



Προειδοποίηση για τους κατόχους οθόνης οπίσθιας προβολής

Οι σταθερές εικόνες μπορεί να προκαλέσουν μόνιμες βλάβες στην οθόνη ή να σημαδέψουν το φώσφορο της λυχνίας. Αποφεύγετε την παρατεταμένη ή συνεχή χρήση των βιντεοπαιχνιδιών σε μεγάλες οθόνες οπίσθιας προβολής.

Προειδοποίηση για επιληψία

Παρακαλούμε διαβάστε το παρακάτω κείμενο, προτού χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να παίξουν μ' αυτό.

Μερικοί άνθρωποι είναι επιρρεπείς σε επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων αν, στην καθημερινή τους ζωή, εκτεθούν σε συγκεκριμένες εκπομπές φωτός.

Αυτά τα άτομα μπορεί να πάθουν ξαφνική κρίση ενώ παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν συγκεκριμένα βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιατρικό ιστορικό επιληψίας ή δεν έχει υποστεί ποτέ επιληπτική κρίση.

Εάν εσείς ή κάποιο μέλος της οικογένειάς σας είχατε ποτέ συμπτώματα επιληψίας (επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων) κατά την έκθεση σε φώτα που αναβοσβήνουν, συμβουλευθείτε το γιατρό σας προτού παίξετε το παιχνίδι.

Συμβουλευόμαστε τους γονείς να παρακολουθούν τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς ή κάποιο από τα παιδιά σας παρουσιάσετε κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού κάποιο από τα παρακάτω συμπτώματα: ζαλάδα, μειωμένη όραση, μυϊκούς ή οφθαλμικούς σπασμούς, απώλεια των αισθήσεων ή απώλεια προσανατολισμού, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό, σταματήστε ΑΜΕΣΩΣ το παιχνίδι και συμβουλευθείτε το γιατρό σας.

Προφυλάξεις κατά τη χρήση

- Μην κάθεστε πολύ κοντά στην οθόνη. Καθίστε σε αρκετή απόσταση από την οθόνη, όσο πιο μακριά σας επιτρέπει το καλώδιο.
- Είναι προτιμότερο να παίζετε το παιχνίδι σε μικρή οθόνη.
- Αποφεύγετε τα παιχνίδια όταν είστε κουρασμένος ή άπνους.
- Φροντίστε ο χώρος όπου βρίσκεστε να φωτίζεται επαρκώς.
- Κάνετε διαλείμματα 10-15 λεπτών κάθε ώρα όταν παίζετε βιντεοπαιχνίδια.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	4	ΠΡΟΗΓΜΕΝΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ	24
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	5	Δημιουργία Ομάδων	24
Η ΙΣΤΟΡΙΑ	5	Πωλήσεις	24
ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΜΕΝΟΥ	6	Επισκευές	25
Παχνίδι για Έναν Παικτη	7	Θέση Λειτουργίας Επιφυλακής	25
Νέα Εκστρατεία	7	Κίνηση Επίθεσης	25
Φόρτωση Αποθηκ/νου Παιχ/διού	7	Παλαίμαχες και Επίλεκτες	
Παχνίδια Αψιμαχίας	8	Μονάδες	26
Διαδίκτυο	8	Ανάπτυξη Μονάδων	26
Δίκτυο	8	Αναγκαστικά Πυρά	26
Ταινίες και Συντελεστές	8	Κιβώτια Ενίσχυσης Δύναμης	26
Επιλογές	9	Η ΛΩΡΙΔΑ ΠΡΟΗΓΜΕΝΩΝ ΕΝΤΟΛΩΝ	27
Επιλογές Οθόνης	9	ΣΗΜΕΙΑ ΠΡΟΩΘΗΣΗΣ	28
Επιλογές Παιχνιδιού	9	Δημ/γία Σημείων Προώθησης	28
Επιλογές Περιβάλλοντος Χρήσης	9	Δημιουργία Περιπόλων	28
Επιλογές Ήχου	10	Συντονισμός Επιθέσεων	29
Πληκτρολόγιο	10	Διαγ/φή Σημείων Προώθησης	29
Δίκτυο	11	ΕΝΤΟΛΕΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ	29
ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ	11	Βασικές Λειτουργίες Πληκ/λογίου	30
Η ΑΨΙΜΑΧΙΑΣ	11	Προηγμένες Λειτουργίες	31
Παχνίδι Co-Op (Συνεργασίας)	13	Πληκτρολόγιο	31
Θέσεις Λειτουργίας Παιχνιδιού		ΜΟΝΑΔΕΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ	32
για Πολλούς Παικτες	13	Συμμαχικές Δυνάμεις	32
Επιλογή Πεδίου Μάχης	14	Πεζικό	32
Δημιουργία Τυχαίου Χάρτη	14	Οχήματα	34
ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΧΡΗΣΗΣ	15	Σοβιετικές Δυνάμεις	36
Ο Χάρτης Τακτικής	15	Πεζικό	36
Το Ποντίκι του Παιχνιδιού	15	Οχήματα	38
Η Λωρίδα Εντολών	15	Ειδικές Δυνάμεις για τα Παιχνίδια	
ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	17	για Πολλούς Παικτες	40
Έλεγχος με το Ποντίκι	17	Συμμαχικά Οικοδομήματα	42
Επιλογή Μονάδων	17	Οικοδομήματα	42
Μετακίνηση και Πυροβολισμοί	18	Οπλισμός	44
Το Πέπλο	18	ΣΟΒΙΕΤΙΚΑ ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ	46
Πώς Συλλέγετε Μετάλλευμα/		Οικοδομήματα	46
Πώς Κερδίζετε Βαθμούς	18	Οπλισμός	48
Κατασκευή Μονάδων και		WESTWOOD ONLINE	49
Οικοδομημάτων	19	Καλωσήρατε στο Red Alert 2 Online	50
Κατασκευές σε Σειρές		Προφίλ Παικτη	50
Αναμονής	19	Δημιουργία νέου λογαριασμού στη	
Σημεία Ανασύνταξης	20	Westwood Online	50
Τοποθέτηση Οικοδομημάτων στο		Σύνδεση με υπάρχοντα λογαριασμό	
πεδίο της μάχης	20	της Westwood Online	51
Ενέργεια	20	Γρήγορος Αγώνας	51
Τεχνολογικά Κτίρια	21	Προσαρμοσμένος Αγώνας	51
Οχυρώσεις των Πολιτικών		Κατάλογος Κολλητών	53
Κτιρίων	22	Γύρος Παγκόσμιας Κυριαρχίας	53
Κατάληψη Εχθρικών Κτιρίων και		ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	54
Επισκευή Γεφυρών και Πολιτικών		Επίλυση Προβλημάτων με το Ίντερνετ	55
Οικοδομημάτων	23	ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ	56
Συμμαχίες του Παιχνιδιού	24	ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ	59



ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σημείωση: Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την εγκατάσταση και την εκτέλεση του παιχνιδιού, παρακαλούμε ανατρέξτε στην ενότητα Τεχνική Υποστήριξη, στη σελίδα 58.

Για να Εγκαταστήσετε το Command & Conquer™: Red Alert 2™ χρησιμοποιώντας την επιλογή AUTOPLAY (Αυτόματο Παίξιμο) των WINDOWS® 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Εισαγάγετε το δίσκο των Συμμάχων ή των Σοβιετικών στον οδηγό CD-ROM και κάντε κλικ στο INSTALL (Εγκατάσταση).
2. Κάντε κλικ στο NEXT (Επόμενο) και διαβάστε τη σύμβαση αδειας. Μόλις τελειώσετε, κάντε κλικ στο πλαίσιο ελέγχου για να επιβεβαιώσετε ή κάντε κλικ στο CANCEL (Ακύρωση) για να βγείτε.
3. Εισαγάγετε τον σειριακό αριθμό που υπάρχει στο πίσω μέρος της θήκης του CD του Command & Conquer: Red Alert 2, και κάντε κλικ στο NEXT.
4. Ακολουθήστε τις εντολές προτροπής, για να ολοκληρώσετε την εγκατάσταση.

Για να το Εγκαταστήσετε χειροκίνητα σε περιβάλλον WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Κάντε κλικ στο πλήκτρο START (Εκκίνηση) και επιλέξτε RUN (Εκτέλεση) από το μενού.
2. Επιλέξτε BROWSE (Αναζήτηση) και πηγαίνατε στον οδηγό CD-ROM.
3. Κάντε διπλό κλικ στο αρχείο "Setup. Exe". Σε ορισμένα συστήματα αυτό το αρχείο μπορεί να εμφανίζεται ως "Setup", αλλά θα υπάρχει πάντοτε ένα εικονίδιο του CD πριν από αυτό.
4. Κάντε κλικ στο OK.
5. Ακολουθήστε τις διαδικασίες που περιγράφονται στην ενότητα AUTOPLAY που υπάρχει παραπάνω, αρχίζοντας από το 2.

Για να απεγκαταστήσετε χειροκίνητα σε περιβάλλον WINDOWS 95/98/NT:

1. Κάντε κλικ στο START και μετά επιλέξτε PROGRAMS, WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 UNINSTALL.
2. Ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη, για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία απεγκατάστασης.

Για να κάνετε απεγκατάσταση μέσω του χαρακτηριστικού AUTORUN (Αυτόματη Εκτέλεση):

1. Εισαγάγετε το δίσκο των Συμμάχων ή των Σοβιετικών στον οδηγό CD-ROM.
2. Όταν αναδυθεί το παράθυρο Αυτόματο Παίξιμο, κάντε κλικ στο UNINSTALL (Απεγκατάσταση).
3. Ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία απεγκατάστασης.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Καλώς όρισε, Διοικητή...

Το *Command & Conquer Red Alert 2* σας δίνει τη δυνατότητα να παίζετε ως μέρος μίας από τις δύο εντελώς ξεχωριστές δυνάμεις που συνθέτουν το παιχνίδι: με τους έντιμους Allies (Συμμάχους) ή με τους επιθετικούς και μιλιταριστές Soviets (Σοβιετικούς).

Στα παιχνίδια Single-Player (Ενός Παίκτη), εάν επιλέξετε να παίζετε με τους Συμμάχους, θα πολεμάτε τις δυνάμεις των Σοβιετικών και, εάν παίζετε με τους Σοβιετικούς, θα πολεμάτε κατά των Συμμάχων. Στα παιχνίδια Multiplayer (Για Πολλούς Παίκτες), οι συμμαχικές και οι σοβιετικές δυνάμεις, αλλά και οι φατρίες τους θα πολεμούν μεταξύ τους. Οι αντίπαλες πλευρές είναι πολύ διαφορετικές και το μόνο κοινό που έχουν είναι ελάχιστες μονάδες και οικοδομήματα. Κάθε πλευρά διαθέτει ποικίλα δυνατά και αδύνατα σημεία, που μπορείτε να αξιοποιήσετε. Οι μονάδες και τα οικοδομήματα των δύο στρατών αντικατοπτρίζουν τη βασική φιλοσοφία τους. Καθώς οι Σύμμαχοι βασίζονται στην υπερσύγχρονη τεχνολογία και στη διπλωματία, οι δυνάμεις των Σοβιετικών στηρίζονται στην κτηνώδη δύναμη για να επιτύχουν στους στόχους τους.

Σημείωση: Συνιστούμε στους παίκτες που παίζουν για πρώτη φορά στον κόσμο του *Command & Conquer* να ξεκινήσουν με τις αποστολές *Boot Camp* (Πεδίου Ασκήσεων), πριν μπουν στο κανονικό παιχνίδι. Παρόλο που πάντοτε προσπαθούμε να κάνουμε το παιχνίδι ευκολονόητο, το *Πεδίο Ασκήσεων* θα σας δώσει τις βασικές πληροφορίες. Εκεί θα μάθετε ό,τι χρειάζεστε για το χτίσιμο των βάσεων, την εκπαίδευση των μονάδων, την ανάγκη συγκέντρωσης *Ore* (Μεταλλεύματος) με τη βοήθεια των *Refineries* (Εργοστασίων Επεξεργασίας), το πώς να κινείστε και να στοχεύετε, καθώς και πολλά άλλα στοιχεία που θα αυξήσουν την εμπειρία σας στο παιχνίδι.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Εάν μπορούσατε να γυρίσετε πίσω στο χρόνο, τι θα θέλατε να αλλάξετε; Θα ήταν δυνατόν να εμποδίσετε τους πολέμους; Ή μήπως αυτή η παρέμβαση στο παρελθόν θα είχε δραστικές συνέπειες στο παρόν και το μέλλον; Τα πειραματικά ταξίδια στο χρόνο άλλαξαν δραματικά τον ρου της ιστορίας. Οι δολοφονίες άλλαξαν τη μοίρα των εθνών και, κατά συνέπεια, ολόκληρου του κόσμου. Η Σοβιετική Ένωση έμεινε χωρίς εχθρούς που θα αναχαιτίζαν την επέκτασή της στη δύση. Υπό τη διοίκηση του Ιωσήφ Στάλιν, οι δυνάμεις της άρχισαν να προελαύνουν προς τον Ατλαντικό, με την ελπίδα να γίνει πραγματικότητα ο διακαής πόθος τους για τη δημιουργία μιας ηπειρωτικής Σοβιετικής Ένωσης.

Μόνον η συνδυασμένη ισχύς των Συμμάχων εμπόδισε την ολοκληρωτική κυριαρχία των Σοβιετικών. Ο τεράστιος στρατός της Μητέρας Ρωσίας αναχαιτίστηκε τελικά από την ανώτερη τεχνολογία των Συμμάχων. Επιτέλους, ο ειρηνικός κόσμος έγινε πραγματικότητα. Ο Στάλιν χάθηκε στη μάχη, αφήνοντας στη μοίρα του το μεγαλύτερο έθνος του κόσμου. Μετά τον πόλεμο, οι Σύμμαχοι έθεσαν τον Αλέξη Ρομανόφ (Alexi Romanov) επικεφαλής της νέας Σοβιετικής Αυτοκρατορίας. Φαινόταν η ιδανική επιλογή. Ήταν ένας πολιτικός καριέρας, που είχε ασπαστεί τα ιδανικά των Συμμάχων και είχε βάλει σκοπό να κάνει τη Σοβιετική Ένωση μια ειρηνική χώ-

ρα με καλές προθέσεις. Οι αρχηγοί των Συμμαχικών δυνάμεων ανάσαναν με ανακούφιση. Η μεγάλη απειλή είχε επιτέλους «κοιμηθεί». Ήταν όμως βέβαιο; Κατά βάθος, ο Ρομανόφ μισούσε θανάσιμα τις Συμμαχικές δυνάμεις που είχαν καταστρέψει την αγαπημένη του χώρα. Μόλις πήρε τα ηνία στα χέρια του, άρχισε αμέσως να σχεδιάζει την εκδίκη του. Επειδή οι Σύμμαχοι είχαν νικήσει χάρη στην υπερσύγχρονη τεχνολογία, ορκίστηκε ότι και οι Σοβιετικοί θα δημιουργούσαν δικά τους προέλαυναν και πάλι και, αυτή τη φορά, δεν θα αποτύχαιναν. Αυτή τη φορά, θα κατατούσαν τις Ηνωμένες Πολιτείες!

Για πολλά χρόνια οι Σύμμαχοι ήταν ικανοποιημένοι με το κατόρθωμά τους. Κανείς δεν γνώριζε για τα σοβιετικά πειράματα πάνω στον έλεγχο του εγκεφάλου ή για τις πυρηνικές δοκιμές που πραγματοποιούσαν οι επιστήμονες του Ρομανόφ. Η εισβολή «έπιασε στον ύπνο» τις Ηνωμένες Πολιτείες. Ξαφνικά, σοβιετικά στρατεύματα εισβάλλουν στην Καλιφόρνια, στο Τέξας και τη Νέα Υόρκη. Οι πολίτες υποτάσσονται χάρη στις τεχνικές ελέγχου του εγκεφάλου που ασκούν οι Σοβιετικοί και εγκαταλείπουν τη χώρα τους, παίρνοντας το μέρος του εισβολέα. Στις ακτές της Αμερικής εμφανίστηκαν γιγαντιαία καλάμάρια που συνθλίβουν με τα πανίσχυρα πλοκάμια τους τα πλοία. Η εισβολή έχει αρχίσει!

Ευτυχώς, ο αρχηγός των Η.Π.Α., ο Πρόεδρος Ντάγκαν (Dugan), δεν έχει αφήσει στην «άκρη» την παλαιά τεχνολογία των Συμμάχων. Συγκεντρώνοντας τις δυνάμεις του και κατασκευάζοντας νέα συστήματα που θα του δώσουν τη δυνατότητα να ελέγχει τη φύση του χρόνου και τις δυνάμεις της φύσης, προετοιμάζεται, για μία ακόμη φορά, να πολεμήσει τη Σοβιετική Ένωση. Ο Ρομανόφ διαθέτει απίστευτη δύναμη, ξέρει καλά την τεχνική του αιφνιδιασμού και έχει τεράστιο στρατό. Ο Σύμμαχοι πολεμούν για τα σπίτια τους και για τον τρόπο ζωής τους. Γι' άλλη μία φορά, ξεσπά πόλεμος σε ολόκληρο τον κόσμο.

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΜΕΝΟΥ



Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα δείτε ένα σύντομο φιλμ σχετικά με την εισβολή των Σοβιετικών στις Η.Π.Α. Στη συνέχεια, θα προσπελάσετε το Κεντρικό Μενού, όπου θα επιλέξετε τον τύπο του παιχνιδιού που θέλετε να παίξετε ή θα κάνετε μια σειρά επιλογών για να βελτιώσετε την απόδοση του παιχνιδιού στον υπολογιστή σας.

Στις επιλογές που υπάρχουν στο Κεντρικό Μενού συμπεριλαμβάνονται οι εξής: SINGLE PLAYER (Ένας Παίκτης), INTERNET (Διαδίκτυο), NETWORK (Δίκτυο), MOVIES & CREDITS (Ταινίες και Συντελεστές), OPTIONS (Επιλογές) και EXIT GAME (Έξοδος από το Παιχνίδι).

Παιχνίδι για Έναν Παίκτη

Σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέγετε νέες εκστρατείες, να φορτώνετε ήδη αποθηκευμένα παιχνίδια και να οργανώνετε αγώνες Skirmish (Αψιμαχίας) με αντίπαλο τον υπολογιστή.

Για να παίξετε ένα παιχνίδι για Έναν Παίκτη στο *Command & Conquer: Red Alert 2*, κάντε κλικ στο συγκεκριμένο πλήκτρο στο Κεντρικό Μενού. Θα μεταφερθείτε σε ένα νέο μενού, όπου θα υπάρχουν τρεις νέες επιλογές για να διαλέξετε, όπως: NEW CAMPAIGN (Νέα Εκστρατεία), LOAD SAVED GAME (Φόρτωση Αποθηκευμένου Παιχνιδιού) και SKIRMISH (Αψιμαχία). Για να επιστρέψετε στο Κεντρικό Μενού, κάντε κλικ στο πλήκτρο MAIN MENU που υπάρχει στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης.

Νέα Εκστρατεία

Εάν κάνετε κλικ στο πλήκτρο NEW CAMPAIGN (Νέα Εκστρατεία) θα μεταφερθείτε στο μενού Campaign (Εκστρατεία). Εδώ θα επιλέξετε να παίξετε είτε με τους Συμμάχους είτε με τους Σοβιετικούς. Επίσης, μπορείτε να περάσετε από το Πεδίο Ασκήσεων, όπου θα μάθετε πολλά βασικά στοιχεία του παιχνιδιού, δηλαδή πώς θα μετακινείτε τις μονάδες σας πάνω στο χάρτη, πώς θα στοχεύετε τον εχθρό, πώς θα χτίζετε τις βάσεις σας και πολλά άλλα.

Σημείωση: Συνιστούμε ανεπιφύλακτα στους παίκτες που παίζουν για πρώτη φορά τα παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου ή τα παιχνίδια που ανήκουν στη σειρά Command & Conquer, να παίζουν πρώτα στο Πεδίο Ασκήσεων για να εξοικειωθούν με το περιβάλλον χρήσης. Οι έμπειροι παίκτες προσπερνούν συνήθως το Πεδίο Ασκήσεων, το οποίο περιλαμβάνει, ωστόσο, πολλά νέα χαρακτηριστικά που είναι ιδιαίτερα χρήσιμα.

Μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας της εκστρατείας ανάμεσα στα επίπεδα που κυμαίνονται από το Easy (Εύκολο) έως το Brutal (Άγριο). Οι παίκτες που δεν έχουν πείρα στα παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου πρέπει να αρχίζουν από το Εύκολο επίπεδο, ενώ οι έμπειροι θα βρουν το Άγριο επίπεδο εξαιρετικά ενδιαφέρον.

Εάν αποφασίσετε να μην ξεκινήσετε μια νέα εκστρατεία, κάντε κλικ στο πλήκτρο BACK (Πίσω) για να επιστρέψετε στο μενού Ενός Παίκτη.

Φόρτωση Αποθηκευμένου Παιχνιδιού

Εάν κάνετε κλικ σε αυτό το πλήκτρο, θα μεταφερθείτε στο μενού Load Mission (Φόρτωση Αποστολής). Εδώ μπορείτε να επιλέξετε ένα ήδη αποθηκευμένο παιχνίδι και να συνεχίσετε να παίξετε από το σημείο που είχατε σταματήσει. Επιλέξτε την αποστολή που θέλετε να συνεχίσετε και κάντε κλικ στο πλήκτρο LOAD (Φόρτωση). Εάν αποφασίσετε να μην φορτώσετε ένα ήδη αποθηκευμένο παιχνίδι, κάντε κλικ στο πλήκτρο BACK για να επιστρέψετε στο μενού Ενός Παίκτη.

Παιχνίδια Αψιμαχίας

Τα παιχνίδια Αψιμαχίας είναι μοναδικά. Κατά μία έννοια, αυτό το παιχνίδι μοιάζει με το παιχνίδι Για Πολλούς Παίκτες, αλλά αντί να παίζετε εναντίον άλλων ατόμων, παίζετε με αντιπάλους που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Εάν κάνετε κλικ σε αυτό το πλήκτρο, θα μεταφερθείτε στο μενού Αψιμαχία. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα Στήσιμο Παιχνιδιού Δικτύου ή Αψιμαχίας στη σελίδα 11.

Διαδίκτυο

Πατήστε το πλήκτρο **INTERNET** στο Κεντρικό Μενού και προχωρήστε στην επιλογή Westwood OnlineSM, η οποία είναι μία υπηρεσία διεξαγωγής αγώνων που χρηματοδοτεί η Westwood Studios για τους φίλους του Red Alert 2. Εδώ μπορείτε να παίζετε παιχνίδια «Head-to-Head» («Σώμα με Σώμα») ή «Co-op» («Συνεργασίας») στο Διαδίκτυο. Είναι καλύτερα να παίζετε με παίκτες που διαθέτουν ισχυρές συνδέσεις στο Διαδίκτυο και τις συνιστώμενες απαιτήσεις συστήματος. Η απόδοση του παιχνιδιού επηρεάζεται από αυτούς τους παράγοντες. Για να συνδεθείτε με τη Westwood Online, πρέπει να είστε ήδη συνδεδεμένοι στο Διαδίκτυο μέσω του Παροχέα Υπηρεσιών Διαδικτύου. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα Westwood Online στη σελίδα 48.

Δίκτυο

Κάντε κλικ σε αυτό το πλήκτρο για να στήσετε ή να συμμετάσχετε σε παιχνίδια «Σώμα με Σώμα» ή «Συνεργασίας» σε Τοπικό Δίκτυο (LAN). Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα Στήσιμο Παιχνιδιού Δικτύου ή Αψιμαχίας στη σελίδα 11.

Ταινίες και Συντελεστές

Κάντε κλικ σε αυτό το πλήκτρο του Κεντρικού Μενού για να μεταφερθείτε στο μενού Movies & Credits (Ταινίες και Συντελεστές). Σε αυτό το μενού, μπορείτε να δείτε τα φιλμάκια που κερδίσατε κατά τις εκστρατείες και επίσης τους συντελεστές του *Command & Conquer: Red Alert 2*.

Επιλογές



Κάντε κλικ στο πλήκτρο **OPTIONS** στο Κεντρικό Μενού για να μεταφερθείτε στο μενού Επιλογές. Αυτό το μενού σας δίνει τη δυνατότητα να προσαρμόζετε πολλά από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

Επιλογές Οθόνης

VISUAL DETAILS (Οπτικές Λεπτομέρειες): Επιλέξτε μεταξύ των επιπέδων **LOW** (Χαμηλό) ή **HIGH** (Υψηλό). Το υψηλότερο επίπεδο λεπτομέρειας θα δείχνει ελκυστικότερο, αλλά απαιτεί επεξεργαστή μεγάλης ταχύτητας. Οι πιο αργοί υπολογιστές ίσως δυσκολευτούν να παίξουν το παιχνίδι με **HIGH** επίπεδο λεπτομέρειας. Η επιλογή «Οπτικές Λεπτομέρειες» αφορά τα ειδικά εφέ, όπως τον καπνό, τον φωτισμό, τα πιτσιλίσματα, όλα τα κινούμενα σχέδια ή τα απόνερα των πλοίων.

SET GAME RESOLUTION (Ρύθμιση Ανάλυσης Παιχνιδιού): Εάν ρυθμίσετε την υψηλότερη ανάλυση, η εικόνα θα είναι πιο ελκυστική και πιο ζωντανή, αλλά αυτό απαιτεί ισχυρό υπολογιστή. Επίσης, θα μπορείτε να βλέπετε μεγαλύτερο μέρος του πεδίου της μάχης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Εάν παίζετε με τη χαμηλότερη ανάλυση που είναι 640 x 480, θα αυξάνεται η απόδοση του παιχνιδιού στο σύστημά σας.

Επιλογές Παιχνιδιού

Κάτω από τις επιλογές της οθόνης βρίσκονται οι επιλογές του παιχνιδιού:

Επιλογές Παιχνιδιού:

GAME SPEED (Ταχύτητα Παιχνιδιού): Χρησιμοποιήστε αυτό το δρομέα για να ρυθμίσετε την ταχύτητα των μονάδων του παιχνιδιού και τον χρόνο που χρειάζεται για να χτίσετε τα οικοδομήματα. Εάν δυσκολεύεστε να προλάβετε τους αντιπάλους που ελέγχονται από τον υπολογιστή, σκεφτείτε μήπως πρέπει να μειώσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια για Έναν Πάικτη είναι ρυθμισμένα στην προκαθορισμένη επιλογή ταχύτητας.

DIFFICULTY (Δυσκολία): Αλλάζετε το επίπεδο δυσκολίας από **EASY**, σε **NORMAL** ή **BRUTAL**. Οι αρχάριοι στο *Command & Conquer* πρέπει να ξεκινούν από το επίπεδο **EASY**.

Επιλογές Περιβάλλοντος Χρήσης

Οι **User Interface Options** (Επιλογές Περιβάλλοντος Χρήσης) σας δίνουν επιπλέον έλεγχο στο παιχνίδι και σας επιτρέπουν να το προσαρμόζετε ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Κάτω από αυτήν την επιλογή υπάρχουν διάφορες καρτέλες:

TARGET LINES (Γραμμές Στόχου): Όταν δώσετε εντολή σε κάποια μονάδα να κινηθεί προς μία συγκεκριμένη θέση ή να επιτεθεί σε έναν συγκεκριμένο εχθρό, θα εμφανιστεί μία γραμμή από τη μονάδα έως το στόχο. Όταν αυτό το πλαίσιο είναι στη θέση OFF (Απενεργοποιημένο), δεν θα εμφανίζονται οι γραμμές στόχου.

SEE HIDDEN OBJECTS (Εμφάνιση Κρυμμένων Αντικειμένων): Σας δίνει τη δυνατότητα να βλέπετε τις μονάδες που κρύβονται πίσω από κτίρια και άλλα εμπόδια. Όταν αυτό το πλαίσιο είναι στη θέση ON, θα εμφανίζονται οι μονάδες και τα αμυντικά οικοδομήματα που βρίσκονται πίσω από εμπόδια. Εάν είναι απενεργοποιημένο, οι κρυμμένες μονάδες δεν θα είναι ορατές.

TOOLTIPS (Συμβουλές): Εμφανίζει ένα χρήσιμο κείμενο, όταν αφήνετε το δείκτη πάνω σε κάποιο αντικείμενο του παιχνιδιού για περισσότερα από 2 δευτερόλεπτα.

SCROLL RATE (Ρυθμός Κύλισης): Καθορίζει την ταχύτητα με την οποία μπορείτε να περιπλανιάστε στην οθόνη με τη βοήθεια του ποντικιού.

Επιλογές Ήχου

Οι τρεις λωρίδες που βρίσκονται κάτω από τις Audio Options (Επιλογές Ήχου) σας δίνουν τη δυνατότητα να ελέγχετε την ένταση των διαφόρων ήχων του παιχνιδιού. Ποικίλουν από το 0 (απενεργοποιημένη) έως το 10 (δυνατή).

MUSIC VOLUME (Ένταση Μουσικής): Κάντε κλικ και σύρετε το δρομέα για να ρυθμίσετε την ένταση της μουσικής της αποστολής και των μενού.

SOUND VOLUME (Ένταση Ήχου): Κάντε κλικ και σύρετε το δρομέα για να ρυθμίσετε την ένταση των ηχητικών εφφέ (πυροβολισμοί, εκρήξεις, κ.λπ.).

VOICE VOLUME (Ένταση Φωνών): Κάντε κλικ και σύρετε το δρομέα για να ρυθμίσετε την ένταση των φωνών των χαρακτήρων.

Πληκτρολόγιο



Κάντε κλικ στο πλήκτρο **KEYBOARD**, για να προσαρμόσετε τις εντολές του πληκτρολογίου:

CATEGORY (Κατηγορία): Οι εντολές του πληκτρολογίου ταξινομούνται σε διάφορες κατηγορίες, τις οποίες μπορείτε να βρείτε κάνοντας κλικ στο βέλος του μενού Κατηγορία, που βρίσκεται στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης. Η ομάδα των εντολών της συγκεκριμένης κατηγορίας εμφανίζεται στο πλαίσιο **COMMANDS**, που υπάρχει στα δεξιά.

COMMANDS (Εντολές): Εδώ επιλέγετε την εντολή που θέλετε να αλλάξετε. Το πλήκτρο που αντιστοιχεί στη συγκεκριμένη εντολή θα εμφανιστεί κάτω από την επιλογή **CURRENT HOTKEY**.

CURRENT HOTKEY (Τρέχον Προγραμματιζόμενο Πλήκτρο): Κάντε κλικ στο πλαίσιο **PRESS NEW HOTKEY** (Πάτημα Νέου Προγραμματιζόμενου Πλήκτρου) και επιλέξτε το πλήκτρο που θέλετε να χρησιμοποιείτε για να δίνετε τη συγκεκριμένη εντολή. Για να αναθέσετε τη συγκεκριμένη εντολή στο επιλεγμένο πλήκτρο, κάντε κλικ στο πλήκτρο **ASSIGN** (Ανάθεση). Μπορείτε να επιλέξετε ένα πλήκτρο που περιέχει ήδη κάποια άλλη εντολή. Όταν συμβαίνει αυτό, η εντολή που ήδη περιέχει το επιλεγμένο πλήκτρο θα εμφανίζεται κάτω από το πλαίσιο **ASSIGN NEW HOTKEY** (Ανάθεση Νέου Προγραμματιζόμενου Πλήκτρου). Μπορείτε ακόμη να αναθέσετε την εντολή που θέλετε στο επιλεγμένο πλήκτρο, αλλά η προηγούμενη προεπιλεγμένη εντολή του συγκεκριμένου πλήκτρου δεν θα έχει πλέον ανατεθεί σε κάποιο Προγραμματιζόμενο Πλήκτρο.

RESET ALL (Επαναρύθμιση Όλων): Για να επιστρέψετε στις προεπιλεγμένες εντολές (Πληκτρών) που έχει ρυθμίσει η Westwood, κάντε κλικ στο πλήκτρο **RESET ALL** που υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης.

Δίκτυο

Κάντε κλικ στο πλήκτρο **NETWORK** για να διαμορφώσετε ρυθμίσεις δικτύου.

Σημείωση: Να κάνετε αυτές τις ρυθμίσεις μόνον εάν έχετε εμπειρία στα πρωτόκολλα δικτύων.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ Ή ΑΨΙΜΑΧΙΑΣ



Τα παιχνίδια Δικτύου και Αψιμαχίας διαφέρουν από τις εκστρατείες ως προς το ότι είναι μάχες «Σώμα με Σώμα» ή μάχες «Συνεργασίας» μεταξύ δύο ή περισσότερων στρατών. Δεν υπάρχει άλλος συγκεκριμένος στόχος εκτός από την πλήρη καταστροφή οποιουδήποτε αντικείμενου βρίσκεται στην οθόνη.

Εάν κάνετε κλικ στο πλήκτρο **SKIRMISH** στο μενού Ενόσ Παίκτη ή εάν ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι στο δίκτυο, θα εμφανιστεί ένας κατάλογος των επιλογών που μπορείτε να αλλάξετε:

PLAYER (Παίκτης): Στην αριστερή πλευρά της οθόνης, θα δείτε τις καρτέλες των παικτών. Στα παιχνίδια Αψιμαχίας, το επάνω πλαίσιο αντιπροσω-

πεύει εσάς. Με κλικ στο επάνω πλαίσιο κάτω από το PLAYER, θα μπορείτε να δώσετε στον εαυτό σας ένα όνομα. Το προεπιλεγμένο όνομα είναι «New Player» (Νέος Παικτής). Στα παιχνίδια Αψιμαχίας, μπορείτε να επιλέγετε το επίπεδο δεξιοτεχνίας του αντιπάλου σας. Ένας «Εύκολος» εχθρός αντιμετωπίζεται ανετότερα από έναν «Άγριο» εχθρό.

COUNTRY (Χώρα): Κάντε κλικ στο πλαίσιο που βρίσκεται δεξιά για να ορίσετε ποια από τις εννέα χώρες θέλετε να εκπροσωπήσετε στο παιχνίδι ή κάντε κλικ στο RANDOM (Τυχαίο) για να αφήσετε τον υπολογιστή να διαλέξει για εσάς.

COLOUR (Χρώμα): Επίσης, μπορείτε να ορίσετε το χρώμα της ομάδας της χώρας σας ή να αφήσετε να επιλεγεί και αυτό τυχαία.

Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να ρυθμίσετε τους αντιπάλους που ελέγχονται από τον υπολογιστή (ή άλλους συμπαίκτες μέσω δικτύου), κάνοντας κλικ στο πλήκτρο που βρίσκεται κάτω από το μενού PLAYER για να ενεργοποιήσετε έναν παίκτη, και μετά κάντε κλικ στα πλήκτρα COUNTRY και COLOUR. Η χώρα και το χρώμα των εχθρών που ελέγχονται από τον υπολογιστή επιλέγονται τυχαία, ως προεπιλογή.

Κάτω από αυτά τα μενού θα βρείτε μια σειρά πρόσθετων επιλογών:

GAME SPEED (Ταχύτητα Παιχνιδιού): Με αυτόν το δρομέα μπορείτε να ρυθμίσετε την ταχύτητα των μονάδων του παιχνιδιού και τον χρόνο που απαιτείται για να χτίσετε οικοδομήματα. Εάν δύσκολα προλαβαίνετε τους αντιπάλους που ελέγχονται από τον υπολογιστή, μειώστε την ταχύτητα του παιχνιδιού.

CREDITS (Βαθμοί): Καθορίζει το ποσό των χρημάτων με το οποίο ξεκινάτε την αποστολή.

UNIT COUNT (Καταμέτρηση Μονάδας): Καθορίζει το μέγεθος του στρατού με τον οποίο ξεκινάτε.

SHORT GAME (Σύντομο Παιχνίδι): Εάν αυτή η επιλογή είναι ενεργοποιημένη, μπορείτε να νικήσετε τον εχθρό καταστρέφοντας μόνο τα οικοδομήματά του. Εάν είναι απενεργοποιημένη, θα πρέπει να καταστρέψετε όλες τις εχθρικές μονάδες, ώστε να τον εξουδετερώσετε πλήρως.

SUPER WEAPONS (Υπερ-όπλα): Με αυτή την επιλογή ενεργοποιείτε ή απενεργοποιείτε τα υπερ-όπλα.

BUILD NEAR ALLY (Χτίσιμο Κοντά στον Σύμμαχο): Αυτή η επιλογή σας δίνει τη δυνατότητα να χτίζετε τα οικοδομήματά σας κοντά σε αυτά των συμμάχων σας.

MCV REPACKS (Ανασυγκροτήσεις ΚΟΚ): Αυτή η επιλογή σας δίνει τη δυνατότητα να ανασυγκροτείτε το δικό σας Construction Yard (Εργοτάξιο) και να το μετατρέπετε ξανά σε Mobile Construction Vehicle (Κινητό Όχημα Κατασκευών, ΚΟΚ), ώστε να μπορείτε να μετακινείτε τη βάση σας.

Σημείωση: Για να μετακινήσετε ένα Εργοτάξιο, κάντε αριστερό κλικ στο οικοδόμημα και μετά κάντε αριστερό κλικ στην περιοχή όπου θέλετε να μεταφερθεί.

CRATES APPEAR (Εμφάνιση Κιβωτίων): Όταν είναι ενεργοποιημένη, εμφανίζονται ενισχυτικά κιβώτια σε τυχαίες περιοχές του χάρτη.

Εάν είστε ικανοποιημένοι με τις ρυθμίσεις που κάνατε και θέλετε να παίξετε, κάντε κλικ στο πλήκτρο START GAME (Εκκίνηση Παιχνιδιού), στη δεξιά πλευρά της οθόνης. Επίσης, μπορείτε να επιλέγετε διαφορετικό χάρτη, κάνοντας κλικ στο πλήκτρο CUSTOMIZE BATTLE (Προσαρμογή Μάχης).

Το Red Alert 2 διαθέτει πολλά πεδία μάχης για να παίξετε. Κάντε κλικ στο πλήκτρο CUSTOMIZE BATTLE, για να μεταφερθείτε σε ένα νέο μενού, όπου θα μπορείτε να επιλέγετε όχι απλώς διαφορετικό χάρτη, αλλά και διαφορετικές Game Modes (Θέσεις Λειτουργίας Παιχνιδιού) για τη μάχη.

Παιχνίδι Co-op (Συνεργασίας)

Το *Command & Conquer: Red Alert 2* δίνει σε δύο φίλους τη δυνατότητα να παίζουν ενάντια σε αντιπάλους που ελέγχονται από τον υπολογιστή, καθ' όλη τη διάρκεια μιας σύντομης εκστρατείας. Υπάρχουν πέντε εκστρατείες, και ορισμένες είναι δυσκολότερες από τις άλλες. Ο στόχος είναι να συνεργαστείτε με τον φίλο σας για να καταστρέψετε την εχθρική βάση.

Θέσεις Λειτουργίας Παιχνιδιού για Πολλούς Παικτες



Στο μενού Θέσεις Λειτουργίας Παιχνιδιού, θα δείτε τους διάφορους διαθέσιμους τύπους παιχνιδιού. Επειδή πολλοί από τους χάρτες δεν διατίθενται για ορισμένους τύπους παιχνιδιού, θα πρέπει να αποφασίσετε ποιον τύπο παιχνιδιού θέλετε να παίξετε πριν επιλέξετε το χάρτη.

Οι τύποι παιχνιδιού είναι οι εξής:

BATTLE (Μάχη): Εδώ μπορούν να ενεργοποιηθούν ή να απενεργοποιηθούν οποιεσδήποτε από τις επιλογές του χάρτη Δικτύου ή Αψιμαχίας. Υποστηρίζονται οι συμμαχικές νίκες και οι νίκες των συνεργατών. Πρόκειται για το προεπιλεγμένο παιχνίδι. Η «συμμαχία» σας δίνει τη δυνατότητα να συνεργαστείτε με κάποιον φίλο σας για να αντιμετωπίσετε τον εχθρό. Δεν μπορείτε να στοχεύετε τον συνεργάτη ως εχθρό, ενώ θα μπορείτε να βλέπετε τις περιοχές του χάρτη που βλέπει κι εκείνος κάτω από το Πέπλο.

FREE FOR ALL (Ελεύθερη Μάχη): Παιχνίδι ίδιο με τη Μάχη, αλλά εδώ δεν επιτρέπονται οι συμμαχίες.

UNHOLY ALLIANCE (Ανιερη Συμμαχία): Κάθε παίκτης ξεκινά με ένα Συμμαχικό και ένα Σοβιετικό MCV (ΚΟΚ) και μπορεί να χτίζει και στα δύο τεχνολογικά δέντρα.

MEGAWEALTH (Αμύθητα Πλούτη): Οι παίκτες πρέπει να καταλάβουν Oil Derricks (Εξέδρες Άντλησης Πετρελαίου) με Engineers (Μηχανικούς) για να έχουν μια συνεχή ροή μετρητών. Δεν επιτρέπονται οι Miners (Ανθρακωρύχοι)!

LAND RUSH (Χερσαία Εξόρμηση): Οι παίκτες ξεκινούν στη μέση του πεδίου της μάχης με ένα MCV. Τα κιβώτια ενίσχυσης δύναμης είναι σκορπισμένα στους χάρτες και οι παίκτες πρέπει να τρέξουν να φτιάξουν τη βάση τους για να αρπάξουν τα καλούδια. Στην αρχή, το Πέπλο δεν υπάρχει καθόλου.

MEAT GRINDER (Μακελλείο): Σε αυτόν το τύπο παιχνιδιού, οι παίκτες αναγκάζονται να βασιστούν στο πεζικό και στα τανκ.

NAVAL WAR (Ναυμαχία): Οι παίκτες ξεκινούν πάνω σε μικρά νησιά, όπου έχουν περιορισμένο χώρο για να αναπτυχθούν.
COOPERATIVE (Συνεργασίας): Δύο φίλοι παίζουν ενάντια σε αντιπάλους που ελέγχονται από τον υπολογιστή, καθ' όλη τη διάρκεια μιας σύντομης εκστρατείας.

Επιλογή Πεδίου Μάχης

Όταν επιλέγετε τύπο παιχνιδιού, οι χάρτες που διατίθενται για τον συγκεκριμένο τύπο εμφανίζονται στο μενού στη δεξιά πλευρά της οθόνης. Κάθε χάρτης έχει έναν προτεινόμενο αριθμό παικτών. Κάντε κλικ στο χάρτη στον οποίο θέλετε να παίξετε και θα δείτε μια μικρή γενική εικόνα του χάρτη στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Κάντε κλικ στο πλήκτρο USE MAP (Χρήση Χάρτη) για να επιστρέψετε στο μενού Αψιμαχίας/ Για Πολλούς Παίκτες, από όπου μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

Δημιουργία Τυχαίου Χάρτη



Μπορείτε να δημιουργήσετε έναν τυχαίο χάρτη κάνοντας κλικ στο πλήκτρο CREATE RANDOM MAP (Δημιουργία Τυχαίου Χάρτη). Σε αυτό το σημείο έχετε τη δυνατότητα να καθορίζετε τον τύπο του εδάφους που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, την ώρα που θα γίνει η μάχη, τις κλιματολογικές συνθήκες, το συνολικό μέγεθος του χάρτη, τη διαθεσιμότητα των πόρων και τον αριθμό των παικτών. Εάν δεν έχετε κάποια προτίμηση, κάντε κλικ στο πλήκτρο SURPRISE ME (Εκπληξη), για να εμφανιστεί ένας χάρτης εντελώς στην τύχη. Μπορείτε να δείτε εκ των προτέρων το χάρτη που δημιουργήσατε, πατώντας το πλήκτρο PREVIEW MAP (Προεπισκόπηση Χάρτη).
LOAD MAP (Φόρτωση Χάρτη): Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν ήδη αποθηκευμένο χάρτη που δημιουργήθηκε τυχαία.
SAVE MAP (Αποθήκευση Χάρτη): Εάν ο τυχαίος χάρτης που δημιουργήσατε σας αρέσει, μπορείτε να τον αποθηκεύσετε για να τον χρησιμοποιήσετε στο μέλλον. Οι αποθηκευμένοι τυχαίοι χάρτες μπορούν να φορτωθούν και να διαγραφούν και από αυτό το μενού.
DELETE MAP (Διαγραφή Χάρτη): Διαγράψτε το χάρτη που δημιουργήσατε.
USE MAP (Χρήση Χάρτη): Χρησιμοποιείτε το χάρτη που δημιουργήσατε και επιστρέψτε στο μενού Choose Map (Επιλογή Χάρτη).
PREVIEW MAP (Προεπισκόπηση Χάρτη): Βλέπετε τον επιλεγμένο χάρτη. Στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης εμφανίζεται μια μικρογραφία του χάρτη.

Το ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΧΡΗΣΗΣ

Ο Χάρτης Τακτικής



Ο Χάρτης Τακτικής καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης σας. Πάνω σ' αυτόν διοικείτε τα στρατεύματά σας, χτίζετε τις βάσεις σας και επιτίθεστε στον εχθρό. Ο Χάρτης Τακτικής δείχνει μόνο ένα μέρος του πραγματικού πεδίου της μάχης. Για να δείτε τριγύρω στο πεδίο της μάχης, μετακινήστε το δείκτη του ποντικιού στην άκρη της οθόνης. Ο δείκτης θα μεταβληθεί σε πράσινο βέλος και η οπτική σας γωνία θα κινηθεί προς την κατεύθυνση που υποδεικνύετε. Εάν βρίσκεστε ήδη στην άκρη του πεδίου της μάχης, θα εμφανιστεί ένα κόκκινο βέλος.

Το Ποντίκι του Παιχνιδιού

Μπορείτε να παίξετε το Red Alert 2 χρησιμοποιώντας μόνο το ποντίκι. Εάν κάνετε αριστερό κλικ με το ποντίκι, δίνετε εντολές και επιλέγετε τα στρατεύματά σας, επιλέγετε τους στόχους που θα καταστρέψετε ή μετακινείτε τον στρατό σας σε όλη την έκταση του πεδίου της μάχης. Εάν κάνετε δεξί κλικ με το ποντίκι, ακυρώνετε ή αναιρείτε τις εντολές. Επίσης, μπορείτε να μετακινείτε γρηγορότερα την οπτική γωνία, κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και σέρνοντας το δείκτη προς την κατεύθυνση που θέλετε να δείτε.

Η Λωρίδα Εντολών

Στη δεξιά πλευρά την οθόνης θα βρείτε τη Λωρίδα Εντολών. Περιλαμβάνει ορισμένες πολύ σημαντικές καρτέλες και πληροφορίες, τις οποίες θα χρειαστείτε για να λειτουργήσει με επιτυχία και αποτελεσματικότητα η βάση σας. CREDITS (Βαθμοί): Στην κορυφή της Λωρίδας Εντολών εμφανίζεται το τρέχον ποσό των βαθμών σας. Δείχνει πόσα χρήματα έχετε και πόσες μονάδες ή οικοδομήματα μπορείτε να χτίσετε. Η δημιουργία ενός στρατού κοστίζει!
ΠΛΗΚΤΡΟ DIPLOMACY (Ενημέρωσης) (Μόνο για παιχνίδια Ενός Παικτη/Συνεργασίας): Αυτό το πλήκτρο σας δίνει τη δυνατότητα να βλέπετε μια γρήγορη προεπισκόπηση των στόχων της αποστολής στα παιχνίδια Ενός Παικτη ή «Συνεργασίας». Το πλήκτρο βρίσκεται στην κορυφή της Λωρίδας Εντολών.
ΠΛΗΚΤΡΟ DIPLOMACY (Διπλωματίας) (Μόνο για παιχνίδια Διαδικτύου/ Δικτύου): Στα παιχνίδια Για Πολλούς Παίκτες, δεν υπάρχουν στόχοι ή ενημέρωση για την αποστολή. Το πλήκτρο BRIEFING αντικαθίσταται από το πλήκτρο DIPLOMACY. Εάν κάνετε κλικ πάνω του, θα εμφανιστεί ένας κατάλογος

όλων των ενεργών παικτών, θα δείτε τα χρώματα κάθε στρατού του παιχνιδιού, έναν κατάλογο των συμμαχιών που υπάρχουν, τον αριθμό των θυμάτων που έχει προκαλέσει κάθε στρατός και θα έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιο παίκτης θα μπορούν να διαβάζουν τα μηνύματα του "Beacon" («Φάρου»), που αφορούν την ομάδα σας. Οι σύμμαχοί σας μπορούν πάντοτε να διαβάζουν τα μηνύματά σας, εκτός εάν τα απενεργοποιήσετε με την εντολή «Chat With» («Συνομιλία με»). Πρέπει να υποδείξετε τους παίκτες στους οποίους θέλετε να στέλνετε μηνύματα. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα μηνύματα του «Φάρου», ανατρέξτε στην ενότητα Λωρίδα Προηγμένων Εντολών στη σελίδα 26.

ΠΛΗΚΤΡΟ OPTIONS (Επιλογών): Εάν κάνετε κλικ σε αυτό το πλήκτρο, θα μπορείτε να φορτώνετε και να αποθηκεύετε το παιχνίδι σας, να εγκαταλείπετε την αποστολή ή να αλλάζετε τις εντολές του πληκτρολογίου και τις επιλογές ήχου. Αυτό το πλήκτρο μοιάζει πολύ με το μενού Επιλογές που αναφέρθηκε προηγουμένως. Βρίσκεται στην κορυφή της Λωρίδας Εντολών.

RADAR SCREEN (Θόνη Ραντάρ): Στην κεντρική οθόνη βλέπετε ένα μικρό μόνο μέρος του πεδίου της μάχης. Η οθόνη του ραντάρ, που βρίσκεται ακριβώς κάτω από τα πλήκτρα BRIEFING/DIPLOMACY και OPTIONS, σας δείχνει όλο το πεδίο της μάχης. Θα μπορείτε να βλέπετε όσα σημεία του χάρτη έχετε αποκαλύψει με τις μετακινήσεις των στρατευμάτων. Μπορείτε να χρησιμοποιείτε την Οθόνη Ραντάρ για να μετακινήτε τόσο τα στρατεύματά σας όσο και την οπτική γωνία με την οποία βλέπετε τη μάχη. Όταν έχετε επιλέξει μονάδες, κάντε κλικ στην Οθόνη Ραντάρ, για να δώσετε εντολή στα στρατεύματά σας να μετακινηθούν προς την επιλεγμένη περιοχή. Εάν δεν έχετε επιλέξει μονάδες και κά-νετε κλικ στην Οθόνη Ραντάρ, η οπτική σας γωνία θα μετακινηθεί προς την επιλεγμένη περιοχή. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να μετακινήτε την οπτική γωνία σε όποιο σημείο του πεδίου της μάχης θέλετε, γρήγορα και χωρίς κύλιση.

Σημείωση: Η Οθόνη Ραντάρ εμφανίζεται μόνον όταν η βάση σας έχει αρκετή δύναμη και εσείς διαθέτετε έναν Σοβιετικό Πύργο Ραντάρ ή ένα Συμμαχικό Επιτελείο Πολεμικής Αεροπορίας.

ΠΛΗΚΤΡΟ REPAIR (Επισκευής): Κατά τη διάρκεια της μάχης πολλά από τα κτίριά σας θα υποστούν καταστροφές. Για να τα επισκευάσετε, κάντε κλικ στο εικονίδιο του μικρού γαλλικού κλειδιού, που βρίσκεται ακριβώς κάτω από την Οθόνη Ραντάρ. Ο δείκτης θα μεταβληθεί σε γαλλικό κλειδί. Εάν κάνετε κλικ με αυτόν το δείκτη πάνω σε ένα κατεστραμμένο οικοδόμημα, θα αρχίσει να επισκευάζεται. Ο δείκτης θα εμφανίζεται με μία εγκοπή, όταν βρίσκεται πάνω σε κτίριο που επισκευάστηκε ή που δεν μπορεί να επισκευαστεί. Μην ξεχνάτε ότι η επισκευή ενός κτιρίου θα σας κοστίσει βαθμούς, αλλά είναι φτηνότερος και γρηγορότερος τρόπος από το να αφήσετε τα κτίριά σας να καταστραφούν και να πρέπει να τα αντικαταστήσετε.

ΠΛΗΚΤΡΟ SELL (Πώλησης): Δίπλα στο εικονίδιο του γαλλικού κλειδιού υπάρχει ένα εικονίδιο με το σήμα του δολαρίου. Εάν κάνετε κλικ πάνω του, ο δείκτης θα πάρει τη μορφή του σήματος του δολαρίου. Εάν κάνετε κλικ με αυτόν το δείκτη πάνω σε ένα από τα κτίριά σας, θα το πουλήσετε. Θα λάβετε ένα μέρος τις τιμές κατασκευής του κτιρίου σε βαθμούς και συχνά θα παίρνετε Conscripts (Κληρωτούς) ή GIs (Στρατιώτες) για υποστήριξη του σκοπού σας. **PRODUCTION TABS (Καρτέλες Παραγωγής):** Κάτω από τις καρτέλες REPAIR και SELL υπάρχουν οι τέσσερις καρτέλες Παραγωγής. Αυτές οι καρτέλες δείχνουν όλα τα οικοδομήματα και τις μονάδες που μπορείτε να δημιουργήσετε. Από τα αριστερά προς τα δεξιά οι καρτέλες είναι οι εξής: BUILDINGS

(Κτίρια), ARMOURY (Οπλισμός), INFANTRY (Πεζικό) και VEHICLES (Οχήματα). Μόλις κάνετε κλικ σε μία καρτέλα, θα δείτε ορισμένες εικόνες που βρίσκονται στα πλαίσια κάτω από τις καρτέλες Παραγωγής. Αυτά τα εικονίδια αντιπροσωπεύουν τα διάφορα είδη οικοδομημάτων που μπορείτε να χτίσετε. Καθώς δημιουργείτε νέα και πιο ισχυρά οικοδομήματα, θα έχετε τη δυνατότητα να παράγετε πρόσθετες μονάδες, κτίρια και αμυντικά συστήματα. Σε πολλές από τις εικόνες μπορείτε να κάνετε πάνω τους αριστερό κλικ συνέχεια, για να μπαίνουν σε σειρά αναμονής για μελλοντικό χτίσιμο ή εκπαίδευση. Εάν δεν είστε βέβαιοι για το τι αντιπροσωπεύει κάποια εικόνα, κρατήστε το δείκτη πάνω της για να δείτε την επιλογή Συμβουλή. Εάν ο αριθμός των οικοδομημάτων ή των μονάδων καταλαμβάνει μεγαλύτερο χώρο από εκείνον που επιτρέπεται από τη Λωρίδα Εντολών, θα εμφανιστούν βέλη κάτω από τα εικονίδια. Μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε για να κινείτε πάνω-κάτω τα εικονίδια. **POWER METER (Μετρητής Ενέργειας):** Η βάση σας χρειάζεται ενέργεια για να λειτουργήσουν τα κτίρια και να πραγματοποιηθούν οι διάφορες επιχειρήσεις. Ο Μετρητής Ενέργειας, που βρίσκεται στα αριστερά των καρτελών Παραγωγής, δείχνει το επίπεδο ενέργειας που έχετε εκείνη τη στιγμή. Όταν ο Μετρητής Ενέργειας είναι κατακόκκινος, δεν θα λειτουργούν ορισμένα αμυντικά συστήματα και οικοδομήματα. Για να αυξήσετε την ενέργεια, χτίστε περισσότερους Tesla Reactors (Αντιδραστήρες Τέσλα) ή Power Plants (Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας). **ADVANCED COMMAND BAR (Λωρίδα Προηγμένων Εντολών):** Με κλικ στο μικρό πλαίσιο που βρίσκεται κάτω από το χάρτη τακτικής της κεντρικής οθόνης, αποκαλύπτεται η Λωρίδα Προηγμένων Εντολών. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα Η Λωρίδα Προηγμένων Εντολών στη σελίδα 27.

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το *Command & Conquer: Red Alert 2* σχεδιάστηκε έτσι ώστε να ασκείτε πάντοτε τον μέγιστο έλεγχο στις μονάδες σας με την ελάχιστη δυνατή προσπάθεια.

Έλεγχος με το Ποντίκι

Το ποντίκι ελέγχει τις κινήσεις του δείκτη πάνω στην οθόνη και, ανάλογα με το πού κάνετε κλικ, μπορείτε να κατευθύνετε τις μονάδες σας, να επιτίθεστε στους εχθρούς, να χτίζετε κτίρια, να εξαγάγετε Μετάλλευμα και πολλά άλλα. Εάν δεν οριστεί κάτι διαφορετικό, όταν κάνετε αριστερό κλικ με το ποντίκι μπορείτε να επιλέγετε τις μονάδες και τα οικοδομήματα και να δίνετε εντολές, ενώ όταν κάνετε δεξί κλικ, αποεπιλέγετε τις μονάδες και τα οικοδομήματα και αναιρείτε τις εντολές.

Επιλογή Μονάδων

- Για να επιλέξετε μια μονάδα πάνω στο πεδίο της μάχης, μετακινήστε το δείκτη πάνω στη μονάδα και κάντε αριστερό κλικ.
- Για να αποεπιλέξετε τη μονάδα, κάντε δεξί κλικ.

Επιπλέον, εκτός από το να επιλέγετε μεμονωμένες μονάδες, μπορείτε να επιλέγετε και ομάδες μονάδων. Για να το κάνετε αυτό:

1. Κάντε αριστερό κλικ και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού, ενώ βρίσκεστε έξω από μια ομάδα μονάδων.
2. Σύρετε το δείκτη γύρω από τις μονάδες που θέλετε να επιλέξετε. Με τον τρόπο αυτό δημιουργείται ένα πλαίσιο γύρω από αυτές τις μονάδες.

3. Απελευθερώστε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Με αυτόν τον τρόπο θα επιλέξετε όλες τις μονάδες που βρίσκονται μέσα στο πλαίσιο.

Σημείωση: Ορισμένες μονάδες δεν ανταποκρίνονται σε όλες τις εντολές. Για παράδειγμα, τα μεγάλα οχήματα δεν μπορούν να μπουν στα Flak Tracks (Αντιαεροπορικά Τεθωρακισμένα Οχήματα).

Μετακίνηση και Πυροβολισμοί

Για να κάνετε τη μονάδα σας να δράσει:

1. Επιλέξτε μία μονάδα.
2. Μετακινήστε το δείκτη στο σημείο του πεδίου της μάχης, όπου θέλετε να πάει η μονάδα σας.

Εάν η μονάδα ή οι μονάδες μπορούν να μετακινηθούν προς τη συγκεκριμένη κατεύθυνση, θα δείτε έναν πράσινο δείκτη κίνησης και οι μονάδες θα αρχίσουν να μετακινούνται μόλις κάνετε κλικ. Εάν οι μονάδες σας δεν μπορούν να μετακινηθούν προς την επιλεγμένη περιοχή, ο δείκτης θα εμφανίζεται με ένα κόκκινο σημάδι (slash). Εάν ο δείκτης τοποθετηθεί πάνω σε μια εχθρική μονάδα ή οικοδόμημα, θα γίνει κόκκινος και οι μονάδες που έχετε επιλέξει θα αρχίσουν να πυροβολούν μόλις κάνετε κλικ στο στόχο. Όταν δίνετε στις μονάδες σας την εντολή να κινηθούν, θα κινούνται προς το στόχο ακολουθώντας την πιο ευθεία διαδρομή.

Το Πέπλο

Όταν ξεκινάτε μια αποστολή, το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης είναι καλυμμένο με ένα μαύρο «πέπλο». Οι περιοχές που καλύπτονται από το πέπλο είναι τα μέρη του πεδίου της μάχης, τα οποία δεν έχετε εξερευνήσει ακόμη. Καθώς μετακινείτε τις μονάδες σας προς τις άκρες του πέπλου, θα αποκαλύπτεται μεγαλύτερο μέρος του πεδίου, ανάλογα με την ακτίνα του οπτικού πεδίου της μονάδας σας. Μπορείτε να δώστε εντολή στις μονάδες να μπουν μέσα στο πέπλο, αποκαλύπτοντας αμέσως μεγαλύτερα μέρη του πεδίου.

Πώς Συλλέγετε Μετάλλευμα/ Πώς Κερδίζετε Βαθμούς

Σε διάφορα σημεία του πεδίου της μάχης θα βρείτε ορυχεία με Μετάλλευμα, το οποίο αποτελεί πολύτιμη πλουτοπαραγωγική πηγή. Το Μετάλλευμα πρέπει να συλλεχθεί και να γίνει η επεξεργασία του, με αποτέλεσμα να κερδίσετε βαθμούς. Στη συνέχεια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους βαθμούς για να χτίσετε πρόσθετα οικοδομήματα και μονάδες για να ενισχύσετε τις δυνάμεις σας. Τόσο οι Σύμμαχοι όσο και οι Σοβιετικοί διαθέτουν οχήματα εξόρυξης, τα οποία συλλέγουν το Μετάλλευμα και το μεταφέρουν στα Εργοστάσια Επεξεργασίας, όπου γίνεται η επεξεργασία του.

Για να συλλέξετε Μετάλλευμα:

1. Κάντε κλικ σε ένα όχημα εξόρυξης [σε ένα Chrono Miner (Χρονο-Ανθρακωρύχο) ή σε ένα War-Miner (Πολεμικό Ανθρακωρύχο)].
2. Μετακινήστε το δείκτη σε ένα ορυχείο Μεταλλεύματος.
3. Κάντε ξανά κλικ και ο ανθρακωρύχος θα κατευθυνθεί στο ορυχείο Μεταλλεύματος και θα αρχίσει τη δουλειά.

Όταν ο ανθρακωρύχος γεμίσει, θα επιστρέψει αυτόματα στο πιο κοντινό φιλικό εργοστάσιο επεξεργασίας και, στη συνέχεια, θα επιστρέψει και πάλι

αυτόματα στο ορυχείο Μεταλλεύματος για να συλλέξει περισσότερο υλικό. Εάν στείλετε τον ανθρακωρύχο σε μια περιοχή όπου δεν υπάρχει Μετάλλευμα για να συλλέξει, δεν θα αρχίσει να ψάχνει για Μετάλλευμα που πρέπει να συλλέξει. Πρέπει να στοχεύετε μία πηγή Μεταλλεύματος, προκειμένου ο ανθρακωρύχος να αρχίσει τη διαδικασία συλλογής.

Υπάρχουν δύο τύποι Μεταλλεύματος:

- Το **κίτρινο Μετάλλευμα** που υπάρχει άφθονο, αλλά δεν είναι τόσο πολύτιμο όσο τα πολύχρωμα πετράδια.
- Τα **πολύχρωμα πετράδια** που είναι σπάνια, αλλά εξαιρετικά πολύτιμα, γιατί αποφέρουν διπλάσιους βαθμούς από το κανονικό Μετάλλευμα.

Σημείωση: Μπορείτε να αναγκάσετε έναν ανθρακωρύχο να επιστρέψει νωρίτερα στο εργοστάσιο επεξεργασίας, επιλέγοντάς τον και τοποθετώντας το δείκτη πάνω στο εργοστάσιο. Ο δείκτης θα μεταβληθεί σε δείκτη "enter" (εισόδου). Κάντε κλικ ξανά, για να στείλετε τον ανθρακωρύχο πίσω στο Εργοστάσιο Επεξεργασίας μαζί με το φορτίο που έχει εκείνη τη στιγμή.

Κατασκευή Μονάδων και Οικοδομημάτων

Για να κατασκευάσετε μονάδες και οικοδομήματα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα μενού παραγωγής, που βρίσκονται ακριβώς κάτω από τις καρτέλες παραγωγής. Καθεμία από τις τέσσερις καρτέλες εμφανίζει τα οικοδομήματα ή τις μονάδες που μπορείτε να κατασκευάσετε στη βάση σας.

Για να ξεκινήσετε την κατασκευή κάποιου οικοδομήματος ή μονάδας:

1. Κάντε κλικ στην κατάλληλη καρτέλα για να εμφανιστούν οι επιλογές σας.
2. Κάντε κλικ στο αντικείμενο που θέλετε να κατασκευάσετε. Η κατασκευή θα ξεκινήσει αμέσως.

Η κατασκευή μονάδων και κτιρίων παίρνει αρκετό χρόνο, ο οποίος εμφανίζεται από το χέρι σάρωσης που υπάρχει πάνω στην εικόνα του αντικειμένου που κατασκευάζετε. Το κόστος του αντικειμένου που κατασκευάζετε αφαιρείται από τους βαθμούς σας (το κόστος εμφανίζεται εάν μετακινήσετε το δείκτη πάνω στην εικόνα). Εάν σας τελειώσουν τα χρήματα κατά τη διάρκεια της παραγωγής μιας μονάδας ή ενός οικοδομήματος, η παραγωγή ή αναβληθεί έως ότου αποκτήσετε περισσότερα κεφάλαια. Μόλις κερδίσετε ξανά κάποιους βαθμούς, η παραγωγή θα συνεχιστεί αυτόματα.

Σημείωση: Μπορείτε να αναβάλλετε την παραγωγή ενός αντικειμένου που κατασκευάζετε εκείνη τη στιγμή, κάνοντας δεξιά κλικ στην εικόνα του. Εάν κάνετε αριστερό κλικ στην εικόνα, θα ξεκινήσει ξανά η παραγωγή του αντικειμένου. Εάν κάνετε πάλι δεξιά κλικ, θα ακυρωθεί η παραγωγή και θα επιστραφούν οι βαθμοί που ξοδέψατε για αυτό.

Κατασκευές σε Σειρά Αναμονής

Μπορείτε να βάζετε σε σειρά αναμονής πολλές μονάδες πεζικού και οχήματα. Όλες οι μονάδες πεζικού δημιουργούνται στον Barracks (Στρατώνα) και δημιουργούνται ανάλογα με τη σειρά που τις τοποθετείτε σε αναμονή. Τα οχήματα δημιουργούνται σε διάφορα κτίρια. Τα οχήματα που δημιουργήθηκαν από ένα ειδικό κτίριο, θα δημιουργηθούν ανάλογα με τη σειρά που τα βάλατε σε αναμονή. Για παράδειγμα, μπορείτε να κατασκευάσετε ένα τανκ [που δημιουργείται στο War Factory (Πολεμικό Εργοστάσιο)] και ένα πλοίο [που δημιουργείται στο Naval Yard (Ναυπηγείο)] ταυτόχρονα. Κάντε απλώς κλικ στον αριθμό των μονάδων ή του πεζικού που θέλετε να κατασκευάσετε και θα παραχθούν αυτόματα από το κατάλληλο κτίριο.

Σημεία Ανασύνταξης

Μόλις κατασκευάσετε τις μονάδες, μπορείτε να τις οδηγήσετε προς μία ορισμένη κατεύθυνση, επιλέγοντας το κτίριο στο οποίο κατασκευάζεται η μονάδα και κάνοντας κλικ στην περιοχή του πεδίου της μάχης όπου θέλετε οι μονάδες να μεταφερθούν. Θα εμφανιστεί μία διακεκομμένη γραμμή ανάμεσα στα δύο σημεία, η οποία υποδεικνύει την επιλεγμένη περιοχή. Μόλις δημιουργηθεί μια μονάδα, θα πάει αυτόματα στην επιλεγμένη περιοχή.

Τοποθέτηση Οικοδομημάτων στο Πεδίο της Μάχης

Μόλις δημιουργηθεί ένα οικοδόμημα ή ένα αντικείμενο οπλισμού, η λέξη "READY" (Έτοιμο) θα εμφανιστεί πάνω από την εικόνα του στο μενού παραγωγής

Για να τοποθετήσετε το αντικείμενο που μόλις έχει δημιουργηθεί στο πεδίο της μάχης:

1. Κάντε κλικ στην εικόνα.
2. Μετακινήστε το δείκτη πάνω στο πεδίο της μάχης. Κάτω από το δείκτη θα εμφανιστεί ένα συμπαγές, επίπεδο πλαίσιο. Αυτό είναι το προσχέδιο των αντικειμένων και δείχνει το μέγεθος και το σχήμα του οικοδομήματος που δημιουργήσατε.
3. Μετακινήστε το προσχέδιο στην περιοχή, στην οποία θέλετε να τοποθετήσετε το κτίριο και κάντε ξανά κλικ.

Εάν το πλαίσιο είναι πράσινο, το κτίριο θα τοποθετηθεί και θα αρχίσει να λειτουργεί. Εάν είναι κόκκινο, σημαίνει ότι ένα μέρος της περιοχής είναι αποκλεισμένο και το κτίριο δεν θα αναπτυχθεί.

Σημείωση: Εάν δεν τοποθετηθεί στη θέση του το οικοδόμημα που έχει ήδη ολοκληρωθεί, δεν μπορούν να κατασκευαστούν άλλα οικοδομήματα.

Σημείωση: Τα οικοδομήματα μπορούν να τοποθετηθούν μόνο σε επίπεδο έδαφος και σχετικά κοντά στα υπόλοιπα οικοδομήματά σας.

Ενέργεια

Ο Μετρητής Ενέργειας, που βρίσκεται στα αριστερά των Καρτελών Παραγωγής, έχει μεγάλη σημασία. Στην ουσία, κάθε κτίριο που δημιουργείτε χρειάζεται ενέργεια για να λειτουργήσει. Η παρακολούθηση των αναγκών και της παραγωγής ενέργειας θα καθορίσει την επιτυχία ή την αποτυχία σας. Οι δύο σημαντικοί παράγοντες που πρέπει να παρακολουθείτε είναι οι απαιτήσεις και η παραγωγή ενέργειας.

- Το ύψος της κόκκινης στήλης στο Μετρητή Ενέργειας σας δείχνει την τρέχουσα απαιτούμενη ποσότητα ενέργειας. Στην πραγματικότητα, είναι η ενέργεια που χρησιμοποιείτε.
- Το ύψος όλου του μετρητή δείχνει την τρέχουσα παραγωγή ενέργειας.
- Τα τμήματα του Μετρητή Ενέργειας που είναι κίτρινα και πράσινα δείχνουν το πλεόνασμα ενέργειας που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να λειτουργήσετε επιπλέον κτίρια. Να θυμάστε πάντα ότι το πράσινο είναι καλό, ενώ το κόκκινο είναι κακό.

Η ποσότητα ενέργειας που παράγετε εξαρτάται από την κατάσταση των ενεργειακών πηγών (των Αντιδραστήρων Τέσλα και των Μονάδων Παραγωγής Ενέργειας). Να τις διατηρείτε σε καλή κατάσταση, διαφορετικά θα ξεμεινείτε από ενέργεια την πιο ακατάλληλη στιγμή.

Σημείωση: Όταν οι απαιτήσεις σας σε ενέργεια ξεπερνούν την παραγωγή σας, θα επιβραδυνθούν πολλές βασικές λειτουργίες σας, ενώ άλλες θα διακοπούν εντελώς. Θα μειωθούν οι κατασκευές νέων κτιρίων και μονάδων, το ραντάρ θα κλείσει και πολλές αμυντικές βάσεις θα τεθούν εκτός λειτουργίας.

Τεχνολογικά Κτίρια

Σε πολλά σενάρια, τα ουδέτερα τεχνολογικά κτίρια εμφανίζονται σε ορισμένα σημεία του χάρτη. Μπορείτε να τα καταλάβετε, εάν τοποθετήσετε έναν Μηχανικό μέσα στο κτίριο. Αντίθετα από άλλα κτίρια, τα τεχνολογικά κτίρια δεν μπορούν να πουληθούν και δεν απαιτούν ενέργεια. Η κατάληψη τεχνολογικών κτιρίων σας προσφέρει συγκεκριμένες ικανότητες μέσα στο πεδίο της μάχης. Υπάρχουν τέσσερις τύποι τεχνολογικών κτιρίων, οι εξής: Airport (Αεροδρόμιο), Hospital (Νοσοκομείο), Outpost (Φυλάκιο) και Oil Derrick (Εξέδρα Άντλησης Πετρελαίου).

Αεροδρόμιο



Όταν καταλαμβάνετε ένα Αεροδρόμιο, έχετε τη δυνατότητα να παράγετε Paratroopers (Αλεξιπτωτιστές). Σε τακτά χρονικά διαστήματα μπορείτε να ρίχνετε μια ομάδα Αλεξιπτωτιστών σε μία επιλεγμένη περιοχή του χάρτη. Εάν παίζετε με τους Συμμάχους, οι Αλεξιπτωτιστές είναι GIs (Στρατιώτες). Εάν παίζετε με τους Σοβιετικούς, είναι Conscripts (Κληρωτοί).

Όταν οι Αλεξιπτωτιστές είναι έτοιμοι να αναπτυχθούν, κάντε κλικ στην εικόνα τους που βρίσκεται στο μενού Armory (Οπλισμός) κάτω από τις καρτέλες Παραγωγής. Για να τους αναπτύξετε, κάντε κλικ στην περιοχή του πεδίου της μάχης, στην οποία θέλετε να τους ρίξετε. Ένα μεταγωγικό αεροπλάνο θα ρίξει τους Αλεξιπτωτιστές στην επιλεγμένη περιοχή.

Νοσοκομείο



Οι τραυματισμένες μονάδες πεζικού μπορούν να μεταφερθούν σε ένα Νοσοκομείο που έχετε καταλάβει, για να θεραπευτούν. Τις επιλέγετε και τοποθετείτε το δείκτη πάνω στο Νοσοκομείο. Ο δείκτης θα γίνει δείκτης "enter". Οι πλήρως θεραπευμένες μονάδες αναπτύσσονται αυτόματα από το Νοσοκομείο.

Φυλάκιο



Το Φυλάκιο είναι μία εγκατάσταση επισκευών, η οποία διαθέτει οπλισμό και λειτουργεί όπως και το Συμμαχικό ή το Σοβιετικό Service Depot (Συνεργείο) (δείτε παρακάτω). Ωστόσο, σε αντίθεση με αυτά τα κτίρια, το Φυλάκιο μπορεί να αμυνθεί τόσο από τις χερσαίες επιθέσεις όσο και από τις αεροπορικές. Μόλις καταλάβετε το Φυλάκιο, θα αμυνθεί κατά του εχθρού σας. Στο Φυλάκιο μπορείτε να επισκευάσετε τα κατεστραμμένα οχήματα.

Εξέδρα Άντλησης Πετρελαίου



Οι Εξέδρες Άντλησης Πετρελαίου εξασφαλίζουν συνεχή ροή βαθμών όταν τις καταλαμβάνετε (συν «εύρετρα» όταν τις καταλαμβάνετε για πρώτη φορά).

Οχυρώσεις των Πολιτικών Κτιρίων

Τα στρατεύματά σας μπορούν να καταλάβουν πολλά πολιτικά κτίρια. Όταν τα στρατεύματά καταλαμβάνουν τέτοια κτίρια, πυροβολούν μέσα από πόρτες και παράθυρα, προκαλώντας καταστροφές στις εχθρικές μονάδες που πλησιάζουν πολύ. Μόνον οι Στρατιώτες των Συμμάχων και οι Κληρωτοί των Σοβιετικών μπορούν να καταλάβουν τα πολιτικά κτίρια.

Για να καταλάβετε ένα κτίριο:

1. Επιλέξτε έναν Στρατιώτη ή Κληρωτό και τοποθετήστε το δείκτη πάνω σε ένα ουδέτερο κτίριο. Ο δείκτης θα γίνει δείκτης “enter”.

2. Κάντε κλικ στο κτίριο για να μπει ο επιλεγμένος στρατιώτης.

Όταν το κτίριο καταληφθεί, τα παράθυρά του θα σφραγιστούν με σανίδες και θα εμφανιστεί συρματοπλεγμα στη σκεπή. Κάντε κλικ στο κτίριο. Η σειρά με τις εικόνες των στρατιωτών, που εμφανίζεται στο κάτω μέρος του κτιρίου, δείχνει τη μέγιστη χωρητικότητα του κτιρίου. Κάθε γεμισμένο εικονίδιο αντιπροσωπεύει έναν στρατιώτη μέσα στο κτίριο. Εάν αυξήσετε τον αριθμό των μονάδων που υπάρχουν μέσα στο κτίριο, θα αυξηθεί και ο ρυθμός των πυροβολισμών. Οι μονάδες που βρίσκονται μέσα στο κτίριο δεν μπορούν να πληγούν άμεσα. Αντίθετα, πρέπει να καταστραφεί το κτίριο. Όταν το κτίριο υποστεί μεγάλη καταστροφή, όλες οι μονάδες που βρίσκονται εκεί αναγκάζονται να φύγουν.

Για να δώσετε εντολή στις μονάδες που έχουν καταλάβει ένα κτίριο να φύγουν:

1. Τοποθετήστε το δείκτη πάνω στο κτίριο που έχετε καταλάβει. Θα μεταβληθεί σε δείκτη «ανάπτυξης».

2. Κάντε κλικ με το πλήκτρο του ποντικιού. Οι μονάδες θα βγουν από το κτίριο και αυτό θα ξαναγίνει ουδέτερο.

Κατάληψη Εχθρικών Κτιρίων και Επισκευή Γεφυρών και Πολιτικών Οικοδομημάτων

Δύο από τις κύριες λειτουργίες των Μηχανικών είναι να καταλαμβάνουν εχθρικά κτίρια και να επισκευάζουν τις κατεστραμμένες γέφυρες.

Για να καταλάβετε ένα εχθρικό κτίριο:

1. Επιλέξτε έναν Μηχανικό και τοποθετήστε το δείκτη πάνω σε ένα εχθρικό κτίριο. Εάν το κτίριο μπορεί να καταληφθεί, ο δείκτης θα μετατραπεί σε “enter”.

2. Εάν κάνετε κλικ στο κτίριο, ο Μηχανικός θα μετακινηθεί για να καταλάβει το κτίριο. Εάν ο Μηχανικός φτάσει στο εχθρικό κτίριο, το οικοδόμημα θα τεθεί αμέσως υπό τον έλεγχό σας.

Επίσης, οι Μηχανικοί μπαίνουν στα δικά σας κατεστραμμένα κτίρια και τα επισκευάζουν γρήγορα (ένα μέρος της ζημιάς επανορθώνεται αμέσως). Οι Μηχανικοί μπορούν ακόμη να μπουν στο υπόστεγο επισκευής γέφυρας (βρίσκεται δίπλα στη γέφυρα) για να την επισκευάσουν. Μπαίνουν επίσης στα πολιτικά οικοδομήματα, στα οποία έχετε εγκαταστήσει φρουρά χρησιμοποιώντας τους Στρατιώτες ή τους Κληρωτούς σας. Ο Μηχανικός επισκευάζει όλα τα κατεστραμμένα πολιτικά κτίρια που είναι υπό κατάληψη.

Συμμαχίες του Παιχνιδιού

Στα παιχνίδια Για Πολλούς Παίκτες μπορείτε να δημιουργείτε συμμαχίες μεταξύ των στρατών. Αυτό γίνεται μέσω της Οθόνης Διπλωματίας ή κάνοντας κλικ πάνω σε μία εχθρική μονάδα και πατώντας το πλήκτρο A. Οι παίκτες που είναι σύμμαχοι δεν επιτίθενται ο ένας στον άλλον και βλέπουν τα ίδια πράγματα κάτω από το πέπλο.

Σημείωση: Ο εχθρικός παίκτης πρέπει να πατήσει επίσης το πλήκτρο A για να δημιουργηθεί η συμμαχία.

ΠΡΟΗΓΜΕΝΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ

Δημιουργία Ομάδων

Μπορείτε να δημιουργήσετε ομάδες μονάδων, οι οποίες επιλέγονται αμέσως ως ομάδα. Για να το κάνετε αυτό:

1. Επιλέξτε ένα σύνολο μονάδων.
2. Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **CTRL** και μετά έναν αριθμό από το **1** έως το **9**. Όλες οι επιλεγμένες μονάδες θα ανατεθούν στον συγκεκριμένο αριθμό ομάδας.

Σημείωση: Εάν αποεπιλέξετε την ομάδα, μπορείτε να την επιλέξετε ξανά πατώντας το αριθμητικό πλήκτρο της συγκεκριμένης ομάδας.

Σημείωση: Εάν αναθέσετε μια νέα ομάδα σε έναν αριθμό, η προηγούμενη ομάδα θα αντικατασταθεί.

Εάν θέλετε να προσθέσετε μονάδες σε μια ομάδα:

1. Επιλέξτε την ομάδα.
2. Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **SHIFT** και κάντε κλικ στις μονάδες που θέλετε να προσθέσετε στην ομάδα.

Πωλήσεις

Μπορείτε να πουλήσετε οποιοδήποτε από τα κτίριά σας χρησιμοποιώντας το πλήκτρο **SELL** που βρίσκεται κάτω από την οθόνη Ραντάρ. Για να το κάνετε αυτό:

1. Κάντε κλικ στο πλήκτρο **SELL**.
2. Κάντε κλικ στο κτίριο που θέλετε να πουλήσετε.

Σημείωση: Μπορείτε επίσης να το πουλήσετε πατώντας το πλήκτρο **L**.

Ένα μέρος των βαθμών που χρησιμοποιήθηκαν για χτιστεί αυτό κτίριο θα σας επιστραφεί, ενώ θα χάσετε όλα τα προνόμια από την ιδιοκτησία του. Παρόλο που είναι δυνατόν (και συχνά ωφέλιμο) να πουλάτε τα εχθρικά κτίρια που έχουν καταλάβει οι Μηχανικοί σας, δεν μπορείτε να πουλάτε τα πολιτικά κτίρια που έχουν καταλάβει τα στρατεύματά σας.

Επισκευές

Για να επισκευάσετε ένα όχημα:

1. Επιλέξτε το και τοποθετήστε το δείκτη πάνω στο Συνεργείο. Ο δείκτης θα γίνει "enter".
 2. Κάντε κλικ για να στείλετε το όχημα στο Συνεργείο. Το όχημα θα αρχίσει να επισκευάζεται αμέσως μόλις φτάσει στο Συνεργείο.
- Κατά την επισκευή του οχήματος αφαιρούνται βαθμοί. Μπορείτε να στείλετε πολλές μονάδες στη σειρά, οι οποίες θα επισκευάζονται μία μία. Μόλις ολοκληρωθεί η επισκευή μιας μονάδας, θα βγει αυτόματα από το Συνεργείο.

Σημείωση: Μπορείτε να επισκευάσετε τα οχήματά σας μόνον εάν διαθέτετε Συνεργείο.

Για να επισκευάσετε ένα οικοδόμημα:

1. Πατήστε το πλήκτρο **REPAIR** που υπάρχει στη Λωρίδα Εντολών και μετά κάντε αριστερό κλικ πάνω στο οικοδόμημα που πρέπει να επισκευαστεί.
 2. Το οικοδόμημα θα αρχίσει να επισκευάζεται.
- Κατά τη διάρκεια της επισκευής του οικοδομήματος θα αφαιρούνται βαθμοί.

Σημείωση: Μπορείτε επίσης να επισκευάσετε ένα οικοδόμημα, πατώντας το πλήκτρο **K**.

Θέση Λειτουργίας Επιφυλακής

Όταν βάζετε τις μονάδες σε θέση λειτουργίας Guard (Επιφυλακής), τους δίνετε εντολή να επιτίθενται στις εχθρικές μονάδες που πλησιάζουν και μετά να επιστρέφουν στην αρχική τους θέση. Οι μονάδες που δεν βρίσκονται σε θέση λειτουργίας Επιφυλακής επιτίθενται και αυτές στις εχθρικές μονάδες, αλλά δεν επιστρέφουν στην αρχική τους θέση.

- Για να ενεργοποιήσετε τη θέση λειτουργίας Επιφυλακής, πατήστε το πλήκτρο **G**.

Κίνηση Επίθεσης

Οι μονάδες μετακινούνται από σημείο σε σημείο, για να επιτεθούν και να καταστρέψουν τους εχθρούς που θα συναντήσουν.

Για να το κάνετε αυτό:

1. Επιλέξτε τη(τις) μονάδα(ες).
2. Πατήστε **CTRL/SHIFT**.
3. Κάντε αριστερό κλικ στο σημείο του πεδίου της μάχης, στο οποίο θέλετε να μετακινηθείτε.

Παλαιμαχες και Επίλεκτες Μονάδες

Καθώς οι μονάδες σας πολεμούν, θα αποκτούν εμπειρία στη μάχη. Όταν μια μονάδα αποκτήσει αρκετή εμπειρία, αναβαθμίζεται και γίνεται Επίλεκτη (Elite). Οι Επίλεκτες μονάδες είναι πιο γρήγορες, δυνατότερες, έχουν καλύτερα όπλα και μεγαλύτερο ρυθμό πυρών απ' ό,τι οι κανονικές μονάδες. Επιπλέον, θεραπεύονται μόνες τους όταν υπόκεινται πλήγματα και κερδίζουν ένα ενισχυμένο όπλο μόλις προαχθούν σε Επίλεκτες.

Σημείωση: Μπορείτε να αναγνωρίσετε τις Επίλεκτες μονάδες από τα γαλόνια που εμφανίζονται στην κάτω αριστερή πλευρά της μονάδας.

Ανάπτυξη Μονάδων

Πολλές μονάδες διαθέτουν δευτερεύουσες λειτουργίες, οι οποίες ενεργοποιούνται μόλις τις «αναπτύξετε». Τα Κινητά Οχήματα Κατασκευών (MCV), οι Στρατιώτες, οι Desolators (Αφανιστές) και ο Υγίρ (Γιούρι) διαθέτουν δευτερεύουσες λειτουργίες. Κάντε διπλό κλικ πάνω τους για να τα αναπτύξετε.

- Κάντε διπλό κλικ πάνω στη μονάδα, για να την αναπτύξετε.
- Για να αναπτύξετε μια μεγάλη ομάδα μονάδων, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο **D**.

Αναγκαστικά Πυρά

Συνήθως, οι μονάδες σας δεν πυροβολούν έναν στόχο που δεν είναι εχθρικός. Για να αναγκάσετε τις μονάδες σας να πυροβολήσουν ένα συγκεκριμένο σημείο, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CTRL και κάντε κλικ στο συγκεκριμένο σημείο. Μπορείτε να χρησιμοποιείτε αυτή την κίνηση για να καταστρέψετε γέφυρες ή τοίχους.

Κιβώτια Ενίσχυσης Δύναμης

Κατά διαστήματα θα εμφανίζονται κιβώτια πάνω στο πεδίο της μάχης. Μπορείτε να τα μαζεύετε τοποθετώντας πάνω τους μια μονάδα. Παρόλο που δεν μπορούμε να πούμε τι περιέχει κάθε κιβώτιο, είναι όλα πολύ χρήσιμα. Ορισμένα κιβώτια σας δίνουν βαθμούς ή αποκαλύπτουν όλο το χάρτη. Άλλα αυξάνουν τον οπλισμό, την ταχύτητα, την πείρα ή τη δύναμη των όπλων σας ή αποκαθιστούν την υγεία της μονάδας που μάζεψε το κιβώτιο.

Η Λωρίδα Προηγμένων Εντολών

Εάν κάνετε κλικ στην καρτέλα που βρίσκεται κάτω από την κεντρική οθόνη της μάχης (στο κάτω μέρος της οθόνης), ανοίγει η Λωρίδα Προηγμένων Εντολών. Αυτή η λωρίδα περιλαμβάνει συντομεύσεις για τις περισσότερες προηγμένες εντολές που έχετε στη διάθεσή σας.

Πλήκτρα Δημιουργίας Ομάδων

Αυτά τα πλήκτρα σας δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργείτε γρήγορα ομάδες, όπως όταν χρησιμοποιείτε την εντολή CTRL + αριθμητικό πλήκτρο. Επιλέξτε τις μονάδες που θέλετε να συμπεριλάβετε στην ομάδα και κάντε κλικ σε ένα από αυτά τα πλήκτρα. Με αυτόν τον τρόπο θα δημιουργήσετε μια ομάδα. Μπορείτε να επιλέξετε και πάλι αυτή την ομάδα κάνοντας ξανά κλικ στο πλήκτρο ή χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα 1 ή 2 του πληκτρολογίου. Για να διαλύσετε μια ομάδα, κάντε δεξί κλικ στο πλήκτρο.

Πλήκτρο Επιλογής Τύπου (T)

Αυτό το πλήκτρο σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέγετε γρήγορα όλες τις μονάδες συγκεκριμένου τύπου που υπάρχουν στην περιοχή ή στο χάρτη. Επιλέξτε μια μονάδα και κάντε κλικ στο πλήκτρο TYPE SELECT (Επιλογή Τύπου). Θα επιλεγούν όλες οι παρόμοιες ομάδες που βρίσκονται στην οθόνη. Κάντε ξανά κλικ για να επιλεγούν όλες οι όμοιες μονάδες που υπάρχουν στο χάρτη.

Ανάπτυξη Μονάδων (D)

Κάντε κλικ σε μια μονάδα με λειτουργία ανάπτυξης και μετά κάντε κλικ σε αυτό το πλήκτρο, για να αναπτυχθεί η μονάδα. Εάν επιλέξετε μια ομάδα μονάδων, θα μπορείτε να τις αναπτύξετε ή να τις συμπύεξετε με μία κίνηση.

Πλήκτρο Επιφυλακής (G)

Μπορείτε να χρησιμοποιείτε αυτό το πλήκτρο για να τοποθετείτε τις μονάδες σε θέση λειτουργίας Επιφυλακής. Επιλέξτε τις μονάδες που θέλετε να τοποθετήσετε σε αυτή τη θέση λειτουργίας και κάντε κλικ στο συγκεκριμένο πλήκτρο. Όταν βάσετε τις μονάδες στη θέση λειτουργίας Επιφυλακής, τους δίνετε εντολή να επιτίθενται σε εχθρικές μονάδες που πλησιάζουν και μετά να επιστρέφουν στην αρχική τους θέση. Οι μονάδες που δεν βρίσκονται σε αυτή τη θέση λειτουργίας επιτίθενται και αυτές στις εχθρικές μονάδες που πλησιάζουν, αλλά δεν επιστρέφουν στην αρχική τους θέση.

Πλήκτρο Σημείων Προώθησης (Z)

Στο *Command & Conquer: Red Alert 2* υπάρχει ένα ιδιαίτερα αυστηρό σύστημα σημείων προώθησης, που σας δίνει τη δυνατότητα να ελέγχετε τις κινήσεις των στρατευμάτων σας χωρίς να χρειάζεται να τα διαχειρίζεστε επιμέρους. Επιπλέον, τα Σημεία Προώθησης σας δίνουν τη δυνατότητα να συντονίζετε επιθέσεις ακρίβειας. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε παρακάτω στην ενότητα Σημεία Προώθησης.

Πλήκτρο Φάρου (B)

Στα παιχνίδια Για Πολλούς Παίκτες, μπορείτε να τοποθετείτε φάρους με το πλήκτρο PLACE BEACON (Τοποθέτηση Φάρου). Κάντε κλικ σε αυτό το πλήκτρο και μετά κάντε κλικ στο χάρτη, για να τοποθετήσετε το φάρο. Όλοι οι παίκτες που είναι σύμμαχοί σας μπορούν να βλέπουν το φάρο.

Εάν κάνετε αριστερό κλικ στο φάρο και πατήσετε Enter, μπορείτε να πληκτρολογήσετε ένα μήνυμα και να το στείλετε στους συμμάχους σας. Εάν ξαναπατήσετε το Enter, το κείμενο θα τοποθετηθεί πάνω στο φάρο. Για να ακυρώσετε το μήνυμα, κάντε δεξί κλικ στο φάρο. Όλοι οι παίκτες μπορούν να αφαιρέσουν το φάρο από την οθόνη τους, κάνοντας κλικ πάνω του και πατώντας το πλήκτρο DEL.

ΣΗΜΕΙΑ ΠΡΩΘΗΣΗΣ

Τα Σημεία Προώθησης σας δίνουν τη δυνατότητα να ελέγχετε πολλές ομάδες πεζικού και οχημάτων, που επιτίθενται ταυτόχρονα ενώ βρίσκονται σε διάφορα σημεία πάνω στο χάρτη. Για να εισάγετε Σημεία Προώθησης, χρησιμοποιήστε το πλήκτρο WAY POINTS που βρίσκεται στη Λωρίδα Προηγμένων Εντολών ή πατήστε το πλήκτρο Z. Για να βγάλετε τα Σημεία Προώθησης, κάντε κλικ ξανά στο πλήκτρο WAY POINTS.

Δημιουργία Σημείων Προώθησης

Ο απλούστερος τρόπος χρήσης των Σημείων Προώθησης είναι να δημιουργείτε τέτοια σημεία για να μετακινείτε τις μονάδες σας από τη μία περιοχή στην άλλη. Με τα Σημεία Προώθησης μπορείτε να δίνετε εντολή στις μονάδες σας να ακολουθήσουν μια συγκεκριμένη διαδρομή, αποφεύγοντας τις πιθανές απειλές ή παραμονεύοντας την εχθρική βάση για να επιτεθούν σε κάποια πλευρά που δεν έχει καλή άμυνα.

Για να δημιουργήσετε Σημεία Προώθησης:

1. Εισαγάγετε Σημεία Προώθησης και επιλέξτε τις μονάδες που θέλετε να μετακινήσετε.
2. Κάντε κλικ στην περιοχή του πεδίου της μάχης (ή στο χάρτη του ραντάρ), όπου θέλετε να μετακινηθούν αυτές οι μονάδες. Κάθε φορά που κάνετε κλικ στην οθόνη, θα προστίθεται ένα ακόμη σημείο προώθησης.

Για να αναγκάσετε τις μονάδες να ακολουθήσουν τα σημεία προώθησης που έχετε δημιουργήσει, βγείτε από τα Σημεία Προώθησης κάνοντας ξανά κλικ στο πλήκτρο WAY POINTS.

Σημείωση: Τα Σημεία Προώθησης στο *Command & Conquer: Red Alert 2* δεν είναι μόνιμα. Μόλις οι μονάδες σας φτάσουν σε κάποιο σημείο προώθησης και συνεχίσουν στο επόμενο, το προηγούμενο σημείο προώθησης θα διαγραφεί.

Δημιουργία Περιπόλων

Ένας άλλος χρήσιμος τρόπος για να χρησιμοποιείτε τα Σημεία Προώθησης είναι να δημιουργείτε περιπόλους ή μια σειρά σημείων προώθησης που κάνουν ελιγμούς. Οι μονάδες περιπολίας περπατούν κατά μήκος της επιλεγμένης διαδρομής, έως ότου πάρουν διαφορετική εντολή, και επιτίθενται σε όσους εχθρούς συναντούν. Οι περίπολοι χρησιμοποιούνται για να προστατεύουν συνεχώς μία συγκεκριμένη περιοχή.

Για να δημιουργήσετε μία περίπολο:

1. Μπείτε στη θέση λειτουργίας Σημείων Προώθησης και επιλέξτε τις μονάδες που θέλετε να βάλετε στην περίπολο.
2. Δημιουργήστε τα σημεία προώθησης, με τα οποία θα κάνετε την περίπολο.
3. Τέλος, κάντε ξανά κλικ στο δεύτερο σημείο προώθησης, ώστε να συνδεθούν τα σημεία προώθησης μεταξύ τους.

Μόλις βγείτε από τη θέση λειτουργίας Σημείων Προώθησης, οι επιλεγμένες μονάδες θα ακολουθούν τα επιλεγμένα σημεία προώθησης. Επειδή έχετε συνδέσει τα σημεία προώθησης, τα σημεία προώθησης που ακολουθεί η περίπολος θα παραμείνουν ως έχουν. Αντίθετα από τα κανονικά σημεία προώθησης, αυτά είναι μόνιμα και οι μονάδες σας θα κινούνται εκεί ακολουθώντας τη διαδρομή περιπολίας τους.

Σημείωση: Εάν καταστραφούν όλες οι μονάδες που ακολουθούν μια διαδρομή περιπολίας, καταστρέφονται και τα σημεία προώθησης.

Συντονισμός Επιθέσεων

Μπορείτε να συντονίζετε τις επιθέσεις μεταξύ πολλών μάχιμων ομάδων χρησιμοποιώντας τα Σημεία Προώθησης. Για να το επιτύχετε αυτό:

1. Μπείτε στη θέση λειτουργίας Σημείων Προώθησης.
2. Επιλέξτε μια ομάδα μονάδων.
3. Δημιουργήστε σημεία προώθησης για τη συγκεκριμένη ομάδα.
4. Ακυρώστε την επιλογή της ομάδας κάνοντας δεξί κλικ στο χάρτη, αλλά **χωρίς** να βγείτε από τη θέση λειτουργίας Σημείων Προώθησης.
5. Επιλέξτε μια άλλη ομάδα μονάδων.
6. Δημιουργήστε σημεία προώθησης γι' αυτή την ομάδα.
7. Βγείτε από τη θέση λειτουργίας Σημείων Προώθησης.

Επειδή οι μονάδες δεν θα αρχίσουν να ακολουθούν τα σημεία προώθησης πριν βγείτε από τη θέση λειτουργίας Σημείων Προώθησης, όλες οι μονάδες στις οποίες έχετε δώσει εντολές θα μείνουν ακίνητες. Για να ξεκινήσετε την επίθεση, βγείτε από τη θέση λειτουργίας Σημείων Προώθησης. Κάθε ομάδα μονάδων θα αρχίσει να ακολουθεί τα δικά της σημεία προώθησης. Με αυτόν τον τρόπο σας δίνεται η δυνατότητα να επιτίθεστε στον εχθρό από πολλά σημεία ταυτόχρονα.

Διαγραφή Σημείων Προώθησης

Για να διαγράψετε τα σημεία προώθησης, κάντε αριστερό κλικ στο σημείο προώθησης που θέλετε να αφαιρέσετε και πατήστε το πλήκτρο DEL. Το σημείο προώθησης θα εξαφανιστεί. Τα σημεία προώθησης, που βρίσκονται στις πλευρές του σημείου που διαγράψατε, θα ενωθούν. Για παράδειγμα, εάν δημιουργήσετε τρία σημεία προώθησης για μία μονάδα και διαγράψετε το δεύτερο, η μονάδα θα πάει στο πρώτο σημείο προώθησης και αμέσως μετά στο τρίτο.

ΕΝΤΟΛΕΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ

Παρόλο που πολλές από τις εντολές που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε τη βάση σας και να διατάξετε τα στρατεύματά σας μπορούν να πραγματοποιηθούν με το ποντίκι, υπάρχουν και πολλές άλλες που μπορούν να πραγματοποιηθούν και με το πληκτρολόγιο.

Βασικές Λειτουργίες Πληκτρολογίου

Όνομα	Πλήκτρο	Ορισμός
Ανάπτυξη αντικειμένου/μονάδας	D	Ορισμένες μονάδες διαθέτουν δευτερεύουσες λειτουργίες που προσφέρουν καλύτερες ή διαφορετικές τικές επιθέσεις και δυνάμεις. Επίσης, μπορείτε να κάνετε κλικ πάνω μόλις ο δείκτης «ανάπτυξης» εμφανίζεται πάνω από τη μονάδα. Οι Στρατιώτες, οι Αφανιστές και οι Πούρι διαθέτουν δευτερεύουσες δυνάμεις. Μπορείτε να χρησιμοποιείτε αυτό το πλήκτρο και για να βγάξετε τις μονάδες ή τα κτίρια που διαθέτουν φρουρά.
Φρούρηση Τρέχουσας Περιοχής	G	Οι μονάδες σαρώνουν την περιοχή και επιτίθενται αυτόματα στους εχθρούς.
Κίνηση Επίθεσης	Κάντε κλικ στη μονάδα, CTRL/SHIFT, μετακίνηση στην περιοχή	Οι μονάδες μετακινούνται από σημείο σε σημείο, επιτίθενται και καταστρέφουν όσους εχθρούς συναντούν.
Διασπορά	X	Οι μονάδες προσπαθούν να μην υποστούν καταστροφές. Πατήστε το όταν κάποιο όχημα προσπαθεί να «κάνει πίτα» το πεζικό σας.
Σταμάτημα	S	Ακινητοποιεί την επιλεγμένη μονάδα.
Αναγκαστικός Πυροβολισμός	Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CTRL, κατευθύνετε το δείκτη πάνω στο στόχο, κάνετε αριστερό κλικ	Αναγκάζει μια μονάδα να πυροβολήσει φιλική ή ουδέτερη μονάδα.
Αναγκαστική Κίνηση	Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο ALT, κατευθύνετε το δείκτη πάνω στο στόχο, αριστερό κλικ	Αναγκάζει τη μονάδα να περπατήσει προς μία περιοχή ή να «λιώσει» άλλη μονάδα.
Μενού Επιλογών	ESC	Πηγαίνει στο Μενού Επιλογών.
Δημιουργία Ομάδας	CTRL + 1 – 9	Δημιουργεί ομάδες μονάδων.
Επιλογή Ομάδας	1 – 9	Επιλέγει την ομάδα που έχετε ήδη δημιουργήσει.
Συμμαχία με επιλεγμένη πλευρά	A	Πατήστε το για να αποφύγετε να επιτεθείτε σε φίλους.
Επιλογή Τύπου	T	Κάντε αριστερό κλικ στο πλήκτρο TYPE SELECT στη Λωρίδα Προηγμένων Εντολών ή πατήστε μία φορά το T, για να επιλέξετε όλες τις μονάδες του ίδιου τύπου που υπάρχουν στην οθόνη (ένα κλικ). Κάντε διπλό κλικ για να επιλέξετε όλες όσες υπάρχουν στο πεδίο της μάχης.
Συνομιλία με όλους τους Ακροατές (στα παιχνίδια Για Πολλούς Παίκτες)	Enter για να εμφανιστεί ο δείκτης συζήτησης, Enter για να στείλετε μήνυμα, Δεξί κλικ για να ακυρωθεί το μήνυμα	Στέλνει τα μηνύματα σε όλους τους ακροατές.
Συνομιλία με όλους τους Συμμάχους (στα παιχνίδια Για Πολλούς Παίκτες)	Διάστημα για να εμφανιστεί ο δείκτης συζήτησης, Enter για να στείλετε μήνυμα, Δεξί κλικ για να ακυρωθεί το μήνυμα	Στέλνει τα μηνύματα σε όλους τους συμμάχους.
Συνομιλία με όλους τους Παίκτες (στα παιχνίδια Για Πολλούς Παίκτες)	Πατήστε / για να εμφανιστεί ο δείκτης συζήτησης, Enter για να στείλετε μήνυμα, Δεξί κλικ για να ακυρωθεί το μήνυμα	Στέλνει τα μηνύματα σε όλους τους παίκτες.
Τοποθέτηση Φάρου B	Πατήστε Return για να γράψετε το μήνυμα, πατήστε Return για να στείλετε το μήνυμα. Πατήστε DEL για να διαγράψετε το φάρο.	Γράφει μηνύματα για τους συμμάχους σας και τα τοποθετεί στο πεδίο της μάχης.
Είσοδος στη θέση λειτουργίας Σημείων Προώθησης	Κάντε κλικ στη μονάδα, πατήστε και κρατήστε πατημένο το Z, τοποθετήστε τα σημεία προώθησης, αφήστε το πλήκτρο για να ενεργοποιήσετε την εντολή κίνησης	Ορίζει Σημεία Προώθησης.

Όνομα	Πλήκτρο	Ορισμός
Είσοδος στη θέση λειτουργίας Σημείων Προώθησης	Κάντε κλικ στη μονάδα, πατήστε και κρατήστε πατημένο το Z, τοποθετήστε τα σημεία προώθησης, αφήστε το πλήκτρο για να ενεργοποιήσετε την εντολή κίνησης	Ορίζει Σημεία Προώθησης.
Ορισμός Σημείου Ανασύνταξης	Κάντε κλικ στο Στρατώνα, στο Πολεμικό Εργοστάσιο, στο Ναυπηγείο ή στους Cloning Vats (Κάδους Κλωνοποίησης) και επιλέξτε το σημείο ανασύνταξης στο πεδίο της μάχης	Ανασυντάσσει τις μονάδες σας σε ένα σημείο του πεδίου της μάχης, μετά την παραγωγή τους.
Εστίαση στο Συμβάν που εντοπίζει το Ραντάρ	Μπάρα Διαστήματος	Κεντράρει την οπτική σας γωνία στο πιο πρόσφατα επιλεγμένο σημείο του χάρτη του ραντάρ.
Παγηγρισμοί	C	Κάνει το πεζικό σας να παγηγρίζει για τη νίκη του!
Μετάβαση στο Μενού Διπλωματίας	Tab	Προσπελαύνει την Οθόνη Διπλωματίας.

Προηγμένες Λειτουργίες Πληκτρολογίου

Όνομα	Πλήκτρο	Ορισμός
Παρακολούθηση	F	Η οπτική γωνία ακολουθεί την επιλεγμένη μονάδα.
Φρούρηση Προορισμού	CTRL/ALT + κλικ στην περιοχή	Η μονάδα μετακινείται σε μια περιοχή και τη φρουρεί.
Συνοδεία Μονάδας	CTRL/ALT + κλικ στη μονάδα	Φρουρεί την ομάδα ενώ κινείται πάνω στο έδαφος.
Φρούρηση Οικοδομήματος	CTRL/ALT + κλικ στο οικοδόμημα	Φρουρεί το συγκεκριμένο οικοδόμημα.
Καρτέλα Οικοδομήματος	Q	Προγραμματιζόμενο πλήκτρο για τα Οικοδομήματα.
Καρτέλα Οπλισμού	W	Προγραμματιζόμενο πλήκτρο για τον Οπλισμό.
Καρτέλα Πεζικού	E	Προγραμματιζόμενο πλήκτρο για το Πεζικό.
Καρτέλα Μονάδας	R	Προγραμμιζόμενο πλήκτρο για τις Μονάδες.
Επόμενη Μονάδα	M	Επιλέγει την επόμενη μονάδα που θα δημιουργηθεί.
Προηγούμενη Μονάδα	N	Επιλέγει την προηγούμενη μονάδα που επιλέξατε.
Επιλογή Όλων	P	Επιλέγει όλες τις μονάδες που βρίσκονται στο πεδίο της μάχης.
Περιπλάνηση στις Επιλεκτες Μονάδες	Y	Επιλέγει όλες τις παλαιμαχες ή τις επιλεκτες μονάδες
Περιπλάνηση στην υγεία	U	Επιλέγει όλες τις μονάδες που οι λωρίδες υγείας τους είναι παρόμοιες.
Τροποποίηση Επιλεγμένων Μονάδων	Κρατήστε πατημένο το SHIFT και κάντε κλικ στην επιλεγμένη ομάδα για να την αποεπιλέξετε. Κάντε κλικ στη μονάδα που δεν είναι επιλεγμένη για να την προσθέσετε στην ομάδα	Αφαιρείτε τη(τις) συγκεκριμένη(ες) μονάδα(ες) από την ομάδα των μονάδων.
Κεντράρισμα του Χάρτη Τακτικής πάνω στη Βάση	H	Κεντράρει την οπτική σας γωνία πάνω στη βάση της Βάσης.
Θέση Λειτουργίας Επισκευής	K	Επισκευάζει τα οικοδομήματά σας.
Θέση Λειτουργίας Πώλησης	L	Πουλά τα οικοδομήματά σας.
Δημιουργία Σελιδοδείκτη	CTRL + F1 - F4	Δημιουργεί ένα σημείο στο χάρτη, στο οποίο θέλετε να μεταπηδήσετε αμέσως.
Μετάβαση στην Επιλογή Σελιδοδείκτη	F1 – F4	Μεταβαίνει στην περιοχή του σελιδοδείκτη.
Ερωτήσεις Για Πολλούς Παίκτες	F5 – F12	Στέλνει προκαθορισμένα ηχητικά μηνύματα σε άλλους παίκτες.

ΜΟΝΑΔΕΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ

Συμμαχικές Δυνάμεις

Πεζικό



GI (Στρατιώτης)

Οι Στρατιώτες είναι η βασική μονάδα του πεζικού των Συμμάχων. Παρόλο που είναι αργοκίνητοι και μπορούν να προκαλέσουν μόνον ελαφρές ζημιές, είναι αναμφισβήτητα απαραίτητοι, διότι έχουν χαμηλό κόστος και μπορούν να στήνουν γύρω τους σακιά με άμμο, φτιάχνοντας οχυρό. Εάν κάνετε αριστερό κλικ σε έναν επιλεγμένο Στρατιώτη, θα αναπτυχθεί σε πλατφόρμα με ισχυρό πολυβόλο που προσφέρει αυξημένη ακτίνα βολής και δύναμη, αλλά δεν μπορεί να κινηθεί. Εάν κάνετε πάλι αριστερό κλικ, ο Στρατιώτης δεν θα αναπτυχθεί.

Engineer (Μηχανικός)

Παρότι άοπλος, ο Μηχανικός αποτελεί μια πολύ χρήσιμη μονάδα. Η μεθοδική χρήση των ομάδων των μηχανικών μπορεί να φέρει «τα πάνω κάτω» στη μάχη. Έχετε υπ' όψιν σας ότι, όταν χρησιμοποιείτε έναν Μηχανικό, η μονάδα χάνεται. Οι Μηχανικοί μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επισκευή κατεστραμμένων γεφυρών (μπαίνουν στα υπόστεγα επισκευής γεφυρών), να κλέβουν τα οικοδομήματα των εχθρών, να επισκευάζουν τα δικά σας οικοδομήματα και να επισκευάζουν ή να καταλαμβάνουν τα ουδέτερα τεχνολογικά κτίρια. Επίσης, οι Μηχανικοί έχουν την ικανότητα να φοπλίζουν τις βόμβες Crazy Ivan (Τρελός Ιβάν) στοχεύοντας τη μονάδα ή το οικοδόμημα που έχει το πρόβλημα.



Rocketeer (Ειδικός Πυραύλων)

Ο Ειδικός Πυραύλων είναι η «εναέρια» έκδοση του απλού Στρατιώτη των Συμμάχων, ο οποίος εξαπολύει επίθεση από τον αέρα. Οπλισμένος με ένα ισχυρό όπλο και συνδεδεμένος με έναν εξίσου ισχυρό φορητό πύραυλο, ο Ειδικός Πυραύλων τριγυρίζει πάνω από το πεδίο της μάχης. Οι Ειδικοί Πυραύλων είναι εξαιρετικοί στο να παρέχουν αντιαεροπορική άμυνα και να εξαπολύουν επιθέσεις αέρος – εδάφους στους πιο αδύναμους στόχους.



Spy (Κατάσκοπος)

Ο Κατάσκοπος είναι μια μονάδα στελθ που χρησιμοποιούν οι δυνάμεις των Συμμάχων, για να πλεονεκτούν έναντι των αντιπάλων τους. Αντί να επιτίθεται στις εχθρικές μονάδες, ο Κατάσκοπος στοχεύει μια εχθρική μονάδα και παίρνει τη μορφή της. Αυτό του δίνει τη δυνατότητα να ξεγλιστρά από τους εχθρούς και να μπαίνει στα οικοδομήματά τους, κερδίζοντας πλεονεκτήματα για τους συμμάχους. Η

λειτουργία του Κατασκόπου μέσα σε ένα εχθρικό οικοδόμημα εξαρτάται από το κτίριο, στο οποίο έχει μπει. Τα Attack Dogs (Σκυλιά Επίθεσης) δεν γελιούνται ποτέ από τη μεταμφίεση του Κατασκόπου, γι' αυτό να είστε προσεκτικοί. Εάν ο Κατάσκοπος μπει σε:

Εχθρικούς Στρατώνες: Οι μονάδες του πεζικού σας δημιουργούνται ως παλαίμαχες.

Εχθρικά Πολεμικά Εργοστάσια: Τα οχήματά σας δημιουργούνται ως παλαίμαχα.

Εχθρικά Εργοστάσια Επεξεργασίας: Κλέβει όσα χρήματα υπάρχουν εκείνη τη στιγμή στο συγκεκριμένο Εργοστάσιο Επεξεργασίας.

Εχθρικές Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας: Διακόπτει προσωρινά την παροχή ενέργειας του εχθρού.

Εχθρικά Πολεμικά Εργαστήρια: Αποκτά την ικανότητα να δημιουργεί ειδικές τεχνολογικές μονάδες πεζικού. Αυτή η ικανότητα θα εμφανιστεί στην Καρτέλα INFANTRY της Λωρίδας Εντολών.

Εχθρικοί Πυργίσκοι Ραντάρ: Επαναφέρει το πέπλο, δημιουργώντας προβλήματα στον εχθρό.

Tanya (Τάνυα)

Η πιο ευπροσάρμοστη μονάδα πεζικού των Συμμάχων είναι η Tanya. Είναι εξίσου γρήγορη με έναν συνηθισμένο Στρατιώτη και έχει την ικανότητα να κολυμπά σε ποτάμια και ωκεανούς. Παρόλο που δεν είναι ιδιαίτερα ισχυρή όταν πρέπει να αντιμετωπίσει οχήματα, το πανίσχυρο όπλο της Tanya εξουδετερώνει τις εχθρικές μονάδες πεζικού με μία βολή. Ακόμη, η Tanya μπορεί να τοποθετεί εκρηκτικά C4 στα κτίρια ή τα πλοία του εχθρού, με αποτέλεσμα να καταστρέφονται ακαριαία. Η τοποθέτηση εκρηκτικών C4 στα υπόστεγα επισκευής γεφυρών δίνει στην Tanya τη δυνατότητα να καταστρέφει και γέφυρες.



Attack Dog (Σκυλί Επίθεσης)

Τα ειδικά εκπαιδευμένα γερμανικά λυκόσκυλα, τα Σκυλιά Επίθεσης, είναι πολύ αποτελεσματικά όταν αντιμετωπίζουν το πεζικό, αλλά εντελώς άχρηστα όταν αντιμετωπίζουν οχήματα και οικοδομήματα. Επιπλέον τα Σκυλιά Επίθεσης είναι το πρώτο, το καλύτερο και το μοναδικό μέσο άμυνας κατά των Συμμαχικών Κατασκόπων. Σίγουρα θα θέλετε να φρουρούν τη βάση σας νυχθημερόν Σκυλιά Επίθεσης.



Chrono Legionnaire (Χρονο-Λεγεωνάριος)

Ο Χρονο-Λεγεωνάριος δεν περπατά ποτέ, τηλεμεταφέρεται σε οποιοδήποτε σημείο του χάρτη. Η απόσταση του σημείου στο οποίο θα τηλεμεταφερθεί καθορίζει το χρόνο που θα χρειαστεί για να «υλοποιηθεί» στη νέα του θέση. Κατά την υλοποίηση, ο Χρονο-Λεγεωνάριος είναι ευάλωτος στα εχθρικά πυρά. Το όπλο του είναι μοναδικό. Δεν καταστρέφει τις εχθρικές μονάδες και τα εχθρικά οικοδομήματα, απλώς τα σβήνει από το χρόνο. Για ισχυρότερους εχθρούς χρειάζεται περισσότερος χρόνος. Κατά τη διάρκεια του «σβήματος», η εχθρική μονάδα είναι άτρωτη. Εάν ο Χρονο-Λεγεωνάριος σκοτωθεί ενώ «σβήνει» μια μονάδα, τότε η μερικώς σβησμένη μονάδα θα εμφανιστεί ξανά.

Οχήματα



Grizzly Battle Tank (Άρμα Μάχης Γκριζλν)

Το Γκριζλν είναι ένα τυπικό συμμαχικό άρμα μάχης. Είναι χρήσιμα για επιθέσεις εναντίον βάσεων και οι πανίσχυρες ερπύστριες τους πολλαπλασιάζουν τις εχθρικές μονάδες του πεζικού. Αυτό το όχημα για όλες τις χρήσεις είναι χρήσιμο και στην άμυνα και στην επίθεση.



Infantry Fighting Vehicle, IFV (Πολεμικό Όχημα Πεζικού, ΠΟΠ)

Αυτό το μέσο μεταφοράς είναι ένα απίστευτα ευπροσάρμοστο όχημα, που αλλάζει τον οπλισμό του ανάλογα με τον τύπο της μονάδας πεζικού που έχει τοποθετηθεί μέσα του. Για παράδειγμα, εάν βάλετε μέσα έναν Μηχανικό, μετατρέπεται σε κινητό όχημα επισκευών και μπορεί να επισκευάσει τα κατεστραμμένα οχήματά σας, χωρίς να χρειάζεται να μεταφέρετε τις μονάδες σας πίσω στη βάση. Εάν τοποθετήσετε Στρατιώτες, αυξάνεται η ικανότητα του οχήματος να πυροβολεί μονάδες πεζικού, κ.λπ. Εξερευνήστε τις ποικίλες, καταπληκτικές ικανότητες που διαθέτει το IFV.

Σημείωση: Ορισμένες μονάδες δεν προκαλούν κανένα αποτέλεσμα και γίνεται, εκ προεπιλογής, όπλο εκτόξευσης πυραύλου.



Harrier (Καταστροφές)

Αεριωθούμενο που χρησιμοποιείται για χειραίεις επιθέσεις στις θέσεις του εχθρού. Ο Καταστροφές είναι χρήσιμος για να βομβαρδίζετε τα εχθρικά οικοδομήματα ή τις εισερχόμενες φάλαγγες των εχθρικών μονάδων, αλλά είναι ευάλωτος στα σοβιετικά αντιαεροπορικά πυρά.



Mirage Tank (Άρμα Μάχης «Αντικατοπτρισμός»)

Κατά το μεγαλύτερο ποσοστό των περιπτώσεων, το Άρμα Μάχης «Αντικατοπτρισμός» μοιάζει με το Άρμα Μάχης Γκριζλν των Συμμάχων. Ωστόσο, όταν αυτή η μονάδα είναι ακίνητη, μεταμορφώνεται σε δέντρο. Με αυτό το καμουφλάρισμα πυροβολεί τις εχθρικές μονάδες, οπότε δεν είναι εύκολο για τον εχθρό να ανακαλύψει από πού έρχονται οι πυροβολισμοί. Εμφανίζεται όμως, για λίγα δευτερόλεπτα, την ώρα που πυροβολεί. Εάν χρησιμοποιηθούν προσεκτικά (για παράδειγμα, να σταματάτε τα Άρματα Μάχης «Αντικατοπτρισμός» μέσα ή κοντά σε δασώδεις περιοχές), αυτές οι μονάδες μπορούν να πραγματοποιήσουν μια ισοπεδωτική, αιφνιδιαστική επίθεση.



Night Hawk Transport (Μεταγωγικό Night Hawk)

Τεράστιο μεταγωγικό ελικόπτερο που χρησιμοποιείται για τη μεταφορά των μονάδων του πεζικού από το ένα σημείο του χάρτη στο άλλο γρήγορα και αποτελεσματικά, ανεξαρτήτως μορφολογίας του εδάφους. Επίσης, το Μεταγωγικό Night Hawk δεν ανιχνεύεται ποτέ από τα εχθρικά ραντάρ, γεγονός που το κάνει ακόμη πιο αποτελεσματικό για τη μεταφορά των μονάδων. Ωστόσο, είναι ευάλωτο στα αντιαεροπορικά πυρά.



Prism Tank (Άρμα Μάχης «Πρίσμα»)

Πανίσχυρο συμμαχικό άρμα μάχης που διαθέτει όπλο παρόμοιο με αυτό του Prism Tower (Πρισματικού Πύργου) των Συμμάχων (δείτε παρακάτω). Η πανίσχυρη και θανατηφόρα ακτίνα φωτός που εκτοξεύει το πυροβόλο του Άρματος Μάχης «Πρίσμα» διασπείρεται από το στόχο και χτυπά όσους εχθρούς βρίσκονται κοντά, δίνοντας σε αυτό το όχημα τη δυνατότητα να καταστρέφει μονομιάς ολόκληρες ομάδες εχθρικών μονάδων. Η ακτίνα διασποράς εξαρτάται από το πόσο κοντά βρίσκεται το Άρμα Μάχης «Πρίσμα» στον αρχικό στόχο.



Mobile Construction Vehicle, MCV (Κινητό Όχημα Κατασκευών, KOK)

Όπως θα δείτε στην ενότητα που αναφέρεται στα κτίρια των Συμμάχων, η καρδιά κάθε βάσης είναι το Εργοτάξιο. Σε πολλές περιπτώσεις δεν ξεκινάτε έχοντας αυτό το οικοδομήμα, αλλά διαθέτοντας ένα Κινητό Όχημα Κατασκευών (MCV). Μόλις αναπτυχθεί αυτό το όχημα, μετατρέπεται σε Εργοτάξιο, παρέχοντάς σας όλα τα πλεονεκτήματα αυτού του οικοδομήματος. Για να αναπτύξετε ένα MCV, επιλέξτε το όχημα και κρατήστε πάνω του το δείκτη. Εάν ο δείκτης μετατραπεί σε χρυσό κύκλο με τέσσερα βέλη, κάντε πάνω του αριστερό κλικ για να αναπτυχθεί. Εάν ο δείκτης έχει έναν κόκκινο κύκλο που είναι διαγραμμένος με μια γραμμή, σημαίνει ότι είτε δεν υπάρχει αρκετός χώρος για να αναπτυχθεί το όχημα είτε ότι υπάρχει κάποιο εμπόδιο. Μετακινήστε το όχημα (ή το εμπόδιο), για να βρείτε κατάλληλο χώρο ανάπτυξης.



Chrono Miner (Χρονο-Ανθρακωρύχος)

Η βάση της οικονομίας σας είναι ο Χρονο-Ανθρακωρύχος, ένα μικρό όχημα που συλλέγει Μετάλλευμα και το πηγαίνει στα Εργοστάσια Επεξεργασίας. Αυτό το Μετάλλευμα μετατρέπεται σε χρήματα, τα οποία σας δίνουν τη δυνατότητα να παράγετε μονάδες και οικοδομήματα, για να αυξάνετε τη δύναμή σας. Όταν πηγαίνει σε ένα ορυχείο Μεταλλεύματος, ο Χρονο-Ανθρακωρύχος κινείται όπως ένα κανονικό όχημα. Ωστόσο, όταν είναι γεμάτος Μετάλλευμα, τηλεμεταφέρεται στο Εργοστάσιο Επεξεργασίας, σχεδόν όπως κινείται και ο Χρονο-Λεγεωνάριος πάνω στο χάρτη. Έτσι εξοικονομείται σημαντικός χρόνος κατά τη μεταφορά του Μεταλλεύματος στο εργοστάσιο επεξεργασίας.



Amphibious Transport (Αμφίβιο Μεταγωγικό)

Το Αμφίβιο Μεταγωγικό των Συμμάχων χρησιμοποιείται για τη μεταφορά μονάδων από το ένα σημείο στο άλλο. Παρόλο που δεν είναι αόρατο από τα ραντάρ, όπως το Μεταγωγικό Night Hawk, αυτό το χόβερκραφτ μπορεί να μεταφέρει οχήματα και πεζικό. Επειδή μπορεί να κινείται και στη γη και στο νερό, επιτρέπει τις επιθέσεις εναντίον χειραίων και υδάτινων εχθρικών στόχων. Αυτό το όχημα δεν έχει οπλισμό.



Destroyer (Αντιτορπιλικό)

Η βασική ναυτική μονάδα των Συμμάχων, το Αντιτορπιλικό, έχει σχεδιαστεί για να αμύνεται αυτόματα κατά των καταδυόμενων εχθρικών μονάδων, όπως τα υποβρύχια. Επίσης, το Αντιτορπιλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το βομβαρδισμό των ακτών και των εχθρικών εγκαταστάσεων, διευκολύνοντας έτσι τις εισβολές τόσο στην ξηρά όσο και στη θάλασσα.



Aegis Cruiser (Καταδρομικό «Αιγίς»)

Ένα ακόμη σημαντικό συμμαχικό πλοίο είναι το Καταδρομικό «Αιγίς», το οποίο χρησιμοποιείται για την άμυνα κατά των επιθέσεων από τον αέρα. Εκτός από το κανονικό αντιαεροπορικό αμυντικό σύστημα, το Καταδρομικό «Αιγίς» είναι εξοπλισμένο με αμυντικό σύστημα αποφυγής πυραύλων, το οποίο προστατεύει εγκαταστάσεις ζωτικής σημασίας από τις επιθέσεις πυραύλων.



Aircraft Carrier (Αεροπλανοφόρο)

Όπως αντιλαμβάνεστε, το Αεροπλανοφόρο είναι ένα μεγάλο πλοίο που επιτίθεται στέλνοντας τα αεροσκάφη του να κατατροπώσουν το στόχο. Τα αεροπλάνα του Αεροπλανοφόρου προσγειώνονται, ανεφοδιάζονται και συνεχίζουν την επίθεση, έως ότου καταστρέψουν τον επιλεγμένο στόχο. Το καλύτερο είναι ότι, όσα αεροπλάνα καταρρίπτονται, αντικαθιστώνται αυτόματα και ανέξοδα.



Dolphin (Δελφίνι)

Τα Δελφίνια αποτελούν μια σημαντική ναυτική μονάδα των Συμμάχων. Είναι καμουφλαρισμένα, δεν ανιχνεύονται από τα εχθρικά ραντάρ και επιτίθενται με τη βοήθεια συσκευής ενίσχυσης σόναρ. Είναι πολύ αποτελεσματικά στην αντιμετώπιση των σοβιετικών ναυτικών μονάδων και ειδικά κατά των Giant Squids (Γιγαντιαίων Καλαμαριών) και των Subs (Υποβρυχίων).

Σοβιετικές Δυνάμεις

Πεζικό



Conscript (Κληρωτός)

Το αντίστοιχο του Στρατιώτη των Συμμάχων είναι ο Κληρωτός των Σοβιετικών. Οι Κληρωτοί δεν μπορούν να αναπτυχθούν σε ενισχυμένη θέση, αλλά η κατασκευή τους είναι φτηνότερη απ' ό,τι των συμμαχικών Στρατιωτών.



Engineer (Μηχανικός)

Παρότι άοπλος, ο Μηχανικός αποτελεί μια πολύ χρήσιμη μονάδα. Η μεθοδική χρήση των ομάδων των μηχανικών μπορεί να φέρει «τα πάνω κάτω» στη μάχη. Έχετε υπ' όψιν σας ότι, όταν χρησιμοποιείτε έναν Μηχανικό, η μονάδα χάνεται. Οι Μηχανικοί μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επισκευή κατεστραμμένων γεφυρών (μπαίνουν στα υπόστεγα επισκευής γεφυρών), να κλέβουν τα οικοδομήματα των εχθρών, να επισκευάζουν τα δικά σας οικοδομήματα και να επισκευάζουν ή να καταλαμβάνουν τα ουδέτερα τεχνολογικά κτίρια. Επίσης, οι Μηχανικοί έχουν την ικανότητα να αφοπλίζουν τις βόμβες Crazy Ivan (Τρελός Ιβάν) στοχεύοντας τη μονάδα ή το οικοδόμημα που έχει το πρόβλημα.



Attack Dog (Σκυλί Επίθεσης)

Τα ειδικά εκπαιδευμένα χάσκι της Σιβηρίας, τα Σκυλιά Επίθεσης, είναι εξαιρετικά αποτελεσματικά όταν αντιμετωπίζουν το πεζικό, αλλά εντελώς άχρηστα όταν πρέπει να αντιμετωπίσουν οχήματα και οικοδομήματα. Επιπλέον τα Σκυλιά Επίθεσης είναι το πρώτο, το καλύτερο και το μοναδικό μέσο άμυνας σας κατά των Συμμαχικών Κατασκόπων. Σίγουρα θα θέλετε να έχετε Σκυλιά Επίθεσης για να φρουρούν νυχθημερόν τη βάση σας.



Tesla Trooper (Οπλίτης Τέσλα)

Αυτή η εξειδικευμένη μονάδα του πεζικού επιτίθεται με υψηλής τάσης ηλεκτρισμό που εκτοξεύεται από το φορητό Tesla Coil (Πηνία Τέσλα) που διαθέτει. Οι Οπλίτες Τέσλα είναι πολύτιμοι για πολλούς λόγους, ένας από τους οποίους συνιστά το ότι τα εχθρικά άρματα μάχης δεν μπορούν να τους συντρίψουν. Σε στιγμές έκτακτης έλλειψης ενέργειας, οι Οπλίτες Τέσλα φορτίζουν τα Πηνία Τέσλα και υπεραπίζονται τη βάση σας, ώστε να αντιμετωπίσει τις εχθρικές μονάδες. Επίσης, η φόρτιση του Πηνίου Τέσλα αυξάνει την ακτίνα βολής και την ενέργειά του. Για να φορτίσετε ένα Πηνίο Τέσλα, φέρτε κοντά του τον Οπλίτη Τέσλα. Η φόρτιση γίνεται αυτόματα.



Crazy Ivan (Τρελός Ιβάν)

Το «Τρελός Ιβάν» είναι το κωδικό όνομα που χρησιμοποιείται για τους Σοβιετικούς ειδικούς καταστροφών, οι οποίοι επιτίθενται τοποθετώντας δυναμίτη σε διάφορα σημεία του χάρτη. Πράγματι, τα πάντα μπορούν να «καλωδιωθούν» και να εκραγούν, από τα εχθρικά οικοδομήματα έως τους μεμονωμένους Κληρωτούς, ακόμη και τις... περιπλανώμενες αγελάδες. Μόλις οι βόμβες τοποθετηθούν σε εχθρικές ή ουδέτερες μονάδες και οικοδομήματα, αρχίζει η αντίστροφη μέτρηση έως την εκπυροσκόρπηση και μετά ανατινάζονται. Επίσης, οι μονάδες Τρελός Ιβάν ανατινάζουν γέφυρες τοποθετώντας δυναμίτη στα υπόστεγα επισκευής γεφυρών.



Flak Trooper (Οπλίτης Αντιαεροπορικής Άμυνας)

Προηγμένη μονάδα του πεζικού που είναι πολύ χρήσιμη για επιθέσεις τόσο εναντίων χερσαίων όσο και εναντίον εναέριων στόχων. Ο Οπλίτης Αντιαεροπορικής Άμυνας επιτίθεται με εκρηκτικά αντιαεροπορικά πυρά που καταστρέφουν τα αεροσκάφη, και τραυματίζουν σοβαρά τις εχθρικές μονάδες πεζικού.



Yuri (Γιούρι)

Ο Γιούρι, που είναι αποτέλεσμα των ειδικών ερευνών των Σοβιετικών, έχει την ικανότητα να ελέγχει διανοητικά τις βασικότερες οργανικές μονάδες και οχήματα. Όταν έχετε τον έλεγχο του εχθρικού οχήματος, μετατρέπεται ουσιαστικά σε δική σας μονάδα και μπορείτε να το διατάξετε να κινείται και να επιτίθεται σαν να το είχατε κατασκευάσει εσείς. Εάν ο Γιούρι σκοτωθεί, η σύνδεση με το εχθρικό όχημα διακόπτεται και αυτό επιστρέφει στην αρχική του ομάδα. Ο Γιούρι δεν είναι σε θέση να ελέγχει τους Πολεμικούς Ανθρακωρύχους, τους Χρονο-Ανθρακωρύχους, τα Σκυλιά Επίθεσης, τα αεροσκάφη και άλλες μονάδες με Γιούρι. Επίσης, ο Γιούρι μπορεί να κάνει τον εγκέφαλο των εχθρών να βράσει, με την επίθεση ανατίναξης του εγκεφάλου. Απλά, κάντε διπλό κλικ πάνω του και απολαύστε το «τσιτσιρίσιμα» του εχθρικού πεζικού.

Οχήματα



Rhino Heavy Tank (Άρμα Μάχης «Ρινόκερος»)

Η σοβιετική απάντηση στο συμμαχικό Άρμα Μάχης Γκρίζλυ είναι το Άρμα Μάχης «Ρινόκερος». Είναι μεγαλύτερο και πιο αργό από το Γκρίζλυ, αλλά έχει μέγιστη ισχύ και είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό για την καταστροφή των εχθρικών οικοδομημάτων.



Flak Track (Αντιαεροπορικό Τεθωρακισμένο Όχημα)

Αυτό το ελαφρύ σοβιετικό όχημα έχει σχεδιαστεί για να παρέχει άμυνα τόσο κατά των εναέριων όσο και κατά των χερσαίων επιθέσεων. Επιτίθεται με αντιαεροπορικά πυρά, σχεδόν όπως και ο Οπλίτης Αντιαεροπορικής Άμυνας. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως μεταγωγικό για τα στρατεύματα, μεταφέροντας μονάδες πεζικού πάνω στο έδαφος. Αυτό το όχημα δεν είναι αμφίβιο και δεν λειτουργεί στο νερό.



V3 Rocket Launcher (Εκτοξευτήρας Πυραύλου V3)

Ο Εκτοξευτήρας Πυραύλου V3 είναι το πυροβολικό των Σοβιετικών. Παρόλο που είναι αδύναμος και καταστρέφεται εύκολα, ο V3 μπορεί να προκαλέσει τεράστιες καταστροφές. Εκτοξεύει πανίσχυρους πυραύλους μεγάλου βεληνικού, οι οποίοι προκαλούν συντριπτικές καταστροφές σε ό,τι χτυπήσουν. Αν και ο Εκτοξευτήρας Πυραύλου V3 συνιστά ένα πολύ χρήσιμο όπλο υποστήριξης, είναι πολύ ευαίσθητος για να χρησιμοποιηθεί ως βασικό όπλο επίθεσης.



Kirov Airship (Αερόπλοιο Κίροφ)

Τεράστια σοβιετικά ζέπελιν που αποτελούν πραγματικά μεγάλη δύναμη στον αέρα. Το Κίροφ μπορεί να αντέξει καταστροφές τεράστιας κλίμακας και επιτίθεται ρίχνοντας υπέρογκα φορτία βαρέων βομβών, που μπορούν να ισοπεδώσουν ολόκληρη περιοχή. Η χαμηλή ταχύτητα είναι το πιο αδύναμο σημείο αυτής της μονάδας.



Terror Drone (Τηλεκατευθυνόμενο Όχημα Τρόμου)

Τα Τηλεκατευθυνόμενα Οχήματα Τρόμου είναι οι νέες ρομποτικές μονάδες που δημιούργησαν οι Σοβιετικοί στρατιωτικοί. Αυτές οι μικρές, μηχανικές αράχνες ξεχύνονται στο πεδίο της μάχης ψάχνοντας για εχθρικά οχήματα. Μόλις ένα όχημα μπει στην ακτίνα δράσης τους, τα Τηλεκατευθυνόμενα Οχήματα Τρόμου μπαίνουν στη μάχη, εισβάλλοντας στο εσωτερικό του και αποσυναρμολογώντας το από μέσα προς τα έξω. Μόνο το Συνεργείο ή το Φυλάκιο μπορούν να το απομακρύνουν αφότου επιτεθεί.



Apocalypse Assault Tank (Άρμα Εφόδου «Αποκάλυψη»)

Το Άρμα Εφόδου «Αποκάλυψη», που συνιστά το απόλυτο άρμα μάχης των Σοβιετικών, διαθέτει ένα πραγματικά εντυπωσιακό όπλο. Είναι πελώριο όχημα και μπορεί να αντέξει καταστροφές τεράστιας έκτασης προτού υποκύψει. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για επιθέσεις σε χερσαίους και σε εναέριους στόχους.



MCV (ΚΟΚ)

Όπως θα δείτε στην ενότητα που αναφέρεται στα κτίρια των Σοβιετικών, η καρδιά κάθε βάσης είναι το Εργοστάσιο. Σε πολλές περιπτώσεις δεν ξεκινάτε έχοντας αυτό το οικοδόμημα, αλλά διαθέτοντας ένα Κινητό Όχημα Κατασκευών (MCV). Μόλις αναπτυχθεί αυτό το όχημα, μετατρέπεται σε Εργοστάσιο, παρέχοντάς σας όλα τα πλεονεκτήματα αυτού του οικοδομήματος. Για να αναπτύξετε ένα MCV, επιλέξτε το όχημα και κρατήστε πάνω του το δείκτη. Εάν ο δείκτης μετατραπεί σε χρυσό κύκλο με τέσσερα βέλη, κάντε πάνω του αριστερό κλικ για να αναπτυχθεί. Εάν ο δείκτης έχει έναν κόκκινο κύκλο που είναι διαγραμμαμένος με μια γραμμή, σημαίνει ότι είτε δεν υπάρχει αρκετός χώρος για να αναπτυχθεί το όχημα είτε ότι υπάρχει κάποιο εμπόδιο. Μετακινήστε το όχημα (ή το εμπόδιο), για να βρείτε κατάλληλο χώρο ανάπτυξης.



War-Miner (Πολεμικός Ανθρακωρύχος)

Το αντίστοιχο του Χρονο-Ανθρακωρύχου των Συμμάχων και βασικός σκοπός του είναι να συλλέγει Μετάλλευμα, το οποίο θα μετατραπεί σε βαθμούς. Μόλις γίνει η επεξεργασία του Μεταλλεύματος στο εργοστάσιο, αρχίζει η παραγωγή μονάδων και οικοδομημάτων. Αντίθετα από τον συμμαχικό Χρονο-Ανθρακωρύχο, ο Πολεμικός Ανθρακωρύχος δεν είναι τελειώς άοπλος. Διαθέτει ένα ικανό σε μέγεθος πυροβόλο, το οποίο του δίνει τη δυνατότητα να προστατεύεται από μικρούς κινδύνους. Όπως όλα τα βαριά οχήματα, μπορεί να συντρίψει το εχθρικό πεζικό, περνώντας από πάνω του.



Amphibious Transport (Αμφίβιο Μεταγωγικό)

Όπως και το Αμφίβιο Μεταγωγικό των Συμμάχων, παρέχει δυνατότητα μετακίνησης του πεζικού και των οχημάτων τόσο στη γη όσο και στο νερό. Αυτό το όχημα δεν διαθέτει οπλισμό, αλλά βαριά θωράκιση, ώστε να διασφαλίζεται ότι το φορτίο του θα φτάσει στον τελικό προορισμό.



Typhoon Attack Sub (Επιθετικό Υποβρύχιο «Τυφώνας»)

Σκάφος που εξαπολύει την επίθεσή του μέσα από τα κύματα, εκτοξεύοντας πανίσχυρες τορπίλες στους εχθρούς. Το Υποβρύχιο «Τυφώνας» δεν μπορεί να επιτεθεί σε χερσαίους στόχους, αλλά είναι αδιαμφισβήτητα μια πολύ ισχυρή μονάδα όσον αφορά τις ναυμαχίες και, όταν είναι πολλά μαζί, μπορούν να κυριαρχήσουν στη θάλασσα. Τα Επιθετικά Υποβρύχια «Τυφώνας» είναι μονάδες στελθ και δεν ανιχνεύονται από τα ραντάρ του εχθρού.



Dreadnought (Ντρέντντω)

Ένα τεράστιο πλοίο που είναι χρήσιμο για τις επιθέσεις σε εχθρικά πλοία, αλλά και σε χερσαίες εγκαταστάσεις. Εξαπολύει ισχυρούς πυραύλους μεγάλου βεληνεκούς, εμποδίζοντας τις εχθρικές μονάδες να πλησιάσουν για να το καταστρέψουν.



Sea Scorpion (Θαλάσσιος Σκορπιός)

Ταχύτατο πλοίο που μπορεί να επιτίθεται σε όλους τους στόχους. Επίσης, διαθέτει αντιπυραυλικό σύστημα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προστατεύσει πολύτιμα οικοδομήματα και περιοχές από τις επιθέσεις πυραύλων.



Giant Squid (Γιγαντιαίο Καλαμάρι)

Τεράστια πλάσματα που τα αιχμαλώτισαν και τα εκπαίδευσαν οι Σοβιετικοί επιστήμονες, τα οποία μπορούν να αρπάζουν τα εχθρικά πλοία και να τα συντρίβουν με τα τεράστια και πανίσχυρα πλοκάμια τους. Τα Γιγαντιαία Καλαμάρια είναι μονάδες στελθ και δεν ανιχνεύονται από τα ραντάρ του εχθρού.

Ειδικές Δυνάμεις για τα Παιχνίδια για Πολλούς Παίκτες

Στα Παιχνίδια Για Πολλούς Παίκτες και στις Αψιμαχίες, δεν επιλέγετε μόνο τη συγκεκριμένη πλευρά (Συμμάχους ή Σοβιετικούς), αλλά και συγκεκριμένο στρατό. Στις συμμαχικές δυνάμεις συγκαταλέγονται οι Η.Π.Α., η Γαλλία, η Γερμανία, η Μεγάλη Βρετανία και η Δημοκρατία της Κορέας. Στις σοβιετικές δυνάμεις συγκαταλέγονται η Σοβιετική Ένωση, η Κούβα, η Λιβύη και το Ιράκ. Ο στρατός κάθε χώρας αποκτά μια συγκεκριμένη μονάδα ή ικανότητα, ώστε να μπορέσει να νικήσει.



American Paratroopers (Αμερικανοί Αλεξιπτωτιστές)

Στα Παιχνίδια για Πολλούς Παίκτες, ο αμερικανικός στρατός αποκτά την ικανότητα να παράγει και να αναπτύσσει Αλεξιπτωτιστές, καθ' όλη τη διάρκεια της μάχης, μόλις κατασκευαστεί ένα Αρχηγείο Πολεμικής Αεροπορίας (Air Force Command Headquarters). Οι Αλεξιπτωτιστές μπορούν να αναπτυχθούν σε οποιαδήποτε περιοχή του χάρτη (δεν αναπτύσσονται στο νερό). Μόλις επιλεγούν, εμφανίζεται ένα μεταγωγικό αεροπλάνο, το οποίο μεταφέρει μια πενταμελή ομάδα Αλεξιπτωτιστών στην επιλεγμένη περιοχή. Όταν πέσουν στο έδαφος, οι Αλεξιπτωτιστές ενεργούν όπως οι κανονικοί Στρατιώτες. Εάν το μεταγωγικό αεροπλάνο καταρριφθεί, οι Αλεξιπτωτιστές σκοτώνονται. Η ικανότητα παράταξης των Αλεξιπτωτιστών μεταβάλλεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, άρα δεν μπορείτε να τους παρατάσετε συνεχώς.



French Grand Cannon (Μεγάλο Γαλλικό Πυροβόλο)

Αυτό το ειδικό γαλλικό όπλο δεν είναι όχημα, αλλά ένα ευμεγέθους οικοδομήμα που ονομάζεται Μεγάλο Πυροβόλο. Μόλις δημιουργηθεί, παρέχει εξαιρετική άμυνα για τη βάση και την προστατεύει από τις επιθέσεις του εχθρού, και ειδικότερα από τις θωρακισμένες μονάδες.



German Tank Destroyer (Γερμανικός Καταστροφέας Αρμάτων Μάχης)

Οι Γερμανοί επιστήμονες δημιούργησαν τον Καταστροφέα Αρμάτων Μάχης, μια μονάδα σχεδιασμένη ειδικά για να δώσει το προβάδισμα στις γερμανικές δυνάμεις κατά των εχθρών. Παρόλο που είναι πολύ αδύναμοι όταν πρόκειται να αντιμετωπίσουν οικοδομήματα ή πεζικό, οι Καταστροφείς Αρμάτων Μάχης είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικοί εναντίον εχθρικών οχημάτων και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ανοίξουν το δρόμο για τις επιθέσεις σας ή για να εξασθενίσουν τις προελαύνουσες φάλαγγες εχθρικών τεθωρακισμένων.



British Sniper (Βρετανός Ελεύθερος Σκοπευτής)

Μονάδα του βρετανικού πεζικού που είναι εξοπλισμένη με ένα ειδικό τουφέκι μεγάλης εμβέλειας, πολύ χρήσιμο για την εξουδετέρωση των εχθρικών μονάδων πεζικού. Ο Ελεύθερος Σκοπευτής είναι ανώτερος από τους κανονικούς Στρατιώτες και αποκτά εντυπωσιακή ακτίνα βολής και ισχύ, σκοτώνοντας τις εχθρικές μονάδες πεζικού με μία μόνο βολή, ενώ βρίσκεται πολύ έξω από την ακτίνα δράσης των εχθρών.



Korean Black Eagle (Μαύρος Αετός της Κορέας)

Ο Μαύρος Αετός είναι ένα ειδικό όπλο του κορεατικού οπλοστασίου. Πράγματι, αυτό το αεροσκάφος είναι Καταστροφέας μεγαλύτερης ισχύος, που διαθέτει αυξημένες ικανότητες τόσο να αντέχει όσο και να προκαλεί καταστροφές.



Russian Tesla Tank (Ρωσικό Άρμα Μάχης Τέσλα)

Το σοβιετικό Άρμα Μάχης Τέσλα είναι ένα τεράστιο όχημα εδάφους, το οποίο χρησιμοποιεί ηλεκτρικό φορτίο Τέσλα αντί κάποιου βαλλιστικού όπλου. Αυτό το ηλεκτρικό φορτίο είναι πολύ αποτελεσματικό τόσο κατά των μονάδων όσο και κατά των οικοδομημάτων.



Cuban Terrorist (Κουβανός Τρομοκράτης)

Οι Κουβανοί δημιούργησαν τη μονάδα Τρομοκράτης, για να επιτίθενται στις εχθρικές βάσεις. Ο Τρομοκράτης μεταφέρει ενσωματωμένα εκρηκτικά C4 και αυτοκαταστρέφεται ανατινάζοντας μαζί και τους εχθρούς, γρήγορα και αποτελεσματικά.



Libyan Demolition Truck (Λιβυκό Καμιόνι Καταστροφής)

Το Λιβυκό Καμιόνι Καταστροφής είναι ένα αυτοκαταστροφικό όχημα, που σχεδιάστηκε για να σπείρει τον όλεθρο στις εχθρικές βάσεις. Μεταφέρει μια μικρή πυρηνική βόμβα. Όταν το καμιόνι δεχτεί επίθεση, η βόμβα εκρύνγεται, καταστρέφοντας τα πάντα σε μεγάλη ακτίνα.



Iraqi Desolator (Ιρακινός Αφανιστής)

Οι Ιρακινοί επιστήμονες κατασκεύασαν τον Αφανιστή, έναν στρατιώτη που δημιουργεί μεγάλες εκτάσεις ερημωμένης, αδιαπέραστης γης. Όταν αναπτυχθεί, ο Αφανιστής χρησιμοποιεί ένα ραδιενεργό πυροβόλο για να εκθέσει σε ακτινοβολία το έδαφος που βρίσκεται γύρω του, καθιστώντας το εντελώς αδιαπέραστο για το πεζικό και τα ελαφριά οχήματα. Φορά προστατευτική στολή, ώστε να είναι ασφαλής από την ακτινοβολία. Εάν ο Αφανιστής σκοτωθεί ή εάν διακοπεί η ανάπτυξή του, το έδαφος που έχει δηλητηριάσει επανέρχεται στην κανονική του κατάσταση.

Συμμαχικά Οικοδομήματα

Οικοδομήματα



Construction Yard (Εργοτάξιο)

Η καρδιά κάθε βάσης είναι το Εργοτάξιο. Αυτό το οικοδόμημα έχει αναλάβει τη δημιουργία όλων των κτιρίων που υπάρχουν στη βάση σας, από τους απλούς τοίχους έως τα προηγμένης τεχνολογίας Πολεμικά Εργαστήρια. Επειδή το οικοδόμημα αυτό ελέγχει τη δυνατότητα επέκτασης της βάσης και της απόκτησης νέων τεχνολογιών, κάθε συνετός διοικητής φροντίζει να το προστατεύει πάση θυσία και πάντα. Σε πολλές αποστολές ξεκινάτε με ένα ήδη τοποθετημένο Εργοτάξιο, ενώ σε άλλες ξεκινάτε με ένα MCV, το οποίο πρέπει να αναπτυχθεί για να ξεκινήσετε το χτίσιμο.



Power Plant (Μονάδα Παραγωγής Ενέργειας)

Παρόλο που ορισμένα από τα κτίριά σας, όπως το Εργοτάξιο, παράγουν μόνα τους την ενέργεια που χρειάζονται, με τα περισσότερα από αυτά δεν συμβαίνει το ίδιο. Για να τα κάνετε να λειτουργήσουν στο μέγιστο της απόδοσή τους, πρέπει να τα προμηθεύετε με ενέργεια. Κατά συνέπεια, αυτός είναι ο σκοπός του συγκεκριμένου οικοδομήματος. Οι Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας παράγουν μεγάλη ποσότητα ενέργειας, αλλά οι μεγαλύτερες βάσεις χρειάζονται πολλές Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας για να λειτουργήσουν αποτελεσματικά. Αυτά τα οικοδομήματα είναι αδύναμα ως προς την κατασκευή τους, αλλά και πολύ σημαντικά, γι' αυτό να τα προστατεύετε καλά.



Ore Refinery (Εργοστάσιο Επεξεργασίας Μεταλλεύματος)

Οι Χρονο-Ανθρακωρύχοι χρειάζονται κάποιο μέρος για να μεταφέρουν το Μετάλλευμα που συλλέγουν. Αυτό το μέρος είναι το Εργοστάσιο Επεξεργασίας Μεταλλεύματος, ένα οικοδόμημα που συνιστά τη βάση της οικονομίας σας. Ο Ανθρακωρύχος που έχει συλλέξει μετάλλευμα επιστρέφει στο Εργοστάσιο Επεξεργασίας για να αδειάσει το φορτίο του, πριν γυρίσει στο ορυχείο. Στη συνέχεια, αυτό το μετάλλευμα μετατρέπεται σε βαθμούς, τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιείτε για να αγοράζετε οικοδομήματα και μονάδες. Κάθε Εργοστάσιο Επεξεργασίας Μεταλλεύματος συνοδεύεται από έναν Ανθρακωρύχο. Σε κάθε αποστολή θα χρειαστείτε ένα από αυτά τα

κτίρια και συχνά θα θέλετε περισσότερα. Δημιουργήστε περισσότερους Ανθρακωρύχους και Εργοστάσια Επεξεργασίας, για να βγάλετε περισσότερα χρήματα.



Barracks (Στρατώνες)

Η δημιουργία όλων των μονάδων του πεζικού, από τους βασικούς Στρατιώτες έως τους προηγμένους Χρονο-Λεγεωνάριους, πραγματοποιείται στους Στρατώνες των Συμμάχων. Πολλά από τα πιο ισχυρά και αποτελεσματικά οικοδομήματα και τις αμυντικές βάσεις που διαθέτετε απαιτούν την ύπαρξη των Στρατώνων.



War Factory (Πολεμικό Εργοστάσιο)

Εάν θέλετε να κατασκευάζετε οχήματα (και θα θέλετε σίγουρα), θα χρειαστείτε ένα Πολεμικό Εργοστάσιο. Όλα τα οχήματα δημιουργούνται στο Πολεμικό Εργοστάσιο, παρόλο που για την παραγωγή πολλών άλλων πιθανόν να απαιτούνται πρόσθετα κτίρια.



Naval Shipyard (Ναυπηγείο)

Το ναυτικό σας θα παίξει σημαντικό ρόλο στην προστασία της βάσης σας, αλλά και στις επιθέσεις κατά των εχθρικών θέσεων. Όλες οι μονάδες του ναυτικού σας, στις οποίες συγκαταλέγονται τα Δελφίνια, δημιουργούνται στο Ναυπηγείο. Αυτό το οικοδόμημα πρέπει να τοποθετηθεί μέσα στο νερό. Τα πλοία που έχουν υποστεί καταστροφές μπορούν να επιστρέψουν στο Ναυπηγείο για επισκευή.



Air Force Command Headquarters (Αρχηγείο Πολεμικής Αεροπορίας)

Το Συμμαχικό Αρχηγείο Πολεμικής Αεροπορίας έχει δύο σημαντικές λειτουργίες. Πρώτον, παρέχει το Ραντάρ, ενεργοποιώντας την οθόνη του και δίνοντάς σας τη δυνατότητα να βλέπετε τις περιοχές του πέπλου που έχετε αφαιρέσει από το χάρτη του Ραντάρ. Δεύτερον, αυτό το οικοδόμημα σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργείτε αεροσκάφη. Κάθε Αρχηγείο Πολεμικής Αεροπορίας ελέγχει έως και τέσσερις Καταστροφείς. Η δημιουργία πρόσθετων αεροσκαφών απαιτεί την παραγωγή νέου Αρχηγείου Πολεμικής Αεροπορίας.



Service Depot (Συνεργείο)

Κατά τη διάρκεια της μάχης, οι μονάδες σας θα υποστούν καταστροφές. Εάν μεταφέρετε ένα κατεστραμμένο όχημα στο Συνεργείο, ξεκινά η διαδικασία επισκευής. Η επισκευή των κατεστραμμένων οχημάτων κοστίζει βαθμούς, ανάλογα με τη σοβαρότητα της βλάβης που έχει υποστεί η μονάδα.



Battle Lab (Πολεμικό Εργαστήριο)

Πολλές από τις πιο προηγμένες συμμαχικές μονάδες και τα αμυντικά συστήματα βασίζονται στις επιπλέον τεχνολογίες που διατίθενται μόνο στο Πολεμικό Εργαστήριο. Για να δημιουργήσετε τα ειδικά συμμαχικά όπλα, πρέπει να έχετε στη βάση σας ένα Πολεμικό Εργαστήριο. Παρόλο που το χτίσιμό του κοστίζει πολύ και χρειάζεται μεγάλη ποσότητα ενέργειας για να λειτουργήσει, οι μονάδες και τα οικοδομήματα που διατίθενται μαζί με το Πολεμικό Εργαστήριο κάνουν την ύπαρξή του απαραίτητη για κάθε συμμαχική βάση.



Ore Purifier (Διυλιστήριο Μεταλλεύματος)

Οι Σύμμαχοι δημιούργησαν το Διυλιστήριο Μεταλλεύματος για να καθαρίζουν περισσότερο το Μέταλλευμα που συλλέγουν. Παρόλο που το Διυλιστήριο Μεταλλεύματος είναι ακριβό οικοδόμημα, σας δίνει τη δυνατότητα να κερδίζετε επιπλέον βαθμούς από κάθε φορτίο Μεταλλεύματος που οι ανθρακωρύχοι μεταφέρουν στα Εργοστάσια Επεξεργασίας. Με την πάροδο του χρόνου, το Διυλιστήριο Μεταλλεύματος αποσβένει με το παραπάνω το κόστος του.



Spy Satellite Uplink (Κατασκοπευτική Δορυφορική Σύνδεση)

Ο στρατός των Συμμάχων βασίζεται στην προηγμένη πληροφόρηση για να νικήσει τη σοβιετική απειλή. Μόλις κατασκευαστεί και αναπτυχθεί, η Κατασκοπευτική Δορυφορική Σύνδεση απομακρύνει πλήρως το πέπλο, εμφανίζοντας όλες τις θέσεις του πεδίου της μάχης και της οθόνης του Ραντάρ.

Οπλισμός



Fortress Walls (Τείχη Φρουρίου)

Τα τείχη είναι ένα παθητικό αμυντικό σύστημα που έχει σχεδιαστεί για να αναχαιτίζει το εχθρικό πεζικό και τα οχήματα. Μπορούν να τοποθετηθούν αμέσως πολλά κομμάτια από ένα τμήμα του τείχους, για να γίνει γρήγορα το χτίσιμο.



Pill-Box (Κυλινδρικό Πολυβολείο)

Τα Κυλινδρικά Πολυβολεία είναι ενισχυμένες θέσεις βαρέος πυροβόλου, που έχουν σχεδιαστεί για να προστατεύουν μια περιοχή από τις επιθέσεις του εχθρικού πεζικού. Τα Κυλινδρικά Πολυβολεία δεν είναι πολύ αποτελεσματικά στην αντιμετώπιση οχημάτων και δεν μπορούν να πυροβολήσουν μέσα από τα τείχη.



Prism Tower (Πρισματικός Πύργος)

Ο Πρισματικός Πύργος είναι μια ισχυρή αμυντική βάση των Συμμάχων. Οι Πρισματικοί Πύργοι εκτοξεύουν μια συμπυκνωμένη ακτίνα φωτός σε οποιαδήποτε χερσαία εχθρική μονάδα πλησιάσει. Εάν τοποθετηθούν αρκετά κοντά ο ένας στον άλλον, εκτοξεύουν μια μεγάλη, πανίσχυρη ακτίνα, την οποία δημιουργούν στοχεύοντας ο ένας τον άλλον και στέλνοντας τις ακτίνες φωτός στο στόχο.



Patriot Missile System (Σύστημα Πυραύλων Πάτριος)

Το Σύστημα Πυραύλων Πάτριος είναι μία συσκευή αντιαεροπορικής άμυνας, που σχεδιάστηκε για να προστατεύει τις βάσεις των Συμμάχων από τα σοβιετικά αεροσκάφη. Είναι πολύ αποτελεσματική στην αντιμετώπιση των ιπτάμενων εχθρικών μονάδων και μπορεί να στοχεύει και να καταστρέφει τους εισερχόμενους εχθρικούς πυραύλους.



Gap Generator (Γεννήτρια Χάσματος)

Το μεγαλύτερο μέρος της στρατηγικής των Συμμάχων στρέφεται γύρω από τη συγκέντρωση ακριβέστερων πληροφοριών και την απόκρυψη τους από τους Σοβιετικούς. Όταν αναπτυχθεί η Γεννήτρια Χάσματος, δημιουργεί ένα πέπλο που εκτείνεται σε μεγάλη ακτίνα, κρύβοντας τη βάση των Συμμάχων από τα ραντάρ των Σοβιετικών. Η Γεννήτρια Χάσματος απαιτεί μεγάλη ποσότητα ενέργειας για να λειτουργήσει.



Chronosphere (Χρονόσφαιρα)

Οι έρευνες των Συμμάχων για τα ταξίδια στο χρόνο είχαν ως αποτέλεσμα τη δημιουργία της Χρονόσφαιρας, μιας συσκευής που δίνει στις μονάδες τη δυνατότητα να μετακινούνται στιγμιαία σε οποιοδήποτε σημείο του χάρτη. Όταν χρησιμοποιείτε τη Χρονόσφαιρα, τα οχήματα θα μετακινούνται, εντός επιλεγμένης ευρείας ακτίνας, σε κάποιο άλλο σημείο του χάρτη. Επιπλέον, με τη Χρονόσφαιρα μπορούν να μεταφερθούν και τα εχθρικά οχήματα. Μπορείτε να τοποθετήσετε τα εχθρικά πλοία στη γη ή να ρίξετε τα εχθρικά οχήματα στο νερό, καταστρέφοντάς τα στο λεπτό. Όπως συμβαίνει και με τη Συσκευή Κλιματολογικού Ελέγχου, όταν κατασκευάζεται η Χρονόσφαιρα, όλοι οι παίκτες ειδοποιούνται και απομακρύνεται το πέπλο που υπάρχει πάνω από τη συσκευή.



Weather Control Device (Συσκευή Κλιματολογικού Ελέγχου)

Η Συσκευή Κλιματολογικού Ελέγχου επιτρέπει στον διοικητή των συμμαχικών δυνάμεων να ελέγχει τις δυνάμεις της φύσης. Μόλις κατασκευαστεί, δημιουργεί μια ισχυρή καταιγίδα, η οποία μπορεί να αναπτυχθεί σε οποιοδήποτε σημείο του χάρτη, προκαλώντας τρομερές καταστροφές. Η καταιγίδα μπορεί να καταστρέψει κτίρια και μονάδες σε μεγάλη έκταση. Όταν κατασκευάζεται η Συσκευή αυτή, όλοι οι παίκτες λαμβάνουν μία ειδοποίηση για την κατασκευή της, ενώ απομακρύνεται το πέπλο πάνω από τη συσκευή. Επίσης, οι παίκτες βλέπουν την αντίστροφη μέτρηση, καθώς πλησιάζει η καταιγίδα.

ΣΟΒΙΕΤΙΚΑ ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΑ

Οικοδομήματα



Construction Yard (Εργοτάξιο)

Η καρδιά κάθε βάσης είναι το Εργοτάξιο. Αυτό το οικοδόμημα έχει αναλάβει τη δημιουργία όλων των κτιρίων που υπάρχουν στη βάση σας, από τους απλούς τοίχους έως τα προηγμένης τεχνολογίας Πολεμικά Εργαστήρια. Επειδή το οικοδόμημα αυτό ελέγχει τη δυνατότητα επέκτασης της βάσης και της απόκτησης νέων τεχνολογιών, κάθε συνετός διοικητής φροντίζει να το προστατεύει πάση θυσία και πάντα. Σε πολλές αποστολές ξεκινάτε με ένα ήδη τοποθετημένο Εργοτάξιο, ενώ σε άλλες ξεκινάτε με ένα MCV, το οποίο πρέπει να αναπτυχθεί για να ξεκινήσετε το χτίσιμο.



Tesla Reactor (Αντιδραστήρας Τέσλα)

Ο στρατός των Σοβιετικών βασίζεται στον Αντιδραστήρα Τέσλα για να λειτουργήσουν οι βάσεις του. Όπως συμβαίνει και με τις Μονάδες Παραγωγής Ενέργειας, οι Αντιδραστήρες Τέσλα είναι εξαιρετικά σημαντικοί, αλλά πολύ ευάλωτοι. Πρέπει να προστατεύετε πάντα αυτά τα οικοδομήματα, δεδομένου ότι οι Κατάσκοποι είναι πραγματικός μπελάς.



Ore Refinery (Εργοστάσιο Επεξεργασίας Μεταλλεύματος)

Οι Πολεμικοί Ανθρακωρύχοι σας χρειάζονται κάποιο μέρος για να μεταφέρουν το Μετάλλευμα που συλλέγουν. Αυτό το μέρος είναι το Εργοστάσιο Επεξεργασίας Μεταλλεύματος, ένα οικοδόμημα που συνιστά τη βάση της οικονομίας σας. Ο Ανθρακωρύχος που έχει συλλέξει μετάλλευμα επιστρέφει στο Εργοστάσιο Επεξεργασίας για να αδειάσει το φορτίο του, πριν γυρίσει στο ορυχείο. Στη συνέχεια, αυτό το μετάλλευμα μετατρέπεται σε βαθμούς, τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιείτε για να αγοράζετε οικοδομήματα και μονάδες. Κάθε Εργοστάσιο Επεξεργασίας Μεταλλεύματος συνοδεύεται από έναν Ανθρακωρύχο. Σε κάθε αποστολή θα χρειαστείτε ένα από αυτά τα κτίρια και συχνά θα θέλετε περισσότερα. Δημιουργήστε περισσότερους Ανθρακωρύχους και Εργοστάσια Επεξεργασίας, για να βγάλετε περισσότερα χρήματα.



Barracks (Στρατώνες)

Η δημιουργία όλων των μονάδων του πεζικού, από τους βασικούς Κληρωτούς έως τον προηγμένο «Τρελό Ιβάν», πραγματοποιείται στους Στρατώνες των Σοβιετικών. Πολλά από τα πιο ισχυρά και αποτελεσματικά οικοδομήματα και τις αμυντικές βάσεις που διαθέτετε απαιτούν την ύπαρξη των Στρατώνων.



War Factory (Πολεμικό Εργοστάσιο)

Εάν θέλετε να κατασκευάζετε οχήματα (και θα θέλετε σίγουρα), θα χρειαστείτε ένα Πολεμικό Εργοστάσιο. Όλα τα οχήματα δημιουργούνται στο Πολεμικό Εργοστάσιο, παρόλο που για την παραγωγή πολλών άλλων πιθανόν να απαιτούνται πρόσθετα κτίρια.



Naval Shipyard (Ναυπηγείο)

Το ναυτικό σας θα παίξει σημαντικό ρόλο στην προστασία της βάσης σας, αλλά και στις επιθέσεις κατά των εχθρικών θέσεων. Όλες οι μονάδες του ναυτικού σας, στις οποίες συγκαταλέγονται τα Γιγαντιαία Καλαμάρια, δημιουργούνται στο Ναυπηγείο. Αυτό το οικοδόμημα πρέπει να τοποθετηθεί μέσα στο νερό. Τα πλοία που έχουν υποστεί καταστροφές μπορούν να επιστρέψουν στο Ναυπηγείο για επισκευή.



Radar Tower (Πύργος Ραντάρ)

Επειδή οι Σοβιετικοί δεν διαθέτουν παραδοσιακά αεροσκάφη, δεν χρειάζονται αεροδρόμιο. Όταν δημιουργείται ο Πύργος Ραντάρ, ενεργοποιεί την οθόνη του Ραντάρ των Σοβιετικών.



Service Depot (Συνεργείο)

Κατά τη διάρκεια της μάχης, οι μονάδες σας θα υποστούν καταστροφές. Εάν μεταφέρετε ένα κατεστραμμένο όχημα στο Συνεργείο, ξεκινά η διαδικασία επισκευής. Η επισκευή των κατεστραμμένων οχημάτων κοστίζει βαθμούς, ανάλογα με τη σοβαρότητα της βλάβης που έχει υποστεί η μονάδα.



Battle Lab (Πολεμικό Εργαστήριο)

Πολλές από τις πιο προηγμένες συμμαχικές μονάδες και τα αμυντικά συστήματα βασίζονται στις επιπλέον τεχνολογίες που διατίθενται μόνο στο Πολεμικό Εργαστήριο. Για να δημιουργήσετε τα ειδικά σοβιετικά όπλα, πρέπει να έχετε στη βάση σας ένα Πολεμικό Εργαστήριο. Παρόλο που το χτίσιμό του κοστίζει πολύ και χρειάζεται μεγάλη ποσότητα ενέργειας για να λειτουργήσει, οι μονάδες και τα οικοδομήματα που διατίθενται μαζί με το Πολεμικό Εργαστήριο κάνουν την ύπαρξή του απαραίτητη για κάθε σοβιετική βάση.



Nuclear Reactor (Πυρηνικός Αντιδραστήρας)

Οι Σοβιετικοί έλυσαν το πρόβλημα της ανάγκης για περισσότερους Αντιδραστήρες Τέσλα με τη δημιουργία του Πυρηνικού Αντιδραστήρα. Αυτό το μεγάλο κτίριο ισοδυναμεί με πολλούς Αντιδραστήρες Τέσλα και παρέχει στον διοικητή των Σοβιετικών όση ενέργεια χρειάζεται. Η καταστροφή του Πυρηνικού Αντιδραστήρα προκαλεί ισχυρή πυρηνική έκρηξη και δημιουργεί ραδιενεργά κατάλοιπα, τα οποία σκοτώνουν το πεζικό και καταστρέφουν τα ελαφρά θωρακισμένα οχήματα.



Cloning Vats (Κάδοι Κλωνοποίησης)

Ο Κάδος Κλωνοποίησης είναι ένα μοναδικό τεχνολογικό δημιούργημα των Σοβιετικών, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να παράγετε αντίγραφα κάθε μονάδας πεζικού που δημιουργείτε στους Στρατώνες σας, χωρίς να πληρώνετε. Μόλις κατασκευάσετε και τοποθετήσετε τον Κάδο Κλωνοποίησης, στο εσωτερικό του θα δημιουργείται μία μονάδα που θα είναι πανομοιότυπη με αυτήν που έχετε δημιουργήσει στο Στρατώνα σας.

Μπορείτε να στείλετε τις μονάδες του πεζικού στον Κάδο Κλωνοποίησης για να τις καταστρέψετε. Με αυτόν τον τρόπο θα σας επιστραφούν λίγοι βαθμοί. Επιπλέον, στον Κάδο Κλωνοποίησης μπορείτε να στέλνετε όλες τις μονάδες που αιχμαλωτίζει ο Γιούρι. Δοκιμάστε το για να κερδίσετε επιπλέον μετρητά.

Οπλισμός



Fortress Walls (Τείχη Φρουριού)

Τα τείχη είναι ένα παθητικό αμυντικό σύστημα που έχει σχεδιαστεί για να αναχαιτίζει το εχθρικό πεζικό και τα οχήματα. Μπορούν να τοποθετηθούν αμέσως πολλά κομμάτια από ένα τμήμα του τείχους, για να γίνει γρήγορα το χτίσιμο.



Sentry Gun (Όπλο Φρουρού)

Ακίνητο όπλο που χρησιμοποιείται για την άμυνα κατά του εχθρικού πεζικού. Δεν είναι πολύ αποτελεσματικό για την αντιμετώπιση των οχημάτων.



Tesla Coil (Πηνίο Τέσλα)

Το Πηνίο Τέσλα, που αποτελεί ένα σημαντικό αμυντικό σύστημα κατά των χερσαίων μονάδων, εκτοξεύει έναν πανίσχυρο κεραυνό ηλεκτρισμού. Αντίθετα από τα υπόλοιπα αμυντικά συστήματα βάσεων, το Πηνίο Τέσλα φορτίζεται από τους Οπλίτες Τέσλα και παραμένει ενεργό ακόμη και εάν τελειώσει η ενέργεια της βάσης.



Flak Cannon (Αντιαεροπορικό Πυροβόλο)

Το σοβιετικό Αντιαεροπορικό Πυροβόλο αποτελεί βασική μορφή αμυντικού συστήματος κατά των εναέριων μονάδων. Είναι εξαιρετικά αποτελεσματικό κατά των συμμαχικών εναέριων μονάδων, καθώς και κατά των Ειδικών για Πυραύλους.



Psychic Sensor (Τηλεπαθητικός Αισθητήρας)

Η έρευνα των Σοβιετικών για τα φαινόμενα τηλεπάθειας οδήγησε στη δημιουργία του Τηλεπαθητικού Αισθητήρα. Όταν αναπτυχθεί, σας δίνει τη δυνατότητα να βλέπετε τις εντολές που δίνονται στις εχθρικές μονάδες που σχεδιάζουν την επίθεση σε φιλικές μονάδες ή οικοδομήματα, οι οποίες βρίσκονται μέσα στην ακτίνα δράσης της συσκευής. Μόλις κατασκευαστεί, ο αισθητήρας δείχνει το στόχο επίθεσης σε περίπτωση που βρίσκεται μέσα στην ακτίνα δράσης του Αισθητήρα.



Iron Curtain (Σιδηρούν Παραπέτασμα)

Το Σιδηρούν Παραπέτασμα είναι ένα εκπληκτικό δημιούργημα της σοβιετικής τεχνολογίας, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε άτρωτες τις μονάδες και τα οικοδομήματά σας, για μικρό χρονικό διάστημα. Μόλις ετοιμαστεί και επιλεγεί, κάνει άτρωτα στις επιθέσεις όλα τα οικοδομήματα και τις μονάδες που βρίσκονται σε μικρή απόσταση. Οι άτρωτες μονάδες δεν δέχονται επιθέσεις από τα Τηλεκατευθυνόμενα Οχήματα Τρόμου, αλλά μπορεί να υποβληθούν σε έλεγχο εγκεφάλου. Το Σιδηρούν Παραπέτασμα έχει τη δύναμη να σκοτώνει όλες τις μονάδες, με τις οποίες έρχεται σε επαφή. Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως όπλο κατά του εχθρικού πεζικού. Μόλις το Σιδηρούν Παραπέτασμα κατασκευαστεί, όλοι οι παίκτες ειδοποιούνται, ενώ απομακρύνεται το πέπλο που υπάρχει πάνω από τη συσκευή, για να βλέπουν όλοι.



Nuclear Missile Silo (Σιλό Πυρηνικών Πυραύλων)

Το απόλυτο όπλο του σοβιετικού οπλοστασίου είναι το Σιλό Πυρηνικών Πυραύλων. Μόλις κατασκευαστεί, δημιουργεί έναν τεράστιο πυρηνικό πύραυλο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προκαλέσει ολική καταστροφή στην περιοχή που θα χτυπήσει. Επιπλέον, ο πύραυλος αφήνει πίσω του ραδιενέργεια, η οποία σκοτώνει όλες τις μονάδες πεζικού που βρίσκονται στην περιοχή και καταστρέφει τα ελαφριά θωρακισμένα οχήματα. Μόλις το Σιλό Πυρηνικών Πυραύλων κατασκευαστεί, όλοι οι παίκτες ειδοποιούνται, ενώ απομακρύνεται το πέπλο που υπάρχει πάνω από τη συσκευή, για να βλέπουν όλοι.

WESTWOOD ONLINE

Τα Westwood Studios σας προσκαλούν να παίξετε το *Command & Conquer Red Alert 2* στο Ίντερνετ μέσω της υπηρεσίας διοργάνωσης παιχνιδιών που παρέχεται δωρεάν, της Westwood Online. Σας δίνεται η δυνατότητα να παίξετε με φίλους σας ή να σχηματίσετε ομάδα και να αντιπαρατίθεστε με αντιπάλους που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Υπάρχουν πολλές θέσεις λειτουργίας παιχνιδιού, τις οποίες επεξηγούμε λεπτομερώς παρακάτω στο βιβλίο οδηγιών. Πατήστε το πλήκτρο **INTERNET** που βρίσκεται στο Κεντρικό Μενού, για να συνδεθείτε με τη Westwood Online. Η Westwood Online είναι η υπηρεσία διοργάνωσης παιχνιδιών που χρηματοδοτούν τα Westwood Studios για τους παίκτες του Red Alert 2.

Σημείωση για την απόδοση των Παιχνιδιών για Πολλούς Παίκτες: Είναι πάντοτε προτιμότερο να παίξετε με παίκτες που διαθέτουν γρήγορες συνδέσεις στο Ίντερνετ και των οποίων τα συστήματα ανταποκρίνονται στις συνιστώμενες απαιτήσεις για τα παιχνίδια στο Ίντερνετ. Αυτοί οι παράγοντες επηρεάζουν την απόδοση του παιχνιδιού. Εάν παίξετε με παίκτες που διαθέτουν γρήγορες συνδέσεις στο Ίντερνετ και μηχανήματα υψηλών προδιαγραφών, είναι βέβαιο ότι θα απολαμβάνετε παιχνίδια άριστης απόδοσης.

Καλώς ήρθατε στο Red Alert 2 Online

Αυτό είναι το πρώτο μενού που εμφανίζεται, όταν μπαίνετε στην υπηρεσία Westwood Online. Εδώ βρίσκετε διάφορους τρόπους παιχνιδιού ενός Παιχνιδιού για Πολλούς Παίκτες στο Ίντερνετ [QUICK MATCH (Γρήγορος Αγώνας), CUSTOM MATCH (Προσαρμοσμένος Αγώνας), BUDDY LIST (Κατάλογος Κολητών) ή WORLD DOMINATION TOUR (Γύρος Παγκόσμιας Κυριαρχίας)] ή ρυθμίζετε τις προτιμήσεις σας για το Ίντερνετ στην ενότητα MY INFORMATION (Τα Στοιχεία μου). Επίσης, σε αυτή την οθόνη εμφανίζεται το Player Profile (Προφίλ Παίκτη).

Προφίλ Παίκτη

Αυτό το παράθυρο δείχνει τα προσωπικά σας στοιχεία για το Red Alert 2 που παίζετε μέσω της Westwood Online:

WINS (Νίκες): Ο αριθμός των παιχνιδιών σώμα με σώμα του Red Alert 2 που έχετε κερδίσει.

LOSSES (Ήττες): Ο αριθμός των παιχνιδιών σώμα με σώμα του Red Alert 2 που έχετε χάσει.

DISCONNECTS (Αποσυνδέσεις): Πόσες φορές αποσυνδεθήκατε από τη Westwood Online λόγω προβλημάτων με το Ίντερνετ.

RANK (Κατάταξη): Η παγκόσμια κατάταξή σας μεταξύ των παικτών παιχνιδιών σώμα με σώμα της Westwood Online.

POINTS (Βαθμοί): Οι βαθμοί που συγκεντρώσατε κερδίζοντας παιχνίδια σώμα με σώμα.

Δημιουργία νέου λογαριασμού στη Westwood Online

Εάν δεν ανοίξατε λογαριασμό στη Westwood Online μόλις εγκαταστήσατε το παιχνίδι, μπορείτε να το κάνετε ως εξής:

1. Κάντε κλικ στα πλήκτρα QUICK MATCH, CUSTOM MATCH, BUDDY LIST ή WORLD DOMINATION TOUR.
2. Πατήστε το πλήκτρο **NEW ACCOUNT** (Νέος Λογαριασμός).
3. Ακολουθήστε τα μηνύματα προτροπής που εμφανίζονται στην οθόνη. Θα σας ζητηθεί να δώσετε την ημερομηνία γέννησής σας και την ηλεκτρονική σας διεύθυνση. Απλώς συμπληρώστε αυτά τα στοιχεία.
4. Πατήστε το **CONTINUE** (Συνέχιση), για να ενεργοποιήσετε το λογαριασμό σας.

Εάν έχετε απορίες, παρακαλούμε διαβάστε το Privacy Policy (Συμβόλαιο Διασφάλισης Προσωπικών Στοιχείων). Εάν το πρόγραμμα αντιμετωπίσει δυσκολίες όσον αφορά τη σύνδεση με τη Westwood Online, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα περιγράφει το πρόβλημα που παρουσιάστηκε.

Σύνδεση με υπάρχοντα λογαριασμό της Westwood Online

Αφού μπείτε στην οθόνη Welcome to Westwood Online (Καλώς Ήρθατε στη Westwood Online), πατήστε τα πλήκτρα **QUICK MATCH, CUSTOM MATCH, BUDDY LIST** ή **WORLD DOMINATION TOUR**. Θα σας ζητηθεί να εισαγάγετε το παρτσούκλι σας και τον κωδικό πρόσβασης. Μόλις το κάνετε, πατήστε το πλήκτρο **LOGIN** (Σύνδεση), για να προχωρήσετε. Θα σας ζητηθεί να συνδέσετε αυτόματα με τον συγκεκριμένο λογαριασμό στο μέλλον. Σας συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε αυτή την επιλογή, για να απλοποιήσετε τη διαδικασία σύνδεσης. Επίσης, μπορείτε να πραγματοποιήσετε αυτόματα αυτή τη διαδικασία, τσεκάροντας το πλαίσιο AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT (Αυτόματη Σύνδεση με Αυτόν το Λογαριασμό), που βρίσκεται στην ενότητα My Information. Εάν το πρόγραμμα αντιμετωπίσει δυσκολίες όσον αφορά τη σύνδεση με τη Westwood Online, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα περιγράφει το πρόβλημα που παρουσιάστηκε.

Γρήγορος Αγώνας

Κάντε κλικ σε αυτό το πλήκτρο για να μπείτε γρήγορα σε ένα παιχνίδι «ένας προς έναν», με κάποιον παίκτη που διαθέτει καλή σύνδεση στο Ίντερνετ και επίπεδο επιδεξιότητας παρόμοιο με το δικό σας. Ο χάρτης και οι επιλογές έχουν ήδη καθοριστεί για λογαριασμό σας. Πρόκειται για έναν πολύ εύκολο και γρήγορο τρόπο να μπείτε σε παιχνίδι μέσω δικτύου, χωρίς τον μεπλά να πρέπει εσείς να βρείτε κάποιο παιχνίδι και να το στήσετε.

Προσαρμοσμένος Αγώνας

Αυτό το πλήκτρο σας δίνει τη δυνατότητα να αναζητάτε και να στήνετε τα δικά σας παιχνίδια, μέσω της Westwood Online. Θα δείτε τις ακόλουθες πληροφορίες:

Διαθέσιμα Παιχνίδια

Αυτό το παράθυρο εμφανίζει τα παιχνίδια που σχηματίζονται εκείνη τη στιγμή μέσω της Westwood Online, για τον τρέχοντα όμιλο (Συμμαχικοί Στρατώνες, Σοβιετικοί Στρατώνες, κ.λπ.). Εάν θέλετε να συμμετάσχετε σε ένα παιχνίδι που δημιουργείται εκείνη τη στιγμή, κάντε διπλό κλικ στο παιχνίδι που υπάρχει στο παράθυρο Διαθέσιμα Παιχνίδια. Διαφορετικά, επιλέξτε κάποιο παιχνίδι από το παράθυρο Διαθέσιμα Παιχνίδια (κάνοντας αριστερό κλικ) και μετά πατήστε το πλήκτρο **JOIN** (Συμμετοχή), που βρίσκεται στη δεξιά πλευρά της οθόνης.

Παίκτες

Αυτό το παράθυρο εμφανίζει τους παίκτες που εκείνη τη στιγμή περιμένουν να παίξουν ένα παιχνίδι στον τρέχοντα όμιλο (Συμμαχικοί Στρατώνες, Σοβιετικοί Στρατώνες, κ.λπ.)

Προβολή Μηνυμάτων Συνομιλίας

Κάτω από τα παράθυρα Διαθέσιμα Παιχνίδια και Παίκτες θα δείτε μία κενή περιοχή, το παράθυρο συνομιλίας. Σε αυτό θα εμφανίζονται τα κείμενα που γράφετε εσείς και οι άλλοι παίκτες. Επίσης, υπάρχει και ένα μικρό αρχείο με παλαιότερα μηνύματα.

Πληκτρολόγηση Μηνυμάτων Συνομιλίας

Για να στείλετε ένα μήνυμα σε άλλους παίκτες:

1. Κάντε κλικ στο πλαίσιο εισαγωγής που βρίσκεται κάτω ακριβώς από το παράθυρο συνομιλίας.
2. Πληκτρολογήστε το μήνυμά σας.
3. Πατήστε **Return**.

Για να επιστήσετε την προσοχή σε ένα εξερχόμενο μήνυμα, κάντε κλικ στο εικονίδιο ACT (Ενέργεια), στη δεξιά πλευρά της οθόνης. Με αυτόν τον τρόπο θα στείλετε το μήνυμα γραμμένο σε διαφορετικό χρώμα, για να τονίσετε τη σημασία του. Για να κατευθύνετε το μήνυμα σε κάποιο συγκεκριμένο άτομο ή σε μια λίστα ατόμων (αντί σε όλο τον όμιλο), μπορείτε να κάνετε κλικ σε διάφορα ονόματα που υπάρχουν στο παράθυρο Παίκτες. Για να αποεπιλέξετε όλους τους χρήστες της συγκεκριμένης λίστας, κάντε δεξιά κλικ στο παράθυρο Παίκτες.

Δημιουργία και Συμμετοχή σε Παιχνίδια της Westwood Online

Για να δημιουργείτε και να συμμετέχετε σε παιχνίδια μέσω δικτύου, χρησιμοποιήστε τα ακόλουθα πλήκτρα:
CREATE GAME (Δημιουργία Παιχνιδιού): Πατήστε αυτό το πλήκτρο, για να δημιουργήσετε ένα νέο παιχνίδι. Θα σας ζητηθεί να καθορίσετε τον αριθμό των παικτών, έναν κωδικό πρόσβασης για να μπείτε στο παιχνίδι (αφήστε κενό αυτό το πλαίσιο, εάν θέλετε να δημιουργήσετε ένα «ανοιχτό» παιχνίδι, όπου θα μπορεί να συμμετέχει οποιοσδήποτε), το κατά πόσο θέλετε να παίξετε σε πρωτάθλημα που χρηματοδοτεί η Westwood Online (θα σας κατατάξουμε ανάλογα με το αποτέλεσμα του παιχνιδιού) ή σε BattleClan Tournament (Πρωτάθλημα Μάχης Φατριάς). Έχετε υπ' όψιν σας ότι το πλήκτρο BATTLE CLAN (Μάχη Φατριάς) δεν είναι διαθέσιμο εάν δεν ανήκετε σε φατρία.
JOIN GAME (Συμμετοχή στο Παιχνίδι): Για να συμμετάσχετε σε ένα παιχνίδι που οργανώνεται εκείνη τη στιγμή, κάντε διπλό κλικ σε κάποιο παιχνίδι που βρίσκεται στην ενότητα Διαθέσιμα Παιχνίδια. Διαφορετικά, επιλέξτε το παιχνίδι από το παράθυρο Διαθέσιμα Παιχνίδια και πατήστε το πλήκτρο JOIN.
BUDDY LIST (Κατάλογος Κολλητών): Πατήστε αυτό το πλήκτρο για να δείτε ποιος από τους φίλους σας είναι έτοιμος για παιχνίδι. Από αυτό το σημείο μπορείτε να ξεκινήσετε παιχνίδια, να καλείτε τους φίλους σας (στέλνετε ένα μήνυμα ρωτώντας τους εάν θέλουν να παίξουν), να προσθέσετε ή να διαγράψετε φίλους και να βλέπετε το τρέχον προφίλ τους στο Red Alert 2.
CLAN/LADDER (Φατρία/Ιεραρχία): Εάν θέλετε να δημιουργήσετε μια φατρία ή να δείτε τις τρέχουσες συνολικές κατατάξεις της Westwood Online για διάφορες κατηγορίες, πατήστε αυτό το πλήκτρο. Η Φατρία είναι μια ομάδα ατόμων που κατατάσσονται μαζί, σαν μία μονάδα. Αυτή η κατάταξη εμφανίζεται στην οθόνη Ladder (Ιεραρχία).
OPTIONS (Επιλογές): Το Red Alert 2 προσφέρει μερικούς ακόμη τρόπους για να προσαρμόζετε τα παιχνίδια σας. Σε αυτούς συγκαταλέγεται ο αποκλεισμός της κακής γλώσσας, η δυνατότητα να αφήνετε τους άλλους παίκτες να σας καλούν, κ.λπ.

Σημείωση: Για να μάθετε περισσότερα σχετικά με τους διάφορους χάρτες και τις θέσεις λειτουργίας παιχνιδιού του Red Alert 2, παρακαλούμε διαβάστε το γενικό βιβλίο οδηγιών του παιχνιδιού.

Κατάλογος Κολλητών

Το Red Alert 2 σας διευκολύνει να βρείτε ένα παιχνίδι και να παίξετε με τους φίλους σας. Απλώς πατήστε το πλήκτρο **BUDDY LIST**, για να δείτε ποιος από τους φίλους σας είναι έτοιμος να παίξει ή είναι ήδη συνδεδεμένος στο δίκτυο. Από εδώ μπορείτε να ξεκινήσετε παιχνίδια, να καλείτε τους φίλους σας (στέλνετε ένα μήνυμα ρωτώντας τους εάν θέλουν να παίξουν), να προσθέσετε ή να αφαιρείτε φίλους και να βλέπετε το προφίλ τους στο Red Alert 2. Αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος για να είστε βέβαιοι ότι παίξετε με άτομα που ήδη γνωρίζετε.

Γύρος Παγκόσμιας Κυριαρχίας

Η επιλογή World Domination Tour (WDT) προσφέρει στους παίκτες του Red Alert 2 ένα «θέατρο» μάχης, όπου κάθε νίκη ή ήττα καθορίζει τη συνολική νίκη. Στο WDT, οι Σοβιετικές και οι Συμμαχικές δυνάμεις εμπλέκονται σε μια «κοκκορομαχία» για Πολλούς Παίκτες, με σκοπό να ελέγχουν τον κόσμο. Οι παίκτες πολεμούν σε διάφορες αμφισβητούμενες περιοχές με προκαθορισμένες συνθήκες χάρτη σε κάθε περιοχή. Στο τέλος της ημέρας, το αποτέλεσμα όλων των μαχών που πραγματοποιήθηκαν σε κάθε περιοχή καθορίζει ποια πλευρά ελέγχει τη συγκεκριμένη περιοχή. Οι γραμμές της μάχης μεταξύ των δύο πλευρών επεκτείνονται προς τα εμπρός ή υποχωρούν, ανάλογα με το ποιος ελέγχει την περιοχή. Καθώς οι γραμμές της μάχης μετακινούνται, νέες περιοχές γίνονται αμφισβητούμενες. Με την πάροδο του χρόνου, η μία πλευρά αποκτά τελικά τον έλεγχο και το δικαίωμα να καυχιέται για τη νίκη της φατριάς της. Τα αποτελέσματα ανακοινώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα. Όταν νικήσετε σε έναν χάρτη, εμφανίζεται ένας άλλος για να παίξετε. Ο WDT διαθέτει τρία διαφορετικά «θέατρα» μάχης: Νότια Αμερική, Ευρώπη και Νοτιοανατολική Ασία.

Μόλις πλοηγηθείτε στις επιλογές του μενού, μεταφέρεστε στην οθόνη του χάρτη της τρέχουσας μάχης. Σε αυτόν το χάρτη θα δείτε τις περιοχές των Σοβιετικών, των Συμμάχων και τις αμφισβητούμενες περιοχές. Μπορείτε να επιλέξετε να πολεμήσετε σε οποιαδήποτε αμφισβητούμενη περιοχή. Κάθε περιοχή έχει δημιουργηθεί έτσι ώστε να παρέχει μεγάλη ποικιλία Παιχνιδιών για Πολλούς Παίκτες. Όταν φέρνετε το δείκτη πάνω σε μία αμφισβητούμενη περιοχή, εμφανίζεται ένας κατάλογος με τις συνθήκες μάχης που έχουν καθοριστεί για τον συγκεκριμένο χάρτη. Για παράδειγμα, μπορεί να ξεκινήσετε με λιγότερα χρήματα. Ορισμένες αμφισβητούμενες περιοχές είναι πιο δύσκολο να καταληφθούν απ' ό,τι άλλες, γι' αυτό να διαβάσετε τις πληροφορίες πριν ξεκινήσετε οποιοδήποτε παιχνίδι. Όταν μεταφέρετε το δείκτη πάνω σε μια σοβιετική ή συμμαχική περιοχή, θα δείτε τα στατιστικά στοιχεία αυτής της περιοχής. Ο πληθυσμός, το ΑΕΠ (GNP) ή τα επίπεδα απειλής σας δίνουν να καταλάβετε πώς επιβιώνει ο υπόλοιπος κόσμος.

Τα Στοιχεία μου

Πατήστε αυτό το πλήκτρο για να ορίσετε το παρατσούκλι σας, τον διακομιστή που προτιμάτε (συνήθως, οι διακομιστές είναι καθορισμένοι γεωγραφικά, γι' αυτό μπορεί να δείτε έναν διακομιστή από την Ασία και έναν διακομιστή από τις Η.Π.Α. Μπορείτε να κινείστε ελεύθερα στους διαθέσιμους διακομιστές, (αλλά μην ξεχνάτε ότι είναι πιθανόν να έχετε καλύτερη σύνδεση με τους παίκτες που βρίσκονται στον διακομιστή της περιοχής σας), το έθνος και το χρώμα που προτιμάτε και την τρέχουσα κατάταξή σας στη

Westwood Online. Επίσης, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο AUTO LOGIN (Αυτόματη Σύνδεση), εάν δεν θέλετε να δίνετε τον κωδικό πρόσβασης κάθε φορά που συνδέεστε με τη Westwood Online.

BUDDY LIST (Κατάλογος Κολλητών): Διαχειρίζεστε τους καταλόγους με τους κολλητούς σας.

CLAN/LADDER (Φατρία/Ιεραρχία): Ελέγχετε τις κατατάξεις Φατρίας ή Ιεραρχίας.

NEW ACCOUNT (Νέος Λογαριασμός): Δημιουργείτε έναν νέο λογαριασμό στη Westwood Online.

MANAGE ACCOUNT (Διαχείριση Λογαριασμού): Σας μεταφέρει σε μια ηλεκτρονική σελίδα όπου διαχειρίζεστε το λογαριασμό χρήστη που έχετε στη Westwood Online.

ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το *Command & Conquer: Red Alert 2* δίνει στους παίκτες τη δυνατότητα να επικοινωνούν εύκολα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Πληκτρολόγηση Μηνυμάτων Συνομιλίας

Για να στείλετε μήνυμα σε όλους τους Ακροατές:

1. Πατήστε **ENTER** και μετά πληκτρολογήστε το μήνυμα στο πλαίσιο διαλόγου.
 2. Στη συνέχεια πατήστε **ENTER** για να στείλετε το μήνυμα στους Ακροατές.
- Για να στείλετε μήνυμα σε όλους τους Συμμάχους:**
1. Πατήστε το **BACKSPACE** και μετά πληκτρολογήστε το μήνυμα.
 2. Στη συνέχεια πατήστε το **ENTER** για να στείλετε το μήνυμα μόνο στους Συμμάχους σας.

Για να στείλετε μήνυμα σε όλους τους Παίκτες:

1. Πατήστε το πλήκτρο ' / ' και πληκτρολογήστε το μήνυμα.
2. Στη συνέχεια πατήστε το **ENTER** για να στείλετε το μήνυμα σε όλους τους παίκτες.

Χρησιμοποιήστε το Μενού Διπλωματίας για να καθορίσετε τους συμμάχους και τους συνομιλητές:

1. Κάντε κλικ στο πλήκτρο DIPLOMACY που βρίσκεται στην πλαϊνή μπάρα. Θα εμφανιστεί το μενού Διπλωματίας.
2. Κάντε κλικ στο όνομα του παίκτη (ή στα ονόματα των παικτών) στον οποίο θέλετε να στείλετε μήνυμα.
3. Όταν επιστρέψετε στην οθόνη του παιχνιδιού, πατήστε το ENTER, για να στείλετε μηνύματα στους παίκτες που επιλέξατε να λάβουν το μήνυμα.

Σημείωση: Αυτή η μέθοδος αποστολής μηνυμάτων ενδέχεται να σας βάλει σε μειονεκτική θέση για μικρό χρονικό διάστημα, διότι πρέπει να βγει εκτός παιχνιδιού προκειμένου να επιλέξετε συγκεκριμένους χρήστες.

Πλήκτρο Φάρου (B)

Στα Παιχνίδια για Πολλούς Παίκτες, μπορείτε να τοποθετείτε φάρους με το πλήκτρο PLACE BEACON της Λωρίδας Προηγμένων Εντολών. Κάντε κλικ σε αυτό το πλήκτρο και μετά στο χάρτη για να τοποθετήσετε έναν φάρο. Αυτός ο φάρος θα είναι ορατός σε όλους τους παίκτες που είναι σύμμαχοι σας. Εάν κάνετε αριστερό κλικ στο φάρο και πατήσετε το Enter, θα μπορείτε να πληκτρολογήσετε ένα μήνυμα για τους συμμάχους σας. Αν πατήσετε ξανά το Enter, τα κείμενα τοποθετούνται πάνω στο φάρο. Για να ακυρώσετε ένα μήνυμα, κάντε δεξί κλικ. Όποιος θέλει μπορεί να βγάλει το φάρο από την οθόνη του, κάνοντας κλικ πάνω του και πατώντας το πλήκτρο DEL.

Σύναψη Συμμαχίας με Παίκτες

Για να συμμαχήσετε με άλλον παίκτη, κάντε αριστερό κλικ στην εχθρική μονάδα και πατήστε το A. Εάν ο εχθρός δεχτεί την πρόταση, θα κάνει αριστερό κλικ στη μονάδα σας και θα πατήσει το A. Στο εξής, οι δύο εχθροί θα γίνουν σύμμαχοι και θα πολεμούν μαζί, ως ομάδα, κατά των υπόλοιπων εχθρών. Επίσης, μπορείτε να πάτε στο μενού Διπλωματίας πατώντας το πλήκτρο **DIPLOMACY**, στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή Ally (Σύμμαχος), για να συμμαχήσετε με κάποιον εχθρό. Εάν συμμαχήσετε με κάποιον παίκτη, αλλά εκείνος δεν γίνει Σύμμαχος σας, το παιχνίδι εξακολουθεί να σας θεωρεί εχθρούς. Όσο είστε σύμμαχοι, δεν θα στοχεύετε αυτόν τον παίκτη και θα βλέπετε τα ίδια πράγματα κάτω από το πέπλο.

Ειρωνείες

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να θέλετε να στέλνετε έτοιμα μηνύματα ή «Ειρωνείες» στους εχθρούς σας. Πατήστε τα πλήκτρα **F5-F12** για στείλετε ειρωνικά μηνύματα στους εχθρούς.

Επίλυση Προβλημάτων με το Ίντερνετ

Για να παίξετε ένα παιχνίδι στο Ίντερνετ, πρέπει να έχετε σύνδεση στο Ίντερνετ (μέσω μόντεμ ή άλλη απευθείας σύνδεση).

Γενικά Προβλήματα

Εάν έχετε μόντεμ και τηλεφωνική σύνδεση στο Ίντερνετ, το καλύτερο είναι να συνδέεστε μέσω τηλεφώνου πριν από την έναρξη του παιχνιδιού. Τα Windows διαθέτουν ρύθμιση κλήσης κατ' απαίτηση, αλλά έχει διαπιστωθεί ότι αυτή η μέθοδος δεν είναι τόσο αξιόπιστη όσο το να καλείτε εκ των προτέρων.

Η Σύνδεση στο Παιχνίδι μέσω Ίντερνετ Χάνεται

Εάν ανακαλύψετε ότι η σύνδεσή σας διακόπτεται, αφού παίξετε ή συνομιλήσετε με τους συμπαίκτες σας, βεβαιωθείτε ότι η τηλεφωνική σύνδεση δεν είναι ρυθμισμένη να διακόπτεται μετά από κάποιο διάστημα «αδράνειας». Τα Windows θεωρούν τη χρήση του πληκτρολογίου πιο σημαντική από την ενεργή κίνηση στο δίκτυο. Το ακριβές σημείο όπου πρέπει να αναζητήσετε αυτή την επιλογή διαφέρει στα περιβάλλοντα Windows 95/98/NT/2000/ Millennium και εξαρτάται από ποιο πρόγραμμα προβολής ηλεκτρονικών σελίδων έχετε εγκαταστήσει, γενικά όμως θα το βρείτε είτε στις ιδιότητες του δικτύου μέσω τηλεφώνου είτε στον πίνακα ελέγχου Internet Options (Επιλογές Ίντερνετ).

Θέματα Απόδοσης του Ίντερνετ

Ο παίκτης με το πιο αργό σύστημα ή την πιο αργή σύνδεση είναι εκείνος που καθορίζει την ταχύτητα του παιχνιδιού για όλους τους υπόλοιπους παίκτες σε ένα παιχνίδι στο Ίντερνετ. Πάντα είναι προτιμότερο ο Οικοδεσπότης (το άτομο που ξεκινά το παιχνίδι) να έχει το πιο γρήγορο σύστημα και την καλύτερη σύνδεση στο Ίντερνετ. Για παράδειγμα, εάν κάποιος παίκτης διαθέτει καλωδιακό μόντεμ ή σύνδεση DSL και έναν γρήγορο υπολογιστή, θα αποτελεί μια καλή περίπτωση οικοδεσπότη παιχνιδιού.

1ος Σοβιετικός Κληρωτός: Andrei Skorobogatov
2ος Σοβιετικός Κληρωτός: Marlo Lewis
Ακόλουθος Λευκού Οίκου: Ann-Marie Lazaroff
1ο «Μωρό» με Μπικίνι: Stephanie Harrold
2ο «Μωρό» με Μπικίνι: Tamara Kozen
Στρατιωτικός Ιερέας: Donald La Mothe
Σερβιτόρα: Natasha

Φωνές Εντός Παιχνιδιού

Υγρί, Τηλεπαθητικά Σώματα: Udo Kier
Αμερικανικά ερωτικά μηνύματα: Barry Corbin
Πράκτορας Tanpa: Kari Wuhrer
Υπολοχαγός Eva: Athena Massey
Υπολοχαγός Zofia: Aleksandra Kaniak
Σοβιετικά ερωτικά μηνύματα: Adam Greggor
Γερμανικά ερωτικά μηνύματα: Stuart Nesbit
Night Hawk, Σοβιετικό Όχημα: Grant Albrecht
Κατάσκοπος, Ελεύθερος Σκοπευτής, Συμμαχικό Πεζικό: Michael Bell
Εγκαταστάτης, Συμμαχικό Πλοίο, Εισβολέας: Gregg Berger
Τεξανός: Glenn Burtis
Σύμμαχος Πολίτης, Σοβιετικός Πολίτης: Julie Brugman

Ειδικός Πυραύλων, Χρονο-Λεγεωνάριος, Καμιόνι Προπαγάνδας: David Fries
Εκφωνητής Ειδήσεων του BBC, Αμερικανός Εκφωνητής Ειδήσεων: Sam McMurray
SEAL, Σοβιετικός Πολίτης, Συμμαχικό Όχημα: Stefan Marks

Λιβικά και ιρακινά ερωτικά μηνύματα, Καμιόνι Καταστροφής: Adoni Maropis
Σοβιετικό Πεζικό, Σοβιετικός Μηχανικός: Andy Milder

Αφανιστής, Σοβιετικό Πλοίο: Phil Proctor
Κουβανέζικα ερωτικά μηνύματα, Τρομοκράτης, Μαύρος Αετός, Γάλλος Εκφωνητής Ειδήσεων: Gustavo Rex
Βρετανικά ερωτικά μηνύματα, Κίροφ, Τρελός Ιβάν: Neil Ross

Λοχίας Εκπαιδευτής, Οπλίτης Αντιαεροπορικής Αμυνας, Αφηγητής της Παγκόσμιας Κυριαρχίας: Douglas Rye
Φωνή Συστήματος Ενδοσυνεννόησης, Φωνή Υπολογιστή, Εκφωνήτρια Ειδήσεων: Heidi Shannon

Αμερικανός Πολίτης, Αμερικανός Μηχανικός: Phil Tanzini

Οπλίτης Tesla: John Vernon
Κορεατικά ερωτικά μηνύματα: Henry Yu

Παγκόσμια Προσαρμογή Γλώσσας

Κορέα

Διεύθυνση Προσαρμογής Γλώσσας: Taewon Yun
Μηχανικός Προσαρμογής Γλώσσας: Changuk Park
Μεταφράσεις: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park
Ηχογράφηση και Στούντιο Μοντάζ: Junco MultiMedia
Μηχανικός Ηχογράφησης: Yejun Hwang
Διευθυντής Μάρκετινγκ: Jungwon Hahn
Διευθυντής Προϊόντος: Junghyeon Kwon

Κίνα

Διευθυντής Έργου Προσαρμογής Γλώσσας: Christine Kong
Διευθυντής Προσαρμογής Γλώσσας: Jerry Lee
Μεταφράσεις: Richard Chen
Δοκιμή Γλώσσας: Jerry Lee
Διευθυντής Μάρκετινγκ: Tom Chen
Διευθυντής Προϊόντος: Betty Chang
Σχεδιασμός Συσκευασίας και Βιβλίου Οδηγιών: Bingo Cheng
Θερμές Ευχαριστίες στους: Ομάδες Προσαρμογής Γλώσσας της Westwood, TL Goh, Irene Chua

Γαλλία

Διευθυντής Έργου Προσαρμογής Γλώσσας: Nathalie Fernandez
Μεταφράσεις: Francis Grimbert, Stéphane Radoux
Συντονισμός Μεταφράσεων: Nathalie Duret
Ηθοποιοί: Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Héléne Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau
Δοκιμές: Emmanuel Delvea
Συντονισμός Δοκιμών: Lionel Berrodier

Γερμανία

Διευθυντής Έργου Προσαρμογής Γλώσσας: Michaela Bartelt
Μεταφράσεις: Claudia Stevens
Διευθυντής Διανομής Φωνητικών Ρόλων: Dirk Vojtilo
Διανομή Φωνητικών Ρόλων: Manuel Bertrams
Διευθυντής Μάρκετινγκ: Benedikt Schüller
Διευθυντής Προϊόντος: Pete Larsen
Φωνές: Udo Kier, Tili 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

ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Πριν τρέξετε το παιχνίδι, τακτοποιήστε το σύστημά σας

Προτού εγκαταστήσετε οποιοδήποτε πρόγραμμα, είναι σημαντικό ο σκληρός σας δίσκος να λειτουργεί σωστά. Σας συνιστούμε να «διατηρείτε το σύστημά σας τακτικό» εκτελώντας τα προγράμματα ScanDisk και Disk Defragmenter.

- Το ScanDisk (Εξέταση Δίσκου) ερευνά το δίσκο σας για τυχόν χαμένα δεδομένα.
- Το Disk Defragmenter (Ανασυγκρότηση Δίσκου) εξασφαλίζει ότι τα δεδομένα σας ταξινομήθηκαν σωστά. Η αποτυχία της ταξινόμησης ενδέχεται να οδηγήσει να μην πρόκληση βλάβης στα δεδομένα.

1. Για να ξεκινήσει το ScanDisk, κάντε κλικ στο κουμπί START (Έναρξη) που βρίσκεται στη Γραμμή Εργασιών.
2. Από το μενού Start, επιλέξτε RUN (Εκτέλεση).
3. Στο πλαίσιο διαλόγου Run, πληκτρολογήστε scandisk και κάντε κλικ στο OK.
4. Μόλις ξεκινήσει το πρόγραμμα, βεβαιωθείτε ότι έχετε επιλέξει THOROUGH (Σχολαστικός) στο τμήμα που αφορά τη Μορφή του ελέγχου. Η διαδικασία αυτή θα χρειαστεί κάποιο χρονικό διάστημα για να ολοκληρωθεί, αλλά τα αποτελέσματα αξίζουν τον κόπο. Βεβαιωθείτε ότι είναι τσεκαρισμένο το κουτάκι AUTOMATICALLY FIX ERRORS (Αυτόματη Διόρθωση Σφαλμάτων) και, στη συνέχεια, επιλέξτε τον σκληρό δίσκο στον οποίο θα εγκαταστήσετε το παιχνίδι (π.χ. C:).
5. Μόλις δοθούν όλες οι σωστές ρυθμίσεις, κάντε κλικ στο κουμπί START, ώστε το πρόγραμμα να ξεκινήσει τη σάρωση του δίσκου και να διορθώσει τα όποια τυχόν σφάλματα.
6. Στη συνέχεια, εκτελέστε το πρόγραμμα Disk Defragmenter. Κάντε κλικ στο κουμπί START που βρίσκεται στη Γραμμή Εργασιών.
7. Από το μενού START, επιλέξτε RUN.
8. Στο πλαίσιο διαλόγου Run, πληκτρολογήστε defrag και κάντε κλικ στο OK.
9. Όπως και στο πρόγραμμα ScanDisk, επιλέξτε το δίσκο στον οποίο θα εγκαταστήσετε το παιχνίδι και κάντε κλικ στο OK. Η διαδικασία αυτή διαρκεί κάποιο χρονικό διάστημα, αλλά αξίζει τον κόπο να εξασφαλίσετε την εγκατάσταση του παιχνιδιού, χωρίς προβλήματα.

Τι είναι το DirectX™;

Διαβάστε προσεκτικά αυτή την ενότητα πριν παίξετε το Command & Conquer: Red Alert 2 ή πριν εγκαταστήσετε το DirectX.

Το DirectX αποτελεί τμήμα των Λειτουργικών Συστημάτων Windows®95, 98 και 2000. Επιτρέπει στα Windows να έχουν πρόσβαση με υψηλές επιδόσεις στα μηχανικά μέρη (hardware) του συστήματός σας, για να εκτελούνται τα παιχνίδια τελευταίας τεχνολογίας. Καθώς αρχίζουν να χρησιμοποιούνται μηχανικά μέρη νέας τεχνολογίας, όπως κάρτες επιτάχυνσης 3D και κάρτες ήχου 3D, το DirectX εξελίσσεται, έτσι ώστε

να τα υποστηρίζει. Το *Command & Conquer: Red Alert 2* χρησιμοποιεί το DirectX 7.0a, το οποίο και περιλαμβάνεται στο CD του παιχνιδιού, ώστε να μπορείτε να το εγκαταστήσετε αν χρειαστεί.

Το DirectX ίσως απαιτεί, για τη σωστή του λειτουργία, την αναβάθμιση των προγραμμάτων οδήγησης της κάρτας γραφικών (οθόνης), ήχου και 3D που χρησιμοποιείτε. Η χρήση προγραμμάτων οδήγησης κάρτας γραφικών, ήχου και 3D που δεν υποστηρίζουν το DirectX 7.0a θα προκαλέσει στο *Command & Conquer: Red Alert 2* προβλήματα εικόνας και ήχου.

Κατά την εγκατάσταση του DirectX 7.0a, τα προγράμματα οδήγησης της κάρτας γραφικών, της κάρτας ήχου και της κάρτας 3D θα ελεγχθούν από την άποψη της συμβατότητας. Εάν είναι δυνατόν, το πρόγραμμα εγκατάστασης του DirectX 7.0a θα αναβαθμίσει αυτόματα τα ασύμβατα προγράμματα οδήγησης. Ωστόσο, αν το σύστημά σας περιλαμβάνει κάποιο υλισμικό νέο ή όχι πολύ γνωστής μάρκας, μπορεί να χρειαστεί να επικοινωνήσετε με τον κατασκευαστή του συστήματος, για να προμηθευτείτε προγράμματα οδήγησης που υποστηρίζουν το DirectX 7.0a.

Σημαντική Σημείωση: Κατά την εγκατάσταση του DirectX 7.0a, το πρόγραμμα εγκατάστασης ελέγχει κατά πόσο μπορεί να αναβαθμίσει τα προγράμματα οδήγησης χωρίς πρόβλημα. Αν το πρόγραμμα οδήγησης που πρόκειται να αντικατασταθεί δεν είναι δοκιμασμένο ή αν είναι γνωστό ότι η αντικατάστασή του θα προκαλέσει προβλήματα, τότε το πρόγραμμα εγκατάστασης θα σας κάνει σχετική προειδοποίηση. Σας συνιστούμε να λάβετε υπόψη σας αυτές τις οδηγίες.

Εγκατάσταση του DirectX 7.0a

Κατά την εγκατάσταση του *Command & Conquer: Red Alert 2*, το σύστημά σας θα ανιχνευτεί για τον εντοπισμό του DirectX. Εάν δεν εντοπιστεί η κατάλληλη έκδοση του DirectX, το πρόγραμμα σας προτρέπει να εγκαταστήσετε το DirectX 7.0a από το CD-ROM του *Command & Conquer: Red Alert 2*. Σας συνιστούμε να ακολουθήσετε τις συστάσεις του Προγράμματος Εγκατάστασης.

Εάν θελήσετε να εγκαταστήσετε το DirectX 7.0a μετά την εγκατάσταση του *Command & Conquer: Red Alert 2*:

1. Κάντε κλικ στο **START** (Έναρξη) στη γραμμή εργασιών των Windows, επιλέξτε την εντολή **FIND** (Εύρεση) και κάντε κλικ στο **FILES OR FOLDERS** (Αρχεία ή Φάκελοι).
2. Στο πλαίσιο **NAMED** (Όνομα), πληκτρολογήστε **dxsetup**
3. Βεβαιωθείτε ότι το πλαίσιο **LOOK IN** (Διερεύνηση στο) περιέχει το χαρακτηριστικό γράμμα της μονάδας CD-ROM του υπολογιστή σας (π.χ. D:), έπειτα κάντε κλικ στο **FIND NOW** (Εύρεση τώρα).
4. Όταν εμφανιστεί το αρχείο, κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο **dxsetup** στη στήλη **Name** (Όνομα Αρχείου).
5. Όταν εμφανιστεί το παράθυρο **DXSetup**, κάντε κλικ στο **Reinstall DirectX** (Επανεγκατάσταση του DirectX) για να ολοκληρωθεί η διαδικασία.

Ελέγξτε το σύστημά σας!

Για να ελέγξετε αν τα προγράμματα οδήγησης της κάρτας γραφικών και της κάρτας ήχου που διαθέτετε υποστηρίζουν πλήρως το DirectX 7.0a, μετά την εγκατάσταση του DirectX 7.0a, εκτελέστε το διαγνωστικό πρόγραμμα **DirectX Diagnostics Tool**.

1. Κάντε κλικ στο **START**, στη γραμμή εργασιών των Windows. Έπειτα, κάντε κλικ στο **RUN** (Εκτέλεση).
2. Στο πλαίσιο διαλόγου **Run**, πληκτρολογήστε **dxdiag** και κάντε κλικ στο **OK**. Το **DirectX Diagnostics Tool** σας δίνει πληροφορίες για την κάρτα βίντεο, ήχου και επιτάχυνσης γραφικών 3D του υπολογιστή σας.

- Για να ελέγξετε τα προγράμματα οδήγησης των καρτών βίντεο, κάντε κλικ στην καρτέλα **DISPLAY** (Προβολή) ή **DISPLAY 1**, εάν υπάρχει.
- Για να ελέγξετε τα προγράμματα οδήγησης της κάρτας ήχου, κάντε κλικ στην καρτέλα **SOUND** (Ήχος).
- Ορισμένες κάρτες επιτάχυνσης 3D διαθέτουν δική τους καρτέλα, με τίτλο **DISPLAY 2**, οπότε ίσως χρειαστεί να ελέγξετε και αυτήν.

Σε κάθε μία από αυτές τις οθόνες, η ενότητα **Drivers** (Προγράμματα Οδήγησης) σας δίνει πληροφορίες σχετικά με το εάν το πρόγραμμα οδήγησης που χρησιμοποιείτε είναι πιστοποιημένο από τη Microsoft για να υποστηρίζει το DirectX 7.0a.

- Εάν το πρόγραμμα αναφέρεται ως **"Certified: Yes"**, η συσκευή σας διαθέτει υποστήριξη DirectX 7.0a και θα πρέπει να λειτουργεί σωστά με το *Command & Conquer: Red Alert 2*.
- Εάν το πρόγραμμα αναφέρεται ως **"Certified: No"**, η συσκευή σας δεν διαθέτει υποστήριξη DirectX 7.0a και θα έχετε προβλήματα κατά την εκτέλεση του *Command & Conquer: Red Alert 2*. Παρακαλούμε συμβουλευτείτε τις σημειώσεις που υπάρχουν στο κάτω μέρος του παραθύρου του **DirectX Diagnostic Tool**.
- Οι χρήστες των Windows 98 μπορούν επίσης να χρησιμοποιούν το κουμπί **TROUBLESHOOT** (Αντιμετώπιση Προβλημάτων), που προσελαύνεται από την καρτέλα **MORE HELP** (Περισσότερη Βοήθεια). Κανονικά, ο κατασκευαστής της συσκευής θα πρέπει να διαθέτει ενημερωμένα προγράμματα οδήγησης με υποστήριξη DirectX 7.0a, τα οποία θα σας επιτρέψουν να παίξετε το *Command & Conquer: Red Alert 2* χωρίς προβλήματα. Στην περίπτωση αυτή, σας προτείνουμε να επικοινωνήσετε με τον κατασκευαστή της συσκευής και να ζητήσετε τις πιο πρόσφατες εκδόσεις των προγραμμάτων οδήγησης, που είναι συμβατές με το DirectX 7.0a. Κανονικά οι πρόσφατες εκδόσεις διατίθενται δωρεάν από την ιστοσελίδα ή μέσω της τηλεφωνικής γραμμής τεχνικής υποστήριξης του κάθε κατασκευαστή.

Αν, παρότι ακολουθήσατε ΟΛΕΣ τις παραπάνω οδηγίες, εξακολουθείτε να έχετε προβλήματα στη λειτουργία του προγράμματος, διαβάστε την ακόλουθη ενότητα. Προσοχή: Προτού μας τηλεφωνήσετε, διαβάστε προσεκτικά αυτή την ενότητα. Οι προσωπικοί υπολογιστές στις ημέρες μας λειτουργούν με εκατομμύρια διαφορετικούς συνδυασμούς μηχανικών τμημάτων και λογισμικού. Τις παρακάτω πληροφορίες ΠΡΕΠΕΙ να τις συγκεντρώσετε από τον κατασκευαστή του υπολογιστή σας ή από το συνοδευτικό υλικό τεκμηρίωσης PPIV να επικοινωνήσετε με την τεχνική υποστήριξη: (ΠΡΟΣΟΧΗ: Τις ακόλουθες πληροφορίες μπορείτε να τις συγκεντρώσετε απευθείας από τον κατασκευαστή του υπολογιστή σας).

1. Το μήνυμα σφάλματος (εάν υπάρχει) που εμφανίζεται όταν προκύψει το πρόβλημα.
2. Ένας κατάλογος με τα χαρακτηριστικά του μηχανήματός σας, συμπεριλαμβανομένων των παρακάτω:
 - Ταχύτητα και μάρκα του κεντρικού επεξεργαστή (CPU)
 - Μέγεθος μνήμης RAM
 - Ταχύτητα και μάρκα της μονάδας CD-ROM
 - Μάρκα της κάρτας ήχου
 - Μάρκα της κάρτας γραφικών (οθόνης)
 - Κάρτα δικτύου (εάν υπάρχει)
 - Χωρητικότητα και ελεύθερος χώρος του σκληρού δίσκου
 - Εκδόσεις των οδηγών του DirectX (ανατρέξτε στις Παρατηρήσεις για την εγκατάσταση του DirectX)
 - Κάρτα επιτάχυνσης 3D (εάν υπάρχει)

(Συμβουλευτείτε την παρακάτω ενότητα με τίτλο «Πώς να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες πληροφορίες»). Εάν δεν μπορείτε να βρείτε τις παραπάνω πληροφορίες, τότε θα χρειαστεί να συμβουλευτείτε τον προμηθευτή σας ή τον κατασκευαστή. Πώς να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες πληροφορίες

Χρήστες Windows 95/98:

1. Κάντε κλικ με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού στο εικονίδιο My Computer (Ο Υπολογιστής Μου).
2. Κάντε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στην επιλογή Properties (Ιδιότητες).
3. Η οθόνη με τις Γενικές Πληροφορίες θα παρουσιάσει λεπτομερώς πόση μνήμη RAM έχει το μηχάνημά σας, καθώς και τη μάρκα του κεντρικού επεξεργαστή (CPU), π.χ. Intel/Cyrix.
Σημείωση: Τα Windows 95/98 δεν εντοπίζουν πάντα σωστά τον επεξεργαστή Cyrix και, συνεπώς, μπορεί να τον περιγράψουν ως 486.
4. Τώρα κάντε κλικ στην επιλογή Device Manager (Διαχείριση Συσκευών).
5. Κάντε κλικ στο σύμβολο + στις αντίστοιχες συσκευές, δηλαδή:
 - CD-ROM
 - Display adapters (Κάρτες/Προσαρμογείς οθόνης)
 - Sound, video and game controllers (Ελεγκτές ήχου, βίντεο και παιχνιδιών)
 - Network Adapters (Κάρτες δικτύου)

Έτσι θα μπορέσετε να δείτε τον κατασκευαστή αυτών των συσκευών.

1. Μπορείτε να δείτε την ταχύτητα του κεντρικού επεξεργαστή (CPU) εάν κάνετε επανεκκίνηση του υπολογιστή σας και κοιτάξετε στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης. Θα δείτε ένδειξη της ταχύτητας του κεντρικού επεξεργαστή (CPU), π.χ. 166 MHz. Αυτή είναι η ταχύτητα του επεξεργαστή σας.
2. Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο My Computer (Ο Υπολογιστής Μου) κι έπειτα πατήστε το σύμβολο του τετραγώνου πάνω δεξιά για να μεγιστοποιήσετε την οθόνη.
3. Κάντε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο σκληρό σας δίσκο (C:)

και θα δείτε τον ελεύθερο χώρο που έχετε στο σκληρό δίσκο και τη συνολική χωρητικότητα του σκληρού δίσκου στο σύστημά σας. Τώρα κλείστε όλα τα παράθυρα.

Με αυτές τις πληροφορίες θα μπορέσετε να διαμορφώσετε σωστά τον υπολογιστή σας. Εάν έχετε συγκεντρώσει αυτές τις πληροφορίες, αλλά εξακολουθείτε να αντιμετωπίζετε προβλήματα, η Electronic Arts διαθέτει ένα Τμήμα Εξυπηρέτησης Πελατών (Customer Service Department), το οποίο είναι έτοιμο να σας βοηθήσει να λύσετε οποιαδήποτε προβλήματα μπορεί να αντιμετωπίζετε με το παιχνίδι. Προτού, ωστόσο, επικοινωνήσετε με το Τμήμα Εξυπηρέτησης Πελατών, συμβουλευτείτε το αρχείο βοήθειας που συνοδεύει όλα τα προγράμματά μας και μπορείτε να βρείτε από τη γραμμή εργασιών των Windows®95/ Windows® 98. Ίσως βρείτε εκεί πιο γρήγορα την απάντηση στο πρόβλημά σας, μια και το αρχείο αυτό περιέχει απαντήσεις στα πιο συνηθισμένα προβλήματα.

Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Πελατών της Electronic Arts διαθέτει μια Αυτοματοποιημένη Υπηρεσία Βοήθειας στον αριθμό (01753) 546465, η οποία είναι διαθέσιμη 24 ώρες το 24ωρο, 7 ημέρες την εβδομάδα. Αυτή η υπηρεσία περιλαμβάνει έντυπα Βοήθειας (σε μορφή «Faxback», Απαντητικού Φαξ, τα οποία σας αποστέλλονται αυτόματα στο τέλος της κλήσης) και προηχογραφημένα μηνύματα που καλύπτουν τα πιο συνηθισμένα γνωστά προβλήματα, ενώ η υπηρεσία αυτή ενημερώνεται τακτικά. Διαθέτουμε επίσης επανδρωμένες τηλεφωνικές γραμμές στον παραπάνω αριθμό, από Δευτέρα έως Πέμπτη, μεταξύ 9:00 π.μ. και 6:00 μ.μ. και την Παρασκευή μεταξύ 9:00 π.μ. και 4:30 μ.μ.

Διαφορετικά, μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μας εγγράφως στην παρακάτω διεύθυνση, φροντίζοντας να συμπεριλάβετε κάποιον τηλεφωνικό αριθμό επικοινωνίας και τις προαναφερόμενες πληροφορίες.

Electronic Arts UK Ltd Customer Services

PO Box 181

Chertsey

KT16 0YL

Μέσω Φαξ: 01753 546817

Ηλεκτρονική επικοινωνία με την Electronic Arts

Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο: uk-support@ea.com

Σελίδες της EA στο Internet: <http://www.ea.com>

Γνωστοποίηση

Η ELECTRONIC ARTS ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΝΑ ΠΡΟΒΕΙ ΣΕ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ, ΑΝΑ ΠΑΣΑ ΣΤΙΓΜΗ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ. ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ ΚΑΙ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΠΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΤΑΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΑΠΟΤΕΛΟΥΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ. ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΙΦΥΛΑΞΗ ΠΑΝΤΟΣ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΟΣ. ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ, ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ, ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ Ή ΑΝΑΓΩΓΗ ΣΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΜΕΣΟ Ή ΣΕ ΜΗΧΑΝΙΚΩΣ ΑΝΑΓΝΩΣΙΜΗ ΜΟΡΦΗ ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΠΑΡΟΝΤΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ ΟΔΗΓΙΩΝ Ή ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ, ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΓΡΑΠΤΗ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS LIMITED, ΡΟ ΒΟΧ 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND. Η ELECTRONIC ARTS ΔΕΝ ΠΑΡΕΧΕΙ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ, ΟΡΟΥΣ Ή ΕΚΠΡΟΣΩΠΗΣΕΙΣ ΡΗΤΕΣ Ή ΕΜΜΕΣΕΣ, ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ, ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΟΥ, ΤΗΝ ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΟΥ Ή ΤΗΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΕΙΔΙΚΟ ΣΚΟΠΟ. ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ «ΩΣ ΕΧΕΙ». Η ELECTRONIC ARTS ΠΑΡΕΧΕΙ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΣΑ ΤΟΥ. ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ Η ELECTRONIC ARTS ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΟΠΟΙΕΔΣΗΠΟΤΕ ΕΙΔΙΚΕΣ, ΕΜΜΕΣΕΣ Ή ΠΑΡΕΠΟΜΕΝΕΣ ΖΗΜΙΕΣ. ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΟΡΟΙ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΔΕΝ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΟΥΤΕ ΠΡΟΔΙΚΑΖΟΥΝ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΤΟΥ ΑΓΟΡΑΣΤΗ ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ Ο ΑΓΟΡΑΣΤΗΣ ΣΥΝΙΣΤΑ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗ ΠΟΥ ΑΠΟΚΤΑ ΑΓΑΘΑ ΓΙΑ ΜΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΧΡΗΣΗ.

Περιορισμένη Εγγύηση

Η Electronic Arts εγγυάται στον αρχικό αγοραστή του παρόντος λογισμικού προϊόντος ηλεκτρονικών υπολογιστών ότι το μέσο εγγραφής όπου είναι εγγεγραμμένα τα προγράμματα του λογισμικού δεν θα παρουσιάσει ελαττώματα του υλικού και της κατασκευής για 12 μήνες από την ημερομηνία αγοράς. Εντός αυτής της περιόδου, τα ελαττωματικά μέσα θα αντικατασταθούν, εάν το αρχικό προϊόν επιστραφεί στην Electronic Arts στη διεύθυνση που αναγράφεται στο οπισθόφυλλο του παρόντος εντύπου, μαζί με χρονολογημένη απόδειξη της αγοράς, μια δήλωση περιγραφής των ελαττωμάτων, το ελαττωματικό μέσο και τη διεύθυνσή σας. Η παρούσα εγγύηση είναι επιπρόσθετη και δεν επηρεάζει με κανέναν τρόπο τα συνταγματικά σας δικαιώματα. Η παρούσα εγγύηση δεν ισχύει για τα προγράμματα λογισμικού, τα οποία παρέχονται «ως έχουν», ούτε για τα μέσα που υπέστησαν κακή χρήση, βλάβη ή υπερβολική φθορά.

Επιστροφές μετά την Εγγύηση

Η Electronic Arts θα αντικαταστήσει το μέσο που έχει καταστραφεί από τον χρήστη, εφόσον το επιτρέπουν τα τρέχοντα αποθέματα, σε περίπτωση που το αρχικό μέσο επιστραφεί με Eurocheque ή ταχυδρομική επιταγή 7,50 Λιρών Αγγλίας για κάθε CD, πληρωτές στην Electronic Arts Ltd. Παρακαλούμε μην παραλείψετε να συμπεριλάβετε όλες τις λεπτομέρειες σχετικά με το ελάττωμα, το ονοματεπώνυμό σας, τη διεύθυνσή σας και, όπου είναι δυνατόν, έναν αριθμό τηλεφώνου στον οποίο μπορούμε να επικοινωνήσουμε μαζί σας τις πρωινές ώρες. Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 181, Chertsey, KT16 0YL, UK.

Λογισμικό και Τεκμηρίωση © 2000 Electronic Arts Inc. Τα Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios και το λογότυπο Westwood Online είναι εμπορικά σήματα ή σήματα κατατεθέντα της Electronic Arts Inc. στις Η.Π.Α. και/ή σε άλλες χώρες. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Τα Windows και DirectX αποτελούν εμπορικά σήματα ή σήματα κατατεθέντα της Microsoft Corporation Inc.