of staat er iets in de weg. Verplaats het voertuig (of het object dat in de weg staat) om een geschikte plaats te vinden om het voertuig te transformeren tot Construction Yard.



Chrono Miner (Chrono-delver)

De Chrono Miner, een klein voertuig dat Ore (Erts) verzamelt en naar je raffinaderijen brengt, vormt het hart van je economie. Erts wordt omgezet in geld waarmee je eenheden en gebouwen kunt produceren zodat je je macht kunt uitbreiden. Op weg naar een ertsgebied beweegt de Chrono Miner net als een normaal voertuig. Als de delver echter vol zit, zal deze terugkeren naar de basis op de manier waarop de Chrono Legionnaire (Chrono legioensoldaat) zich verplaatst. Dit bespaart behoorlijk veel tijd in het retourneren van de grondstoffen naar de raffinaderij.



Amphibious Transport (Amfibisch transportvoertuig)

Het Geallieerde Amphibious Transport wordt gebruikt om eenheden van de ene naar de andere plaats te transporteren. Hij is niet onzichtbaar op de radar zoals het Night Hawk Transport (Nachthavik transportvoertuig), maar de hovercraft kan naast eenheden ook voertuigen vervoeren. Het voertuig kan zowel land als water doorkruisen, waardoor amfibische aanvallen op de vijand mogelijk worden. Dit voertuig heeft geen bepantsering.



Destroyer (Torpedoboot)

De Destroyer is de basiseenheid ter zee van de Geallieerden en is ontworpen om automatisch te verdedigen tegen vijanden onder water, zoals duikboten. De Destroyer kan ook gebruikt worden om kuststroken en vijandelijke gebouwen te bombarderen, waardoor een amfibische invasie makkelijker wordt.



Aegis Cruiser (Aegis slagkruiser)

De Aegis Cruiser, nog een belangrijk schip van de Geallieerden, wordt gebruikt als verdediging tegen luchtaanvallen. Dit schip is behalve met standaard luchtafweergeschut ook uitgerust met anti-raketwapens, waarmee vitale gebouwen tegen raketaanvallen verdedigd kunnen worden.



Aircraft Carrier (Vliegdekschip)

Een Aircraft Carrier is een groot schip dat aanvalt door zijn vliegtuigen een aanval te laten plegen op het doelwit. De vliegtuigen van een Aircraft Carrier komen terug, landen, herladen en vallen weer aan totdat het doelwit is uitgeschakeld. Sterker nog: verloren vliegtuigen worden kosteloos vervangen.



Dolphin (Dolfijn)

Dolphins zijn belangrijke zee-eenheden voor de Geallieerde strijdkrachten. Ze zijn gecamoufleerd en onzichtbaar op de radar van de vijand en ze vallen aan met een zogenaamd "geluidsversterkend apparaat" dat vooral effectief is tegen Russische oorlogsschepen, Giant Squids (Enorme inktvissen) en Subs (Onderzeeërs).

Russische troepen

Infantry (Infanterie)



Conscript (Dienstplichtige)

De Conscript is de Russische versie van de Geallieerde GI (Soldaat). Conscripts zijn niet in staat om een mini-bunker te bouwen maar zijn wel goedkoper om te produceren dan de Geallieerde GI's.



Engineer (Geniesoldaat)

De Engineer is, hoewel ongewapend, een zeer nuttige eenheid. Precies en doeltreffend gebruik van de Engineers kan het verloop van de strijd snel doen omslaan. Houd er wel rekening mee dat de eenheid zelf verloren gaat als je hem gebruikt. Engineers kunnen gebruikt worden om bruggen te vernietigen (ga het brugwachtershuisje in), vijandige gebouwen te veroveren, je eigen gebouwen te repareren en neutrale technische installaties te repareren of veroveren. Engineers kunnen ook Crazy Ivan-bommen onschadelijk maken door de aangetaste eenheid of installatie tot doelwit te kiezen.



Attack Dog (Waakhond)

Attack Dogs zijn speciaal getrainde Siberische Huskies die erg effectief zijn tegen infanterie, maar waardeloos tegen voertuigen en gebouwen. Bovendien zijn de Attack Dogs je enige betrouwbare verdediging tegen Geallieerde Spies (Spionnen). Zorg ervoor dat je basis te allen tijde wordt bewaakt door Attack Dogs.



Tesla Trooper (Tesla soldaat)

Deze gespecialiseerde infanterie-eenheid valt aan met een krachtige elektrische lading die wordt gegenereerd door zijn draagbare Tesla Coil (Tesla spoel). Tesla Troopers zijn om een aantal redenen waardevol, niet in de laatste plaats omdat ze niet door vijandelijke tanks platgewalst kunnen worden. In tijden van een energietekort kunnen Tesla Troopers de Tesla Coils opladen en je basis verdedigen om ze operationeel te houden tegen vijandelijke eenheden. Het bereik en de kracht van de Tesla Coils neemt ook toe als je ze oplaadt. Om een Tesla Coil op te laden, moet je er simpelweg een Tesla Trooper vlak bij plaatsen. Het opladen gaat verder automatisch.



Crazy Ivan (Gestoorde Ivan)

Crazy Ivan is de codenaam voor Russische explosieven-experts die aanvallen door dynamiet op strategische locaties op de kaart te plaatsen. Je kunt bijna alles oplazen, van vijandelijke gebouwen tot individuele Conscripts (Dienstplichtigen) en zelfs rondzwervende koeien. Zodra de bommen op vijandelijke of neutrale eenheden en gebouwen zijn geplaatst, zal het aftellen beginnen waarna ze exploderen. Crazy Ivan-eenheden kunnen ook bruggen vernietigen door dynamiet op brugwachtershuisjes te plaatsen.



Flak Trooper (Luchtafweersoldaat)

Deze geavanceerde infanterie-eenheid is effectief tegen zowel grond- als luchtdoelen. De Flak Trooper valt aan met explosieve luchtafweerprojectielen, waarmee hij vliegtuigen kan beschadigen en vijandige infanterie zwaar kan verwonden.



Yuri

Yuri is het resultaat van een uniek Russisch experiment en kan de meeste organische eenheden en voertuigen met zijn geest controleren. Een vijandelijke eenheid die door Yuri wordt gecontroleerd, zal zich als één van je eigen eenheden gedragen. Je kunt deze eenheid dan ook besturen en opdracht geven aan te vallen. Als Yuri wordt gedood, gaat de link met de vijandelijke eenheid verloren en zal deze terugkeren naar zijn eigen team. Yuri kan de geesten van War-Miners (Oorlogsdelvers), Chrono Miners (Chrono-delvers), Attack Dogs (Waakhonden), vliegtuigen en andere Yuri-eenheden niet in zijn macht krijgen. Yuri kan de breinen van anderen ook aan de kook brengen met zijn heethoofdaanval. Dubbelklik op Yuri om de omringende infanterie te zien smeuken.

Vehicles (Voertuigen)



Rhino Heavy Tank (Zware tank)

Het Russische antwoord op de Geallieerde Grizzly Battle Tank (Gevechtstank) is de Rhino Heavy Tank. De Rhino is groter en langzamer dan de Grizzly, en is dan ook puur gebouwd op kracht en zeer effectief tegen gebouwen.



Flak Track (Granaatlanceerder)

Dit lichte Russische voertuig is ontworpen om te verdedigen tegen zowel lucht- als lichte grondaanvallen. Net als de Flak Trooper (Luchtafweersoldaat) valt hij aan door met luchtafweerprojectielen te schieten. Dit voertuig kan ook dienst doen als troepentransport door infanterie-eenheden over land te vervoeren. Vervoer over water is niet mogelijk, omdat het geen amfibisch voertuig is.



V3 Rocket Launcher (V3 raketwerper)

De V3 Rocket Launcher is het Russische wapen dat het dichtst in de buurt van artillerie komt. Hoewel hij erg fragiel en makkelijk te vernietigen is, kan de V3 enorme hoeveelheden schade aanrichten. De krachtige langeafstandraketten die door het voertuig gelanceerd worden, brengen erg veel schade toe aan hetgeen ze raken, wat dat ook is. De V3 Rocket Launcher is een prima ondersteuningswapen, maar is te zwak om een aanval te leiden.



Kirov Airship (Kirov luchtschip)

Deze enorme Russische zeppelins zijn een kracht waar rekening mee gehouden moet worden in de lucht. Ze kunnen gigantische hoeveelheden schade verdragen en vallen aan met enorme ladingen zware bommen. Hiermee kunnen ze een gebied compleet vernietigen. Traagheid is het zwakste punt van deze eenheid.



Terror Drone (Terreurrobot)

Terror Drones zijn nieuwe robot-eenheden, ontwikkeld door het Russische leger. Deze kleine mechanische spinnen haasten zich over het slagveld, op zoek naar vijandelijke voertuigen. Als een voertuig binnen bereik is, komt de Terror Drone in actie. Hij dringt het voertuig binnen en ontmantelt het van binnenuit. Alleen bij een Service Depot (Onderhoudsdepot) of Outpost (Buitenpost) kan een Terror Drone verwijderd worden.



Apocalypse Assault Tank (Apocalyps aanvalstank)

De Apocalypse Assault Tank is met zijn gigantische kanon de ultieme Russische tank. Dit enorme voertuig kan grote hoeveelheden schade incasseren voordat hij bezwijkt. Je kunt dit voertuig gebruiken om zowel grond- als luchtdoelen aan te vallen.



MCV (Mobiel constructievoertuig)

Het hart van elke basis wordt gevormd door de Construction Yard (Bouwwerf), zoals je ook zult zien in de paragraaf over de Russische gebouwen. In veel gevallen zal dit gebouw niet op zijn plaats staan als je begint, maar zul je de beschikking hebben over een MCV of Mobiel Constructievoertuig. Als je dit voertuig inzet, verandert het in een Construction Yard (Bouwwerf), zodat je van alle voordelen van dat gebouw kunt genieten. Om een MCV in te zetten, selecteer je het voertuig en plaats je de cursor erop. Als de cursor verandert in een gouden cirkel met vier pijlen, kun je het voertuig inzetten door links te klikken. Als de cursor verandert in een rode cirkel met een streep er doorheen is er niet genoeg ruimte of staat er iets in de weg. Verplaats het voertuig (of het object dat in de weg staat) om een geschikte plaats te vinden om het voertuig te transformeren tot Construction Yard.



War-Miner (Oorlogsdelver)

Het voornaamste doel van deze tegenhanger van de Geallieerde Chrono Miner (Chrono-delver) is het verzamelen van Ore (Erts) dat omgezet kan worden in geld. Zodra het erts is verwerkt in een raffinaderij, kan met de bouw van eenheden en gebouwen worden begonnen. De War-Miner is in tegenstelling tot de Chrono Miner niet geheel weerloos. Hij is uitgerust met een redelijk groot geweer, waarmee hij zich tegen kleine bedreigingen kan verdedigen. Hij kan ook, zoals alle zware voertuigen, vijandelijke infanterie verpletteren door er overheen te rijden.



Amphibious Transport (Amfibisch transportvoertuig)

Dit transportvoertuig kan, net als het Geallieerde Amphibious Transport, gebruikt worden om infanterie en voertuigen over land en water te vervoeren. Het voertuig is niet bewapend, maar is wel zwaar bepantserd om ervoor te zorgen dat de inhoud de eindbestemming bereikt.



Typhoon Attack Sub (Tyfoon aanvalsonderzeeër)

Dit marinevaartuig valt vanuit het water aan door vijanden te bestoken met krachtige torpedo's. Hoewel hij geen landdoelen kan aanvallen, is de Typhoon een zeer belangrijke eenheid tijdens zeegevechten. Ook kunnen ze, in grote aantallen, de controle over waterwegen compleet overnemen. Typhoon Attack Subs zijn slinkse eenheden die niet op de vijandelijke radar verschijnen.



Dreadnought (Zwaar slagschip)

Dit grote schip kan gebruikt worden voor aanvallen op vijandelijke schepen en grondinstallaties. Hij schiet met krachtige langeafstandsraketten, waardoor het lastig is voor de vijand om binnen bereik te komen om hem te vernietigen.



Sea Scorpion (Zeeschorpioen)

Dit snelle schip is in staat alle doelen aan te vallen. Hij is ook uitgerust met een antiraketsysteem waardoor hij gebruikt kan worden om waardevolle gebouwen en locaties te beschermen tegen raketaanvallen.



Giant Squid (Enorme inktvis)

Deze gigantische wezens zijn gevangen en getraind door Russische wetenschappers en kunnen vijandelijke schepen compleet verpletteren met hun enorme tentakels. Giant Squids zijn niet te zien op de radar van de vijand.

Speciale troepen voor multiplayer-spellen

In multiplayer- en Skirmish (Schermutseling)-spellen kies je niet alleen een partij (Allied (Geallieerden) of Soviet (Russen)), maar ook een specifiek leger. De Verenigde Staten, Frankrijk, Duitsland, Engeland en de Koreaanse Republiek maken onderdeel uit van het Geallieerde leger. De legers die aan de Russische zijde strijden zijn Rusland, Cuba, Libië en Irak. Deze legers bezitten elk een speciale eenheid of een speciaal wapen waarmee de overwinning in de wacht kan worden gesleept:

American Paratroopers (Amerikaanse paratroopers)

Het Amerikaanse leger heeft in multiplayer-spellen de mogelijkheid Paratroopers te produceren en in te zetten zodra een Air Force Command Headquarters (Luchtmachthoofdkwartier) is gebouwd. De Paratroopers kunnen op elke droge plaats op de kaart ingezet worden (niet te water). Als je deze selecteert, zal een transportvliegtuig een groep van vijf Paratroopers afleveren op de aangegeven locatie. Eenmaal op de grond functioneren Paratroopers als gewone GI's (Soldaten). Als het transportvliegtuig wordt neergeschoten, gaan ook de Paratroopers verloren. De mogelijkheid Paratroopers in te zetten verandert met de tijd, waardoor je ze niet constant kunt zetten.



French Grand Cannon (Frans groot kannon)

Dit speciale Franse wapen is geen voertuig maar een grote constructie die de Grand Cannon wordt genoemd. De Grand Cannon biedt, eenmaal opgebouwd, een zeer effectieve verdediging voor bases tegen aanvallen van de vijand, met name tegen bepantserde eenheden.



German Tank Destroyer (Duitse tankvernietiger)

Duitse wetenschappers hebben de Tank Destroyer ontwikkeld, een eenheid die het Duitse leger een voordeel geeft over vijandelijke tanks. Het voertuig is niet zo sterk tegen gebouwen en infanterie, maar zeer effectief tegen vijandelijke voertuigen en kan gebruikt worden om de weg vrij te maken voor je eigen aanval of om naderende colonnes vijandelijke tanks af te stoppen.



British Sniper (Engelse sluipschutter)

Deze Engelse infanterie-eenheid is uitgerust met een speciaal sluipschuttersgeweer met een groot bereik en is zeer effectief in het uitschakelen van vijandelijke infanterie-eenheden. De Sniper is veel beter dan een normale GI (Soldaat), omdat hij meer kracht en een groter bereik heeft. Vijandelijke infanterie-eenheden kunnen buiten hun bereik met een enkel schot uitgeschakeld worden.



Korean Black Eagle (Koreaanse zwarte adelaar)

Het speciale wapen in het arsenaal van de Koreanen is de Black Eagle. Dit vliegtuig is eigenlijk gewoon een hele sterke Harrier, waardoor hij meer schade toebrengt en moeilijker uit te schakelen is.



Russian Tesla Tank (Russische tesla tank)

De Russische Tesla Tank is een groot landvoertuig dat een Tesla-lading afvuurt in plaats van een projectiel. Deze lading is effectief tegen zowel eenheden als gebouwen.



Cuban Terrorist (Cubaanse terrorist)

De Cubanen hebben de Terrorist ontwikkeld om vijandelijke bases aan te vallen. De Terrorist heeft C4-bommen aan zijn lijf bevestigd en blaast de vijand in een echte kamikazeactie snel en efficiënt op.



Libyan Demolition Truck (Libische slooptruck)

De Libische Demolition Truck is een zelfmoordvoertuig dat is ontworpen om maximale schade en chaos te veroorzaken in de basis van de vijand. De truck bevat een kleine nucleaire lading. Als de truck wordt aangevallen, ontploft de lading en wordt alles in een wijde straal vernietigd.



Iraqi Desolator (Irakese verwoester)

Irakese wetenschappers hebben de Desolator gecreëerd, een soldaat die grote oppervlakken verschroeide en onbegaanbare grond creëert. De Desolator gebruikt een straalkanon om de grond om hem heen te verwoesten, waardoor het onbegaanbaar wordt voor zowel infanterie als lichte voertuigen. Zelf draagt hij een beschermend pak, zodat hij niet door de straling wordt aangetast. Als de Desolator dood gaat of op non-actief wordt gezet, zal de door hem aangetaste grond langzaam weer naar de normale staat terugkeren.

Geallieerde gebouwen

Structures (Gebouwen)



Construction Yard (Bouwwerf)

De Construction Yard vormt het hart van elke basis. Dit gebouw is nodig om alle andere gebouwen van de basis te creëren, van simpele muren tot de technisch geavanceerde Battle Labs (Gevechtsslabs). Omdat dit gebouw je enige middel is om de basis uit te breiden en toegang tot nieuwe technologieën te verkrijgen, beschermt een wijze commandant het altijd tegen elke prijs. De Construction Yard zal aan het begin van veel missies al op zijn plaats staan, terwijl je in andere missies met een MCV (Mobiel constructievoertuig) begint, dat je eerst moet activeren om met de bouw te beginnen.



Power Plant (Krachtcentrale)

Hoewel sommige gebouwen, zoals je Construction Yard (Bouwwerf), hun eigen energie leveren, zijn de meeste gebouwen afhankelijk van een externe energiebron. En dat is precies de functie van dit gebouw. Hoewel Power Plants een behoorlijke hoeveelheid energie leveren, hebben grotere bases meerdere Power Plants nodig om goed te functioneren. Bescherm je Power Plants goed, want ze zijn erg zwak en van vitaal belang.



Ore Refinery (Ertsraffinaderij)

Je Chrono Miners (Chrono-delvers) brengen het Ore (Erts) dat ze verzamelen naar de Ore Refinery, een gebouw dat een essentiële rol speelt bij het opbouwen van een gezonde economie. Een gevulde Miner zal terugkeren naar de raffinaderij waar hij het erts zal achterlaten alvorens naar het veld terug te keren. Het erts wordt omgezet in geld waarmee gebouwen en eenheden gekocht kunnen worden. Bij elke Ore Refinery krijg je een Miner. Je hebt dit gebouw in elke missie nodig, en vaak doe je er verstandig aan er meerdere te bouwen. Produceer meer Miners en Ore Raffineries om meer geld te verdienen.



Barracks (Kazerne)

Alle infanterie-eenheden, van de standaard GI (Soldaat) tot de geavanceerde Chrono Legionnaire (Chrono legioensoldaat), worden in de Geallieerde Barracks (Kazerne) gecreëerd. Voor veel van de krachtigere en effectievere gebouwen en verdedigingswerken van de basis, is de aanwezigheid van Barracks vereist.



War Factory (Oorlogsfabriek)

Als je voertuigen wilt produceren (en dat wil je echt wel), heb je een War Factory nodig. Alle grondvoertuigen worden in de War Factory geproduceerd, hoewel je voor veel voertuigen ook andere gebouwen nodig hebt om productie mogelijk te maken.



Naval Shipyard (Marinewerf)

Je marinevloot zal een belangrijke rol spelen in zowel de verdediging van de basis als het aanvallen van vijandelijke posities. Al je marine-eenheden, inclusief Dolphins (Dolfijnen), worden geproduceerd op de Naval Yard. Dit gebouw moet in zijn geheel in het water worden geplaatst. Beschadigde schepen kunnen terugkeren naar de Naval Yard voor reparatie.



Air Force Command Headquarters (Luchtmachthoofdkwartier)

Het Geallieerde luchtmachthoofdkwartier heeft twee zeer belangrijke functies. Het is, om te beginnen, de plaats waar de radar zich bevindt. Als je dit gebouw gebouwd hebt, activeer je het radarscherm waarop de gebieden te zien zijn die niet meer afgedekt worden door de zwarte mist. Het gebouw biedt ook de mogelijkheid vliegtuigen te bouwen. Elk luchtmachthoofdkwartier kan maximaal vier Harriers aan. Als je meer vliegtuigen wilt hebben, moet je meer luchtmachthoofdkwartieren bouwen.



Service Depot (Onderhoudsdepot)

Je eenheden zullen tijdens een veldslag schade oplopen. Beschadigde voertuigen kunnen gerepareerd worden door ze naar een Service Depot te brengen. Het repareren van beschadigde eenheden kost geld, waarbij de prijs afhangt van de hoeveelheid schade die de eenheid heeft opgelopen.



Battle Lab (Gevechtslab)

Veel van de meer geavanceerde Geallieerde eenheden en verdedigingswerken zijn afhankelijk van de technologieën die alleen in het Battle Lab beschikbaar zijn. Om de speciale Geallieerde wapens te produceren moet je een Battle Lab op je basis hebben. Hoewel de labs duur zijn in aanschaf en veel energie verbruiken, vormen ze een onmisbare aanvulling op je basis vanwege de extra eenheden en gebouwen die beschikbaar komen als je de labs hebt gebouwd.



Ore Purifier (Ertszuiveraar)

De Geallieerden hebben de Ore Purifier ontwikkeld om het Ore (Erts) verder te zuiveren. De Ore Purifier is duur, maar zorgt er wel voor dat elke lading erts die je Miners (Delvers) naar de Raffinaderij brengen meer geld oplevert. De Ore Purifier verdient zichzelf na verloop van tijd vele malen terug.



Spy Satellite Uplink (Spionage transmissiesatelliet)

De Geallieerden zijn voor de uitschakeling van het Russische gevaar afhankelijk van een superieure informatievoorziening. Zodra hij is gebouwd en ingeschakeld, verwijdert de Spy Satellite Uplink de zwarte mist helemaal, zodat alle locaties op het slagveld en het radarscherm zichtbaar worden.

Armoury (Wapenarsenaal)



Fortress Walls (Vestingmuren)

Muren vormen een passief verdedigingssysteem, dat ontworpen is om vijandelijke infanterie en voertuigen tegen te houden. Voor een snel bouwproces kun je meerdere secties tegelijkertijd plaatsen.



Pill-Box (Bunker)

Pill-boxes zijn versterkte geweeremplacementen die zijn ontworpen om een gebied te beschermen tegen vijandelijke infanterie. Ze zijn niet erg effectief tegen voertuigen en kunnen niet door muren heen schieten.



Prism Tower (Prisma toren)

De Prism Tower is een krachtig verdedigingswapen voor de Geallieerden. Prism Towers vuren een geconcentreerde bundel licht richting naderende vijandelijke grondeenheden. Als je een aantal Prism Towers dicht genoeg bij elkaar plaatst, kunnen ze één grote, krachtige bundel afvuren op het doelwit door de individuele lichtbundels te combineren.



Patriot Missile System (Patriottisch raketsysteem)

Het Patriot Missile System is een luchtafweerinstantie die is ontworpen om Geallieerde bases te beschermen tegen Russische luchtvaartuigen. De Patriot is niet alleen effectief tegen alle vliegende eenheden van de vijand, maar kan ook gebruikt worden om naderende vijandelijke raketten te vernietigen.



Gap Generator (Openingsgenerator)

De strategie van de Geallieerden draait voor een groot deel rond het verzamelen van superieure informatie en het geheimhouden van informatie voor de Russen. Als de Gap Generator wordt geactiveerd, genereert hij zwarte mist in een wijde omtrek waardoor de Geallieerde basis onzichtbaar blijft op de Russische radar. Er is wel veel energie nodig om de Gap Generator draaiend te houden.



Chronosphere (Chronosfeer)

Geallieerd onderzoek naar tijdreizen heeft de Chronosphere opgeleverd, een apparaat waarmee het mogelijk wordt eenheden ineens van de ene naar de andere locatie op de kaart te verplaatsen. Als je de Chronosphere gebruikt, zal hij voertuigen binnen een bepaald bereik verplaatsen naar een ander punt op de kaart. Je kunt ook vijandelijke eenheden verplaatsen met de Chronosphere. Je kunt vijandelijke schepen aan land zetten en vijandelijke grondeenheden in het water storten, waardoor ze onmiddellijk vernietigd worden.

Net als bij het Weather Control Device (Weerbeïnvloedingsstation) worden alle spelers gewaarschuwd wanneer een Chronosphere is gebouwd en wordt de zwarte mist rondom de installatie verwijderd.



Weather Control Device (Weerbeïnvloedingsstation)

Het Weather Control Device geeft de Geallieerde leider de macht over de natuurkrachten. Eenmaal gebouwd zal de Weather Control Device een krachtige onweerswolk creëren die op elke gewenste plek op de plattegrond geactiveerd kan worden om enorme schade aan te richten. Het onweer vernietigt gebouwen en eenheden over een groot oppervlak. Alle spelers worden gewaarschuwd als een Weather Control Device is gebouwd en de zwarte mist boven de installatie zal verdwijnen. De spelers krijgen ook te horen hoe lang het duurt voordat de onweerswolk inzetbaar is.

RUSSISCHE GEBOUWEN

Structures (Gebouwen)



Construction Yard (Bouwwerf)

De Construction Yard vormt het hart van elke basis. Dit gebouw is nodig om alle andere gebouwen van de basis te creëren, van simpele muren tot de technisch geavanceerde Battle Labs (Gevechtslabs). Omdat dit gebouw je enige middel is om de basis uit te breiden en toegang tot nieuwe technologieën te verkrijgen, beschermt een wijze commandant het altijd tegen elke prijs. De Construction Yard zal aan het begin van veel missies al op zijn plaats staan, terwijl je in andere missies met een MCV (Mobielt constructievoertuig) begint, dat je eerst moet activeren om met de bouw te beginnen.



Tesla Reactor (Tesla reactor)

Om de basis operationeel te houden is het Russische leger afhankelijk van de Tesla Reactor. Deze Tesla Reactors zijn net als de Power Plants (Krachtcentrales) enorm belangrijk, maar ook erg kwetsbaar. Je moet deze gebouwen te allen tijde beschermen. Vooral Spies (Spionnen) zijn grote lastpakken.



Ore Refinery (Ertsraffinaderij)

Je War Miners (Oorlogsdelvers) brengen het Ore (Erts) dat ze verzamelen naar de Ore Refinery, een gebouw dat een essentiële rol speelt bij het opbouwen van een gezonde economie. Een gevulde Miner zal terugkeren naar de raffinaderij waar hij het erts zal achterlaten alvorens naar het veld terug te keren. Het erts wordt omgezet in geld waarmee gebouwen en eenheden gekocht kunnen worden. Bij elke Ore Refinery krijg je een Miner. Je hebt dit gebouw in elke missie nodig, en vaak doe je er verstandig aan er meerdere te bouwen. Produceer meer Miners en Ore Refineries om meer geld te verdienen.



Barracks (Kazerne)

Alle infanterie-eenheden, van de standaard Conscript (Dienstplichtige) tot de geavanceerde Crazy Ivan (Gestoorde Ivan), worden in de Russische Barracks gecreëerd. Voor veel van de krachtigere en effectievere gebouwen en verdedigingswerken van de basis, is de aanwezigheid van Barracks vereist.



War Factory (Oorlogsfabriek)

Als je voertuigen wilt produceren (en dat wil je echt wel), heb je een War Factory nodig. Alle grondvoertuigen worden in de War Factory geproduceerd, hoewel je voor veel voertuigen ook andere gebouwen nodig hebt om productie mogelijk te maken.



Naval Shipyard (Marinewerf)

Je marinevloot zal een belangrijke rol spelen in zowel de verdediging van de basis als het aanvallen van vijandelijke posities. Al je marine-eenheden, inclusief Giant Squids (Enorme Inktvissen), worden geproduceerd op de Naval Yard. Dit gebouw moet in zijn geheel in het water worden geplaatst. Beschadigde schepen kunnen terugkeren naar de Naval Yard voor reparatie.



Radar Tower (Radartoren)

Omdat de Russen geen conventionele vliegtuigen hebben, hebben ze ook geen vliegveld nodig. De Radar Tower activeert het Russische radarscherm zodra hij is gebouwd.



Service Depot (Onderhoudsdepot)

Je eenheden zullen tijdens een veldslag schade oplopen. Beschadigde voertuigen kunnen gerepareerd worden door ze naar een Service Depot te brengen. Het repareren van beschadigde eenheden kost geld, waarbij de prijs afhangt van de hoeveelheid schade die de eenheid heeft opgelopen.



Battle Lab (Gevechtslab)

Veel van de geavanceerde Russische eenheden en verdedigingswerken zijn afhankelijk van de technologieën die alleen in het Battle Lab beschikbaar zijn. Om de speciale Russische wapens te produceren moet je een Battle Lab op je basis hebben. Hoewel de labs duur zijn in aanschaf en veel energie verbruiken, zijn ze een onmisbare aanvulling op je basis vanwege de extra eenheden en gebouwen die beschikbaar komen als je de labs hebt gebouwd.



Nuclear Reactor (Kerncentrale)

De Russen hebben het probleem van de vele benodigde Tesla Reactors (Tesla Reactors) opgelost door de Nuclear Reactor te ontwikkelen. Dit grote gebouw levert net zoveel energie als vele Tesla Reactors samen en voorziet de Russische leider feitelijk van alle energie die hij ooit nodig zal hebben. De vernietiging van een Nuclear Reactor heeft een grote kernexplosie tot gevolg. De vrijkomende straling doodt infanterie en licht bepantserde voertuigen.



Cloning Vats (Kloonvaten)

Het Cloning Vat is een uniek staalje Russische technologie waarmee je elke infanterie-eenheid die je in je Barracks (Kazerne) produceert gratis kunt dupliceren. Zodra je een Cloning Vat gebouwd en geplaatst hebt, zal elke eenheid die je in je Barracks produceert ook in het Cloning Vat geproduceerd worden.

Infanterie-eenheden kunnen een Cloning Vat ingestuurd worden. Ze zullen dan worden vernietigd, wat een kleine hoeveelheid geld oplevert. Infanterie-eenheden die door Yuri beheerst worden kunnen ook het Cloning Vat ingestuurd worden. Dit levert ook extra geld op. Probeer het maar eens.

Armoury (Wapenarsenaal)



Fortress Walls (Vestingmuren)

Muren vormen een passief verdedigingssysteem, dat ontworpen is om vijandelijke infanterie en voertuigen tegen te houden. Voor een snel bouwproces kun je meerdere secties tegelijkertijd plaatsen.



Sentry Gun (Automatisch geweer)

Dit stationaire geweer wordt gebruikt om tegen vijandige infanterie te verdedigen. Het wapen is niet erg effectief tegen voertuigen.



Tesla Coil (Tesla spoel)

De Tesla Coil vormt een sterke basisverdediging tegen alle grondeenheden en valt aan met een krachtige elektrische ontlading. Een Tesla Coil kan, in tegenstelling tot andere verdedigingsmechanismen, opgeladen worden door een Tesla Trooper (Tesla soldaat) en blijft zelfs werken als de basis zonder energie komt te zitten.



Flak Cannon (Luchtafweerkanon)

De Russische Flak Cannon vormt een basisverdediging tegen alle Geallieerde luchteenheden, inclusief de Rocketeers (Raketpiloten).



Psychic Sensor (Paranormale sensor)

Russisch onderzoek naar psychische fenomenen heeft geresulteerd in de Psychic Sensor. Dit apparaat maakt, als hij wordt ingeschakeld, alle bevelen zichtbaar die vijandelijke eenheden die een aanval voorbereiden hebben gekregen, mits deze zich binnen het bereik van het apparaat bevinden. Als hij is gebouwd, toont de sensor het doelwit van de aanval als het doelwit binnen bereik is.



Iron Curtain (IJzeren gordijn)

Het Iron Curtain is een fascinerend stuk Russische technologie waarmee je eenheden en gebouwen voor een korte periode onkwetsbaar kunt maken. Alle gebouwen en eenheden in een klein gebied zullen helemaal onkwetsbaar zijn als het Iron Curtain geselecteerd is. Onkwetsbare eenheden kunnen niet worden aangevallen door Terror Drones (Terreurrobots) maar hun gedachten kunnen nog wel worden bepaald door Yuri. De kracht van het Iron Curtain doodt alle infanterie-eenheden waarop gericht wordt. Op deze manier kan het als een wapen tegen vijandelijke infanterie gebruikt worden. Als het Iron Curtain gebouwd is, zullen alle spelers gewaarschuwd worden en verdwijnt de zwarte mist boven het gebouw.



Nuclear Missile Silo (Nucleaire raketsilo)

De Nuclear Missile Silo is het ultieme wapen in het Russische arsenaal. De Nuclear Missile Silo produceert een enorme kernraket die gebruikt kan worden om een gebied compleet te verwoesten. Als vertraagd bijeffect laat de raket radioactieve straling achter die vijandelijke infanterie-eenheden doodt en licht bepantserde voertuigen beschadigt als ze in de buurt zijn. Als de Nuclear Missile Silo is gebouwd, worden alle spelers daarvan op de hoogte gebracht en verdwijnt de mist boven het gebouw.

WESTWOOD ONLINE

Westwood Studios nodigt je uit om *Command & Conquer Red Alert 2* over internet te spelen via onze gratis spelservice, Westwood Online. Je kunt tegen je vrienden spelen of zelfs met ze samenspelen tegen computergestuurde tegenstanders. Er zijn verschillende speltypes die verderop in deze handleiding gedetailleerd beschreven worden.

Klik op de knop INTERNET in het hoofdmenu om naar Westwood Online te gaan. Westwood Online is een spelservice die door Westwood Studios wordt gesponsord voor *Red Alert 2*-spelers.

Opmerking over prestaties tijdens multiplayer spellen: *Het is altijd het beste om met of tegen spelers te spelen die een snelle verbinding hebben met internet en beschikken over computers die voldoen aan de systeemeisen. De prestaties van het spel worden door deze factoren beïnvloedt. Speel tegen gamers met snelle internetverbindingen en snelle pc's voor een optimale spelervaring.*

Welcome To Red Alert 2 Online (Welkom Bij Red Alert 2 Online)

Dit is het eerste menu dat je ziet als je bij Westwood Online arriveert. Hier kun je kiezen uit verschillende soorten multiplayer-spellen die via internet gespeeld worden: QUICK MATCH (SNELLE STRIJD), CUSTOM MATCH (AANGEPASTE STRIJD), BUDDY LIST (VRIENDENLIJST) of WORLD DOMINATION TOUR (WERELDVEROVERINGSTOERNOOI). Je kunt ook de verschillende opties instellen via de knop MY INFORMATION (MIJN GEGEVENS). In dit scherm wordt ook je Player Profile (Spelersprofiel) weergegeven.

Player Profile (Spelersprofiel)

In dit scherm wordt een historisch overzicht gegeven van de *Red Alert 2*-spellen die je online hebt gespeeld:

WINS (OVERWINNINGEN): Het aantal *Red Alert 2* Head-to-Head (Man-tegen-man)-spellen dat je hebt gewonnen.

LOSSES (NEDERLAGEN): Het aantal *Red Alert 2* Head-to-Head (Man-tegen-man)-spellen dat je hebt verloren.

DISCONNECTS (VERBROKEN VERBINDINGEN): Het aantal keren dat de verbinding met Westwood Online werd verbroken als gevolg van internetproblemen.

RANK (RANG): Jouw positie op de ranglijst van Westwood Online Head-to-Head (Man-tegen-man)-spelers wereldwijd.

POINTS (PUNTEN): Het aantal punten dat je hebt verzameld met gewonnen Head-to-Head (Man-tegen-man)-spellen.

Een nieuw Westwood Online-account aanmaken

Als je tijdens de installatie van het spel geen Westwood Online-account hebt aangemaakt, kun je dat als volgt doen:

1. Klik op de knop QUICK MATCH (SNELLE STRIJD), CUSTOM MATCH (AANGEPASTE STRIJD), BUDDY LIST (VRIENDENLIJST) of WORLD DOMINATION TOUR (WERELDVEROVERINGSTOERNOOI).
2. Klik op de knop NEW ACCOUNT (NIEUW ACCOUNT).
3. Volg de aanwijzingen op het scherm. Je wordt gevraagd naar je geboortedatum en e-mailadres. Voer deze gegevens in.
4. Klik op de knop CONTINUE (DOORGAAN) om het account te activeren.

Lees het document met onze Privacy Policy (Privacy-beleid) als je vragen hebt. Als het programma problemen heeft met het tot stand brengen van een verbinding met Westwood Online, verschijnt er een bericht waarin het probleem wordt omschreven.

Inloggen bij een bestaand Westwood Online-account

Klik nadat het scherm Welcome to Westwood Online (Welkom bij Westwood Online) is verschenen op de knop QUICK MATCH (SNELLE STRIJD), CUSTOM MATCH (AANGEPASTE STRIJD), BUDDY LIST (VRIENDENLIJST) of WORLD DOMINATION TOUR (WERELDVEROVERINGSTOERNOOI). Je wordt gevraagd je bijnaam (nickname) en wachtwoord in te voeren. Klik daarna op de knop LOGIN (INLOGGEN) om door te gaan. Je krijgt de optie om in het vervolg automatisch met deze gegevens in te loggen. We raden je aan van deze optie gebruik te maken om het inlogproces in de toekomst eenvoudiger te laten verlopen. Je kunt dit inlogproces ook automatisch laten verlopen door in het gedeelte My Information (Mijn gegevens) het vakje AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT (AUTOMATISCH INLOGGEN MET DIT ACCOUNT) aan te vinken. Als het programma problemen heeft met het tot stand brengen van een verbinding met Westwood Online, verschijnt er een bericht waarin het probleem wordt omschreven.

Quick Match (Snelle strijd)

Klik op deze knop om snel een man-tegen-mangevecht te starten tegen een andere speler met een goede internetverbinding en een vaardigheidsniveau dat vergelijkbaar is met dat van jezelf. De kaart en de opties worden voor je gekozen. Dit is een erg makkelijke en snelle manier om een online-spel te starten zonder zelf een spel te hoeven zoeken en opzetten.

Custom Match (Aangepaste strijd)

Via deze knop kun je naar aangepaste spellen zoeken of een zelf ingesteld spel starten op Westwood Online. De volgende informatie wordt getoond:

Available Games (Beschikbare spellen)

Dit scherm toont de spellen die momenteel via Westwood Online worden opgezet in de huidige lobby (Allied Barracks (Geallieerde kazerne), Soviet Barracks (Russische kazerne), enz.) Als je mee wilt doen aan een spel dat momenteel wordt opgezet, dubbelklik je op het spel in het scherm Available Games (Beschikbare spellen). Je kunt dit ook doen door het spel te selecteren (door er één keer links op te klikken) in het scherm Available Games en links te klikken op de knop JOIN (AANSLUITEN) aan de rechterkant van het scherm.

Players (Spelers)

Dit scherm toont de spelers die momenteel wachten om een spel te spelen in de huidige lobby (Allied Barracks (Geallieerde kazerne), Soviet Barracks (Russische kazerne), enz.)

Viewing Chat Messages (Chatberichten bekijken)

Onder de schermen Available Games (Beschikbare spellen) en Players (Spelers) zie je een leeg vak: het chatscherm. Tekst die door jou en andere spelers getypt wordt, verschijnt in het chatscherm. Er is ook een korte overzicht beschikbaar van eerder verzonden berichten.

Typing Chat Messages (Chatberichten typen)

Om een bericht naar andere spelers te sturen:

1. Klik op het invoervak direct onder het chatscherm.
2. Typ je boodschap.
3. Druk op de **Enter**-toets.

Om de aandacht op een uitgaand bericht te vestigen, kun je op het icoontje **ACT** klikken aan de rechterkant. Het bericht wordt nu in een andere kleur verzonden om te laten zien dat het belangrijk is. Om een bericht aan een specifiek persoon of een lijst met personen te sturen (in plaats van aan de hele lobby), kun je één of meerdere spelers aanklikken in het scherm Players (Spelers). Om alle gebruikers in die lijst te deselecteren, klik je rechts in het scherm Players.

Westwood Online-spellen creëren en je er bij aansluiten

Gebruik de volgende knoppen om online spellen te creëren en je er bij aan te sluiten: **CREATE GAME (SPEL CREËREN)**: Klik op deze knop om een nieuw spel te creëren. Je moet aangeven hoeveel spelers er mee kunnen doen, een wachtwoord invoeren om toegang tot het spel te krijgen (vul hier niets in om een "open" spel te creëren waaraan iedereen kan meedoen) en aangeven of je een door Westwood Online gesponsord spel wilt spelen (wij houden je rang bij, gebaseerd op de uitkomst van het spel) of een BattleClan Tournament (BattleClan-toernooi). Bedenk wel dat de knop **BATTLE CLAN** niet beschikbaar is als je niet bij een clan bent aangesloten.

JOIN GAME (AANSLUITEN BIJ SPEL): Dubbelklik op een spel in het scherm Available Games (Beschikbare spellen) om je aan te sluiten bij een spel dat momenteel opgezet wordt. Je kunt een spel ook selecteren door er in het scherm Available Games één keer links op te klikken en vervolgens links te klikken op de knop **JOIN (AANSLUITEN)**.

BUDDY LIST (VRIENDENLIJST): Klik op deze knop om te zien welke van je vrienden klaar is om te spelen. Je kunt hier spellen starten, je vrienden "oppiepen" (een boodschap sturen waarin je vraagt of ze willen spelen), vrienden toevoegen en verwijderen en hun huidige *Red Alert 2*-spelersprofielen bekijken.

CLAN/LADDER: Klik op deze knop als je een Clan wilt vormen of de huidige Westwood Online-ranglijsten in verschillende categorieën wilt bekijken. Een Clan is een groep mensen die als een eenheid op een ranglijst worden geplaatst. Deze ranglijst kun je in het scherm Ladder bekijken.

OPTIONS (OPTIES): *Red Alert 2* biedt nog een paar manieren om je spel aan te passen. Dit zijn dingen als het uifilteren van aanstootgevend taalgebruik, andere spelers toestemming geven je op te piepen, enz.

Opmerking: Lees de algemene spelhandleiding om meer te weten te komen over de verschillende speltypen en kaartopties van *Red Alert 2*.

Buddy List (Vriendenlijst)

Red Alert 2 maakt het vinden van en spelen tegen vrienden makkelijk. Klik simpelweg op de knop **BUDDY LIST (VRIENDENLIJST)** om te zien welke kameraden klaar zijn om te spelen of al online zijn. Hier kun je een spel starten, je vrienden "oppiepen" (een boodschap sturen waarin je vraagt of ze willen spelen), vrienden toevoegen en verwijderen en hun huidige *Red Alert 2*-spelersprofielen bekijken. Dit is de beste manier om er zeker van te zijn dat je met of tegen mensen speelt die je al kent.

World Domination Tour (Wereldveroveringstoernooi)

De optie World Domination Tour (WDT) (Wereldveroveringstoernooi) zorgt voor een heel nieuw niveau in de strijd tussen de Geallieerden en Russen. In WDT staan de Geallieerde en Russische troepenmachten tegenover elkaar en strijden om de wereldheerschappij. De spelers strijden in verschillende omgevingen en de instellingen van de kaarten zijn al bepaald. Aan het einde van de dag worden de resultaten van de veldslagen bekeken en bepaald wie welke gebieden controleert. De grenzen van de gebieden veranderen steeds, om te reflecteren wie welke gebieden in bezit heeft. Naarmate de strijd vordert, komen nieuwe gebieden beschikbaar. Uiteindelijk wint de partij die alle gebieden controleert. De resultaten worden regelmatig bekend gemaakt. Als een kaart overwonnen is, komt er een andere kaart beschikbaar om op te spelen. WDT kent drie verschillende oorlogsscenario's: Noord-Amerika, Europa en Zuidoost-Azië.

Als je de menu-opties hebt bepaald, krijg je de kaart met de huidige grenzen te zien. Op deze kaart zie je de Russische gebieden, Geallieerde gebieden en de gebieden waar om gevochten moet worden. Je kunt zelf bepalen in welk gebied de volgende veldslag plaatsvindt. Elk gebied is zo samengesteld dat er een groot aantal verschillende multiplayer-spellen op gespeeld kan worden. Als je de cursor op een potentieel gebied plaatst, zie je een lijst met de instellingen en beperkingen voor die kaart. Zo kan het technisch niveau verlaagd zijn of is het mogelijk dat je moet beginnen met weinig geld. Sommige gebieden zijn moeilijker te veroveren dan andere, dus bestudeer de informatie goed voordat je een spel start. Als je de cursor op een gebied van de Geallieerden of Russen plaatst, zie je de statistische informatie over dat gebied. Je ziet hoeveel mensen er wonen, wat het bruto nationaal product is en hoe sterk het gebied bedreigd wordt. Je kunt zo inschatten hoe de rest van de wereld het doet.

My Information (Mijn gegevens)

Klik op deze knop om je bijnaam te veranderen en om de server die je voorkeur geniet in te stellen. (Servers staan op locatie gerangschikt, waardoor het mogelijk is dat je een server in Azië en een server in de Verenigde Staten ziet staan. Je kunt vrij overschakelen van de ene beschikbare server naar de andere, maar onthoud dat je waarschijnlijk een betere verbinding hebt via je lokale server). Ook kun je hier de natie en kleur waarmee je wilt spelen instellen en je huidige positie op de Westwood Online ranglijst bekijken. Je kunt het vakje **AUTO LOGIN (AUTOMATISCH INLOGGEN)** aanvinken als je niet iedere keer je wachtwoord in wilt vullen wanneer je inlogt bij Westwood Online.

BUDDY LIST (VRIENDENLIJST): Onderhoud je vriendenlijst.

CLAN/LADDER: Bekijk de rangorde van je Clan of Ladder.

NEW ACCOUNT (NIEUW ACCOUNT): Creëer een nieuw Westwood Online-account.

MANAGE ACCOUNT (ACCOUNT BEHEREN): Als je op deze knop klikt, ga je naar een webpagina waarin je je Westwood Online-account kunt aanpassen.

CHATBERICHTEN VERSTUREN

Spelers kunnen tijdens een spelletje *Command & Conquer: Red Alert 2* makkelijk met elkaar communiceren.

Om een bericht te sturen naar alle luisteraars:

1. Druk op de **Enter**-toets en voer je bericht in in het dialoogscherm.
2. Druk nu nogmaals op de **Enter**-toets om het bericht naar alle luisteraars te versturen.

Om een bericht te sturen naar alle bondgenoten:

1. Druk op de **Backspace**-toets en voer je bericht in.
2. Druk nu op de **Enter**-toets om het bericht naar je bondgenoten te sturen.

Om een bericht te sturen naar alle spelers:

1. Druk op de ****-toets en voer je bericht in.
2. Druk nu op de **Enter**-toets om je bericht naar alle spelers te sturen.

Het Diplomatie-scherm gebruiken om je bondgenoten en chatpartners te bepalen:

1. Klik op de knop DIPLOMACY (DIPLOMATIE) in de zijbalk. Het scherm Diplomacy verschijnt.
2. Klik nu op de naam van de speler(s) waarnaar je een bericht wilt sturen.
3. Als je weer in het speelscherm bent, kun je op de **Enter**-toets drukken om berichten te sturen naar de spelers die je hebt geselecteerd.

Opmerking: Als je op deze manier berichten verstuurt, ben je voor korte tijd in het nadeel omdat je tijdens het selecteren van specifieke gebruikers niet kunt spelen.

De knop Beacon (Baken) (B)

In multiplayer-spellen kun je bakens plaatsen via de knop PLACE BEACON (BAKEN PLAATSEN) in de Advanced Command Bar (Geavanceerde opdrachtenbalk). Klik hierop en klik vervolgens links op de kaart om het baken te plaatsen. Dit baken is zichtbaar voor alle spelers waarmee je een bondgenootschap hebt gesloten. Door links op het baken te klikken en op de **Enter**-toets te drukken, kun je een boodschap voor al je bondgenoten typen. Als je nogmaals op de **Enter**-toets drukt, verschijnt de tekst op het baken. Om een bericht te annuleren klik je rechts. Iedereen kan het baken van zijn eigen scherm verwijderen door erop te klikken en op de **Delete**-toets te drukken.

Bondgenootschappen sluiten met spelers

Om een bondgenootschap met een andere speler te sluiten, klik je links op een vijandige eenheid en druk je op de **A**-toets. Als de vijand op het aanbod ingaat, zal hij

links klikken op jouw eenheid en ook op de **A**-toets drukken. De twee vijanden zijn nu bondgenoten en vechten samen in een team tegen andere vijanden. Je kan ook naar het menu Diplomacy (Diplomatie) gaan door op de knop DIPLOMACY (DIPLOMATIE) te klikken rechts boven in het scherm. Klik links op het vakje Ally (Bondgenootschap sluiten) om een bondgenootschap te sluiten met een vijand. Als jij een bondgenootschap sluit met een andere speler maar de andere speler niet met jou, blijven jullie tegenstanders van elkaar. Bondgenoten schieten niet op elkaar en zien hetzelfde onder de mist.

Beschimpingen

Tijdens een spel wil je wellicht voorgeprogrammeerde berichten of "Beschimpingen" versturen naar je vijanden. Druk op **F5-F12** om beschimpingen naar je vijanden te versturen.

Internetproblemen oplossen

Om een internetspel te spelen moet je een verbinding hebben met internet (via een modem of een andere directe internetverbinding).

Algemene problemen

Als je een verbinding met internet hebt via een modem, kun je het best de verbinding tot stand brengen voordat je het spel start. Windows kent wel een optie waarmee je een verbinding kunt maken op het moment dat een programma daar om vraagt, maar we hebben ondervonden dat deze methode niet zo betrouwbaar is als het vooraf tot stand brengen van een verbinding.

De verbinding wordt verbroken tijdens een internetspel

Als je verbinding verbroken wordt nadat je een tijdje gespeeld of gechat hebt in de lobbies, moet je de verbindingsoinstellingen controleren. Zorg ervoor dat deze instellingen niet voorschrijven dat de verbinding na een periode van inactiviteit automatisch verbroken wordt. Windows vindt het gebruik van het toetsenbord belangrijker dan het actieve netwerkverkeer. Deze instelling kan op verschillende plekken in Windows 95/98/NT/2000/Millennium gewijzigd worden en is ook afhankelijk van de webbrowser die je hebt geïnstalleerd. Over het algemeen kun je de optie wijzigen via de eigenschappen van Externe Toegang of het configuratiescherm met de Internet Options (Internet-opties).

Internet prestatieproblemen

De speler met de langzaamste computer of de traagste internetverbinding bepaalt de snelheid van het spel voor alle andere spelers die meedoen aan dat internetspel. We raden je aan de speler met de snelste computer en de beste internetverbinding te benoemen tot Host (degene die het spel opzet). Zo kan bijvoorbeeld de speler met een kabelmodem of een ADSL-verbinding en een snelle pc het best host zijn.

CREDITS

Red Alert 2 is gebaseerd op het oorspronkelijke *Command & Conquer*, gecreëerd door Brett W. Sperry en Joseph Bostic.

Productie

Uitvoerend producent: Mark Skaggs

Producent: Harvard Bonin

Coproductie: Julio Valladares

Ontwerp

Hoofdontwerpers: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry

Ontwerpers: Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana

Additionele ontwerpen: Mike Lightner

Verhaal: Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

Spelartiesten

Hoofdartiest: Chris Ashton

Artiesten: Chris Adams, TJ Frame, Michael Jones, Sean KeeganIto, MagalKhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo

Conceptuele kunst: T.J. Frame, Dan Lyons

Additionele kunst: Thomas Baxa, Phil Robb

Adviseur: Rick Glenn

Programmering

Technische leiding: Henry Yu

Additionele technische leiding: Steve Wetherill

Programmeurs: Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long

Installatieprogramma: Maria del Mar, McCready Legg

Netwerkprogrammering

Hoofd netwerkprogrammering: Jeffrey Brown, Steve Tall

Netwerkprogrammeurs: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

Filmpjes

Leiding computeranimaties: John Hight

Art Director computeranimaties: Cris Moras

Hoofdartiest computeranimaties: Eric Gooch

Artiesten computeranimaties: Chuck Carter, Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple

Additionele computeranimaties: Shant Jordan, Patrick Perez

Conceptuele artiesten computeranimaties:

T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

Video-compressie: Tim Fritz

Productcoördinatie: Julie Brugman

Geluidsregisseur: Paul S. Mudra

Filmmuziek: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Additionele muziek door Poet Jester

Spelgeluid

Hoofd geluidsontwerp: Mical Pedriana

Geluidsontwerp: David Fries

Originele muziek: Frank Klepacki

Videoproductie-team

Producent: Donny Miele

Regisseur: Joseph D. Kucan

Script: Jason Henderson, Donny Miele

Bewerking: Curt Weintraub

Hoofd grafische effecten: Kevin Becquet

Geluidsregisseur: Paul S. Mudra

Geluidsproductie: Dwight K. Okahara,

Paul S. Mudra

Casting-leiding: Marilee Lear, CSA

Beeldregisseur: Kurt Rauf

1e assistent regisseur: Eddie Ficket

2e assistent regisseur: Frank Carillo

Productcoördinatie: Kim Houser

Productieassistenten: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

Art Director: Karen Stephens

Rekwisietenmeester: Cliff Bernay

Kleding: Greg Wolfe

Constructiecoördinatie: Bobby Z

Timmerman: Jeffrey Morgan

Additionele setconstructie: The Effects Network

Hoofd make-up & speciale kleding: Ron Wild

Haar: Alison Bonanno

Make-upassistent: China-Li Nystrom

Kleding: Tracy Bohl

Kledingassistent: Sandy Wyndom

Gaffer: Jerremy Settles

Toneelmeester: Gary Sauer

Toneelknecht: Angel Gonzolez

Statiefbediening: Richard Rasmussen

Ontwerp grafische effecten: Chuck Carter

Ultimate-bediening: Bob Kurtz

Teleprompter-bediening: Cheryl Ylatras

Coureur: Patience Becquet

Conceptuele kunst: Chuck Wojtkiewicz

Storyboard-artiest: Jeff Parker

Lezer: Finley Bolton

Catering: ADL Services

Lokalisatie Westwood Studios

Leiding lokalisaties: Thilo Huebner

Kwaliteitsbewaking Westwood Studios

Leiding kwaliteitsbewaking door Glenn Sperry en Mike Meischheid

Kwaliteitsbewakingsanalisten: Doug Wilson, Dave Shuman

Overzicht kwaliteitsbewaking: Lloyd Bell

Hoofd RA2: D'Andre Campbell

Hoofd RA2-spellen voor één speler: Chris Blevens

Hoofd RA2-schermselingspellen: Shane Dietrich, Mike Smith

Hoofd RA2-multiplayerspellen: Steve Shockey

Kwaliteitsbewakingstesters: 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 Rasmusen, Michael Ruppert, Benjamin Galley

Administratie kwaliteitsbewaking: Rhoda Y. Anderson

Technici kwaliteitsbewaking: Troy Leonard, Beau Hopkins

Consumentenservice: Mary Beal, Tim Hempel

Marketing

Vice-president marketing: Laura Miele

Marketing productmanager: Matt Orlich

Hoofd Public Relations: Aaron Cohen

Coördinatie Public Relations: Chris Rubyor

Leiding grafische diensten: Victoria Hart

Regisseur Online: Ted Morris

Grafisch ontwerper Online: Jordan Robins

Grafisch ontwerper: David Lamoreaux

Marketingassistent: Wanda Flathers

Ondersteuning

Operations manager: Shawn Ellis

MIS-manager: Wayne Hall

MIS-technici: Glenn Burtis, Mick Love

Human Resources/bureaumanager:

Christine Lundgren

Assistentie administratie: Tanya Pereira

Assistentie juridische zaken: Jennifer Hoge

Speciale dank aan

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Riccitiello; Nancy Smith; Rade Stojasavljevic, Gehry & Gaudi voor superieure visuele inspiratie; Edward Gutierrez en de Eldorado High School ROTC; Hahn's World of Surplus; Buzzy's Recording - Los Angeles.

Met veel liefde opdragen aan onze liefhebbende families die met veel geduld op ons wachtten terwijl wij er nachtwerk van maakten ... we hadden het niet kunnen doen zonder jullie:

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

Cast

Filmpjes en tussenfilmpjes

President Dugan: Ray Wise

Yuri: Udo Kier

Generaal Thorn: Barry Corbin

Agent Tanya: Kari Wuhrer

Premier Romanov: Nicholas Worth

Luitenant Eva: Athena Massey

Luitenant Zofia: Aleksandra Kaniak

Generaal Vladimir: Adam Greggor

Dr. Einstein: Larry Gelman

Russische officier: Oleg Stephan

Minister president: Kerry Michaels

Generaal Lyon: Frank Bruynbroek

Duitse kanselier: Stuart Nesbit

Russische nieuwslezer: Gabriella Bern

Koreaanse commandant: Richard Narita

Tesla-soldaat: Igor Jjjenke

Basiscommandant: Gary Marshal

Wachtcommandant 1: Rick Cramer

Wachtcommandant 2: Nate Bynum

Vrouwelijke officier: Heather Nickens

Geallieerde GI 1: Sharif Perry

Geallieerde GI 2: Micheal Rouleau

Geallieerde GI 3: Jeremy Olson

Geallieerde soldaat 1: Randy Stafford

Geallieerde soldaat 2: Shane Dietrich

Geallieerde bewaker 1: Justin Bloom

Geallieerde bewaker 2: Beau Hopkins

Geallieerde generaal: Robert Eustice

Geallieerde kolonel: Robert Christensen

Geheimagent 1: Spike Measer

Geheimagent 2: Robert Garretson

Russische soldaat 1: Alexander Moiseev

Russische soldaat 2: Igor Jjikkine

Russische dienstplichtige 1: Andrei

Skorobogatov

Russische dienstplichtige 2: Marlo Lewis

Medewerker Witte Huis: Ann-Marie Lazaroff

Bikini-meisje 1: Stephanie Harrold

Bikini-meisje 2: Tamara Kozen

Kapelaan: Donald La Mothe

Serveerster: Natasha

Spelstemmen

Yuri, PsyCorps: Udo Kier

Amerikaanse beschimpingen: Barry Corbin

Agent Tanya: Kari Wuhrer

Luitenant Eva: Athena Massey

Luitenant Zofia: Aleksandra Kaniak

Russische beschimpingen: Adam Greggor

Duitse beschimpingen: Stuart Nesbit

Night Hawk (Nachthavik), Sovjet-voertuig: Grant Albrecht

Spy (Spion), Sniper (Scherpschutter), Geallieerde infanterie: Michael Bell

Installatieprogramma, Geallieerde boot, indringer: Gregg Berger

Texaan: Glenn Burtis

Geallieerde burger, Russische burger: Julie Brugman

Rocketeer (Raketpiloot), Chrono Legionnaire (Chrono legioensoldaat), Propaganda Truck:

David Fries

BBC-nieuwslezer, Amerikaanse nieuwslezer: Sam McMurray

SEAL, Russische burger, Geallieerd voertuig: Stefan Marks

Libische beschimpingen, Irakese beschimpingen, Demolition (Vernietiger): Adoni Maropis

Russische infanterie, Russische Engineer (Geniesoldaat): Andy Milder

Desolator (Verwoester), Russische boot: Phil Proctor

Cubaanse beschimpingen, Terrorist, Black Eagle (Zwarte adelaar), Franse nieuwslezer:

Gustavo Rex

Engelse beschimpingen, Kirov, Crazy Ivan (Gestoorde Ivan): Neil Ross

Drill-sergeant, Flak Trooper (Luchtafweersoldaat), World Wide Domination-verteller:

Douglas Rye

Intercomstem, computerstem, vrouwelijke nieuwslezer: Heidi Shannon

Amerikaanse burger, Amerikaanse Engineer (Geniesoldaat): Phil Tanzini

Tesla Trooper (Tesla soldaat): John Vernon

Koreaanse beschimpingen: Henry Yu

Wereldwijde lokalisatie

Korea

Lokalisatiemanager: Taewon Yun

Lokalisatietechnicus: Changuk Park

Vertalingen: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park

Opname- en geluidsbewerkingsstudio: Junco MultiMedia

Opname-technicus: Yejun Hwang

Marketingmanager: Jungwon Hahn

Productmanager: Junghyeon Kwon

China

Projectmanager lokalisatie: Christine Kong

Lokalisatiemanager: Jerry Lee

Vertalingen: Richard Chen

Taaltesten: Jerry Lee

Marketingmanager: Tom Chen

Productmanager: Betty Chang

Ontwerp verpakking & handleiding: Bingo Cheng

Speciale dank aan: Westwood Localisation Teams, TL Goh, Irene Chua

Frankrijk

Productmanager lokalisatie: Nathalie Fernandez

Vertalingen: Francis Grimbert, Stéphane Radoux

Coördinatie vertalingen: Nathalie Duret

Acteurs: Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Hélène Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau

Tester: Emmanuel Delvea

Testcoördinatie: Lionel Berrodier

Duitsland

Lokalisatiemanager: Michaela Bartelt

Vertaling: Claudia Stevens

Management stemcasting: Dirk Vojtilo

Stemcasting: Manuel Bertrams

Marketingmanager: Benedikt Schuler

Productmanager: Pete Larsen

Stemacteurs: Udo Kier, Till Döntöder, Klaus Dittmann, Dagmar Dreke, Eva Freeselsabella Gröthe, Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena Herkewitzlris Immenkamp, Michaela Kreißler, Holger Mählich, Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik Möller, Uli Plessmann, Michael Quiakowski, Wolf Rahtjen, Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Schäffler, Achim Schülke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

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

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

- Schijfcontrole (ScanDisk) onderzoekt je harde schijf op verloren bestandsgegevens.
- Defragmentatie (Disk Defragmenter) zorgt ervoor dat alle gegevens worden gesorteerd. Als je dit niet doet, dan loop je het risico dat de gegevens niet goed worden bewaard.

Om Schijfcontrole (ScanDisk) uit te voeren klik je op de knop **Start** in de Taakbalk.

Selecteer in het menu Start de optie **Uitvoeren (Run)**.

Typ vervolgens in het dialoogvenster **scandisk** en klik op **OK**.

Zodra het programma start, verschijnt er een venster. Selecteer de optie **Uitgebreid (Thorough)** in het gedeelte Controletype (Type of test). De uitgebreide optie duurt langer, maar de resultaten maken de geïnvesteerde tijd meer dan goed. Zorg ervoor dat bij de optie **Fouten automatisch repareren (Automatically Fix errors)** een vinkje staat. Selecteer vervolgens de harde schijf waarop je het spel wilt installeren (bijv. C:).

Zodra alles correct is ingesteld, klik je op **Uitvoeren (Start)**. Het programma controleert de harde schijf en corrigeert automatisch mogelijke fouten.

Draai nu Defragmentatie (Disk Defragmenter). Klik daartoe op de knop **Start** in de Taakbalk, waarna het menu Start wordt geopend.

Selecteer in het menu Start de optie **Uitvoeren (Run)**.

Typ vervolgens in het dialoogvenster **defrag** en klik op **OK**.

Selecteer, net zoals bij Schijfcontrole (ScanDisk) de harde schijf waar je het spel op wilt installeren en klik op **OK**. Dit proces kan enige tijd vergen, maar het is zeker de moeite waard als je problemen tijdens het installeren en spelen van spellen wilt voorkomen.

WAT IS DIRECTX™?

Lees deze paragraaf zorgvuldig door voor je [SPELNAAM] speelt of DirectX installeert.

DirectX is een onderdeel van Windows® 95 en 98. Het stelt Windows in staat bepaalde onderdelen van je pc razendsnel te benaderen, waardoor je de hedendaagse spellen beter kunt draaien. Als nieuwe technieken worden geïntroduceerd, zoals nieuwe generaties grafische, geluids- en 3D-acceleratiekaarten, wordt DirectX aangepast zodat het deze nieuwe technieken ondersteunt. [SPELNAAM] vereist DirectX 7.0a, dat is bijgesloten op de spel-cd zodat je het indien nodig kunt installeren.

Om correct te kunnen draaien, is het mogelijk dat DirectX de software-stuurprogramma's (drivers) moet opwaarderen van je grafische kaart, geluidskaat of 3D-acceleratiekaart. Als je stuurprogramma's gebruikt die niet door DirectX 7.0a

worden ondersteund, loop je het risico dat [SPELNAAM] beeld- of geluidsproblemen vertoont.

Tijdens de installatie van DirectX 7.0a worden de stuurprogramma's van je grafische, geluids- en 3D-acceleratiekaarten gecontroleerd op geschiktheid. Waar mogelijk vervangt het DirectX 7.0a installatieprogramma automatisch eventueel ongeschikte stuurprogramma's. Het is mogelijk dat je dermate nieuwe hardware in je systeem hebt geïnstalleerd, of van een dermate onbekend merk of model, dat je contact op moet nemen met de fabrikant van die hardware voor de nieuwste stuurprogramma's die DirectX 7.0a ondersteunen.

Belangrijke opmerking: Tijdens de installatie van DirectX 7.0a bepaalt het installatieprogramma of je stuurprogramma's met succes opgewaardeerd kunnen worden. Als het stuurprogramma dat vervangen wordt niet is getest, of als bekend is dat het vervangen van dat stuurprogramma tot problemen kan leiden, krijg je een waarschuwing van het installatieprogramma. We raden je aan die waarschuwingen op te volgen.

Hoe installeer ik DirectX 7.0a?

Als je [SPELNAAM] installeert, wordt je systeem gecontroleerd op de aanwezigheid van DirectX. Als de juiste versie niet wordt gevonden, krijg je automatisch de vraag of DirectX 7.0a geïnstalleerd moet worden vanaf de [SPELNAAM] cd. We raden je aan het advies van het installatieprogramma op te volgen.

Als je DirectX 7.0a wilt installeren **nadat** je [SPELNAAM] hebt geïnstalleerd:

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

Controleer je systeem!

Om te controleren of je computer DirectX 7.0a volledig ondersteunt kun je, nadat je DirectX 7.0a hebt geïnstalleerd, het Diagnostisch hulpprogramma voor DirectX draaien.

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

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

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



Op elk van deze tabbladen kun je in de sectie *Stuurprogramma's* zien of Microsoft je stuurprogramma heeft gecertificeerd voor DirectX 7.0a ondersteuning.

- Als je in de sectie *Stuurprogramma's* "Gecertificeerd: Ja" ziet staan, heeft dat apparaat DirectX 7.0a ondersteuning en zou het naar behoren moeten werken met [SPELNAAM].
- Als je in de sectie *Stuurprogramma's* "Gecertificeerd: Nee" ziet staan, heeft het apparaat geen DirectX 7.0a ondersteuning en kun je problemen krijgen als je [SPELNAAM] speelt. Lees de sectie *Opmerkingen* onderin het betreffende tabblad van het Diagnostisch hulpprogramma voor DirectX.
- Windows 98 gebruikers kunnen ook gebruikmaken van de knop PROBLEEMOPLOSSER, op het tabblad MEER HELP. Gewoonlijk zijn er bijgewerkte stuurprogramma's met DirectX ondersteuning beschikbaar bij de fabrikant van het betreffende apparaat. Met deze nieuwe stuurprogramma's moet het mogelijk zijn [SPELNAAM] probleemloos te spelen. We raden je aan contact op te nemen met de fabrikant van het apparaat en daar de nieuwste stuurprogramma's op te vragen die geschikt zijn voor gebruik met DirectX 7.0a. Gewoonlijk zijn deze stuurprogramma's gratis verkrijgbaar op de website van de fabrikant, of via hun klantenservice.

Technische hulp

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

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

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

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

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

1. De foutmelding die weergegeven werd, toen het probleem zich voordeed (indien van toepassing).
2. Een lijst van specificaties van je computer, waaronder:
 - Merk en snelheid van de CPU
 - Hoeveelheid RAM-geheugen
 - Merk en snelheid van de cd-romspeler
 - Merk geluidskaart
 - Merk grafische kaart
 - Netwerkaart (indien van toepassing)
 - Grootte van de harde schijf en hoeveelheid vrije ruimte
 - Het besturingssysteem, bv. Windows® 95, Windows 3.11 of ander systeem
 - De inhoud van je systeembestanden Autoexec.bat en Config.sys.
 - Versies van DirectX™-stuurprogramma's (zie het onderdeel "DirectX installeren")

- Joystick en gamecard (indien van toepassing)
- 3D-acceleratiekaart (indien van toepassing)

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

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

Hoe aan de benodigde informatie te komen Windows® 95 / Windows® 98 -gebruikers

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

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

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

Je krijgt dan de fabrikant van deze apparaten te zien.

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

Met deze informatie ben je in staat, je computer correct te configureren. Heb je alle benodigde informatie verzameld en ondervind je nog steeds problemen, dan kun je contact opnemen met de afdeling klantenservice van Electronic Arts. Deze is gratis te bereiken van maandag t/m vrijdag, van 9.30 u tot 13.00 u en van 14.00 u tot 17.30 u, op telefoonnummer 00800 940 555 55.

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

Electronic Arts BV, Customer Support, postbus 156, 6400 AD Heerlen, Nederland.

Electronic Arts On-Line

E-mail: nl-support@ea.com

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