

EPILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamot sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően. Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését. Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, AZONNAL függessze fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

Óvintézkedések:

- Ne üljön túl közel a képernyőhöz!
- Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik a megfelelő módon világos!
- Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!



Tartalom

A játék telepítése	3	Fejlettebb játékmenet	18
Telepítés a WINDOWS 95/98/NT/2000/ME AUTOPLAY funkciójának segítségével	3	Csapatok létrehozása	18
Manuális telepítés WINDOWS 95/98/NT/2000/ME alatt	3	Ha egy egységet hozzá akarsz venni egy csapathoz:	18
Manuális eltávolítás WINDOWS 95/98/NT alatt	3	Eladás	18
Eltávolítás az AUTORUN segítségével:	3	Javítás	19
		Egy jármű megjavításához:	19
		Épületek javításához:	19
Bevezető	4	Őrző mód	19
A Történet	4	Támadó mozgás	19
A Főmenü	5	Tűzparancs	19
Egyjátékos játék	5	A fejlesztett parancs-sáv	20
Új Kampány	5	Útvonal Pontok	21
Elmentett játék visszatöltése	6	Koordinált támadások	21
Független csaták	6	Billeentyűparancsok	22
Internet	6	Egységek és épületek	23
Hálózat	6	Szövetséges erők	23
Videók & Készítők	6	Gyalogság	23
Options - Beállítások	7	Járművek	24
Képernyő beállítások	7	Szovjet haderők	26
Játék beállítások	7	Gyalogság	26
Egyéni beállítások	7	Járművek	27
Hang beállítások	8	Speciális többjátékos egységek	29
Billeentyűzet	8	Szövetséges épületek	30
Hálózat	8	Fegyverek	31
Új hálózati, vagy független játék beállítása	9	Szovjet épületek	32
Kooperatív játék	10	Fegyverek	34
Többjátékos játéktípusok	10	Westwood Online	35
Harcmező választása	11	Köszöntjük a C&C Red Alert 2 Online-ban	35
Térkép véletlenszerű generálása	11	Játékos profil	35
A játékelület	11	Új Westwood Online profil létrehozása	35
A taktikai térkép	11	Belépés egy már létező Online profilba	36
Az egér	12	Online játékok létrehozása és csatlakozás	37
A Parancs-sáv	12	Haver lista	37
A játék alapjai	13	Világhírdítés	37
Irányítás egérrel	13	Saját információk	38
Egységek kiválasztása	13	Chat a játékban	38
Mozgás és Tüzelés	14	A Diplomácia menüvel határozod meg a	
A Lepel	14	szövetségeseidet és chat partnereidet	39
Érc bányászása/Pénz keresése	14	Jelzés	39
Az Érc begyűjtéséhez:	14	Szövetkezés más játékosokkal	39
Kétféle Érc létezik:	14	Gesztusok	39
Egységek és Épületek építése	15	Internetes problémák megoldásai	39
Az építéshez:	15	Általános problémák	39
Sorozatgyártás	15	Az Internetes játék-kapcsolat megszakad	39
Gyülekeztési pontok	15	Internet teljesítmény megjegyzések	40
Épületek elhelyezése a harcmezőn	15	Technikai támogatás	40
Energia	16	Tisztítsd meg gépedet a játék futtatása előtt	40
Technikai épületek	16	Mi az a DirectX™?	40
Repülőtér	16	Hogyan telepítheted a DirectX™ 7.0a-t?	41
Kórház	17	Ellenőrizd a rendszert	41
Órhely	17	Credits	42
Olajfűtőtorony	17	Jegyzetek	44
Megerősített civil épületek	17		
Az épület elfoglalásához:	17		
A katonák kihívásához:	17		
Ellenséges épületek elfoglalása & Hidak, civil épületek javítása	18		
Egy ellenséges épület elfoglalásához:	18		
Szövetségek	18		

A játék telepítése

Megjegyzés: Bővebb tájékoztatásért a telepítést illetően ellenőrizd a Technikai Segítség szekciót a kézikönyv végén.

A Command & Conquer™: Red Alert 2™ telepítése a WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium AUTOPLAY funkciójának segítségével:

1. Tedd be az Allied vagy a Soviet felirattal rendelkező CD-t a meghajtódba, majd kattints az INSTALL felíratra.
2. Kattints a NEXT gombra, majd az AGREE gombra, ha folytatni kívánod a telepítést, vagy a CANCEL-re, ha ki akarsz lépni a telepítésből.
3. Írd be a *Command & Conquer: Red Alert 2* CD-tokjának hátulján található sorozatszámot a megfelelő helyre, majd kattints a NEXT felíratra.
4. Kövesd az utasításokat a telepítés befejezéséhez.

Manuális telepítés WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium alatt:

1. Kattints a START gombra, majd válaszd a RUN lehetőséget a menüből.
2. Kattints a BROWSE gombra, majd jelöld ki a CD-ROM meghajtódat.
3. Indítsd el a "Setup.exe" fájlt. Egyes gépeken ez lehet, hogy csak "Setup"-ként fog megjelenni, de a fájlnak minden esetben van egy CD ikonja.
4. Kattints az OK-ra.
5. Ezután kövesd az első telepítési eljárást a 2. ponttól.

Manuális eltávolítás WINDOWS 95/98/NT alatt:

1. Kattints a START gombra és válaszd a PROGRAMS, WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 UNINSTALL-t.
2. Kövesd a program által megadott instrukciókat a játék eltávolításához.

Eltávolítás az AUTORUN segítségével:

1. Helyezd be valamelyik CD-t a CD-ROM meghajtóba.
2. Amikor az AutoPlay ablak megjelenik, kattints az UNINSTALL felíratra.
3. Kövesd a program által megadott instrukciókat a játék eltávolításához.

Bevezető

Isten hozott újra, Parancsnok...

A **Command & Conquer Red Alert 2** lehetőséget ad arra, hogy két teljesen különböző erőnek parancsolhass: a becsületes Szövetségieknek, vagy az agresszív és militarista Szovjeteknek.

Egyjátékos módban, ha a Szövetségeket választod, akkor a Szovjet erők ellen harcolhatsz, ha a Szovjet oldalt választod, akkor logikusan a Szövetségiek lesznek az ellenfeleid. Többjátékos módban, minden oldal harcolhat mindenki ellen.

A két oldal nagyban különbözik egymástól, csak egy-két olyan dolog van, ami megegyezik (általános épületek, egységek). Minden oldalnak megvannak a maga erősségei, gyengeségei egyaránt. Az egyes egységek és épületek híven tükrözik az adott oldal filozófiáját. Míg a Szövetségiek a szuper technika és a kifinomult módszerek ötvözésével kísérik meg elérni céljaikat, addig a Szovjetek a brutális erőben bíznak.

Megjegyzés: Javasoljuk, hogy azok a játékosok, akik most találkoznak először a *Command & Conquer* világával, válasszák a játékba beépített Boot Camp lehetőséget, mielőtt nekiugranának a teljes játéknak. Mindig arra törekszünk, hogy könnyű legyen felvenni a játék ritmusát, de a Boot Camp mindemellett megtanítja a játékost az alapvető dolgokra. Megtanítja az építkezés, a gyártás, a kitermelés folyamatát, az egységek irányítását, és még sok más dolgot, ami majd megkönnyíti a játékot az éles ütközetekben.

A Történet

Ha visszamehetnél az időben, akkor mit változtatnál meg? Örökre elkerülhetők lennének a háborúk? Vagy a múlt megváltoztatása végzetes kihatással lenne a jelenre és a jövőre?

Az időutazással kapcsolatos tapasztalatok nem kifejezetten szerteágazóak az eddigi történelemben. A merényletek megváltoztatták nemzetek végétet, és ezen keresztül az egész világot. A Szovjetunió ellenfél nélkül találta magát, így tulajdonképpen szabad út nyílt számukra a nyugati terjeszkedés irányába. Josef Sztálin vezetése alatt elkezdtek menetelni az Atlanti térség irányába, eltelve a reménnyel, hogy képesek megvalósítani a kontinentális Szovjetunió nevezetű álmot.

Csak a Szövetséges erők együttesével sikerült megakadályozni a Szovjetek teljes uralmát. Az orosz anyaország hatalmas seregét végül csak a Szövetségesek fejlett technikájának köszönhetően sikerült megfékezni. A békés világ végül valósággá vált. Sztálin belehalt ebbe a háborúba, sorsára hagyva ezzel a világ egyik legnagyobb nemzetét.

A háború után a Szövetségiek Alexi Romanovot helyezték a Szovjet birodalom élére. Ő tökéletes választásnak tűnt. Egy karrierista politikus, aki támogatta a Szövetséges elképzeléseket, és igyekezett a Szovjetuniót egy jóakarató és békés országgá kovácsolni. A Szövetséges vezetők végre fellélegezhettek. Az óriási fenyegetés elmúlt. Vagy mégis létezett? Romanov titokban égő gyűlöletet érzett a Szövetséges erőkkel szemben, mert elpusztították szeretett hazáját. Ahogy hatalomra került, az első pillanattól kezdve tervezgette bosszúját. Mivel a Szövetségesek technikai fölényükkel győzték le az orosz sereget, úgy döntött, hogy a szovjeteknek is ki kell fejleszteniük saját korszerűnek nevezhető fegyvereiket. A Szovjet sereg újra útnak indul, de ezúttal nem fog elbukni. Most talán sikerül meghódítani az Egyesült Államokat!

A Szövetségesek évekig önelégültségükben éltek. Senki sem tudott a titkos Szovjet fejlesztésekről, a tudatirányításról, vagy a Romanov tudósai által végrehajtott nukleáris tesztről. Az invázió teljesen meglepte az Egyesült Államokat. Hirtelen Szovjet gyalogosok pusztítottak Kaliforniában, Texasban és New Yorkban. A civilek áldozatul

estek a Szovjet tudatirányításnak, és elhagyták otthonaikat, otthagyták az országot, átjásztva ezzel mindent a betolakodók kezére. Óriási tintahalak jelentek meg Amerika partjainál, és gigantikus csápjakkal összszúztak minden ellenséges hajót. A megszállás megkezdődött!

Szerencsére az Egyesült Államok aktuális vezetője, Dugan elnök, nem hagyta porosodni a régi Szövetséges technológiákat. Erejének halmozásával, a technológiák fejlesztésével elérte, hogy egyaránt képes lett irányítani az időt, és a természet erőit, Dugan elnök újra felkészülve állt a harcra a Szovjetunió ellen. Romanovnak a hihetetlen hatalma, a hatalmas serege és a meglepetés a fő ütőkártyái. Míg a Szövetségesek a hazájukért, és az elvesztett életükért harcolnak. Még egyszer az egész világ érintetté válik egy újabb háborúban.

A Főmenü



Amikor elkezded a játékot, egy rövid videóbetétet láthatsz a Szovjet invázióról, az Egyesült Államokban. Ezt követően a Főmenübe kerülsz, ahol kiválaszthatod, hogy milyen típusú játékkal szeretnél játszani, vagy meghatározhatod a játék beállításait a saját rendszerednek megfelelően.

A Főmenüben a következő lehetőségekből választhatsz: SINGLE PLAYER; INTERNET; NETWORK; MOVIES & CREDITS; OPTIONS és EXIT GAME.

Egyjátékos játék

Ebben a menüpontban kezdhetsz új kampányt, visszatöltheted elmentett állásaidat, és beállíthatod a gép ellen játszható független csaták paramétereit (Skirmish).

Ahhoz, hogy egyjátékos módban játszhass a **Command & Conquer: Red Alert 2**-vel, kattints a SINGLE-PLAYER gombra a Főmenüben. Ekkor egy új menübe kerülsz, ahol három új lehetőség közül választhatsz (NEW CAMPAIGN, LOAD SAVED GAME, és SKIRMISH). A Főmenübe való visszatéréshez csak kattints a jobb alsó sarokban található MAIN MENU gombra.

Új Kampány

Ha a NEW CAMPAIGN gombra kattintasz, a Kampány menübe kerülsz. Itt választhatsz, hogy a Szovjet, vagy a Szövetséges oldalon akarsz küzdeni. Szintén választhatod a Boot Camp lehetőséget, ahol rengeteg hasznos dolgot tanulhatsz meg a játék irányításával kapcsolatosan, egyebek közt, hogy miként harcolhatsz, építhetsz, gyárthatsz.

Megjegyzés: Ez erősen javasolt azon játékosoknak, akik még csak most ismerkednek a valós idejű stratégiai játékokkal, vagy a *Command & Conquer* sorozattal. Bár a Boot Camp játékot át lehet lépni, valóban csak azoknak ajánljuk, akik már régi motorosoknak számítanak ebben a típusú játékban.

Kiválaszthatod a Kampány játék nehézségi szintjét is, a könnyű (Easy) fokozattól, egészen a durváig (Brutal). Hard A kezdő stratégiáknak az első fokozatot tudjuk ajánlani, míg a tapasztalt rókáknak lehet, hogy csak a nehéz fokozat jelent igazi kihívást.

Amennyiben úgy határozol, hogy nem kezdesz új kampányba, egyszerűen kattints csak a BACK gombra, és visszatérsz a Single-Player menübe.

Elmentett játék visszatöltése

Ha erre a gombra kattintasz, akkor a Load Mission menübe jutsz. Itt visszatöltheted egy korábban elmentett játékodat, és ott folytathatod, ahol régebben abbahagytad. Vagy kiválaszthatsz egy korábban már befejezett küldetést, és újra végigjátszhatod, ha a kiválasztást követően a LOAD gombra kattintasz. A BACK gombbal visszatérhetsz a Single-Player menübe.

Független csaták

A független csaták egyediek. Hasonlatképpen, a független csaták a többjátékos módhoz hasonlíthatóak, a különbség mindössze annyi, hogy itt nem humán ellenfelek ellen, hanem gépi ellenfelek ellen játszol. Erre a gombra klikkelve a Skirmish menübe jutsz. Erről a játékmódról még a későbbiekben bővebben is olvashatsz.

Internet

Az INTERNET gombra kattintva a Főmenüben a Westwood Online oldalára kerülsz, melyet a Westwood Studios készített a **Red Alert 2** rajongók népes táborának. Itt lehetőség van arra, hogy "Head-to-Head" vagy "Co-Op" játékot játszáj Interneten keresztül. Ebben az esetben nem árt, ha stabil és gyors Internet elérése van, valamint a géped paraméterei megfelelnek a játék által támasztott követelményeknek. A játék sebessége leginkább ettől a két dologtól függ. Természetesen ahhoz, hogy a Westwood Online oldalára kerülj, fel kell csatlakoznod előbb az Internetre. Erről a lehetőségről is olvashatsz később egy kicsit részletesebben.

Hálózat

Erre a gombra akkor kattints, ha csatlakozni szeretnél egy "Head-to-Head" vagy "Co-Op" játékhoz, helyi hálózaton keresztül (LAN). Részletesebben a későbbiekben.

Videók & Készítők

Ezzel a gombbal a Főmenüből a Movies & Credits menübe jutsz. Itt megnézheted utólag azokat a videókat, amiket már elértél a kampány során, valamint megnézheted a **Command & Conquer: Red Alert 2** készítőinek névsorát.

Beállítások



Erre a gombra kattintva (OPTIONS) a Főmenüből a Beállítások menübe keveredsz. Itt rengeteg beállítást tehetsz a játékkal kapcsolatosan.

Képernyő beállítások

VISUAL DETAILS: Ezzel az opcióval a látható kép részletességén állíthatsz. A LOW, MEDIUM vagy a HIGH lehetőséget választhatod. A magasabb részletesség (HIGH) látványosabb, de gyorsabb processzort igényel. A lassabb gépeken ez a beállítás esetleg nehézségeket okozhat játék közben. A "Visual Details" kifejezés tulajdonképpen a különböző effektekre vonatkozik, mint a füst, a fények, a robbanások, az általános animációk vagy a víz mozgása.

SET GAME RESOLUTION: Itt azt állíthatod be, hogy a játék milyen felbontásban fusson. A magasabb felbontás természetesen szebb látvánnyal társul, de ehhez sem árt egy erősnek mondható számítógép. A magasabb felbontás másik eredménye, hogy többet lehet belátni a harcmezőből játék közben. Ha a játékot 640 x 480-as felbontásban játszod (a legkisebb felbontás), akkor a játék lényegesen gyorsabban fog futni a gépeden.

Játék beállítások

GAME SPEED: Ezzel a csúszkával a játék sebességét befolyásolod, ami az egységek mozgási sebességét, valamint az épületek elkészülésének idejét befolyásolja. Ha nem tudod tartani a gép által diktált iramot, akkor egyszerűen csak állítsd lejjebb a játék sebességét. Egyjátékos módban nem lehet a sebességet állítani.

DIFFICULTY: Itt a nehézségi szintet határozhatod meg, amire három lehetőség van, sorrendben: EASY, NORMAL vagy BRUTALHARD. A *Command & Conquer* világ új vendégeinek az EASY fokozat a javasolt.

Egyéni beállítások

Az egyéni beállítások tulajdonképpen a játék irányítására vonatkoznak, melyeket beállíthatsz úgy, ahogy Neked a legkézenfekvőbb. Ezek a lehetőségek a következők:

TARGET LINES: Ha az egységedet egy bizonyos helyre irányítod, vagy egy adott ellenfelet támadsz meg vele, akkor megjelenik egy vonal az egység és a célpont között. Ha ezt a lehetőséget OFF-ra állítod, akkor ez a vonal eltűnik.

SEE HIDDEN OBJECTS: Ezzel a lehetőséggel azt kapcsolhatod ki vagy be, hogy az akadályok mögötti egységeket, épületek lásd vagy ne lásd. Ez azt jelenti, hogy ha mondjuk egy egységed beáll egy nagyobb épület mögé, akkor az épület áttetszővé válik, vagy nem.

TOOLTIPS: Ezzel azt állíthatod, hogy ha valami felett tartod a kurzort egy rövid ideig, akkor megjelenik egy hasznos kis leírás róla.

SCROLL RATE: Ezzel azt állíthatod, hogy milyen gyorsan mozogjon a kép az egér mozgásának hatására.

SCROLL COASTING: Allows you to adjust the screen scroll. With SCROLL COASTING clicked ON, scrolling across the screen is much smoother, but slower. With SCROLL COASTING OFF you can jump from place to place quickly, but with less precision.

Hang beállítások

Az Audio Options alatt látható három csúszkával a játékban hallható különböző hangok hangerejét állíthatod be. A hangerők 0-tól (ki) 10-ig (hangos) terjedő értéket vehetnek fel.

MUSIC VOLUME: A zene hangereje.

SOUND VOLUME: A hangeffektek hangosságá (tüzelés, robbanások, stb.).

VOICE VOLUME: A karakterek hangjának hangereje.

Billentyűzet



Kattints a **KEYBOARD** gombra, hogy beállíthasd a billentyűzetről elérhető parancsokat:

CATEGORIES/CATEGORY: A billentyűkiosztások kategóriákba vannak szedve, melyeket a bal felső sarokban található nyílal tudsz változtatni. A parancscsoportokat a jobb oldalon található **COMMANDS** felirat alatt olvashatod.

COMMANDS: Válaszd ki a parancsot, amit változtatni szeretnél. Az aktuálisan hozzárendelt gomb nevét a **CURRENT HOTKEY** felirat alatt láthatod.

CURRENT HOTKEY: Kattints a **PRESS NEW HOTKEY** dobozra, és válaszd ki, hogy melyik új gombot szeretnéd az adott parancshoz használni. A gomb deklarásiához nyomd meg az **ASSIGN** gombot. Figyelj, mert választhatsz olyan gombot is, ami már hozzá van rendelve egy másik parancshoz. Ha ez történik, akkor az a parancs, ami a gombhoz eddig volt rendelve, megjelenik az **ASSIGN NEW HOTKEY** dobozban. Ettől még hozzárendelheted azt a gombot, csak akkor a réginek is ki kell választanod egy másikat, különben gomb nélkül marad.

RESET ALL: Ha a **RESET ALL** gombot megnyomod, akkor visszaállnak a parancsok az eredeti beállításukra.

Hálózat

Ha a **NETWORK** gombra kattintasz, beállíthatod a hálózatokkal kapcsolatos lehetőségeket.

Megjegyzés: Csak akkor nyúlj bele ezekben a beállításokba, ha van tapasztalatod a hálózati protollokat tekintve.

Új hálózati, vagy független játék beállítása



Ebben a két játékmódban választhatsz, hogy milyen típusú játékot akarsz játszani: "Head-to-Head" vagy "Co-Op" csaták dőlnek el két, vagy több sereg között. Itt nincs is más célja a játéknak, mint az ellenfelek likvidálása.

Ha a SKIRMISH gombra kattintasz vagy új hálózati játékot indítasz, akkor a következő opciók állnak a rendelkezésedre:

PLAYER: A képernyő bal oldalán a játékosok neveit olvashatod. A PLAYER felirat alatt közvetlenül, a saját nevedet olvashatod, ha oda kattintasz, akkor megváltoztathatod. Ha Skirmish játékot játszol, akkor itt beállíthatod a gépi ellenfelek nehézségi fokozatát is.

COUNTRY: A képernyő jobb oldalán a COUNTRY felirat alatt olvashatod, hogy a kilenc féle terep közül melyik van éppen kiválasztva. Ezt természetesen Te is meghatározhatod, vagy a RANDOM felírra kattintva a gép automatikusan kiválaszt egyet a számodra.

COLOUR: Itt a csapatok színeit láthatod. Ez is kiválasztható, vagy véletlenszerűen generálható.

A hálózati játék, és a független csaták konfigurálása ugyanazon a módon történik. Gépi ellenfelek esetén a gép alapértelmezetten magától elintézi ezeket, de ez amennyiben nem megfelelő a számodra, bármit meg tudsz változtatni benne.

A felsorolt menüpontokon túl, a következő további opciók kerülhetnek beállításra:

GAME SPEED: Itt a játék sebességét állíthatod be. Ha nem tudod tartani a gép által diktált iramot, akkor egyszerűen csak állítsd lejjebb a játék sebességét.

CREDITS: Ezzel azt állítod be, hogy mennyi pénzzel kezded el az adott pályát.

UNIT COUNT: A kezdő csapatod létszámát határozhatod meg ebben a menüpontban.

SHORT GAME: Ha ez be van kapcsolva, akkor a győzelemhez ekéig, ha ellenfeleidnek csak az épületeit pusztítod el. Ha ki van kapcsolva, akkor nem csak az épületeket, hanem az összes egységet is meg kell semmisítened, hogy nyerhess.

SUPER WEAPONS: A szuper fegyverek használatának ki és bekapcsolása.

BUILD NEAR ALLY: Ha ez a lehetőség be van kapcsolva, akkor élűleteidet a szövetségeseid épületei mellé építheted.

MCV REPACKS: Ha ez be van kapcsolva, akkor a főépületet átalakíthatod MCV-vé, minek hatására tulajdonképpen mozgatható bázisodat.

Megjegyzés: Csak kattints a főépületre, majd a helyre ahova mozgatni akarsz.

CRATES APPEAR: Ha ezt aktiválod, akkor a térképen véletlenszerűen megjelennek majd hasznos dolgokat rejtő ládikák, melyeket felhasználhatsz a játék során.

Ha minden beállítási lehetőséggel elégedett vagy, akkor csak kattints a START GAME felíratra a képernyő jobb oldalán.

A **Red Alert 2**-ben sokféle harcmezőn játszhatasz. Kattints a CUSTOMIZE BATTLE gombra. Ekkor megjelenik egy új menü, ahol nem csak térképet választhatsz, hanem azt is beállíthatod, hogy milyen játéktípust szeretnél kezdeni.

Kooperatív játék

A **Command & Conquer: Red Alert 2** lehetőséget nyújt arra, hogy egy barátoddal együtt küzdjétek a gép ellen, egy erő legyártott rövid kampány keretében. Őt ilyen kampány van a játékokban, melyek egyre nehezednek. A cél, hogy a gép legyőzésének érdekében együttműködj a szövetségeseddel.

Többjátékos játéktípusok



A Game Modes menüben különféle játéktípusokat állíthatsz be. Mivel egyes típusok nem játszhatóak akármelyik térképen, ki kell választanod, milyen típusú játékot szeretnél kezdeni, mielőtt térképet választanál. A következő játéktípusok vannak:

BATTLE: Ez az alapértelmezett típus. Itt a konfigurálás közben akármelyik opciót állíthatod, a szövetség és a kooperatív játék engedélyezett. A szövetségesed által látott területet Te is láthatod.

FREE FOR ALL: Ugyanaz mint az előző, csak nem lehet szövetséget kötni.

UNHOLY ALLIANCE: Minden játékos egy Szövetséges és egy Szovjet MCV-vel indul, és ezáltal építhet mindkét csapatból bármit.

MEGAWEALTH: A játékosok itt csak úgy juthatnak pénzhez, ha a mérnökökkel elfoglalják az olaj-fúrótoronyokat!

LAND RUSH: A játékosok a térkép közepén kezdenek egy MCV-vel. A lényeg az, hogy minnél előbb fel kell építeni egy bázist, hogy a térképen megjelenő rengeteg ládikából minnél többet lehessen begyűjteni.

MEAT GRINDER: Ebben a típusban a játékosok seregeit csak gyalogosok és tankok képviselik. No aerial or naval units can be built, nor can super-weapons.

NAVAL WAR: A játékosok kis szigeteken kezdenek, ahol igen kevés hely van terjeszkedni. Aerial units, super-weapons and many ground units are not available. However, every army can build both subs and destroyers, all naval units are substantially more powerful and transports are very inexpensive.

COOPERATIVE: Ebben a játéktípusban két ember játékos játszhat szövetségben a gép ellen, előre gyártott kampányok keretében.

Harcmező választása

Ha kiválasztottad a játéktípust, akkor az adott típushoz használható térképek nevei megjelennek a jobb oldali menüben. Minden térképhez van egy javasolt játékoszám. Kattints a kiválasztott térképre, és láthatsz róla egy kisebb átfogó képet a képernyő jobb felső sarkában. Ha a térkép megfelelőnek tűnik, akkor kattints a USE MAP gombra, és elkezdheted a játékot.

Térkép véletlenszerű generálása



Kedvedre generálhatsz térképet a játékban, ha a CREATE RANDOM MAP gombra kattintasz. Itt meghatározhatod, hogy milyen típusú területen szeretnél játszani, a napszakot, a klímát, a térkép általános méreteit, az elérhető erőforrások mennyiségét és a játékosok számát. Ha nincs ötleted, akkor csak kattints a SURPRISE ME gombra, és minden beállítást elvégez a gép helyetted. Ezek után megnézheted a térképet ami elkészült, ha a PREVIEW MAP gombra kattintasz.

LOAD MAP: Ezzel felhasználhatsz egy korábban már elkészített térképet.

SAVE MAP: Itt elmenthatsz egy térképet, ha megtetszik, így a későbbiekben is játszhat rajta, ha kedved úgy tartja. Ezeket ebben a menüben töltheted be, vagy törölheted le.

DELETE MAP: Térkép törlése.

USE MAP: A kiválasztott térkép használatának deklarálása.

PREVIEW MAP: Itt láthatsz egy kisebb képet az elkészült térképről.

A játékelület

A taktikai térkép



A taktikai térkép uralja a képernyő nagy részét. Itt irányítod egységeidet, építed az épületeket. Ez a kép csak egy részét mutatja a teljes térképnek. A képet úgy tolhatod odébb, ha a kurzort a képernyő szélére mozgatod. Ekkor a kurzor egy zöld nyílá válik, és a kép a megfelelő irányba fog mozogni. Ha eléred a térkép szélét, a nyíl pirosra vált.

Az egér

A **Red Alert 2** játszható szinte csak és kizárólag az egérrel. A bal gombbal választhatod ki és irányíthatod egységeidet, valamint ezzel jelölheted ki a megtámadásra váró ellenfeleket, és mozgathatod seregedet. A jobb gombbal semlegesítheted a már kiadott parancsaidat. Valamint gyorsabban mozgathatod a képet, ha a jobb gombot nyomva tartod, és az egeret a kívánt irányba húzod.

A Parancs-sáv

A képernyő jobb oldalán láthatod a Parancs-sávot. Ez számos hasznos utasítást és információt tartalmaz ahhoz, hogy sikeresen és hatékonyan irányíthasd kis csapatodat.

CREDITS: A Command Bar tetején található, és azt mutatja, hogy mennyi pénzéd is van jelenleg, és hogy mennyi egységet vagy épületet vagy képes még építeni. Egy sereg létrehozása nem kevés pénz!

BRIEFING BUTTON: (Csak egyjátékos és kooperatív módban) Ezzel a gombbal megnézheted, hogy az adott pályán milyen feladatot is kell teljesítened. Ez a Command Bar legtetején található.

DIPLOMACY BUTTON: (Csak Internet/Hálózati játékban): Többjátékos módban nincsenek teljesítendő feladatok, ezért a BRIEFING gomb jelentőségét veszti, úgyhogy ennek helyére került a DIPLOMACY gomb. Ha erre kattintasz, láthatod, hogy hány játékos játszik az adott pályán, és melyik játékosnak mi a színe, valamint láthatod a szövetségeket, a csapatok által elért pontszámot, és itt határozhatod meg, hogy ki lássa a beírt üzeneteidet. A szövetségeid mindig látják, mit írsz be. Ezentúl meg kell jelölnöd, hogy melyik játékosnak szeretnél üzenni.

OPTIONS BUTTON: Ha erre a gombra kattintasz, akkor a megjelenő lehetőségekben lementheted, visszatöltheted játékodat, befejezheted a játékot, megváltoztathatod a billentyűzetkiosztást, vagy a hangok beállításait. Ez a gomb is a Command Bar legtetején található.

RADAR SCREEN: A képernyőn csak a harcmező egy bizonyos részét láthatod. A radar segítségével, a BRIEFING/DIPLOMACY és az OPTIONS gombok alatt, láthatod az egész térlépet egyben. Természetesen csak a már felfedezett területeket. A radar képe használható az egységek, és a képernyő mozgására is (egyszerűen csak a kívánt helyre kattintasz a radaron). Ez a módszer azért hasznos, mert így egy pillanat alatt ott lehetsz a térkép bármely részén.

Megjegyzés: A radar képe csak akkor látható, ha van hozzá elég energia, és ha felépítetted hozzá a szükséges épületet.

REPAIR BUTTON: A csaták során az épületeid egy része bizonyosan meg fog sérülni. Ha meg akarod javítani őket, csak kattints a kis csavarkulcsra a radar mellett. Ekkor a kurzor átalakul egy csavarkulccsá. Ha ezzel rákattintasz egy sérült épületre, akkor annak elkezdődik a javítása. Ne feledkezz meg arról, hogy a javítás is pénzbe kerül, de megjavítani egy sérült épületet még mindig olcsóbb, mint egy újat felépíteni.

SELL BUTTON: Közvetlenül a csavarkulcs mellett egy kis dollár ikon található. Ha erre a gombra kattintasz, akkor a kurzor átváltozik dollár-jellé. Ha ezzel egy épületre kattintasz akkor azt az épületet eladod. Mindezért cserébe megkapod az épület árának egy részét, és néhány egységet, ami kijön az épületből.

PRODUCTION TABS: A REPAIR és a SELL gombok alatt találod az építési gomokat (szám szerint négyet). Ezek mutatják, hogy aktuálisan milyen épületeket, egységeket tudsz építeni. Balról jobbra a gombok a következők: BUILDINGS (épületek), ARMOURY (fejlesztések), INFANTRY (gyalogosok) és VEHICLES (járművek). Ha valamelyikre rákattintasz, akkor alatta láthatod, hogy abban a kategóriában mit tudsz készíteni. Minnél fejlettebb épületeket építesz, annál többféle egység, védelem, és további épületek építésére leszel képes. Ha egy képre többször kattintasz, akkor az adott dologból sorozatgyártásba kezdesz. Ha nem vagy biztos abban, hogy a kép mit ábrázol, csak tartsd a kép felett a kurzort egy rövid ideig, és egy rövid leírás jelenik meg az adott dologról. Ha már annyiféle egységet tudsz építeni, hogy a képek nem férnek el a Command Bar-on, akkor a képek mellett megjelenik egy kis nyíl, amivel tudsz lapozgatni felfelé/lefelé a képek között.

POWER METER: Ahhoz, hogy a bázisod üzemeljen, energiára van szükség. A Power Meter jelzi azt, hogy mennyi energiád van. A Power Meter a Command Bar bal oldalán található, az építő gombok mellett. Ha a Power Meter teljesen piros, akkor a védelem és az épületek nem üzemelnek. Az energiaszint növeléséhez építs több energiatermelő épületet.

ADVANCED COMMAND BAR: Ezzel a gombbal egy kissé kibővített Command Bar-t kaphatsz, de erről majd még a későbbiekben.

A játék alapjai

A **Command & Conquer: Red Alert 2**-t úgy tervezték, hogy mindig a lehető legegyszerűbben irányíthasd egységeidet.

Irányítás egérrel

Az egér irányítja a kurzort, mellyel attól függően, hogy hova kattintasz, irányíthatod egységeidet, megtámadhatod ellenfeleidet, épületeket építhetsz, ércet bányászhatasz, stb. Mindezen parancsokat az egér jobb gombjával törölheted.

Egységek kiválasztása

- Hogy kiválassz egy egységet a harcmezőn, mozgasd a kurzort fölé, és nyomd meg a bal gombot.
- Törléshez, nyomd meg a jobb gombot.

Amellett, hogy egy egységet ki tudsz jelölni, kijelölhetsz egy egész csoportot is.

Ehhez:

1. Nyomd meg a bal gombot, és tartsd is nyomva, az egységek mellett.
2. Mozdasd az egeret úgy, hogy a megjelenő téglalapban benne legyenek az egységek.
3. Engedd el a gombot. A téglalapon belüli egységeket ezzel ki is jelölted.

A csoportokra vonatkozó parancsok megadása teljesen azonos az egyetlen egység irányításával.

Megjegyzés: Egyes egységeknél nem működik az összes parancs. Például, nagyobb járműveket nem tudsz bepakolni kisebb szállító-járművekbe.

Mozgás és Tüzelés

1. Jelölj ki egy egységet.
2. Vidd a kurzort oda, ahova akarod, hogy az egységed menjen, majd nyomd meg a bal gombot.

Ha az egység képes odamenni, ahová Te megjelölted, akkor a kurzor zöldre vált, és az egység abban a pillanatban elindul, ahogy a parancsot kiadod. Ha az egység nem tud odamenni, akkor a kurzor pirosra vált. Ha a kurzort egy ellenséges épület vagy egység fölé viszed, akkor átvált egy célkeresztre, és amint ráklickelsz, a kijelölt egység azon nyomban elkezd lőni. Az egységeid a megjelölt helyre a lehető legegyszerűbb útvonalon igyekeznek odaérni.

A Lepel

Amikor elkezded egy küldetést, a harcmező nagy része be van borítva egy fekete „lepelrel”. Ezek a fekete részek azokat a területeket mutatják, melyeket még nem fedeztél be. Ha az egységeidet a lepel széléhez mozgatod, akkor az egységed látótávolságától függően, egy bizonyos területet befedezel. Az egységeidet beleirányíthatod a lepel sűrűjébe, hogy egyszerre egy nagyobb területet fedezdél be.

Érc bányászása/PéNZ keresése

A harcmező különböző pontjain ércmezőkre bukkanhatsz, melyek igen fontos erőforrások. Az Ércet be kell gyűjteni, majd feldolgozni, hogy péNZ legyen belőle. A péNZt újabb egységek és épületek gyártására használhatod, hogy növeld légiód erejét. Mind a Szövetségesek, mind a Szovjetek számára van egység, mely az Érc begyűjtése mellett, a nyersanyag szállítását is elvégzi a finomítóba, ahol feldolgozásra kerül.

Az Érc begyűjtéséhez:

1. Kattints a begyűjtő-egységre (Chrono Miner/War-Miner).
2. Vidd a kurzort egy Ércmező fölé.
3. Kattints rá a mezőre, és egységed azon nyomban elindul, és elkezd dolgozni.

Amint megtelik, visszatér a legközelebbi feldolgozóba, majd automatikusan visszatér oda, ahol abbahagyta a begyűjtést, és folytatja a kitermelést. Ha úgy küldesz ki egy betermelőt, hogy a közelében nincs Ércmező, akkor nem fog csinálni semmit. Ha azt akarod, hogy a termelés folyamatosan, és magától folyjon, akkor ki kell jelölnöd a betermelő számára egy Ércmezőt.

Kétféle Érc létezik:

- A **Sárga Érc** nagy mennyiségű, de nem olyan értékes, mint a sokszínű drágakő.
- A **Sokszínű drágakő** ritka jelenség, de a feldolgozás során kétszer annyi péNZt ér, mint a sima Érc.

Megjegyzés: Utasíthatod a betermelőt, hogy szállítmányával előbb térjen vissza a finomítóba, ha kijelölöd és visszaküldöd a finomítóba. Ekkor a kurzor átvált egy „befelé” nyílra. Természetesen ugyanígy visszaküldheted a betermelőt a mezőre is, aktuális szállítmányával együtt.

Égységek és Épületek építése

Ahhoz, hogy építeni tudjál, használnod kell az építési menüket, melyeket az építési gombok alatt találsz. A négy menü mindegyike mutatja, hogy az adott kategóriából mit tudsz aktuálisan készíteni.

Az építéshez:

1. Kattints a megfelelő gombra, hogy láthasd miből is válogathatsz.
2. Klickelj a kiválasztott dolog képére, és az építés azonnal megkezdődik.

A különféle dolgok építése mind időbe is kerül, melynek múlását a képen látható kéz szimbolizál. Az adott dolog építésének ára az építés megkezdésekor azonnal levonódik pénzedből (az árat akkor láthatod, ha a kurzort a kép fölé mozgatod). Ha építés közben elfogy a pénzed, akkor az építkezés addig leáll, amíg újabb bevételed nem érkezik. Ha újra lesz pénzed, akkor az építés automatikusan folytatódik.

Megjegyzés: Az építést Te is felfüggesztheted, ha az adott dolog képére kattintasz a jobb gombbal. Újabb bal klickkel ott folytathatod, ahol abbahagytad. Az újabb jobb klick törli az építést, és az eddig ráköltött pénzt visszakapod.

Sorozatgyártás

A gyalogosok és a járművek gyártásánál lehetőség van a sorozatgyártásra. Minden gyalogost a Kaszárnnyában gyárthatsz, abban a sorrendben, ahogyan meghatározod. A járművek többféle épületben is gyárthatóak. De ezeket is gyárthatod meghatározott sorrendben, az adott épületen belül. Példaként, gyárthatsz egyszerre tankot, és hajót, hiszen ezeket más épületekben lehet készíteni. Egyszerűen csak kattints annyiszor egy egység képére, amennyit szeretnél belőle gyártani, és a gyártás lefolyik magától.

Gyülekezési pontok

Utasíthatod egységeidet, hogy legyártásuk után egy adott ponton gyülekezzenek. Egyszerűen csak jelöld ki az épületet, ahol az egységet gyártod, majd kattints egy pontra, ahol szeretnéd, hogy az elkészült egységek gyülekezzenek. Egy szaggatott vonal jelzi a két pont között, hogy a megjelölés megtörtént. Ezután az elkészült egység automatikusan odamegy.

Épületek elhelyezése a harcmezőn

Ha egy épület elkészült, akkor egy "READY" felirat jelenik meg a képén.

Hogy tetszőleges helyre elhelyezd:

1. Kattints a képre.
2. Mozdasd a kurzort a harcmezőre. Ekkor az épületnek a rajza megjelenik, ami mutatja a leendő épület méreteit, valamint hogy miként is fog kinézni.
3. Mozdasd a rajzot a kiválasztott helyre, majd nyomd meg a bal gombot.

Ha a kép zöld lesz, akkor az épületet elhelyezted, és elkezd üzemelni. Ha piros, akkor az adott területre nem építhetsz.

Megjegyzés: Amíg az elkészült épületet el nem helyezted, nem gyárthatsz további épületeket. Az épületeket csak lapos, sima felületekre helyezheted el, közel a többi épületedhez.

Energia

Az építési gomboktól balra található Power Meter kritikus fontosságú. Ugyanis ez jelzi, hogy mennyi energia áll rendelkezésedre, és ahhoz, hogy épületeid működjenek, bizony energia szükségeltetik.

- A piros szín a Power Meter-en jelzi a jelenlegi energiaszükségletet. Mondhatjuk úgy is, hogy jelenleg ennyi energiát használasz.
- A csík teljes magassága jelzi az összes termelt energia mennyiségét.
- A Power Meter sárga és zöld részei mutatják, hogy az épületek üzemeltetéséhez mennyi energia áll rendelkezésedre. Csak annyit jegyezz meg - a zöld a jó, a piros a rossz.

A termelt energia mennyisége összefüggésben áll, az energiatermelő épületek állapotával. Tartsd őket jó állapotban, ha kell javíts rajtuk, különben csúnya meglepetés érhet, általában a legrosszabb pillanatban.

Megjegyzés: Amikor a szükséges energia túllépi a termelt energia mennyiségét, akkor a legtöbb folyamat rohamosan lelassul, sőt egyes dolgok teljesen kikapcsolnak. Az építések lelassulnak, a radar kikapcsol, és a védelem egyes részei is kikapcsolnak.

Technikai épületek

Egyes küldetéseknel, semleges technikai épületek jelennek meg a térkép különböző pontjain. Ezeket elfoglalhatod, ha beléjük küldesz egy mérnököt. Más épületekkel ellentétben, ezek az épületek nem igényelnek energiát, és nem adhatóak el. Ezen épületek elfoglalásával különleges erők birtokosává válhatsz a csatamezőn. Négy féle technikai épület létezik: Airport, Hospital, Outpost és Oil Derrick.



Repülőtér

Ha elfoglalsz egy repülőteret, akkor ejtőernyős gyalogosokat gyárthatsz. Néhány percenként ledobhatsz egy különítményt a térkép általad kiválasztott pontjára. Ha az ejtőernyősök bevetésre készek, akkor csak kattints a képükre az Armoury menüben. Ezután kattints oda, ahová le szeretnéd dobni őket. Nem sokkal később egy szállító-repülő ledobja őket a meghatározott pontra.



Kórház

Ebbe az épületbe beküldheted sérült gyalogosaidat, hogy meggyógyuljanak. Ha kijelölted a sérült egységet, vidd a kurzort a kórházra. A kurzor megváltozik, és az egységet beküldheted. A felgyógyult egységek automatikusan kijönnek a kórházból.



Őrhely

Az Outpost nem más, mint egy önálló fegyverzettel rendelkező reparáló-üzem. Az őrhely képes megvédeni magát a földről és a levegőből támadó egységekkel szemben egyaránt. Miután elfoglaltál egy ilyen, itt megjavíthatod sérült járműveidet, és az őrhely löni fogja ellenfeleidet.

Olaj-fúrótorny



Az elfoglalt fúrótornyok állandó, és folyamatos bevételt biztosítanak számodra.

Megerősített civil épületek

Számos civil épületet elfoglalhatsz gyalogosaiddal. A katonák az épület ablakain, aajtóin keresztül lőnek az ellenséges egységekre. Csak a ledobott ejtőernyősökkel tudsz civil épületet elfoglalni.

Az épület elfoglalásához:

1. Válaszd ki az ejtőernyősöket, majd vidd a kurzort az épület fölé. Ekkor a kurzor megváltozik.
2. Kattints az épületre, és az egységek bemennek.

Ha egy épület megszállás alatt van, akkor az ablakok be vannak táblázva, és a tetőn szögesdrótot láthatsz. Kattints az épületre. Az épület fölött lévő szám jelzi, a benne lévő katonák lehetséges maximum értékét. Minden betöltött ikon egy bent lévő katonát jelez. Minnél több katona tartózkodik az épületben, annál nagyobb a tűzerő. A bent lévő katonák közvetlenül nem sérülnek, először az épületet kell szétlőni. Ha az épület erősen sérült, a katonák automatikusan kijönnek.

A katonák kihívásához:

1. Vidd a kurzort az épület fölé, és a kurzor formát vált.
2. Kattints az épületre, a katonák kijönnek, és az épület újra semlegesnek számít.

Ellenséges épületek elfoglalása & Hidak, civil épületek javítása

A mérnököknek két fő profiljuk van: az ellenséges épületek elfoglalása, és a sérült hidak megjavítása.

Egy ellenséges épület elfoglalásához:

1. Válassz ki egy mérnököt, és vidd a kurzort az adott épület fölé. Ha az épület elfoglalható, a kurzor megváltozik.
2. Kattints az épületre, és a mérnök elindul, hogy elfoglalja. Ha a mérnök odaér az épülethez, az épület azonnal a Te irányításod alá kerül.

A mérnökök képesek a Te sérült épületeidbe is belemenni, és megjavítani azt. Továbbá képesek belemenni a hidak melletti kis kunyhókba, és a hidat megjavítani. Valamint az általad elfoglalt civil épületeket is képesek megreparálni.

Szövetségek

Többjátékos módban szövetségeket köthetsz más seregekkel. Ezt vagy a Diplomacy képernyőn teheted meg, vagy ha rákattintasz egy ellenséges egységre, és megnyomod az **A** betűt. A szövetségben lévő játékosok nem tudják megtámadni egymás egységeit, és látják azt amit a másik.

Megjegyzés: Az ellenséges játékosnak szintén meg kell nyomnia az **A** betűt ahhoz, hogy a szövetség létrejöjjön.

Fejlettebb játékmenet

Csapatok létrehozása

Csapatokat készíthetsz egységeidből, melynek segítségével azonnal ki tudsz jelölni egy egész csoportot. Ehhez:

1. Jelöld ki egy csoportot.
2. Nyomd meg és tartsd nyomva a **CTRL** billentyűt, és nyomj meg egy számot **1-től 9-ig**. Ezzel a kijelölt csoportot hozzárendeled az adott számhoz.

Megjegyzés: Ezek után elég, ha csak megnyomod az adott számot, és az egész csoport kijelölődik. Ha egy újabb csapatot rendelsz ugyanahhoz a számhoz, akkor a régi csapat törlődik.

Ha egy egységet hozzá akarsz venni egy csapathoz:

1. Válaszd ki a csapatot.
2. Tartsd nyomva a **SHIFT** billentyűt, és kattints az egységre, amit hozzá akarsz adni.

Eladás

Bármely épületet eladhatsz a **SELL** gomb segítségével, melyet a radar alatt találsz.

Ehhez:

1. Kattints a **SELL** gombra.
2. Majd kattints az épületre, amit el szeretnél adni.

Megjegyzés: Ugyanezt megteheted egyszerűbben, az **L** billentyű segítségével.

Ha eladsz egy épületet akkor az építési költség egy részét visszakapod, valamint az épületben lévő egységeket is. Az elfoglalt ellenséges épületeket is eladhatod, de az elfoglalt civil épületeket nem.

Javítás

Egy jármű megjavításához:

1. Válaszd ki, és vidd a kurzort a Service Depot-ra. Ekkor a kurzor megváltozik.
2. Kattints rá, és az adott jármű elindul a Depot-ba. A jármű javítása azonnal elkezdődik, ahogy odaér a javítóüzemhez.
 - A pénz levonása a reparálás közben történik. Egyszerre több egységet is elküldhetsz javítani. Ha az egység elkészült, automatikusan kijön a javítóüzemből.

Megjegyzés: Járműveket csak akkor tudsz javítani, ha van erre alkalmas épületed.

Épületek javításához:

1. Nyomd meg a SELL REPAIR gombot a Command Bar-on, majd kattints a javítani kívánt épületre.
2. Az épület javítása elkezdődik.
 - A pénz a javítás során vonódik le.

Megjegyzés: Ugyanezt elérheted a **K** billentyű megnyomásával is.

Őrző mód

Az Őrző mód annyit jelent, hogy az az egység akinek ezt az utasítást adod, elkezdi lőni azt az ellenséges egységet amit meglát, majd a csatát követően visszatér eredeti pozíciójába. A nem őrködő egységek is elkezdnek lőni, csak nem térnek vissza eredeti helyükre.

- Az Őrző mód eléréséhez nyomd meg a **G** billentyűt.

Támadó mozgás

Az ebben a módban lévő egységek pontról pontra mozognak, és megámadnak, megsemmisítenek minden ellenséges egységet, akivel találkoznak.

A támadó mozgás bekapcsolásához:

1. Válaszd ki az egységet.
2. Nyomd meg a **CTRL/SHIFT**-et.
3. Bal gombbal kattints arra a helyre, ahova szeretnéd küldeni az adott egységet.

Veterán & Elit egységek

Egységeid a harcok során tapasztalatokhoz jutnak. A kellő tapasztalat megszerzése után egységeid rangot kapnak, Elit státuszhoz jutnak. Az Elit egységek gyorsabbak, erősebbek, nagyobb a tűzerejük és a tűzgyorsaságuk. Továbbá jobb fegyverzettel rendelkeznek, és gyógyítják magukat, ha megsérülnek.

Megjegyzés: Az Elit egységek rangjelzését az egység bal alsó részénél láthatod.

Egységek alkalmazása

Sok egységnek vannak másodlagos funkciói, melyeket adott helyzetben alkalmazhatsz. Az MCV, a GIs, a Desolator-ok és a Yuri mind rendelkeznek másodlagos funkcióval. Ennek alkalmazásához csak duplán kell, hogy rájuk kattints.

- Dupla kattintással alkalmazhatod a funkciókat.
- Ugyanezt megteheted a **D** billentyű megnyomásával is.

Tűzparancs

Normális esetben egységeid nem támadnak meg nem ellenséges egységeket. Ha azt akarod, hogy egységeid tüzeljenek egy megadott pontra, akkor tartsd nyomva a **CTRL** billentyűt, és kattints a kiválasztott pontra. Ezzel a módszerrel tudsz megsemmisíteni falakat és hidakat.

Ládikák

A térképen periódikusan jelennek meg a ládikák. A ládikákat úgy veheted fel, ha egy egységet rá irányítasz. Előre nem megmondható, hogy mit tartalmaz egy ládika, de biztosan hasznos, amit benne találsz. Például egyes darabok bónusz pénzhez juttatnak, míg mások befedezik számokra az egész térképet. Az is lehet, hogy annak az egységnek, amelyik felveszi, növeli a védelmét, a sebességét, a tűzerejét, vagy esetleg meggyógyítja.

A fejlesztett Parancs-sáv

A képernyő alján található gombbal nyithatod meg a fejlesztett Parancs-sávot. Ez a sáv egy csomó olyan hasznos parancshoz rendelkezik gombbal, melyek minden bizonnyal segítségedre lehetnek.

Csapatkészítő gombok

Ennek segítségével gyorsabban hozhatsz létre egy csapatot, úgy mintha a **CTRL** + egy számot használnád. Válaszd ki az egységeket, majd kilikkelj valamelyikre ezen gombok közül. Ezzel már csináltál is egy csapatot. A csapat felosztatásához, kattints jobb gombbal ugyanarra a gombra.

Típusválasztó gomb

Ezzel a gombbal az adott képernyőn lévő, azonos típusba tartozó egységeket választhatod ki gyorsan. Válassz ki egy egységet, majd nyomd meg a **TYPE SELECT** gombot. A képernyőn belüli összes azonos típusú egységet kiválasztottad. Ha újra megnyomod a gombot, akkor az egész térképre vonatkozik a parancs.

Másodlagos funkció alkalmazása

Kattints az egységre, majd erre a gombra, és már alkalmaztad is az adott funkciót. Ha több egységet választasz ki, és úgy használod ezt a gombot, akkor a parancs az összesre vonatkozni fog.

Őrző gomb

Ezzel a gombbal egységeidet Őrző módba kapcsolhatod. Válaszd ki az adott egységet, majd nyomd meg ezt a gombot.

Útvonal-pont gomb

A **Command and Conquer: Red Alert 2**-nek nagyon összetett útvonal-pont rendszere van, melynek segítségével egységeidet intelligens módon irányíthatod anélkül, hogy mindegyikre külön oda kéne figyelned. Erről bővebben nemsokára olvashatsz.

Üzenet gomb

Többjátékos módban, jeleket helyezhetsz el társaidnak a térképen a **PLACE BEACON** gombbal. Kattints erre a gombra, majd a térkép egy pontjára. Ezt a jelet minden Veled szövetségben álló játékos látja. Bal gombbal ráklicskelve a jelre, majd **Return Enter**-t nyomva, üzenetet hagyhatsz szövetségeseidnek. Újabb **Return Enter**-t nyomva otthagysz a szöveget a jelen. A szöveg törléséhez kattints jobb gombbal a jelre. A jelet a **DEL** billentyű segítségével lehet eltávolítani.

Útvonal-pontok

Ezek segítségével egyszerre több csapatot vezethetsz támadásba a térkép különböző pontjain. Way Point létrehozásához, használd a WAY POINTS gombot, vagy a Z billentyűt. Megszüntetéshez csak nyomd meg újra a WAY POINTS gombot.

Útvonal-pont létrehozása

Az útvonal-pontok legegyszerűbb használata, hogy egy egységet egyik ponttól eljuttatsz egy másikig, adott útvonalon keresztül. Ezek segítségével konkrét útvonalat szabhatsz egységeid számára, hogy elkerüljék az ellenfelet, vagy észrevétlenül közelítsék meg az ellenség gyenge pontjait.

Útvonal-pont létrehozásához:

1. Add meg a pontokat, majd válaszd ki a kívánt egységet.
2. Kattints arra a pontra, ahova szeretnéd küldeni az egységet. Minden alkalommal, ha a képernyőre kattintasz egy újabb pontot adsz meg.

Ha azt akarod, hogy egységed kövesse a megadott pontokat, ki kell lépned a pontok lerakásából. Ezt úgy teheted meg, ha újból a WAY POINTS gombra kattintasz.

Megjegyzés: A *Command & Conquer: Red Alert 2*-ben az útvonal-pontok nem állandóak. Ez azt jelenti, ha egy egységed elér egy pontot, és elindul a másik felé, akkor az előbbi pont törlődik.

Őrjáratok létrehozása

Az útvonal-pontok másik hasznos lehetősége az őrjáratok létrehozása. Ez tulajdonképpen nem más, mint ismétlődő pontok megadása. Az őrjáratoló egységek addig követik a kijelölt útvonalat, ameddig más parancsot nem kapnak, vagy meg nem látnak egy ellenséget. Az őrjáratok állandó védelmet jelentenek az adott terület számára.

Őrjárat létrehozásához:

1. Lépj be a Way Point módba, majd jelöld ki a kívánt egységet.
2. Hozd létre a pontokat.
3. Végül kattints még egyszer az utolsó pontra, ezzel végtelenítve az útvonalat.

Ha kilépsz a Way Point módból, a kiválasztott egység elkezd követni a megadott útvonalat. Mint említettük az útvonal végtelenített, tehát az útvonalpontok ez esetben állandóak.

Megjegyzés: Ha az összes őrjáratoló egység megsemmisül, akkor ez vonatkozik az útvonal-pontokra is.

Koordinált támadások

A Way Pointek segítségével több csatázó csapat támadását hangolhatod össze.

Ennek eléréséhez:

1. Lépj be a Way Point módba.
2. Jelöld ki egy csoportot.
3. Készítsd el a pontokat a csapat számára.
4. Kattints jobb gombbal a térképre, de ne lépj ki a Way Point módból.
5. Jelöld ki egy másik csoportot is.
6. Ezeknek is készítsd el a pontokat.
7. Lépj ki a Way Point módból.

Mivel az egységek nem indulnak el addig, amíg ki nem lépsz a Way Point módból, a művelet végéig az egységek egy helyben állnak.

Amint kilépsz, a csapatok elindulnak, és mivel ez egyszerre történik, már el is érted, hogy ellenfeledet egyszerre több irányból támadod.

Útvonal-pontok törlése

Az útvonal-pontok törléséhez, kattints bal gombbal a kiválasztott pontra, majd nyomd meg a **DEL** billentyűt. Ezzel törölted is a pontot. A törölt pont két oldalán található pontok automatikusan összeköttetésbe kerülnek.

Billentyűparancsok

Ugyan sok olyan parancs van, amit képes vagy csak az egérrel végrehajtani, vannak olyanok is, melyeket csak a billentyűről érthetsz el.

Alapvető billentyűfunkciók

Billentyűzet	Definíció
D	Ezzel a gombbal a másodlagos funkcióval rendelkező egységek különleges képességét használhatod.
G	Ezzel a gombbal az rz módot aktiválhatod.
CTRL/SHIFT	Támadó mozgás bekapcsolása.
X	Ezzel a gombbal bekapcsolhatod, hogy gyalogos egységeid- gyekezzenek elkerülni, hogy a jármvek eltapossák ket.
S	Ezzel a gombbal megállíthatod mozgó egységeidet.
CTRL	Tűzparancsot adhatsz ki egy semleges vagy barátságos egység megsemmisítésére.
ALT	Ezzel a gombbal utasíthatod jármveidet, hogy tapossák el az ellenséges gyalogságot.
ESC	Kilépés az Options Menübe.
CTRL + 1-9	Csapatok létrehozása.
1-9	Létrehozott csapat kiválasztása.
A	Szövetség létrehozása.
T	Azonos típusú egységek kiválasztása.
Enter, Enter	Üzenet minden figyelő játékosnak.
Backspace, Enter	Üzenet a szövetségeseknek.
^\\, Enter	Üzenet minden játékosnak.
Az Enter lenyomásával előhívható az üzenetablak Újabb Enter lenyomásakor elküldi az üzenetet Jobb kattintás törli az üzenetet	Üzenetek küldése a szövetségeseknek
B	Üzenetek elhelyezése a szövetségesek részére a csatamezőn.
Z	Útvonal-pontok elhelyezése
Space Bar	A legutolsó eseményhez való ugrás
C	Egységeid mosolyognak a gyzelmen!
Tab	A Diplomácia képerny elérése]

Fejlesztett billentyűfunkciók

Billentyűzet	Definíció
F	A képernyő követi a kijelölt egységet.
CTRL/ALT	A meghatározott területhez való mozgás, és annak része.
CTRL/ALT	Adott egység őrzése/kísérése.
CTRL/ALT	Meghatározott épület őrzése.
Q	Épületek
W	Fejlesztések/Védelmek
E	Gyalogság
R	Járművek
M	A gyártási sorban következő egység kiválasztása.
N	Az előzőleg kiválasztott egység kijelölése.
P	A harcmezőn található összes egység kiválasztása.
Y	Minden veterán és elit egység kiválasztása.
U	A jó állapotban lévő egységek kiválasztása.
SHIFT	Egység eltávolítása egy csapatból.
H	Képernyő pozícionálása a bázisodra.
K	Épületek javítása.
L	Épületek eladása.
CTRL + F1-F4, F9-F12	Pozíciók elmentése a térképen.
F9-F12	Ugrás az elmentett pozíciókra
F1-F8, F5-F12	Előre beállított audio-üzenetek küldése más játékosoknak.

Egységek és Épületek

Szövetséges Erők

Gyalogság



GI

Ez az egység a Szövetségesek alap gyalogos egysége. Lassú, és kicsi a tűzereje, hasznosságuk alacsony árukban rejlik, valamint abban, hogy képesek maguk köré homokzsákokat építeni. Másodlagos funkcióként a gyalogosok egy nehéz gépfegyver állást hoznak létre, melynek hatására megnő a tűzerejük, de nem képesek mozogni.



Engineer

Habár fegyvertelenek, a mérnökök ennek ellenére nagyon hasznos egységek. A mérnökök képesek hidak javítására, ellenséges épületek elfoglalására, saját épületek javítására, semleges épületek elfoglalására és javítására. A mérnök miután használtad valamire, eltűnik.



Rocketeer

A rakétások a GI egy különleges típusa, mely képes a levegőbe lőni. A rakétások jetpackkel vannak felszerelve, és a felszín felett lebegnek. Kiválóan alkalmasak légvédelmi célokra, valamint levegő-föld támadásokra.



Spy

A kémek szintén nagyon hasznos egységek. Fő profiljuk a rejtőzködés, amit úgy oldanak meg, hogy felveszik egy ellenséges egység alakját, és így osonnak be az ellenséges bázisba. Ezután képesek belemenni az ellenséges épületekbe, aminek hatása attól függ, hogy melyik épületbe mentek be. A kémek igazi ellenségei a Harcikutyák.

Ha a kém bemegy az ellenséges...

Barrackba: Akkor gyalogosaidat eleve veteránként gyárthatod.

War Factoryba: Akkor járműveidet eleve veteránként gyárthatod.

Refinerybe: Akkor ellopja a finomítóban lévő összes pénzt.

Power Plantbe: Akkor időlegesen kikapcsolja az ellenség energiatermelő épületeit.

Battle Lab-be: Akkor ellopja az ellenfél speciális gyalogos-egységének gyártási technológiáját.

Radar Domeba: Akkor visszaállítja az ellenfél által befedezett területeket feketére.

Tanya



A legsokoldalúbb gyalogos egység. Képes átúszni a folyókon, és nagyobb vizeken. Habár járművek ellen nem olyan hatékony, az ellenséges gyalogosokat egyetlen lövéssel öli meg. Tanya emellett képes elhelyezni C4-es plasztikbombákat az ellenfél épületein, hajóin, melynek hatására azok azonnal megsemmisülnek. Ezzel a módszerrel képes hidakat is felrobbantani.



Attack Dog

A Harcikutyák nagyon hatékonyak a gyalogság ellen, de járművek ellen teljesen haszontalan. Továbbá ők jelentik az egyetlen védelmi vonalat a kémek ellen.



Chrono Legionnaire

Ezek a gyalogosok sehova nem gyalognak, ugyanis teleportálva haladnak. A teleportálás távolsága határozza meg, hogy mennyi időbe telik, amíg a meghatározott pozícióba nem ér. A megjelenés időtartam alatt az egység meglehetősen sérülékeny. Fegyverzete teljesen egyedi. Ahelyett, hogy megsemmisítené ellenségeit, fegyvere egészen egyszerűen kitörli az időből a célpontot. Minnél erősebb az ellenfél, a folyamat annál tovább tart. Mindeközben az ellenséges egység sérthetetlen, valamint ha a folyamat közben a gyalogos meghal, akkor a kitörlés is megszakad, és az egység újra megjelenik.

Járművek

Grizzly Battle Tank



A Grizzly a standard Szövetséges tank. Ez az egység tekinthető multi-funkcionálisnak, hiszen mindenhez használható.



Infantry Fighting Vehicle (IFV)

Nagyon érdekes szállítójármű, hiszen fegyverzete a benne szállított egységek típusától függ.

Megjegyzés: Egyes egységek nincsenk hatással a fegyverzetre, ilyenkor a jármű rakétákkal rendelkezik.



Harrier

Egy gyors repülő egység, mely leginkább a levegő-föld támadásoknál képes bizonyítani.



Mirage Tank

Ez a tank szinte mindenben azonos a Grizzly Battle Tankkal, a különbség annyi, hogy amikor ez az egység áll, akkor úgy néz ki, mint egy fa. Ebben az állapotában is képes tüzelni, ami bizony komoly fejtoréseket okozhat az ellenfél számára. Lövéskor azonban egy pillanatra megjelennek. Ennek az egységnek az igazi ereje a meglepetésben rejlik.



Night Hawk Transport

Ez a szállító-helikopter gyalogos egységek gyors, hatékony szállítására alkalmas. A nagy erőssége, hogy az ellenséges radarok számára láthatatlan.



Prism Tank

Ennek a fegyvernek az ereje abban rejlik, hogy az általa kibocsátott igen intenzív fénysugár nem csak a megjelölt egységet sebzi, hanem a mellette állókat is. Ezzel önmagában is képessé válik egy kisebb csoport megfékezésére.



MCV (Mobil Építő Jármű)

Ez az egység tulajdonképpen a főépületed mobil hordozója, mely tulajdonságával a legfontosabb egységek közé emeli magát. Sok pályát ezzel az egységgel kezdted, és nem egy bázissal, így oda építheted bázisodat, ahova csak akarod.



Chrono Miner

Ennek az egységnek a segítségével termelheted ki a rendelkezésedre álló Ércet. Különlegessége abban rejlik, hogy míg üresen az Ércmező felé tart, úgy közlekedik, mint bármely másik normális jármű. Visszafelé azonban, amikor tele van, teleportál. Ezzel a kitermelés folyamatában nem kevés időt spórol meg.



Amphibious Transport

Bár ez a szállítóegység nem láthatatlan a radarok számára, cserébe viszont képes járműveket is szállítani, nem csak gyalogosokat. A jármű képes földön, vízen közlekedni, és nincsen fegyverzete.



Destroyer

Az alap Szövetséges vízi egység, mely automatikus védelemmel van felszerelve a víz alatti támadásokkal szemben. Kiválóan alkalmas mindenféle partraszállás megakadályozására, másrésztől pedig, ugyanennyire hatékony a saját partraszállás támogatásában.



Aegis Cruiser

Ez a másik hajó légvédelemmel van felszerelve. Mindezek mellett, a hajón található rakéta-elhárító rendszer az, ami igazán különlegessé teszi az egységet.



Aircraft Carrier

Ez tulajdonképpen egy anyahajó, ami légi egységek szállítására van berendezkedve. A repülő egységek ide térnek vissza javításra, és újratöltésre. Ami még hasznos, hogy az elveszett repülők utánpótlása ingyenes, és teljesen automatikus.



Dolphin

A Delfinek hasznos tagjai a Szövetséges flottának. Láthatatlanok a radarok számára, fegyverzetük egy szonár, csak kissé felerősítve. Minden Szovjet vízi-egység ellen hatékonyak, kivéve az Oriás Tintahalat, és a tengeralattjárókat.

Szovjet haderők

Gyalogság



Újonc [Conscript]

A Szövetségesek GI egységének teljes értékű megfelelője a Szovjet oldalon. Mivel nem képesek semmilyen erődített helyet kihasználni, az Újonc olcsóbb, mint a Szövetséges GI.



Mérnök [Engineer]

Habár fegyvertelen, a Mérnök mégis igen hasznos egység. Ezen egység sebészi alkalmazásával a hadiszerencsét könnyen a saját oldalunkra állíthatjuk. Fontos, hogy amikor mérnököt használunk, az egység maga eltűnik. A mérnököket a következő feladatokra használhatjuk: lerombolt hidak újraépítése (a híd őrbódéjába lépve), ellenséges épületek szerzése, saját épületek megjavítása, semleges technikai épületek megszerzése. A mérnökök képesek továbbá az Őrütl Iván által lerakott bombák hatástalanítására (a kérdéses egységre kattintva).



Harci kutya [Attack Dog]

A különlegesen képzett, szibériai huskie Harci kutyák kimagaslóan hatékonyak a gyalogság ellen, de gyakorlatilag használhatatlanok a járművek ellen. Ezenkívül a Harci kutyák, az első, a legjobb és az egyetlen védelmezőid a Szövetséges Képek ellen. Mindig szükséges a bázisod védelméhez néhány Harci kutya.



Tesla gyalogos [Tesla Trooper]

Ez a specializált gyalogos egység egy erős elektromos töltéssel támad, amit a hordozható Tesla tekerics generál. A Tesla gyalogosok rengeteg ok miatt értékesek, nem a legelhanyagolhatóbb közülük az, hogy az ellenséges tankok nem tudják letaposni őket. Ha energia szempontjából szűkös időket élsz, feltöltheted a bázisodat védő Tesla tekercsket, hogy használhatóak legyenek a továbbiakban, az ellenséges egységek ellen. A feltöltött Tesla tekerics hatótávolsága és ereje is növekedni fog. A Tesla tekerics feltöltéséhez állíts egy Tesla gyalogost a mellé. Automatikusan fel fogja tölteni.



Őrütl Iván [Crazy Ivan]

Ez a kódneve a szovjet robbantási szakembereknek, Őrütl Iván egy tekerics dinamitot helyez el a pálya tetszőleges pontján. Elméletileg bármilyen célpontra lehet a bombát élesíteni, az ellenséges épületektől a magányos gyalogosokig – még a mászkáló tehénre is. Ha a bombát elhelyezted az ellenséges vagy semleges épületen vagy egységen, az vissza fog számlálni a robbanásig. Őrütl Iván egységek robbanhatnak fel hidakat is, azáltal, hogy a dinamitot a híd-őrházban helyezik el.



Légvédelmi gyalogos [Flak Trooper]

Ez a fejlett gyalogos egység hatékony mind a légi mind a földi célpontok ellen. A légvédelmi gyalogos robbanó repeszekkel támad, lehetővé téve a repülőök könnyed megrogdálását és az ellenséges gyalogosok komoly megsebesítését is.



Jurij [Yuri]

Jurij, a Szovjet egyedi kutatások eredménye, rendelkezik a legtöbb szerves egység és jármű irányításának képességével. Ha te irányítasz egy egységet, az valójában olyanra válik, mintha te építetted volna, ilyenkor kedvedre mozgathatod vagy támadhatsz vele. Ha Jurijt megölik, a kapcsolat az ellenséges járművel megszakad, és az visszatér eredeti csapatához. Jurij képtelen a Harci bányászok, Idő-bányászok, Harci kutyák, repülőgépek és más Jurij egységek irányítására. Jurij ezenkívül képes megfőzni ellenfelei agyát, az agyzúzó támadásával. Egyszerűen kattints rá duplán és nézd, ahogy füstölögnek magukban a környező gyalogosok.

Járművek



Rhino nehéztank [Rhino Heavy Tank]

A szövetségesek Grizzly tankjára a Szovjet válasz a Rhino nehéztank. Nagyobb és lassabb, mint a Grizzly, még inkább a szélsőségekig van torzítva, de kifejezetten alkalmas épületek ellen.



Légvédelmi kocsi

Ez a könnyű Szovjet jármű a légi és könnyű földi támadások megállítására való. Kilövellt repeszekkel támad, csakúgy, mint a Légvédelmi gyalogos. A jármű ezenfelül felszíni csapatszállítónak is használható. Ez a jármű nem kételtű és nem kelhet át vízen.



V3 Rakétavető [V3 Rocket Launcher]

A V3 Rakétavető a tűzérséghez legközelebb álló szovjet egység. Habár fizikailag gyenge és könnyen elpusztítható, a V3 elképesztő rombolásra képes. Nagyon erős, nagy hatótávolságú rakétákat lő ki a célpontnak nagyon kemény veszteségeket okozva. Nagyszerű támogató fegyver, a V3 Rakétavető túlságosan sebezhető, ahhoz, hogy rohamot vezessen.



Kirov léghajó [Kirov Airship]

Ezek a Szovjet zepelinek a valódi ütőerőt képviselik a levegőben. A Kirov léghajó képes hatalmas méretű veszteségeket elviselni, és masszív bombacsomagokkal robbantani. Ezzel el lehet pusztítani egy területet. A kis sebesség a legnagyobb hátránya, ennek az egységnek.



Terror Pók [Terror Drone]

A Terror pókok a szovjet hadsereg újonnan készített robotikus egységei. Ezek a kicsi, mechanikus pókok mászkálnak a csatamezőn ellenséges járműveket keresve. Amikor a jármű a megfelelő távolságra ér, az egység működésbe lép és a jármű belsejébe ugorva belülről robbantja szét azt. Csak egy Javitó depó vagy egy kihelyezett központ képes a Terror pók megfékezésére, ha az támadásban van.



Apokalipszis roham tank [Apocalypse Assault Tank]

A legkötőbb Szovjet tank, az Apokalipszis roham tank egy hatalmas ágyúval rendelkezik. Óriási jármű az Apokalipszis, és rengeteg sérülést tud elviselni, mielőtt tönkremenne. Ezzel az egységgel földi és légi célpontokra is támadhatunk.

**MCV**

Amint majd azt a Szovjet épületek fejezetben láthatod, minden bázis szíve a Konstruktív udvar. Sok alkalommal kezdetben nem fogsz rendelkezni ezzel az épülettel, azonban lesz egy MCV-d (Mobil Konstruktív Jármű) helyette. Amikor telepítéd, ez a jármű átalakul Konstruktív udvarrá, ellátva téged ennek az épületnek az összes lehetőségével. Az MCV telepítéséhez válaszd ki a járművet és tartsd rajta a kurzort. Amikor a kurzor egy négy nyíllal rendelkező arany körre válik, kattints rá ballal és telepíti magát a jármű. Amennyiben a kurzor egy piros kör áthúzva, akkor vagy nincs elég hely a telepítéséhez, vagy valami az útban van. Mozgasd odébb a járművet, hogy megfelelő helyett találj a telepítéshez. The Soviet MCV is identical to the Allied MCV.

**Harci-bányász [War-Miner]**

Mint az ellentéte a Szövetséges Idő-bányásznak, Harci-bányász fő feladata az érc begyűjtése, a hitel előállításához. Miután feldolgozták az ércet a finomítóban, építhetsz belőle épületeket és egységeket. A szövetséges Idő-bányással ellentétben, a harci-bányász nem teljesen védtelen. Egy méretes ágyúval van felszerelve, miáltal kisebb fenyegetéseket el tud hárítani. Mint minden nehéz jármű, ez is képes a gyalogosok letaposására.

**Kételtű szállító [Amphibious Transport]**

Hasonlóan a szövetséges Kételtű szállítóhoz, ez is a gyalogság és a járművek földi és vízi szállítására szolgál. Ez a jármű fegyvertelen, de nagyon vastagon páncélozott, hogy ezáltal segítse az áru célba juttatását.

**Tájfun tengeralattjáró [Typhoon Attack Sub]**

Ez a haditengerészeti bárka a vízfelszín alól támad, gyilkos torpedókat löve az ellenfeleire. A Tájfun nem alkalmas a földi célpontok támadására, azonban a tengeri konfliktusok megoldására, főleg nagy számban, fokozottan alkalmas. A Tájfun tengeralattjárók lopakodó egységek és nem jelennek meg az ellenséges radaron.

**Csatahajó [Dreadnought]**

Ez a hatalmas hajó mind földi, mind vízi célpontok támadására kitűnően alkalmas. Erős nagy hatótávolságú rakétával támad, ezáltal teszi magát nehezen megközelíthetővé és elpusztíthatóvá.

**Tengeri skorpió [Sea Scorpion]**

Ez a gyors hajó mindenféle célpont támadására alkalmas. Rakétaelhárító rendszerrel van felszerelve, miáltal értékes helyeket és épületeket hatékonyan védhetünk vele.

**Óriás tintahal [Giant Squid]**

Szovjet tudósok fogják be és képezik ki ezeket a hatalmas teremtményeket, melyek általában az ellenséges hajókat megragadják, és a mélybe rántják hatalmas csápjakkal. Az Óriás tintahal lopakodó egység és nem jelenik meg az ellenséges radaron.

Speciális többjátékos egységek

Egy többjátékos vagy csatározás játékban nem csak egy meghatározott oldalt (Szövetséges vagy Szovjet) kell választanod, hanem egy specifikus nemzeti hadsereget is. A Szövetséges erők: az Egyesült Államok, Franciaország, Nagy Britannia és a Koreai Köztársaság. A Szovjet erők: a Szovjetunió, Kuba és Irak. Ezek mindegyike egy különböző egységet vagy képességet használhat a győzelem elérésének céljából:



Amerikai ejtőernyősök [American Paratroopers]

Az amerikai hadsereg a többjátékos háborúban, az ejtőernyősöket tudja előállítani és használni a csatában, ha már rendelkezik Légierő irányító központtal. Az ejtőernyősöket bárhová dobhatjuk a földre a térképen (nem dobhatjuk vízbe őket). Amikor egy szállítógépet kijelöltél, az egy öt főből álló csapatot fog kidobni a kívánt helyen. Amikor a földre érnek az ejtőernyősök, valójában normál GI-nak számítanak. Amennyiben lelövik a szállítógépet, az ejtőernyősök elvesznek. Az ejtőernyősök dobásának lehetősége nem áll fenn folyamatosan.



Francia nagy ágyú [French Grand Cannon]

Ez a speciális francia fegyver nem jármű, hanem épület. Ha egyszer megépül a nagy ágyú meglehetősen hatékony bázis védelmet fog jelenteni, különösen a páncélosok ellen.



Német tankelhárító [German Tank Destroyer]

A német tudósok fejlesztették ki a tankelhárítót, speciálisan, hogy a németeknek fegyvere legyen a páncélosok ellen. Habár igen gyengék épületek és gyalogság ellen, a tankelhárítók különösen hatékonyak az ellenség járművei ellen és használhatjuk saját támadásunk támogatására (a páncélosok eltűnnek utunkból) vagy az ellenség páncélos támadásainak felszámolására.



Brit mesterlövész [British Sniper]

Ez a brit gyalogos egy speciális, nagy hatótávolságú puskával van felszerelve, amely kiváló az ellenséges gyalogosok likvidálására. Sokkal jobbak, mint a normál GI haderők, mert a mesterlövészek hatalmas erőt és távolságot kapnak, aminek segítségével, egyetlen lövéssel lepuflanthatják a messze lőképtelen gyalogosokat.



Koreai fekete sas [Korean Black Eagle]

A koreai fegyvertár a fekete sas a különleges fegyver. Valójában ez a repülő egy erősebb adouble-strength Harrier, amely jobb fegyverzettel és páncélzattal rendelkezik.



Orosz Tesla tank [Russian Tesla Tank]

A Szovjet Tesla tank egy hatalmas földi jármű, amely Tesla tölteteket lő a ballisztikus lövedékek helyett. Ez a töltet hatékony a gyalogosok és az épületek ellen is.



Kubai terrorista [Cuban Terrorist]

A kubaiak az ellenfél bázisának támadására terroristákat használnak. A terrorista C4-es tölteteket hordoz a testére kötözve, és öngyilkos módon támad ellenségére, hogy gyorsan és hatékonyan felrobbantsa.



Líbiai pusztító teherautó [Libyan Demolition Truck]

A Líbiai pusztító teherautó egy öngyilkos jármű, amelyet arra terveztek, hogy az ellenfél bázisába a maximális rombolást és halált vigye. Ez a kocsi egy kis nukleáris töltetet hordoz. Amennyiben megtámadják, a töltet felrobban és elpusztít mindent egy jó nagy sugárban.



Iraki pusztító [Iraqi Desolator]

Iraki tudósok készítették a pusztítót, egy katonát, aki képes nagy területen felhőyagosodott, áthatolhatatlan terepet létrehozni. Amikor használatban van, a pusztító egy sugárfeegyvert használ, hogy áthatolhatatlanná tegye a terepet maga körül a könnyű járműveknek, és a gyalogosoknak. Védőruha van rajta, hogy ne essen baja a sugárzástól. Ha a pusztítót megölik, vagy csak télenkedik, akkor az általa megfertőzött föld visszaalakul szabályossá.

Szövetséges épületek



Konstruációs udvar [Construction Yard]

Minden bázis szíve egy Konstruációs udvar. Ez az épület elmaradhatatlan, ahhoz, hogy minden mást tudj építeni a legegyszerűbb faltól a technológiailag fejlettebb háborús laborokig. Mivel ez az épület befolyásolja a bázis növekedését és az új technológiák megszerzését, a bölcs parancsnok minden áron és minden alkalommal megvédi a pusztulástól. Sok küldetésben egy előre elhelyezett Konstruációs udvarral, a többiben pedig egy MCV-vel fogsz indulni, amit telepítened kell az építkezések megkezdése előtt.



Erőmű [Power Plant]

Habár néhány épület, mint a Konstruációs udvar, saját magának termel energiát, a legtöbbnek nincs önálló energia ellátása. Hogy a leghatékonyabban működjenek, energiával kell ellátni őket. Erre való ez az épület. Az Erőművek jó sok energiát termelnek, de a nagy bázisokban rengeteg Erőműre lesz szükség a hatékony működésre. Az erőművek fizikailag gyengék és kritikusnak fontosak, szóval tartsd őket jól védve.



Ércfinomító [Ore Refinery]

Az Idő-bányászaidnak szüksége van helyre, ahová az összeszedett ércet vihetik. Ez a hely az Ércfinomító, egy épület a gazdasági műveletek legfontosabbikához. A teli bányász visszatér a finomítóba, hogy kitegye szállítmányát, mielőtt visszatérne a gyűjtéshez. Ezt az ércet alakítjuk eztán hitellé, amelyen az épületeket és az egységeket vásárolhatod. Minden Ércfinomítóhoz jár egy bányász. Minden küldetésen szükség lesz legalább egy efféle épületre, és sokszor akarsz majd számosat belőlük. Több bányással és Ércfinomítóval gyorsabban juthatsz pénzhez.



Barakk [Barracks]

Minden gyalogos gyártása, kezdve az alap GI-től, a fejlett Krono légionáriusig a Barakkban történik. Sok hatalmasabb és hatékonyabb épülethez szükséges a Barakk jelenléte.



Hadi gyár [War Factory]

Ha akarsz járműveket építeni (és fogsz), szükséged lesz egy Hadi gyárra. Minden földi járművet a hadi gyárban készíthetsz, habár soknak a gyártásához további épületekre van szükség.



Hadi kikötő [Naval Shipyard]

A haditengerészet fontos szerepet fog játszani mind a bázisod védelmében, mind az ellenfél támadásában. Minden haditengerészeti egységet, beleértve a Delfineket is a Hadi kikötőben gyárthatasz. Ezt az épületet teljes egészében a vízre kell építeni. A sérült hajókat visszarendelheted ide, a felújítási munkálatokra.



Légierő irányító központ [Air Force Command Headquarters]

A Szövetséges Légierő irányító központnak két kritikus szerepe van. Először, radarként szolgál, a radar aktiválásával láthatóvá válnak azok a területek, amelyeket egyszer már bejártál. Másodsor, ez az épület engedélyezi a repülőek építését. Minden Légierő irányító központ négy Harriert tud irányítani. További Harrierek gyártásához újabb Légierő irányító központra van szükség.



Javitó depó [Service Depot]

A csaták folyamában az egységeid sérülni fognak. A sérült egység Javitó depóba küldésével kezdődik a javítási folyamat. A sérült járművek javítása hitelbe kerül, függően attól, hogy mennyire súlyosak a sérülések.



Csata labor [Battle Lab]

Sok a fejlettebb szövetséges egységek és védelmek közül a további technológiáktól függ, amiket a Csata laborban találunk. Hogy megépíthesd a Szövetségesek speciális fegyvereit, szükséged lesz egy Csata laborra a bázisodban. Habár drága az építésük és sok energiára van szükség az üzemelésükhöz, mégis meg kell őket építeni minden szövetséges bázisban, a különleges technológiák eléréséhez.



Érc tisztító [Ore Purifier]

A Szövetségesek kifejlesztették az Érc tisztítót, hogy a bányászott ércet még tisztábbá tehesék. Habár igen drága épület, mégis megéri, mert az érc tisztítóval további hitelt kapsz minden szállítmány ércből, amit bányászaid behoznak finomítódba. Idővel az Ércfinomító messze kifizetődővé válik.



Kéműhold csatlakozás [Spy Satellite Uplink]

A szövetséges hadsereg a kiváló információktól függ, hogy legyőzhesse a Szovjeteket. Amikor megépül, és telepítve van, a Kéműhold csatlakozás teljes egészében láthatóvá teszi a térképet, minden kis részletével a csatamezőkről.

Fegyverek



Erődített fal [Fortress Walls]

A falak olyan passzív védelmi rendszert alkotnak, amely a gyalogosok és járművek megállítására való. Egyszerre több fal darabot helyezhetünk el az építkezés gyorsítása érdekében.



Lőtorny [Pill-Box]

A Lőtorny olyan megerősített fegyverállás, amely tökéletesen alkalmas egy adott terület gyalogosok elleni védelmére. A Lőtornyok nem túl hatékonyak járművek ellen és nem tudnak falakon átlőni.



Prizma torony [Prism Tower]

A Prizma torony egy igen erős Szövetséges védelmi rendszer. A Prizma toronyok minden közeledő ellenséges egységre egy koncentrált fénysugárral lőnek. Ha a Prizma toronyok kellően közel vannak egymáshoz, egyetlen hatalmas, szinkronizált sugárral végzik ki a közeledő ellenséget.



Patriot rakéta rendszer [Patriot Missile System]

A Patriot rakéta rendszer egy légvédelmi eszköz, hogy a Szövetséges bázisok védve legyenek a Szovjet légitámadásoktól. Mivel minden légi egység ellen hatékony, a Patriot képes az ellenséges rakéták megtámadására és megsemmisítésére is.



Köd generátor [Gap Generator]

Sok Szövetséges stratégia alapszik az információ szerzésén és az ellenségtől való információ védelemre. Amikor a Köd generátort telepíted, egy nagy sugárban eltakarja a bázisodat a Szovjet radaroktól. A Köd generátor rengeteg energiát használ működése közben.



Időgömb [Chronosphere]

A Szövetséges időutazási kutatások feltalálták az Időgömböt, egy eszközt, amely képes az egységeket azonnal áthelyezni a térkép más pontjára. Használatakor, az Időgömb a járműveket egy adott hatósugáron belül máshova helyezi. Rádadásul, az ellenséges járműveket is áthelyezhetjük az Időgömbbel. Az ellenséges hajókat szárazföldre, a földi egységeket vízbe dobhatjuk, azonnal elpusztítva őket.

Akárcsak az Időjárás szabályozó, amikor az Időgömb megépül, minden játékost figyelmeztetnek, és az adott eszköz láthatóvá válik mindenki számára.



Időjárás szabályozó [Weather Control Device]

Az Időjárás szabályozó a Szövetséges parancsnoknak azt a lehetőséget adja, hogy a természet erőit befolyásolhassa. Ha egyszer megépült az Időjárás szabályozó egy hatalmas pusztító erejű villámoló vihart idéz meg a pálya bármely pontjára. A vihar borzasztó pusztítást végez egy igen nagy területen. Amikor az Időjárás szabályozó megépül, minden játékost figyelmeztetnek és a mindenkinek a radarján meg fog jelenni az. Ezenfelül minden játékos látni fogja a vihar előtti visszazámlálást.

Szovjet épületek



Konstruktív udvar [Construction Yard]

Minden bázis szíve egy Konstruktív udvar. Ez az épület elmaradhatatlan, ahhoz, hogy minden mást tudj építeni a legegyszerűbb faltól a technológiailag fejlettebb háborús laborokig. Mivel ez az épület befolyásolja a bázis növekedését és az új technológiák megszerzését, a bölcs parancsnok minden áron és minden alkalommal megvédi a pusztulástól. Sok küldetésben egy előre elhelyezett Konstruktív udvarral, a többiben pedig egy MCV-vel fogsz indulni, amit telepítened kell az építkezések megkezdése előtt.



Tesla reaktor [Tesla Reactor]

A Szovjet hadsereg alapvető műveleteihez Tesla reaktorokra van szükség. Akárcsak az Erőművek a Tesla reaktorok is meglejtősen fontosak, de ugyanakkor igencsak sebezhetőek. Ezeket az épületeket mindig meg kell védeni. Különösen a kémek lehetnek kellemetlenek.



Ércfinomító [Ore Refinery]

A Harci-bányászaidnak szüksége van helyre, ahová az összeszedett ércet vihetik. Ez a hely az Ércfinomító, egy épület a gazdasági műveletek legfontosabbikához. A teli bányász visszatér a finomítóba, hogy kitegye szállítmányát, mielőtt visszatérne a gyűjtéshez. Ezt az ércet alakítjuk eztán hitellé, amelyen az épületeket és az egységeket vásárolhatod. Minden Ércfinomítóhoz jár egy bányász. Minden küldetésen szükséged lesz legalább egy efféle épületre, és sokszor akarsz majd számosat belőlük. Több bányással és Ércfinomítóval gyorsabban juthatsz pénzhez.



Barakk [Barracks]

Minden gyalogos egység gyártása az alap újonctól a fejlett Őrült Ivánig a barakkban történik. Sok hatalmasabb és hatékonyabb épület építése megköveteli a Barakk létét.

Hadi gyár [War Factory]



Ha akarsz járműveket építeni (és fogsz), szükséged lesz egy Hadi gyárra. Minden földi járművet a hadi gyárban készíthetsz, habár soknak a gyártásához további épületekre van szükség.



Hadi kikötő [Naval Shipyard]

A haditengerészet fontos szerepet fog játszani mind a bázisod védelmében, mind az ellenfél támadásában. Minden haditengerészeti egységet, beleértve az Óriás tintahalakat is a Hadi kikötőben gyárthatsz. Ezt az épületet teljes egészében a vízre kell építeni. A sérült hajókat visszarendelheted ide, a felújítási munkálatokra.



Radar torony [Radar Tower]

Mivel a Szovjeteknek nincs hagyományos légierjük, ezért nincs kifutópályájuk sem. A Radar torony felépültekkor aktiválódik a szovjet radar.



Javító depó [Service Depot]

A csaták folyamában az egységeid sérülni fognak. A sérült egység Javító depóba küldésével kezdődik a javítási folyamat. A sérült járművek javítása hitelbe kerül, függően attól, hogy mennyire súlyosak a sérülések.



Csata labor [Battle Lab]

Sok a fejlettebb Szovjet egységek és védelmek közül a további technológiáktól függ, amiket a Csata laborban találunk. Hogy megépíthesd a Szovjetek speciális fegyvereit, szükséged lesz egy Csata laborra a bázisodban. Habár drága az építésük és sok energiára van szükség az üzemelésükhöz, mégis meg kell őket építeni minden Szovjet bázisban, a különleges technológiák eléréséhez.



Nukleáris reaktor [Nuclear Reactor]

A Szovjetek megoldották a további Tesla reaktorok építésének kérdését, a Nukleáris reaktorok feltalálásával. Ez a hatalmas épület a több Tesla reaktornak megfelelő energiát termel, ellátva ezáltal a Szovjet parancsnokot a szükséges energiával. A Nukleáris reaktorok lerombolása egy hatalmas nukleáris robbanást okoz, és a sugárzásába minden gyalogos és könnyűpáncélatú jármű elpusztul.



Klónozó labor [Cloning Vats]

A Szovjet technológiák egyedi darabja, a Klónozó labor lehetővé teszi minden a Barakkban legyártott egység megkettőzését ingyen. Ha építetted egy Klónozó labort, akkor minden barakkban legyártott egységért kapsz pluszban egy ugyanolyan laborban.

A gyalogosokat beküldheted a Klónozó laborba, hogy elpusztítsd őket. Cserébe egy kevés hitelt fogsz kapni. Ráadásul minden Jurij által elfogott gyalogost beküldhetsz a klónozó laborba. Próbáld ki egy kis pénzért cserébe.

Fegyverek



Erődített fal [Fortress Walls]

A falak olyan passzív védelmi rendszert alkotnak, amely a gyalogosok és járművek megállítására való. Egyszerre több fal darabot helyezhetünk el az építkezés gyorsítása érdekében.



Ágyú [Sentry Gun]

Ez a mozgathatatlan ágyú hatékony védelmet nyújt az ellenséges gyalogosok ellen. Nem túl használható fegyver a járművek ellen.



Tesla tekercs [Tesla Coil]

Erőteljes védelem minden földi egység ellen, a Tesla tekercs egy hatalmas elektromos felhővel támad. Más bázisvédő eszközökkel ellentétben, a Tesla tekercs az áramkimaradás esetén a Tesla gyalogosok fel tudják tölteni, és ezáltal a fegyver használható marad.



Légvédelmi ágyú [Flak Cannon]

A Szovjet légvédelmi ágyú az alapvető fegyver az ellenség légiereje ellen. Különösen hatékony a szövetséges légi egységek ellen.



Fizikai érzékelő [Psychic Sensor]

A Szovjet fizikai kutatások eredményezték a Fizikai érzékelőt. Amikor megépül, ez az eszköz teszi lehetővé, hogy lásd az ellenséges egységek parancsait, vagyis látni fogod, melyik épületet vagy egységedet támadják meg a hatósugáron belül.



Vasfüggöny [Iron Curtain]

A Szovjet technológia egy lélegzetelállító darabja, a Vasfüggöny lehetővé teszi számodra, hogy az egységeidet egy rövid időre sebezhetetlenné tedd. Amikor készen áll és kiválasztod, a Vasfüggöny a kívánt helyen minden épületet és egységet tökéletesen sebezhetetlenné tesz. A sebezhetetlen egységeket Terror pókok sem támadhatják, azonban az agyukat bitorolhatják. A Vasfüggöny ereje minden gyalogost megöl, ha rajtuk használják. Ebben a formájában az ellenséges gyalogosokon fegyverként alkalmazhatjuk. Amikor a Vasfüggöny megépül, minden játékost figyelmeztetnek, és mindenkinek a radarján megjelenik.



Nukleáris rakéta siló [Nuclear Missile Silo]

A Szovjet arzenál leghatékonyabb fegyvere a Nukleáris rakéta siló. Amikor megépül a Nukleáris rakéta siló, egy hatalmas, nukleáris rakétát állít elő, amelyet egy adott terület hihetetlen méretű pusztítására használhatunk. Ráadásul a rakéta utóhatásaként sugárzás marad, ami megöl minden gyalogost és sebez minden könnyű-páncélatú járművet. Amikor a nukleáris rakéta siló megépül, minden játékost figyelmeztetnek, és mindenkinek a radarján megjelenik az épület.

Westwood Online

A Westwood Studios meghív téged, hogy az ingyenes játék kiszolgálón, a Westwood Online-on játssz a **Command & Conquer Red Alert 2**-vel az Interneten. Lehetőség nyílik, hogy egymás ellen játszatok, vagy csapatot alkossatok, és gépi ellenfelek ellen játszatok. Rengeteg játéktípus létezik, melyeket a kézikönyv további részeiben elemzünk.

Nyomd meg a Főmenüben az INTERNET gombot, hogy a Westwood Online-ra kerülj. A Westwood Online egy többjátékos szolgáltatás, amelyet a Westwood Studios tart fenn a **Red Alert 2** játékosoknak.

Megjegyzés a Többjátékos teljesítményről: Mindig az a legjobb, ha olyanok ellen játszol, akik gyors Internet eléréssel rendelkeznek, és a számítógépük is megfelel az Internet játék követelményeinek. A játék teljesítményét ez a két tényező befolyásolja. Amennyiben olyan játékosokkal játszol, akiknek gyors Internet hozzáférése és erős számítógépe van, akkor optimális játéktapasztalatot fogsz szerezni.

Köszöntünk a Red Alert 2 Online-ban

Ez lesz az első menü, amit a Westwood Online-ra lépve látni fogsz. Innentől rengeteg módon játszhatasz többjátékos módban az Interneten (Gyors találkozó [QUICK MATCH], Egyedi találkozó [CUSTOM MATCH], Haver Lista [BUDDY LIST] vagy Világ hadjárat [WORLD DOMINATION TOUR]) vagy beállíthatod az Internet tulajdonságokat az Én Információim [MY INFORMATION] menüpontban. A Játékos profilod [PLAYER PROFILE] is megjelenik ezen az oldalon.

Játékos profil

Ez az ablak tartalmazza rólad a személyes **Red Alert 2** Westwood Online történeti információkat:

Győzelmek [WINS]: Azon *Red Alert 2* játékok száma, amelyeket megnyertél.

Bukások [LOSSES]: Azon *Red Alert 2* játékok száma, amelyeket elveszítettél.

Lekapcsolódások [DISCONNECTS]: Azon esetek száma, mikor lecsatlakoztál a Westwood Online-ról valamilyen hálózati hiba folytán.

Rang [RANK]: A Westwood Online játékosok közti világlista rangod.

Pontok [POINTS]: A pontok száma, amelyeket győzelmekkel szerezted.

Új Westwood Online profil létrehozása

Ha nem hoztál létre új Westwood Online arcél, amikor a játékot telepítetted, akkor most ezt így teheted meg:

1. Kattints a Gyors játék, Egyedi játék, Haver lista vagy Világhódítás valamelyikére.
2. Nyomd meg az Új Profil [NEW ACCOUNT] gombot.
3. Kövesd a megjelenő pontokat - megkérdezzük a születési dátumodat és e-mail címedet. Egyszerűen csak töltsd ki értelemszerűen.
4. Nyomj a folytatásra [CONTINUE], hogy elkészítsd a profilt.

Kérünk, hogy olvasd el az egyéni jogokat, ha bármi kérdésed van. Amennyiben a programnak gondja van a Westwood Online-ra való Internet csatlakozással, üzenet fog tájékoztatni az előforduló akadályokról.

Belépés egy már létező Westwood Online profilba

Miután beléptél a Welcome to Westwood Online képernyőre, nyomd meg a Gyors játék [QUICK MATCH], Egyedi játék [CUSTOM MATCH], Haver lista [BUDDY LIST] vagy Világhódítás [WORLD DOMINATION TOUR] gombok valamelyikét. Add meg a fedőnevet és a jelszavadat. Ezek után nyomd meg a Bejelentkezés [LOGIN] gombot a folytatáshoz. Ezek után automatikusan megkérdezzük tőled, hogy mindig ezzel a profillal akarsz-e belépni továbbiakban. Javasoljuk, hogy használd ezt a lehetőséget, ezáltal is egyszerűsítve a bejelentkezést. Szintén önműködővé teheted a bejelentkezési folyamatot az Én információim menüpont alatt az [AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT] opció beállításával. Amennyiben a programnak gondja van a Westwood Online-ra való Internet csatlakozással, üzenet fog tájékoztatni az előforduló akadályokról.

Gyors Játék [Quick Match]

Kattints ide, hogy azonnal bekapcsolódj egy-egy elleni játékba egy hasonló hálózati sebességű és játéktudású ellenfélhez. A térkép és a paraméterek adottak lesznek a számodra. Ez egy nagyon egyszerű és gyors módja a játékba való becsatlakozásnak, anélkül, hogy vesződnöd kelljen a térkép kiválasztásával és a paraméterek beállításával.

Egyedi Játék [Custom Match]

Ez a lehetőség megengedi, hogy magad keress és állíts be egy térképet a megfelelő paraméterekkel. A következő információkat fogod látni:

Elérhető játékok [Available Games]

Ez az ablak mutatja azokat a játékokat, amelyek éppen most formálódnak a Westwood Online-on az előtérben. Ha egy jelenleg formálódó játékba szeretnél belépni, egyszerűen kattints rá kettőt. Másképpen: válassz ki az elérhető játékok egyikét és kattints a jobb oldalon a csatlakozás [JOIN] gombra.

Játékosok [Players]

Ez az ablak mutatja, hogy jelenleg kik várnak a játék indítására (Szövetségesek, Szovjetek, stb...).

Chat üzenetek olvasása

Az Elérhető játékok és Játékosok ablakok alatt egy üres területet láthatsz ez a Chat ablak. A szöveg, amit te vagy mások beírtok, itt jelenik meg. Néhány korábbi üzenetet is láthatsz itt.

Chat üzenetek írása

Üzenet küldése más játékosoknak:

1. Kattints a beviteli mezőre közvetlenül a Chat ablak alatt.
2. Írd be az üzeneted.
3. Nyomd meg a **Return**-t.

Hogy üzeneted felkeltse mások figyelmét, nyomd meg az [ACT] ikont a jobb oldalon. Ezáltal az üzeneted más színben fog megjelenni, hogy láthassa mindenki a fontosságát. Hogy az üzenet csak egy vagy több kiválasztott játékosnak jelenjen meg (sokkal inkább, mint az egész lobbynak), kattints a kívánt nevekre a Játékosok ablakban. Hogy senki ne legyen kiválasztva, kattints jobbal a Játékosok ablakban.

Westwood Online játékok létrehozása és csatlakozás

Használd a következő gombokat, hogy online játékba kapcsolódj vagy, hogy újat hozz létre:

Játék létrehozása [CREATE GAME]: Új játék létrehozásához kattints ide. Add meg a játékosok számát, a jelszót a belépéshez (Hagyd üresen, hogyha mindenki számára elérhető, nyílt játékot akarsz). Játshatsz a Westwood Online által támogatott bajnokságban (a játékok eredményei alapján rangsorolunk) vagy Klánháborúban. De ne feledd a Klánháború [BATTLE CLAN] mindaddig elérhetetlen marad, míg nem vagy klántag.

Játékba csatlakozás [JOIN GAME]: Ha egy jelenleg formálódó játékba szeretnél belépni, egyszerűen kattints rá kettőt. Másképpen: válaszd ki az elérhető játékok egyikét és kattints a jobb oldalon a csatlakozás [JOIN] gombra.

Haver lista BUDDY LIST: Nyomd meg ezt a gombot, hogy láthasd melyik barátod kész éppen a játékra. Nyithatsz itt új játékot, barátaidat figyelmeztetve (üzenetet küldhetsz, hogy jöjjenek játszani), eltávolíthatsz vagy hozzáadhatsz a listához barátokat és megnézheted az ő *Red Alert 2* profiljukat.

Klán / Létra [CLAN / LADDER]: Ha klánt akarsz alapítani, vagy meg akarsz nézni jelenlegi Westwood Online rangsort rengeteg kategóriában, kattints ide. A Klán egy olyan csoport, amelyeket együtt rangsorolnak. Ezeket a rangsorokat a Létra [Ladder] képernyőn láthatod.

Beállítások [OPTIONS]: A *Red Alert 2* még néhány lehetőséget kínál a tapasztalataid sokféleségéhez. Ezek közé tartozik az illetlen beszéd kiszűrése, és mások számára a listába helyezés engedélyezése, stb...

Megjegyzés: A különböző térkép és játékmenet módok kiismerése végett olvasd el a kézikönyv általános részeit.

Haver lista [Buddy List]

A *Red Alert 2* jelentősen megkönnyíti a barátaid megtalálását és a velük való játék létrehozását. Csak nyomd meg a haver lista gombot, hogy láthasd, mely barátaid vannak a hálózatban, vagy készek a játékra. Kezdeményezhetsz játékot, értesítheted barátaidat (üzenet küldése, hogy akarnak-e játszani), hozzáadhatsz vagy törölhetsz a listából személyeket, vagy megnézheted az aktuális *Red Alert 2* profiljukat. Ez a legjobb módja annak, hogy biztosan ismert személyekkel játszhass.

Világhódítás [World Domination Tour]

A világhódítás (WDT) lehetősége felkínálja a *Red Alert 2* játékosoknak, hogy a hadjáratok minden háborújának kimenetele döntse el a végleges rangsort. A WDT a Szovjet és Szövetséges haderőket többjátékos módban állítja egymás ellen, a világ irányításáért vívott háborúban. A Játékosok különböző területeken előre meghatározott térkép beállításokkal küzdenek meg egymással. A nap végén Az összes a területért folytatott harcot figyelembe véve alakul ki, hogy éppen ki birtokolja az adott területet. Az arcvonalak a két oldalon előre vagy hátra mozognak, attól függően ki irányítja a területeket. Ahogy az arcvonalak mozognak, úgy fognak az új területek belekeveredni a háborúba. Idővel valamelyik oldal elnyeri az irányítást és a tulajdonlást a pártjának. Az eredményeket rendszeresen közöljük.

Ha egy térképet kiirtottak, másik térkép fog előkerülni. A WDT három egymástól független területen zajlik: Észak Amerikában, Európában és Délkelet Ázsiában.

Ha a beállításokon átrágtad magad, azonnal a jelenlegi térképet láthatod. Ezekon a térképeken láthatod a Szovjet, a Szövetséges, és a háború sújtotta területeket.

Bármelyik érintett területen választhatod a játékot. Minden terület arra lett kitalálva, hogy sok többjátékos háború folyjon rajta. Amikor ráviszed a kurzort az érintett területek valamelyikére, egy csomó beállított feltétel fog megjelenni. Például, lehet, hogy kevesebb pénzzel kezdesz. Néhány területet nehezebb megszerezni, mint a többit, szóval jó alaposan tanulmányozd az információkat, mielőtt bármilyen ütközetbe vetnéd magad. Amikor a kurzort bármelyik Szovjet vagy Szövetséges területre viszed, statisztikus információk jelennek meg az adott területről, úgymint, népesség, GNP, veszélyeztetettség, hogy láthasd a világ többi része, miként éli túl a háborút.

Saját információk

Nyomd meg a gombot, hogy beállíthasd fedőnevedet, kedvenc szerveredet (általában a szerverek földrajzilag vannak szervezve, például, láthatsz egy ázsiai és egy USA szvert. Még van a lehetősége, hogy szabadon válogass a szerverek közt, azonban ne feledd, valószínűleg jobb lesz a kapcsolatot a földrajzilag hozzád közelebb lévő szerverrel, mint a távolabbiakkal), a nemzetet és a szint, amiben játszani szeretsz, illetve a pillanatnyi Westwood Online helyezéset. Ezenkívül beállíthatod az Automatikus bejelentkezést [AUTO LOGIN], hogyha nem akarsz minden alkalommal beírni a nevedet és jelszavadat a Westwood Online-ra való belépéskor.

Haver lista [BUDDY LIST]: Állítsd be barátaid listáját.

Klán / Létra [CLAN/LADDER]: Ellenőrizd a Klán és Létra helyezéset.

Új profil [NEW ACCOUNT]: Hozz létre új Westwood Online profilt.

Profil beállításai [MANAGE ACCOUNT]: egy olyan weboldalra visz, ahol beállíthatod a Westwood Online felhasználói profilodat.

Chat a játékban

A **Command & Conquer: Red Alert 2** lehetővé teszi a játékosok egyszerű kommunikálását a játék közben.

Chat üzenetek begépelése

Üzenetküldés mindenki másnak:

1. Nyomd meg az **Enter**-t és írd be üzenetedet a párbeszéd ablakba.
2. Nyomd meg az **Enter**-t, hogy elküld az üzenetet a hallgatónak.

Üzenetküldés minden szövetségeseidnek:

1. Nyomd meg a **Backspace**-t és írd be üzenetedet a párbeszéd ablakba.
2. Nyomd meg az **Enter**-t, hogy elküld az üzenetet a szövetségeseidnek.

Üzenetküldés a játékosoknak:

1. Nyomd meg a '****' gombot és írd be üzenetedet a párbeszéd ablakba.
2. Nyomd meg az **Enter**-t, hogy a játékosoknak elküld az üzenetet.

A Diplomácia menü használatával határozhatod meg a szövetségeseidet és chat partnereidet:

1. Kattints az oldalon a Diplomácia [DIPLOMACY] gombra. A Diplomácia menü fog megnyílni.
2. Kattints azon játékosok nevére, akiknek akarsz üzenetet küldeni.,
3. Amikor visszatértél a játékba, nyomd meg az **Enter**-t, hogy a kívánt játékosoknak üzenetet küldhess.

Megjegyzés: Ez az üzenetküldési mód azért hátrányos, mert egy rövid időre, amíg a beállításokat végzed, el kell hagynod a játékot.

Jelzés [Beacon] gomb (B)

Többjátékos módban, a Jelzés gombbal [PLACE BEACON] jelzéseket helyezhetsz el. Nyomj rá a gombra, és utána kattints a térképre, hogy elhelyezd azt. Ezt a jelzést minden olyan játékos látja, aki éppen szövetségben van veled. A Jelzésre bal kattintás majd az **Return Enter** megnyomása után írhat szöveges üzenetet a párbeszédablakba. Az **Return Enter** újabb megnyomásával fel kerül a jelzésre az üzenet. Az üzenetet jobb kattintással törölheted. Mindenki eltüntetheti a Jelzést a saját képernyőjéről, ha rákattint, majd megnyomja a **DEL** gombot.

Szövetkezés más játékosokkal

A szövetségre lépéshez egyszerűen csak kattints rá egy ellenséges egységre és nyomd meg az **A** gombot. Ha az ellenfél elfogadja a felajánlást, akkor fogja magát és rákattint a te egységre és megnyomja az **A** gombot. A két ellenfél most már szövetséges és egy csapatban puszíthatják a többi ellenfelet. Másképpen: A Diplomácia menübe lépj be a [DIPLOMACY] gomb megnyomásával. Bal kattintás az ellenfél neve mellé, hogy szövetségre lépjetek. Ha valakivel úgy állsz szövetségben, hogy ő nem szövetkezett veled, akkor a gép úgy számol, hogy nem álltok szövetségben. Ha szövetségben állsz egy játékosal, akkor nem fogjátok egymást támadni, és ugyanazt fogjátok látni a térképen.

Gesztusok [Taunts]

Amennyiben a játék közben előre beállított üzeneteket akarsz küldeni, nyomd meg az **F51-F128** gombokat.

Internetes problémák megoldásai

Ahhoz hogy Interneten játszhas a játékkal szükséges egy Internet hozzáférés (modemes, telefonos kapcsolat, vagy más közvetlen kapcsolat).

Általános problémák

Amennyiben modemes kapcsolatot használsz, érdemes a játék indítása előtt csatlakozni az Internetre. Habár a Windows képes menet közben telefonos kapcsolat építésére, de tapasztalataink szerint ez korántsem annyira megbízható, mint az előre csatlakozás.

Az Internetes játék-kapcsolat megszakad

Ha azt látod, hogy megszakad a kapcsolat egy bizonyos idő után, hogy játszottál, vagy a lobbyban üzentél, győződj meg róla, hogy a telefonos kapcsolatod nem úgy van-e beállítva, hogy egy bizonyos inaktív időszak után kikapcsoljon. A Windows általában inkább figyel a billentyűzetet, mint az aktív hálózati forgalmat. A pontos helye a beállításnak minden Windows verzióban változik, és attól is függhet, hogy melyik böngészőt használod, de általában elmondható, hogy valahol a telefonos hálózat beállításai vagy az Internet beállításoknál keresendő.

Internet teljesítmény megjegyzések

Egy adott Internet játékban a leglassabb rendszer, a leglassabb hozzáféréssel fogja meghatározni mindenki számára a játék sebességét. Mindig a legjobb döntés, ha a Host (az a személy, aki a játékot inicializálja) rendelkezik a leggyorsabb számítógéppel és Internet hozzáféréssel. Például, ha egy játékosnak van kábeles vagy DSL elérése és egy gyors PC-je, akkor kitűnő választás, ha ő lesz a Host (gazda).

Technikai támogatás

Tisztítsd meg gépedet a játék futtatása előtt

Bármilyen szoftver telepítése előtt kritikus a merevlemez állapotának ismerete.

Javasoljuk, tedd meg a szokásos háztartást a ScanDisk és a Töredezettség mentesítő futtatásával.

- A **ScanDisk** átvizsgálja a gépet, hogy van-e elveszett adat.
 - A **Töredezettség mentesítő** biztosítja, hogy az adatokat rendben tárolja a lemez. Az ellenőrzés elhagyása kritikus lehet a merevlemez állapotát illetően.
1. A ScanDisk futtatásához nyomd meg a START gombot a Tálcán.
 2. A Start menüben válaszd a Futtatást [RUN].
 3. A Futtatás mezőbe írd be: **scandisk** és nyomd meg az OK-t.
 4. Amikor a program elindul, bizonyosodj meg, hogy a Teljes [THOROUGH] tesztelés van beállítva. A folyamat elég sok időt fog igénybe venni, de megéri befektetni. Bizonyosodj meg arról is, hogy a hibák automatikus javítása [AUTOMATICALLY FIX ERRORS] be van állítva, és az a meghajtó van kiválasztva, amelyekre a játékot akarod telepíteni (pl.: C:).
 5. Amikor minden be van állítva, kattints a START-ra, hogy végre elkezdődjön a tesztelés és hibajavítás.
 6. Aztán futtasd a töredezettség mentesítőt. Kattints a START gombra a Tálcán.
 7. Válaszd a Futtatást [RUN].
 8. A Futtatás mezőbe írd be: **defrag** és nyomd meg az OK-t.
 9. Akárcsak a ScanDisk esetében válaszd ki a meghajtót, amelyekre telepíteni akarod a játékot, majd kattints az OK-ra. Ez a folyamat, ha lehet még több ideig tart, mint az előző, de az akadálymentes telepítéshez csaknem elengedhetetlen.

Mi az a DirectX™?

Olvasd el ezt a fejezetet teljes egészében, mielőtt neki állsz a Command & Conquer: Red Alert 2 telepítésének.

A DirectX a Windows® 95 és 98 része. Ez teszi lehetővé a Windows számára, hogy a ma szükséges PC elemeket olyan nagy sebességgel érhesse el, ami lehetővé teszi a mai játékok futtatását. Amint az új generációs 3D gyorsító- és hangkártyák megjelennek, a DirectX fejlődése szükséges az új technológiák támogatásukhoz. A **Command & Conquer: Red Alert 2** futtatásához szükséges a DirectX 7.0a, amit a játék CD-n megtalálhatsz, ha telepíténed szükséges.

A megfelelő működés érdekében a DirectX valószínűleg frissíteni próbálja az illesztő programokat a videokártyához, hangkártyához, és a 3D gyorsítóhoz. Nem DirectX 7.0a kompatibilis illesztő programok esetén, audio vagy videó problémákat tapasztalhatsz a **Command & Conquer: Red Alert 2** futtatása közben.

A DirectX 7.0a telepítése közben a videó- hang- és 3D gyorsítókártya illesztő programjának kompatibilitását ellenőrzi a telepítő. Ha lehetséges az inkompatibilis illesztő programokat a DirectX 7.0a telepítő frissíteni fogja. Mindezek ellenére, ha olyan friss hardvered vagy ritkább modelled van, előfordulhat, hogy a kompatibilis illesztő programokért a gyártóval kell kapcsolatba lépned.

Fontos megjegyzés: A telepítés közben a DirectX 7.0a érzékeli, hogy sikerült-e frissíteni az illesztő programokat. Ha a csere folyamán valamilyen probléma merülhet fel a telepítő előre fog figyelmeztetni, és javasoljuk, hogy ne cserélj ilyen esetekben illesztő programot.

Hogyan telepítheted a DirectX 7.0a?

Amikor a **Command & Conquer: Red Alert 2**-t telepíted, a rendszer ellenőrizni fogja, hogy van-e DirectX telepítve. Amennyiben a helyes verzió nincs telepítve, akkor a telepítő felajánlja, hogy a **Command & Conquer: Red Alert 2** CD-ről végezd el a telepítést. Javasoljuk, hogy élj ezzel a lehetőséggel.

Ha Command & Conquer: Red Alert 2 telepítése után akarod a DirectX 7.0a-t telepíteni:

1. Kattints a START gombra a Windows tálcán és kattints a Fájlok vagy Mappák keresésére [FIND FILES OR FOLDERS].
2. Írd be a szövegmezőbe, hogy **dxsetup**.
3. Állítsd be a megfelelő CD-ROM meghajtót (általában D:), majd kattints a kezdésre.
4. Amikor a fájl megjelenik kattints kettőt a **dxsetup** ikonon.
5. Amikor a **DXSetup** ablak megjelenik kattints a **Reinstall DirectX** gombra, hogy befejezd a műveletet.

Ellenőrizd a rendszert!

A DirectX 7.0a teljes támogatás ellenőrzéséhez kattints [DirectX Diagnostics Tool]-ra a telepítés után.

1. Kattints a START gombra a Windows tálcán. Kattints a Futtatásra [RUN].
2. A Futtatás mezőbe írd be **dxdiag** és kattints az OK gombra.

A [DirectX Diagnostics Tool] információkat ad a videó-, hang-, 3D gyorsítókártya illesztő programjairól.

- A videokártya illesztő programok ellenőrzéséhez kattints a [DISPLAY] vagy a [DISPLAY1] fülre.
- A hangkártya illesztő programok ellenőrzéséhez kattints a [SOUND] fülre.
- Néhány 3D gyorsítókártyának saját füle van, amit [DISPLAY 2]-nek hívnak, tehát ezt is ellenőrizned kell.

Mindegyik képernyőn megtalárod kiírva, hogyha az illesztő programodat a Microsoft elfogatta vagy sem a DirectX 7.0a támogatásához.

- Ha az illesztő programodat elfogadottnak [‘Certified: Yes’] találja, akkor a DirectX 7.0a teljesen támogatja és megfelelően fog működni a **Command & Conquer: Red Alert 2**-ben.
- Ha az illesztő programot nem találja elfogadottnak [‘Certified: No’], akkor az eszköz nem fog megfelelően működni a **Command & Conquer: Red Alert 2**-ben. Kérjük, olvad el a megjegyzéseket a [DirectX Diagnostic Tool] ablak alján.
- Windows 98 felhasználók nézhetik a Hibakeresést [TROUBLESHOOT]. Általában a szükséges DirectX7.0a kompatibilis illesztő programokat az eszköz gyártójától lehet beszerezni. Ez esetben javasoljuk, hogy lépj kapcsolatba az eszköz gyártójával a legfrissebb illesztő programok beszerzésének érdekében. Ezeket ingyen igényelheted a honlapjukon, vagy a technikai támogatás telefonszámán.

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, T.J. Frame, Michael Jones, Sean KeeganIldo,

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 Bequet

Audio Director: Paul S. Mudra

Production Sound: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Castling Director: Marilee Lear, CSA

Director of Photography: Kurt Rauf

1st Assistant Director: Eddie Fickett

2nd Assistant Director: Frank Carillo

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 Compositor: Chuck Carter

Ultimate Operator: Bob Kurtze

Teleprompter Operator: Cheryl Yiatras

Driver: Patience Bequet

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 Meischeid

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 Isgren; John

Riccitiello; Nancy Smith; Rade Stojisavljevic, 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 Cassiopeia; Michael, Adam Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuchi; Gary, Martha & Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken, & Juba; Sharmini Green; Julie, Christopher, and William Hight; Noa, Tal and Ron Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan and Stephanie Chagollan.; Kosal and Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack, Ben and Laura Skaggs; John Thornburgh; Maribel Martínez, Jose Manuel, Iñaki & Oscar Valladares; Chris and Jessica Yu; Mt Dew (liquid schwartz).

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 Jijenke

Base Commander: Gary Marshal

Watch Officer 1: Rick Cramer

Watch Officer 2: Nate Bynum

Female Officer: Heather Nickens

Allied G1 1: Sharif Perry

Allied G1 2: Micheal Rouleau

Allied G1 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 Jijkin

Soviet Conscript 1: Andrei Skorobogatov

Soviet Conscript 2: Marlo Lewis

White House Aide: Ann-Marie Lazaroff

Bikini Babe 1: Stephanie Harrod

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: Jungwon Hahn

Product Manager: Junghyeon 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

ChuaFrance

Product Localisation Manager: Nathalie Fernandez

Translators: Francis Grimbirt, Stéphane Roudoux

Translation Co-ordinator: Nathalie Duret

Actors: Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Hélène Bizot, Jean Barney,

Gilbert Levy, Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge,

Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau

Tester: Emmanuel Delvea

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 Schüller

Product Manager: Pete Larsen

Voice Actors: Udo Kier, Till Demtöder, Klaus Dittmann, Dagmar

Dreke, Eva Freeseelsabella Grothe, Eberhard Haar, Ben Hecker,

Verena HerkewitzIris Immenkamp, Michaela Kreißler, Holger

Mahllich, Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik Möller,

Uli Plessmann, Michael Quaitkowski, Wolf Rahtjen, Manfred

Reddemann, Antje Roosch, Erik Schöffler, Achim Schülke, Marc

Seidenberg, Hans Sievers, Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido

Zimmermann

Jegyzetek



A magyar változatot a kiadó engedélyével az EcoBIT Multimédia Kft. készítette.

Fordítás: Komor Gábor

Tördelés: Hegyi András

Kivitelezés: GoldPoster

Magyar nyelvű technikai segélyvonal:

(36 1) 351 3078

Cím: EcoBIT Multimédia

1077 Budapest, Wesselényi u. 25.