



# TABLE OF CONTENTS



2



3

## התקנת המשחק

**שימו לב:** למידע נוסף על התקנת והרצת המשחק, פנו לחלק 'התמיכה הטכנית' בהמשך.

כדי להתקין את Command & Conquer: Red Alert 2 תוך שימוש בתכונת ההפעלה האוטומטית של חלונות: 95/98/NT/2000/Millennium:

1. הכניסו את התקליטור של הסובייטים או של בנות הברית לתוך כונן התקליטורים שלכם ולחצו על INSTALL.
2. לחצו על NEXT וקראו את הסכם הרשיון. כאשר תסיימו, סמנו את תיבת האישור כדי להסכים או לחצו על CANCEL כדי לצאת.
3. הכניסו את המספר הסידורי המסופק על גב עטיפת התקליטור של Command & Conquer: Red Alert 2, ולחצו על NEXT.
4. עקבו אחר ההוראות על המסך כדי לסיים את ההתקנה.

כדי להתקין ידנית את המשחק תחת חלונות 95/98/NT/2000/Millennium:

1. לחצו על כפתור 'התחל' ובחרו את האפשרות 'הפעלה' מתוך התפריט.
2. לחצו על 'עיון' ועברו לכונן התקליטורים שלכם.
3. בצעו לחיצה כפולה על הקובץ Setup.exe. ייתכן שהקובץ הזה יופיע כ-Setup בחלק מהמחשבים, אבל תמיד תופיע צלמית של תקליטור
4. לחצו על אישור.
5. עקבו אחר התהליכים המתוארים בסעיף ההפעלה האוטומטית לעיל, החל מסעיף 2.

כדי להסיר ידנית את המשחק תחת חלונות 95/98/NT:

1. לחצו על כפתור 'התחל' ואז בחרו את 'תוכניות', את התיקיה Westwood, את התיקיה Red Alert 2 ומשם הריצו את הקובץ Read Alert 2 Uninstall.
2. עקבו אחר ההוראות על המסך כדי להשלים את תהליך הסרת המשחק.

כדי להסיר אתה משחק על ידי שימוש בתכונת ההפעלה האוטומטית:

1. הכניסו את התקליטור של הסובייטים או של בנות הברית לתוך כונן התקליטורים שלכם.
2. כשיופיע חלון ההפעלה האוטומטית, לחצו על UNINSTALL.
3. עקבו אחר ההוראות על המסך כדי להשלים את תהליך הסרת המשחק.

## הקדמה

**ברוך שובכם, מפקדים...**

Command & Conquer Red Alert 2 מאפשר לכם לבחור לשחק בשורות הלוחמים של שני כוחות שונים לגמרי: כוחות בעלות הברית (Allies) המכובדים, והסובייטים (Soviets) התוקפניים והמיליטנטיים.

במשחקים לשחקן יחיד, אם תבחרו לשחק בתור כוחות בעלות-הברית, תצטרכו להילחם בכוחות הסובייטיים, ואם תבחרו לשחק בתור הסובייטיים, תאלצו להילחם בכוחות בעלות-הברית. במשחקים מרובי-משתתפים, הן כוחות בעלות-הברית והסובייטים וכן סיעות יוכלו להילחם זה בזה.

שני הצדדים שונים מאד וחולקים רק מספר מועט של יחידות ומבנים. לכל צד יש מערך ייחודי של יתרונות וחולשות שניתן לנצל. היחידות והמבנים של שני הצבאות משקפים את הפילוסופיה הבסיסית מאחורי הצבאות. בעוד כוחות בעלות-הברית תלויים בטכנולוגיה עילאית ואיכות, הכוחות של הסובייטים מתבססים על כוח הזרוע כדי להשיג את מטרותם.

**שימו לב:** אנו ממליצים מאד לשחקנים חדשים לעולם של Command & Conquer לשחק במשימות מחנה האימונים לפני טבילת האש שלהם במשחק עצמו. אנחנו תמיד מנסים לוודא שקל יהיה לכם להיכנס למשחק, אבל מחנה האימונים ילמד 5 אתכם את כל הדברים הבסיסיים. האימונים הללו ילמדו אתכם כל מה שצריך אודות בניית בסיסים, אימון יחידות, הצורך לאגור מחצבים ובתי זיקוק, כיצד לזוז/לטווח ומרכיבים רבים אחרים אשר ישפרו את חוויית המשחק שלכם.

### הסיפור

אם יכולתם לחזור אחורה בזמן, מה הייתם משנים? האם היה ניתן למנוע ממלחמות להתרחש? או האם משחק עם העבר היה גורר תוצאות דרמטיות להווה ולעתיד?

ניסויים במסע בזמן שינו דרמטית את מהלך ההיסטוריה. רציחות שינו את גורלן של מדינות והעולם כולו. ברית המועצות מצאה עצמה ללא אויבים למנוע את התפשטות מערבה. תחת שלטונו של יוזף סטלין, הם החלו את המסע אל האוקיינוס האטלנטי, בתקווה למלא את היעוד של המניפסט של ברית-המועצות האירופאית.

רק שילוב העוצמה של בעלות-הברית מנע את השליטה המוחלטת של הסובייטים. הצבא הענק של אמא רוסיה נעצר בסופו של דבר על ידי הטכנולוגיה העילאית של בעלות-הברית. עולם שלו הפך פתאום למציאות. סטלין נפטר במהלך המאבק, והשאיר את גורל הגדולה באומות העולם ללא החלטה.

אחרי המלחמה, בעלות-הברית מינו את אלקסי רומנוב להיות לאחראי על האימפריה הסובייטית. הוא נראה כמו הבחירה המושלמת. כפוליטיקאי קרייריסט, הוא קיבל את האידיאלים של כוחות בעלות-הברית ויצא להפוך את ברית-המועצות למדינה נדיבה ושלווה. מנהיגי בעלות-הברית נשמו לרווחה. הצרה הגדולה נפתרה בסופו של דבר.

האננם? בסתר רתח רומנוב משנאה יוקדת לכוחות בעלות-הברית אשר השמידו את ארצו האהובה. ברגע שהגיע לשלטון,

הוא החל מיד לתכנן את נקמתו. מכיוון שכוחות בעלות-הברית נצחו בזכות עליונותם הטכנולוגית, הוא נשבע שברית המועצות תיצור כלי נשק עליונים משלה. הצבאות של ברית המועצות הישנה יצעדו קדימה בשנית, והפעם, הם לא ייכשלו. הפעם הם ייכבשו את ארצות הברית!

במשך שנים היו בעלות הברית שלות. איש לא ידע על הנסויים הסובייטיים הנסתרים בשליטה מוחית, או על הניסויים הגרעיניים שנוהלו על ידי מדעניו של רומנוב. הפלישה הייתה את ארצות הברית בתדהמה. לפתע היו חיילים סובייטים שפלו לתוך קליפורניה, טקסס וניו-יורק. אזרחים החלו לחוות את השפעת השליטה המוחית, נטשו את ארצותיהם, והחלו לסייע לפולשים. דיונוני ענק החלו להופיע על החופים האמריקאיים, משמידים ספינות עם זרועותיהם העצומות. הטבח החל.

למרבה המזל, המנהיג האמריקאי, הנשיא דוגאן, לא הירשה למומחי הטכנולוגיה של בעלות הברית לקפוא על שמריהם. תוך עיבוי כוחותיו והכנת הטכנולוגיה שתאפשר לו לשלוט על מהלך הזמן וכוחות הטבע, מכין הנשיא דוגאן את הקרב מול ברית המועצות פעם נוספת. בעלות-הברית נלחמות על הבית ועל צורת החיים שלהם. פעם נוספת, העולם כולו מתפרץ במאבק.

### התפריט הראשי



כאשר תחילו את המשחק יופיע לפניכם סרטון קצר של הפלישה הסובייטית לארצות הברית. בעקבותיו אתם תגיעו אל התפריט הראשי, שם תבחרו את סוג המשחק שתרוצו לשחק, או שתחליטו לגבי אפשרויות שונות כדי לשפר את הביצועים של המשחק על המחשב שלכם.

בתפריט הראשי תוכלו לבחור אחת מבין האפשרויות הבאות: Single Player (משחק לשחקן יחיד), Internet (משחק באינטרנט), Network (משחק ברשת מקומית), Movies & Credits (צפייה בסרטונים ובקרדיטים), Options (תפריט אפשרויות המשחק) או Exit Game (יציאה מהמשחק).

## משחק לשחקן יחיד

יאפשר לכם לבחור לשחק במערכות חדשות, לטעון משחקים שמורים ולהכין קרבות תגרה נגד המחשב.

כדי לשחק משחק לשחקן יחיד של Command & Conquer: Red Alert 2, לחצו על הכפתור Single Player בתפריט הראשי. אתם תעברו לתפריט חדש עם שלוש אפשרויות חדשות: New Campaign (מערכה חדשה), Load Saved Game (טעינת משחק שמור) ו-Skirmish-1 (תגרה). כדי לחזור לתפריט הראשי, לחצו על הכפתור MAIN MENU בצד הימני התחתון של המסך.

### מערכה חדשה

לחיצה על הכפתור NEW CAMPAIGN תיקח אתכם לתפריט המערכה. כאן תוכלו לבחור לשחק בשורות הלוחמים של בעלות-הברית או הסובייטים. תוכלו גם לעבור למחנה האימונים (Boot Camp), בו תוכלו ללמוד את הדברים הבסיסיים במשחק, כולל אין להזיז את היחידות שלכם על המפה, כיצד לטווח אויבים, איך לבנות את הבסיס שלכם ועוד.

**שימו לב:** מומלץ מאד לשחקנים שאינם מנוסים במשחקי אסטרטגיה בזמן אמת או בסדרת Command & Conquer ישחקו תחילה בשלבי מחנה האימונים כדי להכיר את הממשק. למרות ששחקנים מנוסים יוכלו לדלג על מחנה האימונים, יש לציין שהוא כולל תכונות חדשות רבות שיוכלו מאוד לסייע לכם.

תוכלו לבחור את דרגת הקושי של המערכה בה תשחקו על ידי בחירת הרמות מקל (Easy) ועד ברוטלי (Brutal). שחקנים שאינם מנוסים במשחקי אסטרטגיה בזמן אמת צריכים להתחיל בדרגת Easy, בעוד ששחקנים מנוסים יגלו שדרגת Brutal מהווה אתגר מעניין למדי.

אם תחליטו לא להתחיל מערכה חדשה, לחצו על הכפתור BACK כדי לחזור לתפריט השחקן היחיד.

### טעינת משחק שמור

לחיצה על הכפתור LOAD SAVED GAME תעביר אתכם לתפריט טעינת המשימות. כאן, תוכלו לבחור משחק שמור ולהמשיך לשחק מהנקודה בה עזבתם אותו. בחרו את המשימה שתרוצו להמשיך, ואז לחצו על הכפתור LOAD. אם תחליטו לא לטעון משחק שמור, לחצו על הכפתור BACK כדי לחזור לתפריט השחקן היחיד.

## משחקי תגרה

משחקי תגרה הם משחקים ייחודיים. במובן מסויים, תגרה היא כמו משחק במשחק מרובה-משתתפים, אבל במקום לשחק מול אנשים אחרים, אתם תשחקו נגד יריבים ממוחשבים. לחיצה על הכפתור SKIRMISH GAMES תוביל אתכם לתפריט של משחקי התגרה. למידע נוסף, ראו את החלק 'הגדרת משחק רשת או תגרה' בהמשך.

## אינטרנט

לחצו על הכפתור INTERNET בתפריט הראשי כדי לעבור ל-Westwood Online, שירות שדכן משחקי אינטרנט בחסות Westwood Studios עבור חובבי Red Alert 2. כאן תוכלו לשחק משחקי ראש-בראש (Head-to-Head) או משחקים שיתופיים (Co-Op) באינטרנט. תמיד כדאי לשחק עם שחקנים עם חיבורי אינטרנט מהירים ומחשבים שתואמים את דרישות המערכת המומלצות. ביצועי המשחק יושפעו תמיד לפי המשתנים הללו. תהיו חייבים להיות מחוברים לאינטרנט תחילה בכדי להתחבר ל-Westwood Online. למידע נוסף, ראו 'Westwood Online' בהמשך.

רשתלחצו על הכפתור Network כדי להצטרף למשחקי ראש-בראש או משחקים שיתופיים ברשת מקומית (LAN). למידע נוסף, ראו 'הגדרת משחק רשת או תגרה' בהמשך.

## סרטים וקדיטים

לחצו על הכפתור Movies & Credits בתפריט הראשי כדי לעבור לתפריט הסרטונים והקדיטים. באמצעות התפריט הזה תוכלו לראות סרטונים שכבר ראיתם במהלך משחקי המערכה וכן את הקדיטים של Command & Conquer: Red Alert

## אפשרויות



לחצו על הכפתור OPTIONS בתפריט הראשי כדי להגיע לתפריט האפשרויות. הוא יאפשר לכם להגדיר מגוון של היבטים של המשחק שלכם.

### Display Options (אפשרויות תצוגה)

**VISUAL DETAILS:** בחרו LOW (נמוך), או HIGH (גבוה). רמה גבוהה יותר של פירוט גרפי תהיה מרשימה יותר, אבל תדרוש יותר מהירות מעבד. מחשבים איטיים יותר עלולים להתקשות להריץ את המשחק בצורה אחידה ברמה גבוהה של תצוגה. רמת הפירוט הגרפי מתייחסת לאפקטים מיוחדים כגון עשן, ברקים, נתזי מים, אנימציות כלליות או גלים מאחורי ספינות.

**SET GAME RESOLUTION:** קביעת רזולוציה גבוהה יותר תהיה יפה וחדה יותר, אבל תדרוש מחשב חזק יותר. תוכלו גם לראות יותר משדה הקרב במהלך המשחק. משחק ברמה של 640x480 (המסך הקטן ביותר) תשפר את הביצועים של המשחק במחשב שלכם.

### Game Options (אפשרויות משחק)

אפשרויות המשחק ממוקמות מתחת לאפשרות אפשרויות התצוגה:

**SPEEDGAME:** השתמשו במחונן הזה כדי לכוונן את המהירות של היחידות במשחק ואת הזמן שייקח לבנות מבנים. אם תהיה לכם בעיה לעמוד בקצב היריבים הממוחשבים, נסו להוריד את מהירות המשחק. משחקים לשחקן יחיד יהיו נעולים על מהירות ברירת המחול.

**DIFFICULTY:** שנו את דרגת הקושי ל-SYEA (קל), NORMAL (רגיל) או BRUTAL (ברוטאלי). שחקנים חדשים בעולם Command & Conquer צריכים להתחיל בדרגת קושי קלה.

### User Interface Options (אפשרויות ממשק המשתמש)

אפשרויות ממשק המשתמש ייתנו לכם שליטה על המשחק ויאפשרו לכם להתאים אותו לצרכיכם. ישנן מספר תוויות מתחת לכותרת זו:

**TARGET LINES:** כאשר תגידו ליחידה לזוז למיקום מסוים או להתקיף אויב מסוים, יופיע קו מהיחידה אל המטרה. כאשר תיבה זו תהיה כבויה (OFF), קווי המטרה לא יופיעו.

**SEE HIDDEN OBJECTS:** אם האפשרות הזו תהיה פעילה תוכלו לאתר יחידות מאחורי מבנים ומכשולים אחרים. כאשר תיבה זו תהיה מסומנת, יסומנו יחידות ומבנים הגנתיים מאחורי מכשולים. כאשר התיבה תהיה מבוטלת, יחידות נסתרות לא יופיעו.

**TOOL TIPS:** אם האפשרות הזו תהיה פעילה יוצג טקסט מועיל כאשר הסמן יהיה משמאל לעצם משחק למעלה מ-2 שניות.

**SCROLL RATE:** האפשרות הזו תקבע כמה מהר תוכלו לגלול על פני המסך עם העכבר שלכם.

#### Audio Options (אפשרויות קול)

שלושת הפסים מתחת לאפשרויות הקול יאפשרו לכם לשלוט על עוצמת הקול של צלילים שונים במשחק. הערכים הם בין 0 (כבוי) ל-100 (עוצמה מלאה).

**MUSIC VOLUME:** לחצו וגררו כדי לכוון את עוצמת המוסיקה של המשמיה והתפריט.

**SOUND VOLUME:** לחצו וגררו כדי לכוון את עוצמת הקול של האפקטים הקוליים (יריות, פיצוצים וכו').

**VOICE VOLUME:** לחצו וגררו כדי לכוון את עוצמת הקול של הדיבורים.

#### מקלדת



לחצו על הכפתור RDKEYBOA כדי לכוון את פקודות המקלדת שלכם:

**CATEGORY:** פקודות המקלדת מתחלקות לקטגוריות שונות, אותן תוכלו למצוא על ידי לחיצה על החץ בתפריט Category בפניה השמאלית העליונה של המסך. קבוצת הפקודות באותה קטגוריה תופיע בתוך תיבת COMMANDS מימין.

**COMMANDS:** בחרו את הפקודה שתרוצו לשנות. המקש הנוכחי עבור הפקודה יופיע מתחת ל-CURRENT HOTKEY.

**CURRENT HOTKEY:** לחצו על התיבה PRESS NEW HOTKEY ובחרו את המקש בו תרצו להשתמש עבור אותה פקודה. כדי להצמיד את המקש הנבחר לאותה פקודה, לחצו על הכפתור ASSIGN. תוכלו לבחור מקש המוצמד כבר לפקודה אחרת. כאשר דבר זה יקרה, הפקודה שהמקש הנוכחי מוצמד אליה באותו רגע תופיע מתחת לתיבת NEW HOTKEY ASSIGN. תוכלו עדיין להצמיד את המקש הנבחר לפקודה הנבחרת, אבל פקודת ברירת המחל הקודמת עבור אותו המקש תהיה ללא מקש חס מוצמד.

**RESET ALL:** כדי לחזור לפקודות המקשים של ברירות המחל, לחצו על הכפתור ALL RESET בתחתית המסך.

#### רשת

לחצו על הכפתור NETWORK כדי לקבוע את הגדרות הרשת שלכם.

**שימו לב:** שנו את ההגדרות הללו רק אם התקלו בבעיות פרוטוקול תקשורת.

#### הגדרת משחק רשת או תגרה



משחקי רשת ותגרות אינם דומים למשחקי מערכה בגלל שהם משחקי 'ראש בראש' או 'שתוף פעולה' בין שני צבאות או יותר. אין מטרה מסוימת מעבר להשמדת כל דבר אחר על המסך.

לחיצה על הכפתור SKIRMISH בתפריט המשחקים לשחקן יחיד או התחלת משחק רשת חדש תפתח רשימה של אפשרויות קיימות אותן תוכלו לשנות:

**PLAYER:** בצד השמאלי של המסך תראו רשימה של תוויות השחקנים. במשחק תגרה (Skirmish), התיבה העליונה תהיה שלכם. לחיצה בתיבה העליונה תחת PLAYER תאפשר לכם לתת לעצמכם שם. שם ברירת המחל הנו 'New Player'. במצב תגרה תוכלו גם לבחור את רמת המומחיות של היריב שלכם. אויב קל (Easy) יהווה יריב נוח יותר מאשר אויב ברוטאלי (Brutal).

**COUNTRY:** לחצו בתיבה מצד ימין כדי לקבוע בתור איזו מתשע המדינות תרצו לשחק, או לחצו על RANDOM כדי לגרום למחשב לבחור עבורכם את המדינה.

**COLOUR:** תוכלו גם לבחור את צבע הקבוצה של המדינה שלכם או לתת למחשב לבחור גם אותו באופן אקראי.

יריבים ממוחשבים (או שחקני רשת אחרים) ניתנים להגדרה באותה דרך, לחצו על הכפתור מתחת לתפריט PLAYER, ואז לחצו על הכפתורים COUNTRY ו-COLOUR. כברירת מחדל, אויבים נשלטי-מחשב הם בעלי מדינה וצבע אקראיים.

מתחת לתפריטים אלו, תמצאו רשימה של אפשרויות נוספות:

**GAME SPEED:** השתמשו במחוון הזה כדי לכוון את המהירות של היחידות במשחק ואת הזמן שלוקח לבנות מבנים. אם תהיה לכם בעיה לעמוד בקצב של היריבים הממוחשבים, שקלו להאט את מהירות המשחק.

**CREDITS:** קביעת כמות הכסף איתה תתחילו את המשימה.

**UNIT COUNT:** קבעו את גודלו של הצבא ההתחלתי שלכם.

**SHORT GAME:** אם תלחצו על האפשרות הזו, תוכלו להביס את האויב באמצעות השמדת המבנים שלו בלבד. אם היא האפשרות הזו לא תהיה פעילה, תצטרכו גם להשמיד את כל היחידות של האויב כדי למחוק אותו לחלוטין.

**SUPER WEAPONS:** הפעילו או בטלו את השימוש בנשקי-על.

**BUILD NEAR ALLY:** אם תבחרו את האפשרות הזו, תוכלו לבנות את המבנים שלכם ליד מבנים של בעלות-הברית שלכם.

**MCV PREPACKS:** אם האפשרות הזו תהיה פעילה תוכלו להפוך את חצר הבנייה (Mobile Construction Vehicle-MCV) מה שיאפשר לכם להזיז את הבסיס שלכם למקום אחר על המפה.

**שימו לב:** כדי להזיז חצר בנייה, לחצו עם הכפתור השמאלי של העכבר על המבנה ואז לחצו עם הכפתור השמאלי על אזור האדמה אליו תרצו להזיז אותו.

**CRATES APPEAR:** אם האפשרות הזו תהיה פעילה, תוספות כוח אקראיות יופיעו על המפה.

אם תהיו מרוצים מההגדרות שתבחרו ותרצו להתחיל לשחק, לחצו על הכפתור GAME START בצד ימין של המסך. תוכלו גם לבחור מפה אחרת על ידי לחיצה על הכפתור CUSTOMIZE BATTLE. דבר זה ייקח אתכם לתפריט חדש בו תוכלו לבחור לא רק מפה אחרת אלא גם מצבי משחק עבור הקרב שלכם.

## משחק שיתופי פעולה

Command & Conquer: Red Alert 2 מאפשר לשני חברים לשחק כנגד יריבים ממוחשבים מוגדרים מראש במשחק של מערכה קצרה. יש חמש מערכות, כמה מהן קשות יותר מהאחרות. המטרה היא לעבוד עם השותף שלכם כדי להשמיד את בסיס האויב.

## מצבי משחק מרובי-משתתפים



בתפריט 'מצבי המשחק' אתם תראו סוגים שונים של משחקים שיהיו זמינים עבורכם. מאחר שמפות רבות לא יהיו זמינות עבור סוגי משחק מסוימים, תצטרכו להחליט איזה סוג של משחק תרצו לשחק בטרם תבחרו מפה. סוגי המשחקים הם:

**BATTLE:** כל אחת מהאפשרויות במפת תגרה או רשת ניתנת להפעלה או ביטול. יש תמיכה בניצחונות של בעלות-ברית או שיתופי פעולה. זהו משחק ברירת המחדל. ברית (alliance) תאפשר לכם לעבוד עם חבר כנגד האויב. לא תטווחו את השותף שלכם בתור אויב וגם תוכלו לראות אזורים במפה שהוא יוכל לראות תחת המעטה.

**FREE FOR ALL:** זהה לקרב Battle, אלא שאין אפשרות לבריתות.

**UNHOLY ALLIANCE:** כל שחקן יתחיל עם MCV אחד של בעלות-הברית ואחד של הסובייטים ויכול לבנות בהתאם לעץ הטכנולוגיה של שניהם.

**MEGAWEALTH:** שחקנים יהיו חייבים לכבוש מגדלי קידוח נפט (Oil Derrick) עם מהנדסים (Engineers) כדי לזכות בתזרים מזומנים קבוע. אי אפשר להשתמש בכורים (Miners)!

**LAND RUSH:** השחקנים יתחילו במרכז שדה הקרב עם MCV. תיבות תוספות כוח יפוזרו על המפה והשחקנים יהיו חייבים למהר לקבוע את הבסיסים שלהם כדי לתפוס את הבונוסים. המעטה יהיה מוסר לחלוטין החל מההתחלה.

**MEAT GRINDER:** סוג זה של משחק יכריח את השחקנים להתבסס על חיל רגלים וטנקים.

**NAVAL WAR:** השחקנים יתחילו על איים קטנים עם שטח מוגבל להתרחבות.

**COOPERATIVE:** שני שחקנים ישחקו ביחד כנגד יריבים ממוחשבים שיקבעו מראש במהלך של מערכה קצרה.

### בחירת שדה קרב

כשתבחרו סוג של משחק, המפות הזמינות עבור אותו סוג של משחק יופיעו בתפריט בצד הימני של המסך. לכל מפה יהיה מספר מומלץ של שחקנים. לחצו על המפה בה תרצו לשחק ותוכלו לראות סקירה מוקדמת של המפה בפינה הימנית העליונה של המסך. לחצו על הכפתור USE MAP כדי לחזור לתפריט המשחקים מרובי-המשתתפים/תגרה, שם תוכלו להתחיל את המשחק.

### יצירת מפה אקראית



תוכלו ליצור מפה אקראית על ידי לחיצה על הכפתור NDOM MAPCREATE RA. כאן תוכלו לקבוע את סוג פני השטח בו תרצו להשתמש, את זמן היום של הקרב, את האקלים, את הגודל הכללי של המפה, את הזמינות של המשאבים ואת מספר השחקנים. אם לא יהיו לכם עדיפויות, לחיצה על הכפתור SURPRISE ME תיצור מפה אקראית לחלוטין. תוכלו לראות סקירה מוקדמת של המפה שיצרתם עם הכפתור PREVIEW MAP.

LOAD MAP: השתמשו במפה שמורה שנוצרה באופן אקראי.

SAVE MAP: אם המפה שתיצרו תראה לכם, תוכלו לשמור אותה לשימוש במשחק עתידי. תוכלו גם למחוק ולטעון מפות אקראיות שמורות ניתנות מתוך התפריט הזה.

DELETE MAP: מחיקת מפה שיצרתם.

USE MAP: השתמשו במפה שיצרתם וחזרו לתפריט בחירת המפה.

PREVIEW MAP: תוכלו לצפות במפה שיצרתם. גירסה מוקטנת של המפה תופיע בפינה הימנית העליונה של המסך.

### הממשק

#### המפה הטקטית



המפה הטקטית שולטת ברוב המסך שלכם. זהו המקום בו תוכלו לפקד על הכוחות שלכם, לבנות את הבסיס שלכם ולתקוף את האויב. המפה הטקטית תראה רק חלק של שדה הקרב האמיתי. כדי לגלול מסביב לשדה הקרב, הזיזו את הסמן לקצה המסך. הסמן ישנה את צורתו לחץ ירוק וחלון הצפייה שלכם יגלול בכיוון הרצוי. אם תהיו בקצה שדה הקרב, יופיע חץ אדום.

#### העכבר במשחק

תוכלו לשחק את Red Alert 2 כמעט כולו באמצעות העכבר. על ידי לחיצה עם הכפתור השמאלי של העכבר, תוכלו לפקד ולבחור כוחות, לבחור מטרות להשמדה או להזיז את הצבא שלכם בשדה הקרב. לחיצה עם הכפתור הימני של העכבר תבטל או תשלול פקודות. תוכלו גם לגלול את המסך מהר יותר על ידי לחיצה על הכפתור הימני של העכבר וגרירת הסמן בכיוון בו תרצו לגלול.

#### פס הפקודות

בצד ימין של המסך תוכלו למצוא את פס הפקודות. פס הפקודות מכיל מספר תוויות חשובות ומידע לו תזדקקו כדי להפעיל את הבסיס שלכם בהצלחה וביעילות.

קרדיטים: בראש פס הפקודות תופיע כמות האשראי שלכם. היא תייצג את כמות הכסף שברשותכם ותציין כמה יחידות או מבנים תוכלו לבנות. בניית צבא עולה כסף!

כפתור תדריך (BRIEFING) (משחקי שחקן יחיד/שיתוף פעולה בלבד): הכפתור הזה יאפשר לכם לעיין במהירות במטרות של המשימה הנוכחית במשחקי שחקן יחיד או שיתוף פעולה. הוא ממוקם בחלק העליון ביותר של פס הפקודות.

כפתור הדיפלומטיה (DIPLOMACY): במשחקים מרובי-משתתפים אין מטרות משימה או תדריכים. כפתור התדריך יוחלף



בכפתור הדיפלומטיה. לחיצה עליו תציג רשימה של כל השחקנים הפעילים, תראה את הצבע של כל צבא במשחק, רשימה של כל הבריתות הקיימות, את מספר ההריגות שהושגו על ידי כל צבא וגם יאפשר לכם לבחור את השחקנים שיוכלו לקרוא את הודעות המשואה של הקבוצה. בני ברית תמיד יוכלו לקרוא את ההודעות שלכם, אלא אם תבטלו אותם מהרשימה CHAT WITH. תהיו חייבים לציין את השחקנים אליהם תרצו לשלוח הודעות. למידע נוסף אודות הודעות משואה, ראו 'פס הפקודות המתקדמות' בהמשך.

כפתור האפשרויות (OPTIONS): לחיצה על הכפתור הזה תאפשר לכם לטעון או לשמור את המשחק שלכם, לסיים את המשמיה או לשנות את פקודות המקלדת ואפשרויות הקול. הכפתור זה דומה מאד לתפריט האפשרויות שכבר הכרתם במדריך זה. הוא ממוקם בחלק העליון ביותר של פס הפקודות.

מסך המכ"ם: במסך הראשי תוכלו לראות רק חלק קטן משדה הקרב הנוכחי. תצוגת המכ"ם, הממוקמת מתחת לכפתור התדריך/דיפלומטיה וכפתור האפשרויות, תראה לכם את שדה הקרב כולו במבט מהיר. תוכלו לראות כל חלק של המפה שגיליתם כבר באמצעות תנועות היחידות. תוכלו להשתמש במסך המכ"ם כדי להזיז את הכוחות שלכם ואת תצוגת הקרב שלכם. עם יחידות נבחרות, לחצו על מסך המכ"ם כדי לתת לכוחות שלכם פקודה לנוע למיקום הנבחר. אם לא תהיה יחידה נבחרת ותלחצו על מסך המכ"ם, התצוגה שלכם תנוע למיקום הרצוי. זוהי הדרך להזיז את נקודת המבט שלכם ממקום למקום על פני שדה הקרב במהירות ללא גלילה.

**שימו לב:** מסך המכ"ם יופיע רק אם לבסיס שלכם יהיה מספיק כוח ואם יהיה לכם מגדל מכ"ם (Radar Tower) אם תשחקו כסובייטים או מפקדת חיל אוויר (Airforce Command) אם תשחקו כבעלות-הברית.

כפתור התיקון: במהלך קרב, רבים מהמבנים שלכם ייפגעו. כדי לתקן אותם, לחצו על צלמית מפתח הברגים הקטנה מתחת למסך המכ"ם. הפעולה הזו תהפוך את הסמן שלכם למפתח ברגים. לחיצה עם הסמן הזה על מבנה ניזוק תתחיל לתקן אותו. הסמן יופיע עם קו נטוי מעל מבנים מתוקנים לחלוטין או כאלה שאינם ניתנים לתיקון. זכרו שתיקון מבנה יעלה לכם כסף, אבל זה יותר זול מאשר לחכות שמבנים ייהרסו ולבנות אותם מחדש.

כפתור המכירה: ליד צלמית מפתח הברגים נמצא סמל דולר. לחיצה עליו תהפוך את הסמן שלכם לצורה של דולר. לחיצה עם סמן זה על אחד מהמבנים שלכם תמכור אותו. תוכלו לקבל חלק מעלות הבנייה ביחידות אשראי ובדרך כלל גם מגויסים או חיילים שיוכלו לסייע לכם.

תוויות הייצור: ארבע תוויות הייצור ממוקמות מתחת לתוויות התיקון והמכירה. התוויות הללו יציגו את כל המבנים והיחידות שתוכלו לבנות באותו רגע. משמאל לימין, התוויות הן מבנים, נשקים, חיל גלים וכלי רכב. שתלחצו על תווית, תראו מספר תמונות שיהיו מתחת לתוויות הייצור. צלמיות אלו יסמלו את הפריטים השונים שתוכלו לבחור לבנות. כאשר תיצרו מבנים חדשים וחזקים יותר, תקבלו את האפשרות לייצר יחידות, מבנים והגנות נוספים.

עבור דיוקנות רבים, תוכלו ללחוץ עליהם עם הכפתור השמאלי בצורה ממושכת כדי לצבור את הבנייה או ההכשרות העתידיות. אם לא תדעו מה מסל דיוקן מסוים, החזיקו את הסמן מעל הדיוקן כדי לראות תיבת עזר עם הסבר. אם המספר של היחידות או המבנים היחודיים יעבור את השטח המותר בפס הפקודות, יופיעו חצים מתחת לצלמיות. תוכלו להשתמש בחצים האלו כדי לגלול את הצלמיות מעלה ומטה.

מד הכוח: הבסיס שלכם יהיה זקוק לכוח כדי להפעיל את המבנים והמפקדות השונות. מד הכוח, שממוקם משמאל לתוויות הייצור יציין את רמת הכוח הנוכחית שלכם. כשפס הכוח יהיה אדום במלואו, הגנות מבנים מסוימים לא יתפקדו. כדי להגדיל את כמות הכוח, בנו כורי טסלה (Tesla Reactors) נוספים או תחנות כוח (Power Plants).

פס פקודות מתקדמות: לחיצה על התיבה הקטנה מתחת למפה הטקטית במסך המשחק הראשי תגלה את פס הפקודות המתקדמות. למידע נוסף, ראו 'פס הפקודות המתקדמות' בהמשך.

## יסודות המשחק

Command & Conquer: Red Alert 2 עוצב בכדי לתת לכם שליטה מקסימלית על היחידות שלכם כל הזמן במאמץ קטן.

## בקרת עכבר

העכבר ישלוט בסמן שלכם על המסך, ובהתאם למקום הלחיצה, תוכלו להנחות את היחידות שלכם, לתקוף אויבים, לבנות מבנים, לכרות מחצבים ועוד. אלא אם יוזכר אחרת, לחיצה עם הכפתור השמאלי על העכבר תבחר יחידות ומבנים ויתן פקודות, בעוד לחיצה על הכפתור הימני תבטל את בחירת היחידות והמבנים ותבטל פקודות.

## בחירת יחידות

- כדי לבחור יחידה בשדה הקרב, הזיזו את הסמן מעל היחידה ולחצו עליה עם הכפתור השמאלי.
- כדי לבטל בחירת יחידה, לחצו על הכפתור הימני.

בנוסף לבחירת יחידות בודדות, תוכלו גם לבחור קבוצות של יחידות. כדי לעשות זאת:

1. לחצו על הכפתור השמאלי והחזיקו את כפתור העכבר מחוץ לקבוצת יחידות.
2. גררו את הסמן סביב ליחידות שתרצו לבחור. הפעולה הזו תיצור תיבה מסביב ליחידות אלו.
3. שחררו את הכפתור השמאלי של העכבר. הפעולה הזו תבחר את כל היחידות בתוך התיבה.

תוכלו לתת ליחידות פקודות תנועה וירי באותה צורה של יחידה בודדת.

**שימו לב:** חלק מהיחידות לא יוכלו להגיב לכל הפקודות. לדוגמה, רכבים גדולים לא יוכלו להיכנס לתוך רכבי אש נגד מטוסים.

## תנועה וירי

### כדי לגרום ליחידה שלכם להגיב:

1. בחרו יחידה.
2. הזיזו את הסמן לנקודה בשדה הקרב אליה תרצו להזיז את היחידה.

אם היחידה או היחידות יוכלו לנוע אל המיקום הזה, אתם תראו סמן תנועה ירוק והיחידות ינועו ברגע שתלחצו על הנקודה הרצויה. אם היחידות שלכם לא יוכלו לנוע אל המיקום המסומן, הסמן יהבהב עם פס אלכסוני אדום. אם הסמן יהיה מעל יחידת או מבנה אויב, הוא ישתנה לסמך מטרה אדומה מהבהב והיחידות הנבחרות שלכם יתחילו לירות ברגע שתלחצו על המטרה. כאשר תורו ליחידות שלכם לנוע, הן ינועו אל המטרה שלהן במסלול הישיר ביותר.

### המעטה

כאשר תתחילו משימה, רוב שדה הקרב יהיה מכוסה ב-'מעטה' שחור. האזורים שמכוסים על ידי המעטה יהיו אותם חלקים של שדה הקרב שעוד לא תספיקו לחקור. כאשר תזיז את היחידות לקראת קצות המעטה, יתגלו חלקים נוספים בהתאם לטווח הראייה של היחידה. תוכלו לצוות על יחידות להיכנס לתוך המעטה, ולגלות בכך אזורים נרחבים בבת אחת.

### איסוף מחצבים/צבירת אשראי

בחלקים מסוימים של שדה הקרב, תוכלו למצוא שדות של מחצבים, חומר גלם יקר ערך. יש לאסוף ולזקק את המחצבים, דבר שיפיק יחידות אשראי. לאחר מכן תוכלו להשתמש באשראי כדי לבנות מבנים ויחידות נוספים כדי לסייע למאמץ המלחמתי שלכם. הן לבעלות-הברית ולסובייטים יש כלי כרייה אשר יכולים לאסוף את המחצבים הללו ולהוביל אותם לבתי זיקוק, שם הם יעובדו ליחידות אשראי.

### כדי לאסוף מחצבים:

1. לחצו על כלי הכרייה (כורה כרונו או כורה מלחמתי).
2. הזיזו את הסמן אל מעל שדה מחצבים.
3. לחצו שנית והכורה שלכם ינוע לכיוון שדה המחצבים ויתחיל לעבוד.

לאחר שהוא יתמלא, הכורה יחזור לבית הזיקוק הקרוב ביותר באופן אוטומטי ואז יחזור אוטומטית לשדה המחצבים כדי לאסוף חומרי גלם נוספים. אם תשלחו כורה למיקום בו אין מחצבים לאיסוף, הוא לא יחפש ויכרה מחצבים לבד. תהיו צריכים לסמן מקור חדש של מחצבים בכדי לגרום לכורה להתחיל שוב את עבודת האיסוף.

## יש שני סוגים של מחצבים:

- **מחצב צהוב** אשר קיים בשפע אבל אינו בעל ערך רב כמו תכשיטים צבעוניים.
- **תכשיטים צבעוניים** הם נדירים אבל בעלי ערך גבוה ותוכלו להפיק מהם ערך כפול מכמות האשראי של מחצב רגיל.

**שימו לב:** תוכלו לגרום לכורה לחזור לבית זיקוק מוקדם יותר על ידי בחירת הכורה ומיקום הסמן מעל בית זיקוק. הסמן ישתנה לסמן 'כניסה'. לחצו שנית כדי לשלוח את הכורה אל בית הזיקוק עם המטען הנוכחי שלו.

### בניית יחידות ומבנים

כדי לבנות יחידות ומבנים, תצטרכו להשתמש בתפריטי הייצור הממוקמים מתחת לתוויות הייצור. כל אחת מארבע התוויות תציג מבנים או יחידות שתוכלו לבנות באותו רגע בבסיס שלכם.

### כדי להתחיל לבנות יחידה או מבנה:

1. לחצו על התווית המתאימה כדי להציג את האפשרויות שלכם.
2. לחצו על הפריט שתמצאו לבנות. הבנייה תתחיל מיד.

בניית יחידות ומבנים לוקחת זמן, אשר יוצג בצורה של זרוע מתנדנדת על התמונה של מה שתבנו. עלות הפריט שתבנו תופחת מהאשראי שלכם (תוכלו לראות את העלות אם תזיזו את סמן העכבר אל מעל התמונה). אם ייגמר לכם הכסף במהלך ייצור יחידה או מבנה, הייצור יושהה עד שתשיגו מספיק כסף. ברגע שיתחדש מלאי האשראי שלכם, הייצור יתחיל מחדש אוטומטית.

**שימו לב:** תוכלו להשהות את הייצור של פריט מיוצר על ידי לחיצה עם הכפתור הימני על התמונה של אותו פריט. לחיצה עם הכפתור השמאלי על התמונה של הפריט תמשיך את הייצור שלו. לחיצה נוספת עם הכפתור הימני תבטל את הייצור ותחזיר את האשראי שהוצא על אותו פריט.

### תור הבנייה

תוכלו להכין תור בנייה של מספר יחידות חיל רגלים וכלי רכב. כל יחידות חיל הרגלים מיוצרות במגורי החיילים וייצרו לפי הסדר שתקבעו. כלי רכב מיוצרים במספר מבנים שונים. כלי רכב שיוצרו במבנה מסוים ייוצרו לפי הסדר שתקבעו להם. לדוגמה, תוכלו לבנות טנק (המיוצר במפעל המלחמה) וספינה (המיוצרת במחסן הצי) בו זמנית. פשוט לחצו על מספר היחידות או חיל הרגלים שתמצאו לבנות והם ייוצרו מתוך המבנה המתאים בצורה אוטומטית.

### נקודות מסע

תוכלו לכוון יחידות לנוע למיקומים מוגדרים ברגע שהם ייבנו על ידי בחירת המבנה בהם הן מיוצרות ואז לחיצה על האזור בשדה הקרב אליו תרצו שהיחידה תנוע. קו מקווקו בין שתי נקודות יציין את המיקום הנבחר. ברגע שהיחידה תצא מפס הייצור היא תנוע אוטומטית אל המיקום הנבחר.

### מיקום מבנים בשדה הקרב

ברגע שתסתיים הבנייה של מבנה או כלי נשק מסויים, המילה Ready תופיע ליד התמונה שלו בתפריט הייצור.

### בכדי למקם פריט חדש בשדה הקרב:

1. לחצו על התמונה.
2. הזיזו את הסמן אל שדה הקרב. תיבה אחידה שטוחה תופיע מתחת לסמן. זהו השרטוט של הפריט שיציין את הגודל והצורה של המבנה שייצרתם.
3. הזיזו את השרטוט אל המיקום בו תרצו למקם את המבנה ולחצו שנית.

אם התיבה תהיה בצבע ירוק, המבנה ימוקם ויתחיל לתפקד. אם התיבה תהיה אדומה, הדבר יציין שחלק של האזור חסום והמבנה לא ייפרס.

**שימו לב:** לא תוכלו לייצר מבנים נוספים עד שהמבנה המושלם ימוקם.

**שימו לב:** תוכלו להציב מבנים רק על אדמה שטוחה, בקירבה למבנים האחרים שלכם.

### כוח

מד הכוח משמאל לתוויות הייצור הוא בעל חשיבות עליונה. בפועל כל מבנה שתייצרו יהיה זקוק לכוח כדי לפעול. מעקב אחרי צרכי הכוח והייצור יכול להיות ההבדל בין הצלחה לכישלון. שתי העובדות החשובות שיש לעקוב אחריהן הן תצרוכת החשמל וכמות החשמל המיוצר.

- גובה האדום במד הכוח מציין את דרישות החשמל הנוכחיות שלכם. בפועל, זהו הכוח שאתם צורכים.
- הגובה של כל מד הכוח מציין את כמות הכוח הנוכחית שמיוצרת.
- החלקים של מד הכוח בצבע צהוב וירוק מייצגים את הכוח שתוכלו לספק למבנים נוספים. רק זכרו - ירוק הוא טוב ואדום הוא רע.

כמות הכוח שתייצרו בכל רגע נתון תהיה תלויה בתקינות של מקורות החשמל שלכם (כור יטסלה ותחנות כוח). שמרו עליהם במצב תקין, או שאחרת תגלו שנגמר לכם הכוח ברגע הלא נכון.

**שימו לב:** כאשר דרישות הכוח שלכם יעברו את ייצור הכוח שלכם, רוב הפעילויות שלכם יואטו, אבל חלק מהן יספיקו לפעול לחלוטין. קצב בניית מבנים חדשים יירד, המכ"ם ייסגר ומגניי בסיס רבים יפסיקו לפעול.

### מבנים טכניים

בתסריטים רבים, מבנים טכניים ניטרליים יופיעו בנקודות מסוימות במפה. תוכלו לכבוש את המבנים הללו על ידי הזזת מהנדס אליהם. להבדיל ממבנים אחרים, מבנים טכניים לא ניתנים למכירה והם לא יצרכו חשמל. כיבוש מבנה טכני ייתן לכם יכולות מסוימות בשדה הקרב. יש ארבעה סוגים של מבנים טכניים: שדה תעופה, בית חולים, עמדת תצפית ומגדל קידוח נפט.

### שדה תעופה

כאשר תכבשו שדה תעופה, תקבלו יכולת לייצר צנחנים. כל כמה דקות תוכלו להצניח קבוצה של צנחנים בנקודה מסוימת במפה. אם תשחקו בצד של בעלות הברית, הצנחנים יהיו חיילים אמריקאיים (GI); אם תשחקו בצד הסובייטי הם יהיו חיילים רוסיים (Conscripts). כאשר הצנחנים יהיו מוכנים לפריסה, לחצו על התמונה בתפריט כלי הנשק תחת תוויות הייצור. כדי לפרוס אותם, לחצו על המיקום בשדה הקרב אליו תרצו להצניח אותם. מטוס תובלה יצניח את הצנחנים במיקום המבוקש.



### בית חולים

יחידות חיילים פצועים ניתנות להעברה לבית חולים כבוש למטרות ריפוי. עם יחידות חיילים פצועים נבחרות, הזיזו את הסמן אל בית החולים. הסמן ישתנה לסמן 'כניסה'. יחידות בריאות לחלוטין יישלחו מתוך בית החולים אוטומטית.



### עמדת תצפית

עמדת תצפית היא מתקן תיקון משוריין הפועל בדיוק כמו תחנת שירות של בעלות הברית או של הכוחות הסובייטיים. שלא כמו מבנים אלו, לעומת זאת, עמדת התצפית יכולה להגן על עצמה כנגד התקפות קרקע ואוויר. אחרי שתכבשו עמדת תצפית היא תגן על עצמה כנגד האויב שלכם. רכבים ניזוקים ניתנים לתיקון בעמדת התצפית.



### מגדל קידוח נפט

מגדל קידוח ייתן אספקה קבועה של אשראי כל עוד הוא יהיה כבוי (בנוסף ל-'תגמול גילוי' על הכיבוש הראשון).



### ביצור מבנים ציבוריים

החיילים שלכם יוכלו לתפוס מבנים ציבוריים רבים. חיילים שתופסים מבנה ציבורי יירו מתוך הדלתות והחלונות, ויגרמו נזק לכל יחידת אויב שתתקרב יותר מדי. רק חיילים אמריקאיים או מגוייסי סובייטיים יוכלו לשהות במבנים ציבוריים.

### תחילת עמוד 23

כדי לתפוס מבנה:

1. בחרו חייל אמריקאי או מגוייס סובייטי ומקמו את הסמן מעל מבנה נייטרלי. הפעולה הזו תשנה את הסמן לסמן 'כניסה'.
2. לחצו על המבנה והחייל הנבחר ייכנס אליו.

לאחר שתתפסו מבנה, החלונות בבניין ייאטמו ותיל קוצני יופיע על הגג. לחצו על המבנה שורה של צלמיות חיילים בתחתית המבנה תציין את הקיבולת המרבית שלו. כל צלמית מלאה תייצג חייל בודד במבנה. הגדלת מספר היחידות בתוך מבנה תגדיל את קצב האש. לא ניתן יהיה לטווח ישירות אל עבר יחידות בתוך מבנה. במקום זאת, המבנה עצמו ייזק. כאשר המבנה ייזק קשות, כל היחידות במבנה יעזבו.

### כדי להורות ליחידות בתוך מבנה לעזוב אותו:

1. מקמו את הסמן מעל מבנה תפוס. הוא ישתנה לסמן 'פריסה'.
2. לחצו על כפתור העכבר. היחידות שלכם יעזבו את המבנה והמבנה יחזור להיות נייטרלי.

### כיבוש מבני אויב ותיקון גשרים, מבנים אזרחיים

שתיים מהפונקציות העיקריות של המהנדסים הן כיבוש מבני אויב ותיקון גשרים הרוסים.

### כדי לכבוש מבנה אויב:

1. בחרו מהנדס ומקמו את הסמן מעל מבנה אויב. אם תוכלו לכבוש את המבנה, הסמן ישתנה לסמן 'כניסה'.
2. לחצו על המבנה והמהנדס ינוע כדי לכבוש את המבנה. אם המהנדס יגיע למבנה האויב, המבנה יעבור מייד לשליטתכם.

מהנדסים יוכלו גם להיכנס לתוך המבנים הניזוקים שלכם והם יתוקנו במהרה (חלק מהנזק יתוקן מיידית). מהנדסים יוכלו גם להיכנס גם לצריף תיקון גשרים (הצריף ליד הגשר) כדי לתקן אותם. הם יוכלו גם להיכנס לתוך מבנים אזרחיים שלכדתם תוך שימוש בחיילים או המגוייסיים שלכם. המהנדס יתקן כל נזק בתוך מבנים אזרחיים תפוסים.

## בריתות משחק

במשחקים מרובי-משתתפים, תוכלו ליצור בריתות בין צבאות. תוכלו לעשות זאת דרך מסך הדיפלומטיה או באמצעות לחיצה על יחידות אויב ולחיצה על מקש A. שחקנים בני ברית לא יתקיפו אחד את השני ויוכלו לראות מה האחר עושה תחת המעטה.

**שימו לב:** שחקני האויב יהיו חייבים אף הם ללחוץ על מקש A כדי ליצור ברית.

## נהלי משחק מתקדמים

### יצירת קבוצות

תוכלו ליצור קבוצות של יחידות שיוכלו להיבחר מיד בתור קבוצה. כדי לעשות זאת:

1. בחרו סדרה של יחידות.
2. לחצו על מקש CTRL ואז על מספר בין 1 ל-9. כל היחידות הנבחרות באותו רגע יוצמדו למספר הקבוצה הזה.

**שימו לב:** אם תבטלו בחירת קבוצה, תוכלו לבחור אותה מחדש תוך לחיצה על מקש המספר של הקבוצה.

**שימו לב:** אם תצמידו קבוצה חדשה למספר, הוא יחליף את הקבוצה הישנה.

### אם תרצו להוסיף יחידות לקבוצה:

1. בחרו את הקבוצה.
2. החזיקו את מקש SHIFT ולחצו על היחידות שתוצרו להוסיף לקבוצה.

### מכירה

תוכלו למכור כל מבנה ברשותכם על ידי שימוש בכפתור המכירה מתחת לתצוגת המכ"ם. כדי לעשות זאת:

1. לחצו על כפתור המכירה.
2. לחצו על המבנה שתוצרו למכור.

**שימו לב:** תוכלו לעשות זאת גם על ידי לחיצה על המקש I. חלק מיחידות האשראי שנדרשו לבניית המבנה יוחזרו לכם ותאבדו את כל התועלת בהחזקת המבנה המסויים. למרות שזה אפשרי (ולפעמים מועיל) למכור מבני אויב לאחר שיתוקנו על ידי המהנדסים שלכם, לא תוכלו למכור מבנים אזרחיים המאוכלסים על ידי החיילים שלכם.

## תיקון

### כדי לתקן רכב:

1. בחרו אותו והזיזו את הסמן שלכם אל מעל תחנת השירות (Service Depot). הסמן ישתנה לסמן 'כניסה'.
2. לחצו כדי לשלוח את הרכב לתחנה. הרכב יתחיל לעבור את התיקון מיד לאחר הגעתו לתחנה.

- יחידות אשראי יופחתו מהסך שלכם בזמן תיקון היחידה. ניתן להעמיד בתור מספר יחידות על ידי שליחתן ביחד והן יתוקנו אחת בכל פעם. ברגע שהיחידה תסיים את שלב התיקון, היא תצא מתחנת השירות אוטומטית.

**שימו לב:** תוכלו לתקן את הרכבים שלכם רק אם תהיה ברשותכם תחנת שירות.

### כדי לתקן מבנה:

1. לחצו על כפתור התיקון בפס הפקודות ואז לחצו עם הכפתור השמאלי של העכבר על המבנה לתיקון.
2. המבנה יתחיל את שלב התיקון.

- יחידות אשראי יופחתו במהלך תיקון המבנה.

**שימו לב:** תוכלו לעשות זאת גם על ידי לחיצה על המקש K.

### מצב שמירה

הצבת יחידות במצב שמירה תורה להן לתקוף כל יחידת אויב מתקרבת, ואז לחזור למיקום המקורי. יחידות שלא יהיו במצב שמירה עדיין יתקיפו אויבים מתקרבים, אבל לא יחזרו למיקום המקורי שלהן.

- כדי לעבור למצב שמירה, לחצו על G.

### תנועת התקפה

יחידות יעברו ממקום למקום ובצורה פעילה יתקיפו וישמידו כל אויב בו הן ייתקלו.

### כדי לעשות זאת:

1. בחרו את היחידה/ות.
2. לחצו על CTRL/SHIFT.
3. לחצו עם הכפתור השמאלי של העכבר על אותו חלק בשדה הקרב אליו תרצו שהיחידות ינועו.

## יחידות ותיקות ויחידות עלית

כשהיחידות שלכם יילחמו, הן יצברו נסיון בקרב. יחידה שתצבור מספיק נסיון תקבל דרגה, ובסופו של דבר תהפוך ליחידת עלית. יחידות עלית יהיו מהירות וחזקות יותר ובעלות כוח וקצב אש גדולים מאלו של יחידות רגילות. בנוסף לזאת, יחידות אלו יהיו מסוגלות לרפא את עצמן כאשר יינזקו ויוכלו לקבל נשק משופר כשהן יקודמו למצב עלית.

**שימו לב:** תוכלו לזהות את יחידות העלית לפי פסי הדרגה שיופיעו בפינה השמאלית התחתונה של היחידה.

## פריסת יחידות

ליחידות רבות יש פונקציות משניות שניתנות להפעלה על ידי ה-'פריסה' שלהן. רכבי בנייה ניידים, חיילים, מחריבים ויורי הן יחידות בעלות יכולות משניות. לחצו פעמיים על כל אחת מהיחידות הללו כדי לפרוס אותה.

- לחצו פעמיים על יחידה כדי לפרוס אותה.
- תוכלו גם ללחוץ על מקש D כדי לפרוס קבוצה גדולה.

## ירי מאולץ

בדרך כלל היחידות שלכם לא יירו אל עבר מטרה שאינה אויב. כדי לאלץ את היחידות שלכם לירות על נקודה מסוימת, החזיקו את מקש CTRL ולחצו על אותה נקודה. הדבר יוכל לשמש אתכם להריסת גשרים או חומות.

## ארגזי שיפורים

מפעם לפעם יופיעו ארגזים בשדה הקרב. תוכלו לאסוף ארגזים על ידי העברה של יחידה מעליהם. למרות שאין דרך לדעת מה יש בתוך ארגז מסוים, לכולם יהיה ערך. ארגזים מסוימים יוכלו להוסיף לכמות האשראי שלכם או לחשוף את המפה כולה. אחרים יגדילו את השריון, מהירות, ניסיון או קצב האש, או ישחזרו את הבריאות של היחידה שתאסוף את אותו ארגז.

## פס הפקודות המתקדמות

לחיצה על התווית תחת תצוגת הקרב העיקרית (תחתית המסך) תפתח את פס הפקודות המתקדמות. פס זה מציע קיצורי דרך עבור רבות מהפקודות המתקדמות הזמינות לכם.

## כפתורי יצירת קבוצות

הכפתורים האלו יאפשרו לכם ליצור קבוצות במהירות, ממש כמו השילוב של מקש CTRL ומספר. בחרו את היחידות שתמצו להפוך לקבוצה, ואז לחצו על אחד מהכפתורים אלו. הדבר ייצור קבוצה. תוכלו לבחור את הקבוצה כזו על ידי לחיצה חוזרת על הכפתור או על ידי שימוש במקשים 1 או 2. כדי לפרק קבוצה, לחצו עם הכפתור הימני של העכבר על הכפתור.

## כפתור בחירת סוג (T)

זה יאפשר לכם לבחור במהירות את כל היחידות מסוג מסוים באזור או על המפה. בחרו יחידה, ואז לחצו על כפתור בחירת הסוג. כל היחידות מאותו סוג שנמצאות כרגע על המסך ייבחרו. לחצו שנית וכל היחידות על המפה ייבחרו.

## פריסת יחידות (D)

לחצו על כל יחידה עם פקודת פריסה, ואז לחצו על כפתור זה כדי לגרום ליחידה לפרוס את עצמה. על ידי בחירת קבוצה של יחידות תוכלו לפרוס או לכנס את כולן בבת אחת.

## כפתור שמירה (G)

תוכלו להשתמש בכפתור הזה כדי להעביר יחידות למצב שמירה. בחרו את היחידות שתמצו לשים במצב שמירה, ואז לחצו על הכפתור הזה. השמת יחידות במצב שמירה תורה להן לתקוף כל יחידת אויב מתקרבת, ואז לחזור למיקום המקורי. יחידות שאינן במצב שמירה עדיין יתקיפו אויבים מתקרבים, אבל לא יחזרו למיקום המקורי שלהן.

## כפתור ציוני דרך (Z)

Command & Conquer: Red Alert מכיל מערכת ציוני דרך מפותחת מאוד שתאפשר לכם לשלוט בתנועה של החיילים שלכם ללא צורך לנהל אותם ברמה האישית. בנוסף לזאת, ציוני הדרך יאפשרו לכם לתאם מתקפות מדויקות. למידע נוסף, ראו ציוני דרך להלן.

## כפתור משואה (B)

במשחקים מרובי-משתתפים תוכלו למקם משואות עם כפתור מיקום המשואה. לחצו על הכפתור הזה, ואז לחצו על המפה כדי למקם את המשואה. משואה זו תוכל להיראות על ידי כל השחקנים השותפים לכם. לחיצה עם הכפתור השמאלי על המשואה

ולחיצה על Enter תאפשר לכם לשלוח הודעה לבני הברית שלכם. לחיצה על שנייה על Enter תמקם את הכיתוב על המשואה. כדי לבטל הודעה, לחצו עם הכפתור הימני על המשואה. כל אחד יוכל לסלק את המשואה מהמסך שלו על ידי לחיצה עליה ואז על מקש DEL.

### נקודות ציון

נקודות ציון יאפשרו לכם לשלוט על מספר קבוצות של כוחות רגליים וכלי רכב המתקיפים בו זמנית במספר נקודות על המפה. כדי להיכנס למצב נקודות ציון, השתמשו בכפתור נקודות ציון שנמצא בפס הפקודות המתקדמות, או לחצו על המקש Z. כדי לצאת ממצב נקודות הציון, לחצו על כפתור נקודות הציון פעם נוספת.

### יצירת נקודת ציון

השימוש הפשוט ביותר בנקודות ציון הוא יצירת נקודות ציון להזנת היחידות שלכם ממיקום אחד לאחר. עם נקודות ציון, תוכלו להורות ליחידות שלכם לעקוב אחר מסלול מסוים, להימנע מאיומים אפשריים, או להתחמק אל מאחורי בסיס האויב כדי להתקיף אגף שאינו מוגן היטב.

### כדי ליצור נקודות ציון:

1. היכנסו למצב נקודות ציון ובחרו את היחידות שתרצו להזין.
2. לחצו בשדה הקרב (או במפת המכ"ם) במקום אליו תרצו שהיחידות ינועו. כל פעם שתלחצו על המסך, נקודת ציון נוספת תתווסף.

כדי לגרום ליחידות הנבחרות לעקוב אחר נקודות הציון שתיצרו, צאו ממצב נקודות הציון על ידי לחיצה על כפתור נקודות הציון פעם נוספת.

**שימו לב:** נקודות ציון ב-Command & Conquer: Red Alert 2 אינן קבועות. ברגע שהיחידות שלכם יגיעו לנקודת ציון וימשיכו הלאה, נקודת הציון תימחק.

### יצירת סיורים

דרך שימושית נוספת להשתמש בנקודות ציון היא ליצור סיור, או סדרה של נקודות ציון בלולאה. יחידות סיור ילכו במסלול הנבחר עד שיקבלו פקודה אחרת ויתקיפו כל אויב בו יתקלו. סיורים יוכלו לספק הגנה קבועה לאזור מסוים.

### כדי ליצור סיור:

1. היכנסו למצב נקודות ציון ובחרו את היחידות שתרצו לשים בסיור.
2. צרו נקודות ציון שמרכיבות את הסיור שלכם.
3. לבסוף, לחצו על נקודת הציון השנייה פעם נוספת כך שנקודות הציון יסגרו בלולאה.

ברגע שתעזבו את מצב נקודות הציון, היחידות הנבחרות יעקבו אחר נקודות הציון הנבחרות. מאחר שגרמתם לנקודות הציון להיות בלולאה מאחדת, נקודות הציון של הסיור יישארו. שלא כמו נקודות הציון הרגילות, אלה יישארו קבועות, דבר שיגרום ליחידות שלכם להמשיך לנוע במסלול הסיור שלהן.

**שימו לב:** אם כל היחידות המרכיבות את הסיור יושמדו, נקודות הציון יושמדו אף הן.

### תיאום התקפות

תיאום התקפות כנגד מספר קבוצות קרב אפשרי באמצעות נקודות ציון. כדי לעשות זאת:

1. היכנסו למצב נקודות ציון.
2. בחרו קבוצה של יחידות.
3. צרו נקודות ציון עבור הקבוצה.
4. בטלו את בחירת הקבוצה על ידי לחיצה עם הכפתור הימני על המפה אבל אל תצאו ממצב נקודות ציון.
5. בחרו קבוצה אחרת של יחידות.
6. צרו נקודות ציון עבור קבוצה זו.
7. צאו ממצב נקודות ציון.

מאחר שהיחידות לא יתחילו לעקוב אחרי נקודות הציון שלהן עד שתצאו ממצב נקודות הציון, כל היחידות להן נתתם פקודות יישארו במקום.

כדי להתחיל במתקפה, צאו ממצב נקודות הציון. כל קבוצה של יחידות תתחיל לעקוב אחר נקודות הציון שלה. דבר זה יאפשר לכם לתקוף עמדות אויב מכיוונים שונים בו זמנית.

### מחיקת נקודות ציון

כדי למחוק נקודת ציון, לחצו עם הכפתור השמאלי על נקודת הציון שתרצו להסיר ואז לחצו על מקש DEL. נקודת הציון תבטל. נקודות הציון משני צדי נקודת הציון המחוקה יתאחדו. לדוגמה, אם תיצרו מערכת של שלוש נקודות ציון עבור יחידה, ואז תמחקו את נקודת הציון השנייה, היחידה תנוע לנקודת הציון הראשונה ואז מיד אל נקודת הציון השלישית.

### פקודות מקלדת

בעוד שרבות מהפקודות להן תזדקקו כדי ליצור את הבסיס ולהורות לחיילים שלכם מה לעשות ניתנות לביצוע בעזרת העכבר, רבות יכולות להגיע גם מהמקלדת.

**פקודות מקלות בסיסיות**

שם	מקש	הגדרה
מריסת פריט/יחידה	D	למספר יחידות יש פונקציות משנה שיאפשרו התקפות חזקות יותר או כוחות שונים. תוכלו גם ללחוץ עליהם כאשר יופיע סמן 'פריסה' מעל היחידה. חיילים אמריקאיים, מחזיבים וירוי הם יחידות עם כוחות משיגים. תוכלו גם להשתמש בזה בכדי לצאת מיחידות או מבנים עם שמירה.
שמירה על האזור הנוכחי	G	יחידות יוכלו לסרוק בצורה פעילה את השטח ולהתקיף אויבים בצורה אוטומטית.
תנועת מתקפה	לחיצה על יחידה, CTRL/SHIFT, תנועה לאיזור	יחידות יעברו ממקום למקום ויתקיפו וישמידו בצורה פעילה את האויבים בהם ייתקלו.
התפורות	X	יחידות ינסו להימנע מלהידרס. לחצו כאשר רכב ינסה לדרוס את החיילים שלכם.
עצירה אילוף ירי	S	תעצור את תנועת היחידה במקומה. תאלץ יחידה לירות על יחידה ירידותית או נייטרלית.
אילוף תנועה	החזיקו את מקש CTRL, הנחו את הסמן אל המטרה, לחצו עם הכפתור השמאלי	תאלץ יחידה לנסוע/לצעוד על גבי אזור או לדרוס יחידה.
תפריט האפשרויות	Esc	מעבר לתפריט האפשרויות.
יצירת קבוצה	9CTRL + 1	יצירת קבוצה של יחידות.
בחירת קבוצה	1-9	בחירת קבוצה שכבר יצרתם.
ברית עם צד נבחר	A	לחצו כדי למנוע מעצמכם לתקוף כוחות של ירידים.
בחירת סוג	T	לחצו עם הכפתור השמאלי על כפתור בחירת הסוג בתפריט הפקודות המתקדמות או לחצו על T פעם אחת כדי לבחור את כל היחידות מאותו סוג על המסך (לחיצה בודדת). לחיצה כפולה כדי לבחור אותן על פני שדה הקרב.
שיחה עם המאוינים (במשחק מרובה-משתתפים)	Enter כדי להעלות את סמן השיחה, Enter כדי לשלוח הודעה, לחיצה עם הכפתור הימני כדי לבטל את ההודעה	שליחת הודעה לכל המאוינים.
שיחה עם כל בני הברית (במשחק מרובה-משתתפים)	Backspace כדי להעלות את סמן השיחה, Enter כדי לשלוח הודעה, לחיצה עם הכפתור הימני כדי לבטל את ההודעה	שליחת הודעה לכל בני הברית שלכם.
שיחה עם כל השחקנים (במשחק מרובה-משתתפים)	ך כדי להעלות את סמן השיחה, Enter כדי לשלוח הודעה, לחיצה עם הכפתור הימני כדי לבטל את ההודעה	שליחת הודעה לכל השחקנים.
הצבת משואה	B	כתיבת הודעות לבעלי ברית וקביעתן על פני שדה הקרב.

שם	מקש	הגדרה
כניסה למצב נקודות ציון	לחצו על היחידה, לחצו והחזיקו את Z, קבעו את נקודות הציון, שחררו כדי להתחיל את פקודת התנועה	קביעת נקודות ציון.
קביעת נקודת מסע	לחצו על מגורי חיילים, בית חרושת מלחמתי, מחסן צי או מכלי הסוואה ובחרו את נקודות המסע בשדה הקרב	הזת היחידות שלכם לנקודה בשדה הקרב אחרי שהן ייווצרו.
קפיצה לנקודת אירוע במכ"ם כל היחידות להיעזר! מעבר לתפריט הדיפלומטיה	מקש רווח C Tab	תמרכז את נקודת המבט שלכם על פעימת המכ"ם האחרונה. תגרום לכל החיילים להיעזר תרועת ניצחון! גישה למסך הדיפלומטיה.

שם	מקש	הגדרה
מקבץ שמירה על יעד	F CTRL/ALT + לחיצה על אזור	נקודת המבט של המשחק תעקוב אחר יחידה נבחרת. מעבר לאזור ואז שמירה עליו.
ליווי יחידה שמירה על מבנה	CTRL/ALT + לחיצה על יחידה CTRL/ALT + לחיצה על מבנה	שמירה על יחידה בעוד היא נעה על פני השטח. שמירה על מבנה מסוים.
תווית מבנה תווית כלי נשק תווית חיל רגלים תווית יחידה היחידה הבאה היחידה הקודמת בחירת הכל מעבר בין יחידות העליות מעבר בין בריאות שינוי יחידות נבחרות	Q W E R M N P Y U	קיצור דרך למבנים. קיצור דרך לכלי הנשק. קיצור דרך לחיל הרגלים. קיצור דרך ליחידות. בחירת היחידה הבאה בסדר היצירה. בחירת היחידה הקודמת בסדר היצירה. בחירת כל היחידות בשדה הקרב. בחירת כל היחידות הותיקים והעיליות. בחירת כל היחידות עם פסי בריאות דומים. הסרת יחידות נבחרות מתוך קבוצה של יחידות.
מרכז המפה הטקטית על הבסיס מצב תיקון מצב מכירה יצירת סימניה מעבר לסימניה התגרות במשחקים מרובי-משתתפים	H K L CTRL + F1-F4 F1-F4 F5-F12	מרכז נקודת המבט על הבסיס שלכם. בדרך כלל זוהי חצר הבנייה. תיקון המבנים שלכם. מכירת המבנים שלכם. יצירת נקודה על המפה אליה תרצו לקפוץ מיד. קפיצה לנקודה מסומנת באזור קרקעי. שליחת הודעות מוקלטות מראש לשאר השחקנים.



## יחידות ומבנים

### בעלות הברית

#### חיל רגלים

##### חיילים אמריקאים (GI)



החיילים האמריקאים הם יחידת הרגלים הבסיסית של בעלות-הברית. הם איטיים ומסוגלים להסב נזק קל בלבד, אבל אתם תזדקקו לחיילים בכל מקרה בשל העלות הנמוכה שלהם והיכולת שלהם לבצר את עצמם עם שקי חול מסביבם. לחיצה עם הכפתור השמאלי על יחידת חיילים תאפשר לכם לפרוס אותם לתוך פלטפורמת מכונת ירייה כבדה, לה יש יכולת אש וטווח משופרים, אבל ללא יכולת תנועה. לחיצה חוזרת עם הכפתור השמאלי תבטל את פריסת החייל.

##### מהנדס (Engineer)

למרות שאינו חמוש, המהנדס הינו יחידה שימושית ביותר. שימוש נקודתי במהנדסים יכול להפוך את הקרב במהירות. שימו לב שכשתשתמשו במהנדס, היחידה עצמה תאבד. מהנדסים יכולים לתקן גשרים הרוסים (להיכנס לתוך צריפי הגשרים), לגנוב מבני אויב, לתקן את המבנים שלכם ולתקן או לכבוש מבנים טכניים ניטרליים. מהנדסים יכולים גם לפרק (איוון האיום) פצצות על ידי כיוון לעבר היחידה או המבנה האמורים.

##### איש רקטה (Rocketeer)



איש הרקטה הוא הגירסה האווירית של החייל הרגלי הפשוט. חמוש עם נשק רב עוצמה וקשור למנוע סילון חזק באותה מידה, איש הרקטה מרחף מעל שדה הקרב. אנשי רקטה מצוינים באספקת הגנה אווירית והתקפות אוויר-קרקה על מטרות חלשות יותר.

##### מרגל (Spy)



המרגל הינו יחידה חמקנית המשמשת את כוחות בעלות-הברית כדי לצבור יתרון על פני האויבים שלהן. במקום לתקוף יחידות אויב, המרגל מכוון את האויב ומשנה את המראה שלו לזה של יחידת האויב. דבר זה יאפשר לו לחמוק על פני האויבים ולתוך מבני אויב, תוך אספקת יתרונות עקרוניים. פעולת האויב בתוך מבנה האויב תהיה תלויה בסוג המבנה אליו הוא ייכנס. כלבי תקיפה אינם מוטעים לעולם על ידי תחפושתו של המרגל, לכן הזיהור מפניהם.

אם המרגל נכנס לתוך...

**מגורי אויב:** יחידות הרגלים שלכם ייוצרו כיחידות ותיקים.

בתי חרושת מלחמתיים של האויב: כלי הרכב שלכם ייוצרו כותיקים.  
**בתי זיקוק של האויב:** הוא יגנוב את כל הכסף שנמצא באותו רגע בתוך בית הזיקוק.

**תחנות כוח של האויב:** הוא יכבה זמנית את אספקת החשמל של האויב.  
**מעבדות קרב של האויב:** הוא יקבל יכולת ליצור יחידה טכנית רגלית מיוחדת. זה יופיע על גבי תווית חיל הרגלים בפס הפקודות.  
**כיפות מכים של האויב:** הוא יאפס את המעטה של האויב.

##### טניה (Tanya)



יחידת הרגלים המגוונת ביותר של בעלות הברית היא טניה. מהירה בערך כמו חיילים רגלים, לטניה גם היכולת לשחות בתוך נהרות וימים. למרות שהיא אינה חזקה לעומת כלי רכב, כלי הנשק רבי העוצמה של טניה מחסלים את יחידות הרגלים של האויב בירייה אחת. טניה מסוגלת גם להטמין מטעני C4 בתוך מבני או ספינות אויב, ולהשמיד אותם מיד. הטמנת מטעני C4 בתוך צריפי התיקון של גשרים יאפשרו לטניה גם להרוס גשרים.

##### כלב תקיפה (Attack Dog)



רועים גרמניים מאומנים במיוחד. כלבי התקיפה יעילים במיוחד כנגד חיל-רגלים, אבל חסרי ערך לחלוטין כנגד רכבים ומבנים. בנוסף לכך, כלבי תקיפה הם ההגנה הראשונה, הטובה ביותר והיחידה כנגד מרגלים. תרצו להשתמש בכלבי תקיפה כדי להגן על הבסיס שלכם כל הזמן.

##### לגיונר כרונו (Chro) (no Legionnaire)



לגיונר הכרונו אינו הולך לשום מקום לעולם. במקום ללכת, הוא משגר את עצמו על המפה. המרחק של השיגור יקבע כמה זמן ייקח לו 'להתממש' במקום החדש שלו. בעוד הוא מתממש, הכרונו לגיונר חשוף לאש אויב. הנשק שלו ייחודי. במקום להרוס יחידות ומבני אויב, הנשק שלו פשוט מוחק אותם מפני הזמן. ככל שהאויב חזק יותר, כך תיקח הפעולה יותר זמן. בעוד היא נמחקת, יחידת האויב חשופה. אם לגיונר הכרונו ייהרג במהלך מחיקת יחידה, החלק המחוק חלקית של היחידה יחזור ויופיע.

**כלי רכב****טנק קרב גריזלי (Grizzly Battle Tank)**

הגריזלי הוא טנק בעלות הברית הסטנדרטי. שימושיים להתקפות על בסיסים, טנקי קרב גריזלי מסוגלים גם לשחוק את יחידות חיל הרגלים של האויב תחת הזחלים החזקים שלהם. כלי רכב רב-שימושי זה מועיל הן להתקפה והן להגנה.

**רכב לוחמת חי"ר (IFV)**

כלי רכב רב-שימושי ביותר. כלי תעבורה זה משנה את הנשק שלו בהתאם לסוג היחידה שתהיה בו. לדוגמה, אם תשימו מהנדס לתוך רכב זה, הוא יהפוך לרכב תיקון נייד, המסוגל לתקן את הרכבים הפגומים שלכם ללא צורך להביא את היחידות אל הבסיס שלכם, בעוד חיילים רגליים ישנו את היכולת של הרכב לירות בכוחות חיל רגלים וכו'. גלו את היכולות הייחודיות הרבות שיש ל-IFV להציע.

**שימו לב:** למספר יחידות אין שום השפעה והן ישתמשו כברירת המחדל בנשק רקטי.

**הרייר (Harrier)**

מטוס הסילון המהיר זה משמש להתקפות קרקע כנגד עמדות אויב. הוא יהיה שימושי להפצצת מבני אויב או שיירות מתקדמות של יחידות אויב. ההרייר פגיע לאש אנטי-מטוסים של הסובייטים.

**טנק מיראז' (Mirage Tank)**

ברוב המקרים דומה טנק המיראז' לטנק הגריזלי ההתקפי של בעלות הברית. ואולם, כאשר היא לא תזוז, יחידה זו תשנה את המראה שלה ותראה כמו עץ. הוא מסוגל לירות על יחידות אויב ממצב הסוואה זה, דבר שיקשה על האויב לגלות את מקור הירי. הם מופיעים, לעומת זאת, לרגע קט בעת הירי. על ידי שימוש זהיר (לדוגמה, עציירת טנקי מיראז' בתוך או ליד אזורים מיוערים), יחידות אלו מסוגלות להנחית התקפה הרסנית פתאומית.

**מוביל נייטהוק (Night Hawk Transport)**

מסוק תובלה ענק זה משמש לשינוע יחידות חיל רגלים על פני המפה במהירות ויעילות, ללא התייחסות לתנאי השטח. מוביל הנייטהוק נסתר לחלוטין למכ"ם האויב, דבר שהופך אותו לעוד יותר יעיל להובלת יחידות לכיוונים שונים. לעומת זאת, הוא פגיע לאש אנטי-מטוסים.

**טנק פריזמה (Prism Tank)**

הטנק רב העוצמה הזה של בעלות הברית משתמש בנשק דומה לזה של מגדל הפריזמה של בעלות הברית (ראו בהמשך). קרן האור החזקה והקטלנית שמשוגרת מתוך תותח טנק הפריזמה מקרינה מהמטרה כדי לפגוע באויבים הקרובים, ומאפשרת לרכב זה לחסל לבדו קבוצות שלמות של יחידות אויב. הטווח של הפיזור תלוי במידת הקירבה של טנק הפריזמה למטרה הראשונה שלו.

**MCV (Mobile Construction Vehicle)**

כפי שתראו בחלק של מבני בעלות הברית, הלב של כל הבסיס היא חצר הבנייה. במקרים רבים לא תתחילו עם מבנה כזה ממוקם, אבל יהיה לכם MCV, או 'רכב בנייה נייד', לשימושכם. כאשר תפרסו אותו, רכב זה יהפוך לחצר בנייה, ויספק לכם את כל השימושים של מבנה זה. כדי לפרוס MCV, בחרו את הרכב והחזיקו את סמן העכבר מעליו. הסמן ישתנה למעגל מוזהב עם ארבעה חצים, לחיצה עם הכפתור השמאלי עליו תפרוס את הרכב. אם הסמן יהיה ליעגול אדום עם קו שעובר דרכו, לא יהיה מספיק מקום לפרוס את ה-MCV או משהו מפריע. הזיזו את הרכב (או העצם המפריע) כדי למצוא אתר פריסה מוצלח.

**כורה כרונו (Chrono Miner)**

הבסיס של הכלכלה שלכם הוא כורה הכרונו, רכב קטן אשר אוסף מחצבים ומחזיר אותם לבתי הזיקוק שלכם. המחצב מומר אז לכסף, דבר שיאפשר לכם לייצר יחידות ומבנים ולהגדיל את הכוח שלכם. כשתגיעו לשדה מחצבים, כורה הכרונו ינוע כמו רכב רגיל. אבל כאשר יהיה מלא במחצבים, הכורה 'ישגר' את עצמו בחזרה לבית הזיקוק, ממש כמו שלגיור הכרונו נע על המפה. הדבר יחסוך זמן יקר בהעברת המחצבים לבית הזיקוק.

**מוביל אמפיבי (Amphibious Transport)**

המוביל האמפיבי של בעלות הברית משמש להעברת יחידות ממקום למקום. למרות שהוא אינו נסתר למכ"ם כמו מוביל הנייטהוק, רחפת זו מסוגלת לשאת גם כלי רכב ולא רק חיל רגלים. היא מסוגלת גם לחצות יבשה ומים, דבר שמאפשר מתקפות אמפיביות על עמדות אויב. לרכב זה אין חימום.

**משחתת (Destroyer)**

יחידה ימית בסיסית של בעלות-הברית. המשחתת מעוצבת להגן אוטומטית כנגד יחידות אויב שקועות במים כגון צוללות. המשחתת גם מסוגלת לשמש להפגזת חופים ומתקני אויב, דבר שיעזור אם תרצו לנהל פלישה אמפיבית.

**סיירת אייג'יס (Aegis Cruiser)**

ספינה חשובה נוספת של בעלות-הברית. סיירת האיג'יס משמשת להגנה כנגד התקפות אוויר. בנוסף להגנה נגד-מטוסים הרגילה, סיירות האיג'יס מצוידות גם בהגנות נגד-טילים אשר יוכלו להגן על מתקנים חיוניים כנגד התקפות טילים.

**נושאת מטוסים (Aircraft Carrier)**

בדיוק כפי שבדואי ניחשתם, נושאת המטוסים היא ספינה גדולה שמתקיפה על ידי שיגור כלי הטיס שלה למתקפה על המטרה. מטוסים מנושאת-מטוסים נוחתים, מוטענים וממשיכים להתקיף עד שהמטרה תושמד. יותר מכך, כל כלי טיס שיאבד לנושאת-המטוסים יוחלף מייד ללא הוצאה כספית.

**דולפין (Dolphin)**

דלפינים הם יחידות ימיות חשובות עבור בעלות הברית. מוטוסים ונסתרים למכ"ם האויב, דלפינים יכולים להתקיף עם מכשיר הגברה סונארי. הם יעילים כנגד יחידות ימיות סוביטיות, במיוחד דינונוני ענק וצוללות.

**כוחות סובייטים****חיל רגלים****מגוייס סובייטי (Conscript)**

המגוייסים הסובייטיים שונים מאוד מהחיילים של בעלות-הברית. הם לא מסוגלים לפרוס לעמדה מחוזקת, אבל המגוייסים קלים יותר לבנייה מאשר חיילים אמריקאים.

**מהנדס (Engineer)**

למרות שאינו חמוש, המהנדס הינו יחידה שימושית ביותר. שימוש נקודתי במהנדסים יכול להפוך את הקרב במהירות. שימו לב שכשתשתמשו במהנדס, היחידה עצמה תאבד. מהנדסים יכולים לתקן גשרים הרוסים (להיכנס לתוך צריפי הגשרים), לגנוב מבני אויב, לתקן את המבנים שלכם ולתקן או לכבוש מבנים טכניים ניטרליים. מהנדסים יכולים גם לפרק (איוון האיום) פצצות על ידי כיוון לעבר היחידה או המבנה האמורים.

**כלב תקיפה (Attack Dog)**

רועים גרמניים מאומנים במיוחד. כלבי התקיפה יעילים במיוחד כנגד חיל-רגלים, אבל חסרי ערך לחלוטין כנגד רכבים ומבנים. בנוסף לכך, כלבי תקיפה הם ההגנה הראשונה, הטובה ביותר והיחידה כנגד מרגלים של בעלות-הברית. תרצו להשתמש בכלבי תקיפה כדי להגן על הבסיס שלכם כל הזמן.

**חיילי טסלה (Tesla Trooper)**

יחידה מומחית זו מתקיפה עם מטען חשמלי רב עוצמה המיוצר מתוך סליל הטסלה שלה. חיילי טסלה פגיעים ממספר סיבות, אחת מהן היא הסכנה להידרס על ידי טנקי האויב. במקרים של הפסקות חשמל, חיילי הטסלה מסוגלים לטעון את סלילי הטסלה המגינים על הבסיס שלכם ולשמור אותם פעילים כנגד יחידות האויב. טעינת סליל טסלה גם מגדילה את הטווח והעוצמה שלו. כדי לטעון סליל טסלה, פשוט הזיזו את חייל הטסלה לעברו. ההטענה תתרחש בצורה אוטומטית.

**איוון האיום (Crazy Ivan)**

שם צופן למומחי חבלה סובייטים, איוון האיום מתקיף על ידי הטמנת מטעני דינמיט על פני המפה. כל דבר מסוגל למקש ולהתפוצץ, החל ממבני אויב ועד למגוייסים - ואפילו פרות תועות. לאחר שהן ימוקמו על אויב או יחידות ומבנים ניטרליים, הפצצות יתחילו את הספירה לאחור עד לפיצוץ ואז יתפוצצו. יחידות איוון האיום מסוגלות גם לפוצץ גשרים על ידי הטמנת מטעני דינמיט בתוך צריפי גשרים.

**חייל נגד-מטוסים (Flak Trooper)**

יחידה רגלית מתקדמת זו יעילה נגד מטרות קרקע והן נגד מטרות אוויר. החייל נגד-מטוסים מתקיף באש נגד מטוסים, דבר שמאפשר לו לפגוע בכלי טייס וכן לפצוע קשה חיילי רגלים של האויב.

**יורי (Yuri)**

כתוצאה ממחקר סובייטי ייחודי, ליורי יש יכולת לשלוט מוחית על רוב היחידות וכלי הרכב האורגניים. כאשר הם נשלטים, כלי הרכב של האויב יהפכו בפועל ליחידה שלכם, ותוכלו להורות להם לנוע ולהתקיף כאילו אתם בניתם אותם בעצמכם. אם יורי ייהרג, הקשר עם כלי הרכב של האויב יתנתק ויחזור לקבוצה המקורית שלו. יורי אינם מסוגלים לשלוט על כורים מלחמתיים, כורי כרונו, כלבי תקיפה, כלי טיס או יחידות יורי אחרות. יורי מסוגלים גם לבשל את המוחות של אחרים עם התקפה מפוצצת מוח. פשוט לחצו פעמיים עליו כדי לראות את החיילים מתבשלים.

**כלי רכב****טנק קרנף כבד (Heavy Rhino Tank)** התשובה הסובייטית לטנק הגריזלי הקרבי

היא טנק הקרנף הכבד. גדול ואטי יותר מהגריזלי, הקרנף מכוונן לעוצמה טהורה והינו יעיל במיוחד כנגד מבנים.

**חול נגד-מטוסים (Flak Track)**

רכב סובייטי קל זה מעוצב להגנה מפני התקפות אוויר וקרקע קלות. הוא מתקיף על ידי ירי של אש נגד-מטוסים, ממש כמו החייל נגד-מטוסים. כלי רכב זה מסוגל גם לשמש בתור מוביל חיילים שנושא יחידות חיל רגלים על פני הקרקע. כלי רכב זה אינו אמפיבי ואינו מסוגל לחצות מים.

**משגר רקטות V3 (V3 Rocket Launcher)**

משגר רקטות V3 הוא הדבר הקרוב ביותר שיש לצבא הסובייטי שקשור לארטילריה. למרות שהוא חלש מבחינה פיזית וקל להשמדה, ה-V3 מסוגל לגרום להרס רב. הוא משגר רקטות רבות עוצמה וארוכות טווח אשר מסוגלות לגרום לנזק אדיר לכל דבר בו הן פוגעות. זהו נשק סיוע מצוי, אבל משגר רקטות ה-V3 פגיע מכדי להוביל מתקפות.

**ספינת אוויר קירוב (Kirov Airship)**

צפלינים סובייטיים ענקיים אלו הם כוח אווירי מרשים שיש להתחשב בו. הם מסוגלים לספוג כמויות אדירות של נזק. הקירוב מתקיפה עם כמויות מסיביות של פצצות כבדות. אלו מסוגלות להרוס שטח שלם. מהירות איטית היא החולשה העיקרית של יחידה זו.

**זמזם טרור (Terror Drone)**

זמזמי טרור הם יחידה רובוטית חדשה קטנה שנוצרה על ידי הצבא הסובייטי. עכבישים קטנים ומכניים אלו מתרוצצים על פני שדה הקרב בחיפוש אחר רכבי אויב. כאשר רכב מתקרב, זמזם הטרור נכנס לפעולה, קופץ לתוך הרכב ומפרק אותו מבפנים. רק תחנת שירות או עמדת תצפית מסוגלות לסלק זמזם טרור ברגע שהוא מתקיף.

**טנק תקיפה אפוקליפטי (Apocalypse Assault Tank)**

הטנק הסובייטי האולטימטיבי. טנק התקיפה האפוקליפטי מצוייד בתותח כבד. זהו כלי רכב עצום, והאפוקליפטי מסוגל לספוג כמויות גדולות של נזק בטרם ייכנע. כלי רכב זה מסוגל לשמש לתקיפת כוחות קרקע ואוויר גם יחד.

**MCV (Mobile Construction Vehicle)**

כפי שתראו בחלק של המבנים של הסובייטים, הלב של כל הבסיס היא חצר הבנייה. במקרים רבים לא תתחילו עם מבנה כזה ממוקם, אבל יהיה לכם MCV, או 'רכב בנייה נייד' לשימושכם. כאשר תפרסו אותו, רכב זה יהפוך לחצר בנייה, ויספק לכם את כל השימושים של מבנה זה. כדי לפרוס MCV, בחרו את הרכב והחזיקו את סמון העכבר מעליו. הסמן ישתנה למעגל מוזהב עם ארבעה חצים, לחיצה עם הכפתור השמאלי עליו תפרוס את הרכב. אם הסמן יהיה לעיגול אדום עם קו שעובר דרכו, לא יהיה מספיק מוקם לפרוס את ה-MCV או משהו מפריע. הזיזו את הרכב (או העצם המפריע) כדי למצוא אתר פריסה מוצלח.

**כורה מלחמתי (War Miner)**

המקביל כורה הכרונו של בעלות-הברית, ומטרתו העיקרית של הכורה המלחמתי היא לאסוף מחצבים לעיבוד לאשראי. אלרח שהם יעברו עיבוד בבית הזיקוק, המחצבים יאפשרו ליצור יחידות ומבנים. שלא כמו כורה הכרונו של בעלות-הברית, הכורה המלחמתי אינו חסר הגנה לחלוטין. הוא חמוש בתותח נישא גדול, שמספק לו את האפשרות להגן על עצמו מפני אוימים קטנים. כמו כל כלי הרכב הכבדים, הוא מסוגל למחוץ את חיילי האויב על ידי דריסתם.

**מוביל אמפיבי (Amphibious Transport)**

דומה למוביל האמפיבי של בעלות-הברית, המוביל הוא הדרך שלכם לשנע חיילים וכלי רכב על פני האדמה ובמים. כלי רכב זה אינו חמוש, אבל משורייני בכבדות כדי להבטיח שהמשא שלו יגיע ליעדו.

**צוללת טייפון התקפית (Typhoon Attack Sub)**

רכב ימי זה מתקיף מתחת למים תוך שיגור טילי טורפדו רבי עוצמה אל עבר האויב. הוא אינו מסוגל לתקוף מטרות יבשתיות. הטייפון הינו יחידה חזקה למאבקים ימיים ובכמויות גדולות הוא מסוגל להשתלט לחלוטין על מעברים ימיים. צוללות טייפון התקפיות הן יחידות חמקניות שאינן מופיעות על מכ"ם האויב.

**דרדנאוט (Dreadnought)**

ספינה גדולה זו שימושית להתקפה על ספינות ומתקנים יבשתיים גם יחד. היא יכולה לפגוע עם טילים ארוכי-טווח חזקים, והיא תקשה על יחידות האויב להתקרב לטווח המאפשר להשמיד אותה.

**עקרב ים (Sea Scorpion)**

ספינה מהירה זו מסוגלת להתקיף את כל המטרות. היא מצוידת גם במערכת נגד-טילים ומסוגלת להגן על מבנים ומיקומים חשובים מפני התקפת טילים.

**דיובן ענק (Giant Squid)**

לאחר שנלכדו ואומנו על ידי מדענים סובייטים, יצורים עצומים אלו מסוגלים לאחוז בספינות אויב ולמעוך אותן עם זרועות ענקיות ואדירות כוח. דיובני ענק הם יצורים חמקניים הנסתרים מעיני מכ"ם האויב.

**כוחות מיוחדים במשחקים מרובי-משתתפים**

במשחקים מרובי-משתתפים ובתגרות, אתם תבחרו לא רק צד מסוים (בעלות הברית או סובייטים) אלא גם צבא מסוים. כוחות בעלות הברית כוללים את ארצות הברית, צרפת, גרמניה, בריטניה והרפובליקה של קוריאה. כוחות סובייטים כוללים את ברית המועצות, קובה, לוב ועירק. לכל אחד מהצבאות הללו יש יחידה מסוימת או יכולת בה הם יכולים להשתמש כדי לסייע להם להשיג את הניצחון:

**צנחנים אמריקאים (Paratroopers)**

לצבא האמריקאי במשחקים מרובי-משתתפים יש יכולת לייצר ולפרוס צנחנים במהלך הקרב ברגע שנבנה מטה הפיקוד האווירי. הצנחנים יכולים להיפרס בליקום קרקעי במפה (אבל לא ניתן לפרוס אותם על פני המים). ברגע שייבחרו, מטוס תובלה יוביל קבוצה של חמישה צנחנים למיקום המבוקש. ברגע שיהיו על האדמה, הצנחנים יהיו חיילים אמריקאים רגילים. אם מטוס התובלה ייורט, הצנחנים יאבדו. היכולת לפרוס צנחנים תשתנה במשך הזמן, לכן לא תוכלו לפרוס אותם כל הזמן.

**תותח מגן צרפתי (Grand Cannon)**

נשק צרפתי מיוחד זה אינו כלי רכב, אלא מבנה גדול שנקרא 'תותח גדול'. ברגע שייצור, התותח הגדול יספק הגנה בסיסית יעילה מאד כנגד התקפות אויב, במיוחד נגד יחידות משוריניות.

**משמיד טנקים גרמני (Tank Destroyer)**

מדענים גרמניים פיתחו את משמיד הטנקים, יחידה המעוצבת במיוחד כדי לתת לכוחות הגרמניים יכולת כנגד שריון האויב. למרות שהוא חלש מאד נגד מבנים או חיל רגלים, משמיד הטנקים יעיל מאוד נגד כלי רכב של האויב ומסוגל לשמש אתכם כדי לפנות את הדרך להתקפות שלכם או לכדי דלדל את טורי שריון המתקרבים של האויב.

**צלף בריטי (Sniper)**

יחידת חיל רגלים בריטית זו מצוידת ברובה ארוך-טווח מיוחד ששימושי לחיסול יחידות חיל רגלים של האויב. הוא טוב בהרבה מאשר החייל הרגיל, ולצלף יש טווח וכוח גדולים. הוא יכול לחסל יחידות חי"ר של האויב בירייה אחת הרחק מחוץ לטווח שלהן.

**עיט קוריאני שחור (Black Eagle)**

הנשק המיוחד בנשקייה הקוריאנית הוא הנשר השחור. בפועל, מטוס זה הוא הרייר חזק יותר, שמציע יכולת מוגדלת לספוג ולהסב נזק.

**טנק טסלה רוסי (Tesla Tank)**

טנק הטסלה הסובייטי הוא רכב שטח גדול אשר יורה מטען טסלה במקום נשק בליסטי. המטען יעיל נגד יחידות ומבנים.

**טרוריסט קובני (Terrorist)**

הקובנים פיתחו את יחידת המחבלים כדי לתקוף בסיסי אויב. הטרוריסטים נושאים מטעני C4 וממלכדים את גופם כדי לבצע פעולות התאבדות נגד האויב, ולפוצץ מבנים במהירות וביעילות.

**משאית הרס לובית (Demolition Truck)**

משאית הרס לובית היא רכב התאבדות שמעוצב להסב נזק מירבי ולטבוח בסיסי האויב. המשאית נושאת מטען גרעיני קטן. כאשר משאית מותקפת, המטען מתפוצץ, והורס כל דבר ברדיוס גדול.

**מחריב עירקי (Desolator)**

מדענים עירקיים יצרו את המחריב, חייל שיוצר אזורים גדולים של אדמה חרוכה, בלתי ניתנת למעבר. כאשר הוא מתפרס, המחריב משתמש בתותח קרינה בכדי להקרין את האדמה סביבו, והופך אותה לבלתי עבירה לכוחות חיל רגלים וכלי רכב קלים. הוא לובש חליפת מגן השומרת עליו מפני הקרינה. כאשר המחריב נהרג או מבטל את הפריסה, האדמה שהורעלה חוזרת לאיטה למוטב.

**מבנים של בעלות הברית****מבנים****חצר בנייה (Construction Yard)**

הלב של כל בסיס היא חצר הבנייה. מבנה זה אחראי על יצירת כל המבנים בבסיס שלכם, החל מקירות פשוטים ועד למעבדות קרב מתקדמות. מאחר שמבנה זה שולט על היכולת שלכם להרחיב את הבסיס שלכם ולרכוש טכנולוגיות חדשות, המפקד הנבון יגן עליו בכל מחיר כל הזמן. במשימות רבות אתם תתחילו עם חצר בנייה מוצבת במקום, בעוד באחרות אתם תתחילו עם MCV ותצטרכו לפרוס אותו כדי להתחיל לבנות.

**תחנת כוח (Power Plant)**

בעוד מעטים מהמבנים שלכם, כגון חצר הבנייה, מספקים את הכוח שלהם, הרוב חייבים אספקה חיצונית. כדי לגרום להם לתפקד ביעילות מלאה, תצטרכו לספק להם חשמל. זהו ייעודו של מבנה זה. תחנות כוח מספקות כמות נכדה של אנרגיה, אבל בסיסים גדולים יזדקקו למספר תחנות כוח כדי לתפקד בצורה יעילה. תחנות כוח חלשות מבחינה פיזית וחשובות ברמה קריטית, לכן יש להגן עליהן היטב.

**בית זיקוק למחצבים (Ore Refinery)**

הכרונו כורים שלכם זקוקים למקום מסוים אליו הם יובילו את המחצבים שהם אוספים. מקום זה הוא בית הזיקוק למחצבים, מבנה שעומד בלב הפעילות הכלכלית שלכם. כורה מלא יחזור אל בית הזיקוק כדי לרוקן את מלאי המחצבים שלו לפני שיחזור לשדה. מחצבים אלו יומרו ליחידות אשראי, ואתם תוכלו לרכוש מבנים ויחידות. כל בית זיקוק למחצבים מגיע עם כורה. אתם תזדקקו לאחד מהמבנים הללו עבור כל משימה ובדרך כלל ליותר מאחד. יצרו יותר כורים ובתי זיקוק למחצבים כדי לייצר יותר כסף.

**מגורי חיילים (Barracks)**

היצירה של כל יחידות חיל הרגלים, החל בחייל הבסיסי ועד ללגינר הכרונו מתבצעת במגורי החיילים של בעלות-הברית. רבים מהמבנים החזקים והיעילים יותר והגנות הבסיס זקוקים לנוכחותם של מגורי חיילים.

**בית חרושת מלחמתי (War Factory)**

אם תרצו לבנות כלי רכב (ואתם תרצו), תזדקקו לבית חרושת מלחמתי. כל כלי רכבי הקרקעיים נוצרים בבית החרושת המלחמתי, למרות שרבים עלולים להיזקק לנוכחות של מבנים אחרים לייצור.

**מחסן צי (Naval Shipyard)**

הצי שלכם ישחק תפקיד חשוב הן בהגנה על הבסיס שלכם והן כדי להתקיף את עמדות האויב. כל יחידות הצי שלכם, כולל דולפינים, נוצרות במחסן הצי. מבנה זה חייב להיות ממוקם בתוך מים. ספינות פגועות יכולות לחזור למחסן הצי כדי לעבור תיקון.

**מטה פיקוד חיל האוויר (Air Force Command Headquarters)**

למטה הפיקוד האווירי יש שתי פונקציות עיקריות. תחילה, הוא מספק מ"ם, מפעיל את תצוגת המ"ם שלכם ומאפשר לכם לראות חלקים של המעטה שפינתם מעל המפה. שנית, מבנה זה מאפשר ליצור את כלי הטיס. כל מטה פיקוד אווירי יכול לשלוט על עד ארבעה מטוסי הרייר. כל מטוס נוסף ידרוש את הייצור של מטה פיקוד אווירי נוסף.

**תחנת שירות (Service Depot)**

במהלך קרב היחידות שלכם ינזקו. הזנת רכב פגוע לתחנת שירות תתחיל את תהליך התיקון. תיקון כלי רכב פגועים עולה אשראי, כאשר העלות תלויה בחומרת הנזק ליחידה.

**מעבדה קרבית (Battle Lab)**

רבות מיחידות בעלות הברית המתקדמות וההגנות שלהן זקוקות לטכנולוגיה נוספת, אשר נמצאת אך ורק במעבדות הקרביות. כדי ליצור נשקים מיוחדים של בעלות הברית, תצטרכו להחזיק מעבדה קרבית בבסיס שלכם. למרות שהיא יקרה לבנייה ותדרוש כוח רב כדי לפעול, היחידות והמבנים הזמינים בזכות המעבדה הקרבית הופכים אותה לתוספת הכרחית לבסיס בעלות הברית.

**מטהר מחצבים (Ore Purifier)**

בעלות הברית פתחו את מטהר המחצבים כדי לטהר עוד יותר את המחצבים שהם כורים. למרות שמדובר במבנה יקר, מטהר המחצבים מאפשר לכם לצבור אשראי נוסף מכל מטען של מחצבים שהכורים שלכם מחזירים לבתי הזיקוק שלכם. לאורך זמן, מטהר המחצבים מחזיר פי כמה מההשקעה בו.

**חיבור לווייני (Satellite Uplink)**

צבא בעלות-הברית תלוי במידע על כדי להביס את הצרה הסובייטית. כאשר ייבנה וייפרס, החיבור הלווייני יסיר לחלוטין את המעטה, ויגלה את כל שדה הקרב ואת תצוגת המכ"ם.

**נשקיה****חומות מבצר (Fortress Walls)**

חומות הם מערכת הגנה סבילה המיועדת לבלום את רכבי האויב ואת חיל הרגלים. פיסות רבות של חלקי חומות ניתנות להנחה בזמנית לבנייה מהירה.

**תיבת גולולת (Pill-Box)**

תיבות גולולת הן עמדות תותחים מבוצרות המיועדות להגן על אזור מפני התקפות חיל הרגלים של האויב. תיבות גולולת אינן יעילות במיוחד בפני כלי רכב ואינן מסוגלות לירות דרך חומות.

**מגדל פריזמה (Prism Tower)**

מגדל הפריזמה הוא הגנת בסיס רבת עוצמה עבור בעלות-הברית. מגדלי פריזמה יורים קרן מרוכזת של אור לכיוון כל יחידות הקרקע המתקרבות של האויב. אם תמקמו מגדלי פריזמה מספיק קרוב אחד לשני, הם יוכלו לירות קרן אחת גדולה ומרוכזת על ידי טיווח אחד את השני ושילוב קרני האור אל המטרה.

**מערכת טילי פטרוס (Patriot Missile System)**

מערכת טילי הפטרוט היא מתקן נגד-מטוסים שמיועד לשמור על בסיסי בעלות-הברית מפני כלי טיס סובייטים. הטילים הללו יעילים כנגד כל יחידות הטיס של האויב, והפטרוט יכול גם לטווח ולהשמיד טילי אויב מתקרבים.

**מחולל מרווחים (Gap Generator)**

חלק גדול מהאסטרטגיה של בעלות-הברית תלוי במידע על ומניעת מידע מהאויב. כאשר נפרס מחולל מרווחים, הוא יוצר מעטה מעל רדיוס גדול, ומסתיר את בסיס בעלות הברית מהמכ"ם הסובייטי. מחולל המרווחים דורש כמות גדולה של כוח כדי לפעול.

**כרונוספירה (Chronosphere)**

במחקר של בעלות-הברית בכיוון של מסע בזמן הביא לפיתוח הכרונוספירה, מתקן שמאפשר ליחידות לעבור מיידית ממקום למקום על המפה. כאשר היא בשימוש, הכרונוספירה תזיז כלי רכב ברדיוס נבחר ורחב למקום אחר על המפה. בנוסף לכך, גם כלי רכב של האויב ניתנים לשיגור עם הכרונוספירה. ספינות אויב ניתנות למיקום על האדמה, או כלי רכב קרקעיים של האויב ניתנים להטלה לתוך המים, דבר שישיד אותם מיד. כמו במקרה של מתקן בקרת מזג האוויר, כאשר נבנית הכרונוספירה, כל השחקנים מתעדכנים לגביה והמעטה מעליה מוסר.

**מתקן בקרת מזג אוויר (Water Control Device)**

מתקן בקרת מזג האוויר יספק למפקד בעלות-הברית את היכולת לשלוט על כוחות הטבע. ברגע שהוא ייבנה, מתקן בקרת מזג האוויר ייצור סופת ברקים חזקה שתפרס מעל כל חלק במפה, ותגרום להרס נוראי. סופת הברקים תשמיד מבנים ויחידות על פני שטח רחב. כאשר מתקן בקרת מזג האוויר נבנה, כל השחקנים מתעדכנים לגביו והמעטה מעליו מוסר. כל השחקנים גם יקבלו גם ספירה לאחור בעוד סופת הברקים מתפתחת.

## מבנים סובייטיים

### מבנים

#### חצר בנייה (Construction Yard)



הלב של כל בסיס היא חצר הבנייה. מבנה זה אחראי על יצירת כל המבנים בבסיס שלכם, החל מקירות פשוטים ועד למעבדות קרב מתקדמות. מאחר שמבנה זה שולט על היכולת שלכם להרכיב את הבסיס שלכם ולרכוש טכנולוגיות חדשות, המפקד הנובון יגן עליו בכל מחיר כל הזמן. במשימות רבות אתם תתחילו עם חצר בנייה מוצבת במקום, בעוד באחרות אתם תתחילו עם MCV ותצטרכו לפרוס אותו כדי להתחיל לבנות.

#### כור טסלה (Tesla Reactor)



הצבא הסובייטי תלוי בכור טסלה בכדי לאפשר לבסיס לפעול. כמו תחנות כוח, כורי טסלה חשובים ביותר, אבל פגיעים מאד. מבנים אלו חייבים להיות מוגנים כל הזמן. מרגלים הם מטרד רציני.

#### בית זיקוק למחצבים (Ore Refinery)



כורי המלחמה שלכם זקוקים למקום מסוים אליו הם יובילו את המחצבים שהם אוספים. מקום זה הוא בית הזיקוק למחצבים, מבנה שעומד בלב הפעילות הכלכלית שלכם. כורה מלא יחזור אל בית הזיקוק כדי לרוקן את מלאי המחצבים שלו לפני שיחזור לשדה. מחצבים אלו יומרו ליחידות אשראי, ואתם תוכלו לרכוש מבנים ויחידות. כל בית זיקוק למחצבים מגיע עם כורה. אתם תזדקקו לאחד מהמבנים הללו עבור כל משימה ובדרך כלל ליותר מאחד. יצרו יותר כורים ובתי זיקוק למחצבים כדי לייצר יותר כסף.

#### מגורי חיילים (Barracks)



היצירה של כל יחידות חיל הרגלים, החל בחייל הבסיסי ועד לאיוון האיום מתבצעת במגורי החיילים של בעלות-הברית. רבים מהמבנים החזקים והיעילים יותר והגנות הבסיס זקוקים לנוכחותם של מגורי חיילים.

#### בית חרושת מלחמתי (War Factory)



אם תרצו לבנות כלי רכב (ואתם תרצו), תזדקקו לבית חרושת מלחמתי. כל כלי רכבי הקרקעיים נוצרים בבית החרושת המלחמתי, למרות שרבים עלולים להיזקק לנוכחות של מבנים אחרים לייצור.

#### מחסן צי (Naval Shipyard)



הצי שלכם ישחק תפקיד חשוב הן בהגנה על הבסיס שלכם והן כדי להתקיף את עמדות האויב. כל יחידות הצי שלכם, כולל דיוגני ענק, נוצרות במחסן הצי. מבנה זה חייב להיות ממוקם בתוך מים. ספינות פגועות יכולות לחזור למחסן הצי כדי לעבור תיקון.

#### מגדל מכ"ם (Radar Tower)



מאחר שלסובייטים אין כלי טיס רגילים, אין להם צורך בשדה תעופה. מגדל המכ"ם, לאחר שתבנו אותו, יפעיל את תצוגת המכ"ם הסובייטי.

#### תחנת שירות (Service Depot)



במהלך קרב היחידות שלכם ינזקו. הזזת רכב פגוע לתחנת שירות תתחיל את תהליך התיקון. תיקון כלי רכב פגועים עולה אשראי, כאשר העלות תלויה בחומרת הנזק ליחידה.

#### מעבדה קרבית (Battle Lab)



רבות מהיחידות המתקדמות וההגנות של הסובייטים זקוקות לטכנולוגיה נוספת, שנמצאת אך ורק במעבדות הקרביות. כדי ליצור נשקים מיוחדים של הסובייטים, תצטרכו להחזיק מעבדה קרבית בבסיס שלכם. למרות שהיא יקרה לבנייה ותדרוש כוח רב כדי לפעול, היחידות והמבנים הזמינים בזכות המעבדה הקרבית הופכים אותה לתוספת הכרחית לבסיס הסובייטי.

#### כור גרעיני (Nuclear Reactor)



הסובייטים פתרו את הבעיה של הצורך בכורי טסלה נוספים על ידי פיתוח הכור הגרעיני. מבנה גדול זה מספק את שווה הערך של מספר כורי טסלה, תוך אספקה של כל הכוח לו יזדקק המפקד הסובייטי. הרס כור גרעיני גורם לפיצוץ גרעיני ויוצר נשורת אשר תחסל חיילי חיל הרגלים ורכבים קלי-שריון.

#### מכלי שכפול (Cloning Vats)



יצירה טכנולוגית סובייטית ייחודית. מכל השכפול יאפשר לכם לשכפל כל יחידה שתייצרו בתוך מגורי החיילים ללא עלות. ברגע שתבנו ותמקמו מכל שכפול, כל יחידה שתייצרו בתוך מגורי החיילים תייצר יחידה זהה בתוך מכל השכפול.



יחידות חיל רגלים ניתנות לשליחה למכלי השכפול כדי להרוס אותן. הדבר ייתן לכם כמות קטנה של אשראי בתמורה. בנוסף לכך, כל יחידות חיל הרגלים שייכלדו שנלכדו על ידי היורי ניתנות לשליחה אל מכלי השכפול. נסו את זה כדי לקבל תוספת כסף.

### נשקיה

#### חומות מבצר (Fortress Walls)

חומות הם מערכת הגנה סבילה המיועדת לבלום את רכבי האויב ואת חיל הרגלים. פיסת רבות של חלקי חומות ניתנות להנחה בזמנית לבנייה מהירה.

#### תותח זקיף (Sentry Gun)

תותח נייד זה משמש להגנה מפני יחידות חיל רגלים של האויב. אין זה נשק יעיל במיוחד כנגד כלי רכב.

#### סליל טסלה (Tesla Coil)

הגנת בסיס יעילה כנגד כל היחידות הקרקעיות. סליל הטסלה תוקף עם מכת חשמל חזקה. שלא כמו הגנות בסיס אחרות, ניתן להפעיל את סליל הטסלה בעזרת חיילי הטסלה, והוא יישאר פעיל גם כאשר הבסיס יאבד כוח.

#### תותח נגד-מטוסים (Flak Cannon)

התותח נגד-מטוסים הסובייטי הוא צורה בסיסית של הגנה כנגד יחידות אוויריות. הוא יעיל במיוחד כנגד יחידות האוויר של בעלות הברית, כולל אנשי רקטה.

#### חיישן על-חושי (Psychic Sensor)

מחקר סובייטי בתחום התופעות העל-חושיות המציא את החיישן העל-חושי. לאחר שתפרסו אותו, הוא יאפשר לכם לראות את הפקודות הניתנות לכל יחידות האויב המתכננות לתקוף את המבנים או היחידות היחידותיות בטווח הפעולה של המכשיר. לאחר שייבנה, החיישן יראה את מטרה התקיפה כאשר המטרה היא בטווח של החיישן העל-חושי.

### מסך הברזל (Iron Curtain)



פיסת טכנולוגיה סובייטית מרשימה. מסך הברזל יאפשר לכם לגרום ליחידות ומבנים להיות בלתי פגיעים לזמן קצר. כאשר הוא יהיה מוכן וייבחר, מסך הברזל יגרום לכל היחידות והמבנים בשטח קטן להיות חסינים לחלוטין בפני התקפות. יחידות חסינות אינן ניתנות לתקיפה על ידי זמזמי הטרור, אבל עדיין ניתנות לשליטה מוחית. העוצמה של מסך הברזל תחסל כל יחידות חיל רגלים עליה היא תופעל. בדרך זו, ניתן להשתמש בו כנגד יחידות חיל רגלים של האויב כנשק. כאשר ייבנה מסך הברזל, כל השחקנים יתעדכנו לגביו והמעטה מעל המכשיר יוסר עבור כל השחקנים.

#### בסיס טילים גרעיניים (Nuclear Missile Silo)



הנשק המוחלט בנשקיה הסובייטית הוא בסיס הטילים הגרעיניים. ברגע שהוא ייבנה, בסיס הטילים הגרעיניים ייצור טיל גרעיני ענק אשר יוכל לגרום לנזק אדיר באזור מסוים. בנוסף לכך, לאחר הפיצוץ תשאר נשורת גרעינית אשר תחסל כל יחידות חיל רגלים בשטח ותגרום נזק לרכבים שמשוריינים-קלות. כאשר ייבנה בסיס הטילים הגרעיניים, כל השחקנים יעודכנו על כך והמעטה מעל המכשיר יוסר עבור כל השחקנים.

### Westwood Online

אולפני Westwood מזמינים אתכם לשחק ב-Command & Conquer: Red Alert 2 באינטרנט דרך שירות שידוך המשחקים החופשי, Westwood Online. תוכלו לשחק נגד חברים או אפילו לחבור אתם כדי לשחק נגד יריבים ממוחשבים. ישנם מצבי משחק רבים שמוצעים, והם מפורטים יותר מאוחר בהמשך המדריך.

לחצו על הכפתור INTERNET שממוקם בתפריט הראשי ועברו ל-Westwood Online. estwood Online הוא שירות שידוך הממומן על ידי אולפני Westwood עבור שחקני Alert 2.Red

**הערה לגבי ביצועי משחקים מרובי-משתתפים:** תמיד עדיף לשחק עם שחקנים עם חיבור אינטרנט מהיר ובעלי מערכות העומדות בדרישות המערכת המומלצות עבור משחקי אינטרנט. ביצועי המשחק יושפעו מגורמים אלו. אם תשחקו נגד חברים בעלי חיבורי לאינטרנט מהיר ומחשבים עם ביצועים גבוהים תוכלו להבטיח חווית משחק מלאה.

## Welcome to Red Alert 2 Online

זהו התפריט הראשון שתראו כאשר תכנסו ל-Westwood Online. כאן תוכלו לבחור אחת מבין דרכים שונות לשחק משחק אינטרנט מרובה-משתתפים (תחרות מהירה, תחרות מותאמת, רשימת חברים או מסע כיבוש עולמי), או שתוכלו לקבוע את העדפות האינטרנט שלכם תחת MY INFORMATION. כמו כן פרופיל השחקן שלכם יופיע על המסך.

### פרופיל השחקן (Player Profile)

חלון זה יציג את הנתונים ההיסטוריים אישיים שלכם ב-Westwood Online Red Alert 2.  
 WINS: מספר משחקי ראש בראש של Red Alert 2 שניצחתם.  
 LOSSES: מספר משחקי ראש בראש של Red Alert 2 שהפסדתם.  
 DISCONNECTS: מספר הפעמים שנותקתם מ-Westwood Online בשל בעיות אינטרנט.  
 RANK: הדירוג שלכם בין שחקני Westwood Online (ראש בראש) מכל העולם.  
 POINTS: מספר הנקודות שצברתם על ידי זכייה במשחקי ראש בראש.

### יצירת חשבון חדש ב-Westwood Online

אם לא יצרתם חשבון Westwood Online כאשר התקנתם את המשחק תוכלו לעשות זאת על ידי:

1. לחיצה על אחד מהכפתורים:
2. לחיצה על הכפתור NEW ACCOUNT.
3. מעקב אחר ההוראות על המסך - תתבקשו לתת את תאריך הלידה ואת כתובת ה-email שלכם. פשוט הקלידו את הנתונים הנדרשים.
4. לחיצה על CONTINUE כדי להגדיר את החשבון שלכם.

אנא קראו את מדיניות הפרטיות שלנו אם יש לכם שאלות. אם לתוכנית יש בעיה להתחבר ל-Westwood Online, תופיע הודעה המתארת את הבעיה בה היא נתקלה.

## התחברות והתנתקות מחשבון Westwood Online

אחרי שתכנסו למסך Welcome to Westwood Online, לחצו על אחד מהכפתורים: QUICK MATCH, CUSTOM MATCH, BUDDY LIST או WORLD DOMINATION TOUR. תצטרכו לספק את הכינוי ואת הסיסמה שלכם. אחרי שתעשו כן, לחצו על כפתור LOGIN כדי להמשיך. תקבלו הודעת התחברות אוטומטית עם חשבון זה בעתיד. אנו ממליצים שתבחרו באפשרות זו כדי לפשט את תהליך ההתחברות בפעמים הבאות. תוכלו גם להפוך את תהליך ההתחברות לאוטומטי על ידי לחיצה על תיבת LOGIN WITH THIS ACCOUNT, AUTO באגף My Information. אם לתוכנית תהיה בעיה להתחבר ל-Westwood Online, תופיע הודעה לגבי הבעיה בה היא נתקלה.

### תחרות מהירה (Quick Match)

לחצו על הכפתור הזה בכדי לקפוץ במהירות למשחק אחד-על-אחד נגד שחקן אחר עם חיבור אינטרנט טוב ורמת קושי קרובה לזו שלכם. המפה והאפשרויות נבחרות עבורכם. זוהי דרך קלה ומהירה לקפוץ למשחק מקוון ללא הטרדה של מציאות משחק והגדרתו.

### תחרות מתואמת (Custom Match)

כפתור זה יאפשר לכם לחפש ולהגדיר את המשחקים המתואמים שלכם ב-Westwood Online. יופיע לפניכם המידע הבא:

### משחקים זמינים (Available Games)

חלון זה יציג את המשחקים הקיימים באותו רגע ב-Westwood Online בלובי הנוכחי (מגורי חיילי בעלות הברית, מגורי החיילים הסובייטים, וכו'). אם תרצו להצטרף למשחק שנוצר באותו רגע, פשוט לחצו פעמיים על המשחק בחלון המשחקים הזמינים. לחילופין, בחרו את המשחק בחלון המשחקים הזמינים (על ידי לחיצה עליו עם הכפתור השמאלי של העכבר פעם אחת) ואז לחצו על הכפתור JOIN בצד הימני של המסך.

### שחקנים (Players)

החלון הזה יציג את השחקנים שממתנים לשחק במשחק בלובי הנוכחי (מגורי חיילי בעלות הברית, מגורי החיילים הסובייטים, וכו').

### צפייה בחלון השיחה

תחת חלונות המשחקים הזמינים והשחקנים תוכלו לראות שטח פתוח. זהו חלון השיחה. טקסט שלכם ושל אחרים יופיע בחלון השיחה לאחר שייכתב. זוהי גם היסטוריה קצרה של הודעות שכבר נשלחו.

## כתיבת הודעות

### כדי לשלוח הודעה לשחקנים אחרים:

1. לחצו על תיבת הקלט ישירות מתחת לחלון השיחה.
2. הקלידו את ההודעה שלכם.
3. לחצו על Enter.

כדי למשוך תשומת לב להודעה יוצאת, תוכלו ללחוץ על צלמית הפעולה בצד ימין. דבר זה ישלח הודעה בצבע אחר כדי לסמן את החשיבות שלה. כדי לכוון הודעה לאדם מסוים או רשימה של אנשים (במקום לכל הלוברי), תוכלו ללחוץ על מספר שמות בחלון השחקנים. כדי לבטל את כל המשתמשים ברשימה שלכם, לחצו עם הכפתור הימני על חלון השחקנים.

### יצירה והצטרפות למשחקי Westwood Online

השתמשו בכפתורים הבאים כדי ליצור ולהצטרף למשחקים מקוונים:

**CREATE GAME:** כדי ליצור משחק חדש, לחצו על הכפתור הזה. תתבקשו לציין את מספר השחקנים, הסיסמה בה ייצטרכו השחקנים להשתמש כדי להיכנס למשחק (השאירו ריק אם תרצו ליצור משחק 'פתוח' לכל מי שרוצה להצטרף), האם תרצו לשחק בתחרות ממומנת על ידי Westwood Online (אנו נדרג אתכם לפי תוצאת המשחק) או לשחק בתחרות שבטים לוחמים (BattleClan Tournament). שימו לב: הכפתור BATTLE CLAN לא יהיה זמין אם לא תשתייכו לשבט.

**JOIN GAME:** כדי להצטרף למשחק שנוצר באותו רגע, בצעו לחיצה כפולה על משחק באגף המשחקים הזמינים. לחילופין, בחרו את המשחק בתוך חלון המשחקים הזמינים ולחצו על JOIN.

**BUDDY LIST:** לחצו על הכפתור הזה כדי לראות מי מהחברים שלכם מוכן לשחק. תוכלו להתחיל כאן משחקים, לקרוא לחברים שלכם (לשלוח הודעה השואלת אותם אם ירצו לשחק), להוסיף או להסיר חברים ולראות את פרופיל Red Alert 2 הנוכחי שלהם.

**CLAN/LADDER:** אם תרצו ליצור שבט, או לצפות בדירוג הכללי של Westwood Online בקטגוריות שונות, לחצו על הכפתור הזה. שבט הוא קבוצה של אנשים שמקבלים דירוג משותף בתור יחידה אחת. דירוג זה ניתן לצפייה בחלון Ladder.

**OPTIONS:** Red Alert 2 מציע מספר דרכים נוספות להגדיר את החוויה שלכם. דברים אלו כוללים סינון שפה גסה, מתן אפשרות לשחקנים אחרים לקרוא לכם, וכו'.

**שימו לב:** כדי ללמוד אודות מצבי המפה והמשחק השונים עבור Red Alert 2, אנא קראו את מדריך המשחק הכללי.

## רשימת חברים (Buddy List)

Red Alert 2 מקל עליכם למצוא משחק ולשחק עם חברים. פשוט לחצו על הכפתור LIST BUDDY כדי לראות מי מהחברים שלכם זמין למשחק או כבר מקוון. תוכלו לשחק כאן משחקים, לקרוא לחברים שלכם (לשלוח הודעה לחברים שלכם הקוראת להם לשחק), להוסיף או להסיר שחקנים ולצפות בפרופיל Red Alert 2 העדכני. זוהי הדרך הטובה ביותר לודא שאתם משחקים נגד אנשים שאתם מכירים.

## מסע כיבוש עולמי (World Domination Tour)

מסע כיבוש עולמי (מכ"ע) מאפשר לשחקני Red Alert 2 זירת מלחמה בה הניצחון או ההפסד של כל אחד יקבע את הניצחון הסופי. מכ"ע מפגיש את הכוחות הסובייטיים ובעלות-הברית אחד נגד השני בקרב כולל לשליטה על העולם. שחקנים נלחמים באזורי קרב שונים עם תנאי מפה קבועים מראש עבור כל אזור. בסוף היום, תוצאות כל הקרבות שנלחמו בכל אזור קובעות איזה צד שולט באותו אזור. קווי הקרב בין שני הצדדים ינועו קדימה או אחורה בהתאם לצד ששולט בכל אזור. בעוד קווי הקרב זזים, נוצרים מאבקים על שטחים חדשים. במשך הזמן, כל צד זוכה בסופו של דבר בשליטה ובזכות ההתרברבות עבור הסייעה שלו. תוצאות ניתנות באופן קבוע.

כאשר מפה אחת הובסה, תעברו לשחק במפה אחרת. מכ"ע מכיל שלוש זירות שונות של מלחמה: צפון אמריקה, אירופה ודרום-מזרח אסיה.

לאחר שתנווטו את דרככם דרך אפשרויות התפריט תגיעו לתצוגת מפת הקרב הנוכחית. במפה הזו תוכלו לראות את השטחים הסובייטיים, שטחי בעלות-הברית ואת אזורי הקרב. תוכלו לבחור להילחם בכל אחד מאזורי המריבה. כל אזור הוגדר מראש כדי לספק מגוון רחב של משחקים מרובי-משתתפים. כשתעבירו את הסמן מעל אזור מריבה, תופיע רשימה של תנאי הקרב המוגדרים עבור מפה זו. לדוגמה, תהיו עלולים להתחיל עם פחות כסף. מספר אזורי מריבה קשים יותר לכיבוש מאשר אחרים, לכן חפשו מידע לפני שתקפצו על כל משחק. כאשר תוכלו להזיז את הסמן מעל כל שטח סובייטי או של בעלות הברית, תוכלו לראות מידע סטטיסטי על אותו אזור: אוכלוסיה, GNP או רמות איום יאפשרו לכם לראות כיצד שורד שאר העולם.

### מידע אישי (My Information)

לחצו על הכפתור הזה כדי לקבוע את הכינוי שלכם, השרת העדיף עליכם (בדרך כלל, שרתים מאורגנים מבחינה גיאוגרפית, כך שלדוגמה, אתם עשויים לראות שרת אסייתי ושרת אמריקאי. תוכלו לעבור בחופשיות בין שרתים, אבל זכרו שסביר שהתקשורת שלכם תהיה מהירה יותר עם שרת מקומי), המדינה והצבע בהם תבחרו לשחק ואת הדירוג הנוכחי שלכם ב-Westwood Online. תוכלו גם לסמן את כפתור AUTO LOGIN אם לא תרצו להכניס את הסיסמה שלכם בכל פעם שתתחברו ל-Westwood Online.

**BUDDY LIST:** ניהול רשימות החברים שלכם.  
**CLAN/LADDER:** בדיקת דירוג השבט או הסולם שלכם.  
**NEW ACCOUNT:** יצירת חשבון Westwood Online חדש.  
**MANAGE ACCOUNT:** תיקח אתכם לוף אינטרנט כדי לנהל את חשבון המשתמש של Westwood Online.

## שיחה בתוך המשחק

Command & Conquer: Red Alert 2 יאפשר לכם לתקשר בקלות עם שחקנים אחרים במשחק.

### הקלדת הודעות שיחה

#### כדי לשלוח הודעה לכל המאזינים:

1. לחצו על Enter ולאחר מכן הקלידו את ההודעה שלכם בתיבת השיחה.
2. כעת, לחצו על Enter כדי לשלוח את ההודעה למאזינים.

#### כדי לשלוח הודעה לכל בני-הברית:

1. לחצו על Backspace ולאחר מכן הקלידו את ההודעה שלכם בתיבת השיחה.
2. כעת, לחצו על Enter כדי לשלוח את ההודעה רק לבני-הברית שלכם.

#### כדי לשלוח הודעה לכל השחקנים:

1. לחצו על \ ולאחר מכן הקלידו את ההודעה שלכם בתיבת השיחה.
2. כעת, לחצו על Enter כדי לשלוח את ההודעה לכל השחקנים.

#### השתמשו בתפריט הדיפלומטיה כדי לקבוע את בני הברית והשותפים לשיחות:

1. לחצו על כפתור הדיפלומטיה בפס הצד. יופיע תפריט הדיפלומטיה.
2. כעת לחצו על שמות השחקנים שתרוצו לשלוח אליהם הודעה.
3. כשתחזרו למסך המשחק, לחצו על המקש Enter כדי לשלוח את ההודעה לשחקנים שבחרתם שיאזינו להודעה שלכם.

**שימו לב:** שיטת שליחת ההודעות הזו תביא אתכם למצב נחות לזמן קצר מכיוון שתהיו חייבים לעזוב למעשה את המשחק בזמן בחירת מקבלי ההודעות המסויימים.

### כפתור המשואה (B)

במשחקים מרובי-משתתפים תוכלו להציב משואות עם כפתור הצבת המשואה שנמצא בפס הפקודות המתקדמות. לחצו על הכפתור הזה, ולאחר מכן לחצו על המפה כדי להציב משואה. כל השחקנים שיהיו באותו רגע בני-ברית שלכם יוכלו לראות את המשואה. לחיצה שמאלית על המשואה ולחיצה על Enter תאפשר לכם להקליד הודעה עבור בני-הברית שלכם. לחיצה חוזרת על Enter תציב את ההודעה על המשואה. כדי לבטל הודעה בצעו עליה לחיצה ימנית. כל אחד יוכל להסיר את המשואה מהמסך שלו על ידי לחיצה עליה ואז לחיצה על המקש Del.

### יצירת בריתות עם שחקנים

כדי ליצור ברית עם שחקן אחר, תוכלו פשוט ללחוץ על יחידת אויב ואז ללחוץ על המקש A. אם האויב יקבל את ההצעה שלכם, הוא יבצע לחיצה שמאלית על יחידה שלכם ולאחר מכן ילחץ גם הוא על A. לאחר מכן שני האויבים יהיו לבני-ברית ויילחמו יחד כקבוצה נגד האויבים שלהם. תוכלו גם להיכנס לתפריט הדיפלומטיה על ידי לחיצה על כפתור הדיפלומטיה בפינה הימנית העליונה של המסך.

בצעו לחיצה שמאלית על סימן בן הברית כדי לסמן אויב כבן-ברית. אם תיצרו ברית עם שחקן אחר אבל הוא לא יצור ברית עמכם, המשחק ימשיך להחשיב אתכם כאויבים אחד לשני. בזמן שתהיו בני-ברית לא תוכלו לכוון אל עבר היחידות של בן הברית ואתם תראו מה שהוא יראה מתחת למעטה.

### התגרויות

במהלך המשחק יכול להיות שתרוצו לשלוח הודעות מוכנות מראש או 'התגרויות' אל האויבים שלכם. לחצו על המקשים F5-F12 כדי לשלוח את ההתגרויות.

## טיפול בבעיות אינטרנט

כדי לשחק משחק באינטרנט תזדקקו לחיבור לאינטרנט (דרך מודם או חיבור ישיר אחר לאינטרנט).

### בעיות כלליות

אם יש להם חיבור מודם לאינטרנט, כדאי שתתחברו לפני שתריצו את המשחק. לחלונות יש אמנם אפשרות לחבר אתכם לאינטרנט לפי הצורך, אבל מצאנו שהשיטה הזו אינה אמינה מספיק.

### משחקי אינטרנט מאבדים קשר

אם תגלו שלפעמים החיבור שלכם לאינטרנט נסגר לאחר זמן מה או לאחר כמה שיחות בלובים של המשחק, וודאו שהחיבור שלכם לא מוגדר לבצע התנתקות לאחר פרק זמן מסויים ללא תעבורת מידע. ככל הנראה חלונות מתייחסת לשימוש במקלדת כיותר חשוב מאשר תנועה פעילה ברשת. המקום המדויק לאתר את הבעיה הזו שונה בין הגרסאות השונות של חלונות, ויכול להיות תלוי גם בסוג דפדפן האינטרנט שלכם, אבל בדרך כלל תוכלו למצוא את ההגדרה תחת מאפייני החיבור לרשת של המודם או בלוח הבקרה של אפשרויות האינטרנט.

### סוניות בנושא ביצועים באינטרנט

השחקן עם המחשב הכי איטי או עם החיבור הכי איטי לאינטרנט יקבע את מהירות המשחק עבור כל השחקנים במשחק אינטרנט נתון. תמיד הכי טוב שהמארז (השחקן שיתחיל את המשחק) יהיה עם המחשב הכי מהיר ועם החיבור הכי טוב לאינטרנט. לדוגמה, אם לשחקן אחד יש מודם כבלים או חיבור ADSL ומחשב מהיר, הכי כדאי שהוא יארח את המשחק.

## CREDITS

Red Alert 2 is based on the original Command & Conquer, created by Brett W. Sperry and Joseph Bostic.

### Production

Executive Producer: Mark Skaggs  
Producer: Harvard Bonin  
Associate Producer: Julio Valladares

### Design

Design Leads: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry  
Designers: Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana  
Additional Design: Mike Lightner  
Story: Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

### Game Artists

Lead Artist: Chris Ashton  
Artists: Chris Adams, TJ Frame, Michael Jones, Sean KeeganIdo, MagalKhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo  
Concept Art: T.J. Frame, Dan Lyons  
Additional Art: Thomas Baxa, Phil Robb  
Consultant: Rick Glenn

### Programming

Technical Director: Henry Yu  
Additional Technical Direction: Steve Wetherill  
Programmers: Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long  
Installer: Maria del Mar McCready Legg

### Network Programming

Lead Network Programmer: Jeffrey Brown, Steve Tall  
Network Programmers: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

### Cinematics

CG Director: John Hight  
CG Art Director: Cris Moras

### CG Lead Artist: Eric Gooch

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

Additional CG: Shant Jordan, Patrick Perez

CG Concept Artists: T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

Video Compression: Tim Fritz

Production Co-ordinator: Julie Brugman

Audio Director: Paul S. Mudra

Cinematic Sound: Dwight K. Okahara,

Paul S. Mudra

Additional Score by Poet Jester

### In-Game Audio

Lead Sound Designer: Mical Pedriana  
Sound Designer: David Fries  
Original Score: Frank Klepacki

### Video Production Crew

Producer: Donny Miele  
Director: Joseph D. Kucan  
Screenplay: Jason Henderson, Donny Miele  
Editor: Curt Weintraub  
Lead Visual Effects Artist: Kevin Becquet  
Audio Director: Paul S. Mudra  
Production Sound: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra  
Casting Director: Marilee Lear, CSA  
Director of Photography: Kurt Rauf  
1st Assistant Director: Eddie Ficket  
2nd Assistant Director: Frank Carrillo  
Production Co-ordinator: Kim Houser  
Production Assistants: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

Art Director: Karen Stephens

Propmaster: Cliff Bernay

Set Dresser: Greg Wolfe

Construction Co-ordinator: Bobby Z

Carpenter: Jeffrey Morgan

Additional Set Construction: The Effects Network

Key Makeup & Effects Wardrobe: Ron Wild

Hair: Alison Bonanno

Make Up Assistant: China-Li Nystrom

Wardrobe: Tracy Bohl

Wardrobe Assistant: Sandy Wyndom

Gaffer: Jeremy Settles

Key Grip: Gary Sauer

Grip: Angel Gonzolez

Boom Operator: Richard Rasmussen

Visual Effects Composer: Chuck Carter

Ultimate Operator: Bob Kurtz

Teleprompter Operator: Cheryl Yiatras

Driver: Patience Becquet

Concept Artist: Chuck Wojtkiewicz

Storyboard Artist: Jeff Parker

Reader: Finley Bolton

Catering: ADL Services

### Westwood Studios Localisation

Director of Localisation: Thilo Huebner

### Westwood Studios Quality Assurance

Quality Assurance Directed by Glenn Sperry and Mike Meiseid

QA Analysts: Doug Wilson, Dave Shuman

QA Supervisor: Lloyd Bell

RA2 Lead: D'Andre Campbell

RA2 Solo Lead: Chris Blevens

RA2 Skirmish Lead: Shane Dietrich, Mike Smith

RA Multiplayer Lead: Steve Shockey

QA Testers: Clint Autrey, Greg Baldwin, Jason Campbell, Michael H. Celmer, Michael Chatterton, Dan Etter, David Fleischmann, Chad Fletcher, Steve Laity, Ray Laubach, DeMarlo Lewis, Levi Luke, Bryan Pihlbald, Richard Rasmussen, Michael Ruppert, Benjamin Galley  
QA Administrator: Rhoda Y. Anderson  
QA Technicians: Troy Leonard, Beau Hopkins  
CS Reps: Mary Beal, Tim Hempel

### Marketing

Vice President of Marketing: Laura Miele  
Marketing Product Manager: Matt Orlich  
Public Relations Director: Aaron Cohen  
Public Relations Co-ordinator: Chris Rubyor  
Director of Graphic Services: Victoria Hart  
Online Director: Ted Morris  
Online Graphic Artist: Jordan Robins  
Graphic Designer: David Lamoreaux  
Marketing Assistant: Wanda Flathers

### Support

Operations Manager: Shawn Ellis  
MIS Manager: Wayne Hall  
MIS Technicians: Glenn Burtis, Mick Love  
Human Resources/Office Manager: Christine Lundgren  
Administrative Assistance: Tanya Pereira  
Legal Assistance: Jennifer Hoge

### Special Thanks

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Riccitiello; Nancy Smith; Rade Stojavljevic, Gehry & Gaudi for stunning visual inspiration; Edward Gutierrez and the Eldorado High School ROTC; Hahn's World of Surplus; Buzzy's Recording - Los Angeles.  
Fondly dedicated to our loving families and dear friends who waited patiently for us as we toiled into the night... we could not have done it without you: Jennifer and Reagan Baldwin; Red, Fran, and Justin Bauer; Melissa, Ernest and Evelyn Beaumont; Becca de Boo; Gloria, Harvard, Paco and Ike Bonin; Jennifer, Walter & Sue Browder; Robin, Joshua and Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda, and Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia, Pineapple, and Cassiopia; Michael, Adam Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuichi ; Gary, Martha & Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken, & Juba; Sharmine Green; Julie, Christopher, and William Hight; Noa, Tal and Ron Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan and Stephanie Chagollan.; Kosal and Brianna Martin; Kimberly

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

### Cast

#### Live Action

President Dugan: Ray Wise  
Yuri: Udo Kier  
General Thorn: Barry Corbin  
Agent Tanya: Kari Wuhrer  
Premier Romanov: Nicholas Worth  
Lieutenant Eva: Athena Massey  
Lieutenant Zofia: Aleksandra Kaniak  
General Vladimir: Adam Greggor  
Dr. Einstein: Larry Gelman  
Soviet Officer: Oleg Stephan  
Prime Minister: Kerry Michaels  
General Lyon: Frank Bruynbroek  
German Chancellor: Stuart Nesbit  
Soviet Newscaster: Gabriella Bern  
Korean Commander: Richard Narita  
Tesla Trooper: Igor Jijinke  
Base Commander: Gary Marshal  
Watch Officer 1: Rick Cramer  
Watch Officer 2: Nate Bynum  
Female Officer: Heather Nickens  
Allied GI 1: Sharif Perry  
Allied GI 2: Micheal Rouleau  
Allied GI 3: Jeremy Olson  
Allied Soldier 1: Randy Stafford  
Allied Soldier 2: Shane Dietrich  
Allied Guard 1: Justin Bloom  
Allied Guard 2: Beau Hopkins  
Allied General: Robert Eustice  
Allied Colonel: Robert Christensen  
Secret Serviceman 1: Spike Measer  
Secret Serviceman 2: Robert Garretson  
Soviet Soldier 1: Alexander Moiseev  
Soviet Soldier 2: Igor Jijikine  
Soviet Conscript 1: Andrei Skorobogatov  
Soviet Conscript 2: Marlo Lewis  
White House Aide: Ann-Marie Lazaroff  
Bikini Babe 1: Stephanie Harrold  
Bikini Babe 2: Tamara Kozen  
Chaplain: Donald La Mothe  
Waitress: Natasha

#### In-game Voices

Yuri, PsyCorps: Udo Kier  
American taunts: Barry Corbin  
Agent Tanya: Kari Wuhrer  
Lieutenant Eva: Athena Massey

Lieutenant Zofia: Aleksandra Kaniak  
Soviet taunts: Adam Greggor  
German taunts: Stuart Nesbit  
Night Hawk, Soviet Vehicle: Grant Albrecht  
Spy, Sniper, Allied Infantry: Michael Bell  
Installer, Allied Boat, Intruder: Gregg Berger  
Texan: Glenn Burtis  
Allied Civilian, Soviet Civilian: Julie Brugman  
Rocketeer, Chrono Legionnaire, Propaganda Truck:  
David Fries  
BBC Newscaster, American Newscaster: Sam  
McMurray  
SEAL, Soviet Civilian, Allied Vehicle: Stefan Marks  
Libyan taunts, Iraqi taunts, Demolition: Adoni Maropis  
Soviet Infantry, Soviet Engineer: Andy Milder  
Desolator, Soviet Boat: Phil Proctor  
Cuban taunts, Terrorist, Black Eagle, French  
Newscaster: Gustavo Rex  
British taunts, Kirov, Crazy Ivan: Neil Ross  
Drill Sergeant, Flak Trooper, World Wide Domination  
Narrator: Douglas Rye  
Intercom Voice, Computer Voice, Female Newscaster:  
Heidi Shannon  
American Civilian, American Engineer: Phil Tanzini  
Tesla Trooper: John Vernon  
Korean taunts: Henry Yu

#### Worldwide Localisation

Korea  
Localisation Manager: Taewon Yun  
Localisation Engineer: Changuk Park  
Translations: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk  
Park  
Recording and Editing Studio: Junco MultiMedia  
Recording Engineer: Yejun Hwang  
Marketing Manager: Jungyeon Hahn  
Product Manager: Jungyeon Kwon

#### China

Localisation Project Manager: Christine Kong  
Localisation Manager: Jerry Lee  
Translations: Richard Chen  
Language Testing: Jerry Lee  
Marketing Manager: Tom Chen  
Product Manager: Betty Chang  
Package & Manual Design: Bingo Cheng

Special Thanks to: Westwood Localisation Teams, TL

#### Goh, Irene Chua France

Product Localisation Manager: Nathalie Fernandez  
Translators: Francis Grimbert, Stéphane Radoux  
Translation Co-ordinator: Nathalie Duret  
Actors: Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise

Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, H  l  ne  
Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Fr  d  ric Popovic,  
Florence Dumortier, C  line Mauge, Claudine Afir,  
Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau  
Tester: Emmanuel Delvea

Test Co-ordinator: Lionel Berrodier

#### Germany

Localisation Manager: Michaela Bartelt  
Translator: Claudia Stevens  
Voice Casting Manager: Dirk Vojtilo  
Voice Casting: Manuel Bertrams  
Marketing Director: Benedikt Sch  ler  
Product Manager: Pete Larsen  
Voice Actors: Udo Kier, Till Demt  der, Klaus  
Dittmann, Dagmar Dreke, Eva FreeseIsabella Grothe,  
Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena Herkewitzlris  
Immenkamp, Michaela Krei  ler, Holger Mahlich,  
Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik M  ller, Uli  
Plessmann, Michael Quiatkowski, Wolf Rahtjen,  
Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Sch  ffler,  
Achim Sch  lke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd  
Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann

## תמיכה טכנית

### נקו את המערכת שלכם לפני שתפעילו את המשחק

- לפני שאתם מתקינים תוכנה כלשהי, מאוד חשוב שתודאו שהכונן הקשיח שלכם עובד כראוי. אנו ממליצים להשתמש בתוכניות 'בדיקת שגיאות' (iskScand) 1- 'מאחה הכונן הקשיח' (Disk Defragmenter) בקביעות כדי לשמור על מצבו של הכונן הקשיח.
- תוכנית 'בדיקת השגיאות' תחפש מידע אבוד בכונן הקשיח שלכם.
  - 'מאחה הכונן הקשיח' יבטיח שהמידע בכונן הקשיח שלכם מסודר היטב. אם לא תפעילו את התוכניות הללו, ייתכן ותתקלו במידע פגום שיפריע להתקנת והרצת המשחק.
1. כדי להפעיל את תוכנית 'בדיקת השגיאות' לחצו על כפתור 'התחל' בשורת המשימות שלכם.
  2. בחרו 'הפעלה'.
  3. בתבנית השיחה הקלידו scandisk ולחצו על אישור.
  4. אחרי שהתוכנית תצא לדרך, וודאו שהתיבה 'סריקה מקיפה' מסומנת בחלק סוג הבדיקה. אמנם ייקח יותר זמן עד שהתהליך הזה יגיע לסיומו, אבל התוצאות יהיו שוות את הזמן המושקע. וודאו גם שהתיבה 'תיקון שגיאות אוטומטי' מסומנת ובחרו את הכונן הקשיח אליו תרצו להתקין את המשחק.
  5. לאחר שתבחרו את כל האפשרויות, לחצו על 'התחל' והתוכנית תבדוק אם קיימות בעיות בכונן הקשיח.
  6. הצעד הבא הוא להפעיל את 'מאחה הכונן הקשיח'. לחצו שוב על כפתור 'התחל'. התפריט יפתח.
  7. בחרו 'הפעלה'.
  8. הקלידו בתבנית השיחה defrag ולחצו על אישור.
  9. כמו בתוכנית 'בדיקת השגיאות', בחרו את הכונן הקשיח אליו תרצו להתקין את המשחק ולחצו על אישור. גם התהליך הזה יימשך זמן מה, אבל שוב, המאמץ הזה חיוני כדי להבטיח שהתקנת המשחק שלכם תבצע ללא תקלות.

## מה זה DirectX?

**קראו את החלק הזה עד סופו לפני שתשחקו ב-Command & Conquer Red Alert 2 או שתתקינו את התקני ה-DirectX.**

DirectX הוא חלק מחלונות 95 ו-98. התקני התוכנה האלה מאפשרים לחלונות לגשת לחלקים מסוימים במחשב ה-PC שלכם במהירות גבוהה, כדי שניתן יהיה להפעיל את המשחקים של היום. כשמופיעה בשוק טכנולוגיה חדשה, כמו למשל מאיצי תלת-ממד מהדור הבא וכרטיסי קול תלת-ממדיים, DirectX מתפתח כדי לתמוך בטכנולוגיות החדשות האלה. FIFA 2001 דורש התקנים מגרסה DirectX 7.0a. ההתקנים האלו כוללים בתקליטור המשחק ותוכלו להתקין אותם אם יהיו צורך.

יכול להיות ששלושה מהמרכיבים של DirectX – DirectSound, DirectDraw ו-Direct3D – יידרשו ממכם לעדכן את התקני התצוגה, הקול והתלת-ממד שלכם בהתאמה כדי שהם יפעלו כראוי. אם תשתמשו בהתקנים שאינם תואמים ל-DirectX 7.0a, התוצאה תוכל להיות בעיות בתצוגה, בקול ובתצוגת התלת-ממד ב-Command & Conquer Red Alert 2. במהלך ההתקנה של DirectX 7.0a, התקני התצוגה, הקול והתלת-ממד ייבדקו כדי לראות אם הם תואמים. אם יהיה אפשר, תוכנית ההתקנה של DirectX 7.0a תעדכן אוטומטית את ההתקנים שידרשו עדכון. עם זאת, עבור חומרה חדשה, ועבור מרכיבי חומרה של יצרנים פחות ידועים, יכול להיות שתצטרכו ליצור קשר עם היצרן/ספק כדי להשיג התקנים חדשים שכן תומכים ב-DirectX 7.0a.

**הערה חשובה:** במהלך ההתקנה של DirectX 7.0a, תוכנית ההתקנה תגלה האם ניתן לעדכן את ההתקנים שלכם בהצלחה. אם ההתקן שצריך להחליף לא נבדק, או שידוע שהחלפתו יכולה לגרום בעיות, תוכנית ההתקנה תזהיר אתכם בהתאם. אנחנו ממליצים לשים לב לאזהרות האלה.

### כיצד מתקנים את DirectX 7.0a?

במהלך ההתקנה של Command & Conquer Red Alert 2, המחשב שלכם יבדק כדי לאתר את התקני DirectX. אם במהלך ההתקנה לא יתגלו ההתקנים המתאימים, תבקשו להתקין את DirectX 7.0a מתקליטור המשחק של Command & Conquer Red Alert 2. אנחנו ממליצים לכם לקבל את ההמלצה של תוכנית ההתקנה.

אם תרצו להתקין את התקני ה-DirectX **לאחר** ההתקנה של

Command & Conquer Red Alert 2:

1. לחצו על כפתור 'התחל', סמנו את 'חיפוש' ובחרו את האפשרות 'חיפוש קבצים/תיקיות'.
2. בתיבת השם הקלידו dxsetup.
3. וודאו שבתיבה 'חפש ב:' מופיעה אות הכונן של כונן התקליטורים שלכם (למשל, E:) ולחצו על הכפתור 'חפש עכשיו'.
4. כשהקובץ יופיע בעמודת השמות, בצעו לחיצה שמאלית כפולה על הצלמית שלו.
5. כשיופיע החלון של DXSetup לחצו על האפשרות Reinstall DirectX כדי להשלים את התהליך.

### בדקו את המערכת שלכם!

כדי לבדוק אם המחשב שלכם תומך ב-DirectX 7.0a הפעילו את תוכנית האבחון של DirectX לאחר התקנת DirectX 7.0a.

1. לחצו על כפתור 'התחל' בפס המשימות של הלוגו, בחרו את האפשרות 'הפעלה...!'
  2. הקלידו בשורת ההפעלה dxdiag ולחצו על 'אישור'.
- תוכנית האבחון של DirectX תספק לכם מידע לגבי כרטיסי התצוגה, הקול והתלת-ממד שלכם.
- כדי לבדוק את התקני כרטיס התצוגה שלכם לחצו על התווית Display, או על Display 1 אם תראו אחת כזו.
  - כדי לבדוק את התקני כרטיס הקול שלכם לחצו על התווית Sound.
  - לחלק מכרטיסי התלת-ממד תהיה תווית משלם ב-Display 2, כך שיכול להיות שתצטרכו לבדוק גם אותה.

בכל אחד מהמסכים האלה, החלק Drivers יראה לכם האם ההתקנים שלכם מאושרים על ידי מיקרוסופט כתומכים ב-DirectX 7.0a.

- אם הדווה בסמוך להתקן שלכם יהיה 'Certified: Yes', ההתקן שלכם תומך ב-DirectX 7.0a והוא יעבוד כראוי עם Command & Conquer Red Alert 2.
- אם הדווה בסמוך להתקן שלכם יהיה 'Certified: No', ההתקן הזה אנו תומך ב-DirectX 7.0a ויכול להיות שתתקלו בבעיות בזמן ההפעלה של FIFA 2001. אם זה יהיה המקרה, התייעצו בחלק notes בתחתית תוכנית האבחון של DirectX.

אם אתם משתמשים בחלונות 98 תוכלו להשתמש גם בכפתור Troubleshoot (טיפול בבעיות) אליו תוכלו להגיע דרך התווית More Help. בדרך כלל, התקני תוכנה מעודכנים שתומכים ב-DirectX 7.0a יהיו זמינים מהיצרן של התקן החומרה, וזה יאפשר לכם לשחק ב-FIFA 2001 בלי בעיות. במקרה כזה אנו מציעים שתצרו קשר עם יצרן התקן החומרה ודרשו ממנו התקני תוכנה מעודכנים שתואמים ל-DirectX 7.0a. בדרך תוכלו למצוא את ההתקנים באתר האינטרנט של יצרן החומרה להורדה ללא תשלום, או באמצעות התמיכה הטכנית.

