



Perspėjimas: projekcinių televizijų savininkams

Nejudantys vaizdai gali sukelti negrįžtamus vaizdo elektroninių lempų gedimus arba atsispauti katodų spinduliavimo elektroninėse lempose. Venkite vaizdo žaidimų kartojimo arba itin ilgus trukmės žaidimų plačiaekranėje projekcinėje televizijoje.

Perspėjimas dėl epilepsijos

Primitytinai rekomenduojame perskaityti tai prieš žaidžiant šį žaidimą arba leidžiant žaisti jį vaikams.

Kai kuriuos žmones ir kasdieniame gyvenime nuo blyksnės šviesos ar tam tikrų šviesos ornamentų gali ištikti epilepsijos priepuolis arba jie gali prarasti sąmonę.

Tokius žmones kartais ištinka priepuoliai žiūrint televizorių arba žaidžiant kai kuriuos vaizdo žaidimus. Šitaip gali atsitikti netgi tuo atveju, jeigu žmogus niekad nesirgo epilepsija ir jo niekad nebuvo ištikęs priepuolis.

Jeigu jūsų šeimoje nuo staigių šviesos blyksnių kada nors kam nors pasireiškė epilepsijos simptomai (priepuolis arba sąmonės praradimas), prieš žaisdami vaizdo žaidimus būtina pasitarkite su gydytoju.

Primitytinai siūlome tėvams stebėti vaizdo žaidimus žaidžiančius vaikus. Jeigu jūs patys arba jūsų vaikai žaisdami patyrėte kuriuos nors iš šių simptomų: svaigulys, sutrikęs regėjimas, vaizdo išsilyjimas, akių ar raumenų trūkčiojimas, sąmonės praradimas, disorientacija, bet kokie nevalingi judesiai ar traukuliai, NEDELSDAMI nutraukite žaidimą ir pasitarkite su gydytoju.

Atsargumo priemonės žaidžiant vaizdo žaidimus

- Nebūkite pernelyg arti ekrano. Pasistenkite atsisėsti kuo toliau, kiek tik siekia laidas.
- Patartina žaisti nedideliame ekrane.
- Venkite žaisti, jei esate pavargę ar neišsimigoję.
- Pasirūpinkite, kad kambarys, kuriame žaidžiate, būtų deramai apšviestas.
- Žaisdami kas valandą ilsėkitės bent po 10–15 minučių.

TURINYS

ŽAIDIMO ĮDIEGIMAS	4	PAPILDOMOS ŽAIDIMO FUNKCIJOS	24
ĮVADAS	5	Grupių formavimas	24
SIUŽETAS	5	Pardavimas	24
PAGRINDINIS MENIU	6	Remontas	25
Žaidimas vienam žaidėjui	7	Apsaugos režimas	25
Nauja kampanija	7	Puolimas	25
Išsaugoto žaidimo pakrovimas	7	Veteranų ir elitiniai junginiai	26
Nedidelių mūsų žaidimai	8	Išskleidžiami junginiai	26
Internetas	8	Priverstinis šaudymas	26
Tinklas	8	Amunicijos dėžės	26
Kinas ir padėkos	8	PAPILDOMA VALDYMO LENTELĖ	27
Parametrų pasirinkimas	9	MARŠRUTO TAŠKAI	28
Displejaus parametrai	9	Maršruto Taškų sukūrimas	28
Žaidimo parametrai	9	Patrulių kūrimas	28
Vartotojo sąsajos (interfeiso) parametrai	9	Antpuolių koordinavimas	29
Garso parametrai	10	Maršruto Taškų ištrynimasis	29
Klaviatūra	10	VALDYMAS KLAVIATŪRA	29
Tinklas	11	Pagrindinės klaviatūros funkcijos	30
ĮSIJUNGIMAS Į TINKLĄ ARBA NEDIDELIŲ MŪŠIŲ ŽAIDIMĄ	11	Papildomos klaviatūros funkcijos	31
Co-op (jungtinis) žaidimas	13	PAJĖGOS IR KONSTRUKCIJOS	32
Žaidimo keliems žaidėjams režimai	13	Sąjungininkų pajėgos	32
Mūsų lauko pasirinkimas	14	Pėstininkai	32
Žemėlapių kūrimas atsitiktinumo principu	14	Transporto priemonės	34
SAŠAJA (INTERFEISAS)	15	Sovietų pajėgos	36
Taktinis žemėlapis	15	Pėstininkai	36
Žaidimas naudojantis pele	15	Transporto priemonės	38
Valdymo lentelė	15	Specialios pajėgos žaidžiant keliems žaidėjams	40
ŽAIDIMO PAGRINDAI	17	Sąjungininkų struktūros	42
Valdymas pele	17	Konstruktijos	42
Karinių dalinių pasirinkimas	17	Ginkluotė	44
Judėjimas ir šaudymas	18	SOVIETŲ STRUKTŪROS	46
Uždanga	18	Konstruktijos	46
Rūdos gavyba/pelnas	18	Ginkluotė	48
Dalinių formavimas ir konstrukcijų statyba	19	WESTWOOD ONLINE	49
Statymo eilė	19	Sveiki prisijungę prie Red Alert 2 Online	50
Paskirties taškai	20	Žaidėjo dosjė	50
Konstrukcijų išdėstymas mūsų lauke	20	Naujo Westwood Online abonento sukūrimas	50
Energijos sunaudojimas	20	Užsiregistravimas jau esant Westwood Online abonentu	51
Techninės paskirties pastatai	21	Greita partija	51
Civilinių pastatų fortifikacija	22	Vartotojo partija	51
Priešo konstrukcijų užgrobimas ir tiltų bei civilinių pastatų remontas	23	Bičiulių sąrašas	53
Aljansai	24	Žygis užkariauti pasaulį	53



ŽAIDIMO ĮDIEGIMAS

Pastaba: Daugiau informacijos apie žaidimo įdiegimą ir eigą rasite „Techninės pagalbos“ skyriuje, psl. 59.

Norėdami įdiegti „Command & Conquer™: Red Alert 2™“, naudojantis WINDOWS® 95/98/NT/2000, Millenium AUTOPLAY:

1. Į CD-ROM įrenginį įdėkite Sąjungininkų arba Sovietų diską ir spustelėkite INSTALL.
2. Spustelėkite NEXT ir perskaitykite licencinę sutartį. Užbaigę, jeigu sutinkate, spustelėkite patvirtinimo ženklą, arba spustelėkite CANCEL, norėdami išeiti.
3. Įveskite serijos numerį, kuris nurodytas ant „Command & Conquer: Red Alert 2“ pakuotės, tada spustelėkite NEXT.
4. Pagal nurodymus užbaikite įdiegimą.

Įdiegimas rankiniu būdu programose WINDOWS 95/98/NT/2000, Millenium:

1. Nuspauskite START klavišą ir meniu išsirinkite RUN komandą.
2. Išsirinkite BROWSE ir pereikite prie CD-ROM nešėjo.
3. Dukart spustelėkite „Setup.exe“ bylą. Kai kuriose sistemose ši byla bus įvardyta tiesiog „Setup“, bet priešais ją visada bus CD piktograma.
4. Spustelėkite OK.
5. Atlikite tuos pačius veiksmus kaip ir aukščiau nurodytoje AUTOPLAY instrukcijoje, pradėdami nuo punkto 2.

Įdiegimo panaikinimas rankiniu būdu programose WINDOWS 95/98/NT:

1. Spustelėkite START, o paskui pasirinkite PROGRAMS, WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 UNINSTALL.
2. Pagal nurodymus ekrane užbaikite įdiegimo panaikinimo procesą.

Įdiegimo panaikinimas AUTORUN režimu:

1. Į CD-ROM įrenginį įdėkite Sąjungininkų arba Sovietų diską.
2. Pasirodžius AutoPlay langui, spustelėkite UNINSTALL.
3. Pagal nurodymus ekrane užbaikite įdiegimo panaikinimo procesą.

ĮVADAS

Sveikas sugrįžęs, vade...

Command & Conquer Red Alert 2 suteikia jums galimybę žaidimui pasirinkti vienas iš dvejų absoliučiai skirtingų pajėgų: garbinguosius Sąjungininkus arba agresyvius karo kurstytojus – Sovietus.

Jeigu žaidžiate vienas, jūs galite pasirinkti žaisti už Sąjungininkus ir tuomet kovosite prieš Sovietų pajėgas, o jei pasirinksite žaisti už Sovietus – kovosite prieš Sąjungininkus. Žaidžiant keliese, Sąjungininkų ir Sovietų, o taip pat ir kitų prijauciančių šalių pajėgos gali kovoti vienos prieš kitas.

Abi kovojančiosios pusės yra labai skirtingos, sutampa tik keletas jų dalinių bei konstrukcijų rūšių. Kiekviena pusė turi savitų stipriųjų ir silpnųjų savybių, kurias galima išnaudoti. Dvejų armijų junginiai ir konstrukcijos atspindi esminę, po karinėmis struktūromis slypinčią vienos ir kitos sistemos filosofiją. Sąjungininkų galios keratinis akmuo – šiuolaikinės technologijos bei gudrumas, tuo tarpu Sovietai, siekdami tikslą, pirmiausia remiasi brutalia jėga.

Pastaba: Primygtinai siūlome, kad pradėdantieji Command & Conquer žaidėjai pirmiausia atliktų po keletą Pagalbinės Stovyklavietės misijų, ir tik paskui įsijungtų į plataus masto žaidimą. Mes visada stengiamės, kad įsijungti į žaidimą nebūtų sunku, tačiau Pagalbinė Stovyklavietė padės jums suvokti pagrindus. Jos dėka jūs išmoksite įsirengti bazę, apmokyti dalinius, geriau suvoksite būtinybę perdirbti žaliavas perdirbimo įmonėse, sužinosite, kaip dislokuoti kariuomenę, kaip ji juda, kaip pasirinkti taikinius – viso to dėka jūs sukaupsite žaidimui būtinas patirties.

SIUŽETAS

Jei galėtumėte grįžti laike atgal – ką pakeistumėte? Ar taptų įmanoma užgniaužti beįsiplieskiančius karus ir išvys jų išvengtį? O gal įsikisimas į praeitį sukeltų drastiškas pasekmes dabartyje bei ateityje?

Eksperimentai su laiko kelionėmis iš esmės pakeitė istorijos tėkmę. Tam tikrų asmenų nužudymo dėka pasikeitė ištisų tautų, taigi ir viso pasaulio likimas. Sovietų Sąjunga atsikratė priešų ir niekieno nekludoma ėmė sparčiai plėstis į Vakarus. Josiui Stalinui valdant, sovietai pakilo į žygį link Atlanto vandenyno, vildamiesi įgyvendinti plačiai skelbiamą savo tikslą – sukurti visą žemyną apimančią Sovietų Sąjungą.

Tik jungtinė Sąjungininkų pajėgų galia valiojo sutrukdyti sovietams užgrobti absoliučią valdžią. Kur kas labiau išvystytą technologijų dėka Sąjungininkams galų gale pavyko sustabdyti milžinišką Motinos Rusijos armiją. Pagaliau pasaulyje įsiviešpataavo taika. Karinio konflikto metu Stalinas žuvo, ir didžiausios pasaulio nacijos likimas taip ir liko neaiškus.

Po karo naujosios Sovietų Imperijos valdovu tapo Sąjungininkų statytinis Aleksejus Romanovas. Atrodė, kad jo kandidatūra – ideali. Gabus, sparčiai karjeros laiptais kopiantis politikas rėmė Sąjungininkų idealus ir ėmėsi kurti naująją Sovietų Sąjungą – geranorišką ir taikią valstybę. Sąjungininkų vadai lengviau atsikvėpė. Galų gale išsisklaidė nuolat virš galvų kybojusi grėsmė. Bet ar tikrai? Romanovas tiesiog

puikiai slėpė jį deginančią neapykantą Sąjungininkams, sugriovusiems jo numylėtą šalį. Galų gale atėjęs į valdžią, Romanovas nedelsdamas ėmė regzti keršto planus. Kadangi Sąjungininkai pasiekė pergalę tobulesnių technologijų dėka, jis nutarė, kad Sovietai irgi turėtų sukurti savų šiuolaikinių ginklų arsenalą. Senosios Sovietų Sąjungos armija atgims iš pelenų ir šįsyk niekas jos nebeįveiks! Šį kartą Sovietai užkariaus Jungtines Valstijas!

Sąjungininkai daugelį metų gyveno ramiai ir taikiai. Niekas net neįtarė apie slaptus sovietų sąmonės kontroliavimo eksperimentus ar branduolinio ginklo bandymus, atliekamus Romanovo mokslininkų. Tad įsiverždami į Jungtines Valstijas Sovietai užklupo jas visiškai nepasiruošusias. Sovietų armija staiga plūstelėjo į Kaliforniją, Teksasą bei Niujorką. Sovietai užvaldydavo civilių piliečių sąmonę, ir šie, perėję į Sovietų pusę, stodavo į kovą prieš savo pačių tėvynę. Amerikos pakrantes užplūdo neįtikėtino dydžio kalmarai, kurie milžiniškais čiuptuvais ėmė triušškinti laivus. Antpuolis prasidėjo! Laimė, dabartinis Jungtinių Valstijų vadovas Prezidentas Duganas pasirūpino, kad būtų išsaugotos ir tobulinamos senosios Sąjungininkų technologijos. Sutelkęs savąsias pajėgas, vystydamas technologijas, kurių dėka tapo įmanoma kontroliuoti ir laiko prigimtį, ir gamtos jėgas, Prezidentas Duganas ruošiasi vėl stoti į kovą su Sovietų Sąjunga. Romanovas užpuolė visiškai netikėtai, jo galia neįtikėtina, jam paklūsta nesuskaičiuojami gyvosios jėgos būriai. Tuo tarpu Sąjungininkams tenka kautis už savo namus bei įprastą gyvenimą. Karo liepsna dar kartą apsiautė visą pasaulį.

PAGRINDINIS MENIU



Žaidimo pradžioje pirmiausia jums bus parodytas trumpas filmukas apie Sovietų įsiveržimą į Jungtines Valstijas. Tuojau po jo jums bus pateiktas pagrindinis meniu, kuriame galėsite išsirinkti pageidaujamą žaidimo tipą bei nusistatysite atitinkamus parametrus, kurie sukurs optimalią žaidimo kokybę jūsų kompiuteryje. Pagrindiniame meniu galėsite rinktis: SINGLE PLAYER (žaidimas vienam), INTERNET (žaidimas Internetu), NETWORK (tinkle), MOVIES & CREDITS (filmai ir padėkos), OPTIONS (parametrų pasirinkimo variantai) ir EXIT GAME (užbaigti žaidimą).

ŽAIDIMAS VIENAM ŽAIDĖJUI

Šis variantas suteikia jums galimybę rinktis naujas kampanijas, pakrauti anksčiau išsaugotus žaidimus ir įsijungti į Nedidelių mūsų partijas prieš patį kompiuterį.

Norėdami pradėti „Command & Conquer Red Alert 2“ žaidimą vienam, spustelėkite atitinkamą komandą pagrindiniame meniu. Tada jums bus pateiktas naujas meniu su trimis pasirinkimo variantais (NEW CAMPAIGN – nauja kampanija; LOAD SAVED GAME – pakrauti išsaugotą žaidimą; SKIRMISH – nedidelis mušis prieš kompiuterį). Jei norite sugrįžti į pagrindinį meniu, spustelėkite MAIN MENU komandą dešiniajame apatiniame ekrano kampe.

Nauja kampanija

Spustelėję NEW CAMPAIGN komandą, pateksite į Kampanijų meniu. Čia galėsite pasirinkti, už ką žaisite: už Sąjungininkus ar už Sovietus. Taip pat galite pasirinkti Pagalbinę Stovyklavietę, kuri išmokys jus žaidimo pagrindų, tarp jų – kaip perdislokuoti pajėgas žemėlapyje, kaip nusišaukti į priešą, kaip įsirengti bazę ir kitko.

Pastaba: Žaidėjams, tik pradėdantiems žaisti realaus laiko žaidimus arba Command & Conquer, primygtinai rekomenduojame pirmiausia sužaisti Pagalbinės Stovyklavietės lygyje ir tokiu būdu geriau susipažinti su sąsaja (interfeisu). Labiau patyrę žaidėjai Pagalbinę Stovyklavietę gali praleisti, bet vertėtų žinoti, kad joje esama daugelio naujų savybių, kurios vėlesniuose žaidimo etapuose gali smarkiai praversti.

Galite rinktis kampanijos, kurioje dalyvausite, sudėtingumą, išsirinkdami atitinkamą žaidimo lygį nuo lengvo (Easy) iki nuožmaus (Brutal). Pradedantieji realaus laiko strateginių žaidimų žaidėjai turėtų pradėti nuo lengvojo lygio, gi nuožmusis lygis patyrusiam žaidėjui pasiūlys tikrą iššūkį.

Jeigu nusprendėte pradėti naują kampaniją, spustelėkite BACK ir grįšite į žaidimo vienam meniu.

Išsaugoto žaidimo pakrovimas

Spustelėjęs šią komandą, jums bus pateiktas Misijų Pakrovimo meniu. Čia jūs galėsite pasirinkti anksčiau žaistą bei išsaugotą žaidimą ir tęsti jį nuo tos vietos, kurioje sustojote. Išsirinkite misiją, kurią norėsite tęsti, ir spustelėkite LOAD. Jeigu nusprendėte išsaugoto žaidimo nebetęsti, spustelėkite BACK ir grįšite į žaidimo vienam meniu.

Nedidelių mūšių žaidimai

Nedidelių mūšių žaidimai yra unikalūs. Tam tikra prasme Nedidelių mūšių žaidimas primena žaidimą keliese, tačiau šiuo atveju jūs žaisite ne prieš kitus žmones, o prieš kompiuteriu valdomus priešininkus. Spustelėjęs šią komandą, jums bus pateiktas Nedidelių mūšių meniu. Norėdami gauti daugiau informacijos, žr. „[sijungimas į tinklą arba Nedidelių mūšių žaidimai“ psl. 11.

Internetas

Pagrindiniame meniu spustelėkite **INTERNET** komandą ir prisijungsite prie Westwood Online™ – atitinkamos tarnybos, skirtos Red Alert 2 fanams, kurią išlaiko Westwood studija. Čia jūs galėsite žaisti „Head-to-Head“ arba „Co-Op“ žaidimus Internetu. Visada geriau žaisti su tokiais žaidėjais, kurie turi patikimą Interneto ryšį ir kurių sistemos atitinka rekomenduojamus reikalavimus. Nuo šių veiksnių priklauso žaidimo kokybė. Tam, kad prisijungtumėte prie Westwood Online, jūs privalote būti jau prisijungęs prie Interneto per jūsų Interneto serviso tiekėją. Norėdami gauti daugiau informacijos, žr. „Westwood Online“ psl. 49.

Tinklas

Spustelėję šią komandą jūs prisijungsite Prie „Head-to-Head“ arba „Co-Op“ žaidimų Vietiniame Tinkle (LAN). Norėdami gauti daugiau informacijos, žr. „[sijungimas į tinklą arba Nedidelių mūšių žaidimai“ psl. 11.

Kinas ir padėkos

Spustelėjęs šią komandą pagrindiniame meniu, jums bus pateiktas Kino ir Padėkų meniu. Šiame meniu galėsite peržiūrėti savo kampanijų filmuotą medžiagą bei „Command & Conquer Red Alert 2“ kūrėjų sąrašą.

Parametrų pasirinkimas



Spustelėkite **OPTIONS** komandą Pagrindiniame meniu, ir jums bus pateiktas Parametrų meniu. Jame galėsite susipažinti su įvairiais žaidimo aspektais.

Displėjaus parametrai

VAIZDO DETALĖS: pasirinkite lygį **LOW** (žemą) arba **HIGH** (aukštą). Smulkesnis vaizdo detalizavimas atrodys patraukliau, tačiau jam reikia didesnio procesoriaus greičio. Lėčiau veikiančiais kompiuteriais gali būti gana sudėtinga žaisti aukštu vaizdo detalizavimo lygiu. „Vaizdinių detalių“ sąvoka išreiškia tokie specialieji efektai kaip dūmai, žaibas, žybsniai, paskui laivus nusidriekusio kilvaterio vandens judėjimas.

VAIZDO SKIRIAMOSIOS GEBOS NUSTATYMAS: nustatčius aukštesnį skiriamosios gebos lygį, žaidimas tampa gyvesnis ir patrauklesnis, bet tam reikia galingesnio kompiuterio. Tokiu atveju jūs taip pat matysite ir didesnę mūšio lauko plotą. Žaidžiant 640×480 (žemiausia skiriamąja geba) veiksmų sparta jūsų sistemoje išaugs.

Žaidimo parametrai

Po displėjaus parametrais lentelėje aptiksite žaidimo parametrus:

Žaidimo parametrai:

ŽAIDIMO TEMPAS: naudodamiesi šiuo slankikliu žaisdami galėsite reguliuoti dalinių judėjimo tempą, taip pat laiką, būtiną pastatyti vieną ar kitą konstrukciją. Jeigu jums sunku suspėti paskui kompiuterinio priešininko veiksmus, patartina sumažinti žaidimo tempą. Jei žaidžiate vienas, jums teks prisitaikyti prie gamintojo nustatyto tempo.

SUDĖTINGUMAS: Galite rinktis vieną iš trijų žaidimo sudėtingumo lygių: **EASY** (lengva), **NORMAL** (vidutini), **BRUTAL** (nuožmų). Pradedantieji Command & Conquer žaidėjai pirmiausia turėtų rinktis **EASY** lygį.

Vartotojo sąsajos (interfeiso) parametrai

Vartotojo sąsajos (interfeiso) parametrai suteikia jums papildomų galimybių kontroliuoti žaidimą bei modeliuoti kai kurias komandas taip, kaip jums patogiau. Galėsite manipuluoti šiomis komandomis:

TAIKINIO LINIJOS: Kai nurodote veikėjui judėti į tam tikrą konkrečią vietą ar puliti konkretų priešą, nuo jūsų veikėjo iki taikinio nusidrieks linija. Jei spustelėję OFF šią komandą išjungsite, tokios linijos nepasirodys.

PAMATYTI PASLĖPTUS OBJEKTUS: Ši komanda leis jums pamatyti priešo pajėgas, pasislėpusias už pastatų ar kokios nors kitos priedangos. Spustelėję ON ir aktyvavę šią komandą, jūs matysite už įvairių kliūčių įkurdintus dalinius ar gynybines konstrukcijas. Šią komandą išjunge paslėptų pajėgų nematysite.

PAGALBINIS TEKSTAS: Sulaukius kursorių ilgiau nei dvi sekundes ant kokio nors objekto, ekrane pasirodo pagalbinis tekstas.

SLANKIOJIMO TEMPAS: nustato, koku tempu jūs galite judėti po visą ekraną pele.

Garso parametrai

Trys juostelės po Garso parametrų pasirinkimo komanda suteikia jums galimybę kontroliuoti įvairių žaidimų garsų stiprumą. Jo diapazonas siekia nuo 0 (išjungta) iki 10 (labai garsiai).

MUZIKOS GARSUMAS: spustelėkite pelės klavišą ir tempdami kursorių sureguliuokite pačios misijos bei meniu muzikos garsumą.

GARSO STIPRUMAS: spustelėkite pelės klavišą ir tempdami kursorių sureguliuokite garso efektų (šūvių, sproгимų ir pan.) garso stiprumą.

BALSO GARSUMAS: spustelėkite pelės klavišą ir tempdami kursorių sureguliuokite personažų balsų stiprumą.

Klaviatūra



Spustelėkite **KEYBOARD** (klaviatūra) ir susipažinkite su klaviatūros komandomis:

KATEGORIJA: klaviatūros komandos yra suskirstytos į skirtingas kategorijas, kurias jūs galėsite aptikti spustelėję rodyklėlę Kategorijų meniu kairiajame viršutiniame ekrano kampe. **COMMANDS** lentelėje dešinėje pasirodys atitinkamos kategorijos komandų grupė.

KOMANDOS: Išsirinkite komandą, kurią norėsite pakeisti. Dabartinis šią komandą valdantis klavišas pasirodys po ženklu **CURRENT HOTKEY** (dabartinis klavišas).

DABARTINIS KLAVIŠAS: Spustelėkite **PRESS NEW HOTKEY** lentelėje ir išsirinkite klavišą, kurį norėsite naudoti konkrečiai komandai. Norėdami priskirti pasirinktą klavišą tai komandai, spustelėkite **ASSIGN** komandą. Gali atsitikti taip, kad jūs pasirinksite klavišą, kuris jau yra priskirtas kitai komandai. Tokiu atveju po **ASSIGN NEW HOTKEY** lentele pasirodys komanda, kuriai jau priskirtas pasirinktas klavišas. Jūs vis dar galėsite priskirti šiam klavišui pasirinktą komandą, bet tokiu atveju panaikinsite gamintojo šiam klavišui priskirtą pagalbinio klavišo funkciją.

PERPROGRAMAVIMAS: Norėdami grąžinti originalias, Westwood priskirtas klavišų komandas, spustelėkite **RESET ALL** komandą ekrano apačioje.

Tinklas

Spustelėkite **NETWORK** komandą ir susipažinsite su tinklo sąranga.

Pastaba: Šią sąrangą reguliuokite tik tokiu atveju, jei turite tinklo reguliavimo patirties.

ĮSIJUNGIMAS Į TINKLĄ ARBA NEDIDELIŲ MŪŠIŲ ŽAIDIMĄ



Tinklo arba Nedidelių mūšių žaidimai skiriasi nuo kampanijų organizavimo žaidimų tuo, kad tai – „vienas prieš vieną“ arba „jungtiniai“ mūšiai tarp dviejų ar daugiau armijų. Žaidžiant šiuos žaidimus jums nereikės siekti jokio kito konkretaus tikslo, tik sunaikinti ekrane viską, kas nepriklauso jūsų pajėgoms.

Spustelėjęs **SKIRMISH** komandą žaidimo vienam meniu arba pradėjęs naują žaidimą tinkle, jums bus pateiktas sąrašas įmanomų parametrų, kuriuos galėsite keisti savo nuožiūra:

PLAYER (ŽAIDĖJAS): Kairiojoje ekrano pusėje išvysite žaidėjo langelį. Nedidelių mūšių žaidime viršutinis langelis reikš jus. Spustelėję viršutiniame langelyje po užrašu **PLAYER**, galėsite įrašyti norimą vardą. Kompiuteris šiame langelyje automatiškai įrašo „Naujas žaidėjas“. Nedidelių mūšių žaidime jūs galite rinktis ir priešininko pajėgumo lygį. Įveikti „lengvą“ (Easy) priešą žymiai lengviau negu „nuožmų“ (Brutal).

COUNTRY (ŠALIS): Spustelėję langelį dešinėje jūs pasirinksite vieną iš devynių šalių, už kurias galite žaisti; jei spustelėsite **RANDOM**, už jus pasirinks kompiuteris.

COLOUR (SPALVA): Galite patys pasirinkti norimą savo kariuomenės uniformos spalvą, o taip pat galite palikti ją parinkti kompiuteriui.

Tokiu pat būdu galima paruošti ir kompiuterinį priešininką (arba kitus tinkle žaidžiančius žaidėjus). Jums tereikia spustelėti komandą po **PLAYER** meniu ir aktyvuoti žaidėją, o paskui spustelėti **COUNTRY** ir **COLOUR** komandas. Jei nieko nepasirinksite, kompiuterinio priešininko atstovaujama šalį bei aprangos spalvą atsitiktinumo principu parinks pats kompiuteris.

Po šiais meniu jūs aptiksite visą eilę papildomų parametrų:

GAME SPEED (ŽAIDIMO GREITIS): Pasinaudokite šiuo slankikliu reguliuodami greitį, kuriuo juda daliniai, o taip pat laiką, kurio prireikia konstrukcijų statybai. Jeigu jums sunku suspėti su kompiuterinių priešininkų judėjimu, pagalvokite, ar nevertėtų sumažinti žaidimo greitį.

CREDITS (PINIGAI): Apibrėžia pinigų sumą, su kuria jūs pradėsite savo misiją.

UNIT COUNT (VEIKĖJŲ SKAIČIUS): Apibrėžia į mūsų stojančios jūsų armijos dydį.

SHORT GAME (TRUMPA PARTIJA): Aktyvavus šią komandą, jūs galite įveikti priešą tiesiog sunaikindami jo konstrukcijas. Komandą išjungus, priešą turėsite sunaikinti visiškai, taip pat ir nušluoti jo kariuomenę.

SUPER WEAPONS (YPATINGI GINKLAI): Ypatingų ginklų parametras galite įjungti arba išjungti.

BUILD NEAR ALLY (ĮSIKŪRIMAS GRETA SAJUNGININKŲ): Aktyvavę šią komandą galėsite statyti konstrukcijas greta savo sąjungininkų konstrukcijų.

MVC REPACKS (BAZĖS IŠMONTAVIMAS): Ši komanda leis jums išmontuoti pasistatytas konstrukcijas, vėl paverčiant jas Mobilium Konstravimo Transportu (MVC) ir tokiu būdu perkelti bazę į kitą vietą.

Pastaba: Norėdami perkelti visą bazę su konstrukcijomis, spustelėkite ją kairiuoju pelės klavišu, o paskui vėl kairiuoju klavišu spustelėkite tą teritorijos tašką, į kurį norite perkelti bazę.

CRATES APPEAR (DĖŽIŲ PASIRODYMAS): Aktyvavus šią komandą, žemėlapyje tai šen, tai ten pasirodo įpakavimo dėžės, kuriose galite rasti ką nors naudinga.

Jeigu visi pasirinkti parametrai jus tenkina ir norite jau žaisti, spustelėkite **START GAME** komandą dešinėje ekrano pusėje. Spustelėję **CUSTOMISE BATTLE** komandą galėsite pasirinkti kitą žemėlapi.

Red Alert 2 pakuotėje rasite daugybę mūšio lauko, kuriame galima žaisti, variantų. Spustelėkite **CUSTOMISE BATTLE** komandą. Tada jums bus pateiktas naujas meniu, kuriame galėsite išsirinkti ne tik kitą žemėlapi, bet ir kitą žaidimo režimą konkrečiam mūšiui.

Co-Op (jungtinis) žaidimas

„Command & Conquer Red Alert 2“ suteikia galimybę dviem draugams susijungti ir drauge pradėti trumpą kampaniją prieš kompiuterinį priešininką. Tokių kampanijų yra penkios, vienos paprastesnės, kitos – sudėtingesnės. Tokio žaidimo tikslas – bendradarbiaujant su partneriu sunaikinti priešą bazę.

Žaidimo keliams žaidėjams režimai



Žaidimo režimų meniu jūs pamatysite išvardintus skirtingus žaidimo tipus, iš kurių galėsite rinktis pageidaujimą. Kadangi kai kuriems tipams daugelis žemėlapių nesuteikiami, prieš išsirinkdami žemėlapi jus turėsite nuspręsti, kurio tipo žaidimą norite žaisti.

Žaidimo tipai yra šie:

BATTLE (MŪŠIS): Specialiu mygtuku galima įjungti arba išjungti bet kurį Nedidelio mūšio arba Tinklo žemėlapi parametras. Galimos sąjungos ir bendros pergalės. Toks žaidimo tipas nustatytas gamintojo. „Sąjunga“ leis jums susivienyti su draugu ir kartu kovoti prieš bendrą priešą. Jūsų pajėgos į šį sąjungininką nesitaikys, be to, jūs galėsite matyti tas žemėlapi zonas, kurias po uždanga mato jis.

FREE FOR ALL (VIENODOS GALIMYBĖS VISIEMS): Tipas identiškas MŪŠIUI, tik neleidžiamos sąjungos.

UNHOLY ALLIANCE (NEPADORI SAJUNGA): Kiekvienas žaidėjas pradeda žaisti turėdamas ir Sąjungininkų, ir Sovietų MVC; statant konstrukcijas leidžiama naudotis ir vienos, ir kitos pusės techninėmis galimybėmis.

MEGAWELTH (TURTAI): Žaidėjai privalo užgrobti naftos gręžimo bokštus; veikia Inžinieriai, tikslas – nuolatinės grynųjų pinigų įplaukos. Naudotis Kalnakasiais neleidžiama!

LAND RUSH (SAUSUMOS ŠTURMAS): Pradedama žaisti mūšio lauko viduryje, žaidėjas turi MVC. Po visų žemėlapi išmėtytos dėžės su kažkokia provizija. Žaidėjai privalo suskubti įkurti bazę ir susišluoti visas gėrybes. Uždanga panaikinama visiškai.

MEAT GRINDER (MĖSMALĖ): Šio žaidimo tipo žaidėjas privalo remtis pėstininkais bei tankais.

NAVAL WAR (JŪROS MŪŠIS): Žaidėjai stoja į karą išdėstę pajėgas nedidelėse salose. Erdvės plėstis čia labai nedaug.

COOPERATIVE (JUNGTINIS): Trumpos kampanijos metu du draugai kartu kovoja prieš iš anksto užprogramuotus kompiuterinius priešininkus.

Mūšio lauko pasirinkimas

Kai išsirinksite žaidimo tipą, ekrano dešinėje pasirodys meniu su to žaidimo tipo žemėlapiais. Spustelėkite tą žemėlapi, kuriame norėsite žaisti, ir dešiniajame viršutiniame ekrano kampe bus pateiktas nedidelis jo atvaizdas peržiūrėjimui. Tada spustelėkite USE MAP komandą ir grįšite į Nedidelių mūšių/Žaidimo keliams žaidėjams meniu, kur ir pradėsite žaisti.

Žemėlapių kūrimas atsitiktinumo principu



Galite susikurti žemėlapi atsitiktinumo principu, spustelėję CREATE RANDOM MAP komandą. Čia jums bus suteikta galimybė apibūdinti vietovės tipą, kuriame vyks mūšis, taip pat paros laiką, klimatą, bendrą žemėlapi dydį, turimų išteklių kiekį bei žaidėjų skaičių. Jeigu neturite jokių pageidavimų, spustelėkite SURPRISE ME komandą, ir kompiuteris pats generuos visiškai atsitiktinį žemėlapi. Susikurtą žemėlapi galite peržvelgti iš anksto, spustelėję PREVIEW MAP komandą.

LOAD MAP (ŽEMĖLAPIO PAKROVIMAS): pasinaudosite anksčiau išsaugotu, atsitiktinumo principu sukurtu žemėlapiu.

SAVE MAP (ŽEMĖLAPIO IŠSAUGOJIMAS): Jeigu atsitiktinumo principu sukurtas žemėlapis jus tenkina, galite išsaugoti jį vėlesniems žaidimams. Šiame meniu taip pat galima pakrauti arba ištrinti anksčiau sukurtus atsitiktinius žemėlapius.

DELETE MAP (ŽEMĖLAPIO IŠTRYNIMAS): Ištrinsite susikurtą žemėlapi.

USE MAP (ŽEMĖLAPIO PANAUDOJIMAS): Naudositės susikurtu žemėlapiu. Grįžtate į žemėlapių pasirinkimo meniu.

PREVIEW MAP (ŽEMĖLAPIO PERŽIŪRĖJIMAS): Suteikia jums galimybę peržiūrėti susikurtą žemėlapi. Viršutiniame dešiniajame ekrano kampe pasirodys sumažintas žemėlapių variantas.

SAŠAJA (INTERFEISAS)

Taktinis žemėlapis



Taktinis žemėlapis užima didžiąją jūsų ekrano dalį. Čia jūs vadovaujate daliniams, statotės bazę, iš čia puolate priešą. Taktiniame žemėlapyje matyti tik dalis viso mūšio lauko. Norėdami perstumti vaizdą į kitą mūšio lauko vietą, patraukite kursorių į ekrano kraštą. Kursorius virs žalia rodyklėle, ir vaizdas pasislinks nurodyta kryptimi. Jeigu pasieksite viso mūšio lauko kraštą, pasirodys raudona rodyklėlė.

Žaidimas naudojantis pele

Red Alert 2 galima žaisti naudojantis beveik vien tik pele. Spustelėdami kairįjį pelės klavišą jūs pasirinksite kariuomenę ir jai vadovausite, rinksitės taikinius, kuriuos norite sunaikinti, kilnosite savo dalinius iš vienos mūšio lauko vietos į kitą. Spustelėję dešinįjį pelės klavišą atšauksite arba panaikinsite nurodymus. Taip pat laikydami dešinįjį pelės klavišą nuspaustą ir stumdami kursorių norima kryptimi, galėsite greičiau slinkti mūšio lauko vaizdą.

Valdymo lentelė

Dešiniojoje ekrano pusėje jūs aptiksite Valdymo Lentelę. Joje yra nemaža svarbių langelių bei informacijos, kurių jums prisireiks, kad galėtumėte sėkmingai ir efektyviai operuoti savo baze.

CREDITS (PINIGAI): Viršutiniame Valdymo Lentelės langelyje įrašyta dabartinė jūsų sąskaita. Ji nurodo, kiek jūs turite pinigų, kiek dalinių galite išlaikyti, kiek galite pastatyti konstrukcijų. Armijos kūrimas nepigiai kainuoja!

BRIEFING BUTTON (INSTRUKTAŽO KOMANDA) (Tik žaidime vienam žaidėjui arba „Co-Op“ – Jungtiniame): Ši komanda leis jums greitai peržvelgti pastarosios vieno žaidėjo ar „Co-Op“ misijos tikslus. Ji patalpinta pačiame valdymo lentelės viršuje.

DIPLOMACY BUTTON (DIPLOMATIJOS KOMANDA) (Tik žaidėjams Internetu arba Tinkle): Žaidimuose keliems žaidėjams nėra nei misijos tikslų, nei instruktažo. BRIEFING komandą pakeičia DIPLOMACY komanda. Spustelėjus ją, jums bus

pateiktas visų dalyvaujančiųjų žaidėjų sąrašas, parodyta kiekvienos žaidimo armijos uniformos spalva, išvardytos visos šiuo metu galiojančios sąjungos, parodyta kiekvienos armijos nužudytų priešų skaičius. Taip pat jūs galėsite išsirinkti, kuriems žaidėjams pateikti grupės viduje cirkuliuojančius „Švyturio“ („Beacon“) pranešimus. Sąjungininkai paprastai gali skaityti visus jūsų pranešimus, nebent jūs juos išjungtumėte „Pašnekovų“ („Chat with“) komanda. Jums teks nurodyti, kuriems žaidėjams norėsite siųsti pranešimus. Daugiau informacijos apie Švyturio pranešimus ieškokite skyrelyje „Papildoma valdymo lentelė“ psl. 27.

OPTIONS BUTTON (PARAMETRŲ PASIRINKIMO KOMANDA): Spustelėję šią komandą jūs galėsite pasikrauti žaidimą arba jį išsaugoti, nutraukti misiją, pakeisti klaviatūros komandas bei garso parametrus. Ši komanda labai panaši į Parametrų pasirinkimo meniu, jau minėtą šioje instrukcijoje. Komanda patalpinta pačiame lentelės viršuje.

RADAR SCREEN (RADARO EKRAMAS): Pagrindiniame ekrane jūs matote tik nedidelę mūsų lauko dalį. Radaro displejus, patalpintas tuojau po BRIEFING/DIPLOMACY bei OPTIONS langeliais leidžia jums iš karto apžvelgti visą mūsų lauką. Galėsite pamatyti bet kurią žemėlapių dalį, kuria judėjo jūsų daliniai. Radaro ekranu galite naudotis ir perdislokuodami kariuomenę, ir mūsų stebėjimui. Pasirinkę dalinius spustelėkite Radaro ekraną ir šitaip perduosite savo daliniams įsakymą pasislinkti į pasirinktą vietą. Jeigu spustelėsite radaro signalą prieš tai nepasirinkę dalinių, jūsų regėjimo laukas pasislinks į pasirinktą vietą. Tai patogus būdas apžvelgti įvairias mūsų lauko vietas, nestumdant žemėlapių kursoriumi.

Pastaba: Radaro ekranas pasirodys tik tuo atveju, jeigu jūs bazėje pakankamas energijos tiekimas ir jeigu jūs turite Sovietų Radaro Bokštą arba Jungtinę Oro Pajėgų Vadovietę.

REPAIR BUTON (REMONTO KOMANDA): Vykstant mūšiams daugelis jūsų pastatų bus apgriauta. Norėdami juos atstatyti, spustelėkite nedidelę veržlėrakčio piktogramą, esančią po pat Radaro ekranu. Kursorius tada virs veržlėrakčiu. Spustelėjus tokį kursorių ant apgriauto pastato, prasidės šio remonto. Virš suremontuotų pastatų arba tokių, kurių atstatyti nebeįmanoma, kursorius-veržlėraktis bus įtrūkęs. Neužmirškite, kad pastatų remontas jums kainuos, tačiau tai kur kas pigiau, o ir greičiau, nei leisti pastatus visai sugriauti, o paskui statyti juos iš naujo.

SELL BUTTON (PARDAVIMO KOMANDA): Greta veržlėrakčio piktogramos yra dole-rio ženklo piktograma. Spustelėjus ant jos, kursorius virs dolerio ženklu. Spustelėję tokiu kursoriumi ant kurio nors savo pastato, šį pastatą jūs parduosite. Už jį gausite dalį statybai išleistos sumos kreditais, o neretai gausite ir keletą šauktinių naujokų arba GI, kurie jums pravers.

PRODUCTION TABS (NAŠUMO LANGELIAI): Po REPAIR ir SELL langeliais yra keturi našumo langeliai. Jie rodo visus dalinius, kuriuos šiuo metu galite suformuoti, taip pat visas konstrukcijas, kurias galite pasistatyti. Langeliai iš dešinės į kairę yra: BUILDINGS (PASTATAI), ARMOURY (GINKLŲ SANDĖLIS), INFANTRY (PĖSTININKAI) ir VEHICLES (TRANSPORTO PRIEMONĖS). Spustelėję šį langelį išvysite po juo išdėstytą eilę piešinių. Šios piktogramos nurodo įvairius dalykus, kuriuos galite pasistatyti. Įsigiję naujų, galingesnių konstrukcijų jūs galėsite suformuoti papildomus dalinius, pasistatyti daugiau pastatų, pasirūpinti tobulesnėmis apsaugos priemonėmis. Ant daugelio piktogramų galima nuolat spusti kairiuoju pelės klavišu ir sudaryti visą eilę būsimų statinių ar kariuomenės apmokymo užsiėmimų. Jei nesate tikri, ką rei-

šia kuri nors piktograma, sulauykite kursorių ties ja, kol pamatysite jos aprašą. Jeigu unikalų struktūrą ar dalinių yra tiek, kad jų piktogramos nesutelpa Valdymo lentelėje, po jomis pasirodo rodyklėlės. Naudojamiesi jomis galite stumdyti piktogramas aukštin žemyn.

POWER METER (ENERGIJOS MATUOKLIS): Namų priežiūrai bei įvairioms operacijoms jūsų bazėje būtina turi pakakti energijos. Energijos matuoklis, patalpintas į kairę nuo Našumo langelių, rodo dabartinį jūsų energijos lygį. Kai visos matuoklis tampa raudonas, tai reiškia, jog kai kurios jūsų konstrukcijos ar gynybos priemonės nebefunkcionuos. Norėdami patikimiaus apsirūpinti energija, privalote pasistatyti daugiau Teslos reaktorių arba elektrinių.

ADVANCED COMMAND BAR (PAPILDOMA VALDYMO LENTELĖ): Spustelėjus nedidelį langelį po pagrindiniu ekranu, taktinis žemėlapis pateiks jums Papildomą valdymo lentelę. Daugiau informacijos apie tai rasite skyrelyje „Papildoma valdymo lentelė“, psl. 27.

ŽAIDIMO PAGRINDAI

„Command & Conquer Red Alert 2“ buvo sukurtas taip, kad suteiktų jums maksimalią galimybę visą laiką ir be žymesnių pastangų kontroliuoti savo dalinius.

Valdymas pele

Pelė kontroliuoja kursorių ekrane; priklausomai nuo to, kur spustelėsite jos klavišą, jūs vadovausite dalinių judėjimui, pulsitate priešą, statysite konstrukcijas, kasite rūdą ir kita. Jei nenurodyta kitaip, kairiojo pelės klavišo spustelėjimu jūs pasirinksite dalinius bei konstrukcijas ir perdavinėsite įsakymus, o dešiniojo pelės klavišo spustelėjimu atšauksite pasirinkimą ir panaikinsite įsakymus.

Karinių dalinių pasirinkimas

- Norėdami pasirinkti dalinį mūsų lauke, stumtelėkite kursorių ant jo ir spustelėkite kairįjį pelės klavišą.
- Norėdami atšaukti pasirinkimą, spustelėkite dešinįjį klavišą.

Jūs galite rinktis ne tik pavienius dalinius, bet ir jų grupes. Tam reikia:

1. Pastumkite kursorių prie dalinių grupės ir laikykite kairįjį pelės klavišą nuspausta.
2. Apveskite kursorių aplink tuos dalinius, kuriuos norite pasirinkti. Tokiu būdu aplink juos nubrėšite rėmą.
3. Atleiskite pelės klavišą. Jūs pasirinkote rėmo viduje esančius dalinius.

Vadovauti grupių judėjimui bei šaudymui galite taip pat, kaip ir pavienio junginio.

Pastaba: Kai kurie junginiai paklūsta ne kiekvienai komandai. Pavyzdžiui, sunkusis transportas negali patekti į žemutinės artilerijos ugnį.

Judėjimas ir šaudymas

Norėdami aktyvuoti dalinį:

1. Pasirinkite dalinį.
2. Pastumkite kursorių į tą mūšio lauko vietą, į kurią norite perkelti dalinį.

Jei dalinys ar dalinių grupė gali persikelti į tą vietą, jūs išvysite žalią judėjimo kurso-rių, ir daliniai pajudės tuojau pat, kai tik spustelėsite klavišą. Jei jūsų daliniai negali persikelti į pasirinktą vietą, kursorių perkirs raudonas brūkšnyš. Pastūmus kursorių virš priešo dalinio ar konstrukcijos, jis virs raudonu taikinliu, ir jūsų pasirinkti dali-niai pradės šaudyti tuoj pat, kai tik spustelėsite klavišą ant taikinio. Kai nurodysite savo daliniams judėti, jie ims artėti prie tikslo tiesiausiai įmanomu maršrutu.

Uždanga

Pradedant misiją, didžiąją mūšio lauko dalį slėps juoda „uždanga“. Jos gaubiami teritorija – tai tos mūšio lauko vietos, kurių jūs dar neištyrinėjote. Daliniams artėjant prie uždangos krašto, atsiskleidžia vis daugiau teritorijos, priklausomai nuo dalinio regėjimo diapazono. Galite pasiūsti dalinius tiesiog į uždangą ir šitaip iš karto atidengti didelius teritorijos plotus.

Rūdos gavyba/pelnas

Įvairiose mūšio lauko vietose jūs aptiksite Rūdos – naudingųjų iškasenų – telkinius. Rūdą reikia išgauti ir perdirbti, už tai gaunamas pelnas. Tokiu būdu gautus kreditus vėliau galima panaudoti naujų dalinių formavimui ar konstrukcijų statybai, kas kare jums tikrai pravars. Ir Sovietai, ir Sąjungininkai turi kalnakasybos mašinų, kurios kasa naudingąsias iškasenas, o paskui gabena į specialias perdirbimo įmones.

Norėdami išgauti naudingąsias iškasenas:

1. Pelės klavišu spustelėkite kalnakasybos mašiną (Chrono Kalnakasį arba Karinį Kalnakasį).
2. Perkelkite kursorių į naudingųjų iškasenų plotą.
3. Dar kartą spustelėkite, ir jūsų kalnakasys pajudės link naudingųjų iškasenų ploto, o jį pasiekęs tuoj pat imsis darbo. Prisipildęs kalnakasys automatiškai nuvyks į artimiausią draugišką perdirbimo įmonę, o paskui vėl sugrįš kasti žaliavų. Jei jūs pasiūsite kalnakasį į tokią vietą, kur nėra jokių naudingųjų iškasenų, jis savaime jų neieškos. Privalote nukreipti kalnakasį į žaliavų šaltinį, kad prasidėtų naudingųjų iškasenų gavybos procesas.

Naudingųjų iškasenų esama dviejų rūšių:

- **Geltonosios rūdos** gausu, bet ji ne tokia vertinga kaip įvairiaspalviai brangakmeniai.
- **Įvairiaspalviai brangakmeniai** pasitaiko retai, bet jie labai vertingi, už juos gausite maždaug dvigubai daugiau kreditų nei už paprastą rūdą.

Pastaba: Jūs galite sugrąžinti kalnakasį į perdirbimo įmonę anksčiau, nei jis visai prisipildys. Tam reikia pasirinkti kalnakasį ir pastumti kursorių ant įmonės. Kursorius virs „jėjimo“ kursoriu-mi. Vėl spustelėkite pelės klavišą, ir kalnakasys grįš įmonėn su tokiu kroviniumi, kokį tuomet turi.

Dalinių formavimas ir konstrukcijų statyba

Norėdami formuoti dalinius bei statyti konstrukcijas, turėsite naudotis našumo me-niu, patalpintu tuoj pat po našumo langeliais. Kiekvienas iš keturių langelių rodo konstrukcijas arba dalinius, kuriuos šiuo metu galite sukurti savo bazėje.

Norėdami pradėti formuoti dalinį ar statyti konstrukciją:

1. Pelės klavišu spustelėkite atitinkamą langelį, kad jis parodytų, iš ko galite rinktis.
2. Spustelėkite pelės klavišu pageidaujamą objektą. Statybos ar formavimo procesas prasidės nedelsiant.

Dalinių formavimas bei konstrukcijų statyba užima laiko; jo trukmę nusako judanti ranka paveikslėlyje to objekto, kurį jūs kuriate. Mokestis už objektą bus išskaičiuo-tas iš jūsų sąskaitos (kainą sužinosite, jei pastumsite kursorių ant paveikslėlio). Jei-gu formuodami dalinį ar statydami konstrukciją pritrūksite pinigų, procesas sustos tol, kol iš kur nors gausite pelno. Kai tik vėl turėsite kreditų, statyba automatiškai atsinaujins.

Pastaba: Jūs galite sustabdyti objekto statybą dešiniuuoju pelės klavišu spustelėdami šio objek-to paveikslėlį. Spustelėjus kairįjį pelės klavišą procesas atsinaujins. Dar kartą spustelėjus dešinį-jį pelės klavišą, statyba visai nutrūksta, šiam objektui išleisti kreditai grąžinami.

Statymo eilė

Pagal savo pageidavimus jūs galite statyti pėstininkų bei motorizuotus dalinius. Visi pėstininkų daliniai suformuojami Kareivinėse; jie bus kuriami tokia eilės tvarka, ko-kia juos išdėstysite. Transporto priemonės konstruojamos keliuose skirtinguose pa-statuose. Konkrečiame pastate konstruojamos transporto priemonės bus kuriamos jūsų nustatyta eilės tvarka. Savo ruožtu jūs galite konstruoti ir tanką (Kariniame fabrike), ir laivą (Laivų statykloje) vienu metu. Tiesiog spustelėkite pageidaujamą skaičių pėstininkų ar motorizuotų dalinių, ir jie automatiškai bus pateikti iš atitinka-mų pastatų.

Paskirties taškai

Jūsų pageidavimu suformuotą dalinį galima iš karto nukelti į tam tikrą pasirinktą paskirties tašką. Jums tereikia išsirinkti pastatą, kuriame tas dalinys kuriamas, o paskui spustelėti pelės klavišą tame mūšio lauko taške, į kurį norite perkelti naująjį dalinį. Abu taškus sujungs punktyrinė linija, nurodanti paskirties vietą. Į tą dalinys persikels automatiškai, kai tik bus suformuotas.

Konstrukcijų išdėstymas mūšio lauke

Kai tik konstrukcija ar ginklų sandėlis bus sukurti, virš atitinkamo paveiksluko našumo meniu pasirodys žodis „READY“.

Norėdami patalpinti naujai sukurtą objektą mūšio lauke:

1. Pelės klavišu spustelėkite jo paveiksluką.
2. Perstumkite kursorių ant mūšio lauko. Po kursoriumi pasirodys masyvus plokščias rėmas. Tai projekto eskizas, nurodantis jūsų sukurtos konstrukcijos dydį bei formą.
3. Perstumkite eskizą į tą vietą, kur norėtumėte įkurdinti naująjį pastatą, ir dar kartą spustelėkite klavišą.

Jeigu pasirodo žalias rėmas, pastatas atsidsurs pasirinktoje vietoje ir nedelsiant ims funkcionuoti. Jeigu rėmas raudonas, tai rodo, kad toje vietoje esama kažkokios kliūtis ir pastato įkurdinti ten negalima.

Pastaba: Kol užbaigta konstrukcija neperkelta į vietą mūšio lauke, papildomų konstrukcijų statyti negalima.

Pastaba: Konstrukcijas galima statyti tik lygioje vietoje ir tik pakankamai arti kitų jūsų konstrukcijų.

Energijos sunaudojimas

Energijos matuoklis, esantis Našumo lentelių kairėje, yra ypač svarbus.

Kiekvienam jūsų pastatui, kad jis galėtų funkcionuoti, būtina energija. Nuolatinis energijos kiekio bei darbo našumo stebėjimas gali lemti jūsų sėkmę ar nesėkmę. Svarbiausia nuolat sekti du dalykus: energijos poreikį ir suvartojimą.

- Raudonas matuoklio stulpelis rodo dabartinius energijos poreikius. Kitaip sakant, tai ta energija, kurią jūs vartojate šiuo metu.
- Viso matuoklio aukštis rodo bendrą dabartinį jūsų turimos energijos galingumą.
- Geltona ir žalia matuoklio dalys rodo energijos perteklių, kurio dėka gali funkcionuoti ir kokie nors papildomi pastatai. Tiesiog prisiminkite: žalia reiškia kažką gera, raudona – bloga.

Jūsų pasigaminamos energijos kiekis priklauso nuo energijos šaltinio (Teslos reaktoriaus ar Elektrinės) būklės. Nuolat juos prižiūrėkite, priešingu atveju galite pristigti energijos pačiu netinkamiausiu metu.

Pastaba: Kai jūsų poreikiai viršija pasigaminamos energijos kiekį, daugelis esminių jūsų operacijų neišvengiamai sulėtės; kai kurios funkcijos ir visai išsijungs. Sustos naujų konstrukcijų statyba, išsijungs radaras, liausis veikę daugelis esminių gynybos priemonių.

Techninės paskirties pastatai

Daugelyje variantų tam tikruose žemėlapiu taškuose pasirodo neutralūs techninės paskirties pastatai. Juos galima užgrobti, įkėlus į pastatą Inžinierių. Priešingai nei visi kiti, techninės paskirties pastatai negali būti parduoti ir nevartoja energijos. Techninės paskirties pastato užgrobimas suteiks jums ypatingų galimybių mūšio lauke. Techninės paskirties pastatų esama keturių rūšių: Oro uostas, Ligoninė, Priešakinis postas, Naftos gręžimo bokštas.

Oro uostas



Užgrobęs oro uostą jums suteikiama galimybė formuoti parašiutininkų būrius. Kas kelios minutės į pasirinktą vietą žemėlapyje galėsite nuleisti grupę desantininkų. Jeigu jūs žaidžiate Sąjungininkų pusėje, desantininkais tampa GI; jeigu žaidžiate Sovietų pusėje, jūsų desantininkai bus Šauktiniai. Kai būsite pasirengę įvesti į žaidimą parašiutininkus, pelės klavišu spustelėkite jų paveikslėlį Ginkluotės meniu, esančiame po Našumo lentelėmis. Norėdami įvesti

juos į žaidimą, pelės klavišu spustelėkite tą mūšio lauko vietą, kur norite juos nuleisti. Transportinis lėktuvas išmes desantą pageidaujama taške.

Ligoninė



Sužeistus pėstininkus jūs galite siųsti į užgrotą ligoninę gydymui. Pasirinkę sužeistųjų dalinį, pastumkite kursorių ant ligoninės. Kursorius virs „jėjimo“ kursoriumi. Visiškai išgydyti kariai išleidžiami iš ligoninės automatiškai.

Priešakinis postas



Priešakinis postas – tai ginkluota remonto įmonė, veikianti lygiai taip pat, kaip ir Sąjungininkų arba Sovietų serviso depas. Tačiau skirtingai nei šie pastatai, Priešakinis postas gali pats apsiginti ir nuo sausumos, ir nuo oro atakų. Kai jūs užgrobsite Priešakinį postą, jis pats apsigins nuo jūsų priešų. Priešakiniame poste galima remontuoti sugedusias transporto priemones.

Naftos gręžimo bokštas



Kol laikote užėmę naftos gręžimo bokštą, jis teikia jums pastovias grynųjų kreditų įplaukas (plius – „sudarėjo prizas“ tik užgrobęs bokštą).

Civilinių pastatų fortifikacija

Jūsų kariuomenė gali užimti daugelį civilinių pastatų. Tokiame pastate įsikūrę kariai šaudys pro duris ir langus, smarkiai pakenkdami pernelyg prisiartinusiems priešams. Civilinius pastatus užimti gali tik Sąjungininkų GI arba Sovietų Šauktiniai.

Norėdami užimti pastatą:

1. Pasirinkite GI arba Šauktinį ir perkelkite kursorių ant neutralaus pastato. Kursorius virs „įėjimo“ kursoriumi.
2. Pelės klavišu spustelėkite pastatą, ir kareivis įeis vidun.

Užėmus pastatą jo langai bus kryžmai užkalti, o stogą apraizgys spygliuota viela. Pelės klavišu spustelėkite pastatą. Jo apačioje pasirodžiusi kareivių piktogramų eilė rodo, kiek karių gali šiame pastate sutilpti. Kiekviena užpildyta piktograma reiškia vieną pastato viduje esantį karį. Kuo daugiau jų surinksite viduje, tuo smarkesnę ugnį galėsite paleisti iš pastato. Priešas negali tiesiogiai taikytis į pastato viduje esančius karius. Užuoat šaudęs į juos, jis privalo sugriauti patį pastatą. Kai pastatas smarkiai apgriautas, visi jame esantys kariai pasišalina.

Norėdami išvesti karius iš apgriauto pastato:

1. Pastumkite kursorių ant užimto pastato. Jis virs „išskleidimo“ kursoriumi.
2. Spustelėkite pelės klavišą. Jūsų kariai apleis pastatą, ir šis vėl taps neutralus.

Prieš konstrukcijų užgrobimas ir tiltų bei civilinių pastatų remontas

Dvi pagrindinės Inžinierių funkcijos yra prieš pastatų užgrobimas ir sugriautų tiltų remontas.

Norėdami užgrobti prieš pastatą:

1. Išsirinkite Inžinierių ir pastumkite kursorių ant prieš pastato. Jei pastatą užgrobti galima, kursorius virs „įėjimo“ kursoriumi.
2. Pelės klavišu spustelėkite pastatą, ir Inžinierius pajudės į užgrobtą. Jei Inžinieriui pavyks pasiekti prieš pastatą, visa konstrukcija tučtuojau atiteks į jūsų rankas.

Taip pat Inžinierius gali įeiti į apgriautus jūsų pastatus ir greitai juos suremontuoti (apgdinimo dalis suremontuojama tučtuojau). Inžinierius gali įeiti ir į tilto remonto pašiūrę (pašiūrę įsikūrusią prie pat tilto) ir imtis tilto taisymo darbų. Inžinierius gali įeiti ir į civilines konstrukcijas, kurios virto garnizonais, įkurdinus juose GI arba šauktinius. Inžinierius sutaisys bet kokią pažeistą užimtą civilinį pastatą.

Aljansai

Žaidimuose keliems žaidėjams jūs galite kurti aljansus tarp kelių armijų. Tai padaroma naudojantis Diplomatijos ekranu arba spustelėjus pelės klavišu priešo dalinį ir nuspaudus klaviatūros klavišą A. Susivieniję žaidėjai vieni kitų nebepuola, be to, kiekvienas jų mato visa tai, ką jo sąjungininkai mato po uždanga.

Pastaba: Tam, kad būtų suformuotas aljansas, priešininko žaidėjas irgi privalo nuspausti klavišą A.

PAPILDOMOS ŽAIDIMO FUNKCIJOS

Grupių formavimas

Jūs galite suformuoti kariuomenės būrius, kuriuos prireikus iš karto rinksitės kaip vieną grupę. Tam reikia:

1. Išsirinkti pageidaujamus būrius.
2. Nuspausti ir laikyti nuspaustą **CTRL** klavišą, o paskui skaičių nuo **1** iki **9**. Šiam grupės numeriui bus priskirti visi jūsų pasirinkti daliniai.

Pastaba: Jeigu grupę išskirstysite, galėsite vėl ją sujungti nuspausdami klavišą su tos grupės numeriu.

Pastaba: Jeigu priskirsite kokį nors numerį naujai grupei, ji pakeis senąją, turėjusią tą patį numerį.

Jei norite prie grupės prijungti naujus būrius:

1. Išsirinkite grupę.
2. Laikykite nuspaustą **SHIFT** klavišą ir pelės klavišu spustelėkite tuos būrius, kuriuos norite prijungti prie grupės.

Pardavimas

Bet kurį pastatą, kuris yra jūsų nuosavybė, jūs galite parduoti spustelėdami **SELL** komandą, patalpintą po Radaro displėjumi. Tam reikia:

1. Spustelėkite **SELL** komandą.
2. Pelės klavišu spustelėkite pastatą, kurį norite parduoti.

Pastaba: Tą pat galite padaryti nuspausdami klaviatūros klavišą **L**.

Jums bus sugrąžinta dalis kreditų, kuriuos išleisdote parduodamo pastato statybai, drauge su pastatu prarasite ir visą jo teiktą naudą. Be to, parduoti galima (o nere-tai – ir naudinga) tuos priešo pastatus, kuriuos užėmė jūsų Inžinieriai, bet jūsų kariuomenės užimtų civilinių pastatų parduoti jūs negalite.

Remontas

Norėdami suremontuoti transporto priemonę:

1. Išsirinkite ją ir pastumkite kursorių ant Serviso depo. Kursorius virs „lėjimo“ kursoriumi.
2. Spustelėję klavišą pasiūsite transporto priemonę į Depą. Remonto procesas prasidės tuojau pat, kai tik mašina atvyks į Depą.
 - Remonto metu iš jūsų sąskaitos išskaičiuojami kreditai. Jūs galite sudaryti sąrašą sugedusių transporto priemonių ir pasiūsti į Depą visas iš karto, bet remontuojamos jos bus po vieną. Suremontuota mašina automatiškai tučtuojau išvyksta iš Depo.

Pastaba: Remontuoti transporto priemonės galite tik tuo atveju, jeigu turite savo Serviso Depą.

Norėdami suremontuoti konstrukciją:

1. Valdymo lentelėje nuspauskite **REPAIR** komandą, o paskui kairiuoju pelės klavišu spustelėkite tą konstrukciją, kurią norite remontuoti.
2. Konstrukcijos remontas prasidės.
 - Remonto metu iš jūsų sąskaitos išskaičiuojami kreditai.

Pastaba: Tą pat galima padaryti nuspaudus klaviatūros klavišą **K**.

Apsaugos režimas

Apsaugos režimas nurodo daliniams pulti bet kokį besiarfinantį priešą, o paskui grįžti į pradinę poziciją. Ne Apsaugos režimu veikiantys daliniai irgi puls priartėjusį priešą, bet į pradinę poziciją negrįš.

- Norėdami paleisti Apsaugos režimą, spauskite klavišą **G**.

Puolimas

Daliniai judės iš vienos vietos į kitą ir aktyviai puls bei naikins pakeliui sutinkamus priešus.

Tam reikia:

1. Išsirinkite dalinį (dalinius).
2. Nuspauskite klavišus **CTRL/SHIFT**.
3. Kairiuoju pelės klavišu spustelėkite tą mūšio lauko vietą, į kurią norite perkelti dalinį.

Veteranų ir elitiniai junginiai

Kovodami mūšiuose jūs daliniai kaupsi patirtį. Pakankamai patirties sukaupusiam kariui bus suteiktas aukštesnis rangas, ir galų gale jis pasieks elitinį statusą. Elito daliniai greičiau juda, yra stipresni, jų ginklai galingesni ir greičiau šaudo nei paprastų dalinių ginkluotė. Be to, Elitinio dalinio kariai sužeisti pagyja, o patekę į Elitinį dalinį tuoj pat gauna geresnį ginklą.

Pastaba: Elitinį dalinį galima atpažinti iš rango juostelių, pasirodančių po daliniu kairėje pusėje.

Dalinių išskleidimas

Daugelis dalinių turi papildomų funkcijų, kurias galima aktyvuoti juos „išskleidžiant“. Mobilusis Konstravimo Transportas, GI, Niokotojai ir Jurijai be pagrindinių sugebėjimų turi ir antrinius. Norėdami juos aktyvuoti dukart spustelėkite pelės klavišą.

- Norėdami aktyvuoti antrinę dalinio funkciją dukart spustelėkite jį pelės klavišu.
- Jeigu nuspausite klaviatūros klavišą **D**, aktyvuosite antrinę didelės grupės funkciją.

Priverstinis šaudymas

Įprastomis sąlygomis jūsų daliniai nešaудys į taikinį, kuris nepriklauso priešui. Jei norite, kad jūsų daliniai atidengtų ugnį į tam tikrą konkretų tašką, laikykite nuspaustą **CTRL** klavišą ir spustelėkite tą tašką pelės klavišu. Tokiu būdu galima griauti tiltus ar sienas.

A municijos dėžės

Mūšio lauke protarpiais pasirodys įpakavimo dėžės. Dėžę galima pasiimti atvedus ant jos dalinį. Neįmanoma iš anksto įspėti, kas dėžėje yra, tačiau visos jos naudingos. Kai kurios dėžės gali pagausinti jūsų kreditų kiekį arba atskleisti visą žemėlapią. Kitos pagausins ginkluotę, suteiks didesnį greitį, daugiau patirties ar galingesnių ginklų; dar kitos išgydys dėžę paėmusiojo dalinio sužeistuosius.

PAPILDOMA VALDYMO LENTELĖ

Spustelėję langelį, esantį po pagrindiniu mūšio displejumi (ekrano apačioje), jūs atsidarysite Papildomą valdymo lentelę. Šioje lentelėje rasite daugelio jūsų kontroliuojamų papildomų komandų santrumpas.

Grupių kūrimo komandos

Jos suteikia jums galimybę sparčiai sukurti dalinių grupę – taip pat, kaip ir naudojant komandą **CTRL** + skaičiaus klavišas. Išsirinkite dalinius, kuriuos norėsite sujungti į grupę, ir tada pelės klavišu spustelėkite vieną šių komandų. Šitaip jūs sukursite grupę. Vėliau galėsite iš naujo rinktis grupės narius dar kartą spustelėdami tą pačią komandą arba paspausdami klaviatūros klavišą 1 arba 2. Norėdami grupę išsklaidyti, spustelėkite komandą dešiniuoju pelės klavišu.

Tipo pasirinkimo komanda (T)

Ši komanda leidžia jums surinkti visus kurio nors vieno tipo dalinius ant žemėlapiu arba į konkrečią jo vietą. Išsirinkite dalinį ir tada spustelėkite **TYPE SELECT** komandą. Šitaip pasirinksite visus panašaus tipo dalinius, šiuo metu esančius ekrane. Spustelėjęs dar kartą bus pasirinkti visi žemėlapyje esantys panašūs daliniai.

Dalinių išskleidimas (D)

Spustelėkite dalinį, turintį „išskleidimo“ funkciją, o tada spustelėkite šią komandą, kad pasirinktasis dalinys aktyvuotų papildomą funkciją. Išsirinkę junginių grupę, galėsite „išskleisti“ arba „suglausti“ juos visus iš karto.

Apsaugos komanda (G)

Šia komanda galima pasinaudoti dalinių paleidimui Apsaugos režimu. Išsirinkite dalinius, kuriuos norėsite paleisti Apsaugos režimu, tada spustelėkite šią komandą. Apsaugos režimas nurodo daliniams pulsti bet kokį besiantinantį priešą, o paskui grįžti į pradinę poziciją. Ne Apsaugos režimu veikiantys daliniai irgi puls priartėjusį priešą, bet į pradinę poziciją negrįš.

Maršruto Taškų komanda (Z)

„Command & Conquer Red Alert 2“ turi itin stiprią maršruto taškų sistemą, kuri leidžia jums kontroliuoti jūsų kariuomenės judėjimą nenurodinėjant kiekvieno žingsnio. Be to, Maršruto taškai leidžia jums itin tiksliai koordinuoti atakas. Norėdami sužinoti apie tai daugiau, žr. žemiau skyrelyje „Maršruto Taškai“.

Švyturio komanda (B)

Žaidime keliems žaidėjams jūs galite išdėlioti švyturius pasinaudoję **PLACE BEACON** komanda. Spustelėkite šią komandą, tada spustelėkite tašką žemėlapyje,

kuriame norite įkurdinti švyturį. Jį matys visi žaidėjai – dabartiniai jūsų sąjungininkai. Spustelėję švyturį kairiuoju pelės klavišu ir nuspaudę Enter, galėsite išspausdinti pranešimą sąjungininkams. Dar kartą nuspaudę Enter perkelsite tekstą į švyturį. Norėdami pranešimą ištrinti, spustelėkite švyturį dešiniuoju pelės klavišu. Pašalinti švyturį iš savo ekrano gali bet kuris žaidėjas, spustelėjęs jį pelės klavišu ir nuspaudęs klavišą DEL.

MARŠRUTO TAŠKAI

Maršruto Taškai suteikia jums galimybę kontroliuoti daugelį mišrių pėstininkų bei motorizuotų grupių, vienu metu atakuojančių įvairiuose žemėlapiu taškuose. Norėdami patekti į Maršruto Taškus, pasinaudokite WAY POINTS komanda Papildomoje valdymo lentelėje arba paspauskite klavišą Z. Norėdami iš jų išeiti, dar kartą spustelėkite WAY POINTS komandą.

Maršruto Taškų sukūrimas

Paprasčiausias Maršruto Taškų panaudojimas yra jų sukūrimas tam, kad jūsų pajėgos persikeltų iš vienos vietos į kitą. Naudodamiesi Maršruto Taškais, jūs galite nurodyti savo daliniams judėti tam tikru konkrečiu maršrutu, aplenkiant potencialiai pavojingas vietas arba nemačiomis apsukant priešą bazę, kad būtų galima pulti silpnai saugomą sparną.

Norėdami sukurti Maršruto Taškus:

1. Įeikite į Maršruto Taškus ir pasirinkite dalinius, kuriuos norėsite perkelti į kitą vietą.
2. Mūšio lauke (arba radaro žemėlapyje) pelės klavišu spustelėkite tą vietą, į kurią norite perkelti dalinius. Kaskart, kai spustelėsite klavišu ekrane, prisidės dar vienas maršruto taškas.

Tam, kad jūsų pasirinkti daliniai imtų judėti sukurtaisiais maršruto taškais, išeikite iš Maršruto Taškų dar kartą spustelėdami WAY POINTS komandą.

Pastaba: „Command & Conquer Red Alert 2“ žaidime maršruto taškai nėra nuolatiniai. Kai jūsų kariuomenė pereis vieną tašką ir pajudės link kito, praeitasis taškas bus ištrintas.

Patrulių kūrimas

Dar vienas vertingas būdas pasinaudoti Maršruto Taškais yra sukurti patrulius arba eilę maršruto taškų išdėstyti grandine. Patruliuojantys daliniai budės pasirinktame kelio ruože tol, kol jiems neįsakysite veikti kitaip, ir puls kiekvieną sutiktą priešą. Patruliais galima pasinaudoti nuolatinei tam tikros zonos apsaugai.

Norėdami sukurti patrulį:

1. Įeikite į Maršruto Taškų režimą ir pasirinkite karius, kuriuos norite paversti patruliais.
2. Sukurkite maršruto taškus, tuo pačiu sukurdami ir patrulį.
3. Paskiausia dar kartą spustelėkite antrąjį maršruto tašką, kad jūsų sukurtieji maršruto taškai susijungtų į grandinę.

Jums išėjus iš Maršruto Taškų režimo, pažymėtieji daliniai ims judėti pasirinktais maršruto taškais. Kadangi jūs sujungėte maršruto taškus į grandinę, patruliui perėjus konkretų tašką, jis nebus ištrintas. Skirtingai nuo paprastų maršruto taškų, šie bus nuolatiniai, ir jūsų dalinys nuolat patruliuos tame kelio ruože.

Pastaba: Jeigu visi daliniai, judantys patruliavimo maršrutu, sunaikinami, patruliavimo maršrutas taip pat dingsta.

Antpuolių koordinavimas

Maršruto Taškų dėka galima koordinuoti daugelio kovinių grupių antpuolius. Tam reikia:

1. Įeikite į Maršruto Taškų režimą.
2. Išsirinkite dalinių grupę.
3. Sukurkite maršruto taškus šiai grupei.
4. Išskirstykite grupę spustelėdami žemėlapyje dešinįjį pelės klavišą, bet JOKIU BŪDU neišeikite iš Maršruto Taškų režimo.
5. Susirinkite dar vieną grupę.
6. Sukurkite Maršruto Taškus šiai grupei.
7. Išeikite iš Maršruto Taškų režimo.

Daliniai negali pajudėti maršruto taškais tol, kol neišeisite iš Maršruto Taškų režimo, tad visi jūsų įsakymą gavę daliniai lauks pasirošę.

Norėdami pradėti antpuolį, išeikite iš Maršruto Taškų režimo. Kiekviena grupė pradės judėti konkrečiai jai skirtais maršruto taškais. Tokiu būdu jūs galėsite pulti priešą pozicijas iš skirtingų pusių vienu metu.

Maršruto Taškų ištrynimasis

Norėdami ištrinti maršruto taškus, kairiuoju pelės klavišu spustelėkite tą maršruto tašką, kurį norite pašalinti, o paskui paspauskite DEL klavišą. Maršruto taškas išsitrins. Abipus ištrintojo esantys maršruto taškai susijungs. Pavyzdžiui, jei vienam daliniui sukuriate eilę iš trijų maršruto taškų ir paskui pašalinate antrąjį, dalinys pajudės prie pirmojo maršruto taško, o paskui – iš karto prie trečiojo.

VALDYMAS KLAVIATŪRA

Daugelį bazės kūrimo bei kariuomenės veiksmų valdymo komandų jūs galite perduoti pele, tačiau nemaža veiksmų galite atlikti ir klaviatūra.

Pagrindinės klaviatūros funkcijos

Pavadinimas	Klavišas	Aprašas
„Išsiskleidžiantis“ vienetas/dalinys	D	Kai kurie veikėjai turi papildomų funkcijų, suteikiančių kitokios ar didesnės galios arba galimybės pulti kitu būdu. Galite spustelėti šiuos veikėjus ir pelės klavišų, kai virš jų pasirodo „išsiskleidimo“ kursorius. Antrinių funkcijų turi G, Niokotojai, Jurijus. Šia komanda taip pat galite pasinaudoti ir išėjimui iš dalinių arba kareivinių.
Saugoti nurodytą teritoriją	G	Daliniai aktyviai išvalys teritoriją ir automatiškai puls priešą.
Puolimas	Spustelėkite dalinį, CTRL/SHIFT; persikelkite į reikiamą vietą	Daliniai persikels iš vienos vietos į kitą, pakeliami ir sunaikinami sutiktus priešus.
Išsisklaidyti	X	Daliniai pasistengs išvengti sutraiškymo. Spauskite šį klavišą, kai mašina bandys pervaziuoti jūsų pėstininkus.
Stop	S	Sustabdo pasirinkto dalinio judėjimą.
Priverstinis šaudymas	Laikykite CTRL klavišą nuspausę, pastumkite kursorių ant taikinio, spustelėkite kairįjį pelės klavišą	Priverčia dalinį šaudyti į draugišką ar neutralų taikinį.
Priverstinis judėjimas	Laikykite ALT klavišą nuspausę, pastumkite kursorių ant taikinio, spustelėkite kairįjį pelės klavišą	Priverčia objektą įvažiuoti/įžengti į tam tikrą teritoriją arba perlpti kokį nors objektą.
Parametru pasirinkimo meniu	ESC	Pateikia parametru pasirinkimo meniu.
Grupės sukūrimas	CTRL + 1–9	Sukuria dalinių grupes.
Grupės pasirinkimas	1–9	Parenka jūsų jau sukurtą grupę.
Aljanso sudarymas su pasirinkta puse	A	Paspausdus jūsų pajėgos nebeuola draugų.
Tipo pasirinkimas	T	Kairiuoju pelės klavišų spustelėkite TYPE SELECT komandą Papildomoje valdymo lentelėje arba vieną kartą paspauskite klaviatūros klavišą T. Vienas spustelėjimas – surinksite visus ekrane esančius to paties tipo objektus. Du spustelėjimai – surinksite to paties tipo objektus iš viso mūšio lauko.
Pokalbiai su visais klausytojais (žaidime keliems žaidėjams)	Enter – iškviečiams pokalbių kursorius, Enter – pasiunčiama žinutė. Norėdami panaikinti žinutę spustelėkite dešinįjį pelės klavišą.	Pasiunčia žinutes visiems klausytojams.
Pokalbiai su sąjungininkais (žaidime keliems žaidėjams)	Atsitraukite išsikovsdami pokalbių kursorių, Enter – pasiunčiama žinutė. Norėdami panaikinti žinutę spustelėkite dešinįjį pelės klavišą	Pasiunčia žinutes visiems sąjungininkams.
Pokalbiai su visais žaidėjais (žaidime keliems žaidėjams)	Paspauskite ` ` – išsikovsdami pokalbių kursorių, Enter – pasiunčiama žinutė. Norėdami panaikinti žinutę spustelėkite dešinįjį pelės klavišą	Pasiunčia žinutes visiems žaidėjams
Pastatyti švyturį B	Paspauskite Return, parašykite žinutę, paspauskite Return, kad pasiųstumėte žinutę. Norėdami panaikinti švyturį, spauskite DEL	Rašo žinutes sąjungininkams ir išsiuntinėja po mūšio lauką.

Pavadinimas	Klavišas	Aprašas
Įėjimas į Maršruto Taškų režimą	Pelės klavišų spustelėkite dalinį, laikykite nuspausę klavišą Z, išdėstykite maršruto taškus, atleiskite klavišą - aktyvuosite judėjimo komandą	Išdėsto Maršruto Taškus.
Paskirties Taškų išdėstymas	Pelės klavišų spustelėkite Kareivines, karinę Gamyklą, Laivų Statyklą, Klonavimo Cisterną ir pasirinkite paskirties tašką mūšio lauke	Perkelia sukurtus jūsų objektus į mūšio lauką.
Pateikti radaro parodymus	tarpo klavišas	Koncentruoja jūsų regėjimo lauką į paskutinįjį vaizdą radaro žemėlapyje.
Visiems daliniams – džiugauti!	C	Visi jūsų daliniai džiugauja pasiekę pergalę!
Pereiti į Diplomatinį meniu	Tab	Pateikia Diplomatinį ekraną.

Papildomos klaviatūros funkcijos

Pavadinimas	Klavišas	Aprašas
Sekti	F	Regėjimo laukas seka paskui pasirinktą dalinį.
Saugojimo objektas	CTRL/ALT + spustelėti vietą pelės klavišų	Perkėlimas į parinktą vietą ir jos saugojimas.
Dalinio apsauga	CTRL/ALT + spustelėti dalinį pelės klavišų	sauguoja po teritoriją judantį dalinį.
Konstrukcijos apsauga	CTRL/ALT + spustelėti konstrukciją pelės klavišų	Saugo nurodytą konstrukciją.
Konstrukcijų kangelis	Q	Pagalbinis Konstrukcijų klavišas.
Ginkluotės langelis	W	Pagalbinis Ginkluotės klavišas.
Pėstininkų langelis	E	Pagalbinis Pėstininkų klavišas.
Dalinio langelis	R	Pagalbinis Dalinių klavišas.
Kitas junginys	M	Parenka kitą dalinį jų formavimo tvarka.
Ankstesnis junginys	N	Parenka anksčiau jūsų išrinktą dalinį.
Pasirinkti viską	P	Parenka visus mūšio lauke esančius dalinius.
Elito surinkimas	Y	Surenka visus veteranų ar elito dalinius.
Surinkimas pagal sveikatos būklę	U	Surenka visus panašios sveikatos būklės karius.
Parinktų dalinių pakeitimas	Laikykite nuspausę SHIFT klavišą ir pelės klavišų spustelėkite tą dalinį, kurį norite pašalinti iš grupės. Spustelėkite pelės klavišų atskirą dalinį, kad jis prisijungtų prie grupės	Pašalina parinktą dalinį (dalinius) iš dalinių grupės.
Taktinio žemėlapio sutelkimas į Bazę	H	Sukoncentruoja jūsų regėjimo lauką į jūsų bazę, paprastai – į statybvietę.
Remonto režimas	K	Remontuoja jūsų konstrukcijas.
Pardavimo režimas	L	Parduoda jūsų konstrukcijas.
Žymeklio sukūrimas	CTRL + F1–F4	Sukuria tašką žemėlapyje, į kurį jūs norite perkelti akimirksniu.
Perkėlimas į pasirinktą vietą	F1–F4	Peršoka į pažymėtą vietą.
Žaidimo keliems žaidėjams pašaipos	F5–F12	Pasiunčia kitiems žaidėjams iš anksto įrašytas garsines žinutes.

PAJĖGOS IR KONSTRUKCIJOS

Sąjungininkų pajėgos

Pėstininkai

GI



GI daliniai sudaro Sąjungininkų pėstininkų armijos pagrindą. GI yra lėti ir padaro priešui tik nedidelę žalą, tačiau jie vis vien labai reikalingi, nes nebrangiai kainuoja, be to, sugeba aplink save susikrauti eilę smėlio maišų, tokiu būdu suformuodami lyg ir bunkerį. Spustelėjus GI kairiuoju pelės klavišu, aktyvuojama pagalbinė jo funkcija: jis virsta sunkia kulkosvaidžio platforma ir tuomet gali šaudyti žymiai didesniu atstumu ir galingumu, bet negali judėti. Dar kartą spustelėjus tą patį GI kairiuoju pelės klavišu, antrinė funkcija išsijungia.

Inžinierius (Engineer)



Nors ir neginkluotas, Inžinierius yra labai naudingas veikėjas. Tikslus inžinierių grupės panaudojimas gali labai greitai pakeisti mūšio eigą jūsų naudai. Atkreipkite dėmesį į tai, kad, panaudojus Inžinierių, jis pats paprastai prarandamas. Inžinieriais galima pasinaudoti atstatant sugriautus tiltus (įveskite Inžinierių į pašiūrę prie tilto), užgrobiančios prieš konstrukcijas, remontuojant savas konstrukcijas ir remontuojant ar užgrobiančios neutralius techninės paskirties pastatus. Taip pat Inžinieriai gali nukenksminti Pašėlusio Ivano bombas, nutaikytas į tam tikrą dalinį ar konstrukciją.

Raketininkas (Rocketeer)



Raketininkas yra paprasto Sąjungininkų GI versija, tačiau jis veikia iš oro. Jo ginklai labai galingi, be to, jis aprūpintas tokiu pat galingu reaktyviniu varikliu. Raketininkas sklendo virš mūšio lauko. Jais galima puikiai pasinaudoti organizuojant priešlėktuvinę gynybą ir iš oro atakuojant silpnesnius taikinius.

Šnipas (Spy)



Šnipas yra užsimaskavęs veikėjas, kuriuo Sąjungininkų pajėgos naudojasi norėdamos įgyti persvarą prieš savo priešus. Jis ne puola priešo dalinius, o pakeičia savo išvaizdą taip, kad niekuo nesiskirtų nuo priešo kario. Tokiu būdu jam pavyksta prasismelkti tarp priešų, įsibrauti į jų konstrukcijas ir suteikti nemaža naudą. Šnipo funkcijos prieš konstrukcijas priklauso nuo to, į kokį pastatą jis įeina. Beje, Puolimo Šunų Šnipo maskuotė niekada nepagauna, tad jų saugokitės. Jei Šnipas prasismelkia į:

Priešo kareivines: Jūsų nauji pėstininkai sukuriama veteranais.

Priešo Karinį Fabriką: Jūsų naujai pastatytos mašinos įgyja veteranų statusą.

Priešo Rūdos Perdirbimo Įmonę: Pavagia visus tuo metu įmonėje esančius pinigus.

Priešo Energijos Generatorių: Laikina išjungia prieš energijos tiekimą.

Priešo Karinį Laboratoriją: Jums leidžiama kurti specialų pėstininkų techniką. Jis pasirodys INFANTRY langelyje Valdymo lentelėje.

Priešo Radaro Kupolą: Priešo regėjimo lauką vėl apgaubia uždanga.

Tania (Tanya)



Tania yra judriausia Sąjungininkų pajėgų veikėja. Ji juda maždaug tokiu pat greičiu kaip ir įprastas GI, bet sugeba perplaukti upes ir vandenynus. Nors motorizuotiems daliniams ji nelabai tegali pasipriešinti, tačiau prieš pėstininką paguldo vieninteliu galingo ginklo šūviu. Taip pat Tania gali C4 užtaisais užminuoti prieš pastatus bei laivus ir taip akimirksniu juos sunaikinti. Tokiu pat būdu ji gali susprogdinti ir tilto remonto pašiūrę, tuo pačiu sunaikindama ir patį tiltą.

Puolimo Šunys (Attack Dog)



Specialiai apmokyti vokiečių aviganiai ypač efektyviai veikia prieš pėstininkus, tačiau prieš transporto priemones ir konstrukcijas yra visai bejėgiai. Be to, Puolimo Šunys yra jūsų priešakinė, patikimiausia ir vienintelė gynybos linija sauganti nuo priešo šnipų. Puolimo Šunys turėtų nuolat saugoti jūsų bazę.

Chrono (Laiko) Legionierius (Chrono Legionnaire)



Chrono Legionierius niekada niekur nevaikšto. Užuo kur nors ejęs, jis keliauja po visą žemėlapią teleportacijos būdu. Persikėlimo atstumas lemia, kiek laiko jis užtruks, kol „materializuosis“ kitoje vietoje. Materializavimosi proceso metu Chrono Legionierius yra pažeidžiamas, priešas gali jį pašauti. Tuo tarpu jo paties ginklas yra unikalus. Užuo žudęs priešo karius ar griovęs konstrukcijas, jis tiesiog ištrina juos laike. Kuo priešas galingesnis, tuo ilgiau šis procesas užtrunka. Trynimo metu priešas yra nepažeidžiamas. Jei naikindamas priešą Chrono Legionierius žūsta, daliniai ištrintas priešas vėl atsikuria.

Transporto priemonės

Kovinis tankas „Grizlis“ (Grizzly Battle Tank)



„Grizlis“ yra standartinis Sąjungininkų tankas. Jais galima efektyviai pulti priešo bazę, be to, „Grizlis“ savo galingais vikšrais gali sutraiškyti priešo pėstininkus. Ši visiems atvejams tinkanti mašina puikiausiai pravers ir puolant, ir ginantis.

Kovinis Pėstininkų Transportas (Infantry Fighting Vehicle – IFV)



Neįtikėtina mobili mašina; jos ginkluotės tipas keičiasi priklausomai nuo to, kokios rūšies pėstininkai ja važiuoja. Pavyzdžiui, patalpinus joje Inžinierių, mašina virsta mobiliu remonto transportu, gebančiu suremontuoti sugedusias jūsų mašinas – jų nebereikia gabenti atgal į bazę. Tuo tarpu GI padidina mašinos pajėgumą šaudant prieš pėstininkus ir t. t. Ištyrinėkite daugybę unikalių IFV galimybių.

Pastaba: Kai kurie daliniai šių mašinų galimybių niekaip nepaveikia, joms išlieka tik pradinis raketinis ginklas.

Skalikas (Harrier)



Itin greitas reaktyvus lėktuvas, naudojamas antžeminėms priešų pozicijų atakoms. Gali efektyviai bombarduoti priešų konstrukcijas ar atžygiuojančius dalinius, tačiau Sovietų priešlėktuvinės raketos Skaliką gali numušti.

Tankas-Miražas (Mirage Tank)



Daugeliu atžvilgių Tankas-Miražas panašus į Sąjungininkų Kovinį Tanką „Grizlis“. Tačiau Tankas-Miražas nejudėdamas pakeičia išvaizdą ir iš pažūros virsta medžiu. Šitaip užsimaskavęs jis gali šaudyti į priešą, kuriam tampa labai sunku suvokti, iš kur siūbtelėjo ugnis. Vis dėlto šaudymo momentu tankas pasirodo tikruoju pavidalu. Apdairiai naudojantis (pavyzdžiui, įkurdinus Tanką-Miražą greta miško), galima užpulti priešą labai netikėtai ir pasiekti nemenką pergale.

Naktinis Transporteris „Vanagas“ (Night Hawk Transport)



Tai didžiulis transportinis malūnsparnis, skirtas greitai ir efektyviai išmėtyti pėstininkų dalinius po žemėlapi, neatsižvelgiant į vietovės pobūdį. „Vanago“ visiškai nefiksuoja priešų radarai, tad juo galima permesti pėstininkus iš vienos į vietą itin efektyviai. Tačiau priešlėktuviniais pabūklais „Vanagas“ pažeidžiamas.

Prizminiai Tankai (Prism Tank)



Šis galingas Sąjungininkų tankas naudoja ginklą, panašų į Sąjungininkų Prizmės Bokštą. Iš Prizminio Tanko vamzdžio sklindantis galingas, mirtį sėdantis spindulys kliudo taikinį ir, atsispindėjęs nuo jo, pakerta ir kitus netoliese esančius priešus; tokiu būdu viena tokia mašina gali sunaikinti visą priešų grupę. Spindulio atsispindėjimo atstumas priklauso nuo to, koku atstumu Prizminis Tankas yra nuo pirminio taikinio.

Mobilusis Konstravimo Transportas (Mobile Construction Vehicle – MCV)



Sąjungininkų pastatų zonoje jūs pamatysite, kad kiekvienos bazės centre yra Statybvietė. Daugeliu atveju žaidimo pradžioje šios struktūros nebus, tačiau jūs turėsite MCV – Mobilųjį Konstravimo Transportą. „Išskleista“ ši mašina virsta Statybviete, ir tada jūs galite naudotis visa čia sutelkta įranga. Norėdami „išskleisti“ MCV, pasirinkite konkrečią mašiną ir pastumkite kursorių ant jos. Jei kursorius virsta auksiniu žiedu su keturiomis strėlėmis, spustelėję kairįjį pelės klavišą jūs „išskleisite“ mašiną. Jeigu kursorius virs raudonu perbrauktu ratu, vadinasi, „išskleidimui“ nepakanka vietos arba esama kažkokios kliūtis. Jums teks perkelti mašiną (arba pašalinti kliūtį) ir susirasti tokią vietą, kur „išskleidimui“ pakaktų erdvės.

Chrono (laiko) Kalnakasys (Chrono Miner)



Jūsų ekonomikos pagrindas yra Chrono Kalnakasys – nedidelė mašina, kuri kasa naudinguosius išteklius ir gabena juos į perdirbimo įmones. Čia žaliavos paverčiamos pinigais, už kuriuos jūs galite formuoti naujus dalinius ar statyti konstrukcijas ir šitaip didinti savo karinę galią. Važiuodamas į žaliavų kasybos lauką Chrono Kalnakasys juda kaip paprasta transporto priemonė. Tačiau prisipildęs žaliavų Kalnakasys „peršoka“ atgal į perdirbimo įmonę labai panašiai, kaip po žemėlapi juda Chrono Legionieriai. Tokiu būdu pristatant žaliavas į perdirbimo įmonę sutaupoma nemaža laiko.

Amfibija (Amphibious Transport)



Sąjungininkų Amfibijos naudojamos permesti kariuomenės būrius iš vienos vietos į kitą. Nors, priešingai nei Naktinis Transporteris „Vanagas“, jos nėra nematomos radarams, tačiau šiuo transportu jūs galite pergabenti ne tik pėstininkus, bet ir mašinas. Amfibijos gali keliauti ir sausuma, ir vandeniui; jų dėka priešų pozicijas galima pulti ir iš vandens. Ši transporto priemonė nėra šarvuota.

Naikintojas (Destroyer)



Naikintojai yra Sąjungininkų laivyno pagrindas. Jie sukonstruoti taip, kad automatiškai gintųsi nuo povandeninių priešo antpuolių, pavyzdžiui, povandeninių laivų. Taip pat Naikintojai gali bombarduoti pakrantės liniją bei priešo būstines, dėl ko tampa lengviau įsiveržti amfibijoms.

Apsaugos Kreiseris (Aegis Cruiser)



Dar vienas labai svarbus Sąjungininkų laivas. Apsauginiai Kreiseriai naudojami gintis nuo atakų iš oro. Be standartinių priešlėktuvinių pabūklų Apsauginiai kreiseriai aprūpinti dar ir antiraketinėmis apsaugos priemonėmis, kurios gina nuo antpuolių gyvybiškai svarbius įrenginius.

Lėktuvnešis (Aircraft Carrier)



Kaip jau tikriausiai įspėjote, Lėktuvnešis yra didžiulis laivas, kuris atakuoja pasiųsdamas į taikinį juo gabenamus lėktuvus. Iš lėktuvnešio pakilę lėktuvai gali nusileisti, papildyti amunicijos bei degalų atsargas ir tęsti antpuolį tol, kol pasirinktas taikinytis bus visiškai sunaikintas. O kas dar geriau, bet kuris Lėktuvnešio prarastas lėktuvas automatiškai pakeičiamas nauju, ir tai nieko nekainuoja.

Delfinas (Dolphin)



Delfinai yra svarbi Sąjungininkų laivyno dalis. Užsimaskavę, nematomi priešo radarams, Delfinai puola ultragarsą stiprinančiu prietaisu. Jie gana efektyvūs kovojant su Sovietų laivynu, ypač – su Milžiniškais Kalmarais ir Povandeniniais laivais.

Sovietų pajėgos

Pėstininkai

Šauktinis (Conscript)



Sąjungininkų GI atitiktum Sovietų pusėje yra Šauktinis. Priešingai nei GI, Šauktiniai papildomos funkcijos neturi, bet jų dalinius suformuoti pigiau kainuoja.

Inžinierius (Engineer)



Nors ir neginkluotas, Inžinierius yra labai naudingas veikėjas. Tikslus inžinierių grupės panaudojimas gali labai greitai pakeisti mūsų eigą jūsų naujai. Atkreipkite dėmesį į tai, kad, panaudojus Inžinierių, jis pats paprastai prarandamas. Inžinieriais galima pasinaudoti atstatant sugriautus tiltus (įveskite Inžinierių į pašiūrę prie tilto), užgrobian priešo konstrukcijas, remontuojant savas konstrukcijas ir remontuojant ar užgrobian gynybalius techninės paskirties pastatus. Taip pat Inžinieriai gali nukenksminti Pašėlusio Ivano bombas, nutaikytas į tam tikrą dalinį ar konstrukciją.

Puolimo Šunys (Attack Dog)



Specialiai apmokyti Sibiro laikos ypač efektyviai veikia prieš pėstininkus, tačiau prieš transporto priemones ir konstrukcijas yra visai bejėgiai. Be to, Puolimo Šunys yra jūsų priešakinė, patikimiausia ir vienintelė gynybos linija sauganti nuo priešo šnipų. Puolimo Šunys turėtų nuolat saugoti jūsų bazę.

Teslos Karys (Tesla Trooper)



Šie specializuoti pėstininkai puldami naudoja galingą elektros iškrūvį, kurį generuoja portatyvinė jo Teslos elektros ritė. Teslos kariai vertingi dėl daugelio priežasčių; viena, ir ne pati menkiausia iš jų yra ta, kad jų negali sutraikyti priešo tankai. Grėsmingai išsekus energijos atsargoms, Teslos Karys gali pakrauti Teslos Ritę, tokiu būdu gindamas jūsų bazę nuo priešo – mat jo tiekiamos energijos dėka jūsų mechanizmai sėkmingai funkcionuoja. Pakrovus Teslos ritę padidėja jos galia bei veikimo nuotolis. Norėdami pakrauti Teslos Ritę, paprasčiausiai stumtelėkite prie jos Teslos Karį. Ritė pasikraus automatiškai.

Pašėlęs Ivanas (Crazy Ivan)



Pašėlęs Ivanas – kodinis Sovietų grioviko pavadinimas; Ivanas veikia išdėliodamas žemėlapyje dinamito užtaisus. Šitaip susprogdinti galima bet ką, pradedant prieš konstrukcijomis ir baigiant atskirais Šauktiniais ar net atsitiktinai atklydusiais karves. Padėjus dinamito užtaisą ant priešo ar neutralių įrenginių bei konstrukcijų, suveiks uždelsto veikimo mechanizmas ir pagaliau bomba sprogs. Pašėlę Ivanai gali sprogdinti ir tiltus, padėdami užtaisą ant tilto remonto pašiūrės.

Zenitinės artilerijos kariai (Flak Trooper)



Šie pėstininkai gali efektyviai naikinti taikinius, esančius ir žemėje, ir ore. Artileristas šaudo iš specialaus kulkosvaidžio, kuris pajėgia rimtai sužaloti prieš pėstininkus ar net numušti lėktuvą.



Jurijus (Yuri)

Jurijus yra unikalių Sovietų mokslinių tyrinėjimų rezultatas. Jis sugeba mentaliniu būdu kontroliuoti daugumą organinės gyvybės formų, o taip pat ir transporto priemonių. Šitai užvaldyta priešo transporto priemonė tampa jūsų sąjungininkė; jūs galite įsakyti jai judėti ir pulti, tarsi patys ir būtumėte ją pasistatę. Jeigu Jurijus žūsta, ryšys su priešo transporto priemone nutrūksta ir ji sugrižta pas saviškius. Jurijus negali užvaldyti Karo Kalnakasių, Chrono Kalnakasių, Puolimo Šunų, lėktuvų bei kitų Jurijų. Taip pat jis gali pulti mintimis, priešo tarpe sukeldamas visišką sumaištį. Pamėginkite dukart spustelėti pelės klavišų Jurijų – ir pamatysite, kaip aplinkiniai pėstininkai tiesiog užkunkuliuos.

Transporto priemonės



Sunkusis Rino Tankas (Rhino Heavy Tank)

Sovietų atsakas į Sąjungininkų Kovinį Tanką „Grizlis“ yra Sunkusis Rino Tankas. Rino didesnis ir lėtesnis už „Grizlį“, esminis jo privalumas – milžiniška jėga. Griaunant konstrukcijas šis tankas ypač efektyvus.



Zenitinio pabūklų važiuoklė (Flak Track)

Šis lengvasis Sovietų transportas yra skirtas gynybai nuo oro bei labai smarkių sausumos antpuolių. Jo kovos būdas – zenitinė artilerija, tuo jis primena Sąjungininkų Zenitinės Artilerijos karį. Ši mašina gali būti naudojama ir pėstininkų transportavimui sausumoje. Tačiau amfibijos savybių ji neturi ir vandeniui keliauti negali.



Raketnešis V3 (V3 Rocket Launcher)

Raketnešis V3 – artimiausias artilerijai įtaisas iš viso Sovietų turimo arsenalo. Nors gana silpnas ir nesunkiai sunaikinamas, vis dėlto V3 geba griauti itin plačiu mastu. Įtaisas šaudo labai galingas, didelio nuotolio raketas, sukeliančias milžiniškus sugriovimus bet kurioje vietoje, į kurią pataiko. Šis ginklas nepamainomas dengiant užnugarį, tačiau pernelyg lengvai pažeidžiamas, kad mūšyje galėtų stoti į priešakines linijas.



Kirovo Orlaivis (Kirov Airship)

Šie milžiniški Sovietų cepelinai – iš tiesų rimtas priešininkas ore. Jie sugeba funkcionuoti net smarkiai sužaloti, o puola išmesdami didžiulį sunkių bombų kiekį. Jos gali nuniokoti didžiulius plotus. Svarbiausioji Kirovo Orlaivio silnybė – nedidelis greitis.



Robotas Siaubas (Terror Drone)

Robotai Siaubai yra nauji karinės Sovietų pramonės sukurti mechanizmai. Šie nedideli mechaniniai vorai šmižinėja po visą mūšio lauką ieškodami priešo transporto priemonių. Kai kokia nors mašina pakankamai priartėja, Robotas Siaubas ima veikti – jis įšoka į priartėjusį transportą ir suardo jį iš vidaus. Ištraukti Robotą Siaubą iš užpultos mašinos galima tik Serviso Depe arba Priešakiniam Poste.



Puolimo Tankas „Apokalipsė“ (Apocalypse Assault Tank)

Naujausiame Sovietų tanke „Apokalipsė“ įtaisytas milžiniškas pabūklas. „Apokalipsė“ – neįtikėtina didelė mašina, sunkiai įveikiama, galinti pridaryti itin daug žalos. Šį tanką galima panaudoti šaudant į taikinius ir žemėje, ir ore.

MCV

Sovietų pastatų zonoje jūs pamatysite, kad kiekvienos bazės centre yra Statybvieta. Daugeliu atveju žaidimo pradžioje šios struktūros nebus, tačiau jūs turėsite MCV – Mobilųjį Konstravimo Transportą. „Išskleista“ ši mašina virsta Statybvieta, ir tada jūs galite naudotis visa čia sutelkta įranga. Norėdami „išskleisti“ MCV, pasirinkite konkrečią mašiną ir pastumkite kursorių ant jos. Jei kursorius virsta auksiniu žiedu su keturiomis strėlėmis, spustelėję kairįjį pelės klavišą jūs „išskleisite“ mašiną. Jeigu kursorius virs raudonu perbrauktu ratu, vadinasi, „išskleidimui“ nepakanka vietos arba esama kažkokių kliūties. Jums teks perkelti mašiną (arba pašalinti kliūtį) ir susirasti tokią vietą, kur „išskleidimui“ pakaktų erdvės.



Karinis Kalnakasys (War-Miner)

Tai – Sąjungininkų Chrono Kalnakasio atitikmuo. Pagrindinis Karinio Kalnakasio tikslas – kasti žaliavas, už kurias mokami kreditai. Už įmonėse perdirbtas žaliavas gautą pelną galima įsigyti naujų karių bei konstrukcijų. Priešingai nei Sąjungininkų Chrono Kalnakasys, Karinis Kalnakasys nėra visai beginklis. Jis turi pakankamai didelį, jo viršuje įtaisytą pabūklą, kuriuo gali be didesnio vargo apsiginti nuo smulkesnių pavojų. Kaip ir bet koks kitas sunkusis transportas, Karinis Kalnakasys gali traiskyti priešo pėstininkus ant jų užvažiudamas.



Amfibijos (Amphibious Transport)

Panašiai kaip ir Sąjungininkų Amfibijos, šis transportas yra skirtas pergabenti pėstininkus bei mašinas ir sausuma, ir vandeniui. Amfibijos beginklės, tačiau patikimai šarvuotos siekiant užtikrinti, kad jų krovinyvės sėkmingai pasiektų numatytą tikslą.

Puolimo Povandeninis Laivas „Taifūnas“ (Typhoon Attack Sub)



Šis laivas puola iš gelmės, iššaudamas į priešą galingas torpedas. Sausumoje esančių taikinių apšaudyti jis negali, tačiau jūrų mūšiuose jis – sunkiam įveikiamas priešininkas; turint visą „Taifūnų“ laivyną galima visiškai kontroliuoti vandens kelius. Povandeniniai „Taifūnai“ yra užmaskuoti laivai, tai yra priešas nemato jų savo radaruose.

Šarvuotis (Dreadnought)



Šis didžiulis laivas gali sėkmingai pulsti ir prieš laivus, ir sausumoje esančius įrenginius. Jis šaudo galingais toliašūviais užtaisais, tad priešui labai sunku prisirišti prie jo per savųjų ginklų šūvio nuotolį.

Jūrų Skorpionas (Sea Scorpion)



Šis itin greitas laivas gali atakuoti bet kokį taikinį. Jame įrengta ir antiraketinė sistema, tad jį galima panaudoti vertingų plotų bei konstrukcijų apsaugai nuo apšaudymo raketomis.

Milžinas Kalmaras (Giant Squid)



Šiuos milžiniškus padarus sugavo ir specialiai apmokė Sovietų mokslininkai. Tad dabar jie geba triuškinėti prieš laivus savo didžiuliais galingais čiuptuvais. Milžinų kalmarų priešas savo radaruose nemato.

Specialios žaidimo keliams žaidėjams pajėgos

Nedidelių mūšių bei keliams žaidėjams skirtuose žaidimuose jūs rinksitės ne tik už kurią pusę (Sąjungininkų ar Sovietų) kovoti, bet taip pat ir tam tikrą konkrečią armiją. Sąjungininkai yra: Jungtinės Valstijos, Prancūzija, Vokietija, Didžioji Britanija ir Korėjos Respublika. Sovietų pajėgas sudaro šių šalių atstovai: Sovietų Sąjungos, Kubos, Libijos bei Irako. Kiekvienai šių armijų priskiriamas koks nors jai vienai būdingas dalinys ar gebėjimas, kuriais jos gali pasinaudoti siekdamas pergalės.

Amerikiečių Desantininkai (American Paratroopers)



Žaidimuose keliams žaidėjams amerikiečių armijai suteikiama galimybė sukurti desantininkus ir juos „išskleisti“; desantininkus galima naudoti viso mūšio metu, bet tik sukūrus Oro Pajėgų Vadavietės Štabą. Desantininkus galima paskleisti bet kurioje žemėlapijo sausumos vietoje (nuleisti jų vandenyje negalima). Išsirinkus transportinį lėktuvą, jis nurodytoje vietoje išlaipins penkių desantininkų grupę. Atsidūrę ant virtos žemės, desantininkai tampa iš esmės įprastais GI. Jeigu transporteris pašaunamas, desantininkai prarandami. Galimybės išlaipinti desantą laikui bėgant kinta, jūs negalite mesti desantininkų į kovą bet kurio metu.

Prancūzų Didysis Pabūklas (French Grand Cannon)



Ypatingas prancūzų ginklas yra ne transporto priemonė, o milžiniška konstrukcija, vadinama Didžiuoju Pabūklu. Sukūrus Didįjį Pabūklą, jis tampa ypač efektyvia bazės apsaugos priemone, jo apsauga ypač veiksminga prieš šarvuotus dalinius.

Vokiečių Tankų Naikintojas (German Tank Destroyer)



Vokiečių mokslininkai sukūrė Tankų naikintoją – konstrukciją, specialiai skirtą tam, kad suteiktų vokiečių pajėgoms persvarą prieš prieš tankus. Nors apšaudant pėstininkus ar konstrukcijas jų pajėgumas gana menkas, tačiau susidūrę su prieš transportu Tankų naikintojai būna išties galingi. Juos galima naudoti išvalant kelią atakai, jais galima įsirežti į artėjančią prieš tankų eilę.

Britų snaiperiai (British Sniper)



Šis Britanijos pėstininkas aprūpintas specialiu toliašaudžiu šautuvu, ypač efektyviu kovojant su prieš pėstininkų daliniais. Snaiperis gerokai pranoksta reguliariosios armijos GI; jis galingas, o jo šūviai pasiekia labai tolimus taikinius. Prieš pėstininką jis gali pakloti vienu vieninteliu šūviu ir iš tokio nuotolio, iš kokio prieš šūviai jo nepasiekia.

Korėjiečių Juodasis Erelis (Korean Black Eagle)



Specialusis korėjiečių arsenalo ginklas yra Juodasis Erelis. Iš esmės šis lėktuvas yra patobulinto modelio „Skalikas“, sugebantis pridaryti dar daugiau žalos ir drauge pats išverti dar smarkesnius sužalojimus.

Rusų Teslos Tankas (Russian Tesla Tank)



Sovietų Teslos Tankas yra didžiulė sausumos transporto priemonė. Šie tankai šaudo ne įprastais balistiniais sviediniais, o Teslos užtaisais. Teslos užtaisais galima veiksmingai pakenkti ir kariuomenei, ir konstrukcijoms.

Kubiečių Teroristas (Cuban Terrorist)



Kubiečiai išsiugdė specialius Teroristus, kurių paskirtis – pulsti prieš bazes. Teroristai nešiojasi arsenalą prie kūno pritvirtintų C4 užtaisų. Priešą jie puola kamikadžių principu ir greitai bei efektyviai jį sunaikina.

Libiečių Naikinimo Platforma (Libyan Demolition Truck)



Libijos Naikinimo Platforma – savizudybės principu veikiantis transportas, skirtas sukelti tikras skerdynes prieš bazėje. Ši platforma gabena nedidelį branduolinį užtaisą. Kai platformą kas nors apšaudo, užtaisai sprogs, sunaikindamas viską aplinkui dideliu spinduliu.

Irakiečių Niokotojas (Iraqi Desolator)



Irako mokslininkai sukūrė Niokotoją – specialų karį, kuris didžiulius žemės plotus paverčia išdegusia, nepraeinama dykyme. Pradėjęs veikti Niokotojas spinduliniu pabūkle apšvitina žemę aplink save, ir į tą plotą visiškai nebegali įžengti nei pėstininkai, nei įvažiuoti lengvasis transportas. Niokotojas vilki specialų skafandrą, apsaugantį jį patį nuo radiacijos. Kai Niokotojas užmušamas arba pašalinamas iš žaidimo, jo užnuodytų plotų būklė iš lėto vėl tampa normali.

Sąjungininkų struktūros

Konstrukcijos

Statyvietė (Construction Yard)



Kiekvienos bazės pagrindas yra Statyvietė. Ši konstrukcija atsako už bet kokių kitų jūsų bazės pastatų statybą: nuo paprasčiausios sienos iki itin technologiškai išvystytų Karinių Laboratorijų. Kadangi nuo šios konstrukcijos priklauso jūsų galimybės plėsti bazę bei įsisavinti naujas technologijas, kiekvienas išmintingas vadovas stengsis bet kuria kaina ją apginti ir nuolat atidžiai sergės. Daugelyje misijų jūs pradėsite žaidimą su jau veikiančia Statyvietė, bet kitais atvejais pradžioje jūs turėsite MCV ir turėsite pasi- naudoti juo, kad prasidėtų statybos procesas.

Energijos jėgainė (Power Plant)



Kai kurie jūsų pastatai, pavyzdžiui, Statyvietė, energija apsirūpina patys, tačiau dauguma šito negali. Tam, kad visi jie veiktų maksimaliu efektyvumu, jūs privalote tinkamai aprūpinti juos energija. Tokia ir yra jėgainės funkcija. Energijos Jėgainės pagamina nemažai energijos, tačiau jei jūsų bazė pakankamai didelė, efektyviam jos funkcionavimui užtikrinti jums prireiks kelių jėgainių. Energijos Jėgainės yra fiziškai silpni, tačiau gyvybiškai svarbūs objektai, tad itin kruopščiai pasirūpinkite jų apsauga.

Žaliavų Perdirbimo Įmonė (Ore Refinery)



Jūsų Chrono Kalnakasys privalo turėti kur gabenti surinktas naudingąsias iškasenas. Tokia vieta ir yra žaliavų perdirbimo įmonė – centrinė visų jūsų ekonominių operacijų konstrukcija. Prisipildęs Kalnakasys pargabens žaliavas į perdirbimo įmonę, čia jas iškraus ir vėl grįš prie naudingųjų iškasenų klodų. Perdirbtos žaliavos paverčiamos kreditais, už kuriuos jūs galite įsigyti naujų konstrukcijų bei karių. Kiekvienai žaliavų perdirbimo įmonei priskiriamas vienas Kalnakasys. Jums prisireiks bent vieno tokio pastato bet kurioje misijoje, neretai jūs pageidausite turėti jų keletą. Įsigykite kuo daugiau Kalnakasių bei žaliavų perdirbimo įmonių, kad uždirbtumėte daugiau pinigų.

Kareivinės (Barracks)



Visus pėstininkų dalinius, pradedant paprastais GI ir baigiant sudėtingais Chrono Legionieriais, jūs galite kurti tik Sąjungininkų Kareivinėse. Be Kareivinių negalės išsiversti ir daugelis kitų, žymiai galingesnių ir efektyvesnių jūsų konstrukcijų.

Karinis Fabrikas (War Factory)



Jeigu norėsite pasigaminti transporto priemonių (o be jų niekaip neapsieisite), jums reikės pasistatyti Karinį Fabriką. Jame konstruojamos visos sausumos transporto priemonės, nors daugeliu atveju deramai sukonstruoti mašinas prireiks ir kitų pastatų.

Laivų Statykla (Naval Shipyard)



Įsitikinsite, kad laivyno vaidmuo labai svarbus ir ginant jūsų bazę, ir puolant priešo pozicijas. Visus laivus, įskaitant ir Delfinus, jūs galite susikurti tik savo Laivų Statykloje. Visa ši konstrukcija privalo būti patalpinta vandenyje. Apgadinti laivai gali sugrįžti čia remontui.

Oro Pajėgų Vadovybės Štabas (Air Force Command Headquarters)



Sąjungininkų Oro Pajėgų Vadovybės Štabui priskiriamos dvi gyvybiškai svarbios funkcijos. Pirmą, čia yra radaras, aktyvuojantis jūsų radaro displejų, kurio dėka jūs galite matyti tas Radaro žemėkapio zonas, nuo kurių pašalinote uždangą. Antra, šioje konstrukcijoje galite pasistatyti lėktuvų. Kiekvienas Oro Pajėgų Vadovybės Štabas gali kontroliuoti iki keturių Skalikų. Jeigu jums reikia daugiau lėktuvų, turėsite įkurti naują Oro Pajėgų Vadovybės Štabą.

Serviso Depas (Service Depot)



Mūsųose jūsų technika neišvengiamai nukentės. Nugabenus sužalotą transporto priemonę į Serviso Depą, tuoj pat prasideda remonto procesas. Už mašinų remontą turėsite atsiskaityti kreditais, kaina priklausys nuo sužalojimo laipsnio.

Karinė Laboratorija (Battle Lab)



Daugelis sudėtingesnės Sąjungininkų technikos bei gynybos įrangos priklauso nuo modernios technologijos, kuria naudotis galima tik Karinėse Laboratorijose. Norėdami susikurti ypatingųjų Sąjungininkų ginklų, savo bazėje privalote turėti Karinę Laboratoriją. Nors ją įrengti brangiai kainuoja ir ji suvartoja labai daug energijos, tačiau dėl joje esančios modernios aparatūros Laboratorija tampa būtina bet kuriai Sąjungininkų bazei.

Žaliavų Grynintojas (Ore Purifier)



Sąjungininkai sukonstravo žaliavų gryninimo aparatūrą, kurios dėka gali iki galo apdoroti iškasamas naudingąsias iškasenas. Nors šios konstrukcijos pastatymas brangiai kainuoja, tačiau, turėdami ją, nuo kiekvieno į perdirbimo įmonę atgabenamą žaliavų krovinio jūs gausite papildomą pelną. Laikui bėgant Žaliavų Grynintojas atsiperka su kaupu.

Šnipų Palydovinis Tinklas (Spy Satellite Uplink)



Siekiant sunaikinti virš galvų kybančią Sovietų grėsmę, Sąjungininkams ypač svarbu gauti kuo daugiau informacijos. Sukurtas ir aktyvuotas Šnipų Palydovinis Tinklas visiškai pašalina uždangą, ir tada jūs galite matyti visą mūsų lauką ir visas zonas Radaro displejuje.

Ginkluotė ir įtvirtinimai

Įtvirtinimų Sienos (Fortress Walls)



Sienos yra pasyvios gynybos sistema, skirta sulaikyti priešų pėstininkus bei transportą. Jūs galite įsigyti daugelį sienos fragmentų, kad prireikus greitai pasistatytumėte sieną.

Šovininė (Pill-Box)



Šovininė – tai įtvirtintas pabūklų apkasas, skirtas saugoti teritoriją nuo priešų pėstininkų antpuolio. Tačiau Šovininė negali efektyviai atmušti motorizuotos atakos, be to, negali šaudyti kiurais sienas.



Prizmės Bokštas (Prism Tower)

Prizmės Bokštas yra galinga Sąjungininkų bazės apsauga. Jis iššauna koncentruotą šviesos spindulį į bet kokį žemę artėjantį priešą. Jei keli Prizmės Bokštai stovi netoli vieni kitų, jie gali sulieti savo spindulius ir kirsti priešui plačią galingu šviesos srautu.

Raketinė Sistema „Patriotas“ (Patriot Missile System)



Raketinė Sistema „Patriotas“ yra antilėktuvinis įtaisas, skirtas saugoti Sąjungininkų bazes nuo Sovietų atskrydžių. „Patriotas“ gali veiksmingai apsaugoti nuo bet kokių skraidančių priešų aparatų, o taip pat nusitaikyti į atskriejančias priešų raketas ir jas sunaikinti.

Spragos Generatorius (Gap Generator)



Sąjungininkų strategija nemenka dalimi remiasi informacijos rinkimu; lygiai taip pat stengiamasi užkirsti kelią bet kokios informacijos Sovietams. Aktyvuotas Spragos Generatorius sukuria didelio spindulio uždangą, paslėpiančią Sąjungininkų bazę, kad ši taptų nematoma Sovietų radaruose. Tačiau veikiantis Spragos Generatorius surija begalę energijos.

Chronosfera (Chronosphere)



Tyrinėdami laiko kelionių galimybes, Sąjungininkai sukūrė Chronosferą – įrenginį, kurio dėka karius tapo įmanoma akimirksniu perkelti į kitą žemėlapių vietą. Aktyvuota Chronosfera gana dideliu atstumu perkels į kitą žemėlapių tašką ir transporto priemones. Tokiu būdu galima iškelti į sausumą priešų laivus ar įmesti į vandenį sausumos transportą, šitaip tučtuojau juos sunaikinant. Įsirengus Chronosferą, taip pat kaip ir Orų Valdymo Prietaisą, apie tai tučtuojau informuojami visi žaidėjai, uždanga nuo prietaiso pašalinama.

Orų Valdymo Prietaisas (Weather Control Device)



Orų Valdymo Prietaisas suteikia Sąjungininkų vadovybei galimybę kontroliuoti gamtos jėgas. Įsirengus šį prietaisą, jis sukurs visa ką šluojančią audrą, kurią galima užleisti bet kurioje žemėlapių vietoje. Audra sunaikins ir pastatus, ir gyvąją jėgą didelėje teritorijoje. Įsirengus Orų Valdymo Prietaisą, visi žaidėjai bus apie jį informuoti, uždanga nuo jo – pašalinta. Taip pat, audrai telkiantis, visiems žaidėjams bus pateiktas atgalinis iki jos pradžios likusio laiko skaičiavimas.

SOVIETŲ STRUKTŪROS

Konstrukcijos

Statybvietė (Construction Yard)



Kiekvienos bazės pagrindas yra Statybvietė. Ši konstrukcija atsako už bet kokių kitų jūsų bazės pastatų statybą: nuo paprasčiausios sienos iki itin technologiškai išvystytų Karinių Laboratorijų. Kadangi nuo šios konstrukcijos priklauso jūsų galimybės plėsti bazę bei įsisavinti naujas technologijas, kiekvienas išmintingas vadovas stengsis bet kuria kaina ją apginti ir nuolat atidžiai sergės. Daugelyje misijų jūs pradėsite žaidimą su jau veikiančia Statybviete, bet kitais atvejais pradžioje jūs turėsite MCV ir turėsite pasi- naudoti juo, kad prasidėtų statybos procesas.

Teslos Reaktorius (Tesla Reactor)



Be Teslos Reaktoriaus Sovietų bazė negali funkcionuoti; tik jo dėka čia vyksta visos operacijos. Panašiai kaip ir Sąjungininkų Energijos Jėgainės, Teslos Reaktoriai yra gyvybiškai svarbūs, bet taip pat ir lengvai pažeidžiami. Šias konstrukcijas reikia be paliovos kruopščiai saugoti. Ypač įkyri šmirinėjantys šnipai.

Žaliavų Perdirbimo Įmonė (Ore Refinery)



Jūsų Kariniai Kalnakasiai privalo turėti kur gabenti surinktas naudingąsias iškasenas. Tokia vieta ir yra žaliavų perdirbimo įmonė – centrinė visų jūsų ekonominių operacijų konstrukcija. Prisipildęs Kalnakasys pargabens žaliavas į perdirbimo įmonę, čia jas iškraus ir vėl grįš prie naudingųjų iškasenų klodų. Perdirbtos žaliavos paverčiamos kreditais, už kuriuos jūs galite įsigyti naujų konstrukcijų bei karių. Kiekvienai žaliavų perdirbimo įmonei priskiriamas vienas Kalnakasys. Jums prisireiks bent vieno tokio pastato bet kurioje misijoje, neretai jūs pageidausite turėti jų keletą. Įsigykite kuo daugiau Kalnakasių bei žaliavų perdirbimo įmonių, kad uždirbtumėte daugiau pinigų.

Kareivinės (Barrack)



Visus pėstininkų dalinius, pradant paprastais Šaukčiais ir baigiant sudėtingais Pašėlusiais Ivanais, jūs galite kurti tik Sovietų Kareivinėse. Be Kareivinių negalės išsiversti ir daugelis kitų, žymiai galingesnių ir efektyvesnių jūsų konstrukcijų.

Karinis Fabrikas (War Factory)



Jeigu norėsite pasigaminti transporto priemonių (o be jų niekaip neapsieisite), jums reikės pasistatyti Karinį Fabriką. Jame konstruojamos visos sausumos transporto priemonės, nors daugeliu atveju deramai sukonstruoti mašiną prireiks ir kity pastatų.

Laivų Statykla (Naval Shipyard)



Įsitikinsite, kad laivyno vaidmuo labai svarbus ir ginant jūsų bazę, ir puolant priešo pozicijas. Visus laivus, įskaitant ir Milžinus Kalmarus, jūs galite susikurti tik savo Laivų Statykloje. Visa ši konstrukcija privalo būti patalpinta vandenyje. Apgadinti laivai gali sugrįžti čia remontui.

Radaro Bokštas (Radar Tower)



Tradicinių lėktuvų Sovietai neturi, tad jiems nereikia ir pakilimo-nusileidimo aikštelės. Vos įsirengus Radaro Bokštą, jis tuoj pat aktyvuoja Sovietų Radaro displejų.

Serviso Depas (Service Depot)



Mūšiuose jūsų technika neišvengiamai nukentės. Nugabenus sužalotą transporto priemonę į Serviso Depą, tuoj pat prasideda remonto procesas. Už mašinų remontą turėsite atsiskaičyti kreditais, kaina priklausys nuo sužalojimo laipsnio.

Karinė Laboratorija (Battle Lab)



Daugelis sudėtingesnės Sovietų technikos bei gynybos įrangos priklauso nuo modernios technologijos, kuria naudotis galima tik Karinėse Laboratorijose. Norėdami susikurti ypatingųjų Sovietų ginklų, savo bazėje privalote turėti Karinę Laboratoriją. Nors ją įrengti brangiai kainuoja ir ji suvartoja labai daug energijos, tačiau dėl joje esančios modernios aparatūros Laboratorija tampa būtina bet kuriai Sovietų bazei.

Branduolinis Reaktorius (Nuclear Reactor)



Sovietai išsprendė papildomų Teslos Reaktorių stygiaus problemą sukurdami Branduolinį Reaktorių. Šis milžiniškas pastatas vienas pats tiekia tiek pat energijos, kiek jos tiekia keletas Teslos Reaktorių, ir visiškai tenkina Sovietų vadovybės energijos poreikius. Sunaikinus Branduolinį Reaktorių, įvyktų galingas branduolinis sprogdymas; dėl radioaktyvių dulkių nusėdimo žūtų pėstininkai, būtų sunaikintas ir menkiau šarvuotas transportas.

Klonavimo Cisterna (Cloning Vats)



Tai unikalus Sovietų technologijų pavyzdys. Klonavimo Cisterna suteikia jums galimybę už dyką įsigyti kiekvieno Kareivinėse sukurto kario dublikatą. Kai tik pasistatysite ir aktyvuosite Klonavimo Cisterną, joje atsiras identiškas kiekvieno Kareivinėse sukuriama kario antrininkas.

Į Klonavimo Cisterną galima siųsti pėstininkus, kur šie bus sunaikinami. Už kiekvieną jūs gausite nedidelę kreditų sumą. Be to, į Klonavimo Cisterną galima siųsti visus Jurijaus sučiuptus pėstininkus. Išbandykite tai, ir jūsų sąskaitą papildys šiek tiek grynųjų pinigų.

Ginkluotė ir įtvirtinimai

Įtvirtinimų Sienos (Fortress Walls)



Sienos yra pasyvios gynybos sistema, skirta sulaikyti priešą pėstininkus bei transportą. Jūs galite įsigyti daugelį sienos fragmentų, kad prirėkūs greitai pasistatytumėte sieną.

Sargybos Pabūklas (Sentry Gun)



Tai stacionarus pabūklas, skirtas gintis nuo priešų pėstininkų. Prieš transporto priemones šis ginklas nelabai veiksmingas.

Teslos Ritė (Tesla Coil)



Tai galinga bazės gynybos priemonė, sauganti nuo bet kokių sausumos kariuomenės dalinių. Teslos Ritė atakuoja stipriu elektros iškrūviu. Priešingai nei kitas bazėje esančias gynybos priemones, Teslos Ritę gali įkrauti Teslos Karys, tad ji veiks ir tada, kai bazė pristigs energijos.

Zenitinis Pabūklas (Flak Cannon)



Sovietų Zenitinis Pabūklas – svarbiausioji gynybos priemonė nuo atakų iš oro. Jis efektyviai sunaikina visus Sąjungininkų skraidančius aparatus, įskaitant ir Raketininkus.

Psichikos Sensorius (Psychic Sensor)



Tyrinėdami psichikos reiškinius Sovietai sukūrė Psichikos Sensorių. Aktyvuotas šis prietaisas suteikia jums galimybę sužinoti visus įsakymus priešų daliniams puliti bet kuriuos prietaiso veikimo zonoje esančius draugiškus dalinius ar konstrukcijas. Įrengtas sensorius parodo priešų planuojamo puolimo objektą, jei tik šis yra Psichikos Sensoriaus veikimo zonoje.

Geležinė Uždanga (Iron Curtain)



Tai pritrėnkiantis Sovietinės technologijos pavyzdys. Geležinė Uždanga suteikia jums galimybę trumpam laikotarpiui padaryti dalinius bei konstrukcijas visiškai nepažeidžiamus. Išsirinkus nedideliame plote sutelktas konstrukcijas ir apgaubus jas Geležine Uždanga, kurį laiką joms nebus baisus joks puolimas. Nepažeidžiamieji daliniai bus atsparūs Robotų Siubų antpuoliams, tačiau tebebus įmanoma kontroliuoti jų sąmonę. Geležinės Uždangos galia užmuš kiekvieną su ja susidūrusį pėstininką. Tokiu būdu prieš priešų pėstininkus ją galima naudoti ir kaip ginklą. Įsirengus Geležinę Uždangą apie ją informuojami visi žaidėjai, visi gali ją matyti.

Branduolinės Galvutės Bokštas (Nuclear Missile Silo)



Galingiausias Sovietų arsenalo ginklas yra Branduolinė Galvutė. Aktyvuotas Branduolinės Galvutės Bokštas sukonstruoja milžinišką branduolinį užtaisą, kurį susprogdinus pasirinktoje vietoje, ši teritorija būtų visiškai nuniokota. Be to, po sprogdymo toje zonoje lieka radioaktyvios nuosėdos, negailestingai naikinančios bet kurį į pavojingą zoną įžengusį pėstininką ar lengvąjį transportą. Įsirengus Branduolinės Galvutės Bokštą, apie jį informuojami visi žaidėjai, uždanga nuo šio įrenginio pašalinama, ir visi gali jį matyti.

WESTWOOD ONLINE

Westwood Studija kviečia jus žaisti „Command & Conquer Red Alert 2“ Internetu per nemokamą mūsų žaidimo serverį Westwood Online. Čia jūs žaisdami galėsite kovoti prieš savo draugus arba netgi susivienyti su draugais ir grumtis su kompiuteriniais priešais. Siūloma keletas žaidimo režimų, kurie šioje instrukcijoje bus smulkiai paaiškinti vėliau.

Pagrindiniame meniu nuspauskite **INTERNET** komandą ir prisijungsite prie Westwood Online. Westwood Online yra atitinkama tarnyba, kurią specialiai Red Alert 2 žaidėjams remia Westwood Studija.

Pastaba pasirinkusiems žaidimą keliems žaidėjams: Visuomet geriau žaisti su tais partneriais, kurie turi greitą Interneto ryšį bei sistemas, atitinkančias žaidimo Internetu sistemų reikalavimus. Nuo šių veiksnių priklauso žaidimo kokybė. Tik žaisdami su tais, kurie turi greitą ryšį bei pritaikytą įrangą, jūs patirsite maksimalų malonumą.

Welcome To Red Alert 2 Online (Sveiki prisijungę prie Red Alert 2 Online)

Tai pirmasis meniu, kurį jūs aptiksite įėję į Westwood Online. Dabar jūs galėsite rinktis kelis žaidimo keliams žaidėjams Internetu variantus (QUICK MATCH, CUSTOM MATCH, BUDDY LIST arba WORLD DOMINATION TOUR), o taip pat galėsite nustatyti pageidaujamus Interneto paramentrus spustelėję komandą MY INFORMATION. Šiame ekrane bus parodyta ir jūsiškė žaidėjo dosjė.

Žaidėjo dosjė

Šiame lange rasite savo asmeninę Red Alert 2 Westwood Online istorinę informaciją:

WINS: Laimėjimai – nurodyta, kiek kartų jūs laimėjote Red Alert 2 „vienas prieš vieną“ varianto partijas.

LOSSES: Pralaimėjimai – nurodyta, kiek kartų jūs pralaimėjote Red Alert 2 „vienas prieš vieną“ varianto partijas.

DISCONNECTS: Atjungimai – nurodyta, kiek kartų praradote ryšį su Westwood Online dėl Interneto problemų.

RANK: Kategorija – Jūsų kategorija Westwood Online žaidime „vienas prieš vieną“ viso pasaulio mastu.

POINTS: Taškai – nurodyta, kiek taškų jūs surinkote laimėdami žaidimą „vienas prieš vieną“.

Naujo Westwood Online abonento sukūrimas

Jeigu įdiegdami žaidimą jūs netapote Westwood Online abonentu, tai galite padaryti šitaip:

1. Spustelėkite **QUICK MATCH**, **CUSTOM MATCH**, **BUDDY LIST** arba **WORLD DOMINATION TOUR** komandą.
2. Spustelėkite **NEW ACCOUNT** komandą.
3. Atlikite tai, kas nurodoma ekrane – jūsų paprašys įvesti savo gimimo datą ir elektroninio pašto adresą. Tiesiog atsakykite į šiuos klausimus.
4. Patvirtinkite spustelėdami **CONTINUE**.

Jei jums iškyla kokių nors klausimų, perskaitykite mūsų Asmeniškumo Politą. Jei dėl kokių nors priežasčių programa sunkiai prisijungia prie Westwood Online, ekrane pasirodys žinutė, kurioje bus išdėstyta iškilusi problema.

Užsiregistravimas jau esant Westwood Online abonentu

Įėję į Welcome to Westwood Online ekraną, spustelėkite **QUICK MATCH**, **CUSTOM MATCH**, **BUDDY LIST** arba **WORLD DOMINATION TOUR** komandą. Jūsų paprašys įvesti savo slapyvardį ir slaptažodį. Po to spustelėkite **LOGIN** komandą, kad procesas tęstųsi. Jums pasiūlys automatiškai užregistruoti jus kaip šį abonentą ateityje. Rekomenduojame priimti pasiūlymą, kad supaprastėtų vėlesnis registracijos procesas. Šis procesas taps automatiškas ir tuomet, jei užsiregistruosite **AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT** laukelyje My Information sekcijoje. Jei dėl kokių nors priežasčių programa sunkiai prisijungia prie Westwood Online, ekrane pasirodys žinutė, kurioje bus išdėstyta iškilusi problema.

Greita partija (QUICK MATCH)

Spustelėkite **QUICK GAME** komandą ir tuoj pat persöksite žaisti „vienas prieš vieną“ partiją prieš kitą žaidėją, kuris turi gerą internetinį ryšį ir kurio pajėgumo lygis daugmaž prilygsta jūsiškiam. Žemėlapis ir parametrai jums bus parinkti. Tai labai lengvas ir greitas būdas įsijungti į žaidimą Internetu; nereikia vargti ieškant žaidimo ir jį modeliuojant.

Vartotojo partija (CUSTOM MATCH)

CUSTOM MATCH komanda suteiks jums galimybę surasti ir pakrauti Westwood Online jūsupertvarkytus žaidimo variantus. Jums bus pateikta ši informacija:

Jau turimi žaidimo variantai

Lange pasirodys šiuo metu per Westwood Online formuojami žaidimai, esantys pradinėje stadijoje (Sąjungininkų Kareivinės, Sovietų Kareivinės ir pan.). Jei norite prisijungti prie pradedamo žaidimo, pelės klavišu dukart spustelėkite pageidaujama variantą **AVAILABLE GAMES** lange. Arba pasirinkite žaidimą **AVAILABLE GAMES** lange (spustelėkite pelės klavišu vieną kartą), o paskui spustelėkite komandą **JOIN** dešiniojoje ekrano pusėje.

Žaidėjai (PLAYERS)

Šiame lange gausite informaciją, kokie žaidėjai šiuo metu yra pradinėje stadijoje (Sąjungininkų Kareivinės, Sovietų Kareivinės ir pan.) ir nori žaisti.

Pokalbių žinučių peržiūrėjimas

Po **AVAILABLE GAMES** ir **PLAYERS** langeliais išvysite tuščią plotą. Tai pokalbių langas. Jame pasirodys tekstas, kurį parašysite jūs bei kiti žaidėjai. Rasite ir trumpą anksčiau išsiųstų žinučių santrauką.

Pokalbių žinučių spausdinimas

Norėdami pasiųsti žinutę kitiems žaidėjams:

1. Pelės klavišu spustelėkite įvedimo langelį, esantį tuojau po pokalbių langu.
2. Surinkite žinutės tekstą.
3. Spustelėkite **RETURN**.

Norėdami atkreipti kitų dėmesį į parašytą žinutę, galite spustelėti ACT (veiksmo) piktogramą, esančią dešinėje pusėje. Tuomet jūsų žinutė išryškės kita spalva, kas pabrėš jos svarbą. Norėdami pasiųsti žinutę konkrečiam žmogui arba keliems žmonėms, bet ne visiems žaidėjams, pelės klavišu galite spustelėti kiek norite vardų PLAYERS lange. Jei norite, kad nė vienas šiame sąraše esantis žaidėjas jūsų žinutės negautų, PLAYERS lange spustelėkite dešiniuoju pelės klavišu.

Westwood Online žaidimų kūrimas ir prisijungimas prie jų

Norėdami sukurti internetinį žaidimą arba prie jo prisijungti, naudokitės šiomis komandomis:

CREATE GAME (ŽAIDIMO KŪRIMAS): Norėdami kurti naują žaidimą, spustelėkite šią komandą. Jūsų paklaus, kelių žaidėjų pageidaujate ir paprašys įrašyti slaptažodį, atveriantį įėjimą į šį žaidimą (jei norite sukurti „atvira“ žaidimą, į kurį galėtų įsijungti visi pageidaujantys, į šią grafiką nieko nerašykite), paklaus, ar norite žaisti Westwood Online remiamame turnyre (pagal šio žaidimo rezultatus jums bus suteikta kategorija), ar norite žaisti Klanų Mūšio (BattleClan) turnyre. Turėkite omeny, kad, jei nepriklausote jokiai klanui, BATTLE CLAN komanda jums bus neprieinama.

JOIN GAME (PRISIJUNGIMAS PRIE ŽAIDIMO): Jei norite prisijungti prie formuojamo žaidimo, pelės klavišu dukart spustelėkite pageidaujama variantą AVAILABLE GAMES sekcijoje. Arba pasirinkite žaidimą AVAILABLE GAMES lange ir spustelėkite komandą JOIN.

BUDDY LIST (BIČIULIŲ SĄRAŠAS): Spustelėkite šią komandą ir pamatysite, kurie iš jūsų draugų pasirengę žaisti. Čia jūs galite pradėti žaidimą, galite iššaukti draugus (pasiųskite jiems žinutes ir paklauskite, ar jie nori žaisti), kai kuriuos draugus ištrinti ar įrašyti naujus, sužinoti dabartinį jų Red Alert 2 profilį.

CLAN/LADDER (KLANAS/LAIPTELIAI): Jeigu norite sukurti Klaną arba peržiūrėti pasitarojo meto Westwood Online žaidėjų pozicijas įvairiose kategorijose, spustelėkite šią komandą. Klanas yra grupė vienodo rango žmonių, veikiančių kaip vienas dalinys. Žaidėjų rangus galite peržiūrėti Laiptelių (LADDER) ekrane.

OPTIONS (PARAMETRAI): Red Alert 2 siūlo dar keletą būdų praplėsti patirtį. Kai kuriuos dalykus jūs galite keisti, pavyzdžiui, išfiltruoti nepadorius išsireiškimus, leisti kitiems vartotojams jus iškviesti ir panašiai.

Pastaba: Norėdami sužinoti apie įvairius Red Alert 2 žemėlapius ir žaidimo režimus, prašome, perskaitykite bendrąją žaidimo instrukciją.

Bičiulių sąrašas (BUDDY LIST)

Red Alert 2 siūlo jums galimybę lengvai susirasti draugus ir žaisti kartu su jais. Tiesiog spustelėkite **BUDDY LIST** komandą ir sužinosite, kuris iš jūsų draugų jau pasirengęs žaisti arba jau prisijungęs prie Interneto. Čia jūs galite pradėti žaidimą, galite iššaukti draugus (pasiųskite jiems žinutes ir paklauskite, ar jie nori žaisti), kai kuriuos draugus ištrinti ar įrašyti naujus, sužinoti dabartinį jų Red Alert 2 profilį. Tai geriausias būdas užtikrinti, kad jūs žaisite su tais žmonėmis (arba prieš tuos žmones), kuriuos jau pažįstate.

Žygis užkariauti pasaulį

Žygis užkariauti pasaulį (WORLD DOMINATION TOUR – WDT) Red Alert 2 žaidėjams siūlo karinį spektaklį, kuriame kiekvienas laimėtas ar pralaimėtas mūšis lemia bendrą pergalę. WDT partijoje Sovietų ir Sąjungininkų pajėgos susiremia kautynėse, kuriose dalyvauja keletas žaidėjų, siekdamos užvaldyti visą pasaulį. Žaidėjai grumiasi skirtingose gincytinose teritorijose, kurių kiekvienai žemėlapiu sąlygos parenkamos iš anksto. Dienai baigiantis, kiekvienoje teritorijoje įvykusio mūšio baigmė lemia, kuri pusė kontroliuos tą teritoriją. Fronto linija, skirianti abi puses, pastumia pirmyn arba atgal, priklausomai nuo to, kas kontroliuoja kiekvieną teritoriją. Fronto linijai pasislinkus, kitos teritorijos tampa gincytinomis. Laikui bėgant, viena iš kariaujančiųjų pusių galų gale užgrobia ruožą, dėl kurio kovojama. Rezultatai skelbiami nuolat. Pralaimėjus viename žemėlapyje, jūs galėsite žaisti kitame. WDT žaidime yra trys atskiros karo zonos: Šiaurės Amerika, Europa ir Pietryčių Azija. Peržiūrėjus meniu siūlomus pasirinkimo variantus, jums bus pateiktas tas žemėlapis, kuriame šiuo metu vyksta karo veiksmai. Šiame žemėlapyje jūs išvysite Sovietų kontroliuojamas teritorijas, Sąjungininkų kontroliuojamas teritorijas bei gincytinas teritorijas. Kautynėms jūs galite rinktis bet kurią iš gincytinų teritorijų. Kiekviena jų sumodeliuota taip, kad atitiktų skirtingas žaidimo keliams žaidėjams kategorijas. Kai stumtelėsite kursorių ant bet kurios iš gincytinų teritorijų, jums bus pateiktas šiam žemėlapiui priskirtų mūšio sąlygų sąrašas. Pavyzdžiui, gali atsitikti taip, kad jums teks stoti į mūšį turint mažiau pinigų. Kai kurias gincytinas teritorijas užgrobti lengviau, o kai kurias kitas – sunkiau, tad prieš pradėdami bet kurį žaidimą atidžiai peržiūrėkite šią informaciją. Stumtelėję kursorių ant bet kurios Sovietų arba Sąjungininkų teritorijos, jūs išvysite statistinę informaciją apie tą zoną; gyventojų skaičius, bendrasis nacionalinis produktas arba grėsmės lygis suteikia jums galimybę išsiaiškinti, kaip laikosi likusioji pasaulio dalis.

Informacija apie mane (My Information)

Spustelėję šią komandą įveskite savo slapyvardį, pageidaujamo serverio pavadinimą (beje, paprastai serveriai būna organizuojami geografiniu principu, tad jūs galite išvysti, pavyzdžiui, Azijos ir Jungtinių Valstijų serverius. Iš pateikto serverių sąrašo jūs galite rinktis bet kurį, tačiau turėkite omeny, kad su žaidėjais, prisijungusiais prie vietinio jūsų serverio, ryšys bus geresnis.), jūsų pasirinktą šalį, už kurią kausitės, jos uniformos spalvą ir dabartinę savo Westwood Online kategoriją. Jeigu užsiregistruodami Westwood Online nenorite kaskart įvedinėti savo slaptažodį, spustelėkite AUTO LOGIN komandą.

BUDDY LIST: Patikrinkite savo bičiulių sąrašus.

CLAN/LADDERS: Patikrinkite savo Klano arba Laiptelių kategorijas.

NEW ACCOUNT: Tapkite nauju Westwood Online abonentu.

MANAGE ACCOUNT: Jums pateikiamas tinklalapio puslapis, kuriame galėsite sutvarkyti savo Westwood Online abonementą.

POKALBIAI ŽAIDIMO METU

„Command & Conquer Red Alert 2“ žaidėjams suteikia galimybę be jokio vargo žaidimo metu bendrauti.

Pokalbių žinučių spausdinimas

Norėdami pasiųsti žinutę visiems kitiems Klausytojams:

1. Paspauskite **ENTER** ir tada pokalbių langelyje surinkite žinutės tekstą.
2. Vėl paspauskite **ENTER** ir pasiųsite žinutę Klausytojams.

Norėdami pasiųsti žinutę visiems Sąjungininkams:

1. Paspauskite **BACKSPACE** ir tada surinkite žinutės tekstą.
2. Paspauskite **ENTER** ir pasiųsite žinutę tik savo Sąjungininkams.

Norėdami pasiųsti žinutę visiems Žaidėjams:

1. Paspauskite **^\'** komandą ir tada surinkite žinutės tekstą.
2. Paspauskite **ENTER** ir pasiųsite žinutę visiems žaidėjams.

Pasinaudokite Diplomatijos Meniu, kad tiksliai apibrėžtumėte, kas yra jūsų sąjungininkai ir pokalbių partneriai:

1. Spustelėkite **DIPLOMACY** komandą šoniniame langelyje. Jums bus pateiktas Diplomatijos meniu.
2. Spustelėkite to žaidėjo (žaidėjų) vardą, kuriam norite pasiųsti žinutę.
3. Sugrįžę į žaidimo ekraną paspauskite **ENTER** klavišą, ir žinutė bus nusiųsta jūsų pasirinktiems žaidėjams.

Pastaba: Šis žinučių siuntimo metodas trumpam sukelia šiokių tokių nepatogumų, nes atrinkdami konkrečius klausytojus privalote išėiti iš žaidimo.

Švyturio komanda (B)

Žaidimuose keliems žaidėjams jūs galite pasinaudoti **PLACE BEACON** komanda, esančia Pagalbinėje valdymo lentelėje, ir įsirengti keletą švyturių. Pelės klavišu spustelėkite šią komandą, o paskui spustelėkite tą žemėlapių vietą, kurioje norite įrengti švyturį. Tokį švyturį gali matyti visi žaidėjai, kurie šiuo metu yra jūsų sąjungininkai. Kairiuoju pelės klavišu spustelėję švyturį ir paspaudę **Enter**, galėsite atspausdinti žinutę savo sąjungininkams. Dar kartą paspaudus **Enter**, tekstas persikelia į švyturį. Norėdami žinutę panaikinti, spustelėkite dešiniuoju pelės klavišu. Kiekvienas žaidėjas gali pašalinti švyturį iš savo ekrano spustelėdamas jį pelės klavišu ir paspausdamas klavišą **DEL**.

Sąjungų su kitais žaidėjais sudarymas

Norint sudaryti sąjungą su kitais žaidėjais, jums pakanka kairiuoju pelės klavišu spustelėti priešų dalinį ir paspausti klavišą **A**. Jeigu priešas sutiks su jūsų pasiūlymu, jis pelės klavišu spustelės jūsų dalinį ir taip pat nuspaus klavišą **A**. Tokiu būdu du priešininkai tampa sąjungininkais ir gali drauge kovoti prieš kitus priešus. Taip pat jūs galite atsidaryti Diplomatijos meniu, spustelėdami **DIPLOMACY** komandą dešiniame viršutiniame ekrano kampe. Jei norite sudaryti sąjungą su priešų, kairiuoju pelės klavišu spustelėkite **Ally** ženklą. Jeigu jūs norite sudaryti sąjungą su kitu žaidėju, tačiau šis nesutinka, žaidime jūs tebebūsate laikomi priešais. Tapę sąjungininkais, iš žaidėjų jūs nebešaudysite, be to, matysite viską, ką po uždanga mato jis.

Pašaipos

Žaidimo metu jūs galbūt norėsite pasiųsti iš anksto parašytas pašaipias žinutes priešams. Norėdami pasiųsti priešams savo pašaipas, paspauskite klavišus **F5-F12**.

Problemos žaidžiant Internetu

Norėdami žaisti Internetu, jūs privalote turėti ryšį su juo (pavyzdžiui, per modemą arba kokią nors kitą tiesioginį internetinį ryšį).

Dažniausiai pasitaikančios problemos

Jeigu jūs prisijungiate prie Interneto per modemą surinkdami numerį, turėtumėte surinkti jį dar prieš paleisdami žaidimą. Windows yra surinkimo pagal pareikalavimą įranga, tačiau mes patyrėme, kad ji ne tokia patikima kaip numerio surinkimas iš anksto.

Ryšio praradimas žaidžiant Internetu

Jeigu patyrėte, kad kurį laiką pažaidus ar pasišnekėjus pradinėje stadijoje jūsų ryšys nutrūksta, įsitikinkite, ar jūsų numerio surinkimo pagrindu veikiantis ryšys nėra sureguliuotas taip, kad po tam tikro neveiklumo periodo išsijungtų. Atrodo, kad klaviatūros naudojimą Windows laiko reikšmingesne veikla nei aktyvią veiklą tinkle. Tiksliai šio parametro vieta įvairiose Windows programose (Windows 95/98/NT/2000) skiriasi.

Millenium,95/98/NT/2000/Millenium kartais taip pat gali priklausyti ir nuo to, kokią tinklo naršyklę jūs įsidiegėte, bet paprastai reikalingą parametą galima rasti arba numerio surinkimo principu pasijungus į tinklo aprašą, arba Interneto parametų pasirinkimo valdymo pulte.

Žaidimo Internetu būdai

Konkrečiam internetiniame žaidime viso žaidimo tempą lems tas žaidėjas, kurio sistema arba ryšys su Internetu veikia lėčiausiai. Visada būna geriausia, jeigu Šeimnininkas (žaidimą pradėjęs asmuo) turi užvis greičiausiai veikiančią sistemą ir geriausių ryšį su Internetu. Pavyzdžiui, jei vienas žaidėjų turi kabelinį modemą arba DSL ryšį bei greitą PC, toks žaidėjas būtų idealus žaidimo šeimnininkas.

CREDITS

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

Production

Executive Producer: Mark Skaggs

Producer: Harvard Bonin

Associate Producer: Julio Valladares

Design

Design Leads: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry

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

Additional Design: Mike Lightner

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

Game Artists

Lead Artist: Chris Ashton

Artists: Chris Adams, TJ Frame, Michael Jones, Sean Keeganlodo, 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

CASTING DIRECTOR: Marilee Lear, CSA

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY: Kurt Rauf

1st ASSISTANT DIRECTOR: Eddie Fickett

2nd ASSISTANT DIRECTOR: Frank Carrillo

PRODUCTION CO-ORDINATOR: Kim Houser

PRODUCTION ASSISTANTS: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

ART DIRECTOR: Karen Stephens

PROPMASTER: Cliff Bernay

SET DRESSER: Greg Wolfe

CONSTRUCTION CO-ORDINATOR: Bobby Z

CARPENTER: Jeffrey Morgan

ADDITIONAL SET CONSTRUCTION: The Effects Network

KEY MAKEUP & EFFECTS WARDROBE: Ron Wild

HAIR: Alison Bonanno

MAKE UP ASSISTANT: China-Li Nystrom

WARDROBE: Tracy Bohl

WARDROBE ASSISTANT: Sandy Wyndom

GAFFER: Jeremy Settles

KEY GRIP: Gary Sauer

GRIP: Angel Gonzolez

BOOM OPERATOR: Richard Rasmussen

VISUAL EFFECTS COMPOSITOR: Chuck Carter

ULTIMATE OPERATOR: Bob Kurtz

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 Rasmusen, 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 Rubyror

Director of Graphic Services: Victoria Hart

Online Director: Ted Morris

Online Graphic Artist: Jordan Robins

Graphic Designer: David Lamoreaux

Marketing Assistant: Wanda Flathers

Support

Operations Manager: Shawn Ellis

MIS Manager: Wayne Hall

MIS Technicians: Glenn Burtis, Mick Love

Human Resources/Office Manager: Christine Lundgren

Administrative Assistance: Tanya Pereira

Legal Assistance: Jennifer Hoge

Special Thanks

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

Fondly dedicated to our loving families and dear friends who waited patiently for us as we toiled into the night...we could not have done it without you:

Jennifer and Reagan Baldwin; Red, Fran, and Justin Bauer; Melissa, Ernest and Evelyn Beaumont; Becca de Boo; Gloria, Harvard, Paco and Ike Bonin; Jennifer, Walter & Sue Browder;

Robin, Joshua and Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda, and Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia, Pineapple, and Cassiopia; Michael, Adam Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuichi; Gary, Martha & Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken, & Juba; Shardini 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 Martinez, Jose Manuel, Inaki & 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 Jijkine

Soviet Conscript 1: Andrei Skorobogatov

Soviet Conscript 2: Marlo Lewis

White House Aide: Ann-Marie Lazaroff

Bikini Babe 1: Stephanie Harrold

Bikini Babe 2: Tamara Kozen

Chaplain: Donald La Mothe

Waitress: Natasha

In-game Voices

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

Worldwide Localisation

Korea

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

China

Localisation Project Manager: Christine Kong
Localisation Manager: Jerry Lee
Translations: Richard Chen
Language Testing: Jerry Lee
Marketing Manager: Tom Chen
Product Manager: Betty Chang
Package & Manual Design: Bingo Cheng
Special Thanks to: Westwood Localisation Teams, TL Goh, Irene Chua

France

Product Localisation Manager: Nathalie Fernandez
Translators: Francis Grimbart, Stéphane Radoux
Translation Co-ordinator: Nathalie Duret
Actors: Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Héléne Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau
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 FreeseSabella Grothe, Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena HerkewitzIris Immenkamp, Michaela Kreißler, Holger Mahlich, Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik Möller, Uli Plessmann, Michael Quiatkowski, Wolf Rahtjen, Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Schäffler, Achim Schülke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann

TECHNINĖ PAGALBA

Išvalykite sistemą prieš paleisdami žaidimą!

Prieš įdiegiant bet kokią programą, gyvybiškai svarbu pirmiausia įsitikinti, kad jūsų kietasis diskas veikia nepriekaištingai. Rekomenduojame nuolatinei jo priežiūrai naudojantis ScanDisk ir Disk Defragmenter programomis.

- ScanDisk išnaršo jūsų kietąjį diską, ieškodama, ar nepradingo kokios nors informacijos nuotrupos.
 - Disk Defragmenter užtikrina tinkamą jūsų turimos informacijos paskirstymą. Ne-tekus galimybės patikimai apdoroti informaciją, kai kurie duomenys gali būti iškraipyti.
1. Norėdami paleisti ScanDisk programą, pelės klavišu Taskbar langelyje spustelėkite START.
 2. Start meniu išsirinkite RUN.
 3. Run pokalbių langelyje surinkite žodį scandisk ir spustelėkite OK.
 4. Programai pradėjus veikti, įsiitinkite, kad Type of test sekcijoje išssirinkote THOROUGH. Tikrinimo procesas užtruks gana ilgai, tačiau tokia laiko investicija tikrai atsipirks. Įsiitinkite, kad AUTOMATICALLY FIX ERRORS langelyje esama kvito ženkliuko ir pasirinkite kietąjį diską, kuriame įdiegsite žaidimą (tai yra įrašykite C).
 5. Viską parengę spustelėkite START komandą, kad programa imtųsi tikrinti diską ir ištaisytų bet kokią pasitaikiusią klaidą.
 6. Paskui paleiskite Disk Defragmenter programą. Taskbar langelyje pelės klavišu spustelėkite START.
 7. Start meniu išsirinkite RUN.
 8. Run pokalbių langelyje surinkite žodį defrag ir spustelėkite OK.
 9. Kaip ir paleisdami ScanDisk, pasirinkite diską, kuriame ketinate įdiegti žaidimą, ir spustelėkite OK. Šis procesas irgi šiek tiek užtruks, bet gaišti verta – tai atlikę, žaidimą įdiegsite be jokių trukdymų.

Kas yra DirectX™?

Prieš žaisdami „Command & Conquer Red Alert 2“ arba įdiegdami DirectX, labai atidžiai perskaitykite šį skyrelį!

DirectX yra Windows® 95 ir 98 dalis. Jo dėka Windows gali labai dideliu greičiu pasiekti tam tikras jūsų PC dalis, kad jūs galėtumėte be vargo paleisti šiandieninius žaidimus. Įdiegus naujas technologijas, tokias kaip, pavyzdžiui, naujosios kartos 3D Greitintuvai ir 3D garso plokštės, išsivystė ir DirectX, kad sustiprintų šias naujasias technologijas. „Command & Conquer Red Alert 2“ žaidimui reikalingas DirectX 7.0a, kurį rasite žaidimo kompakte ir esant reikalui galėsite įdiegti.

Tam, kad DirectX veiktų teisingai, jums gali tekti papildyti programų tvarkykles naujausia vaizdo plokščių, garso plokščių arba 3D greitintuvo informacija. Naudojant tvarkykles be DirectX 7.0a priedų „Command & Conquer Red Alert 2“ žaidime gali išskilti vaizdo arba garso problemų.

Įdiegiant DirectX 7.0a, bus patikrintas jūsų vaizdo, garso bei 3D greitintuvo plokščių tvarkyklių suderinamumas. Jeigu įmanoma, DirectX 7.0a įdiegėjas nesuderinamas tvarkykles automatiškai papildys trūkstama informacija. Vis dėlto, jei jūsų sistemoje esama itin modernių mikroschemų, arba jei ji – kokio nors rečiau pasitaikančio modelio, jums gali tekti kreiptis į gamintoją ir įsigyti naujausių elektroninių tvarkyklių su DirectX 7.0a priedais detalių.

Svarbi pastaba: Įdiegiant DirectX 7.0a, Setup programa patikrins, ar jūsų tvarkykles galima sėkmingai atnaujinti. Jeigu pakeista tvarkyklė nebuvo patikrinta, arba jeigu ją pakeičiant išliko kokiu nors problemų, Setup programa jus apie tai perspės. Rekomenduojame į šiuos perspėjimus atsižvelgti.

Kaip įdiegti DirectX 7.0a?

Įdiegiant „Command & Conquer Red Alert 2“ žaidimą, bus peržiūrėta jūsų sistema, ar joje yra DirectX 7.0a. Neaptikus reikalingos versijos, jums bus pasiūlyta įdiegti DirectX 7.0a iš „Command & Conquer Red Alert 2“ kompaktinio disko. Rekomenduojame laikytis Setup programos pasiūlymų.

Jei norite įdiegti DirectX 7.0a po to, kai jau įdiegėte „Command & Conquer Red Alert 2“:

1. Windows taskbar langelyje pelės klavišu spustelėkite START, pasizymėkite FIND ir spustelėkite FILES OR FOLDERS.
2. Langelyje NAMED surinkite dxsetup.
3. Įsitikinkite, kad LOOK IN lentelėje įrašyta jūsų CD-ROM įrenginio disko raidė (t. y. D), tada spustelėkite FIND NOW.
4. Pasirodžius bylai, stulpelyje Name dukart spustelėkite dxsetup piktogramą.
5. Pasirodžius DXSetup langui, užbaikite procesą spustelėdami Reinstall DirectX.

Patikrinkite savo sistemą!

Norėdami patikrinti, ar DirectX 7.0a tinkamai veikia jūsų kompiuteryje, įdiegę DirectX 7.0a paleiskite DirectX Diagnostics Tool programą.

1. Windows taskbar langelyje spustelėkite START. Tada spustelėkite RUN.
2. Run dialog langelyje surinkite dxdiag, tada spustelėkite OK.

DirectX 7.0a Diagnostics Tool suteiks jums informaciją apie jūsų vaizdo, garso ir 3D greitintuvo plokščių tvarkykles.

- Norėdami patikrinti vaizdo plokštės tvarkykles, spustelėkite DISPLAY lentelę arba, jeigu turite, DISPLAY 1 lentelę.
- Norėdami patikrinti garso plokštės tvarkykles, spustelėkite SOUND lentelę.

- Kai kurie 3D greitintuvai irgi turi jiems priskirtą lentelę, vadinamą DISPLAY 2, tad jums gali tekti patikrinti ir ją.

Kiekviename iš šių ekranų Drivers sekcija informuos jus, ar Microsoft liudija, jog jūsų tvarkyklė turi DirectX 7.0a papildinį.

- Jeigu apie jūsų tvarkyklę pranešama „Certified: Yes“, vadinasi, jūsų įrangoje DirectX 7.0a papildinys yra, ir žaisdami „Command & Conquer Red Alert 2“ neturėtumėte susidurti su problemomis.
- Jei apie jūsų tvarkyklę pranešama „Certified: No“, vadinasi, jūsų įrangoje DirectX 7.0a papildinio nėra, ir paleisdami „Command & Conquer Red Alert 2“ žaidimą galite susidurti su problemomis. Prašome ieškoti informacijos užrašų sekcijoje DirectX Diagnostic Tool lango apačioje.
- Naudojantys Windows 98 taip pat gali pasinaudoti ir TROUBLESHOOT komanda, kurią rasite MORE HELP lentelėje. Paprastai atnaujintą tvarkyklę su DirectX 7.0a priedu galima įsigyti iš prietaiso gamintojo, ir tada jūs galėsite žaisti „Command & Conquer Red Alert 2“ be jokių problemų. Tokiu atveju siūlome jums susisiekti su įrangos gamintoju ir iš jo įsigyti paskutinio modelio DirectX 7.0a suderinamą tvarkyklę. Paprastai jų galima gauti nemokamai per gamintojo tinklalapį arba per jų techninės pagalbos liniją.

Klientų aptarnavimas – ar galime kuo nors jums padėti?

Turite problemų? Klausimų? Kad ir kas bebūtų, mes pasirėngė jums padėti. Jeigu paleisdami žaidimą susidūrėte su problemomis, mes galime padėti jums keliais būdais:

Aptarnavimas Internetu

Internetas: World Wide Web

- Norėdami rasti mūsų puslapį Pasauliniame Tinkle (World Wide Web), nukreipkite iešyklę į <http://www.westwood.com>. Norėdami atsiversti techninę informaciją su visais priedais, pirmajame puslapyje spustelėkite SUPPORT komandą. Šį puslapį sudaro išsamus Greitų Sprendimų vadovas, išdėstytas kiekvienam suprantamam klausimui – atsakymų principu. Kiekvieną savaitę jis papildomas naujausia informacija, ir patekti į jį galima bet kuriuo metu. Taip pat šiame tinklalapyje yra skyrius su šviežiausios informacijos bei FAQ (Frequently Asked Questions – dažniausiai pateikiami klausimai) bylomis, o taip pat ir informacija apie tvarkyklių atnaujinimo galimybes – ryšys su populiariausiais elektroninės įrangos gamintojais. Jei šiame vadove nerastite atsakymo į jums rūpinį klausimą, jis elektroniniu paštu persiųs jūsų problemą tiesiog mūsų techninės pagalbos darbuotojams.

Internetas: FTP (File Transfer Protocol)

- Jeigu ieškote paskutiniųjų papildomų bylų bet kuriam iš mūsų produktų, galėsite gauti juos iš mūsų FTP tinklalapio: <ftp://ftp.westwood.com>

Internetas: E-Mail

- Jei mūsų tinklalapis jums nepadėjo, kitas žingsnis turėtų būti mūsų elektroninio pašto pagalbos tarnyba.

ra2@westwood.com

Jūs vis dar įstrigę? Skambinkite mums

Jei vis dar nesucidorojate su problemomis arba jei norite pasižnekti asmeniškai, Electronic Arts suteiks nemokamą pagalbą bet kuriam iš mūsų produktų (skambučio kaina – pagal nacionalinį standartą ne piko meto režimu). Mes tik prašome, kad skambindami jūs iškart praneštumėte, jog jums reikalinga pagalba. Šitaip užsiregistruoti galite nemokamai, tai truks mažiau nei minutę ir suteiks jums šias galimybes:

- Įgysite pirmumo teisę skambindami darbo valandomis
- Automatinė pagalba jums bus teikiama visą parą
- Kas mėnesį elektroniniu paštu gausite naujienų biuletinį
- Ir dar ne viskas!

Kai paskambinsite, mes jūsų paklausime pavardės, adreso, gimimo datos ir kontakto telefono numerio arba elektroninio pašto adreso, tad turėkite šią informaciją po ranka.

Lengvai naudojamas automatinis mūsų pagalbininkas sujungs jus arba su mūsų automatinė techninės pagalbos tarnyba, arba su techniku, užvis geriausiai galinčiu atsakyti į jūsų klausimą. Prašome jūsų atidžiai įsiklausyti į pateiktus pasiūlymus ir apsispřęsti, o paskui surinkti atitinkamą numerį telefono mygtukais. Pirmiausia patikrinkite, ar mūsų automatinėje sistemoje nėra atsakymo į jūsų klausimą. Jeigu atsakymo nerastite, be jokio vargo galėsite prašyti mūsų techniko pagalbos.

Skambindami įsitikinkite, kad galėsite pateikti visus duomenis apie savo kompiuterį, tarp jų:

Procesoriaus tipą ir greitį.

Sistemos RAM.

Kietojo disko talpą.

Vaizdo bei garso plokščių gamintoją bei modelį.

CD/DVD įrangos gamintoją bei greitį.

Šią informaciją galite gauti paleidę DX Diagnostic Tool programą, tad prašome, skambinant mums, turėti ją prieš akis ekrane. Norėdami ją paleisti spustelėkite Start > Run. „Open“ langelyje sutinkite „dxdiag“ ir tada spustelėkite OK.

Taip pat prašome paruošti smulkų aprašą problemos, su kuria susidūrėte, ir tiksliai bet kokios jūsų gautos klaidingos žinutės detales.

O dabar pasiimkite lapelį popieriaus ir rašiklį – jūs pasirenę skambinti:

+44 (0) 870 2432435

Pastaba: Tai tarptautinė linija, apmokama pagal Telekomo nustatytus tarifus.

Norėdami pasikalbėti su techniku skambinkite 9 am – 6 pm nuo pirmadienio iki ketvirtadienio ir 9 am – 4.30 pm penktadieniais. Kitu laiku galite susijungti tik su automatinė pagalbos tarnyba.

Arba galite parašyti mums pateikiamu adresu, pridėdami telefono numerį, kur jums galima paskambinti dieną bei anksčiau išvardintas informacijos detales:

Electronic Arts Uk Ltd Customer Services

PO Box 181

Chertsey

KT16 0YL

Arba siųskite mums faksą, pridėdami anksčiau išvardintas būtinas informacijos detales, numeriu: +44 (0) 870 241 3231

Siųsdami mums faksą arba laišką, prašome, pridėkite telefono numerį, kur jus rasti dieną, kad prirėkūs mes galėtume su jumis susisiekti.

Hintline visą parą – užuominos ir patarimai dėl žaidimo

Įstrigote? Taip atsitinka ir patiems geriausiems. Norėdami gauti užuominų, skambinkite mūsų užuominų linija. Jeigu prieš skambindami norite įsitikinti, kad jūsų žaidimas įtrauktas į užuominų liniją, drąsiai skambinkite Klientų Aptarnavimo telefonu aukščiau duotuoju numeriu – mes mielai suteiksime jums sąrašą žaidimų, įtrauktų į užuominų liniją. Tačiau nepamirškite, kad Klientų Aptarnavimo skyrius negali pateikti jums užuominų tiesiogiai.

Electronic Arts Hintline numeris:

+44 (0) 9067 53 22 53

Pastaba: Mokestis už tokį skambučių aukštesnis nominalios vertės. Pritygtinai prašome prieš skambinant šiuo numeriu gauti telefono sąskaitas mokančio asmens sutikimą.

Paskutiniuosius EA žaidimus jūs galite gauti tiesiog į namus!

Jei norite, kad patys naujais žaidimai pačiu greičiausiu būdu atsidurtų jūsų rankose, apsilankykite mūsų verslo partnerio tinklalapio parduotuvėje! Čia surinkti visi naujais, dar nepasirodę rinkoje katalogai, ir jeigu jūs užsisakysite žaidimą anksčiau, nei jis bus išmestas į rinką, jo išleidimo dieną mes pristatysime jį tiesiog jums į namus! Nėra jokio greitesnio ir patogesio būdo įsigyti žaidimus!

www.muge.lt/GPX

Jeigu neturite internetinio ryšio, prašome paskambinti tel. **(8-22) 751719**.

Išpėjimas

ELECTRONIC ARTS PASILIEKA VISAS TEISES BET KURIUO METU BE IŠANKSTINIO PERSPĖJIMO TOBULINTI ŠIOJE INSTRUKCIJOJE APRAŠYTĄ PRODUKTĄ.

ŠIAI INSTRUKCIJAI, O TAIP PAT IR JOJE APRAŠYTOMS PROGRAMOMS GALIOJA AUTORINĖS TEISĖS. VISOS AUTORINĖS TEISĖS PRIKLAUSO ELECTRONIC ARTS. BE IŠANKSTINIO ELECTRONIC ARTS LIMITED SUTIKIMO RAŠTU DRAUDŽIAMA ŠIA INSTRUKCIJA ARBA JOJE APRAŠYTAS PROGRAMAS KOPIJUOTI, PLATINTI, VERSTI ARBA ADAPTUOTI BET KOKIAM ELEKTRONINIAM PRIETAISUI AR PERRAŠYTI KITU FORMATU. ELECTRONIC ARTS LIMITED ADRESAS: PO BOX 181, CHERTSEY, KT16 0YL, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS NESUTEIKIA JOKIŲ ŠIOS INSTRUKCIJOS, JOS KOKYBĖS, PARDUODAMUMO AR TINKAMUMO GARANTIJŲ, NEPRIIMA JOKIŲ SĄLYGŲ, NEATSTOVAUJA PREKYBAI. ŠI INSTRUKCIJA PATEIKIAMA „TOKIA, KOKIA YRA“. ELECTRONIC ARTS LIMITED SUTEIKIA TAM TIKRAS RIBOTAS GARANTIJAS, SUSIJUSIAS SU PROGRAMOMIS BEI PROGRAMINE ĮRANGA. ELECTRONIC ARTS LIMITED JOKIU ATVEJU NEIŠIPAREIGOJA ATLYGINTI ŽALOS UŽ NESTANDARTINIUS, NETIESIOGINIUS AR KITŲ PAŽEIDIMŲ SUKELTUS GEDIMUS. ŠIOS SĄLYGOS NIEKAIK NETAIKYTINOS IR NEPAŽEIS ĮSTATYMU NUMATYTŲ PIRKĖJO TEISIŲ TUO ATVEJU, JEIGU PIRKĖJAS YRA VARTOTOJAS, ĮSIGYJANTIS PREKĘ NE VERSLO SUMETIMAIS.

Ribotos garantijos

Electronic Arts garantuoja šio kompiuterinio programinio produkto pirkėjui, kad laikmename, kurioje įrašytos kompiuterinės programos, nebus jokių medžiaginių defektų ar darbinio broko. Garantija suteikiama dvylikai mėnesių nuo įsigijimo datos. Per šį laikotarpį sugedusi laikmena bus pakeista, jeigu originalų produktą grąžinsite Electronic Arts šiame dokumente pateiktu adresu, drauge pridėdami pirkimo dokumentą su data, pareiškimą su defektų aprašu, brokuotas įrangos detales ir savo atgalinį adresą.

Ši garantija niekaip nepažeidžia įstatymo nustatytų vartotojo teisių.

Ši garantija netaikytina pačioms kompiuterinėms programoms, kurios pateikiamos „tokios, kokios yra“, o taip pat ir laikmenai, jei ji buvo netinkamai naudojama, sugadinta ar itin nu-dėvėta.

Negarantinis žalos atlyginimas

Vartotojo sugadintą laikmeną Electronic Arts irgi galės pakeisti veikiančia, jei tuo metu turės atitinkamų detalių. Tam jūs turėsite nusiųsti Electronic Arts sugadintąją originalią priemonę drauge su čekiu ar pašto perlaida – po 7,50 svarų sterlingų už kiekvieną CD – adresuotą Electronic Arts Ltd.

Neužmirškite smulkiai aprašyti gedimo pobūdį, parašyti savo pavardę, adresą ir, jei įmano-ma, telefono numerį, kur jūs rasti dieną, kad prirėikus mes galėtume susisiekti su jumis.

„EA GARANTIJA“, firma GPX, Giedraičių g. 85-505, 2024 Vilnius, Lietuvos Respublika.

Software & Documentation © 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert 2, Westwood Studios yra prekiniai ženklai arba registruoti prekiniai ženklai, o Westwood Onli-ne yra tarnybinis Electronis Arts Inc. ženklas JAV ir/arba kitose šalyse. Visos autorinės teisės išsaugotos. Windows ir DirectX yra Microsoft Corporation Inc. prekinis ženklas arba regist-ruotas prekinis ženklas.

