



Varoitus laajakuvatelevisioiden omistajille!

Liikkumattomat kuvat tai kuviot saattavat pysyvästi vahingoittaa näytön kuvaputkea tai jättää jälkiä näytön katodisädeputken pintaan. Vältä tietokonepelien toistuvaa ja pitkäaikaista pelaamista laajakuvatelevisioissa.

Varoitus epileptisistä kohtauksista

Lukekaa huolella läpi seuraava kappale ennen kuin alat itse tai annatte lastenne pelata tätä peliä.

Jotkut ihmiset saavat helposti epileptisiä kohtauksia tai menettävät tajuntansa joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille, normaalissa elämässä ilmeneville välkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Sama saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianosaisella olisikaan koskaan aikaisemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan ennen saanut epileptistä kohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) ollessanne tai oltuanne välkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen kuin alat pelata peliä.

Suosittelemme, että vanhemmat valvoisivat lastensa pelejä. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy peliä pelatessa yhtäkään seuraavista oireista - huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia - pyydämme asianosaista VÄLITTÖMÄSTI lopettamaan pelin pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

Pelin aikana noudatettavaksi suositeltavia varomääräyksiä

- Älä oleskele liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pientä näyttöä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- Tarkista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10-15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

SISÄLTÖ

Pelin asentaminen	4	Neuvostojoukot	36
Esittely	5	Liittoutuneiden rakennukset	42
Tausta	5	Neuvostojoukkojen Rakennukset	46
Main Menu (Päävalikko)	6	Westwood Online	49
Single-Player (Yksinpeli)	7	Welcome To Red Alert 2 Online	
Internet	8	(Tervetuloa Red Alert 2 -Onlineen) ..	50
Network (Verkko)	8	Quick Match (Pikapeli)	51
Movies & Credits		Custom Match (Oma peli)	51
(Videot ja tekijäluettelo)	8	Buddy List (Kaverilista)	53
Options (Asetukset)	9	World Domination Tour	
Network (Verkko)- tai Skirmish (Kahakka)		(Maailmanvalloitus)	53
-pelin aloittaminen	11	Viestintä pelin aikana	54
Käyttöliittymä	15	Internet-ongelmat	55
Pelin perusteet	17	Tekijät	56
Pelin hienoudet	24	Tekninen tuki	60
Advanced Command Bar (Lisäkomennot) ..	27	Järjestelmän optimointi ennen pelin	
Way Points (Välitapit)	28	aloittamista	60
Näppäinkomennot	29	Mikä DirectX™ on?	61
Yksiköt ja rakennukset	32	Tekninen tuki	62
Liittoutuneet	32		



PELIN ASENTAMINEN

Huom: Lisää tietoa pelin asentamisesta ja käynnistämisestä löydät kappaleesta *Tekninen tuki*, sivu 60.

Näin asennat *Command & Conquer™: Red Alert 2™* -pelin käyttäen WINDOWS 95/98/NT/2000/Millenniumin AUTOPLAY-ominaisuutta:

1. Aseta joko liittoutuneiden tai neuvostojoukkojen levy CD-ROM-asemaasi ja napsauta INSTALL (ASENNA).
2. Valitse NEXT (SEURAAVA) ja lue käyttösovitin. Hyväksy napsauttamalla laatikkoa tai poistu valitsemalla CANCEL (PERUUTA).
3. Anna sarjanumero, joka löytyy *Command & Conquer: Red Alert 2* -levykotelon takaosasta, ja napsauta NEXT (SEURAAVA).
4. Vie asennus loppuun seuraamalla ruudulle ilmestyviä ohjeita.

Näin poistat pelin manuaalisesti WINDOWS 95/98/NT/2000/Millenniumissa:

1. Napsauta START (KÄYNNISTÄ) -painiketta ja valitse valikosta RUN (SUORITA).
2. Napsauta BROWSE (SELAA) -PAINIKETTA ja valitse CD-ROM-asemasi.
3. Kaksoisnapsauta "Setup.exe" -tiedostoa. Sen nimi saattaa olla pelkkä "Setup", mutta siinä on joka tapauksessa CD:n kuva.
4. Napsauta OK.

5. Seuraa AUTOPLAY-kappaleen ohjeita alkaen kohdasta 2.

Näin poistat pelin asennuksen manuaalisesti WINDOWS 95/98/NT:ssä:

1. Napsauta START (KÄYNNISTÄ) -painiketta ja valitse PROGRAMS (OHJELMAT), WESTWOOD, RED ALERT 2 ja RED ALERT 2 UNINSTALL.
2. Seuraa ruudulla näkyviä ohjeita.

Näin poistat pelin asennuksen AUTORUN-ominaisuuden avulla:

1. Aseta liittoutuneiden tai neuvostojoukkojen CD-levy CD-ROM-asemaasi.
2. Kun AutoPlay-ikkuna ilmestyy ruutuun, valitse UNINSTALL (POISTA ASENNUS).
3. Seuraa ruudulla näkyviä ohjeita.

ESITTELY

Tervetuloa takaisin, komentaja...

Command & Conquer Red Alert 2:ssa sinun on valittava puolesi, ja vaihtoehtoja on kaksi: Kunniallinen Allies (liittoutuneet) tai aggressiivinen ja sotilaallinen Soviets (neuvostojoukot).

Jos pelaat Single-Player (Yksinpeli) -muodossa liittoutuneiden puolella, taistelet neuvostojoukkoja vastaan. Jos taas pelaat neuvostojoukkojen puolella, taistelet liittoutuneita vastaan. Multiplayer (Moninpeli) -muodossa sekä liittoutuneet että neuvostojoukot voivat taistella myös omiaan vastaan.

Nämä kaksi puolta eroavat huomattavasti toisistaan, ja heillä on vain muutamia samanlaisia yksiköitä ja rakennuksia. Kummallakin puolella on omat vahvuutensa sekä tietysti myös heikkoutensa, joita on mahdollista käyttää hyväksi taistelussa. Armeijoiden yksiköt ja rakennukset heijastavat niiden ajattelutapaa: Siinä missä liittoutuneet luottavat ylivoimaiseen teknologiaansa ja hienouksiin, neuvostojoukot jyräävät tavoitteeseensa raatamalla voimalla.

Huom: Jos tämä on sinulle ensimmäinen kerta *Command & Conquer* -sarjan parissa, suosittelemme että aloitat Boot Camp (Alokasleiri) -tehtävistä ennen kuin siirryt itse varsinaiseen peliin. Tähtäämme aina siihen että pelimme on helppo omaksua, ja Boot Camp (Alokasleiri) opettaa sinulle kaikki tarvittavat perusasiat. Opit kuinka tukikohdat rakennetaan, miten joukkoja koulutetaan, miksi Ore (malmi) ja Refineries (jalostamot) ovat tärkeitä, miten liikutaan/tähdätään ja paljon muuta hyödyllistä.

TAUSTA

Jos voisit matkustaa ajassa taaksepäin, mitä haluaisit muuttaa? Olisiko mahdollista estää sotia koskaan syttymästä? Vai olisiko menneisyyden kanssa leikkimisellä tuhoisa vaikutus nykyaikaan ja tulevaisuuteen?

Aikamatkustus on muuttanut historian kulkua. Eri maiden johtajien salamurhat ovat vaikuttaneet koko maailman tasapainoon. Neuvostoliitolla ei ollut enää vastustajia, jotka olisivat estäneet sen laajentumisen länteen. Josef Stalinin vallan aikana he aloittivat kulkunsa kohti Atlanttia tavoitteenaan alistaa koko maanosa Neuvostoliiton hallintaan. Liittoutuneiden joukot yhdistivät kaikki voimansa ja asettuivat neuvostojoukkojen tielle. Liittoutuneiden ylivoimainen teknologia pystyi lopulta pysäyttämään Äiti Venäjän valtavan armeijan. Rauhallisesta maailmasta tuli vihdoinkin totta. Stalin kaatui lopullisessa yhteenotossa ja maailman suurimman kansakunnan kohtalo jäi avoimeksi.

Sodan jälkeen liittoutuneet nimittivät uudeksi neuvostojohtajaksi Alexi Romanovin, joka vaikutti kaikin puolin hyvältä valinnalta. Pitkän linjan poliitikko omaksui liittoutuneiden aatemaailman ja alkoi kehittää Neuvostoliitosta hyvätuntoista ja rauhallista maata. Liittoutuneiden johtajat saattoivat huokaista helpotuksesta. Valtava uhka oli vihdoinkin takanapäin.

Vai oliko? Romanov piti taitavasti salassa kaiken sen kytevän vihan, jota hän tunsi rakkaan kotimaansa tuhoajia kohtaan. Päästyään valtaan hän alkoi välittömästi suunnitella kostoaan. Koska liittoutuneet olivat voittaneet ylivoimaisen teknologiansa ansiosta, hän vannoi neuvostojoukkojen kehittävän omat superaseensa. Vanhan Neuvostoliiton armeijat nousivat vielä ja tällä kertaa he eivät epäonnistuisi. Tällä kertaa he valloittaisivat Yhdysvallat!

Seuraavien vuosien aikana liittoutuneilla ei ollut mitään syytä epäluuloon. Kukaan ei tiennyt neuvostojoukkojen salaisista ajatustenhallintaan liittyvistä kokeista tai Romanovin tiedemiesten suorittamista ydinkokeista. Hyökkäys yllättää Yhdysvallat täydellisesti. Yhtäkkiä Kalifornia, Texas ja New York ovat täynnä Neuvostoliiton joukkoja. Siviilit alistuvat neuvostojoukkojen

ajatustenhallintaan ja kääntyvät valloittajien puolelle omiaan vastaan. Amerikan rannikoille ilmestyy jättimäisiä mustekaloja, jotka murskaavat laivoja valtavilla lonkeroillaan. Sota on alkanut! Kaikeksi onneksi presidentti Dugan, Yhdysvaltojen nykyinen johtaja, ei ole antanut liittoutuneiden teknologian levätä laakereillaan. Dugan kokoaa joukkonsa ja valmistelee teknologiaa, jonka avulla hän pystyy hallitsemaan niin aikaa kuin luonnonvoimia. Romanovilla on uskomattomat voimavarat, valtavat joukot ja yllätys puolellaan. Liittoutuneet taistelevat kotiansa ja elämäntapansa puolesta. Jälleen kerran koko maailma on liekeissä.

MAIN MENU (PÄÄVALIKKO)



Kun aloitat pelin, sinulle näytetään lyhyt videopätkä neuvostojoukkojen hyökkäyksestä Yhdysvaltoihin. Tämän jälkeen pääset päävalikkoon, josta voit valita mieleisesi pelimuodon tai muuttaa pelin asetuksia.

Päävalikon vaihtoehdot ovat SINGLE PLAYER (YKSINPELI); INTERNET; NETWORK (VERKKO); MOVIES & CREDITS (VIDEOT JA TEKIJÄLUETTELO); OPTIONS (ASETUKSET) ja EXIT GAME (POISTU PELISTÄ).

Single-Player (Yksinpeli)

Tältä käsin voit aloittaa uuden kampanjan, ladata tallennettuja pelejä, tai aloittaa Skirmish (Kahakka) –ottelun tietokonetta vastaan.

Jos haluat pelata *Command & Conquer: Red Alert 2:a* Single-Player (Yksinpeli) –muodossa, napsauta kyseistä painiketta. Sinut viedään uuteen valikkoon, jossa valittavanas on kolme uutta vaihtoehtoa (NEW CAMPAIGN (UUSI KAMPANJA), LOAD SAVED GAME (LATAA TALLENNETTU PELI), ja SKIRMISH (KAHAKKA)). Voit myös palata takaisin päävalikkoon napsauttamalla alaoikealla sijaitsevaa MAIN MENU (PÄÄVALIKKO) –painiketta.

New Campaign (Uusi kampanja)

Kun painat NEW CAMPAIGN (UUSI KAMPANJA) –painiketta, sinut viedään Campaign (Kampanja) –valikkoon. Sieltä voit valita puoleksesi joko Allies (Liittoutuneet) tai Soviets (Neuvostojoukot). Yhtenä vaihtoehtona tarjolla on myös Boot Camp (Alokasleiri), joka opettaa pelin perusasiat, mm. kuinka joukkoja liikutellaan, kuinka vihollisiin tähdätään ja kuinka tukikohta rakennetaan.

Huom: Jos tämä on sinulle ensimmäinen kerta tosiaikastrategioiden tai *Command & Conquer* –sarjan parissa, suosittelemme että tutustut käyttöösi alkasleirin avulla.

Kokeneemmat pelaajat voivat hyvin jättää leirin väliin, mutta aloittelijoille siitä on paljon apua. Voit valita kampanjalle vaikeustason helpon (Easy) ja julman (Brutal) väliltä. Uusien tosiaikastrategioiden kannattaa aloittaa helpolta vaikeustasolta, kun taas kokeneille pelaajille julma vaikeus taso tarjoaa mukavasti haastetta.

Jos et aloitakaan uutta kampanjaa, voit palata Single-Player (Yksinpeli) –valikkoon painamalla BACK (TAKAISIN) –painiketta.

Load Saved Game (Lataa tallennettu peli)

Napsauttamalla tätä painiketta pääset Load Mission (Lataa tehtävä) –valikkoon. Sieltä voit valita tallennetun pelin ja jatkaa siitä, mihin viimeksi jäit. Valitse tehtävä ja napsauta LOAD (LATAA) –painiketta. Jos et halua ladata mitään tehtävistä, voit palata Single-Player (Yksinpeli) –valikkoon painamalla BACK (TAKAISIN) –painiketta.

Skirmish (Kahakka) -pelit

Skirmish (Kahakka) on tavallaan kuin Multiplayer (Moninpeli), paitsi että ihmisvastustajien sijasta taistelet tietokoneen vastustajien kanssa. Tätä painiketta napsauttamalla pääset Skirmish (Kahakka) -valikkoon. Lisää tietoja löydät kappaleesta *Network (Verkko)*- tai *Skirmish (Kahakka)* -pelin aloittaminen, sivu 11.

Internet

Napsauttamalla päävalikon INTERNET-painiketta pääset Westwood Onlineen, joka on *Red Alert 2:n* pelaajille tarkoitettu Westwood Studiosin moninpelipalvelu. Siellä voit pelata Head-to-Head (Vastakkain) tai Co-Op (Yhteistyö) -pelejä Internetin välityksellä. Järkevintä on pelata sellaisten pelaajien kanssa, joilla on nopea Internet-yhteys ja joiden tietokone täyttää pelin vaatimukset, sillä pelin nopeus riippuu näistä tekijöistä. Sinulla on oltava Internet-yhteys, jotta voisit ottaa yhteyden Westwood Onlineen. Lisätietoja löydät kappaleesta *Westwood Online*, sivu 49.

Network (Verkko)

Napsauttamalla tätä painiketta voit aloittaa tai liittyä Head-to-Head (Vastakkain) tai Co-Op (Yhteistyö) -peliin lähiverkon välityksellä. Lisätietoja löydät kappaleesta *Network (Verkko)*- tai *Skirmish (Kahakka)* -pelin aloittaminen, sivu 11.

Movies & Credits (Videot ja tekijäluettelo)

Tätä painiketta napsauttamalla pääset Movies & Credits (Videot ja tekijäluettelo) -valikkoon. Voit katsella uudestaan kampanjan aikana näkemäsi videopätkiä tai tutkia *Command & Conquer: Red Alert 2:n* tekijäluetteloa.

Options (Asetukset)



Napsauttamalla päävalikon OPTIONS (ASETUKSET) -painiketta pääset asetusvalikkoon. Sieltä käsin voit muuttaa lukuisia peliin vaikuttavia ominaisuuksia.

Display Options (Näyttöasetukset)

VISUAL DETAILS (GRAAFISET TEHOESTEET): Vaihtoehdot ovat LOW (VÄHÄN), tai HIGH (PALJON). Efektit ovat tyylillä, mutta vaativat myös enemmän tehoa prosessorilta. Hitaammilla tietokoneilla pelattavuus saattaa kärsiä, jos tehosteiden määräksi valitaan HIGH (PALJON). Tehosteilla tarkoitetaan tässä tapauksessa esim. savua, salamointia, aaltoja, yleisiä animaatioita ja alusten taakseen jättämiä vesivanoja.

SET GAME RESOLUTION (ASETA PELIN RESOLUUTIO): Korkealla resoluutiolla peli on näyttävämpi, mutta siihen vaaditaan koneelta enemmän tehoa. Mitä tarkempi resoluutio, sen enemmän taistelukenttää näet myös pelin aikana. Nopeimmillaan peli on 640x480 -resoluutiossa (alhaisin mahdollinen).

Game Options (Peliasetukset)

Näyttöasetusten alapuolelta löytyvät peliasetukset:

GAME SPEED (PELIN NOPEUS): Liikusäätimen avulla voit muuttaa yksiköiden nopeutta ja rakentamiseen kuluvaa aikaa. Jos et pysy tietokoneen vastustajien tahdissa, pelin hidastaminen voi olla hyvä vaihtoehto. Yksinpelissä nopeutta ei voida muuttaa.

DIFFICULTY (VAIKEUSTASO): Vaihtoehdot ovat EASY (HELPPO), NORMAL (NORMAALI) ja BRUTAL (JULMA). Uusien *Command & Conquer* -pelaajien kannattaa aloittaa EASY (HELPPO) -vaikeustasolta.

User Interface Options (Käyttöliittymän asetukset)

User Interface Options (Käyttöliittymän asetukset) valikosta voit muokata peliä mieleiseksesi. Valikosta löydät seuraavat vaihtoehdot:

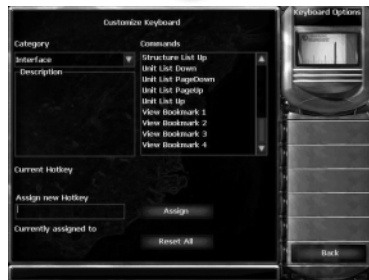
- TARGET LINES (KOHDISTUSVIIVAT):** Kun annat yksikölle liikkumis- tai hyökkäyskäskyn, yksikön ja kohteen välille ilmestyy viiva. Jos et halua nähdä tätä viivaa, valitse OFF (POIS).
SEE HIDDEN OBJECTS (NÄE KÄTKETYT KOHTEET): ON (PÄÄLLÄ) –asennossa voit nähdä sellaisetkin yksiköt ja puolustusrakennelmat, jotka sijaitsevat rakennusten ja muiden näköesteiden takana. Muussa tapauksessa piilossa olevia yksiköitä ei voi nähdä.
TOOLTIPS (VIHJEET): Ruutuun ilmestyy aputeksti, kun kohdistinta pidetään jonkin kohteen päällä yli kahden sekunnin ajan.
SCROLL RATE (VIERITYSNOPEUS): Määrittää, kuinka nopeasti voit vierittää ruutua hiirellä.

Audio Options (Ääniasetukset)

Ääniasetusten kolmesta eri mittarista voit vaikuttaa pelin eri äänien voimakkuuteen. Äänitaso vaihtelee 0:sta (ei ääntä) 10:een (kova).

- MUSIC VOLUME (MUSIIKIN ÄÄNENTASO):** Tätä napsauttamalla voit säätää peli- ja valikkomusiikin äänentasoa.
SOUND VOLUME (TEHOSTEIDEN ÄÄNENTASO): Tästä voit säätää äänitehosteiden (aseiden äänet, räjähdykset jne.) äänentasoa.
VOICE VOLUME (PUHEEN ÄÄNENTASO): Tästä voit säätää hahmojen puheen äänentasoa.

Keyboard (Näppäimistö)



Voit muuttaa näppäinkomentoja napsauttamalla KEYBOARD (NÄPPÄIMISTÖ) –painiketta:

- CATEGORY (KATEGORIA):** Näppäinkomennot on jaettu eri kategorioihin. Voit selata niitä napsauttamalla Category (Kategoria) –valikon nuolta, joka sijaitsee ruudun vasemmassa yläkulmassa. Kategoriaan kuuluvat näppäinkomennot ilmestyvät oikealle puolelle.
COMMANDS (KOMENNOT) –laatikko.
COMMANDS (KOMENNOT): Valitse komento, jota haluat muuttaa. Alapuolelle ilmestyy CURRENT HOTKEY (NYKYINEN NÄPPÄINKOMENTO).

CURRENT HOTKEY (NYKYINEN NÄPPÄINKOMENTO): Napsauta PRESS NEW HOTKEY (ANNA UUSI NÄPPÄINKOMENTO) –laatikkoa, paina haluamaasi näppäintä ja napsauta ASSIGN (ASETA) –painiketta. Voit valita myös jo käytössä olevan näppäimen. Tällöin sille varattu komento ilmestyy alapuolelle ASSIGN NEW HOTKEY (ANNA UUSI NÄPPÄINKOMENTO) –laatikkoon, ja sille pitää antaa uusi näppäinkomento.

RESET ALL (PALAUTA ENNALLEEN): Voit palauttaa Westwoodin alkuperäiset näppäinkomennot napsauttamalla RESET ALL (PALAUTA ENNALLEEN) –painiketta ruudun alaosassa.

Network (Verkko)

Voit muuttaa verkkoasetuksia napsauttamalla NETWORK (VERKKO) –painiketta.

Huom: Älä koske näihin asetuksiin, ellei tiedä varmasti mitä olet tekemässä.

NETWORK (VERKKO)- TAI SKIRMISH (KAHAKKA) –PELIN ALOITTAMINEN



Verkko- ja kahakkapelit eroavat normaaleista kampanjapeleistä siinä, että ne ovat "Head-to-Head" ("Vastakkain") tai "Co-Op" ("Yhteistyö") –taisteluja kahden tai useamman armeijan välillä, ja niiden ainoana tavoitteena on kaikkien vastustajien tuhoaminen.

Kun napsautat Single-Player (Yksinpeli) –valikon SKIRMISH (KAHAKKA)-painiketta tai aloitat uuden verkkopelin, ruudulle ilmestyy lista mahdollisista vaihtoehdoista:

PLAYER (PELAAJA): Ruudun vasemmalla puolella näet pelaajien laatikot. Skirmish (Kahakka) –pelissä ylin laatikko kuuluu sinulle. Laatikkoa napsauttamalla voit antaa itsellesi nimen. Oletusnimenä on "New Player". Kahakkapelissä voit myös valita vastustajien taitotason. "Easy" ("Helppo") vihollinen on huomattavasti helpompi vastus kuin "Brutal" ("Julma").

COUNTRY (MAA): Valitse joku yhdeksästä maasta napsauttamalla oikeanpuoleista laatikkoa tai valitse RANDOM (SATUNNAINEN), jos haluat tietokoneen valitsevan puolestasi.

COLOUR (VÄRI): Voit myös valita joukkojesi värin tai antaa tietokoneen päättää puolestasi. Saman voit tehdä tietokoneen vastustajille (tai muille verkkopelaajille) napsauttamalla näiden painiketta ja sen jälkeen COUNTRY (MAA)- ja COLOUR (VÄRI) -painikkeita. Jos et tee muutoksia, tietokoneen vastustajien maa ja väri valitaan satunnaisesti. Näiden valikoiden alapuolella on lisää vaihtoehtoja:

GAME SPEED (PELIN NOPEUS): Liukusäätimen avulla voit muuttaa yksiköiden nopeutta ja rakentamiseen kuluvaa aikaa. Jos et pysy tietokoneen vastustajien tahdissa, pelin hidastaminen voi olla hyvä vaihtoehto.

CREDITS (KREDIITIT): Tästä voit valita, paljonko sinulla on rahaa pelin alussa.

UNIT COUNT (YKSIKÖIDEN MÄÄRÄ): Tästä voit valita, kuinka iso armeija sinulla on pelin alussa.

SHORT GAME (LYHYT PELI): Jos valitset lyhyen pelin, voit voittaa vastustajan tuhoamalla pelkästään hänen rakennuksensa. Muussa tapauksessa vastustaja on tuhottava viimeistä yksikköä myöten.

SUPER WEAPONS (SUPERASEET): Kytke superaseet päälle tai pois.

BUILD NEAR ALLY (RAKENNA LIITTOLAISEN LÄHELLE): Jos tämä on kytketty päälle, rakentaminen on sallittua liittolaisten rakennusten lähelle.

MCV REPACKS (MCV:N KOKOAMINEN): Jos tämä on kytketty päälle, voit koota Construction Yardin (Rakennustyömaan) takaisin Mobile Construction Vehicleksi (MCV, Liikkuva rakennusajoneuvo), jonka avulla voit siirtää tukikohtasi.

Huom: Jos haluat siirtää rakennustyömaata, napsauta vasenta nappia ensin rakennuksen kohdalla ja sen jälkeen uuden sijoituspaikan kohdalla.

CRATES APPEAR (ILMESTYVÄT LAATIKOT): Jos tämä on kytketty päälle, kartalle ilmestyy sattumanvaraisesti bonuslaatikoita.

Kun olet tyytyväinen asetuksiin ja haluat aloittaa pelin, napsauta oikeassa laidassa sijaitsevaa START GAME (ALOITA PELI) -painiketta. Voit myös valita toisen kartan napsauttamalla CUSTOMIZE BATTLE (MUOKKAA TAISTELUA) -painiketta.

Red Alert 2:n mukana tulee monia erilaisia taistelukenttiä. Napsauttamalla CUSTOMIZE BATTLE (MUOKKAA TAISTELUA) -painiketta pääset uuteen valikkoon, josta voit valita toisen kartan sekä myös Game Moden (Pelimuodon).

Co-Op (Co-Operative, yhteistyö) -peli

Command & Conquer: Red Alert 2:ssa kaksi kaveria voi pelata samalla puolella tietokonetta vastaan lyhyen kampanjan ajan. Valittavana on viisi eri kampanjaa, joista toiset ovat helpompia ja toiset vaikeampia. Tavoitteena on tuhota vihollisen tukikohta yhteistyössä partnerin kanssa.

Multiplayer Game Modes (Moninpelin pelimuodot)



Game Modes (Pelimuodot) -valikosta löydät erilaisia pelivaihtoehtoja. Koska kaikki kartat eivät sovi kaikille pelimuodoille, sinun on päätettävä pelimuodosta ennen kartan valitsemista. Pelimuodot ovat:

BATTLE (TAISTELU): Kaikki Skirmish (Kahakka)- tai Network (Verkko) -kartan vaihtoehdot voidaan kytkeä päälle tai pois. Liitot ja yhteistyö onnistuvat. Tämä pelimuoto on oletusasetuksena. Liittoutumalla voit iskeä vihollisen kimppuun partnerisi kanssa. Partneria ei voi tähdätä vihollisena ja pystyt näkemään kartasta myös sen, mitä hänkin.

FREE FOR ALL (KAIKKI OMASTA PUOLESTAAN): Muuten sama kuin Battle (Taistelu), paitsi että liittoja ei voi tehdä.

UNHOLY ALLIANCE (EPÄPYHÄ LIITTO): Kaikilla pelaajilla on alussa sekä liittoutuneiden että neuvostojoukkojen MVC (Liikkuva rakennusajoneuvo), ja kumpaakin puolta on mahdollista rakentaa.

MEGAWEALTH (RAHANKERUU): Pelaajien on hankittava krediitit kaappaamalla Oil Derrickejä (Öljynporastorneja) Engineerien (Pioneerien) avulla. Minerien (Kerääjien) käyttö ei onnistu!

LAND RUSH (MAANVALLOITUS): Pelaajat aloittavat MCV:n (Liikkuvan rakennusajoneuvon) kanssa keskeltä taistelukenttää. Eri puolille karttaa on sirolettu bonuslaatikoita ja pelaajien täytyy kiirehtiä perustamaan tukikohta ja kahmimaan laatikoita. Koko taistelukenttä on näkyvissä heti pelin alussa.

MEAT GRINDER (LIHAMYLLY): Tässä pelityypissä keskitytään jalkaväkeen ja tankkeihin.

NAVAL WAR (MERISOTA): Pelaajat aloittavat pieniltä saarilta, ja laajentumistilaa on vähän.

COOPERATIVE (YHTEISTYÖ): Kaksi pelaajaa voivat taistella yhdessä tietokonetta vastaan lyhyen kampanjan ajan.

Taistelulentän valinta

Kun valitset pelimuodon, siihen sopivat kartat ilmestyvät näkyviin oikealle puolelle. Jokaisessa kartassa näkyy suositeltu pelaajamäärä. Kun napsautat haluamaasi karttaa, näet siitä pienen yleiskuvan ruudun oikeassa yläkulmassa. Napsauta USE MAP (KÄYTÄ KARTTAA) –painiketta, jolloin pääset takaisin Skirmish (Kahakka)/Multiplayer (Moninpeli) –valikkoon ja voit aloittaa pelin.

Random Map (Satunnainen kartta)



Voit luoda sattumanvaraisen kartan napsauttamalla CREATE RANDOM MAP (LUO SATUNNAINEN KARTTA) –painiketta. Sieltä käsin voit määrittää maastotyyppin, mihin aikaan päivästä taistelu käydyään, säätilan, kartan yleisen koon, resurssien saatavuuden ja pelaajien määrän. Jos et itse halua valita mitään näistä, voit luoda täysin satunnaisen kartan napsauttamalla SURPRISE ME (YLLÄTÄ MINUT) –painiketta. Jos haluat katsoa miltä luomasi kartta näyttää, valitse PREVIEW MAP (NÄYTÄ KARTTA).

LOAD MAP (LATAA KARTTA): Käytä aiemmin tallentamaasi satunnaiskarttaa.

SAVE MAP (TALLENNAN KARTTA): Jos luomasi kartta vaikuttaa hyvältä, voit tallentaa sen myöhempiä pelejä varten. Tallennetut kartat voidaan myös ladata ja poistaa tästä valikosta.

DELETE MAP (POISTA KARTTA): Poista luomasi kartta.

USE MAP (KÄYTÄ KARTTAA): Käytä luomaasi karttaa ja palaa takaisin Choose Map (Valitse kartta) –valikkoon.

PREVIEW MAP (NÄYTÄ KARTTA): Tästä voit katsoa luomaasi karttaa etukäteen. Ruudun oikeaan yläkulmaan ilmestyy pieni yleiskuva kartasta.

KÄYTTÖLIITTYMÄ

Tactical Map (Taktinen kartta)



Valtaosan ruudusta vie Tactical Map (Taktinen kartta). Täällä komennat joukkojasi, rakennat tukikohtasi ja hyökkäät vastustajan kimppuun. Taktisella kartalla näkyy vain pieni osa koko taistelulentästä. Voit vierittää näkymää taistelulentällä siirtämällä kohdistimen ruudun reunalle, jolloin kohdistin muuttuu vihreäksi nuoleksi ja näkymä liikkuu kyseiseen suuntaan. Jos olet taistelulentän reunalla, kohdistin muuttuu punaiseksi nuoleksi.

Hiiri

Red Alert 2:a voi pelata lähes pelkästään hiiren avulla. Vasenta nappia napsauttamalla voit valita ja komentaa joukkojasi, valita tuhottavat kohteet tai liikuttaa joukkojasi taistelulentällä. Oikean napin napsautus pysäyttää ja peruuttaa komennot. Voit myös vierittää näkymää nopeammin pitämällä pohjassa hiiren oikeaa nappia ja siirtämällä kohdistinta haluamaasi suuntaan.

Command Bar (Komentoikkuna)

Ruudun oikealla puolella sijaitsee Command Bar (Komentoikkuna). Komentoikkunassa on monia tärkeitä komentoja ja tietoja, joiden avulla tukikohtasi toimii tehokkaasti.

CREDITS (KREDIITIT) -PAINIKE: Komentoikkunan yläosasta näet krediittiesi määrän, eli paljonko sinulla on rahaa ja kuinka paljon yksiköitä tai rakennuksia voit tuottaa.

Armeijan rakentaminen on kallista puuhaa!

BRIEFING (TOIMINTAOHJEET) -PAINIKE: (Vain Single-Player (Yksinpeli) / Co-Op (Yhteistyö) –pelimodoissa) Tätä painiketta napsauttamalla voit tutkia uudestaan tehtävien tavoitteita. Painike sijaitsee komentoikkunan yläosassa.

DIPLOMACY (DIPLOMATIA) -PAINIKE: (Vain Internet / Network (Verkko) –peleissä): Multiplayer (Moninpeli) –muodossa tehtävillä ei ole mitään erityisiä tavoitteita. BRIEFING (TOIMINTAOHJEET) painikkeen paikalla onkin DIPLOMACY (DIPLOMATIA), jota napsauttamalla näet luettelon aktiivisista pelaajista, armeijoiden värit, mahdolliset liittolaiset ja armeijoiden suorittamien tappojen määrän. Voit myös valita, ketkä pelaajista voivat lukea lähettämiäsi "Beacon" (Majakka) –viestejä. Liittolaiset näkevät automaattisesti viestisi, ellei kytke heitä pois "Chat With" (Viestintä) –valikosta. Sinun on merkittävä ne pelaajat, joiden haluat näkevän viestisi. Lisää tietoa Beacon (Majakka) –viestinnästä löydät kappaleesta *Advanced Command Bar (Lisäkomennot)*, sivu 27.

OPTIONS (ASETUKSET) -PAINIKE: Tätä napsauttamalla voit ladata tai tallentaa pelin, keskeyttää tehtävän tai muuttaa näppäin- ja ääniasetuksia. Valikko toimii samaan tapaan kuin aikaisemmin ohjekirjassa esitelty Options (Asetukset) –valikko. Painike sijaitsee komentoikkunan yläosassa.

RADAR SCREEN (TUTKARUUTU) -PAINIKE: Taktiselta näytöltä voit nähdä vain pienen osan karttaa kerrallaan. BRIEFING (TOIMINTAOHJEET) / DIPLOMACY (DIPLOMATIA) ja OPTIONS (ASETUKSET) –painikkeiden alapuolelta näet tutkakuvan koko taistelulentästä. Tutkaruudun välityksellä voit liikuttaa joukkojasi ja näkymää taistelulentälle. Kun olet valinnut yksiköt, voit antaa niille liikkumiskäskyn napsauttamalla tutkaruutua haluamassasi kohdassa. Jos et ole valinnut yksiköitä ja napsautat tutkaruutua, näkymä siirtyy valittuun kohtaan. Näin voit siirtää näkymää kentälle nopeasti ja ilman vierittämistä.

Huom: Radar Screen (Tutkaruutu) näkyy vain jos tukikohdassasi on tarpeeksi energiaa. – ja jos käytössäsi on neuvostojoukkojen Radar Tower (Tutkatorni) tai liittoutuneiden Air Force Command Headquarters (Ilmavoimien komentokeskus).

REPAIR (KORJAUS) -PAINIKE: Taistelun tuoksinassa rakennukset saattavat vaurioitua. Voit korjata niitä napsauttamalla tutkaruudun alapuolella sijaitsevaa pientä jakovaimen kuvaa. Tällöin kohdistin muuttuu jakovaimeksi. Kun napsautat sillä vahingoittunutta rakennusta, sitä aletaan korjaamaan. Jakovaimen päällä näkyy viiva, jos se viedään kunnossa olevien tai korjauskelvottomien rakennusten päälle. Rakennusten korjaaminen maksaa, mutta se on silti halvempaa kuin uusien rakentaminen.

SELL (MYynti) –PAINIKE: Jakovaimen vieressä on dollarin kuva. Sitä napsauttamalla kohdistin muuttuu dollarin merkiksi. Voit myydä turhat rakennukset napsauttamalla niitä dollarilla, jolloin saat osan rakennuksen hinnasta takaisin krediitteinä ja usein myös muutaman perusotilaan avuksesi.

PRODUCTION (TUOTANTO) -KUVAKKEET: REPAIR (KORJAUS)- ja SELL (MYynti) –painikkeiden alapuolella sijaitsee neljä tuotantokuvaketta. Niistä näet kaikki yksiköt ja rakennukset, joita voit sillä hetkellä tuottaa. Kuvakkeet vasemmalta oikealle ovat BUILDINGS (RAKENNUKSET), ARMOURY (ARSENAALI), INFANTRY (JALKAVÄKI) ja VEHICLES (KULKUNEUVOT). Kun napsautat jotain kuvakkeista, sen alapuolelle ilmestyy pieniä laatikoita, joissa on kuvia. Nämä kuvat esittävät niitä yksiköitä tai rakennuksia, joita voit tuottaa. Kun luot uusia ja tehokkaampia rakenteita, saat käyttöösi enemmän yksiköitä, rakennuksia ja puolustusjärjestelmiä. Voit napsauttaa kuvien kohdalla useamman kerran, jos haluat laittaa niitä rakennusjonoon. Jos et ole varma mitä jokin kuva esittää, sen nimi tulee näkyviin kun pidät kohdistinta sen päällä. Jos käytettävissä olevia rakennuksia tai yksiköitä on enemmän kuin komentoikkunassa on tilaa, kuvien alapuolelle ilmestyvät pienet nuolet, joista voit selata kuvia.

POWER METER (ENERGIAMITTARI): Tukikohtasi tarvitsee sähköä kaikkien rakennusten ja toimintojen täysipainoiseen käyttämiseen. Power Meter (Energiamittari) sijaitsee tuotantokuvakkeiden vasemmalla puolella ja siitä näet, paljonko sinulla on energiaa. Jos energiamittari on kokonaan punaisella, tietyt puolustusjärjestelmät ja rakennukset eivät toimi kunnolla. Saat lisää energiaa rakentamalla Tesla Reactoreita (Teslareaktoreita) tai Power Planteja (Voimalaitoksia).

ADVANCED COMMAND BAR (LISÄKOMENNOT): Saat lisäkomennot esiin napsauttamalla taktisen kartan alapuolella sijaitsevaa pientä laatikkoa. Lisää tietoja löydät kappaleesta *Advanced Command Bar (Lisäkomennot)*, sivu 27.

PELIN PERUSTEET

Command & Conquer: Red Alert 2 on suunniteltu niin, että pystyt hallitsemaan kaikkia yksiköitäsi mahdollisimman tehokkaasti ja helposti.

Hiiriohjaus

Hiiri liikuttaa kohdistinta ruudulla ja riippuen siitä missä kohtaa napsautat, voit ohjata yksiköjasi, hyökätä vihollisten kimppuun, tuottaa rakennuksia, louhia Orea (Malmia) ja paljon muuta. Ellei toisin mainita, vasenta nappia napsauttamalla valitaan yksiköt ja rakennukset ja annetaan käskyt, kun taas oikealla napilla peruutetaan valinnat ja komennot.

Yksiköiden valitseminen

- Voit valita taistelulentällä olevan yksikön siirtämällä kohdistimen sen päälle ja napsauttamalla vasenta nappia.
- Voit peruuttaa valinnan painamalla oikeaa nappia.

Yksittäisten joukkojen lisäksi voit myös valita useampia yksiköitä kerrallaan. Se tapahtuu näin:

1. Kohdistista ryhmän ulkopuolelle, paina ja pidä pohjassa vasenta nappia.
2. Vedä kohdistinta niiden joukkojen ympäri, jotka haluat valita. Ryhmän ympärille muodostuu laatikko.
3. Päästä irti vasemmasta napista, jolloin kaikki laatikossa olevat joukot valitaan. Ryhmälle voi antaa liikkumis- ja tulituskäskyjä samalla tavalla kuin yksittäisillekin joukoille.

Huom: Jotkut joukot eivät pysty totelemaan kaikkia käskyjä. Esimerkiksi isot kulkuneuvot eivät voi mennä sisään Flak Trackeihin (Ilmatorjunta-autoihin).

Liikkuminen ja tulittaminen

Näin saat yksikkösi toimimaan:

1. Valitse yksikkö.
2. Liikuta kohdistinta sinne, minne haluat yksikön liikkuvan. Jos yksikkö tai yksiköt voivat liikkua tähän kohteeseen, kohdistin näkyy vihreänä ja joukot lähtevät liikkeelle, kun painat vasenta nappia. Jos joukot eivät voi liikkua valitsemaasi paikkaan, kohdistimen päällä näkyy punainen viiva. Jos kohdistin viedään vastustajan yksikön tai rakennuksen päälle, se muuttuu punaiseksi tähtäyskohdistimeksi ja valitsemasi yksiköt alkavat tulituksen heti kun napsautat vasenta nappia kohteen päällä. Kun annat joukoillesi liikkumiskäskyn, ne siirtyvät kohteeseen suorinta mahdollista tietä.

Shroud (Varjo)

Kun aloitat uuden tehtävän, suuri osa taistelulentästä on mustan "varjon" peitossa. Tämä kuvastaa sinulle toistaiseksi tuntemattomia alueita. Kun liikutat yksiköitäsi kohti varjoa, se alkaa kadota riippuen siitä, kuinka pitkälle yksikkösi näkevät. Voit komentaa yksikön liikkumaan pitkälle varjon sisään, jolloin se paljastaa isoja alueita kerralla.

Oren (Malmin) kerääminen/Krediittien ansaitseminen

Eri puolelta taistelulentää löytyy Ore (Malmi) -kenttiä. Malmi on arvokas resurssi, ja sitä keräämällä ja jalostamalla saat krediittejä. Krediitit voi taas käyttää rakennusten ja yksiköiden tuottamiseen. Sekä liittoutuneilla että neuvostojoukolla on käytössään malminkaivajia sekä jalostamoita (Refineries), joissa malmi käsitellään.

Näin keräät malmia:

1. Napsauta malminkaivajaa (Joko Chrono Mineria (Kronokerääjää) tai War-Mineria (Sotakerääjää)).
2. Siirrä kohdistin malmikentän päälle.
3. Kun napsautat uudestaan, kaivaja siirtyy malmikentälle ja aloittaa keruutyön. Kun kaivaja on täysi, se vie malmin automaattisesti lähimpään ystävällismieliseen jalostamoon ja palaa sen jälkeen takaisin malmikentälle. Jos lähetät kaivajan sellaiseen paikkaan jossa ei ole malmia, se ei lähde liikkeelle. Sinun täytyy napsauttaa malmin kohdalla, jotta kerääminen lähtisi alkuun.

Malmia on kahta tyyppiä:

- **Keltaista malmia** on paljon, mutta se ei ole niin arvokas kuin moniväriset jalokivet.
- **Moniväriset jalokivet** ovat harvinaisia ja haluttuja, sillä niistä saa tuplatan krediittejä normaaliin malmiin verrattuna.

Huom: Voit pakottaa kaivajan palaamaan jalostamoon etujassa valitsemalla sen ja siirtämällä kohdistimen jalostaman kohdalle, jolloin kohdistin muuttuu "sisään"-kohdistimeksi. Vasemman napin napsautus komentaa kaivajan palaamaan takaisin jalostamoon senhetkisen lastinsa kanssa.

Yksiköiden ja rakennusten tuottaminen

Yksiköitä ja rakennuksia tuotetaan tuotantokuvakkeiden avulla. Jokaisesta neljästä kuvakkeesta näet ne yksiköt ja rakennukset, joita voit sillä hetkellä tukikohdassasi tuottaa.

Näin aloitat yksikön tai rakennuksen tuotannon:

1. Napsauta haluamaasi tuotantokuvaketta.
2. Valitse mitä haluat tuottaa ja napsauta sen kuvan kohdalla. Tuotanto alkaa välittömästi. Yksiköiden ja rakennusten tuottaminen vie aikaa, jota esittää kuvan vieressä liikkuva käsi. Rakentamiskulut vähennetään automaattisesti krediiteistäsi (näet hinnan siirtämällä kohdistimen kuvan päälle). Jos rahasi loppuvat kesken tuotantoa, se keskeytetään kunnes saat lisää krediittejä. Sen jälkeen tuotanto jatkuu automaattisesti.

Huom: Voit pysäyttää rakennuksen tai yksikön tuotannon napsauttamalla oikeaa nappia sen kuvan kohdalla. Voit jatkaa tuotantoa napsauttamalla vasenta nappia kuvan kohdalla. Jos painat uudestaan oikeaa nappia, tuotanto peruutetaan ja saat käyttämäsi rahat takaisin.

Tuotantojonot

Voit laittaa useampia jalkaväen joukkoja ja kulkuneuvoja tuotantojonoon. Kaikki jalkaväen yksiköt tuotetaan Barrackeissa (Kasarmeissa) siinä järjestyksessä, mihin olet laittanut ne jonoon. Kulkuneuvoja tuotetaan eri rakennuksissa, ja samassa rakennuksessa tuotettavat kulkuneuvot tuotetaan jonon mukaisessa järjestyksessä. Voit esimerkiksi rakentaa samanaikaisesti tankin (tuotantopaikkana War Factory (Sotatehdas)) ja aluksen (tuotantopaikkana Naval Yard (Telakka)). Napsauta vain haluamasi yksikköjen kohdalla ja ne rakennetaan automaattisesti oikeassa paikassa.

Kokoontumis pisteet

Voit komentaa yksiköt siirtymään heti valmistuttuaan tiettyyn kohteeseen. Napsauta sellaisen rakennuksen kohdalla, jossa yksikköä ollaan paraikaa tuottamassa ja sen jälkeen kohdetta taistelulentällä. Kahden pisteen välillä näkyy pisteiviiva, ja yksiköt siirtyvät heti valmistuttuaan valittuun kohteeseen.

Rakennusten asettaminen taistelukentälle

Kun rakennus, suojia tai ase on valmistunut, sen kuvan kohdalle tuotantovalikkoon ilmestyy sana "READY" ("VALMIS").

Näin sijoitat uuden rakennuksen taistelukentälle:

1. Napsauta sen kuvan kohdalla.
2. Siirrä kohdistin taistelukentälle. Sen kohdalle ilmestyy tyhjä laatikko, josta näet minkä kokoinen ja muotoinen uusi rakennus tulee olemaan.
3. Siirrä laatikko haluamallesi kohdalle ja napsauta uudestaan. Jos laatikko on vihreä, rakennus voidaan asettaa valitulle paikalle ja se alkaa toimimaan. Jos laatikko on punainen, sijoitusalueella on esteitä eikä rakennusta voida sijoittaa siihen.

Huom: Lisää rakennuksia ei voida rakentaa ennen kuin valmistunut rakennus on sijoitettu paikalleen.

Huom: Rakennukset voidaan sijoittaa vain tasaiselle maalle, muiden omien rakennusten lähelle.

Energia

Tuotantokvakkoiden vasemmalla puolella sijaitseva Power Meter (Energiamittari) on tärkeä tekijä. Lähes kaikki rakennukset tarvitsevat sähköä toimiakseen. Energian tarpeen ja sen tuotannon tasapainottaminen voi merkitä eroa voiton ja häviön välillä.

- Energiamittarissa punaisen viivan korkeus merkitsee energiantarvetta sillä hetkellä, eli paljonko energiaa tukikohtasi käyttää.
- Koko mittarin korkeus näyttää, paljonko energiaa sillä hetkellä tuotat.
- Keltainen ja vihreä osa on ylimääräistä energiaa, jota voit käyttää uusien rakennusten pyörittämiseen. Muistisääntönä vihreä merkitsee hyvää ja punainen huonoa.

Tuottamasi energian määrä riippuu energialähteidesi (Tesla Reactors (Teslareaktorit) ja Power Plants (Voimalaitokset)) kunnosta. Pidä ne kunnossa, tai energia saattaa käydä vähiin juuri väärään aikaan.

Huom: Jos tarvitset enemmän energiaa kuin pystyt tuottamaan, monet perustoimintosi hidastuvat ja jotkut loppuvat kokonaan. Uusien rakennusten ja yksiköiden tuottaminen hidastuu, tutkaruutu sammuu ja puolustusjärjestelmät kytkeytyvät pois päältä.

Teknologiarakennukset

Monissa skenaarioissa kartoilla on neutraaleja teknologiarakennuksia, jotka voit kaapata itsellesi siirtämällä Engineerin (Pioneerin) rakennukseen. Teknologiarakennuksia ei voi myydä eivätkä ne vaadi energiaa toimiakseen. Teknologiarakennuksen kaappaaminen antaa sinulle tiettyjä ominaisuuksia taistelukentällä. Rakennuksia on neljää eri tyyppiä: Airport (Lentokenttä), Hospital (Sairaala), Outpost (Etuvariasema) ja Oil Derrick (Öljynporaustorni).

Airport (Lentokenttä)



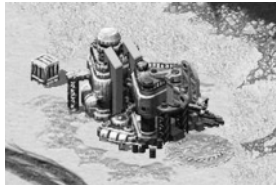
Kun kaappaat lentokentän, saat mahdollisuuden tuottaa Paratrooperseja (Laskuvarjojoukkoja). Aina muutaman minuutin välein voit tiputtaa laskuvarjomiehiä valitsemaasi kohtaan kartalla. Laskuvarjojoukot vastaavat maassa tavallisia perussotilaita (GI (liittoutuneiden sotilas) ja Conscript (neuvostojoukkojen sotilas)). Kun joukot ovat valmiita sijoitettavaksi, napsauta niiden kuvaa Armoury (Arsenaali) -valikossa ja sijoita ne napsauttamalla taistelukentällä. Joukkojenkuljetuskone tiputtaa laskuvarjojoukot valittuun kohtaan.

Hospital (Sairaala)



Haavoittuneet jalkaväen joukot voidaan lähettää kaapattuun sairaalaan parantumaan. Valitse haavoittuneet yksiköt ja siirrä kohdistin sairaalan päälle, jolloin se muuttuu "sisään"-kohdistimeksi. Parantuneet joukot lähtevät automaattisesti pois sairaalasta.

Outpost (Etuvartioasema)



Etuvartioasema on aseistettu huoltokeskus, joka toimii samalla tavoin kuin liittoutuneiden tai neuvostojoukkojen Service Debot (Huoltovarikko). Näistä poiketen se pystyy kuitenkin puolustamaan itseään ilma- ja maahyökkäyksiä vastaan. Kun olet kaapannut etuvartioaseman, se puolustaa itseään vihollista vastaan. Vaurioituneet kulkuneuvot voidaan korjata etuvartioasemassa.

Oil Derrick (Öljynporaustorni)



Öljynporaustornit antavat kaappaajalleen krediittejä tasaisena virtana (Sekä "löytöpalkkion", kun rakennus kaapataan ensimmäistä kertaa).

Siviilirakennusten linnoittaminen

Joukkosi voivat ottaa haltuunsa useita siviilirakennuksia. Siviilirakennuksen kaapanneet joukot ampuvat liian lähelle tulevia vihollisia ovista ja ikkunoista. Siviilirakennuksia voi kaapata vain perussotilailla, joita ovat GI (liittoutuneiden sotilas) ja Conscript (neuvostojoukkojen sotilas).

Näin otat rakennuksen haltuusi:

1. Valitse sotilas (GI (liittoutuneiden sotilas) tai Conscript (neuvostosotilas)) ja vie kohdistin neutraalin rakennuksen päälle, jolloin se muuttuu "sisään"-kohdistimeksi.
2. Napsauta rakennusta, jolloin valittu sotilas menee sisään. Vallatun rakennuksen ikkunat laudoitetaan ja katolle viritetään piikkilankaa. Napsauta rakennuksen kohdalla. Alaosassa näet rivin sotilaankuvia, jotka kertovat paljonko rakennukseen mahtuu sotilaita. Jokainen täytetty kuvake tarkoittaa yhtä sotilasta rakennuksessa. Mitä enemmän rakennuksessa on sotilaita, sitä nopeampi on tulituksen tahti. Rakennuksen sisällä oleviin joukkoihin ei voi tähdätä suoraan, vaan itse rakennusta täytyy vaurioittaa. Kun rakennus on pahasti vaurioitunut, sen sisällä olevat joukot lähtevät pois sieltä.

Näin saat omat joukkosi ulos rakennuksesta:

1. Vie kohdistin vallatun rakennuksen päälle, jolloin se muuttuu sijoituskohdistimeksi.
2. Napsauta vasenta nappia. Joukkosi lähtevät rakennuksesta ja se muuttuu takaisin neutraaliksi.

Vihollisen rakennusten kaappaaminen & siltojen ja siviilirakennusten korjaaminen

Engineer (Pioneer) -joukkojen kaksi päätehtävää ovat vihollisten rakennusten kaappaaminen ja tuhoutujen siltojen korjaaminen.

Näin kaappaat vihollisen rakennuksen:

1. Valitse Engineer (Pioneer) ja vie kohdistin vihollisen rakennuksen päälle. Jos rakennus voidaan kaapata, kohdistin muuttuu "sisään"-kohdistimeksi.
2. Kun napsautat rakennusta, pioneerit lähtee sitä kohti. Jos se pääsee sisään rakennukseen, saat sen välittömästi haltuusi.

Jos menet pioneerilla oman vaurioituneen rakennuksesi sisään, se korjaantuu nopeasti (osa vaurioista korjaantuu välittömästi). Pioneerit voivat korjata sillat menemällä sisään sillankorjausmajaan (sillan vieressä oleva maja). Ne voivat myös mennä sisään haltuun ottamiisi siviilirakennuksiin, jolloin ne korjaavat niiden vauriot.

Liittoutuminen

Multiplayer (Moninpeli) -muodossa voit solmia liittoja armeijoiden välillä. Tämä tehdään Diplomacy (Diplomatia) -ruudun kautta tai napsauttamalla vihollisen yksikköä ja painamalla **A**-näppäintä. Liittoutuneet pelaajat eivät hyökkää toisiaan vastaan ja he pystyvät näkemään taistelulentästä myös sen, mitä liittolaiset näkevät.

Huom: Vastustajan pelaajan täytyy myös painaa **A**-näppäintä, jotta liittoutuminen onnistuisi.

PELIN HIENOUDET

Ryhmien luominen

Voit tehdä yksiköistä ryhmiä, jotka voidaan myöhemmin valita yhtä näppäintä painamalla. Näin se käy:

1. Valitse haluamasi yksiköt.
2. Pidä pohjassa **CTRL**-näppäintä ja paina numeronäppäintä yhden ja yhdeksän välillä. Kaikki valitut yksiköt määrätään kyseisen numeron alle.

Huom: Jos poistat ryhmän valinnan, voit valita sen uudestaan painamalla ryhmän numeronäppäintä.

Huom: Jos määrätät numeronäppäimelle uuden ryhmän, se tulee vanhan ryhmän tilalle.

Jos haluat lisätä joukkoja ryhmään:

1. Valitse ryhmä.
2. Pidä **SHIFT**-näppäintä pohjassa ja napsauta niitä yksiköitä, jotka haluat lisätä ryhmään.

Myyminen

Voit myydä omistamasi rakennuksen käyttämällä tutkaruudun alapuolella sijaitsevaa SELL (MYYN TI) -painiketta. Tee näin:

1. Napsauta SELL (MYYN TI) -painiketta.
2. Napsauta rakennusta, jonka haluat myydä.

Huom: Tämän voi tehdä myös painamalla **L**-näppäintä.

Osa rakentamiseen käytetyistä krediiteistä palautetaan sinulle ja rakennuksen antamat edut poistuvat. Vaikka onkin mahdollista (ja usein hyödyllistä) myydä pioneerien kaappaamia vihollisen rakennuksia, haltuun ottamiasi siviilirakennuksia et kuitenkaan voi myydä.

Korjaaminen

Näin korjaat kulkuneuvon:

1. Valitse se ja vie kohdistin Service Depotin (Huoltovarikon) kohdalle. Kohdistin muuttuu "sisään"-kohdistimeksi.
 2. Lähetä kulkuneuvo varikolle napsauttamalla vasenta nappia. Kulkuneuvon korjaus alkaa heti kun se pääsee perille.
- Korjauksesta veloitetaan krediittejä. Voit laittaa yksiköitä korjausjonoon lähettämällä niitä samalle varikolle, jossa ne korjataan yksi kerrallaan. Kun yksikkö on korjattu, se poistuu automaattisesti varikolta.

Huom: Voit korjata kulkuneuvoja vain, jos omistat huoltovarikon.

Näin korjaat rakennuksen:

1. Paina komentoikkunan REPAIR (KORJAUS) -painiketta ja napsauta korjattavan rakennuksen kohdalla.
 2. Rakennuksen korjaaminen alkaa.
- Korjauksesta veloitetaan krediittejä.

Huom: Saman voit tehdä myös painamalla **K**-näppäintä.

Guard (Vartio) -tila

Jos laitat yksikön Guard (Vartio) -tilaan, se hyökkää automaattisesti kaikkien lähestyvien vihollisten kimppuun ja palaa sen jälkeen alkuperäiseen sijaintiinsa. Yksiköt hyökkäävät lähestyvien vihollisten kimppuun vaikka ne eivät olisikaan vartiotilassa, mutta eivät palaa sen jälkeen alkuperäiseen paikkaansa.

- Pääset vartiotilaan painamalla **G**-näppäintä.

Attack Move (Hyökkäysliike)

Yksiköt liikkuvat paikasta toiseen ja hyökkäävät aktiivisesti matkalla vastaan tulevien vihollisten kimppuun. Näin teet hyökkäysliikkeen:

1. Valitse yksikkö/yksiköt.
2. Paina **CTRL/SHIFT**.
3. Valitse määränpää taistelulentällä napsauttamalla vasenta nappia.

Veteran (Veteraani) & Elite (Eliitti) -yksiköt

Yksikkösi keräävät kokemusta taistellessaan. Tarpeeksi kokemusta kerännyt yksikkö nousee arvossa ja saavuttaa lopulta Elite (Eliitti) -statuksen. Eliittiyksiköt ovat nopeampia, kestävämpiä ja niiden tulitus on nopeampaa ja tehokkaampaa. Ne pystyvät myös parantamaan itse itseään ja saavat lisäaseen noustessaan eliitiksi.

Huom: Eliittiyksiköt voidaan tunnistaa nauhoista, jotka näkyvät yksikön alapuolella vasemmalla.

Joukkojen sijoittaminen

Monilla yksiköillä on toissijainen toiminto, joka saadaan päälle "sijoittamalla" yksikkö.

Toissijaisia toimintoja on seuraavilla yksiköillä: Mobile Construction Vehicle (Liikkuva rakennusajoneuvo), GI (liittoutuneiden sotilas), Desolator (Saastuttaja) ja Yuri. Sijoittaminen tapahtuu kaksoisnapsauttamalla yksikön kohdalla.

- Sijoita yksikkö kaksoisnapsauttamalla.
- Voit sijoittaa ison ryhmän painamalla **D**-näppäintä.

Pakotettu tulitus

Tavallisesti yksikkösi eivät tulita kohteeseen, jossa ei ole vihollista. Voit kuitenkin pakottaa yksikön tulittamaan tiettyyn kohteeseen pitämällä pohjassa **CTRL**-näppäintä ja napsauttamalla kohdetta. Tätä voidaan käyttää siltojen ja seinien tuhoamiseen.

Bonuslaatikot

Taistelukentälle ilmestyy silloin tällöin laatikoita, jotka voidaan poimia liikuttamalla yksikkö niiden päälle. Laatikon sisältö on yllätys, mutta kaikki ovat hyödyllisiä. Joistakin laatikoista saat lisää krediittejä tai koko taistelukentän näkyviin. Jotkut taas lisäävät laatikon poimineen yksikön kestävyyttä, nopeutta, kokemusta, tulivoimaa tai parantavat yksikön.



ADVANCED COMMAND BAR (LISÄKOMENNOT)

Kun napsautat taktisen näytön alapuolella sijaitsevaa kuvaketta, saat näkyviin Advanced Command Barin (Lisäkomennot), joka nopeuttaa monien komentojen antamista.

Create Teams (Luo ryhmiä) -painikkeet

Tämän avulla voit luoda nopeasti ryhmiä, aivan kuin **CTRL** + numeronäppäimenkin avulla. Valitse ryhmän yksiköt ja napsauta painiketta, jolloin niistä muodostetaan ryhmä. Tämän ryhmän voi valita myöhemmin uudestaan napsauttamalla samaa painiketta tai numeronäppäintä **1** tai **2**. Voit hajottaa ryhmän napsauttamalla oikeaa nappia painikkeen kohdalla.

Type Select (Tyyppin valinta) -painike (T)

Tämän avulla voit valita nopeasti kaikki samantyyppiset yksiköt tietyltä alueelta tai koko kartalta. Valitse yksikkö ja napsauta **TYPE SELECT (TYYPIN VALINTA)** -painiketta, jolloin kaikki ruudulla näkyvät samantyyppiset yksiköt merkitään valituiksi. Jos napsautat uudestaan, kaikki kartalla olevat samantyyppiset yksiköt merkitään valituiksi.

Sijoita yksiköt (D)

Napsauta sellaista yksikköä, joka on mahdollista sijoittaa, ja sen jälkeen tätä painiketta. Yksikkö sijoittaa itsensä. Jos valitset useamman yksikön, voit sijoittaa tai poistaa ne kaikki sijoituksesta kerralla.

Guard (Vartio) -painike (G)

Tämän painikkeen avulla voit sijoittaa yksiköitä Guard (Vartio) -muotoon. Valitse yksiköt ja napsauta painiketta. Vartiotilassa olevat yksiköt hyökkäävät automaattisesti kaikkien lähestyvien vihollisten kimppuun ja palaavat sen jälkeen alkuperäiseen sijaintiinsa. Yksiköt hyökkäävät lähestyvien vihollisten kimppuun vaikka ne eivät olisikaan vartiotilassa, mutta eivät palaa sen jälkeen alkuperäiseen paikkaansa.

Way Points (Välietapit) -painike (Z)

Command and Conquer: Red Alert 2:ssa on tehokas välietappijärjestelmä, joiden avulla joukkoja voi liikutella ilman turhaa nysväystä. Niiden avulla voit myös suorittaa täsmähyökkäyksiä. Lisää tietoa läydät seuraavasta kappaleesta *Way Points (Välietapit)*.

Beacon (Majakka) -näppäin (B)

Multiplayer (Moninpeli) -muodossa voit sijoittaa majakoita **PLACE BEACON (ASETA MAJAKKA)** -painikkeen avulla. Kaikki kanssasi liittoutuneet pelaajat näkevät majakan. Kun napsautat majakan kohdalla vasenta nappia ja painat **Enter**-näppäintä, voit kirjoittaa viestin liittolaisillesi. Kun painat uudestaan **Enter**-näppäintä, teksti näkyy majakassa. Voit peruuttaa viestin napsauttamalla oikeaa nappia majakan kohdalla. Kuka tahansa voi poistaa majakan ruudultaan napsauttamalla sitä ja painamalla **DEL**-näppäintä.

WAY POINTS (VÄLIETAPIT)

Välietappien avulla voit ohjata useampia ryhmiä, jotka hyökkäävät samanaikaisesti eri puolille taistelulenttää. Välietappitilaan pääset napsauttamalla lisäkomentojen WAY POINTS (VÄLIETAPIT) -painiketta tai painamalla **Z**-näppäintä. Pois tilasta pääset napsauttamalla uudestaan WAY POINTS (VÄLIETAPIT) -painiketta.

Välietappien luominen

Yleisin välietappien käyttötarkoitus on joukkojen siirtäminen paikasta toiseen. Välietappien avulla voit komentaa joukkosi seuraamaan tiettyä reittiä, jonka avulla voit välttää mahdollisia uhkia tai vaikka kiertää takakautta vihollisen tukikohdan kimppuun.

Näin luot välietapit:

1. Mene välietappitilaan ja valitse ne yksiköt, joita haluat liikuttaa.
2. Napsauta ensimmäistä kohdetta taistelulenttällä (tai tutkaruudulla). Voit tehdä niin monta välietappia kuin vain haluatta napsauttamalla uudestaan ruudulla.

Kun olet tyytyväinen tekemääsi reittiin ja haluat yksiköiden siirtyvän sille, poistu välietappitilasta napsauttamalla WAY POINTS (VÄLIETAPIT) -painiketta uudestaan.

Huom: *Command & Conquer: Red Alert 2*:ssa välietapit eivät ole pysyviä. Kun yksiköt saavuttavat välietapin ja jatkavat kohti seuraavaa, välietappi pyyhkiytyy muistista.

Partioreittien luominen

Välietappien avulla voit luoda myös partioreittejä, eli välietappeja jotka muodostavat silmukan. Partioivat yksiköt kulkevat valittua reittiä kunnes toisin määrätään ja hyökkäävät vastaan tulevien vihollisten kimppuun. Partioiden avulla voit esimerkiksi suojella tehokkaasti tiettyä aluetta.

Näin luot partioreitin:

1. Mene Way Point (Välietappi) -tilaan ja valitse ne yksiköt, jotka haluat partioimaan.
2. Tee partioreitti välietappien avulla.
3. Napsauta lopuksi uudestaan toista välietappia, jolloin välietapeista muodostuu silmukka. Kun poistut Way Point (Välietappi) -tilasta, valitut yksiköt siirtyvät partioreitille. Koska olet liittännyt välietapit yhteen, ne eivät katoa muistista. Toisin kuin normaalit välietapit, ne ovat pysyviä ja yksikkösi kiertävät reittiä kunnes toisin komennetaan.

Huom: Jos kaikki reitillä partioivat yksiköt tuhoataan, välietapikin häviävät.

Hyökkäysten koordinoiminen

Välietappien avulla voit koordinoida useampia yhtäaikaista hyökkäyksiä. Näin se käy:

1. Mene Way Point (Välietappi) -tilaan.
2. Valitse yksiköt.
3. Luo välietapit tälle ryhmälle.
4. Poistu ryhmän valinnasta napsauttamalla oikeaa nappia kartalla mutta **älä poistu** Way Point (Välietappi) -tilasta.
5. Tee uusi ryhmä toisista yksiköistä.
6. Luo tälle yksikölle välietapit.
7. Poistu Way Point (Välietappi) -tilasta.

Koska yksiköt eivät lähde seuraamaan reittiä ennen kuin poistut välietapeista, kaikki valitsemasi yksiköt pysyvät paikoillaan.

Käynnistä hyökkäys poistumalla välietappitilasta. Kaikki ryhmät lähtenevät etenemään reittejään ja näin voit hyökätä useasta suunnasta samanaikaisesti.

Välietappien poistaminen

Voit poistaa välietapin napsauttamalla sen kohdalla ja painamalla **DEL**-näppäintä. Tällöin välietappi häviää. Poistetun välietapin ympärillä olevat välietapit yhdistyvät. Jos olet esim. luonut kolmen välietapin reitin ja poistat toisen välietapin, yksikkö liikkuu ensin ykkösvälietapille ja siitä suoraan kolmannelle välietapille.

NÄPPÄINKOMENNOT

Vaikka voitkin suorittaa monet komennot pelkästään hiiren avulla, näppäimistö saattaa olla joskus nopeampi vaihtoehto.

Näppäimistön peruskomennot

Komento	Näppäin	Kuvaus
Sijoita yksikkö	D	Joillain yksiköillä on toissijainen toiminto, joka voi olla esimerkiksi erilainen hyökkäys. Voit myös napsauttaa yksikköä kun sijoituskohdistin ilmestyy sen päälle. Toissijainen toiminto on Gl:llä (Liittoutuneiden sotilaalla), Desolatorilla (Saastuttajalla) ja Yurilla. Tätä toimintoa voit käyttää myös yksiköistä tai rakennuksista poistumiseen.
Vartioi ympäröivää aluetta	G	Yksiköt pitävät aluetta silmällä ja hyökkäävät automaattisesti vihollisten kimppuun.

Komento	Näppäin	Kuvaus
Hyökkäysliike	Napsauta yksikköä, CTRL/SHIFT , liiku alueelle	Yksiköt liikkuvat paikasta toiseen ja hyökkäävät aktiivisesti vastaan tulevien vihollisten kimppuun.
Hajaannu	X	Yksiköt yrittävät välttää joutumasta yliajetuksi. Paina tätä kun vastustajan kulkuneuvo yrittää jyrätä joukkojesi yli.
Pysähdy	S	Pysäyttää valitun yksikön liikkeen.
Pakotettu tulitus	CTRL -näppäin pohjassa, tähtää kohteeseen, napsauta vasenta nappia	Pakottaa yksikön tulittamaan ystävälliseen tai neutraaliin kohteeseen.
Pakotettu liike	ALT -näppäin pohjassa, tähtää kohteeseen, napsauta vasenta nappia	Pakottaa yksikön liikkumaan alueen yli tai yksikön päälle.
Options (Asetukset) -valikko	ESC	Siirry Options (Asetukset) -valikkoon.
Luo ryhmä	CTRL + 1-9	Luo yksiköistä ryhmän.
Valitse ryhmä	1-9	Valitsee aikaisemmin luodun ryhmän.
Liittoutuminen valitun pelaajan kanssa	A	Liittoutuneet pelaajat eivät hyökkää toistensa kimppuun.
Tyypin valinta	T	Valitse kaikki samantyyppiset yksiköt ruudulta joko napsauttamalla lisäkomentojen TYPE SELECT (TYYPIN VALINTA) -painiketta tai painamalla T -näppäintä kerran. Jos painat toisen kerran, yksiköt valitaan koko taistelulentäältä.
Viestintä kaikille kuuntelijoille (Moninpelissä)	Kursori esiin Enter -näppäimestä, viestin lähetyksen Enter-näppäimestä, viestin peruutus oikeasta napista	Lähetää viestejä kuulolla oleville
Viestintä kaikille liittolaisille (Moninpelissä)	Kursori esiin Backspace -näppäimestä, viestin lähetyksen Enter-näppäimestä, viestin peruutus oikeasta napista	Lähetää viestejä kaikille liittolaisille
Viestintä kaikille pelaajille (Moninpelissä)	Kursori esiin `\'` -näppäimestä, viestin lähetyksen Enter-näppäimestä, viestin peruutus oikeasta napista	Lähetää viestejä kaikille pelaajille

Komento	Näppäin	Kuvaus
Aseta Beacon (Majakka)	B , paina Return -näppäintä, kirjoita viesti, lähetä painamalla Return -näppäintä	Kirjoittaa viestejä liittolaisille ja lähettää ne taistelulentäille.
Siirry Way Point (Välitappi) -tilaan	Napsauta yksikköä, pidä pohjassa Z -näppäintä, aseta välitappi, päästä Z -näppäin pohjasta	Asettaa välitappi.
Aseta kokoontumispaikka	Napsauta Barrackia (Kasamia), War Factoryä (Sotatehdasta), Shipyardia (Telakkaa) tai Cloning Vatsia (Kloonauslaita) ja valitse kokoontumispaikka taistelulentäillä	Yksikkö liikkuu valmistuttuaan määrättyyn kohtaan taistelulentäillä.
Siirry Radar (Tutka) -tapahtumaan	Välilyönti	Keskittää näkymään viimeisimpään tutkalla näkyvään tapahtumaan.
Joukot hurraamaan!	C	Jalkaväki hurraa voiton kunniaksi!
Siirry Diplomacy (Diplomatia) -valikkoon	Tab	Diplomacy Screen (Diplomatiaaruutus) ilmestyy esiin.

Näppäimistön lisäkomennot

Komento	Näppäin	Kuvaus
Seuraa	F	Näkymä seuraa valittua yksikköä.
Vartioi kohdetta	CTRL/ALT + napsauta kohdetta	Yksikkö siirtyy alueelle ja alkaa vartioida sitä.
Saata yksikköä	CTRL/ALT + napsauta yksikköä	Vartioi liikkuvaa yksikköä.
Vartioi rakennusta	CTRL/ALT + napsauta rakennusta	Vartioi tiettyä rakennusta.
Rakennuskuvake	Q	Pikanäppäin rakennusvalikkoon.
Armoury (Arsenaali) -kuvake	W	Pikanäppäin arsenalivalikkoon.
Infantry (Jalkaväki) -kuvake	E	Pikanäppäin jalkaväki-valikkoon.
Yksikkökuvake	R	Pikanäppäin yksiköihin.
Seuraava yksikkö	M	Valitsee luomisjärjestyksessä seuraavan yksikön.
Edellinen yksikkö	N	Valitsee edellisen yksikön.
Valitse kaikki	P	Valitsee taistelulentän kaikki yksiköt.
Selaa Elite (Eliitti) -yksiköitä	Y	Valitsee kaikki veteraani- tai eliittiyksiköt.

Komento	Näppäin	Kuvaus
Selaa terveyden mukaan	U	Selaa yksiköitä niiden terveystietojen mukaan.
Muokkaa valittuja yksiköitä	Paina SHIFT pohjaan ja poista yksikkö ryhmästä napsauttamalla. Lisää valitsematon yksikkö ryhmään napsauttamalla sitä.	Poista valitut yksiköt ryhmästä.
Keskitä taktinen näkömä tukikohtaan	H	Keskittää näkömän tukikohtaan. Tavallisesti se on Construction Yard (Rakennustyömaa).
Korjaustila	K	Korjaa rakennuksesi.
Myyntitila	L	Myy rakennuksesi.
Tee Merkkipiste	CTRL + F1-F4	Merkitsee kartalle pisteen, johon voit siirtyä näppäintä painamalla.
Siirry merkkipisteeseen Vastustajan	F1-F4	Siirtyy merkitylle alueelle.
haukkuminen	F5-F12	Lähetää valmiiksi kirjoitetun loukkauksen muille pelaajille.

YKSIKÖT JA RAKENNUKSET

Liittoutuneet

Infantry (Jalkaväki)



GI (Liittoutuneiden sotilas)

GI (Sotilas) on liittoutuneiden perusyksikkö. Se on hidas ja pystyy aiheuttamaan vain vähäistä vauriota, mutta se on kuitenkin hyödyllinen, sillä se on edullinen ja se pystyy tekemään hiekkasäkeistä ympärilleen bunkkerin. Jos napsautat valittua sotilasta, se sijoittaa maahan raskaan konekiväärin, jolla on pidempi kantama ja tehokkaampi tulivoima. Tällöin yksikkö ei kuitenkaan pysty liikkumaan. Sotilas lähtee uudestaan liikkeelle, kun napsautat sitä uudestaan.



Engineer (Pioneer)

Engineer (Pioneer) on varsin hyödyllinen yksikkö, vaikka se ei olekaan aseistettu. Pioneerijoukkojen taitava käyttö voi kääntää taistelun nopeasti puolelta toiselle. Käytön jälkeen pioneerit häviävät. Pioneerien avulla voit korjata tuhoutuneita siltoja (menemällä sisään siltamajaan), kaapata vihollisen rakennuksia, korjata omia rakennuksia sekä korjata tai kaapata neutraaleja teknologiarakennuksia. Pioneerit voivat myös purkaa Crazy Ivanin (Hullu-Ivanin) jättämät pommit.



Rocketeer (Rakettisotilas)

Rakettisotilas on lentävä versio liittoutuneiden GI:stä (Sotilaasta). Se on varustettu tehokkaalla aseella ja jetpackilla, jonka avulla se pystyy liittämään taistelulentäen yläpuolella. Rakettisotilaat voivat puolustaa kohteita ilmahyökkäyksiltä sekä hyökätä ilmasta käsin heikosti suojattujen maakohteiden kimppuun.



Spy (Vakooja)

Vakooja on liittoutuneiden käyttämä huomaamaton yksikkö, jonka avulla on mahdollista päästä vastustajien niskaan päälle. Kun vakoojalla tähdätään vihollista, se ei hyökkää sen kimppuun vaan muuttaa itsensä vihollisen näköiseksi. Valeasun turvin se pystyy liikkumaan vihollisten linjojen taakse ja niiden rakennuksiin, mistä voi olla huomattavaa hyötyä. Vakoojan tehtävä rakennuksen sisällä riippuu täysin rakennuksen tyypistä. Attack Dogit (Hyökkäyskoirat) näkevät vakoojan valeasun läpi, joten niitä on syytä varoa. Jos vakooja pääsee vihollisen...

Barracks (Kasarmeihin): tuottamasi jalkaväen yksiköt ovat valmiiksi veteraaneja.

War Factories (Sotatehtaisiin): Rakentamasi kulkuneuvot ovat valmiiksi veteraaneja.

Refineries (Jalostamoihin): Hän varastaa kaikki jalostamossa sillä hetkellä olevat rahat.

Power Plants (Voimalaitoksiin): Hän sulkee vihollisen energianjakelun väliaikaisesti.

Battle Labs (Sotalaboratorioon): Saat kyvyn tehdä jalkaväen erikoisyksikön. Se ilmestyy komentoikkunan INFANTRY (JALKAVÄKI) -kuvakkeen alle.

Radar Domes (Tutkalaitoksiin): Hän kytkee vastustajan varjon takaisin päälle.



Tanya

Tanya on monipuolisin liittoutuneiden jalkaväkiyksiköistä. Hän on yhtä nopea kuin tavallinen GI (Sotilas), mutta hän pystyy myös uimaan joissa ja merissä. Kulkuneuvoja vastaan Tanya ei ole kovin tehokas, mutta hänen voimakas aseensa tappaa vastustajan jalkaväen yksiköt yhdellä laukauksella. Tanya pystyy myös sijoittamaan vastustajan rakennuksiin tai aluksiin C4-räjähiteitä, mikä tuhoaa ne välittömästi. Hän pystyy myös tuhoamaan sillat sijoittamalla räjähteen korjausmajaan tai itse sillalle.



Attack Dog (Hyökkäyskoira)

Nämä erikoiskoulutuksen saaneet saksanpaimenkoirat ovat jalkaväen kauhu, mutta täysin hyödyttömiä kulkuneuvoja ja rakennuksia vastaan. Hyökkäyskoirat ovat myös ainoa mahdollinen suojautumiskeino liittoutuneiden vakoojia vastaan.



Chrono Legionnaire (Kronolegioonalainen)

Chrono Legionnaire (Kronolegioonalainen) ei kävele paikasta toiseen, vaan teleporttaa itsensä kohteeseensa. Siirtymisvaiheen kesto riippuu siitä, kuinka kaukana alkuperäisestä paikasta kohde sijaitsee. Siirtymisvaiheen aikana Kronolegioonalainen on altis vihollisen tulitukselle. Yksikkö on varustettu ainutlaatuisella aseella. Se ei tuhoa vihollisen yksiköjä ja rakennuksia, vaan siirtää ne yksinkertaisesti pois ajasta. Mitä voimakkaampi vastustaja on, sitä kauemmin siirtämisessä kestää ja sen aikana vastustaja on vahingoittumaton. Jos kronolegioonalainen tapetaan kesken vastustajan siirtämistä, vastustaja ilmestyy takaisin kokonaisuudessaan.

Vehicles (Kulkuneuvot)



Grizzly Battle Tank (Grizzly-taistelutankki)

Grizzly on yleisin liittoutuneiden tankki. Ne ovat hyödyllisiä hyökätessä tukikohtaan ja ne pystyvät jyräämään vastustajan jalkaväen yksiköt alleen. Tämä monikäyttöinen tankki on hyödyllinen niin puolustuksessa kuin hyökkäyksessäkin.



Infantry Fighting Vehicle (IFV, jalkaväen sotakone)

Tämä monipuolinen kulkuneuvo mukautuu käyttäjänsä tarkoituksiin. Jos siirret esim. Engineerin (Pioneerin) IFV:n sisään, se muuttuu liikkuvaksi korjausasemaksi, minkä jälkeen sinun ei enää tarvitse viedä kaikkia vahingoittuneita kulkuneuvojasi takaisin tukikohtaan korjattavaksi. GI (Sotilas) taas lisää koneen tulivoimaa. Ota itse selvää IFV:n monista käyttöavoista.

Huom: Joillakin yksiköillä ei ole vaikutusta koneen toimintaan, jolloin oletusaseena ovat raketit.



Harrier

Tätä nopeaa suihkukonetta käytetään vihollisen maajoukkoja vastaan. Sillä on hyvä pehmittää vastustajan rakennuksia ja kohti hyökkäviä vihollisjoukkoja. Muista kuitenkin varoa neuvostojoukkojen ilmatorjuntatulta.



Mirage Tank (Kangastustankki)

Mirage Tank (Kangastustankki) on paljolti samanlainen kuin liittoutuneiden Grizzly Battle Tank (Grizzly-taistelutankki). Paikoillaan ollessaan se voi kuitenkin naamioitua tavallisen puun näköiseksi. Se voi tulittaa vihollisia kohti ollessaan naamioitunut, jolloin vihollisten on vaikea havaita mistä niiden kimppuun hyökätään. Tulittaessaan se kuitenkin näkyy hetken aikaa. Taktisesti käytettynä (esim. metsän lähelle sijoitettuna) ne voivat yllättää vihollisen tuhoisalla yllätyshyökkäyksellä.



Night Hawk Transport (Yöhaukka)

Tällä valtavalla kuljetushelikopterilla jalkaväkeä voidaan liikuttaa ympäri karttaa nopeasti ja tehokkaasti, maastosta välittämättä. Vastustajat eivät voi havaita sitä tutkalla, mikä tekee siitä vieläkin tehokkaamman kuljetusyksikön. Vihollisen ilmatorjuntaa on kuitenkin syytä varoa.



Prism Tank (Prismatankki)

Tämä voimakas liittoutuneiden tankki käyttää samantyyppistä asetta kuin liittoutuneiden Prism Tower (Prismatorni, katso edempää). Tankin laukaisema voimakas ja tappava valonsäde heijastuu kohteestaan muihin lähistöllä oleviin vastustajiin, minkä ansiosta se pystyy tuhoamaan kokonaisen ryhmän vihollisia kertalaukauksella. Säteen hajautumisen tehokkuus riippuu siitä, kuinka lähellä prismatankki on varsinaista kohdettaan.



MCV (Mobile Construction Vehicle, Liikkuva rakennusajoneuvo)

Kuten rakennukset-kappaleesta selviää, jokaisen tukikohtaan perustana on Construction Yard (Rakennustyömaa). Jos sitä ei ole tehtävän alussa sijoitettu valmiiksi, sinulla on käytössäsi MCV. Kun MCV sijoitetaan, se muuttuu rakennustyömaaksi. Sijoittaminen tapahtuu valitsemalla MCV ja pitämällä kohdistinta sen päällä. Jos kohdistin muuttuu kultaiseksi ympyräksi ja neljäksi nuoleksi, voit sijoittaa MCV:n napsauttamalla vasenta nappia. Jos kohdistin muuttuu punaiseksi ympyräksi, sijoittamiselle ei ole joko tarpeeksi tilaa tai sitten tiellä on esteitä. Tällöin sinun täytyy liikuttaa ajoneuvo toiseen sijoituspaikkaan. (tai siirtää estettä).



Chrono Miner (Kronokerääjä)

Taloutesi tärkein ylläpitäjä on Chronominer (Kronokerääjä), pieni kulkuneuvo joka kerää Orea (Malmia) ja vie sen jalostamoihin. Jalostamoissa malmi muuttuu krediiteiksi, joiden avulla voit tuottaa yksiköitä ja rakennuksia. Matkustaessaan malmikentälle kronokerääjä liikkuu normaalin kulkuneuvon tavoin, mutta kun se on kerännyt täyden lastin, se siirtää itsensä takaisin jalostamoon kronolegioonalaisen tavoin. Tämä säästää huomattavasti aikaa malminkeruussa.



Amphibious Transport (Amfibinen miehistönkuljetusvaunu)

Liittoutuneiden Amfibisella miehistönkuljetusvaunulla siirretään joukkoja paikasta toiseen. Se ei ole näkymätön tutkalle kuten Night Hawk Transport (Yöhaukka), mutta se voi kuljettaa sekä kulkuneuvoja että jalkaväkeä ja se voi liikkua niin maalla kuin vedessäkin. Kulkuneuvossa ei ole aseistusta.



Destroyer (Hävittäjä)

Hävittäjä on liittoutuneiden yleisin meriyksikkö, ja se pystyy automaattisesti puolustautumaan vihollisen vedenalaisia yksiköitä (esim. sukellusveneitä) vastaan. Niillä on myös hyvä pehmittää vihollisen rannikkolinjoja ennen mereltä päin tehtävää hyökkäystä.

Aegis Cruiser (Aegis-ristelijä)



Toinen tärkeä liittoutuneiden alus on Aegis Cruiser (Aegis-ristelijä), jota käytetään torjumaan ilmahyökkäyksiä. Se on varustettu normaalilla ilmatorjunta-aseistuksella sekä ohjustenohjaintajärjestelmällä, jonka avulla se voi suojata tärkeitä rakennuksia ohjushyökkäyksiltä.

Aircraft Carrier (Lentotukialus)



Kuten arvata saattaa, Aircraft Carrier (Lentotukialus) on iso alus, joka hyökkää lähettämällä lentokoneita kohteeseen. Aluksen lähettämät lentokoneet palaavat takaisin lataamaan aseensa ja jatkavat hyökkäystä kunnes valittu kohde on tuhattu. Ja mikä parasta, lentotukialuksen menettämät koneet korvataan uusilla ilman mitään kuluja.

Dolphin (Delfiini)



Delfiini on liittoutuneiden meriyksikkö, jota vihollinen ei voi havaita tutkallaan. Ne hyökkäävät äänialloilla, jotka ovat tehokkaita neuvostoliiton meriyksiköitä vastaan, varsinkin Giant Squid (Jättiläismustekala)- ja Sub (Sukellusvene) yksiköitä vastaan.

Neuvostojoukot

Infantry (Jalkaväki)



Conscript (neuvostosotilas)

Liittoutuneiden GI-joukkoja vastaa Conscript (neuvostosotilas). Ne eivät pysty sijoittamaan itseään, mutta niitä on halvempi tuottaa kuin liittoutuneiden sotilaita.

Engineer (Pioneer)



Engineer (Pioneer) on varsin hyödyllinen yksikkö, vaikka se ei olekaan aseistettu. Pioneerijoukkojen taitava käyttö voi kääntää taistelun nopeasti puolelta toiselle. Käytön jälkeen pioneerit häviävät. Pioneerien avulla voit korjata tuhoutuneita siltoja (menemällä sisään siltamajaan), kaapata vihollisen rakennuksia, korjata omia rakennuksia ja korjata tai kaapata neutraaleja teknologiarakennuksia. Pioneerit voivat myös purkaa Crazy Ivanin (Hullu-Ivanin) jättämät pommit.



Attack Dog (Hyökkäyskoira)

Nämä erikoiskoulutuksen saaneet saksanpaimenkoirat ovat jalkaväen kauhu, mutta täysin hyödyttömiä kulkuneuvoja ja rakennuksia vastaan. Hyökkäyskoirat ovat myös ainoa mahdollinen suojauskeino liittoutuneiden vakoijia vastaan.



Tesla Trooper (Teslasotilas)

Tämä jalkaväen erikoisyksikkö hyökkää kannettavalla Tesla Coililla (Teslakäämillä), joka luo voimakkaan sähkölatauksen. Teslasotilaat ovat arvokkaita monestakin syystä, joista vähäisin ei ole se, että vastustajat eivät pysty jyräämään niitä tankeillaan. Jos sähköstä tulee pulaa, Teslasotilaat voivat ladata tukikohtaa puolustavat Teslakäämit ja pitää ne näin toimintakuntoisina vihollista vastaan. Teslakäämin lataaminen lisää myös sen kantamaa ja tehokkuutta. Teslakäämin lataaminen tapahtuu yksinkertaisesti siirtämällä Teslasotilas sen lähelle, jolloin lataus tapahtuu automaattisesti.



Crazy Ivan (Hullu-Ivan)

Crazy Ivan (Hullu-Ivan) on koodinimi Neuvostoliiton räjähdysanturijoukoille. Yksikkö hyökkää sijoittamalla dynamiittia taistelulentäille. Melkein kaiken voi virittää räjähtämään, niin vihollisen rakennukset kuin yksittäiset sotilaatkin – jopa taistelulentäillä harhailevat lehmät. Kun pommia on kiinnitetty, se aloittaa lähtölaskennan, minkä jälkeen se räjähtää. Hullu-Ivan voi myös tuhota siltoja asettamalla dynamiittia siltamajoihin.



Flak Trooper (Ilmatorjuntasotilas)

Tämä hyödyllinen jalkaväen yksikkö on tehokas niin ilma- kuin maajoukkojakin vastaan. Se ampuu räjähtäviä panoksia, jotka vahingoittavat lentokoneita ja tekevät pahaa jälkeä jalkaväen sotilaissa.



Yuri

Neuvostotiedemiesten tutkimusten tuloksena kehitetty Yuri pystyy ajatuksen voimalla ottamaan suurimman osan orgaanisista yksiköistä ja kulkuneuvoista haltuunsa. Tällöin ne siirtyvät sinun ohjaukseen ja voit käskä niitä hyökkäämään aivan kuin ne olisivat omia joukkojasi. Jos Yuri tapetaan, yhteys vihollisen yksikköön katkeaa ja se palaa takaisin omistajalleen. Kaikka yksiköitä Yuri ei pysty ottamaan haltuunsa. Näitä ovat War-Miners (Sotakerääjät), Chrono Miners (Kronokerääjät), Attack Dogs (Hyökkäyskoirat), lentokoneet ja toiset Yuri-yksiköt. Yuri pystyy myös hyökkäämään vastustajien mielen kimppuun. Kaksoisnapsautta Yuria ja ympäröivä jalkaväki kärsii tusksiaan.

Vehicles (Kulkuneuvot)



Rhino Heavy Tank (Rhino -raskas tankki)

Neuvostoarmeijan vastainen liittoutuneiden Grizzly Battle Tankille (Grizzly-taistelutankki) on raskas tankki nimeltään Rhino. Se on isompi ja hitaampi kuin Grizzly, ja sen tuhovoima on erityisen tehokas rakennuksia vastaan. Se on isompi ja hitaampi kuin Grizzly, mutta siinä on panostettu tuhovoimaan ja se onkin erityisen tehokas rakennuksia vastaan.



Flak Track (Ilmatorjunta-auto)

Tämä kevyt neuvostokulkuneuvo pystyy puolustautumaan niin ilma- kuin maahyökkäyksiäkin vastaan. Se ampuu Flak Trooperin (Ilmatorjuntasotilaan) tavoin räjähdyspanoksia ja se pystyy myös kuljettamaan jalkaväen yksiköitä maalla. Se ei ole amfibinen, joten se ei pysty menemään veteen.



V3 Rocket Launcher (V3-raketinheitin)

Neuvostojoukoilla ei ole varsinaista tykistöä, mutta V3 Rocket Launcher (V3-raketinheitin) paikkaa tätä puutetta. Se ei ole kovin kestävä, mutta pystyy aiheuttamaan valtavaa tuhoa. Se laukaisee erittäin tehokkaita pitkän matkan raketteja, jotka räjäyttävät melkein mitä vain kappaleiksi. Sillä on hyvä tukea hyökkäystä, mutta sitä ei kannata pitää etulinjassa sen haavoittuvuuden vuoksi.



Kirov Airship (Kirov-ilmalaiiva)

Nämä valtavat neuvostozeppeleinit hakevat vertaistaan ilmatilassa. Ne ovat erinomaisen kestäviä ja hyökkäävät tiputtamalla raskaita pommeja, joiden jäljiltä juuri mitään ei jää pystyyn. Yksikön suurin heikkous on sen hidas nopeus.



Terror Drone (Tuhoajarobotti)

Tuhoajarobotit ovat neuvostoarmeijan kehittämiä pieniä robottiyksiköitä. Nämä mekaaniset hämähäkit liikkuvat taistelukentällä etsien vihollisen kulkuneuvoja. Kun kulkuneuvo tulee sen toimintasäteelle, se hyppää kulkuneuvon sisään ja alkaa hajottaa sitä sisältä käsin. Tuhoajarobotti voidaan poistaa vain Service Depotissa (Huoltovarikossa) tai Outpostissa (Etuvarioasemassa).



Apocalypse Assault Tank (Apocalypse-hyökkäystankki)

Neuvostojoukkojen vaarallisimpia aseita on Apocalypse Assault Tank (Apocalypse-hyökkäystankki), joka on varustettu massiivisella tykillä. Se on valtavan kokoinen kulkuneuvo, joka pystyy ottamaan paljon osumia ennen tuhoutumistaan. Sitä voidaan käyttää niin maa- kuin ilmakohteitakin vastaan.



MCV (Liikkuva rakennusajoneuvo)

Kuten rakennukset-kappaleesta selviää, jokaisen tukikohtan perustana on Construction Yard (Rakennustyömaa). Jos sitä ei ole tehtävän alussa sijoitettu valmiiksi, sinulla on käytössäsi MCV. Kun MCV sijoitetaan, se muuttuu rakennustyömaaksi. Sijoittaminen tapahtuu valitsemalla MCV ja pitämällä kohdistinta sen päällä. Jos kohdistin muuttuu kultaiseksi ympyräksi ja neljäksi nuoleksi, voit sijoittaa MVC:n napsauttamalla vasenta nappia. Jos kohdistin muuttuu punaiseksi ympyräksi, sijoittamiselle ei ole joko tarpeeksi tilaa tai sitten tiellä on esteitä. Tällöin sinun täytyy liikuttaa ajoneuvo toiseen sijoituspaikkaan (tai siirtää esteitä).



War-Miner (Sotakerääjä)

Neuvostojoukkojen vastainen liittoutuneiden Chrono Minerille (Kronokerääjälle) on War-Miner (Sotakerääjä), joka kerää malmia taistelukentältä. Kun malmi käsitellään jalostamossa, siitä saadaan kredittitejä, joilla voidaan tuottaa lisää yksiköitä ja rakennuksia. Toisin kuin liittoutuneiden malminkerääjä, sotakerääjä ei ole täysin puolustuskyvytön. Se on varustettu kohtalaisen kokoisella tykillä, jolla se pystyy puolustautumaan pienempiä uhkia vastaan. Muiden raskaiden kulkuneuvojen tavoin se voi myös jyrätä vastustajien jalkaväen ylitse.



Amphibious Transport (Amfibinen miehistönkuljetusvaunu)

Tämä kulkuneuvo toimii samalla tavoin kuin liittoutuneidenkin Amphibious Transport (Amfibinen miehistönkuljetusvaunu), ja sillä voidaan kuljettaa jalkaväkeä sekä kulkuneuvoja niin maalla kuin vedessäkin. Se ei ole aseistettu, mutta raskaat suojat auttavat varmistamaan lastin pääsyn määränpäähän.



Typhoon Attack Sub (Typhoon-hyökkäyssukellusvene)

Tämä alus laukaisee veden alta tehokkaita torpedoja kohti vihollisia. Ne eivät pysty hyökkäämään maakohteisiin, mutta vedessä ne ovat erittäin tehokkaita ja jos niitä on paljon, vihollisella ei ole paljon asiaa merireiteille. Ne ovat stealth-yksiköjä eivätkä näy vihollisen tutkassa.



Dreadnought

Tämä isokokoinen alus voi tulittaa niin vihollisen aluksia kuin maakohteitakin. Se ampuu tehokkaita pitkän matkan ohjuksia, joiden ansiosta vihollisten on vaikea päästä riittävän lähelle hyökätäkseen sen kimppuun.



Sea Scorpion (Meriskorpioni)

Tämä nopea laiva pystyy tulittamaan kaikkiin kohteisiin. Se on myös varustettu ohjuksentorjuntajärjestelmällä ja sillä voidaankin suojella tärkeitä rakennuksia ja alueita ohjushyökkäyksiltä.



Giant Squid (Jättiläismustekala)

Neuvostotiedemiesten nappaamat ja kouluttamat jättiläismustekalat ovat valtavia olentoja, jotka pystyvät murskaamaan vastustajan aluksia voimakkailla lonkeroillaan. Ne ovat stealth-yksiköjä eivätkä näy vihollisen tutkassa.

Moninpelin erikoisjoukot

Multiplayer (moninpeli)- ja Skirmish (Kahakka) -pelimuodoissa joudut valitsemaan puolesi (liittoutuneet tai neuvostojoukot) lisäksi myös armeijan. Liittoutuneiden vaihtoehdot ovat Yhdysvallat, Ranska, Saksa, Iso-Britannia ja Korea. Neuvostoarmeijoita ovat Neuvostoliitto, Kuuba, Libya ja Irak. Jokaisella armeijoista on oma erikoisyksikkö tai ominaisuus, joka auttaa sitä taistelussa:



American Paratroopers (Amerikkalaiset laskuvarjojoukot)

Amerikkalainen armeija saa Multiplayer (Moninpeli) -muodossa kyvyn tuottaa ja sijoittaa laskuvarjojoukkoja, kunhan Air Force Command Headquarters (Ilmavoimien komentokeskus) on ensin rakennettu. Laskuvarjojoukot voidaan sijoittaa mihin tahansa maakohteeseen (niitä ei voi sijoittaa veteen). Kun kohde on valittu, kuljetuslentokone vie viiden laskuvarjosotilaaan ryhmän valittuun kohteeseen. Maahan laskeuduttuaan ne vastaavat tavallisia GI:tä (Sotilaita). Jos kuljetuslentokone ammutaan alas, laskuvarjojoukot menetetään. Laskuvarjojoukkojen sijoitusmahdollisuudet muuttuvat kaiken aikaa, joten niitä ei voi sijoittaa jatkuvalla syötöllä.



French Grand Cannon (Ranskalainen jättitykki)

Tämä ranskalaisten erikoisase ei ole kulkuneuvo, vaan iso rakennelma nimeltään Grand Cannon (Jättitykki). Jättitykki suojaa tukikohtaa tehokkaasti vihollisen hyökkäyksiltä, ja erityisen tehokas se on raskaasti pansaroituja vihollisia vastaan.



German Tank Destroyer (Saksalainen tankintuhoaja)

Saksalaiset tiedemiehet ovat kehittäneet yksikön nimeltä Tank Destroyer (Tankintuhoaja), joka auttaa saksalaisia taistelussa vihollisen kulkuneuvoja vastaan. Ne ovat varsin heikkoja rakennuksia tai jalkaväkeä vastaan, mutta kulkuneuvoille ne ovat todellinen kauhu. Niillä on hyvä puhdistaa reitti ennen omaa hyökkäystä tai torjua kohti tulevia vihollislaumoja.



British Sniper (Brittiläinen tarkka-ampuja)

Tämä brittiläinen jalkaväen yksikö on varustettu pitkän matkan kiväärillä, joka on tehokas vihollisen jalkaväkeä vastaan. Sniper (Tarkka-ampuja) on paljon parempi kuin tavallinen sotilas, sillä se pystyy tappamaan vihollisen yksiköjä yhdellä laukauksella, ennen kuin nämä pääsevät edes oman kantamansa päähän.



Korean Black Eagle (Korealainen Musta Kotka)

Korean erikoisase on Black Eagle (musta kotka), joka on voimakkaampi kuin tavallinen Harrier-kone. Sen tuhovoima ja kestävyys ovat huippuluokkaa.



Russian Tesla Tank (Venäläinen Teslatankki)

Venäläinen Teslatankki on iso maakulkuneuvo, joka ampuu erityisiä Teslaräjähteitä. Ne ovat tehokkaita niin yksiköjä kuin rakennuksiakin vastaan.



Cuban Terrorist (Kuubalainen terroristi)

Kuubalaiset ovat kehittäneet terroristiyksikön, jonka tarkoitus on tehdä itsemurhahyökkäys vihollisen tukikohtaan. Sen ruumiiseen on kiinnitetty C4-räjähteitä, jotka tekevät tuhoisaa jälkeä vihollisissa.



Libyan Demolition Truck (Libyalainen tuhoajarekka)

Libyalainen tuhoajarekka on kamikazeväline, joka on suunniteltu aiheuttamaan mahdollisimman paljon tuhoa vihollisen tukikohdassa. Rekan kyydissä on pieni ydinräjähdä. Kun rekan kimppuun hyökätään, lataus räjähtää tuhoten kaiken ympäriltään.



Iraqi Desolator (Irakilainen saastuttaja)

Irakilaiset tiedemiehet ovat kehittäneet Desolatorin (Saastuttajan), sotilaan joka tekee maaperästä kärkevää ja läpipääsemätöntä maastoa. Kun yksikkö sijoitetaan, se saastuttaa sitä ympäröivän maaperän säteilyaseellaan, minkä jälkeen jalkaväki ja kulkuneuvot eivät pääse kulkemaan sen läpi. Saaastuttaja käyttää itse suojaapukua, minkä vuoksi säteily ei vaikuta häneen. Kun yksikkö tapetaan tai poistetaan sijoituksesta, myrkytetty maaperä palaa hiljalleen normaalksi.

Liittoutuneiden rakennukset

Structures (Rakennukset)



Construction Yard (Rakennustyömaa)

Construction Yard (Rakennustyömaa) on jokaisen tukikohdan perusta. Kaikki rakennelmat yksinkertaisista muureista kehittyneisiin sotalabroihin saavat alkunsa rakennustyömaalla. Rakennustyömaata kannattaa suojata kaikin keinoin, sillä ilman sitä et voi laajentaa tukikohtaasi eikä kehittää uutta teknologiaa. Osassa tehtävistä rakennustyömaa on sijoitettu valmiiksi paikoilleen, osassa taas saat käyttöösi MCV:n (Liikkuvan rakennusajoneuvon), joka sinun täytyy itse sijoittaa.



Power Plant (Voimalaitos)

Vaikka osa rakennuksistasi kehittääkin itse tarvitsemansa energian (esim. rakennustyömaa), suurin osa ei pysty siihen. Jotta ne toimisivat tehokkaasti, sinun täytyy turvata niiden energiansaanti, ja se on tämän laitoksen tarkoitus. Voimalaitos tuottaa paljon energiaa, mutta isommat tukikohdat tarvitsevat useamman toimiakseen kunnolla. Voimalaitokset ovat erittäin tärkeitä mutta heikosti kestäviä, joten niitä on syytä vartioida huolella.



Ore Refinery (Malminjalostamo)

Chrono Minerit (Kronokerääjät) tarvitsevat paikan, jonne ne voivat viedä keräämänsä malmin. Tämä paikka on malminjalostamo, taloutesi kannalta tärkein rakennus. Täynnä oleva kerääjä vie lastinsa jalostamoon ja palaa sen jälkeen hakemaan lisää. Jalostamossa malmi muuttuu krediiteiksi, joilla voit tuottaa rakennuksia ja yksiköitä. Jokaisen malminjalostamon mukana tulee yksi kerääjä. Jalostamoita on oltava vähintään yksi, useissa tehtävissä enemmänkin. Mitä enemmän kerääjiä ja malminjalostamoita, sitä enemmän saat rahaa.



Barracks (Kasarmi)

Kaikki liittoutuneiden jalkaväen yksiköt perussotilaasta kehittyneeseen Chrono Legionnaireen (Kronolegioonalaiseen) tuotetaan kasarmeissa. Monet tehokkaammat tukikohdan rakennelmat ja puolustusjärjestelmät tarvitsevat kasarmia toimiakseen.



War Factory (Sotatehdas)

Jos haluat rakentaa kulkuneuvoja (mikä on suositeltavaa), tarvitset sotatehtaan. Kaikki maakulkuneuvot tuotetaan sotatehtaassa, vaikka joidenkin kulkuneuvojen tuotantoon vaaditaan myös muita rakennuksia.



Naval Shipyard (Telakka)

Laivastolla on tärkeä rooli tukikohdan suojaamisessa ja vihollisen kimppuun hyökkäämisessä. Kaikki meriyksiköt (myös delfiinit) tuotetaan telakalla, ja se täytyy sijoittaa kokonaisuudessaan veden päälle. Vaurioituneet alukset voidaan korjata telakalla.



Air Force Command Headquarters (Ilmavoimien komentokeskus)

Tällä laitoksella on kaksi tärkeää tehtävää. Rakennettuasi sen saat päälle tutkanäytön, mistä voit nähdä kaikki tutkimasi alueet kerralla. Toisekseen voit tuottaa siellä lentokoneita. Jokainen komentokeskus pystyy ohjaamaan enintään neljää Harrieria. Jos haluat käyttöön enemmän lentokoneita, sinun täytyy rakentaa uusi komentokeskus.



Service Depot (Huoltovarikko)

Taistelun aikana yksikkösi saattavat vaurioitua. Kun viet vaurioituneen kulkuneuvon huoltovarikolle, sitä aletaan korjaamaan. Korjaaminen maksaa riippuen siitä, kuinka paljon yksikkö on vaurioitunut.



Battle Lab (Sotalabra)

Monet kehittyneemmät liittoutuneiden yksiköt ja puolustusjärjestelmät tarvitsevat korkeaa teknologiaa, jota löytyy vain ja ainoastaan sotalabrista. Liittoutuneiden erikoisaseita ei voi tuottaa ilman sotalabrista. Se on kallis rakentaa ja vaatii paljon energiaa, mutta sen tarjoamat edutkin ovat huomattavat.



Ore Purifier (malminpuhdistaja)

Liittoutuneet ovat keksineet tavan viedä malminjalostus entistä pidemmälle. Malminpuhdistaja on kallis rakennus, mutta sen avulla saat ylimääräisiä krediittejä jokaisesta malmilastista, jonka keräjäsi toimittavat jalostamoihin. Ajan myötä Malminpuhdistaja maksaa itsensä takaisin moninkertaisesti.



Spy Satellite Uplink (Vakoilusatelliitti)

Liittoutuneet luottavat tiedon voimaan taistelussa neuvostojoukkoja vastaan. kun Spy Satellite Uplink (Vakoilusatelliitti) on valmis ja sijoitettu, se poistaa taistelukentältä kaiken varjon, minkä jälkeen koko taistelukenttä näkyy taktisessa näytössä ja tutkassa.

Armoury (Suojat ja aseet)



Fortress Walls (Muuri)

Muurien tarkoitus on pysäyttää vihollisen jalkaväen ja kulkuneuvon eteneminen. Muurinosia voidaan sijoittaa useampia samanaikaisesti, mikä nopeuttaa rakennusta.



Pill-Box (Bunkkeri)

Tämän linnoitetun tykkipesäkkeen tarkoitus on suojata aluetta vihollisen jalkaväeltä. Ne eivät ole kovin tehokkaita kulkuneuvoja vastaan eivätkä ne voi ampua muurien läpi.



Prism Tower (Prismatorni)

Prism Tower (Prismatorni) on liittoutuneiden tehokas tukikohdan puolustuslaite, joka ampuu lähestyviä vihollisen maayksiköjä valonsäteillä. Jos torneja sijoitetaan tarpeeksi lähelle toisiaan, ne voivat laukaista yhden voimakkaan säteen kohdistamalla toisiinsa ja tähtäämällä yhteisen säteen kohteeseen.



Patriot Missile System (Patriot -ohjusjärjestelmä)

Patriot Missile System (Patriot -ohjusjärjestelmä) on liittoutuneiden ilmatorjuntalaite, jonka tarkoitus on suojata tukikohtaa neuvostojoukkojen lentokoneilta. Se on tehokas kaikkia lentäviä yksiköitä vastaan ja pystyy myös tuhoamaan lähestyvät ohjukset.



Gap Generator (Varjogeneraattori)

Liittoutuneiden strategia perustuu paljolti tiedon keräämiseen – ja sen eväämiseen vastustajilta. Sijoitettaessa Gap Generator (Varjogeneraattori) luo ympärilleen suuren varjokentän, joka kätkee liittoutuneiden tukikohdan neuvostojoukkojen tutkalta. Varjogeneraattorin käyttäminen vaatii paljon energiaa.



Chronosphere

Tutkiessaan aikamatkustusta liittoutuneet ovat kehittäneet Chronospheren, laitteen jonka avulla joukot voivat siirtyä paikasta toiseen välittömästi. Kun Chronosphereä käytetään, se siirtää kaikki kulkuneuvot valitulla laajalla alueella toiseen paikkaan kartalla. Sillä voidaan siirtää myös vihollisen yksiköitä. Jos siirretät vastustajan alukset kuivalle maalle tai maakulkuneuvot veteen, ne tuhoutuvat saman tien. Kun Chronosphere valmistuu, kaikki pelaajat saavat tiedon siitä ja varjo laitteen päältä häviää.



Weather Control Device (Säänhallintalaite)

Säänhallintalaitteella liittoutuneiden komentaja pystyy hallitsemaan luonnonvoimia. Kun laite on rakennettu, se kehittää raivoisan ukkosmyrskyn, joka aiheuttaa sijoituspaikassaan suurta hävitystä. Se tuhoaa rakennukset ja yksiköt isolta alueelta. Kun laite on rakennettu, kaikki pelaajat saavat tiedon siitä ja varjo laitteen päältä häviää. Ukkosmyrskyä kehitettäessä pelaajat näkevät myös lähtölaskennan.

NEUVOSTOJOUKKOJEN RAKENNUKSET

Structures (Rakennukset)



Construction Yard (Rakennustyömaa)

Construction Yard (Rakennustyömaa) on jokaisen tukikohdan perusta. Kaikki rakennelmat yksinkertaisista muureista kehittyneisiin sotalabroihin saavat alkunsa rakennustyömaalla. Rakennustyömaata kannattaa suojata kaikin keinoin, sillä ilman sitä et voi laajentaa tukikohtaasi eikä kehittää uutta teknologiaa. Osassa tehtävistä rakennustyömaa on sijoitettu valmiiksi paikoilleen, osassa taas saat käyttöösi MCV:n (Liikkuvan rakennusajoneuvon), joka sinun täytyy itse sijoittaa.



Tesla Reactor (Teslareaktori)

Neuvostoarmeijan tukikohdat saavat sähkönsä Teslareaktoreista. Ne ovat voimalaitosten tavoin erittäin tärkeitä, mutta myös kovin heikosti kestäviä, joten niitä on syytä vartioida jatkuvasti. Vakoojista voi varsinkin olla riesaa.



Ore Refinery (Malminjalostamo)

War Minerit (Sotakerääjät) tarvitsevat paikan, jonne ne voivat viedä keräämänsä malmin. Tämä paikka on malminjalostamo, taloutesi kannalta tärkein rakennus. Täynnä oleva kerääjä vie lastinsa jalostamoon ja palaa sen jälkeen hakemaan lisää. Jalostamossa malmi muuttuu krediiteiksi, joilla voit tuottaa rakennuksia ja yksiköitä. Jokaisen malminjalostamon mukana tulee yksi kerääjä. Jalostamoita on oltava vähintään yksi, useissa tehtävissä enemmänkin. Mitä enemmän kerääjiä ja malminjalostamoita, sitä enemmän saat rahaa.



Barracks (Kasarmi)

Kaikki neuvostojalkaväen yksiköt perussotilaasta Crazy-Ivaniin (Hullu-Ivaniin) tuotetaan kasarmeissa. Monet tehokkaammat tukikohdan rakennelmat ja puolustusjärjestelmät tarvitsevat kasarmia toimiakseen.



War Factory (Sotatehdas)

Jos haluat rakentaa kulkuneuvoja (mikä on suositeltavaa), tarvitset sotatehtaan. Kaikki maakulkuneuvot tuotetaan sotatehtaassa, vaikka joidenkin kulkuneuvojen tuotantoon vaaditaan myös muita rakennuksia.



Naval Shipyard (Telakka)

Laivastolla on tärkeä rooli tukikohdan suojaamisessa ja vihollisen kimppuun hyökkäämisessä. Kaikki meriyksiköt, Giant Squidit (Jättiläismustekalat) mukaan lukien tuotetaan telakalla, ja se täytyy sijoittaa kokonaisuudessaan veden päälle. Vaurioituneet alukset voidaan korjata telakalla.



Radar Tower (Tutkatorni)

Koska neuvostoarmeijalla ei ole perinteisiä lentokoneita, ne eivät tarvitse myöskään lentokenttää. Radar Tower (Tutkatorni) kytkee neuvostojoukkojen tutkan päälle.



Service Depot (Huoltovarikko)

Taistelun aikana yksiköksi saattavat vaurioitua. Kun viet vaurioituneen kulkuneuvon huoltovarikolle, sitä aletaan korjaamaan. Korjaaminen maksaa riippuen siitä, kuinka paljon yksikkö on vaurioitunut.



Battle Lab (Sotalabra)

Monet kehittyneemmät liittoutuneiden yksiköt ja puolustusjärjestelmät tarvitsevat korkeaa teknologiaa, jota löytyy vain ja ainoastaan sotalabrasta. Neuvostojoukkojen erikoisaseita ei voi tuottaa ilman sotalabrat. Se on kallista rakentaa ja vaatii paljon energiaa, mutta sen tarjoamat edutkin ovat huomattavat.



Nuclear Reactor (Ydinreaktori)

Neuvostojoukot ovat poistaneet useamman Teslareaktorin tarpeen kehittämällä ydinreaktorin, joka vastaa teholtaan montaa Teslareaktoria ja tuottaa käytännössä katsoen kaiken energian, mitä neuvostotukikohta tarvitsee. Jos ydinreaktori tuhoetaan, siitä seuraa valtava ydinräjähdys, jonka laskeuma tuhoaa jalkaväen ja kevyesti panssaroidut kulkuneuvot.



Cloning Vats (Kloonausaltaat)

Cloning Vat (Kloonausallas) on ainutlaatuinen venäläiskeksintö. Sen avulla voit kloonata minkä tahansa kasarmeissa tuottamasi jalkaväen yksikön ilmaiseksi. Kun olet rakentanut ja sijoittanut kloonausaltaan, se tuottaa automaattisesti kopion jokaisesta kasarmeissa tuottamastasi yksiköstä. Jalkaväen yksiköt voidaan lähettää kloonausaltaaseen, jossa ne tuhoutuvat. Tällöin saat pienen osan yksikön tuottamiseen käytetyistä rahoista takaisin. Voit myös lähettää Yurin kaappaamat jalkaväen yksiköt kloonausaltaaseen, jos rahantarve yllättää.

Armoury (Suojat ja aseet)



Fortress Walls (Muuri)

Muurien tarkoitus on pysäyttää vihollisen jalkaväen ja kulkuneuvon eteneminen. Muurinosia voidaan sijoittaa useampia samanaikaisesti, mikä nopeuttaa rakennusta.



Sentry Gun (Vartiotykki)

Tätä paikalleen sijoitettavaa tykkiä käytetään pääasiassa vihollisen jalkaväkeä vastaan. Se ei ole kovin tehokas kulkuneuvoja vastaan.



Tesla Coil (Teslakäämi)

Tesla Coil (Teslakäämi) on tehokas tukikohdan puolustuslaite kaikkia maayksiköitä vastaan. Se iskee vihollisia voimakkaalla sähkölatauksella. Toisin kuin muut tukikohdan puolustusjärjestelmät, Teslakäämit voidaan ladata Tesla Trooperien (Teslasotilaiden) toimesta ja ne pysyvät toimintakunnossa, vaikka tukikohdasta loppuisikin sähkö.



Flak Cannon (Ilmatorjuntatykki)

Neuvostojoukkojen Flak Cannon (Ilmatorjuntatykki) on perusase ilmahyökkäyksien torjuntaan. Se on erittäin toimiva kaikkia liittoutuneiden lentoyksiköitä vastaan, myös Rocketeereja (Rakettisotilaita) vastaan.



Psychic Sensor (Psykinen tunnistin)

Neuvostotiedemiehet ovat ihmismieltä tutkiessaan kehittäneet Psychic Sensorin (Psykinen tunnistimen). Sen avulla voit saada selville vihollisten hyökkäyssuunnitelmat laitteen toimintasäteen sisäpuolella. Kun tunnistin on sijoitettu, se näyttää minne kohde on käsketty hyökkäämään.



Iron Curtain (Rautaesirippu)

Iron Curtain (Rautaesirippu) on venäläisen teknologian taidonnäyte. Kun Rautaesirippu on rakennettu ja valittu, se voi tehdä kaikki yksiköt ja rakennukset pienellä alueella vahingoittumattomiksi lyhyeksi aikaa. Vahingoittumattomien yksiköiden kimppuun ei voida hyökätä tuhoajaroboteilla, mutta niiden mieli voidaan ottaa haltuun. Rautaesiripun voima tappaa kaikki jalkaväen yksiköt, joihin sitä käytetään, minkä johdosta sitä voidaan käyttää myös aseena vihollisen jalkaväkeä vastaan. Kun Rautaesirippu on valmistunut, kaikki pelaajat saavat tiedon siitä ja varjo häviää laitteen päältä.



Nuclear Missile Silo (Ydinohjussiilo)

Neuvostoarmeijan vaarallisin ase on Nuclear Missile Silo (Ydinohjussiilo). Kun se on rakennettu, se kehittää valtavan ydinohjuksen, joka saa aikaan suurta tuhoa valitulla alueella. Sen lisäksi alueelle jää säteilyä, joka tuhoaa kaikki jalkaväen joukot ja vahingoittaa kevyesti panssaroituja kulkuneuvoja. Kun ydinohjussiilo on valmistunut, kaikki pelaajat saavat tiedon siitä ja varjo häviää laitteen päältä.

WESTWOOD ONLINE

Westwood Studios kutsuu sinut pelaamaan *Command & Conquer Red Alert 2*:a Internetissä ilmaisen Westwood Online -pelipalvelumme välityksellä. Voit pelata ystäviäsi vastaan tai liittoutua heidän kanssaan tietokonetta vastaan. Tarjolla on monia eri pelimuotoja, joista lisää myöhemmin.

Siirry Westwood Onlineen painamalla Main Menun (Päävalikon) INTERNET-painiketta. Westwood Online on Westwood Studiosin järjestämä pelipalvelu *Red Alert 2*:n pelaajille.

Multiplayer (Moninpeli) –muodon toimivuudesta: Järkevintä on pelata sellaisten pelaajien kanssa, joilla on nopea Internet-yhteys ja joiden tietokone täyttää pelin vaatimukset, sillä pelin nopeus riippuu näistä tekijöistä. Pelikokemus on parhaimmillaan, jos kaikilla pelaajilla on nopea Internet-yhteys ja tehokas tietokone.

Welcome To Red Alert 2 Online (Tervetuloa Red Alert 2 -Onlineen)

Tämä on ensimmäinen valikko, joka ilmestyy ruutuun siirtyessäsi Westwood Onlineen. Täältä voit valita mieleisesi pelimuodon (QUICK MATCH (PIKAPELI), CUSTOM MATCH (OMA PELI), BUDDY LIST (KAVERILISTA) tai WORLD DOMINATION TOUR (MAAILMANVALLOITUS)) tai muuttaa Internet-asetuksia MY INFORMATION (OMAT TIETONI) -painikkeesta. Ruudulla näkyy myös Player Profile (sinun pelaajaprofiilisi).

Player Profile (Pelaajaprofiili)

Tästä ikkunasta näet omat Red Alert 2 -pelaajätietosi Westwood Onlinessa:

- WINS (VOITOT): Kuinka monta Head-to-Head (Vastakkain) -peliä olet voittanut.
- LOSSES (HÄVIÖT): Kuinka monta Head-to-Head (Vastakkain) -peliä olet hävinnyt.
- DISCONNECTS (YHTEYSKATKOT): Kuinka monta kertaa yhteys Westwood Onlineen on katkenut.
- RANK (ARVO): Ranskauksesi Head-to-Head (Vastakkain) -pelaajien keskuudessa.
- POINTS (PISTEET): Kuinka paljon olet kerännyt pisteitä voittamalla Head-to-Head (Vastakkain) -pelejä.

Westwood Onlineen rekisteröityminen

Jos et rekisteröitynyt Westwood Onlineen peliä asentaessasi, voi tehdä sen näin:

1. Napsauta QUICK MATCH (PIKAPELI), CUSTOM MATCH (OMA PELI), BUDDY LIST (KAVERILISTA) tai WORLD DOMINATION TOUR (MAAILMANVALLOITUS) -painiketta.
 2. Paina NEW ACCOUNT (UUSI REKISTERÖINTI) -painiketta.
 3. Seuraa ruudulla näkyviä ohjeita – sinulta kysytään syntymäaikaa ja sähköpostiosoitetta.
 4. Siirry eteenpäin napsauttamalla CONTINUE (JATKA) -painiketta.
- Jos haluat tietää lisää, Lue Privacy Policy (Yksityisyyden toimintaperiaate). Jos ohjelma ei jostain syystä saa yhteyttä Westwood Onlineen, se kertoo ongelmasta ruudulle ilmestyvällä viestillä.

Jos olet jo rekisteröitynyt

Siirry Westwood Onlineen ja napsauta QUICK MATCH (PIKAPELI), CUSTOM MATCH (OMA PELI), BUDDY LIST (KAVERILISTA) tai WORLD DOMINATION TOUR (MAAILMANVALLOITUS) -painiketta. Sinua pyydetään antamaan nimesi ja tunnussanasi. Kun olet tehnyt niin, jatka napsauttamalla LOGIN (SISÄÄN) -painiketta. Sinulta kysytään, haluatko automaattisesti kirjoittautua sisään tällä tunnukseella jatkossa. Jos haluat nopeuttaa kirjoittautumisprosessia, sinun kannattaa valita tämä vaihtoehto. Voit myös tehdä kirjoittautumisesta automaattisen napsauttamalla AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT (AUTOMAATTINEN KIRJOITTAUTUMINEN TÄLLÄ TUNNUKSELLE) -laatikkoa My Information (Omat Tietoni) -ruudussa. Jos ohjelma ei jostain syystä saa yhteyttä Westwood Onlineen, se kertoo ongelmasta ruudulle ilmestyvällä viestillä.

Quick Match (Pikapeli)

Napsauttamalla tätä painiketta pääset aloittamaan nopeasti yksi-yhtä-vastaan -pelin hyvän internet-yhteyden omaavaa pelaajaa vastaan, jolla on suunnilleen sama taitotaso kuin sinullakin. Kartta ja pelin asetukset valitaan puolestasi. Tämä on nopea ja helppo tapa aloittaa online-peli ilman mitään säätämistä.

Custom Match (Oma peli)

Tästä voit valmistella itse oman pelisi Westwood Onlinessa. Ruudulle ilmestyvät seuraavat tiedot:

Available Games (Mahdolliset pelit)

Tästä näet mitä pelejä valitussa huoneessa (Allied Barracks (Liittoutuneiden kasarmi), Soviet Barracks (Neuvostojoukkojen kasarmi)) on muodostumassa. Jos haluat liittyä johonkin valmisteilla olevaan peliin, napsauta pelin nimeä Available Games (Mahdolliset pelit) -ikkunassa ja napsauta sen jälkeen JOIN (LIITY) -painiketta ruudun oikealla puolella.

Players (Pelaajat)

Tästä ikkunasta näet pelaajat, jotka parhaillaan odottavat peliä valitussa huoneessa (Allied Barracks (Liittoutuneiden kasarmi), Soviet Barracks (Neuvostojoukkojen kasarmi)).

Viestien katselu

Available Games (Mahdolliset pelit)- ja Players (Pelaajat) -ikkunoiden alapuolella näet tyhjän ikkunan, joka on varattu keskustelulle. Sinun ja muiden pelaajien kirjoittamat viestit ilmestyvät tähän ikkunaan. Siinä näkyy myös jonkin verran aikaisemmin kirjoitettuja viestejä.

Viestien kirjoittaminen

Näin lähetät viestin muille pelaajille:

1. Napsauta tekstinsyöttölaatikkoa, joka sijaitsee keskusteluikkunan alapuolella.
2. Kirjoita viestisi.
3. Paina **Return**-näppäintä.

Jos haluat enemmän huomiota viestillesi, voit napsauttaa oikealla puolella sijaitsevaa **ACT (KOROSTUS)** –kuvaketta, joka lähettää tärkeän viestin erivärisenä. Jos haluat kohdistaa viestin vain tietyille henkilöille (koko huoneen sijasta), napsauta pelaajien nimiä Players (Pelaajat) –ikkunassa. Voit poistaa valinnat painamalla oikeaa nappia samassa ikkunassa.

Westwood Online –pelien valmistelu ja niihin liittyminen

Voit aloittaa oman pelisi ja liittyä muihin peleihin seuraavilla painikkeilla:

CREATE GAME (VALMISTELE PELI): Voit aloittaa uuden pelin napsauttamalla tätä painiketta. Sinulta kysytään osallistuvien pelaajien määrä, tunnussanaa peliin (jätä tyhjäksi, jos haluat sallia kenen tahansa liittymisen peliin) ja haluatko pelata Westwood Online –turnauksessa (sinut rankataan pelin tuloksen mukaan) vai BattleClan –turnauksessa. Jälkimmäinen vaihtoehto ei ole valittavissa, jos et kuulu mihinkään klaaniin.

JOIN GAME (LIITY PELIIN): Voit liittyä valmisteilla olevaan peliin kaksoisnapsauttamalla sitä Available Games (Mahdolliset pelit) –ikkunassa. Voit liittyä peliin myös valitsemalla sen Available Games (Mahdolliset pelit) –ikkunassa ja napsauttamalla JOIN (LIITY) –painiketta.

BUDDY LIST (KAVERILISTA): Täältä näet ketkä kavereitasi ovat valmiita pelaamaan. Voit aloittaa pelejä, hakea kavereitasi (lähettää heille viestin), lisätä tai poistaa nimiä kaverilistasta ja tutkia heidän Red Alert 2 -profiiliaan.

CLAN/LADDER (KLAANI/PORTAIKKO): Jos haluat luoda klaanin tai tutkia Westwood Onlinen rankkauksia eri kategorioissa, napsauta tätä painiketta. Clan (Klaani) on ryhmä pelaajia, joka rankataan yhtenä yksikkönä. Tätä rankkausta voi tutkia Ladder (Portaikko) –ruudulta.

OPTIONS (ASETUKSET): Tästä voit muuttaa Red Alert 2:n internet-asetuksia. Voit esimerkiksi valita haluatko karsia ikävän kielenkäytön, voivatko muut pelaajat hakea sinua jne.

Huom: Tietoa eri kartoista ja pelimuodoista löytyy pelin ohjekirjasta.

Buddy List (Kaverilista)

Red Alert 2 tarjoaa helpon tavan löytää kavereita pelaamaan. Kun napsautat BUDDY LIST (KAVERILISTA) –painiketta, näet ketkä ystävästäsi ovat valmiita online-peliin. Voit aloittaa pelejä, hakea kavereitasi (lähettää heille viestin), lisätä tai poistaa nimiä kaverilistasta ja tutkia heidän Red Alert 2 -profiiliaan. Tällä tavoin voit varmistaa, että pelaat vain tuntemiesi kaverien kanssa.

World Domination Tour (Maailmanvalloitus)

World Domination Tour (WDT, Maailmanvalloitus) tarjoaa Red Alert 2:n pelaajille valtavan sotänäyttämön, missä jokainen voitto ja häviö vaikuttaa sodan lopputulokseen. WDT on valtavan moninpelikampanja, jossa neuvostojoukot ja liittoutuneet taistelevat maailman herruudesta. WDT:ssä GDI:n ja Nodin pelaajat kamppailevat toisiaan vastaan monipelissä maailman herruudesta. Pelaajat taistelevat kiistanalaiseksi julistetuilla alueilla, joihin kartat on luotu valmiiksi. Jokaisen päivän lopuksi alueilla käytyjen taistelujen lopputulos määrää sen, kumpi puoli aluetta pitää hallussaan. Taistelu vyöryy edestakaisin riippuen siitä miten alueet ovat jakautuneet. Kun taistelu siirtyy, uudet alueet julistetaan kiistanalaiseksi. Lopulta toinen puolista julistetaan lopulliseksi voittajaksi. Tuloksia päivitetään säännöllisesti.

Kun yhden kartan herruus on ratkaistu, tilalle tulee uusi. WDT:ssä on kolme eri sotatannerta: Pohjois-Amerikka, Eurooppa ja Kaakkois-Aasia.

Kun olet kahlannut muutaman valikon lävitse, pääset katsomaan karttaa taistelutilanteesta.

Kartalta näet neuvostojoukkojen alueet, liittoutuneiden alueet sekä kiistanalaiset alueet. Voit taistella millä tahansa kiistanalaisella alueella. Jokaisella alueella käydään tietty määrä Multiplayer (Moninpeli) –kamppailuja. Kun siirret kohdistimen kiistanalaisen alueen päälle, näet minkälaiset taisteluolosuhteet siellä vallitsevat. Saatat esimerkiksi joutua aloittamaan pelin normaalia pienemmällä rahamäärällä. Joitakin kiistanalaisia alueita on vaikeampi ottaa haltuun kuin toisia, joten tutki tarkkaan alueen tiedot ennen kuin syöksyt sotaan. Kun liikutat kohdistimen neuvostojoukkojen tai liittoutuneiden alueen kohdalle, näet tilastotietoja kyseisestä alueesta. Voit myös katsella miten muualla maailmassa pärjätään – näet muiden alueiden väkiluvun, bruttokansantuotteen ja kuinka uhattuna ne parhaillaan ovat.

My Information (Omat tietoni)

Täällä voit muuttaa nimeäsi, valita mitä palvelinta mieluiten käytät (Palvelimet ovat yleensä järjestetty niiden maantieteellisen sijainnin mukaan, joten saatat nähdä luettelossa vaikkapa Aasian ja USA:n palvelimen. Voit valita palvelimen vapaasti, mutta muista että yhteys on yleensä ottaen parempi paikalliseen palvelimeen), valita millä maalla ja väreillä mieluiten pelaat ja katsoa mikä on rankkauksesi Westwood Onlinessa. Voit myös napsauttaa AUTO LOGIN (AUTOMAATTINEN KIRJOITAUTUMINEN) –painiketta, jos et halua kirjoittaa tunnussanaasi aina kun siirryt Westwood Onlineen.

BUDDY LIST (KAVERILISTA): Järjestele kaverilistaasi.

CLAN/LADDER(KLAANI/PORTAIKKO): Katso mikä on rankkauksesi.

NEW ACCOUNT (UUSI REKISTERÖINTI): Tee uusi tunnus Westwood Onlineen.

MANAGE ACCOUNT (TUNNUKSEN ASETUKSET): Tästä voit tehdä muutoksia Westwood Online –käyttäjätunnukseesi.

VIESTINTÄ PELIN AIKANA

Command & Conquer: Red Alert 2:ssa pelaajat voivat helposti viestiä toisilleen pelin aikana.

Viestien kirjoittaminen

Näin lähetät viestin kaikille kuulolla oleville:

1. Paina Enter-näppäintä ja kirjoita viestisi viestintälaatikkoon.
2. Lähetä viesti kuuntelijoille painamalla Enter-näppäintä.

Näin lähetät viestin liittolaisillesi:

1. Paina Backspace-näppäintä ja kirjoita viestisi.
2. Lähetä viesti liittolaisillesi painamalla Enter-näppäintä.

Näin lähetät viestin kaikille pelaajille:

1. Paina ' \ ' -näppäintä ja kirjoita viestisi.
2. Lähetä viesti kaikille pelaajille painamalla Enter-näppäintä.

Määrittele liittolaiset ja viestintäkumppanit Diplomacy (Diplomatia) -valikosta:

1. Napsauta DIPLOMACY (DIPLOMATIA) -painiketta. Diplomatiavalikko ilmestyy ruutuun.
2. Napsauta niiden pelaajien nimiä, joille haluat lähettää viestin.
3. Kun siirryt takaisin peliruutuun, voit lähettää viestejä valitsemillesi pelaajille painamalla Enter -näppäintä.

Huom: Tämä saattaa olla joskus epäedullinen tapa, koska et ole mukana pelissä valitessasi viestin kohteita.

Beacon (Majakka) -painike (B)

Multiplayer (Moninpeli) -muodossa voit sijoittaa majakoita lisäkomentojen PLACE BEACON (ASETA MAJAKKA) -painikkeen avulla. Kaikki kanssasi liittoutuneet pelaajat näkevät majakan. Kun napsautat majakan kohdalla vasenta nappia ja painat **Enter**-näppäintä, voit kirjoittaa viestin liittolaisillesi. Kun painat uudestaan **Enter**-näppäintä, teksti näkyy majakassa. Voit perua viestin napsauttamalla oikeaa nappia majakan kohdalla.

Liittotuminen toisten pelaajien kanssa

Jos haluat liittoutua toisen pelaajan kanssa, napsauta hänen yksikköään ja paina **A**-näppäintä. Jos vastustaja hyväksyy ehdotuksesi, hän napsauttaa yksikköäsi ja painaa puolestaan **A**-näppäintä. Nyt kaksi vihollista ovat liittolaisia ja voivat taistella yhdessä muita vastaan. Voit yrittää liittoutumista myös Diplomacy (Diplomatia) -valikon kautta. Napsauta ruudun oikeassa yläkulmassa sijaitsevaa DIPLOMACY (DIPLOMATIA) -painiketta ja napsauta Ally (Liittoudu) -merkin kohdalla. Jos vastustaja ei suostu liittoon, olette edelleen toistenne vihollisia. Liittolaiset eivät voi tähdätä toisiaan ja näet kartan alueet myös liittolaisesi silmin.

Taunts (Loukkaukset)

Pelin aikana voit lähettää valmiiksi kirjoitettuja loukkauksia vihollisillesi painamalla näppäimiä **F5-F12**.

Internet-ongelmat

Jotta voisit pelata internetin välityksellä, sinulla on oltava internet-yhteys (modeemi tai muu suora yhteys).

Yleiset ongelmat

Jos sinulla on modeemiyhteys internettiin, yhteys kannattaa ottaa ennen pelin aloittamista. Windowsissa voidaan kyllä määrittää, että yhteys otetaan tarvittaessa, mutta olemme huomanneet, että tämä ei ole yhtä luotettava tapa.

Yhteys katkeaa internet-pelissä

Jos huomaat, että yhteytesi katkeaa kun olet pelannut tai keskustellut muiden kanssa pelihuoneessa jonkin aikaa, varmista että yhteyttä ei ole säädetty katkaistavaksi automaattisesti tietyn ajan jälkeen, jolloin sitä ei käytetä aktiivisesti. Windows näyttää pitävän tässä yhteydessä näppäimistön käyttöä tärkeämpänä kriteerinä kuin aktiivista nettiliikennettä. Tämä asetus löytyy käyttöjärjestelmästä (Windows 95/98/NT/2000/Millennium) riippuen eri paikasta ja se saattaa riippua myös selainohjelmasta, mutta yleensä ottaen se löytyy yhteydenmuodostusasetuksista tai selainohjelman Asetukset-kohdasta.

Internetin suorituskyky

Pelin nopeus määrittyy aina hitaimman internet-yhteyden omaavan pelaajan mukaan. Pelin isännällä (eli pelin aloittajalla) tulisi aina olla tehokkain laitteisto ja nopein internet-yhteys. Jos jollakin pelaajista on esim. kaapelimodeemi tai DSL-yhteys ja nopea PC, hän olisi hyvä valinta pelin isännäksi.

TEKIJÄT

Red Alert 2 perustuu alkuperäiseen Command & Conquer -peliin, jonka ovat luoneet Brett W. Sperry ja Joseph Bostic.

Tuotanto

Päätuottaja: Mark Skaggs

Tuottaja: Harvard Bonin

Apulaistuottaja: Julio Valladares

Suunnittelu

Suunnittelun johto: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry

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

Apulaissuunnittelija: Mike Lightner

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

Pelin taide

Johtava taiteilija: Chris Ashton

Taiteilijat: Chris Adams, TJ Frame, Michael Jones, Sean KeeganIldo, MagalKhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpalo

Luonnostelu: T.J. Frame, Dan Lyons

Apulaistaiteilijat: Thomas Baxa, Phil Robb

Konsultti: Rick Glenn

Ohjelmointi

Tekninen ohjaaja: Henry Yu

Tekninen apulaisohjaaja: Steve Wetherill

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

Asennusohjelma: Maria del Mar, McCready Legg

Verkko-ohjelmointi

Johtava verkko-ohjelmoija: Jeffrey Brown, Steve Tall

Verkko-ohjelmoijat: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

Videotehosteet

CG -ohjaaja: John Hight

CG -taideohjaaja: Cris Moras

CG -johtava taiteilija: Eric Gooch

CG -taiteilijat: Chuck Carter, Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple

Lisä -CG: Shant Jordan, Patrick Perez

CG -luonnostelu: T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

Videokuvan siirto: Tim Fritz

Tuotannon suunnittelu: Julie Brugman

Ääniohjaaja: Paul S. Mudra

Äänet: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Musiikki: Poet Jester

Pelin äänet

Johtava äänisuunnittelija: Mical Pedriana

Äänisuunnittelija: David Fries

Alkuperäinen musiikki: Frank Klepacki

Videotuotantoryhmä

Tuottaja: Donny Miele

Ohjaaja: Joseph D. Kucan

Käsikirjoitus: Jason Henderson, Donny Miele

Leikkaus: Curt Weintraub

Johtava tehostetaiteilija: Kevin Becquet

Ääniohjaaja: Paul S. Mudra

Äänituottajat: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Näyttelijöiden valinta: Marilee Lear, CSA

Kuvaaja: Kurt Rauf

1. apulaisohjaaja: Eddie Ficket

2. apulaisohjaaja: Frank Carillo

Tuotannon suunnittelu: Kim Houser

Tuotantoapulaiset: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

Lavastaja: Karen Stephens

Rekvisiitta: Cliff Bernay

Rekvisiitan viimeistely: Greg Wolfe

Rakennussuunnittelu: Bobby Z

Puuseppä: Jeffrey Morgan

Lavasteiden rakennus: The Effects Network

Maskeeraus: Ron Wild

Hiukset: Alison Bonanno

Maskeerausapulainen: China-Li Nystrom

Puvusto: Tracy Bohl

Puvustoaapulainen: Sandy Wyndom

Valaisija: Jeremy Settles

Kuvausmies: Gary Sauer

Kuvausapulainen: Angel Gonzolez

Puomimies: Richard Rasmussen

Graafisten tehosteiden luonti: Chuck Carter

Ultimatte Operator: Bob Kurtez

Teleprompterin käyttäjä: Cheryl Yiatras

Kuljettaja: Patience Becquet

Luonnostelija: Chuck Wojtkiewicz

Storyboardit: Jeff Parker

Lukija: Finley Bolton

Tarjoilu: ADL Services

Westwood Studios - lokalisointi

Lokalisoinnin johto: Thilo Huebner

Westwood Studios - laadunvalvonta

Laadunvalvonnan johto: Glenn Sperry and Mike Meisheid

Laadunvalvonnan analysoijat: Doug Wilson, Dave Shuman

Laadunvalvonnan valvoja: Lloyd Bell

RA2 -johto: D'Andre Campbell

RA2 -Yksinpelin johto: Chris Blevens

RA2 -kahakkapelin johto: Shane

Dietrich, Mike Smith

RA2 -moninpelin johto: Steve Shockey

Pelitestajaat: 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

Laadunvalvonnan järjestelijä: Rhoda Y. Anderson

Laadunvalvontateknikot: Troy Leonard, Beau Hopkins

CS -edustaja: Mary Beal, Tim Hempel

Markkinointi

Markkinointiosaston

varatoimitusjohtaja: Laura Miele

Tuotemarkkinoinnin johto: Matt Orlich

PR-johtaja: Aaron Cohen

PR-suunnittelu: Chris Rubyor

Graafisten palveluiden johto: Victoria Hart

Online-johtaja: Ted Morris

Online-graafikko: Jordan Robins

Graafinen suunnittelu: David Lamoreaux

Markkinointiapulainen: Wanda Flathers

Tuki

Toiminnan johto: Shawn Ellis

MIS -päällikkö: Wayne Hall

MIS -teknikot: Glenn Burtis, Mick Love

Resurssit/Toimistopäällikkö: Christine Lundgren

Hallintoapulainen: Tanya Pereira

Lakiapu: Jennifer Hoge

Erityiskiitokset

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

Tämä peli on omistettu perheillemme ja rakkaille ystävillemme, jotka jaksoivat odottaa kärsivällisesti puurtaessamme illat ja yöt... emme olisi pystyneet tähän ilman teitä:

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

John Thornburgh; Maribel Martínez, Jose Manuel, Iñaki & Oscar Valladares ; Chris and Jessica Yu; Mt Dew (liquid schwartz).

Näyttelijät

Live-näyttelijät

Presidentti Dugan: Ray Wise
Yuri: Udo Kier

Kenraali Thorn: Barry Corbin
Agentti Tanya: Kari Wuhrer
Pääministeri Romanov: Nicholas Worth
Lutnantti Eva: Athena Massey
Lutnantti Zofia: Aleksandra Kaniak
Kenraali Vladimir: Adam Greggor
Tohtori Einstein: Larry Gelman
Neuvostupseeri: Oleg Stephan
Pääministeri: Kerry Michaels
Kenraali Lyon: Frank Bruynbraek
Saksan liittokansleri: Stuart Nesbit
Neuvostoliiton uutistenlukija: Gabriella Bern
Korealainen komentaja: Richard Narita
Teslasotilas: Igor Jijenke

Tukikohdan komentaja: Gary Marshal
Vartioupseeri 1: Rick Cramer
Vartioupseeri 2: Nate Bynum
Naisupseeri: Heather Nickens
Liittotuneiden GI 1: Sharif Perry
Liittotuneiden GI 2: Micheal Rouleau
Liittotuneiden GI 3: Jeremy Olson
Liittotuneiden sotilas 1: Randy Stafford
Liittotuneiden sotilas 2: Shane Dietrich
Liittotuneiden vartiomies 1: Justin Bloom
Liittotuneiden vartiomies 2: Beau Hopkins
Liittotuneiden kenraali: Robert Eustice
Liittotuneiden eversti: Robert Christensen
Salaisen palvelun mies 1: Spike Measer
Salaisen palvelun mies 2: Robert Garretson
Neuvostosotilas 1: Alexander Moiseev
Neuvostosotilas 2: Igor Jijikine
Conscript (Neuvostosotilas) 1: Andrei Skorobogatov
Conscript (Neuvostosotilas) 2: Marlo Lewis
Presidentin avustaja: Ann-Marie Lazaroff
Bikinityttö 1: Stephanie Harrold
Bikinityttö 2: Tamara Kozen
Pappi: Donald La Mothe
Tarjoilija: Natasha

Pelin ääninäyttelijät

Yuri, PsyCorps: Udo Kier
Amerikkalaiset pilkkaukset: Barry Corbin
Agentti Tanya: Kari Wuhrer
Lutnantti Eva: Athena Massey
Lutnantti Zofia: Aleksandra Kaniak
Neuvostojoukkojen pilkkaukset: Adam Greggor
Saksalaiset pilkkaukset: Stuart Nesbit
Night Hawk (Yöhaukka), Neuvostokulkuneuvo: Grant Albrecht
Spy (Vakooja), Sniper (Tarkka-ampuja), Liittotuneiden jalkaväki: Michael Bell
Asentaja, Liittotuneiden vene, Tunkeutuja: Gregg Berger
Texasilainen: Glenn Burtis
Liittotuneiden siviili, Neuvostosiviili: Julie Brugman
Rocketeer (Raketisotilas), Chrono Legionnaire (Kronolegionaalainen), Propagandarekka: David Fries
BBC:n uutistenlukija, Amerikkalainen uutistenlukija: Sam McMurray
SEAL, Neuvostosiviili, Liittotuneiden kulkuneuvo: Stefan Marks
Libyalaiset ja irakilaiset pilkkaukset, Demolition (Tuhoajarekka): Adoni Marapis
Neuvostojalkaväki, Neuvostoliiton Engineer (Pioneer): Andy Milder
Desolator (Saastuttaja), Neuvostovene: Phil Proctor
Kuubalaiset pilkkaukset, Terroristi, Black Eagle (Musta kotka), Ranskalainen uutistenlukija: Gustavo Rex
Brittiläiset pilkkaukset, Kirov, Crazy Ivan (Hullu-Ivan): Neil Ross
Kersantti, Flak Trooper (Ilmatorjuntasotilas), Maailmanvalloituspelin kertoja: Douglas Rye
Keskuksen ääni, Tietokoneen ääni, Naispuolinen uutistenlukija: Heidi Shannon
Amerikkalainen siviili, Amerikkalainen Engineer (Pioneer): Phil Tanzini
Teslasotilas: John Vernon
Korealaiset pilkkaukset: Henry Yu

Maailmanlaajui nen lokalisointi

Korea

Lokalisoinnin johto: Taewon Yun
Lokalisointitekniikko: Changuk Park
Käännökset: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park
Nauhoitus ja leikkaus: Junco MultiMedia
Äänittäjä: Yejun Hwang
Markkinoinnin johto: Jungwon Hahn
Tuotepäällikkö: Junghyeon Kwon

Kiina

Lokalisoinnin projektipäällikkö: Christine Kong
Lokalisoinnin johto: Jerry Lee
Käännökset: Richard Chen
Kielitetaus: Jerry Lee
Markkinoinnin johto: Tom Chen
Tuotepäällikkö: Betty Chang
Pakkaus & Ohjekirjan suunnittelu: Bingo Cheng
Erityiskiitokset: Westwood Localisation Teams, TL Goh, Irene Chua

Ranska

Lokalisoinnin projektipäällikkö: Nathalie Fernandez
Käännökset: Francis Grimbert, Stéphane Radoux
Käännöstyön suunnittelu: Nathalie Duret
Näyttelijät: 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
Testaaja: Emmanuel Delvea
Testauksen suunnittelu: Lionel Berrodier

Saksa

Lokalisoinnin johto: Michaela Bartelt
Käännökset: Claudia Stevens
Ääninäyttelijöiden valinnan johto: Dirk Vojtilo
Ääninäyttelijöiden valinta: Manuel Bertrams
Markkinoinnin johto: Benedikt Schüler
Tuotepäällikkö: Pete Larsen
Ääninäyttelijät: Udo Kier, Till Demtöder, Klaus Dittmann, Dagmar Dreke, Eva Freeselsabella Grothe, Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena Herkewitzlris Immenkamp, Michaela Kreißler, Holger Mahlich, Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik Möller, Uli Plessmann, Michael Quiatkowski, Wolf Rahtjen, Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Schäffler, Achim Schülke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann

TEKNINEN TUKI

JÄRJESTELMÄN OPTIMOINTI ENNEN PELIN ALOITTAMISTA

Ennen ohjelmiston asennusta on tärkeää, että kovalevyysi toimii kunnolla. Suosittelemme että ”siistit” sen säännöllisesti käyttämällä ScanDisk ja Levyn eheytysohjelmaa.

- ScanDisk etsii kovalevyiltä kadonneita tietoja.
 - Levyn eheytysohjelma varmistaa, että tiedot ovat järjestyksessä. Jos tätä ohjelmaa ei käytetä säännöllisesti, tiedostot saattavat turmeltua.
1. Suorita aluksi ScanDisk.
 2. Käynnistäaksesi ScanDisk-ohjelman napsauta vasenta nappia tehtäväpalkin Käynnistä-painikkeen kohdalla. Käynnistä-valikko avautuu.
 3. Valitse Käynnistä-valikosta Suorita.
 4. Suorita-valintaikkunassa kirjoita scandisk ja napsauta OK.
 5. Kun ohjelma käynnistyy, varmista että olet valinnut Tarkistuksen tyyppi -valikon kohdan Täydellinen. Tämä vie hieman enemmän aikaa mutta tulokset ovat sen arvoisia. Tarkista myös, että Korjaa virheet automaattisesti on valittu, minkä jälkeen valitse asema jolle pelin asennat (esim. C:)
 6. Kun kaikki on valmiina, napsauta Käynnistä (Start). Ohjelma tutkii kiintolevyn ja korjaa löytämänsä virheet.
 7. Seuraavaksi suorita Levyn eheytysohjelma. Käynnistä Levyn eheytysohjelmaa napsauttamalla tehtäväpalkin Käynnistä (Start)-painiketta. Käynnistys-valikko aukeaa.
 8. Käynnistys-valikosta valitse Suorita (Run). Kirjoita laatikkoon DEFRAG ja napsauta OK. Aivan kuten ScanDisk-ohjelmassakin, valitse asema jonne peli asennetaan ja napsauta OK. Jos haluat lisätietoja koneesi säätämisestä tip top -kuntoon, lue ”What to do before installing your game” CD:n On-Line -ohjeesta.

MIKÄ DIRECTX™ ON?

Lue tämä kappale kokonaan, ennen kuin aloitat **Command & Conquer: Red Alert 2** -pelin pelaamisen tai asennat DirectX-ajureita.

DirectX on osa Windows® 95- ja 98-käyttöjärjestelmää. Sen avulla Windows voi käsitellä tietokoneen tiettyjä osia nopeasti, mikä mahdollistaa nykyisten pelien pelaamisen. Kun markkinoille tuodaan uusia tekniikoita (esimerkiksi uusimmat 3D-kiihdyttimet tai 3D-äänikortit), DirectX:ää kehitetään tukemaan tarvittavia uusia tekniikoita. Pelissä **Command & Conquer: Red Alert 2** käytetään DirectX 7.0a:ta, jonka voit tarvittaessa asentaa pelin CD-levyiltä. Jotta DirectX toimisi moitteettomasti, sinun on ehkä päivitettävä näyttökortin, äänikortin tai 3D-kiihdyttimen ajurit. Jos käytössä olevat ajurit eivät tue DirectX 7.0a:ta, **Command & Conquer: Red Alert 2** -pelissä saattaa ilmetä näyttö- tai ääniongelmia. DirectX 7.0a:n asentamisen yhteydessä tarkistetaan, ovatko näyttökortin, äänikortin ja 3D-kiihdyttimen ajurit yhteensopivia. Jos mahdollista, DirectX 7.0a:n asennusohjelma päivittää yhteensopimattomat ajurit automaattisesti. Jos järjestelmässä on kuitenkin hyvin uutta laitteistoa tai käytössä oleva malli ei ole markkinoilla kovin yleinen, sinun on ehkä otettava yhteyttä osan valmistajaan ja pyydettävä uusimmat ohjelmistoajurit, joissa on DirectX 7.0a -tuki.

Tärkeä huomautus: DirectX 7.0a:n asentamisen yhteydessä asennusohjelma tarkistaa, voidaanko ajurit päivittää onnistuneesti. Jos korvattavaa ajuria ei ole testattu tai jos ajurin korvaaminen on aiemmin aiheuttanut ongelmia, asennusohjelma varoittaa asiasta. Suosittelemme sinun huomioivan nämä varoitukset.

Miten DirectX 7.0a asennetaan?

Kun asennat **Command & Conquer: Red Alert 2** -pelin, järjestelmästä etsitään DirectX:ää. Jos oikeaa versiota ei löydy, sinua pyydetään asentamaan DirectX 7.0a **Command & Conquer: Red Alert 2** -CD-levyiltä. Suosittelemme, että noudatat asennusohjelmassa annettuja ohjeita.

Jos haluat asentaa DirectX 7.0a:n, kun olet jo asentanut **Command & Conquer: Red Alert 2** -pelin, toimi seuraavasti:

1. Napsauta Windowsin tehtävärivin Käynnistä -painiketta, valitse Etsi ja valitse sitten Tiedostot tai kansiot.
2. Kirjoita Nimi -ruutuun **dxsetup**
3. Varmista, että Kohde -ruutuun on määritetty CD-aseman kirjain (esimerkiksi D:) ja valitse sitten Etsi.
4. Kun tiedosto tulee näkyviin, kaksoisnapsauta Nimi -sarakkeen **dxsetup**-kuvaketta.
5. Kun DXSetup-ikkuna tulee näyttöön, valitse **Asenna DirectX** uudelleen.

Tarkista järjestelmä!

Kun olet asentanut DirectX 7.0a:n, käytä DirectX Diagnostics Tool -työkalua ja tarkista, että tietokone tukee DirectX 7.0a:ta täysin.

1. Napsauta Windowsin tehtäväpalkissa Käynnistä -painiketta. Valitse sitten Suorita.
 2. Kirjoita Suorita -valintaikkunaan **dxdiag** ja valitse sitten OK.
- DirectX Diagnostics Tool -työkalu antaa tietoa näyttökortin, äänikortin ja 3D-kiihdyttinkortin ajureista.

- Jos haluat tarkistaa näyttökortin ajurit, valitse Näyttö -välilehti tai Näyttö 1 -välilehti, jos sellainen on.
- Jos haluat tarkistaa äänikortin ajurit, valitse Äänet -välilehti.
- Joillakin 3D-kiihdytinkorteilla on oma välilehtensä, Näyttö 2, joten sinun on ehkä tarkistettava tämäkin.

Jokaisessa näytössä on *Ajurit* -osa, josta saat selville, onko Microsoft tarkistanut ajurit ja sertifioinut ne DirectX 7.0a:ta tukeviksi.

- Jos ajurien kohdalla ilmoitetaan 'Certified: Yes', ajureissa on DirectX 7.0a -tuki ja niiden pitäisi toimia kunnolla **Command & Conquer: Red Alert 2** -pelin yhteydessä.
- Jos ajurien kohdalla ilmoitetaan 'Certified: No', laitteessa ei ole DirectX 7.0a -tukea ja **Command & Conquer: Red Alert 2** -pelin yhteydessä saattaa ilmetä ongelmia. Lue DirectX Diagnostic Tool -ikkunan alaosassa olevat huomautukset.
- Windows 98 -käyttöjärjestelmän käyttäjät voivat käyttää myös TROUBLESHOOT (Vianmääritys) -painiketta, joka on MORE HELP (Lisäohjeita) -välilehdessä. Yleensä valmistaja voi toimittaa DirectX7.0a:ta tukevat päivitettyt ajurit, jotka mahdollistavat **Command & Conquer: Red Alert 2** -pelin ongelmattoman pelaamisen. Tässä tapauksessa suosittelemme, että otat yhteyttä laitteen valmistajaan ja pyydät uusimpia DirectX 7.0a -yhteensopivia ajureita. Ne ovat yleensä saatavilla ilmaiseksi valmistajan Web-sivuston kautta tai teknisen tuen neuvonnasta.

Tekninen tuki

Jos ongelmat jatkuvat senkin jälkeen, kun olet huolellisesti suorittanut KAIKKI toimenpiteet, lue seuraavat ohjeet.

Tärkeää: Lue nämä ohjeet huolellisesti ennen kuin soitat meille

Tämän päivän tietokoneet toimivat miljoonilla eri kokoonpano- ja ohjelmistoyhdistelmillä.

ENNEN tekniseen tukeemme soittamista, **SELVITÄ** seuraavat tiedot tietokoneen käyttöoppaasta tai **KYSY** ne koneen valmistajalta:

(Huom: Seuraavat tiedot saat suodaan tietokoneen valmistajalta tai myyjältä.)

1. Mahdollinen virheilmoitus ongelman esiintyessä.
2. Luettelo tietokoneen kokoonpanosta, joita ovat:
 - Prossessorin nopeus ja merkki
 - RAM-muistin määrä
 - CD-ROM:in nopeus ja merkki
 - Äänikortin merkki
 - Näytönohjaimen merkki
 - Verkkokortti (jos on)
 - Kiintolevyn koko ja vapaan tilan määrä
 - DirectX™-ajuriversiot (katso DirectX:n asennusohjeet)
 - Joystick- ja peliohjainkortti (jos on)
 - 3D-kiihdytinkortti (jos on)

(Katso kohtaa "Kuinka saada tarvittava tieto")

Jos et löydä edellä olevia tietoja, kysy niitä laitteen myyjältä tai valmistajalta.

Kuinka saada tarvittava tieto

Windows®95/Windows®98-käyttäjät

1. Napsauta hiiren oikealla painikkeella kuvaketta **Oma tietokone**.
2. Napsauta vasemmalla painikkeella kohtaa **Ominaisuudet**.
3. Yleisiä tietoja sisältävä ruutu aukeaa, josta selviää kuinka paljon tietokoneessa on **RAM**-muistia ja prosessorin merkki esim. Intel/Cyrix.

Huom: Windows®95/Windows®98ei aina tunnista Cyrix-piiriä oikein ja saattaa tunnistaa sen virheellisesti 486:ksi.

4. Sitten napsauta välilehteä Laittehallinta.
5. Napsauta '+' kuvaketta asiaan kuuluvien laitteiden kohdalla, ts.
 - CD-ROM
 - Näyttösovittimet
 - Ääni, video- ja peliohjaimet
 - Verkkosovittimet

Napsauttamisen jälkeen näet laitteiden valmistajat.

1. Prossessorin nopeuden voit selvittää mm. siten, että käynnistät uudelleen tietokoneesi ja katso näytön vasempaan yläkulmaan. Tällöin tulisi näkyä prosessorin kellotaajuus (CPU speed), esim. 166 MHz. Tämä on tarvitsemasi tieto prosessorin nopeudesta.
2. Kaksoisnapsauta "**Oma tietokone**" ja sitten napsauta nelikulmaista laatikkoa suurentaaksesi ruudun.
3. Napsauta hiiren vasemmalla painikkeella kiintolevyäsi (**C:**) ja katso ikkunan alareunasta vapaan kiintolevytilan määrä ja sen kokonaismäärä. Sulje nyt kaikki ikkunat.

Edellä olevien tietojen avulla voit tehdä oikeat määritykset koneeseesi. Jos löysit nämä tiedot, mutta et pystynyt ratkaisemaan ongelmaasi, Electronic Arts -yhtiön asiakaspalveluosasto on valmiina auttamaan maanantaisin ja torstaisin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800 – 508 225. Voit myös kirjoittaa meille. Muista liittää mukaan puhelinnumero, josta sinut tavoittaa päivisin sekä edellä pyydettyt tiedot laitteistostasi. Osoite on:

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

On-Line -osoitteemme:

Suomalainen asiakastuki:

<http://www.ea-europe.com/suomi/tuki/>

E-posti: nordicsupport@ea.com

Tiedote

ELECTRONIC ARTS PIDÄTTÄÄ ITSELLEEN OIKEUDEN PARANTAA MILLOIN TAHANSA TÄSSÄ KÄSIKIRJASSA KUVATTUA TUOTETTA ILMAN ERILLISTÄ ENNAKKOILMOITUSTA. TÄMÄ KÄSIKIRJA JA SIINÄ KUVATTU OHJELMISTO ON TEKJÄNOIKEUSLAIN ALAINEN. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN. MITÄÄN TÄMÄN KIRJAN OSAA TAI SIINÄ KUVATTUA OHJELMISTOA EI SAA KOPIOIDA, TUOTTAA Uudessa MUODOSSA, KÄÄNTÄÄ TAI MUUNTAÄ ELEKTRONISEEN TAI KONEELLA LUETTAVAAN MUOTOON ILMAN ELECTRONIC ARTS LIMITEDILTÄ (2000 HILLSWOOD DRIVE, CHERTSEY, SURREY, KT16 0EU, ENGLAND) ENNAKKOON HANKITTUA KIRJALLISTA LUPAA. ELECTRONIC ARTS EI ANNA MITÄÄN SUORIA TAI EPÄSUORIA TAKUITA, EHTOJA TAI ESITYKSIÄ, MITÄ TULEE TÄHÄN KÄSIKIRJAAN, SEN LAATUUN, MYYTÄVYYTEEN TAI SOPIVUUTEEN JOHONKIN MÄÄRÄTTYYN TARKOITUKSEEN. TÄMÄ KÄSIKIRJA SEURAA TUOTETTA "SIINÄ KUNNOSSA KUIN SE ON". ELECTRONIC ARTS ANTAA TARKOIN MÄÄRÄTYT, RAJOITETUT TAKUUT MITÄ TULEE ITSE OHJELMISTOON JA SEN SISÄLTÄVÄÄN VÄLINEESEEN. ELECTRONIC ARTS EI OLE MISSÄÄN TAPAUKSESSA VASTUULLINEN MISTÄÄN EPÄSUORASTA TAI VÄLILLISESTÄ VAHINGOSTA. NÄMÄ EHDOT JA RAJOITUKSET EIVÄT VAIKUTA OSTAJAN LAISSA SÄÄDETTYIHIN OIKEUKSIIN EIVÄTKÄ VAHINGOITA NIITÄ MISSÄÄN MUUSSA SELLAISESSA TAPAUKSESSA KUIN SIINÄ, JOSSA OSTAJA HANKKII TAVARAN MUUNA KUIN KAUPPATAVARANA.

Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että se tallioimisväline, johon tietokoneohjelmistot on tallioitu, on virheetön materiaalin ja työn suhteen 12 kuukautta ostopäivästä lukien. Viallinen tuote vaihdetaan uuteen tämän ajanjakson aikana, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille tämän asiakirjan takakannessa olevaan osoitteeseen mukanaan päivämäärällä varustettu ostotodiste, vian kuvaus, viallinen tallioimisväline ja asiakkaan oma osoite.

Tämä takuu annetaan kuluttajan laillisten oikeuksien lisäksi, eikä se vaikuta niihin millään tavalla. Takuuta ei sovelleta itse tietokoneohjelmistoihin, jotka myydään "siinä kunnossa kuin ne ovat". Takuu ei myöskään ulotu tallioimisvälineeseen, jota on käytetty väärin tai joka on vahingoittunut tai kulunut liiallisesta käytöstä.

Takuuajan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan ja sama lähetys varustetaan 7.5 punnan (£ 7.50) Electronic Arts Ltd:lle maksettavaksi osoitetulla Eurosekillä tai postiosoituksella.

Liittää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.

Electronic Arts Customer Warranty, 2000 Hillswood drive, Chertsey, Surrey, KT16 0EU, England. Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaisin ja torstaisin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800-508 225.

© 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios ja EA GAMES -logo ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. Westwood Studios™ ja EA GAMES™ ovat Electronic Arts™:n tuotemerkkejä.