



Advarsel: Til deg som har projeksjonsfjernsyn

Stillbilder kan føre til varige skader på bilderøret eller brenne fosforet fast på skjermen. Unngå gjentatt eller langvarig bruk av storskjerm når du spiller dataspill.

Advarsel om epilepsi

Les dette før du bruker spillet eller lar barna dine bruke det

Enkelte kan få epileptiske anfall eller miste bevisstheten når de utsettes for visse typer blinkende lys eller lysmønstre i dagligmiljøet. De kan få epileptiske anfall når de ser på TV eller spiller dataspill. Dette kan inntreffe også hos folk som tidligere ikke har hatt epileptiske symptomer eller anfall.

Dersom du eller noen i din familie har hatt epilepsilignende symptomer (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha vært utsatt for blinkende lys, må dere oppsøke lege før dere spiller. Foreldre bør holde øye med barn som spiller dataspill. Dersom du eller barna dine skulle merke symptomer som svimmelhet, synsforstyrrelser, muskelrykninger eller andre ufrivillige bevegelser, tap av bevissthet, forvirring eller kramper når dere spiller, må dere avbryte spillet ØYEBLIKKEG og oppsøke lege.

Forholdsregler

- Ikke stå for nær skjermen. Siit på god avstand av skjermen, så langt unna som kablene tillater.
- Spill helst på en liten skjerm.
- Unngå å spille når du er trett eller har fått lite søvn.
- Spill i et godt opplyst rom.
- Ta deg minst 10 til 15 minutters pause for hver time du spiller.

INNHold

Installere spillet	4	Allierte styrker	32
Innledning	5	Sovjets styrker	37
Historien	5	Allierte strukturer	42
Hovedmenyen	6	Sovjets strukturer	46
Single-Player (Enkeltspiller)	7	Westwood Online	49
Internet (Internett)	8	Velkommen til	
Network (Nettverk)	8	Red Alert 2 Online	50
Movies & Credits (Filmer og		Quick Match (Hurtigparti)	51
medvirkende)	8	Custom Match	
Options (Alternativer)	9	(Tilpasset parti)	51
Forberede et spill for nettverk		Buddy List (Kameratliste)	53
eller trefninger	11	World Domination Tour	
Grensesnittet	15	(Verdensherredømme)	53
Grunnleggende spill	17	Prating under spillet	54
Avansert spill	24	Problemer med Internett	55
Avansert kommandofelt	27	Medarbeidere	56
Veimerker	28	Teknisk støtte	60
Tastaturkommandoer	29	Teknisk støtte	62
Enheter og strukturer	32		



INSTALLERE SPILLET

Merk: Hvis du trenger mer informasjon om hvordan du installerer og kjører spillet, kan du lese *Teknisk støtte* på side 59.

Slik installerer du *Command & Conquer™: Red Alert 2™* med WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium AUTOPLAY:

1. Sett inn en av CD-ene Allied eller Soviet i CD-ROM-stasjonen og klikk på INSTALL (INSTALLER).
2. Klikk på NEXT (NESTE) og les gjennom lisensavtalen. Når du er ferdig, klikker du på avkrysningsboksen for å godta, eller på CANCEL (AVBRYT) for å avslutte.
3. Skriv inn serienummeret som står bak på CD-esken til *Command & Conquer: Red Alert 2*, og klikk på NEXT (NESTE).
4. Følg instruksene for å fullføre installeringen.

Manuell installering med WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Klikk på START-knappen og velg KJØR på menyen.
2. Velg BLA GJENNOM og finn CD-ROM-stasjonen din.
3. Dobbeltklikk på filen "Setup.exe". Denne vises kanskje bare som "Setup" på noen maskiner, men har alltid et CD-ikon foran seg.
4. Klikk på OK.
5. Følg fremgangsmåten fra punkt 2 under avsnittet om AUTOPLAY ovenfor.

Manuell avinstallering med WINDOWS 95/98/NT:

1. Klikk på START, og velg deretter PROGRAMMER, WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 UNINSTALL.
2. Følg instruksjonene på skjermen for å fullføre avinstalleringen. Avinstallere ved hjelp av funksjonen AUTORUN:
 1. Sett en av CD-ene Allied eller Soviet i CD-ROM-stasjonen.
 2. Klikk på UNINSTALL når vinduet AutoPlay kommer fram.
 3. Følg instruksjonene på skjermen for å fullføre avinstalleringen.

INNLEDNING

Velkommen tilbake, kommandant ...

Med *Command & Conquer Red Alert 2* kan du velge mellom å spille som to helt forskjellige styrker: de hederlige allierte eller de aggressive og militaristiske sovjeterne.

Når du spiller som enkeltspiller, og velger de alliertes side, vil du slåss mot sovjetstyrkene. Hvis du velger å spille som sovjet, vil du slåss mot de allierte. I spill for flere spillere kan styrker og fraksjoner fra både de allierte og sovjeterne kjempe mot hverandre.

De to sidene er svært forskjellige, og har bare noen få felles enheter og strukturer. Hver av sidene har en unik samling styrker og svakheter som kan utnyttes. Enhetene og strukturene til de to hærene avspeiler den grunnleggende filosofien som ligger bak. Mens de allierte stoler på sin overlegne teknologi og dyktighet, satser sovjeterne på å nå sine mål ved hjelp av rå styrke.

Merk: Vi anbefaler sterkt at nykommere i *Command & Conquer*-universet spiller oppdragene i kategorien Boot Camp (Rekruttskole) før de hopper inn i selve spillet. Vi legger alltid stor vekt på at spillet skal være enkelt å lære, men i rekruttskoledelen får du vite det viktigste. Du lærer å bygge baser, lære opp enheter, samle inn malm med raffinerier, flytte og sikte, og mange andre elementer som vil spillet til en bedre opplevelse for deg.

HISTORIEN

Hvis du kunne dra tilbake i tiden, hva ville du da forandre? Ville det vært mulig å forhindre at kriger brøt ut? Eller ville endringer i fortiden fått alvorlige konsekvenser for nåtiden og framtiden? Eksperimenter med tidsreiser har forårsaket drastiske endringer i historiens gang. Politiske drap har forandret skjebnen til nasjoner, og dermed hele verden. Sovjetunionen fikk ingen fiender som kunne forhindre landets ekspansjon mot vest. Under Josef Stalin begynte de en marsj mot Atlanterhavet, og håpet å oppnå sitt tydelige mål om et Sovjetunionen som omfattet hele kontinentet.

Bare de samlede kreftene til de allierte kunne forhindre fullstendig dominans fra sovjeterne. Den enorme hæren til Moder Russland ble til slutt stoppet av de alliertes overlegne teknologi. Endelig ble en fredelig verden en realitet. Stalin omkom under kampene, og uten ham sto verdens største nasjon overfor en uviss skjebne.

Etter krigen innsatte de allierte Alexi Romanov som leder av det nye Sovjet-imperiet. Han syntes å være et perfekt valg. Som karrierepolitiker adopterte han lett idealene til de allierte, og gikk i gang med å gjøre Sovjetunionen til et vennlig og fredelig land. De allierte lederne pustet lettet ut. Den store trusselen var endelig borte.

Eller var den det? I hemmelighet følte Romanov et brennende hat til de allierte som hadde ødelagt hans kjære land. Da han fikk makten, begynte han straks å planlegge hevnen. Fordi de allierte hadde vunnet med sin overlegne teknologi, sverget han på at sovjeterne skulle utvikle sine egne overlegne våpen. Hæren til det gamle Sovjetunionen skulle marsjere igjen, og denne gangen skulle den ikke svikte. Den skulle beseire De forente stater!

I mange år var de allierte selvtilfredse. Ingen visste om de hemmelige sovjetiske eksperimentene med tankestyring eller de kjernefysiske prøvene som ble utført av Romanovs forskere. Invasjonen overrumplet USA. Plutselig raser sovjetiske soldater inn i California, Texas og New York. Sivilbefolkningen gir etter for den sovjetiske tankestyringen, svikter landet sitt og griper til våpen på inntrengernes side. Kjempemessige blekkspruter dukker opp på den amerikanske kysten, og knuser skip med sine veldige fangarmer. Stormangrepet er i gang! Heldigvis har ikke den nåværende amerikanske lederen, president Dugan, latt den gamle

allierte teknologien være uforandret. Etter å ha samlet styrkene sine og forberedt teknologi som gjør det mulig å styre både tiden og naturkreftene, gjør president Dugan seg klar til å kjempe mot Sovjetunionen en gang til. Romanov har en utrolig kraft, overraskelsesmoment og enorme styrker. De allierte kjemper for sine hjem og sin tilværelse. Enda en gang bryter hele verden ut i konflikt.

Hovedmenyen



Når du starter spillet, får du først se en kort filmsekvens av Sovjets invasjon av USA. Etter denne kommer du til hovedmenyen, der du kan angi hvilken type spill du vil spille, eller velge mellom mange alternativer for at spillet skal passe så godt som mulig til din datamaskin. På hovedmenyen finner du valgene SINGLE PLAYER (ENKELTSPILLER), INTERNET (INTERNETT), NETWORK (NETTVERK), MOVIES & CREDITS (FILMER OG MEDVIRKENDE), OPTIONS (ALTERNATIVER) og EXIT GAME (AVSLUTT SPILLET).

Single-Player (Enkeltspiller)

Med dette valget kan du starte nye felttog, hente inn spill som er lagret tidligere, og velge å spille treninger mot datamaskinen.

Når du vil starte et spill for én spiller i *Command & Conquer: Red Alert 2*, klikker du på denne knappen på hovedmenyen. Du kommer så videre til en ny meny der du kan velge mellom NEW CAMPAIGN (NYTT FELTTOG), LOAD SAVED GAME (HENT LAGRET SPILL) og SKIRMISH (TREFNING). For å komme tilbake til hovedmenyen, klikker du på knappen MAIN MENU nede til høyre på skjermen.

New Campaign (Nytt felttog)

Når du klikker på NEW CAMPAIGN (NYTT FELTTOG), kommer du til menyen Campaign (Felttog). Her kan du velge å spille som enten Allies (Allierte) eller Soviets (Sovjet). Du kan også velge å gå gjennom Boot Camp (Rekruttskole), der du lærer mange av spillets grunnleggende teknikker, blant annet hvordan du flytter enhetene rundt på kartet, sikter inn fienden og bygger basen din.

Merk: Vi anbefaler sterkt at nykommere i strategispill-sjangeren eller *Command & Conquer*-serien spiller gjennom Boot Camp-nivåene for å gjøre seg kjent med grensesnittet. Erfarne spillere kan hoppe over disse nivåene, men de inneholder mange nye funksjoner som kan være til svært stor nytte.

Du kan velge vanskelighet for felttoget du vil spille ved å velge mellom nivåene fra Easy (Enkelt) til Brutal (Brutal). Brukere som er ukjent med strategispill som spilles i sanntid bør begynne med det letteste nivået, mens erfarne brukere vil foretrekke det mer utfordrende, brutale nivået.

Hvis du bestemmer deg for ikke å starte et nytt felttog, kan du klikke på BACK (TILBAKE) for å komme tilbake til menyen for enkeltspillere.

Load Saved Game (Hent lagret spill)

Når du klikker på denne knappen, kommer du til menyen Load Mission (Hent oppdrag). Her kan du velge et spill du har lagret tidligere, og fortsette der du avsluttet. Velg oppdraget du vil fortsette, og klikk på LOAD (HENT). Hvis du bestemmer deg for ikke å hente et spill du har lagret før, kan du klikke på BACK (TILBAKE) for å komme tilbake til menyen for enkeltspillere.

Skirmish (Trefning)

Spillmodusen Skirmish (Trefning) er helt spesiell. På en måte er den som et spill for flere spillere, men i stedet for å spille mot andre personer, spiller du mot datastyrte motstandere. Når du klikker på denne knappen, kommer du til menyen Skirmish (Trefning). Hvis du trenger mer informasjon, kan du lese *Forberede et spill for nettverk eller trefninger* på side 11.

Internet (Internett)

Trykk på knappen INTERNET (INTERNETT) på hovedmenyen for å gå til Westwood Online, som er en tjeneste som drives av Westwood Studios for *Red Alert 2*-spillere. Her kan du spille spill av typene "Head-to-Head" eller "Co-Op" over Internett. Det er alltid best å spille mot brukere som har god internettforbindelse og maskiner som oppfyller de anbefalte systemkravene. Spillets ytelse blir berørt av disse faktorene. Du må allerede være tilkoplek Internett via en leverandør for å kunne kople deg til Westwood Online. Hvis du trenger mer informasjon, kan du lese *Westwood Online* på side 49.

Network (Nettverk)

Klikk på denne knappen for å arrangere eller delta i spill av typene "Head-to-Head" eller "Co-Op" på et lokalt nettverk. Hvis du trenger mer informasjon, kan du lese *Forberede et spill for nettverk eller trefninger* på side 11.

Movies & Credits (Filmer og medvirkende)

Klikk på denne knappen på hovedmenyen for å komme til menyen Movies & Credits (Filmer og medvirkende). I denne menyen kan du se filmsekvenser du har gjort deg fortjent til i felttog, og medarbeiderne bak *Command & Conquer: Red Alert 2*.

Options (Alternativer)



Klikk på knappen OPTIONS (Alternativer) på hovedmenyen for å komme videre til en meny der du kan velge innstillinger for mange av spillets funksjoner.

Display Options (Visningsalternativer)

VISUAL DETAILS (SYNLIGE DETALJER): Velg LOW (LAV), eller HIGH (HØY). Et høyt detaljnivå ser penere ut, men krever høyere prosessorhastighet. Datamaskiner med lav hastighet kan få problemer med å kjøre spillet riktig med høyt detaljnivå. Med "synlige detaljer" menes spesielle effekter som røyk, lys, plask, generell animasjon eller kjølvann bak båter.

SET GAME RESOLUTION (ANGI SPILLOPLØSNING): En høyere oppløsning gir et penere, skarpere bilde, men det krever en kraftig datamaskin. Du vil også kunne se mer av slagmarken under spillet. Hvis du bruker 640 x 480 (den laveste oppløsningen) vil ytelsen til spillet på datamaskinen bli bedre.

Game Options (Spillalternativer)

Under valget Display Options (Visningsalternativer) finner du Game Options (Spillalternativer):

GAME SPEED (SPILLHASTIGHET): Bruk denne skyvekontrollen til å endre hastigheten til enhetene i spillet og tiden det tar å bygge strukturer. Hvis du har problemer med å holde følge med datamotstanderne, bør du vurdere å senke spillhastigheten. I enkeltspillmodus er hastigheten fastlåst til standardinnstillingen.

DIFFICULTY (VANSKELIGHET): Endre vanskelighetsgraden til EASY (ENKEL), NORMAL (NORMAL) eller BRUTAL (BRUTAL). Nykommere i *Command & Conquer*-universet bør begynne å spille på det enkleste nivået.

User Interface Options (Grensesnittalternativer)

Med User Interface Options (Grensesnittalternativer) får du større kontroll over spillet, og kan tilpasse det etter dine behov. Det finnes flere valg under denne overskriften:

TARGET LINES (SIKTELINJER): Når du ber en enhet om å flytte til et bestemt sted eller angripe en bestemt fiende, vises en linje fra enheten til målet. Når denne boksen er slått av (OFF), vises ikke disse siktelinjene.

SEE HIDDEN OBJECTS (SE SKJULTE OBJEKTER): Gjør det mulig å se enheter bak bygninger og andre hindringer. Når denne boksen er slått på (ON), blir enheter og forsvarsstrukturer bak hindringer vist. Hvis boksen er slått av, er ikke skjulte enheter synlige.

TOOLTIPS (VERKTØYTIPS): Viser en nyttig hjelpetekst når markøren står på et av objektene i spillet i mer enn to sekunder.

SCROLL RATE (RULLEHASTIGHET): Avgjør hvor raskt du kan rulle på skjermen med musen.

Audio Options (Lydalternativer)

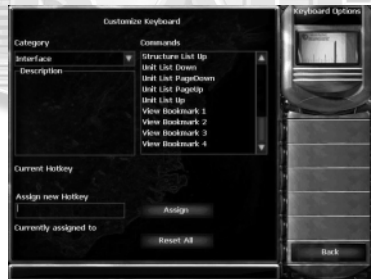
Med de tre søylene under Audio Options (Lydalternativer) kan du justere volumet for de ulike lydene i spillet. Verdiene går fra 0 (av) til 10 (høyt).

MUSIC VOLUME (MUSIKKVOLUM): Klikk og dra for å justere volumet for oppdrag og menyer.

SOUND VOLUME (LYDVOLUM): Klikk og dra for å justere lydeffektene (våpenild, eksplosjoner osv.).

VOICE VOLUME (STEMMEVOLUM): Klikk og dra for å justere stemmene på personene.

Keyboard (Tastatur)



Klikk på **KEYBOARD (TASTATUR)** for å tilpasse tastaturkommandoene:

CATEGORY (KATEGORI): Tastaturkommandoene er delt inn i ulike kategorier, som du kan finne ved å klikke på pilen i menyen **Category (Kategori)** oppe til venstre på skjermen. Gruppen av kommandoer i den aktuelle kategorien vises i boksen **COMMANDS (KOMMANDOER)** til høyre.

COMMANDS (KOMMANDOER): Merk kommandoen du vil endre. Den gjeldende tasten for kommandoen vises under **CURRENT HOTKEY (GJELDENE HURTIGTAST)**.

CURRENT HOTKEY (GJELDENE HURTIGTAST): Klikk i boksen **PRESS NEW HOTKEY (TRYKK PÅ NY HURTIGTAST)** og velg tasten du vil bruke til den aktuelle kommandoen. Så tilordner du den valgte tasten til kommandoen ved å klikke på **ASSIGN (TILORDNE)**. Du kan velge en tast som allerede er tilordnet en annen kommando. Når dette skjer, vises kommandoen som den valgte tasten er tilordnet til nå under boksen **ASSIGN NEW HOTKEY (TILORDNE NY HURTIGTAST)**. Du kan fortsatt tilordne den merkete tasten til den nye kommandoen du har valgt, men da vil ikke den tidligere standardkommandoen lenger ha en hurtigtast.

RESET ALL (TILBAKESTILL ALLE): Hvis du vil ha tilbake standard-tastaturkommandoene slik de ble innstilt av Westwood, kan du klikke på knappen **RESET ALL (TILBAKESTILLE ALLE)** nederst på skjermen.

Network (Nettverk)

Klikk på **NETWORK (Nettverk)** for å konfigurere nettverksinnstillingene.

Merk: Du bør ikke prøve å endre disse innstillingene hvis du ikke har erfaring med nettverksprotokoller.

FORBEREDE ET SPILL FOR NETTVERK ELLER TREFNINGER



Spilltypene **Network (Nettverk)** og **Skirmish (Trefning)** er annerledes enn felttogspill fordi de er kamper som utkjempes mann mot mann eller i samarbeid mellom to eller flere hærer. De har ikke andre mål enn å ødelegge alt annet som finnes på skjermen.

Når du klikker på **SKIRMISH** på menyen **Single-Player (Enkeltspiller)** eller starter et nytt nettverksspill, kommer det fram en liste over alternativene du kan endre:

PLAYER (SPILLER): Til venstre på skjermen ser du en oversikt over spillere. Hvis du velger å spille **Skirmish (Trefning)**, er den øverste boksen deg. Hvis du klikker i den øvre boksen under **PLAYER (SPILLER)**, kan du gi deg selv et navn. Standardnavnet er "New Player". I **Skirmish (Trefning)** kan du også velge dyktighetsnivået til motstanderen. Det er mye lettere å spille mot en fiende som er "enkel" enn en som er "brutal".

COUNTRY (LAND): Klikk i boksen til høyre for å bestemme hvilket av de ni landene du vil spille som, eller klikk på **RANDOM (TILFELDIG)** for å la datamaskinen velge for deg.

COLOUR (FARGE): Du kan også bestemme hvilken farge landet ditt skal ha, eller la denne også bli valgt tilfeldig.

Innstillinger for datamotstandere (eller andre spillere på nettverket) kan angis på samme måte, det vil si ved å klikke på knappen under menyen PLAYER (SPILLER) for å aktivere en spiller og klikke på knappene COUNTRY (LAND) og COLOUR (FARGE). Standardinnstillingen er at landene og fargene til datastyrt fiender velges tilfeldig.

Under disse menyene finner du en rekke tilleggsoalternativer:

GAME SPEED (SPILLHASTIGHET): Bruk denne skyvekontrollen til å endre hastigheten til enhetene i spillet og tiden det tar å bygge strukturer. Hvis du har problemer med å holde følge med datamotstanderne, bør du vurdere å senke spillhastigheten.

CREDITS (KREDITT): Bestemmer hvor mye penger du har når du begynner oppdraget.

UNIT COUNT (ANTALL ENHETER): Bestemmer størrelsen på hæren du starter med.

SHORT GAME (KORTSPILL): Hvis dette er slått på, kan du beseire fienden ved bare å ødelegge strukturene hans. Hvis det er slått av, må du også ødelegge alle enhetene til fienden for å eliminere ham helt.

SUPER WEAPONS (SUPERVÅPEN): Slår supervåpen på eller av.

BUILD NEAR ALLY (BYGGE NÆR ALLIERT): Gjør det mulig å bygge strukturene dine nær strukturene til dine allierte.

MCV REPACKS (TILBAKESTILLE KONSTRUKSJONSKJØRETØY): Gjør det mulig å "pakke sammen igjen" byggeplassen din og gjøre den til et mobilt konstruksjonskjøretøy, slik at du kan flytte basen.

Merk: Du kan flytte en byggeplass ved å venstreklikke på strukturen og deretter venstreklikke på terrengområdet du vil flytte den til.

CRATES APPEAR (KASSER VISES): Gjør at tilfeldige kraftgivende kasser vises på kartet. Hvis du er fornøyd med innstillingene du har valgt og vil begynne å spille, klikker du på knappen START GAME (START SPILLET) til høyre på skjermen. Du kan også velge et annet kart ved å klikke på CUSTOMIZE BATTLE (TILPASS SLAGET).

Red Alert 2 inneholder mange slagmarker du kan kjempe på. Klikk på CUSTOMIZE BATTLE (TILPASS SLAGET). Da vises en ny meny der du ikke bare kan velge et annet kart, men også andre spillmodi for slaget.

Co-Op (Samarbeid)

I *Command & Conquer: Red Alert 2* kan to venner spille mot forhåndsinnstilte datamotstandere gjennom et kort felttog. Det finnes fem felttog, og noen av dem er vanskeligere enn andre. Målet er å samarbeide med partneren og ødelegge fiendens base.

Spillmodi for flere spillere



På menyen Game Modes (Spillmodi) kan du se hvilke typer spill som er tilgjengelig for deg. Fordi mange av kartene ikke kan brukes i bestemte spilltyper, må du velge spilltype før du velger kart. Spilltypene er:

BATTLE (SLAG): Alle alternativene på kartene Skirmish (Trefning) eller Network (Nettverk) kan slås på eller av. Allianser og seire etter samarbeid er tillatt. Dette er standardspillet. En allianse betyr at du kan slå deg sammen med en venn mot en fiende. Da blir ikke partneren siket inn som fiende, og du kan også se områder av kartet som han kan se under "teppet".

FREE FOR ALL (FRITT FOR ALLE): Identisk med Battle (Slag), bortsett fra at allianser ikke er tillatt.

UNHOLY ALLIANCE (UREN ALLIANSE): Hver av spillerne begynner med et mobilt konstruksjonskjøretøy fra både de allierte og sovjeterne, og kan bygge videre i en av de teknologiske retningene.

MEGAWEALTH (MEGARIKDOM): Spillerne må erobre oljetårn med ingeniører for å sørge for jevn tilstrømning av penger. Ingen innsamlingsvogner er tillatt!

LAND RUSH (FØRST TIL LANDET): Spillerne begynner midt i slagmarken med et mobilt konstruksjonskjøretøy. Kraftgivende kasser er strødd omkring på kartet, og spillerne må skynde seg å lage baser og grave til seg alle godsakene. Teppet blir helt fjernet.

MEAT GRINDER (KJØTTKVERN): I denne typen spill må spillerne stole helt på infanteri og tanks.

NAVAL WAR (SJØKRIG): Spillerne begynner på små øyer med begrenset plass til utvidelser.

COOPERATIVE (SAMARBEID): To venner spiller mot forhåndsinnstilte datamotstandere i et kort felttog.

Velge slagmark

Når du velger en spilltype, vises kartene som er tilgjengelig for denne typen på menyen til høyre. Hvert kart har et foreslått antall spillere. Klikk på kartet du vil spille på, og det vises en liten oversikt over kartet øverst til høyre på skjermen. Klikk på USE MAP (BRUK KART) for å komme tilbake til menyen for trefninger/flere spillere, der du kan starte spillet.

Lage et tilfeldig kart



Du kan lage et tilfeldig kart ved å klikke på knappen CREATE RANDOM MAP (OPPRETT TILFELDIG KART). Her kan du velge hvilken type terreng du vil bruke, når på dagen slaget skal være, klimaet, den generelle størrelsen på kartet, tilgjengelige ressurser og antall spillere. Hvis du ikke har noen spesielle ønsker, kan du klikke på SURPRISE ME (OVERRASKELSE) for å lage et kart helt på slump. Du kan forhåndsvisse kartet du har laget ved å klikke på PREVIEW MAP (FORHÅNDSVIS KART).

LOAD MAP (HENT KART): Bruk et tilfeldig kart som du har opprettet tidligere.

SAVE MAP (LAGRE KART): Hvis du liker det tilfeldige kartet du har laget, kan du lagre det for å spille på det senere. Du kan også bruke denne menyen til å hente og slette kart du har laget tidligere.

DELETE MAP (SLETT KART): Slett et kart du har laget.

USE MAP (BRUK KART): Bruk kartet du har laget, og gå tilbake til menyen Choose Map (Velg kart).

PREVIEW MAP (FORHÅNDSVIS KART): Se på kartet du har laget. Det vises en liten versjon av kartet oppe til høyre på skjermen.

GRENSESNIETTET

Det taktiske kartet



Det taktiske kartet dominerer størstedelen av skjermen. Det er her du kommanderer troppene dine, bygger base og angriper fienden. Det taktiske kartet viser bare en del av den egentlige slagmarken. For å rulle visningen omkring på slagmarken, flytter du markøren til kanten av skjermen. Markøren endres til en grønn pil, og visningen ruller i den angitte retningen. Hvis du allerede er ved kanten av slagmarken, vises en rød pil.

Spille med mus

Du kan spille *Red Alert 2* nesten utelukkende ved hjelp av mus. Ved å venstreklikke på musen, kan du beordre og velge ut tropper, velge målene som skal ødelegges eller flytte hæren omkring på slagmarken. Når du høyreklikker med musen, oppheves ordrene. Du kan også rulle visningen raskere ved å holde nede den høye museknappen og dra markøren i retningen du vil rulle.

Kommandofeltet

På høyre side av skjermen finner du kommandofeltet. Det inneholder en rekke viktige inndelinger og informasjon du trenger for å drive basen din på en vellykket og effektiv måte.

CREDITS (KREDITT): Øverst i kommandofeltet står din nåværende mengde kreditt. Denne viser hvor mye penger du har, og hvor mange enheter eller strukturer du kan bygge. Å bygge opp en hær koster penger!

BRIEFING (ORIENTERING): (Bare i spilltypene for enkeltspiller og samarbeid) Med denne knappen kan du få en rask repetisjon av målene for det nåværende oppdraget i spilltypene Single-Player (Enkeltspiller) eller Co-Op (Samarbeid). Den finnes helt oppe i kommandofeltet.

DIPLOMACY (DIPLOMATI): (Bare i spilltypene for Internett og nettverk) I spill for flere spillere finnes det ikke mål for oppdraget eller orienteringer. Knappen BRIEFING (ORIENTERING) erstattes av knappen DIPLOMACY (DIPLOMATI). Når du klikker på denne, vises en liste over alle aktive spillere, fargene til hver av hærene i spillet, eventuelle allianser som er aktive, antallet felte fiender for hver av hærene, og du kan velge hvilke spillere som kan lese dine interne varselmeldinger. Dine allierte kan alltid lese meldingene dine, med mindre du fjerner dem fra "Chat With (Prate med)". Du må angi hvilke spillere du vil sende meldinger til. Du kan lese mer om varselmeldinger under *Avansert kommandofelt* på side 27.

OPTIONS (ALTERNATIVER): Ved å klikke her kan du hente eller lagre spill, avbryte oppdraget eller endre tastaturkommandoene og lydinnstillingene. Denne er svært lik menyen Options (Alternativer) som er beskrevet tidligere i denne håndboken. Den finnes helt oppe i kommandofeltet.

RADAR SCREEN (RADARSKJERM): På hovedskjermen kan du bare se en liten del av den gjeldende slagmarken. Med radarvisningen, som finnes like under knappene BRIEFING/DIPLOMACY og OPTIONS, kan du se hele slagmarken på en gang. Du ser alle de delene av kartet som du har avdekket ved hjelp av troppebevegelser. Du kan bruke radarskjermen til å flytte både troppene og visningen av slaget. Når enhetene er merket, kan du klikke på radarskjermen for å gi troppene dine ordre om å flytte til stedet du har valgt. Hvis du klikker på radarskjermen uten å ha merket noen enheter, flyttes visningen til det valgte stedet. Slik kan du flytte visningen raskt fra sted til sted på slagmarken uten å rulle.

Merk: Radarskjermen vises bare hvis basen din har nok kraft, og du har et sovjetisk radartårn eller et alliert kommandosenter for luftvåpenet.

REPAIR (REPARASJON): I løpet av kampen vil mange av bygningene dine bli ødelagt. For å reparere dem, må du klikke på det lille skiftenøkkel-ikonet like under radarskjermen. Da blir markøren til en skiftenøkkel. Når du klikker på en ødelagt bygning med denne markøren, begynner reparasjonen. Markøren blir til en skrånende strek når den står over en bygning som ikke er ødelagt eller ikke kan repareres. Husk det koster deg kreditt å reparere en bygning, men det er billigere og raskere enn å la bygninger bli ødelagt og erstatte dem med nye.

SELL (SELGE): Ved siden av skiftenøkkel-ikonet vises et dollartegn-ikon. Når du klikker på dette, blir markøren til et dollartegn. Når du klikker på en av bygningene dine med denne markøren, blir den solgt. Da får du tilbake en del av prisen du betalte for å lage bygningen i kreditt, og får ofte noen vernepliktige eller GI-soldater i tillegg.

PRODUCTION (PRODUKSJON): Under inndelingene REPAIR og SELL finnes fire inndelinger for produksjon. Disse viser alle strukturer og enheter du kan bygge for øyeblikket. Fra venstre til høyre er inndelingene BUILDINGS (BYGNINGER), ARMOURY (VÅPEN), INFANTRY (INFANTERI) og VEHICLES (KJØRETØY). Når du klikker på en inndeling, ser du en del bilder i boksene under produksjonsinndelingene. Disse ikonene representerer de ulike enhetene du kan velge å bygge. Etter hvert som du bygger nye og kraftigere strukturer, får du mulighet til å produsere flere enheter, bygninger og forsvar. For mange av bildene er det mulig å venstreklikke på dem vedvarende for å danne en kø til framtidig konstruksjon eller opplæring. Hvis du er usikker på hva et bestemt bilde viser, kan du holde markøren over bildet og lese verktøytippet. Hvis antallet unike strukturer eller enheter er høyere enn plassen i kommandofeltet tillater, vises piler under ikonene. Disse brukes til å rulle ikonene opp og ned.

POWER METER (KRAFTMÅLER): Basen din trenger kraft for å drive de forskjellige bygningene og virksomhetene. Kraftmåleren til venstre for produksjonsinndelingene viser ditt nåværende kraftnivå. Når en kraftmåler er helt rød, vil enkelte forsvar og strukturer ikke fungere. Du kan øke kraften ved å bygge flere teslareaktorer eller kraftstasjoner.

ADVANCED COMMAND BAR (AVANSERT KOMMANDOFELT): Når du klikker på den lille boksen under det taktiske kartet på hovedskjermen, vises det avanserte kommandofeltet. Du kan lese mer om dette under *Avansert kommandofelt* på side 27.

GRUNNLEGGENDE SPILL

Command & Conquer: Red Alert 2 er laget slik at du alltid skal ha maksimal kontroll over enhetene dine på en enkel måte.

Kontroll med musen

Musen styrer pekeren på skjermen, og du kan klikke for å dirigere enheter, angripe fiender, bygge strukturer, utvinne malm og annet. Hvis ikke noe annet er nevnt, kan du venstreklikke med musen for å merke enheter og strukturer og gi ordre. Ved å høyreklikke fjerner du merking fra enheter og strukturer og opphever ordre.

Merke enheter

- Merk en enhet på slagmarken ved å flytte markøren til enheten og venstreklikke.
- Fjern merkingen av enheten ved å høyreklikke.

I tillegg til å merke enkle enheter, kan du også merke grupper av enheter. Det gjør du slik:

1. Venstreklikk og hold museknappen nede like utenfor en gruppe enheter.
2. Dra pekeren rundt enhetene du vil merke. Det lages en firkant rundt enhetene.
3. Slipp venstre museknapp. Da blir alle enhetene innenfor firkanten merket.

Du kan gi grupper ordre om å bevege seg eller skyte på samme måte som en enkel enhet.

Merk: Noen enheter kan ikke lyste alle kommandoer. Store kjøretøy kan for eksempel ikke kjøre inn i en luftvernovn (Flak Track).

Flytte og skyte

Slik får du en enhet til å handle:

1. Merk enheten.
2. Flytt markøren til et punkt på slagmarken der du vil at enheten skal flytte seg til. Hvis enheten eller enhetene kan flytte seg til stedet, vises en grønn flyttemarkør, og enhetene begynner å flytte seg med det samme du klikker. Hvis enhetene ikke kan flytte til det valgte stedet, vises markøren som en rød skråstrek. Hvis markøren plasseres på en fiendtlig enhet eller struktur, blir den til en rød målmarkør, og de merkete enhetene begynner å skyte så snart du klikker på målet. Når du ber enheter om å flytte seg, finner de den mest mulig direkte veien mot målet.

Teppet

Når du begynner på et oppdrag, er mesteparten av slagmarken dekket av et svart "teppe". Områdene som er dekket av teppet, er delene av slagmarken som du ikke har utforsket ennå. Når du flytter enheter mot kantene av teppet, blir mer avdekket (avhengig av den aktuelle enhetens synsvidde). Du kan føre enheter inn i teppet, slik at store deler blir avdekket om gangen.

Samle malm/tjene kreditt

Rundt omkring på slagmarken finner du felt med malm, som er en verdifull ressurs. Malmen må samles inn og raffineres, slik at den blir til kreditt. Denne kreditten kan du så bruke til å bygge flere strukturer og enheter du kan bruke i krigen. Både de allierte og sovjeterne har kjøretøy som samler inn malmen og frakter den til raffinier, der den blir foredlet.

Slik samler du inn malm:

1. Klikk på en Chrono Miner (Kronosamler) eller en War-Miner (Krigssamler).
2. Flytt markøren over en malmfelt.
3. Klikk igjen for å få innsamleren til å kjøre til malmfeltet og begynne å arbeide.

Når den er full, kjører innsamleren automatisk til det nærmeste vennlige raffinieret, og deretter tilbake til malmfeltet for å hente flere ressurser. Hvis du sender en innsamler til et sted der det ikke finnes malm, prøver den ikke å finne noe. Du må peke ut en malmkilde for at innsamleren skal begynne innsamlingsprosessen.

Det finnes to typer malm:

- **Gul malm** finnes det mye av, men den er ikke like verdifull som mangefargete juveler.
- **Mangefargete juveler** er sjeldne, men verdifulle. De gir omtrent dobbelt så mye kreditt som vanlig malm.

Merk: Du kan beordre en innsamler til å dra tilbake til et raffinieri tidligere enn normalt ved å merke innsamleren og plassere markøren på et raffinieri. Markøren endres til en "innmarkør". Klikk en gang til for å sende innsamleren tilbake til raffinieret med lasten den har i øyeblikket.

Bygge enheter og strukturer

Når du vil bygge enheter og strukturer, må du bruke menyene som finnes like under produksjonsinndelingene. Hver av de fire inndelingene viser strukturer eller enheter du kan bygge i basen din for øyeblikket.

Begynne å bygge en struktur eller enhet:

1. Klikk på den aktuelle inndelingen for å vise valgene du har.
2. Klikk på elementet du vil bygge. Byggingen begynner med det samme. Bygging av enheter og bygninger tar tid, noe som angis med en viser på bildet av det du bygger. Prisen på elementet du bygger blir trukket fra kreditten (du kan se prisen ved å flytte markøren over bildet). Hvis du slipper opp for penger mens en enhet eller struktur blir bygget, tar byggingen pause til du har skaffet flere midler. Når du har kreditt igjen, starter byggingen igjen automatisk.

Merk: Du kan ta pause i byggingen av et element ved å høyreklikke på bildet av elementet. Venstreklikk på bildet når du vil fortsette byggingen. Hvis du høyreklikker en gang til, blir byggingen avbrutt, og du får tilbake kreditten som er brukt på elementet.

Bygge med kø

Du kan plassere flere infanteri- og kjøretøyenheter i kø. Alle infanterienheter lages i en kaserne, i den rekkefølgen du setter dem i køen. Kjøretøy lages i flere forskjellige bygninger. Kjøretøyene som lages i en bestemt bygning blir laget i den rekkefølgen du setter dem i køen. Du kan for eksempel bygge både en tanks (som lages i krigsfabrikken) og et skip (som lages i skipsverftet) samtidig. Klikk ganske enkelt på antallet enheter eller infanterister du vil bygge, så blir de automatisk produsert i den aktuelle bygningen.

Samlingspunkt

Du kan gi enheter beskjed om å flytte til et bestemt sted med det samme de er bygget, ved å klikke på bygningen der enheten blir konstruert, og deretter merke stedet på slagmarken der de skal flytte seg til. En prikket linje mellom de to punktene viser stedet som er valgt. Når en enhet er laget, flytter den automatisk til det valgte stedet.

Plassere strukturer på slagmarken

Når en struktur eller en våpenenhet er laget, vises ordet READY (KLAR) over bildet i produksjonsmenyen.

Slik plasserer du det nylagde elementet på slagmarken:

1. Klikk på bildet.
2. Flytt markøren til slagmarken. En flat boks vises under markøren. Dette er konturen av enhetene, som angir størrelsen og formen på strukturen du har laget.
3. Flytt konturen til stedet der du vil plassere bygningen, og klikk igjen.

Hvis boksen er grønn, vil bygningen bli plassert og begynne å fungere. Hvis boksen er rød, er en del av området opptatt slik at bygningen ikke vil bli plassert.

Merk: Du kan ikke bygge flere strukturer før den ferdige strukturen er plassert.

Merk: Strukturer kan bare plasseres på flat mark, i nærheten av dine øvrige strukturer.

Kraft

Kraftmåleren til venstre for produksjonsinndelingene er svært viktig. Nesten alle bygninger du lager, trenger kraft for å drives. Å holde oversikt over kraftbehovet og produksjonen kan være forskjellen mellom suksess og fiasko. De to viktige tingene du må holde rede på, er hvor mye kraft du trenger og hvor mye du produserer.

- Høyden til den røde søylen i kraftmåleren angir ditt nåværende kraftbehov. I praksis er dette kraften du bruker.
- Høyden på hele måleren angir din nåværende kraftproduksjon.
- Delene av kraftmåleren som er gule og grønne viser tilleggskraft som du kan bruke til å drive flere bygninger. Bare husk – grønt er godt og rødt er dårlig.

Mengden kraft du produserer er avhengig av tilstanden til kraftkildene dine (teslareaktorer og kraftstasjoner). Hold dem i god stand, ellers vil du kanskje gå tom for kraft når det passer dårligst.

Merk: Når kraftbehovet er større enn produksjonen, vil mange av de grunnleggende operasjonene gå saktere, mens andre vil stoppe helt. Konstruksjon av nye bygninger og enheter avtar, radaren stenges av og kontakten brytes med mange baseforsvar.

Teknologibygninger

I mange scenarier vises nøytrale teknologibygninger på bestemte steder på kartet. Disse kan erobres ved å sende en ingeniør inn i bygningen. I motsetning til andre bygninger kan ikke teknologibygninger selges, og trenger ikke kraft. Ved å erobre en teknologibygning får du spesielle evner på slagmarken. Det finnes fire typer teknologibygninger: lufthavner, sykehus, utposter og oljetårn.

Airport (Lufthavn)



Når du erobrer en lufthavn, får du evne til å produsere fallskjemrsoldater. Med korte mellomrom kan du slippe en gruppe fallskjemrsoldater ned et bestemt sted på kartet. Hvis du spiller på den allierte siden, er fallskjemrsoldatene av G1-typen, og hvis du spiller på Sovjets side er de vernepliktige. Når fallskjemrsoldater er klare til å plasseres, klikker du på bildet i menyen Armoury (Våpen) under produksjonsinndelingene. Så plasserer du dem ved å klikke

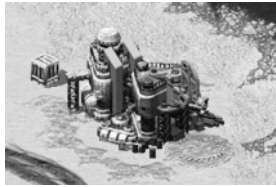
på stedet på slagmarken der du skal slippes ned. Da slipper et transportfly fallskjemrsoldatene på ønsket sted.

Hospital (Sykehus)



Skadde infanterienheter kan sendes til et erobret sykehus for å bli helbredet. Merk de skadde infanterienhetene og flytt markøren over sykehuset. Markøren endres til "innmarkøren". Når enhetene er helt helbredet, sendes de automatisk ut av sykehuset.

Outpost (Utpost)



En utpost er en bevæpnet reparasjonsbygning som fungerer akkurat som de alliertes eller sovjeternes servicedepot (se nedenfor). Men i motsetning til disse bygningene kan utposten forsvare seg både mot angrep fra bakken og luften. Når du har erobret en utpost, vil den forsvare seg mot fienden din. Skadde kjøretøy kan repareres i utposten.

Oil Derrick (Oljetårn)



Oljetårn gir en jevn og konstant strøm av kreditt så lenge du okkuperer det (pluss en "finnerlønn" når du erobrer det).

Befeste sivile bygninger

Mange sivile bygninger kan erobres av soldatene dine. Soldater som okkuperer sivile bygninger skyter fra dører og vinduer, og skader eventuelle fiendeenheter som kommer for nær. Bare allierte GI-soldater og sovjetiske vernepliktige kan okkupere sivile bygninger.

Slik okkuperer du en bygning:

1. Merk en GI (GI-soldat) eller Conscript (Vernepliktig) og plasser markøren på en nøytral bygning. Markøren endres til en "innmarkør".
2. Klikk på bygningen, og den merkete soldaten går inn.

Når en bygning er okkupert, blir vinduene spikret igjen, og det kommer piggetråd på taket. Klikk på bygningen. Raden med soldatikonene nederst på bygningen viser det maksimale antallet for bygningen. Hvert av de fylte ikonene angir én soldat i bygningen. Når du øker antallet enheter i bygningen, økes ildfrekvensen. Man kan ikke sikte direkte på enheter som er inni en bygning. I stedet må selve bygningen ødelegges. Når bygningen får store skader, forlater alle enhetene den.

Slik får du enheter til å forlate en okkupert bygning:

1. Plasser markøren på den okkuperte bygningen. Den endres til en "plasseringsmarkør".
2. Klikk på museknappen. Enhetene dine går ut av bygningen, og bygningen blir nøytral igjen.

Erobre fiendebygninger og reparere broer og sivile strukturer

To av de viktigste funksjonene til ingeniører er å erobre fiendebygninger og reparere ødelagte broer. **Slik erobrer du en fiendebygning:**

1. Merk en Engineer (Ingeniør) og plasser markøren på en av fiendens bygninger. Hvis bygningen kan erobres, blir markøren til en "innmarkør".
2. Klikk på bygningen, og ingeniøren går for å erobre den. Hvis ingeniøren kommer fram til fiendens bygning, kommer den straks under din kontroll.

Ingeniører kan også gå inn i dine egne skadde bygninger, og de vil da bli raskt reparert (en del av skaden blir reparert øyeblikkelig). Ingeniører kan gå inn i en reparasjonshytte (like ved siden av broen) for å reparere en bro. De kan også gå inn i sivile strukturer som du har inntatt ved hjelp av GI-soldater eller vernepliktige. En ingeniør kan reparere alle okkuperte sivile bygninger.

Allianser i spillet

I spill for flere spillere kan du opprette allianser mellom hærer. Dette gjøres ved hjelp av skjermen Diplomacy (Diplomati) eller ved å klikke på en fiendeenhet og trykke på tasten **A**. Spillere som er allierte vil ikke angripe hverandre, og begge kan se det den andre ser under teppet.

Merk: Fiendespilleren må også trykke på tasten **A** for at alliansen skal bli dannet.

AVANSERT SPILL

Opprette lag

Du kan opprette lag av enheter som raskt kan merkes som grupper. Det gjør du slik:

1. Merk et samling enheter.
2. Hold ned tasten **CTRL** og trykk på et tall fra **1** til **9**. Alle enhetene som er merket, blir tilordnet dette lagnummeret.

Merk: Hvis du fjerner merkingen fra et lag, kan du merke det igjen ved å trykke på talltasten til gruppen.

Merk: Hvis du tilordner et nytt lag til et tall, erstattes det gamle laget.

Slik føyer du enheter til et lag:

1. Merk laget.
2. Hold nede tasten **SKIFT**, og klikk på enhetene du vil føye til laget.

Selge

Du kan selge en bygning du eier ved hjelp av selgeknappen, som finnes under radarvisningen. Det gjør du slik:

1. Klikk på selgeknappen.
2. Klikk på bygningen du vil selge.

Merk: Du kan også gjøre dette ved å trykke på tasten **L**.

Du får tilbake en del av kreditten du brukte til å lage bygningen, og mister alle fordeler du hadde ved å eie den. Det er mulig (og ofte en fordel) å selge fiendebygninger du har erobret med ingeniører, men du kan ikke selge sivile bygninger du har erobret med soldater.

Reparere

Slik reparerer du et kjøretøy:

1. Merk kjøretøyet og flytt markøren til servicedepotet. Markøren blir til en "inmarkør".
 2. Klikk for å sende kjøretøyet inn i depotet. Reparasjonen av kjøretøyet begynner straks det kommer til depotet.
- Det trekkes fra kreditt mens kjøretøyet blir reparert. Du kan sette flere enheter i kø samtidig, og de vil bli reparert en om gangen. Når en enhet er ferdig reparert, kommer den automatisk ut fra servicedepotet.

Merk: Kjøretøyene dine kan bare bli reparert hvis du eier et servicedepot.

Slik reparerer du en struktur:

1. Trykk på reparasjonsknappen i kommandofeltet og venstreklikk på strukturen som skal repareres.
 2. Reparasjonen av strukturen begynner.
- Det trekkes fra kreditt mens strukturen blir reparert.

Merk: Du kan også gjøre dette ved å trykke på tasten **K**.

Vaktmodus

Når du setter enheter i vaktmodus, vil de angripe alle fiendeenheter som nærmer seg, og deretter gå tilbake til sin opprinnelige posisjon. Enheter som ikke er i vaktmodus vil også angripe fiender som nærmer seg, men går ikke tilbake til sin opprinnelige posisjon.

- Velg vaktmodus ved å trykke på **G**.

Angrepsbevegelser

Enheter vil flytte fra sted til sted, og aktivt angripe og ødelegge fiender de møter.

Det gjør du slik:

1. Merk enheten(e).
2. Trykk på **CTRL/SKIFT**.
3. Venstreklikk på den delen av slagmarken du vil flytte til.

Veteran- og eliteenheter

Etter hvert som enhetene dine slåss, får de kamperfaring. Når en enhet får nok erfaring, stiger den i gradene til den til slutt får elitestatus. Eliteenheter er raskere og sterkere, og har bedre ildstyrke og raskere ildfrekvens enn vanlige enheter. Dessuten kan disse enhetene helbrede seg selv når de blir skadet, og får et forbedret våpen når de forfremmes til elitestatus.

Merk: Eliteenheter kjennes igjen på stripene som vises nede til venstre på enheten.

Utplassere enheter

Mange enheter har sekundære funksjoner som blir aktive når de blir "utplassert". Dette gjelder Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruksjonskjøretøy), GI (GI-soldat), Desolator (Jordødelegger) og Yuri (Yuri). Enhetene utplasseres med dobbeltklikk.

- Dobbeltklikk på enheten for å utplassere den.
- Du kan også trykke på tasten **D** for å utplassere en stor gruppe.

Tvungen avfyring

Vanligvis vil ikke enhetene skyte på et mål som ikke er fiendtlig. Du kan tvinge enhetene dine til å skyte på et bestemt punkt ved å holde nede tasten **CTRL** og klikke på punktet. Denne metoden kan brukes for å ødelegge broer og murer.

Kraftgivende kasser

Med jevne mellomrom dukker det opp kasser på slagmarken. Kassene kan plukkes opp ved å flytte en enhet oppå dem. Det er umulig å vite hva som finnes inni en kasse, men alle er til nytte. Noen kasser gir deg mer kreditt eller avslører hele kartet. Andre forbedrer våpen, hastighet, erfaring eller ildkraft, eller helbreder enheten som plukker opp kassen.

AVANSERT KOMMANDOFELT

Når du klikker på inndelingen under hovedområdet med slagmarken (nederst på skjermen), åpnes det avanserte kommandofeltet. Dette feltet inneholder snarveier til mange av de avanserte kommandoene som er tilgjengelig.

Create Teams (Opprett lag)

Med disse knappene kan du raskt opprette lag, på samme måte som å bruke tasten **CTRL** + en talltast. Merk enhetene du vil ha sammen på lag, og klikk på en av knappene. Da opprettes et lag. Dette laget kan du senere merke ved å klikke på den aktuelle knappen eller bruke tastene **1** eller **2** på tastaturet. Du kan oppløse et lag ved å høyreklikke på knappen.

Type Select (Merk type) (T)

Med denne kan du raskt merke alle enheter av en bestemt type i området eller på kartet. Merk en enhet og klikk på knappen **TYPE SELECT (MERK TYPE)**. Alle enheter av samme type som vises på skjermen, blir merket. Hvis du klikker igjen, blir alle like enheter på kartet merket.

Deploy Units (Utplasser enheter) (D)

Klikk på en enhet som har utplasseringsfunksjon, og klikk deretter på denne knappen for å få enheten til å utplassere seg. Hvis du merker en gruppe enheter, kan du utplassere eller oppheve utplasseringen av alle samtidig.

Guard (Vakt) (G)

Med denne knappen kan du sette enheter i vaktmodus. Merk enhetene du vil sette i vaktmodus, og klikk på denne knappen. Når du setter enheter i vaktmodus, vil de angripe alle fiendeenheter som nærmer seg, og deretter gå tilbake til sin opprinnelige posisjon. Enheter som ikke er i vaktmodus vil også angripe fiender som nærmer seg, men går ikke tilbake til sin opprinnelige posisjon.

Way Points (Veimerker) (Z)

Command and Conquer: Red Alert 2 har et svært robust veimerkesystem som gjør det mulig å bestemme bevegelsene til troppene uten å detaljstyre dem. I tillegg kan du bruke veimerker til å koordinere presisjonsangrep. Les mer om dette under *Veimerker* nedenfor.

Beacon (Varsel) (B)

I spill for flere spillere kan du plassere varselmeldinger med knappen **PLACE BEACON (PLASSER VARSEL)**. Klikk på knappen, og klikk deretter på kartet for å plassere en varselmelding. Dette varslet kan ses av alle spillere som er alliert med deg for øyeblikket. Når du venstreklikker på varslet og trykker på **Enter**, kan du skrive en melding til dine allierte. Trykk på **Enter** igjen for å plassere teksten på varslet. Du kan oppheve meldingen ved å høyreklikke. Alle kan fjerne varslet fra sin egen skjerm ved å klikke på det og trykke på tasten **DEL**.

VEIMERKER

Med veimerker kan du styre flere grupper av infanteri og kjøretøy som angriper samtidig på flere steder på kartet. Du setter dem inn ved hjelp av knappen WAY POINTS (VEIMERKER) i det avanserte kommandofeltet eller ved å trykke på tasten Z. For å oppheve veimerker klikker du på veimerkeknappen igjen.

Opprette veimerker

Den enkleste måten å bruke veimerker på, er for å flytte enheter fra et sted til et annet. Med veimerker kan du få enhetene til å følge en bestemt sti, slik at de unngår eventuelle farer eller sniker seg omkring fiendens base for å angripe fra en flanke med svakere forsvar.

Slik angir du veimerker:

1. Velg Way Points (Veimerker) og merk enhetene du vil flytte.
2. Klikk på stedet på slagmarken (eller radarkartet) du vil at enhetene skal flytte til. Hver gang du klikker på skjermen, settes det inn et ekstra veimerke.

For å få de merkete enhetene til å følge veimerkene du har angitt, avslutter du ved å klikke på veimerkeknappen en gang til.

Merk: Veimerker i *Command & Conquer: Red Alert 2* er ikke permanente. Så snart enhetene kommer til et veimerke og fortsetter til neste, blir veimerket slettet.

Opprette patruljer

En annen nyttig måte å bruke veimerker på, er å opprette patruljer, det vil si en samling veimerker som går i sløyfe. Enheter som patruljerer går på den merkete stien til de får en annen kommando, og angriper alle fiender de møter. Patruljer kan brukes til å gi konstant beskyttelse av et bestemt område.

Slik oppretter du en patrulje:

1. Velg veimerkemodus og merk enhetene du vil sende på patrulje.
2. Sett inn veimerker for å lage patruljen.
3. Klikk til slutt på det andre veimerket igjen, slik at veimerkepunktene samles i en sløyfe.

Når du avslutter veimerkemodus, vil de merkete enhetene følge de valgte veimerkene. Fordi du har samlet veimerkene i en sløyfe, vil veimerkene for patruljen bli stående. I motsetning til vanlige veimerker blir de permanente, slik at enhetene fortsetter å bevege seg på patruljestien.

Merk: Hvis alle enhetene som følger en patruljesti blir ødelagt, blir veimerkene også borte.

Koordinere angrep

Ved hjelp av veimerker er det også mulig å koordinere angrep mellom flere kampgrupper. Det gjør du slik:

1. Velg veimerkemodus.
2. Merk en gruppe enheter.
3. Lag veimerker for denne gruppen.
4. Fjern merkingen av gruppen ved å høyreklikke på kartet, men **ikke** avslutt veimerkemodus.
5. Merk en annen gruppe enheter.
6. Lag veimerker for denne gruppen.
7. Avslutt veimerkemodus.

Fordi enhetene ikke begynner å følge veimerkene før du avslutter veimerkemodus, blir alle enhetene du har gitt ordre stående til du gjør dette.

Begynn angrepet ved å avslutte veimerkemodus. Hver av gruppene av enheter begynner å følge sine egne veimerker. På denne måten kan du angripe fiendens posisjoner fra flere retninger samtidig.

Slette veimerker

Når du vil slette et veimerke, venstreklikker du på det aktuelle veimerket og trykker på tasten DEL. Da blir veimerket fjernet. Veimerkene som sto på hver sin side av veimerket som slettes, bindes sammen. Hvis du for eksempel lager et sett av tre veimerker for en enhet, og sletter det andre veimerket, vil enheten flytte til det første veimerket og deretter direkte til det tredje.

TASTATURKOMMANDOER

Selv om du kan bruke musen til de fleste av kommandoene du trenger for å lage en base og befale soldatene dine, kan mange også utføres ved hjelp av tastaturet.

Grunnleggende tastaturfunksjoner

Navn	Tast	Definisjon
Utplassere element/enhet	D	Noen enheter har sekundære funksjoner som aktiverer større eller annerledes angrep eller krefter. Du kan også klikke på dem når "plasseringsmarkøren" vises over enheten. GIs (GI-soldater), Desolators (Jordødeleggere) og Yuri har alle sekundære krefter. Du kan også bruke denne til å sende enheter ut av garnisonsbygninger.

Navn	Tast	Definisjon
Vokt gjeldende område	G	Enheter leter aktivt i terrenget og angriper fiender automatisk.
Flytt til angrep	Klikk på enhet, CTRL/SKIFT, flytt til område	Enheter flytter fra sted til sted, angriper aktivt og ødelegger fiender de møter.
Spre	X	Enheter prøver å unngå å bli overkjørt. Trykk når et kjøretøy prøver å kjøre over infanteriet ditt.
Stopp	S	Stopper brått bevegelsen til den merkete enheten.
Tvungen ild	Hold nede CTRL, før markøren til målet, venstreklikk	Tvinger en enhet til å skyte på en vennlig eller nøytral enhet.
Tvungen bevegelse	Hold nede ALT, før markøren til målet, venstreklikk	Tvinger en enhet til å kjøre/gå over et område eller kjøre over en enhet.
Alternativer	ESC	Gå til menyen Options (Alternativer).
Opprett lag	CTRL + 1-9	Oppretter lag av enheter.
Merk lag	1-9	Merker et lag du allerede har opprettet.
Allianse med valgt side	A	Trykk for å unngå å angripe venner.
Merk type	T	Venstreklikk på knappen TYPE SELECT (MERK TYPE) i det avanserte kommandofeltet eller trykk en gang på T for å merke alle enhetene på skjermen som er av samme type (ett klikk). Dobbelklikk for å merke dem på hele slagmarken.
Prate til alle lyttere (i flerspillermodus)	Enter for å få fram pratemarkøren. Enter for å sende meldingen, høyreklikk for å avbryte meldingen	Sender meldinger til alle lyttere
Prate til alle allierte (i flerspillermodus)	Tilbake for å få fram pratemarkøren, Enter for å sende meldingen, høyreklikk for å avbryte meldingen	Sender meldinger til alle allierte
Prate til alle spillere (i flerspillermodus)	Trykk på '^' for å få fram pratemarkøren, Enter for å sende meldingen, høyreklikk for å avbryte meldingen	Sender meldinger til alle spillere

Navn	Tast	Definisjon
Plassere varselmelding	B, trykk på Retur, skriv melding, trykk på Retur for å sende melding. Trykk på DEL for å slette	Skriver meldinger til allierte og plasserer dem på slagmarken.
Velge veimerkemodus	varselmelding Klikk på enhet, hold nede Z, plasser veimerkene, slipp for å starte bevegelsen	Setter inn veimerker.
Angi samlingspunkt	Klikk på Barracks (Kaserne), War Factory (Krigsfabrikk), Shipyard (Skipsverft) eller Cloning Vats (Kloningstank) og merk samlingspunktet på slagmarken	Enheterne samler seg et sted på slagmarken når de er blitt produsert.
Gå til hendelse på radar	Mellomrom	Sentrerer visningen på det siste signalet på radarkartet.
Alle enheter jubler!	C	Får hele infanteriet til å juble for seieren!
Gå til Diplomacy (Diplomati)	Tab	Åpner skjermen Diplomacy (Diplomati)

Avanserte tastaturfunksjoner

Navn	Tast	Definisjon
Følg	F	Spillets synsvinkel følger merket enhet.
Vokt mål	CTRL/ALT + klikk på område	Flytter til området og vokter det.
Eskorter enhet	CTRL/ALT + klikk på enhet	Vokter en enhet mens den flytter seg i terrenget.
Vokt en struktur	CTRL/ALT + klikk på struktur	Vokter en bestemt struktur.
Strukturinndeling	Q	Hurtigtast til strukturer.
Våpeninndeling	W	Hurtigtast til våpen.
Infanteriinndeling	E	Hurtigtast til infanteri.
Enhetsinndeling	R	Hurtigtast til enheter.
Neste enhet	M	Merker neste enhet i rekkefølgen de ble laget.
Forrige enhet	N	Merker forrige enhet du merket.
Merk alle	P	Merker alle enheter på slagmarken.
Bytte mellom elite	Y	Merker alle veteranenheter eller alle eliteenheter.
Bytte mellom helse	U	Merker alle enheter med like helsesøyler.

Navn	Tast	Definisjon
Endre merkete enheter	Hold nede SKIFT og klikk på merket enhet for å oppheve merking. Klikk på ikke-merket enhet for å legge til gruppe	Fjern en eller flere enheter fra en gruppe enheter.
Sentrer taktisk kart på base	H	Sentrerer visningen på basen din. Vanligvis er det byggeplassen.
Reparasjonsmodus	K	Reparerer strukturene dine.
Salgsmodus	L	Selger strukturene dine.
Opprett bokmerke	CTRL + F1-F4	Lager et punkt på kartet som du vil hoppe direkte til.
Gå til valgt bokmerke	F1-F4	Hopper til bokmerke i terrengeområdet.
Håne andre spillere	F5-F12	Sender innspilte lydmeldinger til andre spillere.

ENHETER OG STRUKTURER

Allierte styrker

Infanteri



GI (GI-soldat)

GI-soldaten er den grunnleggende enheten i de alliertes infanteri. Selv om de er langsomme og bare kan gjøre liten skade, er de likevel nødvendige fordi på grunn av sin lave pris og sin evne til bygge sandbanker omkring seg som en bunker. Ved å venstreklikke på en GI-soldat kan du utplassere ham som en tung maskingeværplattform med økt rekkevidde og kraft, men uten evne til å flytte på seg. Hvis du venstreklikker på GI-soldaten igjen, blir utplasseringen opphevet.



Engineer (Ingeniør)

Selv om den er ubevæpnet, er ingeniøren en svært nyttig enhet. Med presis bruk av ingeniørlag kan man raskt snu krigslykken. Husk at når en ingeniør blir brukt, mister du selve enheten. Ingeniører kan brukes til å reparere ødelagte broer (må først gå inn i brohyttene), stjele fiendestrukturer, reparere dine egne strukturer og reparere eller erobre nøytrale teknologiske bygninger. De kan også uskadeliggjøre Gale Ivan-bomber ved å sikte inn den angrepne enheten eller strukturen.



Rocketeer (Rakettsoldat)

Rakettsoldaten er luftangrep-versjonen av den enkle allierte GI-soldaten. Den er utstyrt med et kraftig våpen og en like kraftig jetpakke, og svever over slagmarken. Rakettsoldater er glimrende til antiluftskjys og bakke-til-luft-angrep mot svakere mål.



Spy (Spion)

Spionen er en fordekt enhet som de allierte bruker for å få en fordel framfor sine fiender. I stedet for å angripe fiendene, sikter spionen inn en fiende og endrer utseendet slik at han blir lik fiendeneheten. På denne måten kan han snike seg forbi fiender og inn i fiendestrukturer, og skaffe store fordeler. Hvilken funksjon spionen har i en fiendebygning, er avhengig av hvilken bygning han er i. Angrepshunder blir aldri lurt av spionens forklledning, så se opp for dem. Hvis en spion går inn i...

Fiendens kaserner: Infanterienhetene dine opprettes som veteraner.

Fiendens krigsfabrikker: Kjøretøyene dine opprettes som veteraner.

Fiendens raffinier: Han stjeler alle pengene som finnes i det aktuelle raffinieret.

Fiendens kraftstasjoner: Han stenger midlertidig ned fiendens kraftforsyning.

Fiendens kamplaboratorium: Han får evne til å lage en spesiell teknologisk infanterienhet. Denne vil vises på inndelingen INFANTRY (INFANTERI) i kommandofeltet.

Fiendens radarkuppel: Han tilbakestillter teppet for fienden.



Tanya

Tanya er den mest allsidige av de alliertes infanterienheter. Den er omtrent like rask som en vanlig GI-soldat, men kan også svømme over elver og sjøer. Selv om det ikke er særlig sterkt mot kjøretøyer, kan Tanyas våpen drepe fiendtlig infanteri med et enkelt skudd. Tanya kan også plante C4-ladninger på fiendens bygninger og skip, og ødelegge dem øyeblikkelig. Ved å plante C4-ladninger på broenes reparasjonshytter, kan Tanya også ødelegge broer.



Attack Dog (Angrepshund)

Angrepshundene er spesialdresserte schæferhunder som er ekstremt effektive mot infanteri, men fullstendig nytteløse mot kjøretøy og strukturer. Dessuten er angrepshunder ditt første, beste og eneste forsvar mot spioner. Du bør alltid ha angrepshunder til å vokte basen din.



Chrono Legionnaire (Kronolegionær)

En kronolegionær går aldri noen steder. I stedet teleporterer han omkring på kartet. Avstanden han kan teleportere, er avhengig av hvor lang tid det tar å "fase tilbake" til det nye stedet. Mens han faser tilbake, er kronolegionæren sårbar for fiendens ild. Våpenet hans er unikt. I stedet for å ødelegge fiendtlige enheter og strukturer, sletter han dem rett og slett fra tiden. Jo kraftigere fienden er, jo lenger tid tar dette. Mens den er slettet, er fiendeneheten usårlig. Hvis kronolegionæren blir drept mens han sletter en enhet, kommer den delvis slettede enheten tilbake.

Kjøretøy



Grizzly Battle Tank (Grizzly-tank)

Grizzly-tanken er de alliertes standardtank. Den er nyttig til angrep på baser, og kan også knuse fiendtlig infanteri under sine kraftige hjul. Dette allsidige kjøretøyet er nyttig både til forsvar og angrep.



Infantry Fighting Vehicle - IFV (Kampvogn for infanteri)

Dette utrolig allsidige kjøretøyet endrer våpen avhengig av hvilken infanterienhet som er plassert i det. Hvis du for eksempel setter inn en ingeniør, blir den til en mobil reparasjonsvogn som kan reparere dine ødelagte kjøretøy uten at du trenger bringe dem tilbake til basen, mens GI-soldater forsterker vognens evne til å skyte ned infanteri osv. Utforsk de mange unike egenskapene denne kampvognen har.

Merk: Noen enheter har ingen virkning, og vil bare gi standardinnstillingen rakettvåpen.



Harrier (Harrier-fly)

Dette raske jettflyet brukes til bakkeangrep mot fiendeposisjoner. Harrier-fly er effektive til beskytning av fiendestrukturer eller kolonner av fiendeenheter på vei inn, men er sårbare for sovjetisk antiluftskys.



Mirage Tank (Mirage-tank)

På de fleste måter likner Mirage-tanken på de alliertes Grizzly-tank. Men når den står stille, endrer denne enheten utseende slik at den ser ut som et tre. Den kan skyte på fiendeenheter i kamuflert tilstand, slik at det er vanskelig for fienden å oppdage hvor ilden kommer fra. De viser seg likevel et kort øyeblikk når de skyter. Når de brukes forsiktig (for eksempel til å stoppe Mirage-tanker i eller ved et skogsområde) kan disse enhetene brukes til ødeleggende overraskelsesangrep.



Night Hawk (Night Hawk-helikopter)

Dette store transporthelikopteret brukes til å flytte infanterienheter hurtig og effektivt på kartet uten å ta hensyn til terrenget. Night Hawk-helikopteret er også helt usynlig for fiendens radar, og er dermed enda mer effektivt til å frakte enheter fram og tilbake. Det er imidlertid sårbart for fiendens antiluftskys.



Prism Tank (Prismetank)

Denne kraftige allierte tanken bruker et våpen som likner på prismetårnet (se nedenfor). Den sterke, dødbringende strålen som sendes ut fra prismetankens kanon stråler fra målet og treffer andre fiender i nærheten, slik at dette kjøretøyet alene kan ødelegge hele grupper av fiendeenheter. Graden av spredning avhenger av hvor nær prismetanken var det opprinnelige målet.



Mobile Construction Vehicle - MCV (Mobilt konstruksjonskjøretøy)

Som du vil se i delen om allierte bygninger, er byggeplassen hjertet i alle baser. I mange tilfeller begynner du ikke med å ha denne strukturen på plass, men i stedet et mobilt konstruksjonskjøretøy. Når dette kjøretøyet blir utplassert, blir det til en byggeplass med alle de mulighetene denne strukturen har. Du utplasserer et mobilt konstruksjonskjøretøy ved å merke det og holde markøren over det. Hvis markøren endrer seg til en gyllen sirkel med fire piler, kan du venstreklikke for å utplassere kjøretøyet. Hvis markøren har en rød sirkel med en strek gjennom, er det enten ikke nok plass til utplassering, eller det er noe annet i veien. Flytt kjøretøyet (eller det forstyrrende elementet) for å finne et passende sted til utplassering.



Chrono Miner (Kronosamler)

Kjernen i økonomien din er kronosamleren, som er en liten vogn som samler inn malm og frakter den tilbake til raffineriene dine. Denne malmen blir så omgjort til penger, som du kan bruke til å produsere enheter og strukturer som utvider kreftene dine. Når den kjører til et malmfelt, beveger kronosamleren seg som et vanlig kjøretøy. Men når den er full av malm, "teleporterer" den tilbake til raffineriet, omtrent som en kronolegionær flytter seg på kartet. På denne måten sparer du mye tid når du frakter malm til raffineriet.



Amphibious Transport (Amfibiefrakter)

Den allierte amfibiefrakteren brukes til å transportere enheter fra sted til sted. Selv om den ikke er usynlig på radaren slik som Night Hawk-helikopteret, kan denne hovercraften frakte både kjøretøy og infanteri. Den kan krysse både land og vann, noe som muliggjør amfibieangrep på fiendeposisjoner. Dette kjøretøyet har ingen våpen.



Destroyer (Destroyer)

Destroyeren er den grunnleggende allierte flåteenheten, og er beregnet på å forsvare seg automatisk mot nedsenkede fiendeenheter som ubåter. Destroyeren kan også brukes til å bombardere strender og fiendeinstallasjoner, slik at amfibieinvasjoner blir enklere.



Aegis Cruiser (Aegis-jager)

Aegis-jageren er et annet viktig skip for de allierte. Den brukes til forsvar mot luftangrep. I tillegg til standardforsvaret antiluftskys, er Aegis-jagerne også utstyrt med antirakettskyts som kan forsvare viktige installasjoner mot rakettagrep.



Aircraft Carrier (Hangarskip)

Hangarskipet er akkurat det du tror, nemlig et stort skip som angriper ved å sende ut fly mot målet. Flyene fra et hangarskip lander, tanker opp og fortsetter å angripe til det merkete målet er ødelagt. Enda bedre er det at hangarskipet gratis og automatisk får erstattet alle fly det mister.



Dolphin (Delfin)

Delfiner er en viktig sjøenhet for de allierte styrkene. De er fordekte og usynlige for fiendens radar, og angriper med en sonarforsterkerenhet. De er effektive mot alle sovjetiske flåteenheter, særlig kjempeblekkspruter og ubåter.

Sovjets styrker

Infanteri



Conscript (Vernepliktig)

Den sovjetiske vernepliktede tilsvarer de alliertes GI-soldat. Vernepliktige kan ikke utplasseres som befestede stillinger, og er billigere å bygge enn allierte GI-soldater.



Engineer (Ingeniør)

Selv om den er ubevæpnet, er ingeniøren en svært nyttig enhet. Med presis bruk av ingeniørlag kan man raskt snu krigslykken. Husk at når en ingeniør blir brukt, mister du selve enheten. Ingeniører kan brukes til å reparere ødelagte broer (må først gå inn i brohyttene), stjele fiendestrukturer, reparere dine egne strukturer og reparere eller erobre nøytrale teknologiske bygninger. De kan også uskadeliggjøre Gale Ivan-bomber ved å sikte inn den angrepne enheten eller strukturen.



Attack Dog (Angrepshund)

Angrepshundene er spesialdresserte eskimohunder som er ekstremt effektive mot infanteri, men fullstendig nytteløse mot kjøretøy og strukturer. Dessuten er angrepshunder ditt første, beste og eneste forsvar mot spioner. Du bør alltid ha angrepshunder til å vokte basen din.



Tesla Trooper (Teslasoldat)

Denne spesialiserte infanterienheten angriper med en kraftig elektrisk utladning som blir generert av hans bærbare teslaspole. Teslasoldater er verdifulle av mange grunner, ikke minst fordi de er immune mot å bli trykt flate av fiendetanks. I akutte tilfeller med kraftmangel kan teslasoldatene lade opp teslaspolene som forsvaret basen din for at de fortsatt skal virke mot fiendeenheter. Ved å lade opp en teslaspole, øker du også dens rekkevidde og kraft. Du lader opp en teslaspole ved ganske enkelt å flytte en teslasoldat nær den. Da skjer oppladningen automatisk.



Crazy Ivan (Gale Ivan)

“Gale Ivan” er et kodenavn for sovjetiske sprengningsekspert. Gale Ivan angriper ved å plassere dynamitt omkring på kartet. Nesten alt kan koples slik at det kan eksplodere, fra fiendestrukturer til vernepliktige—til og med kuer som går omkring. Når en bombe er plassert på fiender eller nøytrale enheter og strukturer, vil den telle ned mot detonerings og eksplodere. En Gale Ivan-enhet kan også ødelegge broer ved å plassere dynamitt på brohytter.



Flak Trooper (Luftvernsoldat)

Denne avanserte infanterienheten er nyttig mot mål både på bakken og i luften. Luftvernsoldaten angriper med eksplosivt antiluftskys, og kan ødelegge fly og skade fiendeinfanteri alvorlig.



Yuri

Yuri er et resultat av unik sovjetisk forskning, og har evne til å mentalt kontrollere de fleste organiske enheter og kjøretøy. Når den er under kontroll, blir fiendekjøretøyet i praksis din enhet, som du kan beordre til å flytte og angripe som om du hadde bygd den selv. Hvis Yuri blir drept, blir forbindelsen med fiendekjøretøyet brutt, og det går tilbake til sitt opprinnelige lag. Yuri kan ikke kontrollere krigssamlere, kronosamlere, angrepshunder, fly eller andre Yuri-enheter. Yuri kan også koke andres hjerner med sine heftige angrep. Bare klikk på ham, og se når infanterienheter i nærheten begynner å frese.

Kjøretøy



Rhino Heavy Tank (Rhino-tank)

Rhino-tanken er Sovjets svar på de alliertes Grizzly-tank. Den er større og langsommere enn Grizzly, men legger hovedvekten på kraft, og er ekstremt effektiv mot strukturer.



Flak Track (Luftvernvoan)

Dette lette sovjetiske kjøretøyet er beregnet til forsvar mot angrep fra luften og lette bakkeangrep. Den angriper ved å avfyre luftskytts, omtrent som luftvernsoldaten. Vognen kan også brukes til troppetransport, for å frakte infanterienheter på bakken. Kjøretøyet er ikke amfibisk, og kan ikke krysse vann.



V3 Rocket Launcher (V3-rakettutskyter)

V3-rakettutskyteren er det nærmeste sovjetishæren kommer et artilleri. Selv om den er fysisk svak og lett å ødelegge, kan den utrette veldige ødeleggelser. Den skyter ut kraftige, langtrekkende raketter som kan gjøre stor skade på alt de treffer. V3-rakettutskyteren er et glimrende støttevåpen, men er for sårbar til å lede et angrep.



Kirov Airship (Kirov-luftskip)

Disse enorme sovjetiske zeppelinene er virkelig en maktfaktor å ta hensyn til i luften. En Kirov kan tåle svært store skader, og angriper med en enorm last av tunge bomber. Disse kan utrydde et område. Lav hastighet er den største svakheten ved disse enhetene.



Terror Drone (Terrordrone)

Terrordronen er en ny type robotenhet som er utviklet av det sovjetiske militæret. Disse små, mekaniske edderkoppene farer omkring på slagmarken og leter etter fiendekjøretøy. Når et kjøretøy kommer innenfor rekkevidde, hopper terrordronen inn i det og demonterer det fra innsiden. Bare et servicedepot eller en utpost kan fjerne en terrordrone som har angrepet.



Apocalypse Assault Tank (Apocalypse-tank)

Den ypperste av Sovjets tanker er Apocalypse-tanken, som har en svær kanon. Apocalypse-tanken er et enormt kjøretøy som kan tåle stor skade før den må gi opp. Den kan brukes til å angripe mål på bakken og i luften.



Mobile Construction Vehicle - MCV (Mobilt konstruksjonskjøretøy)

Som du vil se i delen om sovjetiske bygninger, er byggeplassen hjertet i alle baser. I mange tilfeller begynner du ikke med å ha denne strukturen på plass, men i stedet et mobilt konstruksjonskjøretøy. Når dette kjøretøyet blir utplassert, blir det til en byggeplass med alle de mulighetene denne strukturen har. Du utplasserer et mobilt konstruksjonskjøretøy ved å merke det og holde markøren over det. Hvis markøren endrer seg til en gyllen sirkel med fire piler, kan du venstreklikke for å utplassere kjøretøyet. Hvis markøren har en rød sirkel med en strek gjennom, er det enten ikke nok plass til utplassering, eller det er noe annet i veien. Flytt kjøretøyet (eller det forstyrrende elementet) for å finne et passende sted til utplassering.



War-Miner (Krigssamler)

Krigssamleren tilsvarer den allierte kronosamleren, og har som oppgave å samle inn malm som skal omgjøres til kreditt. Når malmen er behandlet av et raffineri, kan kreditten brukes til å produsere både enheter og strukturer. I motsetning til de alliertes kronosamler, er ikke krigssamleren helt forsvarsløs. Den er bevæpnet med et ganske stort montert gevær, som gir den mulighet til å forsvare seg mot mindre trusler. Som alle tunge maskiner kan den også knuse fiendeinfanteri ved å kjøre over dem.



Amphibious Transport (Amfibiefrakter)

Denne enheten likner på de alliertes amfibiefrakter, og kan transportere både infanteri og kjøretøy på land og vann. Amfibiefrakten er ubevæpnet, men har kraftig panser for å forsikre at lasten kommer fram dit den skal.



Typhoon Attack Sub (Typhoon-ubåt)

Dette marinefartøyet angriper fra under sjøoverflaten, og sender kraftige torpedoer mot sine fiender. Typhoon-ubåten kan ikke angripe mål på land, men er likevel en kraftig enhet i konflikter på sjøen. Når de er mange nok, kan de helt overta kontrollen i et sjøområde. Typhoon-ubåtene er fordekte enheter som ikke vises på fiendens radar.



Dreadnought (Dreadnought-krysser)

Dette store skipet er nyttig både til angrep mot fiendeskip og installasjoner på land. Det skyter ut kraftige, langtrekkende raketter, og det blir derfor vanskelig for fiendeneheter å komme nær nok til å ødelegge det.



Sea Scorpion (Sjøskorpion)

Dette raske skipet kan angripe alle mål. Det er også utstyrt med et antiluftskyttssystem, og kan brukes til å beskytte verdifulle strukturer og områder mot angrep fra fienden.



Giant Squid (Kjempeblekksprut)

Disse enorme skapningene er fanget og dressert av sovjetiske forskere, og kan gripe fiendeskip og knuse dem med sine svære, kraftige fangarmer. Kjempeblekkspruter er fordekte, og vises ikke på fiendens radar.

Spesielle styrker for flere spillere

Når du bruker spilltypene Multiplayer (Flere spillere) og Skirmish (Trefning), velger du ikke bare den allierte eller sovjetiske siden, men også en bestemt hær. De allierte styrkene omfatter USA, Frankrike, Tyskland, Storbritannia og Sør-Korea. De sovjetiske styrkene består av Sovjetunionen, Cuba, Libya og Irak. Hver av disse hærene får en spesiell enhet eller evne som de kan bruke for å gå seirende ut av striden:



American Paratroopers (Amerikanske fallskjermsoildater)

I spill for flere spillere får den amerikanske hæren mulighet til å produsere og utplassere fallskjermsoildater gjennom hele kampen, når det først er bygd et kommandosenter for luftvåpenet. Fallskjermsoildatene kan utplasseres alle steder på kartet (men bare på bakken, ikke i vann). Når det blir valgt, slipper et transportfly en gruppe med fem fallskjermsoildater på det merkete stedet. Når de er på bakken, fungerer fallskjermene i hovedsak som vanlige GI-soldater. Hvis transportflyet blir skutt ned, mister du fallskjermsoildatene. Evnen til å utplassere fallskjermsoildater endres over tid, så du kan ikke utplassere dem uavbrutt.



French Grand Cannon (Fransk storkanon)

Det spesielle franske våpenet er ikke et kjøretøy, men en stor struktur som kalles storkanonen. Når man har opprettet den, gir storkanonen et ekstremt effektivt baseforsvar mot fiendeangrep, særlig mot panserenheter.



German Tank Destroyer (Tysk tankødelegger)

Tyske forskere har utviklet tankødeleggeren, som er spesielt utformet for å gi de tyske styrkene en fordel mot fiendtlige panserenheter. Selv om de er svake mot strukturer eller infanteri, er tankødeleggere ekstremt effektive mot fiendekjøretøy, og kan brukes til å rydde vei for dine egne angrep eller svekke kolonner av fiendtlige panserenheter som kommer mot deg.



British Sniper (Britisk skarpskytter)

Denne britiske infanterienheten er utstyrt med en spesiell langdistanserifle som er egnet til å uskadeliggjøre fiendtlige infanterienheter. Skarpskytteren er mye bedre enn vanlige GI-soldater. Den har en enorm rekkevidde og kraft, og kan drepe fiendtlige infanterienheter langt utenfra deres egen skuddvidde.



Korean Black Eagle (Koreansk Black Eagle)

Det spesielle våpenet i det koreanske arsenalet er flyet Black Eagle. I praksis er dette flyet et kraftigere Harrier-fly, med økt evne til å både ta imot og påføre skade.



Russian Tesla Tank (Russisk teslatank)

Den sovjetiske teslatanken er en stor bakkehet som avfyrer en teslалadning i stedet for en ballistisk missil. Denne ladningen er effektiv både mot enheter og strukturer.



Cuban Terrorist (Kubansk terrorist)

Kubanerne har utviklet terroristen for å angripe fiendens baser. Terroristen har C4-eksplosiver festet på kroppen, og utfører selvmordsangrep ved å sprengne sine fiender raskt og effektivt.



Libyan Demolition Truck (Libysk sprengningsvogn)

Den libyske sprengningsvognen er et selvmordskjøretøy som er beregnet på å forårsake mest mulig ødeleggelse og blodbad i fiendens base. Vognen har en liten atomladning. Når den blir angrepet, sprenges ladningen slik at alt i vid omkrets blir ødelagt.



Iraqi Desolator (Irakisk jordødelegger)

Irakiske forskere har laget jordødeleggeren, som er en soldat som kan omgjøre store områder til glohet jord som ikke kan passeres. Når den blir utplassert, bruker jordødeleggeren en strålingskanon til å bestråle jorden omkring seg, slik at den blir fullstendig uframkommelig for både infanteri og lette kjøretøy. Han har på seg beskyttelsesdrakt for ikke å bli skadet av strålingen. Når jordødeleggeren blir drept eller utplasseringen oppheves, blir jorden han har forgiftet sakte normal igjen.

Allierte strukturer

Strukturer



Construction Yard (Byggeplass)

Byggeplassen er kjernen i alle baser. Denne strukturen har ansvar for å bygge alle andre bygninger i basen din, fra enkle murer til teknologisk avanserte kamplaboratorier. Fordi denne bygningen styrer din evne til å utvide basen og skaffe nye teknologier, vil en klok kommandant beskytte den med alle midler og til alle tider. I mange oppdrag begynner du med en byggeplass som allerede er på plass, men i andre har du et mobilt konstruksjonskjøretøy som må utplasseres før du kan begynne å bygge.



Power Plant (Kraftstasjon)

Noen få av bygningene dine (som byggeplassen) skaffer sin egen kraft, men dette gjelder ikke de fleste. For at de skal operere med størst mulig effektivitet, må du forsyne dem med kraft. Det er det som er funksjonen til denne strukturen. Den gir ganske mye energi, men større baser trenger flere kraftstasjoner for å fungere effektivt. Kraftstasjoner er fysisk svake og svært viktige, så hold dem godt bevoktet.



Ore Refinery (Malmraffineri)

Kronosamlerne dine må ha et sted der de kan frakte malmen de samler inn. Det stedet er malmraffineriet, en struktur som er selve kjernen for økonomien din. Når en innsamler er full, kjører den tilbake til raffineriet og tømmer malmlasten, for så å kjøre tilbake til feltet. Denne malmen blir så omdannet til kreditt, som du kan bruke til å kjøpe strukturer og enheter. Hvert malmraffineri har en innsamler. Du trenger en slik bygning i hvert oppdrag, og ofte trenger du flere. Lag flere innsamlere og malmraffinerier for å skaffe mer penger.

Barracks (Kaserer)



Byggingen av alle infanterienheter fra den enkle GI-soldaten til den avanserte kronolegionæren skjer i de alliertes kaserne. Mange av dine mer kraftige og effektive strukturer og baseforsvar krever at det finnes en kaserne.

War Factory (Krigsfabrikk)



Hvis du vil bygge kjøretøy (og det vil du), må du bygge en krigsfabrikk. Alle bakkekjøretøy bygges på krigsfabrikken, selv om produksjonen av mange av dem også krever at det finnes andre bygninger.

Naval Shipyard (Skipsverft)



Marinen din vil spille en viktig rolle både når det gjelder å forsvare basen og angripe fiendeposisjoner. Alle sjøenheter, medregnet delfiner, blir laget på skipsverftet ditt. Hele denne strukturen må være plassert i vann. Ødelagte skip kan sendes til skipsverftet til reparasjon.

Air Force Command Headquarters (Kommandosenter for luftvåpenet)



De alliertes kommandosenter for luftvåpenet har to svært viktige funksjoner. For det første skaffer det radar, slik at radarskjermen din blir aktivert og du kan se områdene av teppet du har fjernet på radarkartet ditt. For det andre gjør denne strukturen det mulig å bygge luftfartøy. Hvert kommandosenter for luftvåpenet kan kontrollere opptil fire Harrier-fly. Hvis du vil ha flere fly, må du lage et nytt kommandosenter.

Service Depot (Servicedepot)



I løpet av slaget blir enhetene dine skadet. Når du flytter et skadet kjøretøy inn i et servicedepot, begynner reparasjonsprosessen. Å reparere ødelagte kjøretøy koster penger, og prisen er avhengig av hvor alvorlig skaden på kjøretøyet er.

Battle Lab (Kamplaboratorium)



Mange av de mer avanserte allierte enhetene er basert på tilleggsteknologi som bare finnes i kamplaboratoriet. Hvis du vil lage de alliertes spesialvåpen, må du ha et kamplaboratorium i basen. Selv om det er dyrt å bygge og krever mye kraft, er den en nødvendig utvidelse av alle allierte baser på grunn av alle enhetene og strukturene som blir tilgjengelig.



Ore Purifier (Malmrenser)

De allierte har utviklet malmrenseren for å kunne raffinere malmen de utvinner enda bedre. Selv om det er en dyr struktur, gir malmrenseren deg ekstra kreditt for hver eneste malmラスト som innsamlerne dine har med til raffineringene. I lengden vil malmrenseren betale seg flere ganger.



Spy Satellite Uplink (Oppkobling for spionsatellitt)

Den allierte hæren er avhengig av overlegen informasjon for å kunne beseire den sovjetiske trusselen. Når den er bygd og utplassert, fjerner oppkoblingen for spionsatellitt teppet fullstendig, slik at alle steder blir vist på slagmarken og radarskjermen.

Våpen



Fortress Walls (Festningsmurer)

Murer er et passivt forsvarssystem som skal stoppe fiendens infanteri og kjøretøy. For å bygge raskere, kan du plassere flere mureksjoner samtidig.



Pill-Box (Pilleeske)

Pilleesker er forsterkede våpenstillinger som er beregnet på å beskytte et område mot angrep fra fiendeinfanteri. Pilleesker er ikke særlig effektive mot kjøretøy, og kan ikke skyte gjennom murer.



Prism Tower (Prismetårn)

Prismetårnet er et kraftig baseforsvar for de allierte. Det avfyrer en konsentrert lysstråle mot alle fiendtlige bakkeenheter som nærmer seg. Hvis prismetårn plasseres nær nok hverandre, kan de avfyre én stor, kraftig stråle ved å sikte inn hverandre og kombinere lysstrålene på målet.



Patriot Missile System (Patriot-missilsystem)

Patriot-missilsystemet er et antiluftskytsystem som har til oppgave å beskytte allierte baser mot sovjetiske luftfartøy. Patriot-systemet er effektivt mot alle fiendtlige luftenheter, og kan også søke inn og ødelegge innkommende fiendemissiler.



Gap Generator (Hullgenerator)

Mye av strategien til de allierte handler om å skaffe overlegen informasjon og forhindre at sovjeterne får informasjon. Når en hullgenerator bli utplassert, lager den et dekke i vid omkrets, slik at den allierte basen blir et hull i Sovjets radar. Det kreves svært mye kraft for å drive hullgeneratoren.



Chronosphere (Kronosfære)

De alliertes forskning innen tidsreiser har gjort det mulig å utvikle kronosfæren, et apparat som gjør at enheter kan flytte seg på kartet øyeblikkelig. Når den brukes, flytter kronosfæren kjøretøy i en valgt omkrets til et annet sted på kartet. I tillegg kan fiendekjøretøy transporteres med kronosfæren. Fiendeskip kan settes på land, og fiendekjøretøy kan slippes i sjøen slik at de blir ødelagt øyeblikkelig. På samme måte som med værkontrollen, får alle spillere beskjed når den blir bygget, og teppet over apparatet fjernes.



Weather Control Device (Værkontroll)

Værkontrollen er et apparat som gir den allierte kommandanten makt til å styre naturkreftene. Når den er bygget, kan værkontrollen skape et kraftig uvær med lyn og torden, som kan utplasseres hvor som helst på kartet og skape enorme ødeleggelser. Uværet ødelegger bygninger og enheter i et stort område. Når en værkontroll blir bygget, får alle spillere beskjed, og teppet over apparatet fjernes.

Alle spillere får også en nedtelling når uværet blir utviklet.



Sovjets strukturer

Strukturer



Construction Yard (Byggeplass)

Byggeplassen er kjernen i alle baser. Denne strukturen har ansvar for å bygge alle andre bygninger i basen din, fra enkle murer til teknologisk avanserte kamplaboratorier. Fordi denne bygningen styrer din evne til å utvide basen og skaffe nye teknologier, vil en klok kommandant beskytte den med alle midler og til alle tider. I mange oppdrag begynner du med en byggeplass som allerede er på plass, men i andre har du et mobilt konstruksjonskjøretøy som må utplasseres før du kan begynne å bygge..



Tesla Reactor (Teslareaktor)

Sovjets hær bruker teslareaktoren til å drive sine baseoperasjoner. Som kraftstasjoner er teslareaktorer ekstremt viktige, men svært sårbare. Disse strukturene må alltid bevoktes. Spioner kan være spesielt plagsomme.



Ore Refinery (Malmraffineri)

Krigssamlerne dine må ha et sted der de kan frakte malmen de samler inn. Det stedet er malmraffineriet, en struktur som er selve kjernen for økonomien din. Når en innsamler er full, kjører den tilbake til raffineriet og tømmer malmlasten, for så å kjøre tilbake til feltet. Denne malmen blir så omdannet til kreditt, som du kan bruke til å kjøpe strukturer og enheter. Hvert malmraffineri har en innsamler. Du trenger en slik bygning i hvert oppdrag, og ofte trenger du flere. Lag flere innsamlere og malmraffinerier for å skaffe mer penger.



Barracks (Kaserne)

Byggingen av alle infanterienheter fra den enkle vernepliktige til den avanserte Gale Ivan skjer i Sovjets kaserne. Mange av dine mer kraftige og effektive strukturer og baseforsvar krever at det finnes en kaserne.



War Factory (Krigsfabrikk)

Hvis du vil bygge kjøretøy (og det vil du), må du bygge en krigsfabrikk. Alle bakkekjøretøy bygges på krigsfabrikken, selv om produksjonen av mange av dem også krever at det finnes andre bygninger.



Naval Shipyard (Skipsverft)

Marinen din vil spille en viktig rolle både når det gjelder å forsvare basen og angripe fiendeposisjoner. Alle sjøenheter, medregnet kjempeblekkspruter, blir laget på skipsverftet ditt. Hele denne strukturen må være plassert i vann. Ødelagte skip kan sendes til skipsverftet til reparasjon.



Radar Tower (Radartårn)

Fordi sovjeterne ikke har tradisjonelle luftfartøy, har de ikke bruk for en flyplass. Når radartårnet er opprettet, aktiverer det den sovjetiske radarvisningen.



Service Depot (Servicedepot)

I løpet av slaget blir enhetene dine skadet. Når du flytter et skadet kjøretøy inn i et servicedepot, begynner reparasjonsprosessen. Å reparere ødelagte kjøretøy koster penger, og prisen er avhengig av hvor alvorlig skaden på kjøretøyet er.



Battle Lab (Kamplaboratorium)

Mange av de mer avanserte sovjetiske enhetene er basert på tilleggsteknologi som bare finnes i kamplaboratoriet. Hvis du vil lage Sovjets spesialvåpen, må du ha et kamplaboratorium i basen. Selv om det er dyrt å bygge og krever mye kraft, er den en nødvendig utvidelse av alle sovjetiske baser på grunn av alle enhetene og strukturene som blir tilgjengelig.



Nuclear Reactor (Atomreaktor)

Sovjet har løst behovet for flere teslareaktorer ved å utvikle atomreaktoren. Denne store bygningen produserer like mye som mange teslareaktorer, og forsyner Sovjets kommandant med all den kraften han noensinne vil trenge. Når en atomreaktor blir ødelagt, skjer det en stor atomeksplosjon med nedfall som dreper infanteri og lette kjøretøy.



Cloning Vats (Kloningstank)

Kloningstanken er et unikt stykke sovjetisk teknologi som gjør det mulig å duplisere alle infanterienheter du lager i kasernen gratis. Når du har bygget og plassert en kloningstank, vil alle enheter du lager i kasernen også få en identisk kopi i kloningstanken. Infanterienheter kan sendes inn i kloningstanken og bli ødelagt. Da får du et lite beløp kreditt tilbake. I tillegg kan alle infanterienheter som blir fanget av Yuri sendes til kloningstanken. Prøv dette hvis du trenger en ekstra bonus.

Våpen



Fortress Walls (Festningsmurer)

Bortsett fra utseendet har de sovjetiske festningsmurene nøyaktig de samme funksjonene som de allierte.



Sentry Gun (Skiltvaktgevær)

Dette fastmonterte geværet brukes til forsvar mot fiendeartilleri. Våpenet er ikke særlig effektivt mot kjøretøy.



Tesla Coil (Teslaspole)

Teslaspolen er et kraftig baseforsvar mot alle bakkeenheter, og angriper med en kraftig elektrisk stråle. I motsetning til andre baseforsvar kan en teslaspole lades opp av teslasoldater, og er fortsatt aktiv selv om basen slipper opp for kraft.



Flak Cannon (Luftvernkanon)

Den sovjetiske luftvernkanonen er et grunnleggende forsvar mot luftenheter. Det er ekstremt effektivt mot alle allierte luftenheter, medregnet raketsoldater.



Psychic Sensor (Psykisk sensor)

Sovjetisk forskning innen psykiske fenomener har frembrakt den psykiske sensoren. Når dette apparatet er utplassert, kan du se ordrene som blir gitt til alle fiendeenheter som skal angripe dine egne enheter eller strukturer innenfor apparatets radius. Den psykiske sensoren viser angrepsmålet når målet er innen dens rekkevidde.



Iron Curtain (Jernteppet)

Jernteppet er et fascinerende stykke sovjetisk teknologi som gjør det mulig å gjøre enheter og strukturer usårlige i en kort periode. Når det er klaggjort og valgt, gjør jernteppet alle strukturer og enheter i et lite område fullstendig usårlige mot angrep. Usårlige enheter kan ikke angripes av terrordroner, men er fortsatt sårbare for tankestyring. Kraften til jernteppet dreper alle infanterienheter det brukes mot. På denne måten kan det brukes som våpen mot fiendeinfanteri. Når jernteppet blir bygget, får alle spillere beskjed, og teppet over det fjernes for alle spillere.



Nuclear Missile Silo (Silo for kjernefysiske missiler)

Det kraftigste våpenet i det sovjetiske arsenalet er siloen for kjernefysiske missiler. Når den er bygget, lager den en enorm missil som kan skape veldig ødeleggelser i det valgte området. I tillegg etterlater missilen seg stråling som vil drepe alle infanterienheter i området, og skade alle lette kjøretøy. Når siloen for kjernefysiske missiler blir bygget, får alle spillere beskjed, og teppet over den fjernes for alle spillere.

WESTWOOD ONLINE

Westwood Studios inviterer deg til å spille *Command & Conquer Red Alert 2* på Internett via Westwood Online, som er vår gratis tjeneste for spillformidling. Her kan du spille mot vennene dine, eller til og med spille med dem på lag mot datamotstandere. Det finnes mange spillmodi å velge mellom, og disse forklares detaljert senere i denne håndboken. Trykk på knappen INTERNET på hovedmenyen for å komme til Westwood Online. Westwood Online er en tjeneste for spillformidling som drives av Westwood Studios for *Red Alert 2*-spillere.

Merknad om ytelse: Det er alltid best å spille mot spillere som har rask internettforbindelse og systemer som oppfyller de anbefalte kravene for spill på Internett. Spilletets ytelse vil bli berørt av disse faktorene. Hvis du spiller mot andre som har rask internettforbindelse og maskiner med gode spesifikasjoner, er du sikret en best mulig opplevelse av spillet.

Welcome To Red Alert 2 Online (Velkommen til Red Alert 2 Online)

Dette er den første menyen du ser når du kommer til Westwood Online. Her har du flere alternativer for spill mellom flere spillere på Internett: QUICK MATCH (HURTIGPARTI), CUSTOM MATCH (TILPASSET PARTI), BUDDY LIST (KAMERATLISTE) eller WORLD DOMINATION TOUR (VERDENSHERREDØMME), eller du kan angi dine egne Internett-preferanser under MY INFORMATION (MIN INFORMASJON). På denne skjermen kan du også se din Player Profile (Spillerprofil).

Player Profile (Spillerprofil)

I dette vinduet vises din personlige historiske informasjon fra Red Alert 2 Westwood Online:

WINS (SEIRE): Antallet Red Alert 2-spill av typen 'Head-to-Head' du har vunnet.

LOSSES (TAP): Antallet Red Alert 2-spill av typen 'Head-to-Head' du har tapt.

DISCONNECTS (FRAKOBLINGER): Antallet ganger du er blitt koblet fra Westwood Online på grunn av internettproblemer.

RANK (RANGERING): Din plassering blant Head-to-Head-spillere på Westwood Online fra hele verden.

POINTS (POENG): Antallet poeng du har samlet ved å vinne Head-to-Head-spill.

Opprette en ny Westwood Online-konto

Hvis du ikke opprettet en Westwood Online-konto da du installerte spillet, kan du gjøre det slik:

1. Klikk på en av knappene QUICK MATCH (HURTIGPARTI), CUSTOM MATCH (TILPASSET PARTI), BUDDY LIST (KAMERATLISTE) eller WORLD DOMINATION TOUR (VERDENSHERREDØMME).
2. Trykk på NEW ACCOUNT (NY KONTO).
3. Følg instruksjonene på skjermen—du får spørsmål om fødselsdato og e-postadresse. Fyll ut denne informasjonen.
4. Trykk på CONTINUE (FORTSETT) for å opprette kontoen. Vennligst les vår Privacy Policy (Regler om personvern) hvis du har spørsmål. Hvis programmet får problemer med å koble seg til Westwood Online, vises en melding med beskrivelse av problemet som har oppstått.

Logge på en eksisterende Westwood Online-konto

Når du er kommet inn på velkomsts skjermen til Westwood Online, velger du en av knappene QUICK MATCH (HURTIGPARTI), CUSTOM MATCH (TILPASSET PARTI), BUDDY LIST (KAMERATLISTE) eller WORLD DOMINATION TOUR (VERDENSHERREDØMME). Du blir bedt om å angi ditt brukernavn og passord. Trykk så på LOGIN (LOGG INN) for å fortsette. Du får spørsmål om du vil logge inn automatisk på denne kontoen senere. Vi anbefaler at du velger dette alternativet for å gjøre innloggingen enklere. Du kan også gjøre innloggingen automatisk ved å krysse av boksen AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT (AUTOMATISK INNLOGGING MED DENNE KONTOEN) i delen My Information (Min informasjon). Hvis programmet får problemer med å koble seg til Westwood Online, vises en melding med beskrivelse av problemet som har oppstått.

Quick Match (Hurtigparti)

Klikk på denne knappen for å hoppe raskt inn i et en-mot-en-spill mot en annen spiller med god internettforbindelse og et dyktighetsnivå som passer til ditt eget. Kartet og alternativene blir valgt for dere. Dette er en veldig rask og enkel måte å hoppe inn i et online-spill på uten å ha umaken ved å finne et spill og velge alternativer.

Custom Match (Tilpasset parti)

Med denne knappen kan du søke etter og definere dine egne tilpassete spill på Westwood Online. Du får se denne informasjonen:

Available Games (Tilgjengelige spill)

Dette vinduet viser spillene som blir dannet akkurat nå på Westwood Online i den gjeldende lobbyen (Allied Barracks, Soviet Barracks osv.). Hvis du vil være med i et av spillene som blir dannet, dobbeltklikker du på spillet i vinduet Available Games (Tilgjengelige spill). Du kan også merke det aktuelle spillet ved å venstreklikke én gang, og så trykke på JOIN (DELTA) på høyre side av skjermen.

Players (Spillere)

Dette vinduet viser spillerne som venter på å spille et spill i den gjeldende lobbyen (Allied Barracks, Soviet Barracks osv.).

Viewing Chat Messages (Lese pratemeldinger)

Under vinduene 'Available Games' og 'Players' ser du et åpent område, som er pratevinduet. Tekst som blir skrevet av deg og andre spillere vises i pratevinduet. Det finnes også en kort liste over meldinger som er sendt tidligere.

Skrive pratemeldinger

Slik skriver du en melding til andre spillere:

1. Klikk på innskrivingsboksen like under pratevinduet.
2. Skriv meldingen din.
3. Trykk på **Retur**.

Hvis du vil ha reaksjon på en utgående melding, kan du klikke på **the "ACT" (HANDLING)** på høyre sidebutton. Da blir meldingen sendt med en annen farge for å understreke at den er viktig. Hvis du vil rette en melding til en bestemt person eller en liste over personer (i stedet for hele lobbyenchat room,), kan du klikke på flere navn i vinduet Players (Spillere). Hvis du vil fjerne merkingen av alle brukerne på lista, høyreklikker du i vinduet.

Opprette og bli med i spill på Westwood Online

Bruk de følgende knappene for å opprette og bli med i online-spill:

CREATE GAME (OPPRETT SPILL): Opprett et nytt spill ved å klikke på denne knappen. Du blir bedt om å angi antall spillere, et passord for å komme inn i spillet (la dette stå tomt hvis du vil ha et åpent spill der alle kan delta), om du vil spille i en turnering som arrangeres av Westwood Online (da rangerer vi deg etter resultatet i spillet) eller spille i en BattleClan-turnering. Vær oppmerksom på at knappen BATTLE CLAN ikke er tilgjengelig hvis du ikke er med i en klan.

JOIN GAME (BLI MED I SPILL): Hvis du vil være med i et av spillene som blir dannet, dobbeltklikker du på spillet i vinduet Available Games (Tilgjengelige spill). Du kan også merke det aktuelle spillet ved å venstreklikke én gang, og så trykke på JOIN (DELTA) på høyre side av skjermen.

BUDDY LIST (KAMERATLISTE): Trykk på denne knappen for å se etter hvilke av vennene dine som er klare til å spille. Her kan du starte spill, tilkalle vennene dine (sende dem en melding og spørre om de vil spille), legge til eller fjerne venner, og se deres gjeldende Red Alert 2-profil.

CLAN/LADDER (KLAN/STIGE): Hvis du vil opprette en klan eller se Westwood Onlines gjeldende rangering i ulike kategorier, kan du trykke på denne knappen. En klan er en gruppe spillere som blir rangert sammen som én enhet. Denne rangeringen vises på skjermen Ladder (Stige).

OPTIONS (ALTERNATIVER): Red Alert 2 inneholder noen flere muligheter for å tilpasse måten du opplever spillet på. Blant annet kan du filtrere bort upassende språk og gi andre brukere lov til å tilkalle deg.

Merk: Hvis du vil vite mer om de ulike kartene og spillmodiene i Red Alert 2, må du lese den generelle beskrivelsen av spillet.

Buddy List (Kameratliste)

Red Alert 2 gjør det enkelt for deg å finne vennene dine og spille sammen med dem. Trykk ganske enkelt på knappen BUDDY LIST (KAMERATLISTE) for å se hvilke av vennene dine som er klare til å spille eller allerede er online. Her kan du starte spill, tilkalle vennene dine (sende dem en melding og spørre om de vil spille), legge til eller fjerne venner, og se deres gjeldende Red Alert 2-profil. Dette er den beste måten å forsikre deg om at du spiller med folk du kjenner fra før.

World Domination Tour (Verdensherredømme)

I 'World Domination Tour' (WDT) får Red Alert 2-spillere en krigsskueplass der de enkelte seirene og tapene avgjør den sammenlagte seiren. Styrkene til sovjeterne og de allierte kastes ut i en voldsom batalje der målet er å vinne verdensherredømme. Spillerne slåss om forskjellige omstridte territorier med kartalternativer som er forhåndsinnstilt for hvert territorium. Til slutt vil resultatet av alle kampene som er utkjempet på hvert territorium avgjøre hvilken side som kontrollerer territoriet. Kampgrensene for de to sidene skyves fram eller tilbake avhengig av hvem som kontrollerer hvert av territoriene. Etter hvert som grensene forskyves, blir det kamp om nye territorier. Til slutt vil en side få kontrollen og vinne herredømmet i sin fraksjon. Resultatene kommer med jevne mellomrom.

Når kampen om et kart er avgjort, kommer det et nytt kart å spille på. WDT har tre separate krigsskueplasser: Nord-Amerika, Europa og Sørøst-Asia.

Når du har manøvrert deg gjennom menyalternativene, kommer du inn i den gjeldende visningen av kartet. På dette kartet ser du de sovjetiske territorier, de alliertes territorier og territoriene det er strid om. Du kan selv velge hvilket av de omstridte territoriene du vil slåss i. Hvert territorium er utformet slik at det inneholder et bredt utvalg spill for flere spillere. Når du flytter markøren over et av de omstridte territoriene, vises en liste med kampbetingelsene som er innstilt for det aktuelle kartet. Du må for eksempel kanskje starte med mindre penger. Noen av de omstridte territoriene er vanskeligere å overta enn andre, så les denne informasjonen før du hopper inn i et spill. Når du flytter markøren over et av territoriene til sovjeterne eller de allierte, vises statistisk informasjon om territoriet – befolkning, brutto nasjonalprodukt eller trusselnivå for å se hvordan situasjonen er i resten av verden.

My Information (Min informasjon)

Trykk på denne knappen for å se brukernavnet ditt, serveren du har valgt (vanligvis er serverne geografisk ordnet, slik at du for eksempel ser en server i Asia og en i USA. Du kan flytte rundt på de ulike serverne som du vil, men husk at du antakelig har best forbindelse med spillere på din lokale server), landet og fargen du vil spille som og din nåværende rangering hos Westwood Online. Du kan også krysse av knappen AUTO LOGIN (AUTOMATISK INNLOGGING) hvis du ikke vil skrive inn passordet ditt hver gang du logger inn på Westwood Online.

BUDDY LIST (KAMERATLISTE): Administrer listen over kamerater.

CLAN/LADDER (KLAN/STIGE): Kontroller rangeringene dine for Clan (Klan) eller Ladder (Stige).

NEW ACCOUNT (NY KONTO): Opprett en ny Westwood Online-konto.

MANAGE ACCOUNT (ADMINISTRERE KONTO): Fører deg til en nettside der du kan administrere brukerkontoen din på Westwood Online.

PRATING UNDER SPILLET

I *Command & Conquer: Red Alert 2* er det enkelt for spillerne å kommunisere under spillet.

Skrive pratemeldinger

Slik sender du en melding til alle lyttere:

1. Trykk på Enter og skriv meldingen din i dialogboksen.
2. Trykk så på Enter for å sende meldingen til lytterne.

Slik sender du en melding til alle allierte:

1. Trykk på Tilbake og skriv meldingen din.
2. Trykk så på Enter for å sende meldingen til bare dine allierte.

Slik sender du en melding til alle spillere:

1. Trykk på ' \ ' og skriv meldingen din.
2. Trykk så på Enter for å sende meldingen til alle spillere.

Bruke diplomatimenyen til å velge allierte og pratepartnere:

1. Klikk på knappen DIPLOMACY (DIPLOMATI) i sidefeltet. Diplomati menyen kommer fram.
2. Klikk på navnet til en eller flere spillere du vil sende en melding til.
3. Når du kommer tilbake til spillskjermen, trykker du på tasten **Enter** for å sende meldinger til spillerne du har valgt.

Merk: Denne måten å sende meldinger på vil gi deg en ulempe i korte perioder, fordi du ikke deltar i spillet mens du velger ut bestemte brukere.

Beacon (Varsel) (B)

I spill for flere spillere kan du plassere varselmeldinger med knappen PLACE BEACON (PLASSER VARSEL) i det avanserte kommandofeltet. Klikk på knappen, og klikk deretter på kartet for å plassere en varselmelding. Dette varselet kan ses av alle spillere som er alliert med deg for øyeblikket. Når du venstreklikker på varselet og trykker på **Enter**, kan du skrive en melding til dine allierte. Trykk på **Enter** igjen for å plassere teksten på varselet. Du kan oppheve meldingen ved å høyreklikke. Alle kan fjerne varselet fra sin egen skjerm ved å klikke på det og trykke på tasten **DEL**.

Allianser mellom spillere

Hvis du vil inngå allianse med en annen spiller, kan du ganske enkelt venstreklikke på en fiendeenhet og trykke på **A**. Hvis fienden godtar forslaget, venstreklikker han på din enhet og trykker på **A**. Da er de to fiendene allierte, og kan slåss sammen som lag mot andre fiender. Du kan også komme inn på menyen Diplomacy (Diplomati) ved å trykke på DIPLOMACY opp til høyre på skjermen. Venstreklikk på avkrysningsmerket Ally (Alliert) for å inngå

allianse med en fiende. Hvis du inngår allianse med en annen spiller, men han ikke inngår allianse med deg, anser spillet dere fortsatt som fiender. Spillere som er allierte vil ikke angripe hverandre, og begge kan se det den andre ser under teppet.

Håne fiender

Under spillet får du kanskje lyst til å sende forhåndslagde "ertemeldinger" til dine fiender. Trykk på **F5-F12** for å sende en slik melding.

Problemer med Internett

For å spille over Internett må du ha en internettforbindelse (med oppringning via modem eller en annen direkte internettforbindelse).

Generelle problemer

Hvis du er koplet til Internett via modem, bør du helst ringe opp før du starter spillet. Windows har en innstilling for oppringning ved behov, men erfaring viser at denne metoden ikke er like pålitelig som å ringe opp først.

Internettspillet mister forbindelsen

Hvis du merker at tilkoplingen avbrytes etter at du har spilt eller pratet i lobbyene en stund, bør du kontrollere om oppringingsegenskapene er innstilt slik at forbindelsen brytes etter en periode med inaktivitet. For Windows er tydeligvis bruk av tastaturet viktigere enn aktiv netverkstrafikk Trouble Shooting?

Den nøyaktige plasseringen av denne innstillingen varierer i Windows 95/98/NT/2000/Millennium, og kan også være avhengig av hvilken nettleser du har installert. Men vanligvis finner du den i egenskapene for netverkforbindelsen eller egenskapene for Internett i Kontrollpanel.

Ytelse på Internett

Brukeren med den tregeste maskinen eller tilkoplingen bestemmer farten på spillet for alle spillerne i et internettspill. De beste resultatene får man alltid når verten (personen som arrangerer spillet) har den raskeste maskinen og den beste internettforbindelsen. Hvis en spiller for eksempel har kabelmodem eller DSL-tilkobling og rask PC, vil denne spilleren være en svært god vert for spillet.

MEDARBEIDERE

Red Alert 2 er basert på det opprinnelige *Command & Conquer*, som ble laget av Brett W. Sperry og Joseph Bostic.

Produksjon

Sjefsprodusent: Mark Skaggs
Produsent: Harvard Bonin
Assisterende produsent: Julio Valladares

Design

Sjefsdesignere: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry
Designere: Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana
Tilleggsdesign: Mike Lightner
Historie: Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

Tegnere i spillet

Sjefstegnere: Chris Ashton
Tegnere: Chris Adams, T.J. Frame, Michael Jones, Sean Keegan IdoMagal, Khanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirlo
Konsepttegnere: T.J. Frame, Dan Lyons
Tilleggstegnere: Thomas Baxa, Phil Robb
Konsulent: Rick Glenn

Programmering

Teknisk ledelse: Henry Yu
Øvrig teknisk ledelse: Steve Wetherill
Programmerere: Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long
Installatør: Maria del Mar, McCready Legg

Nettverksprogrammering

Sjefsprogrammerer, nettverk: Jeffrey Brown, Steve Tall
Nettverksprogrammerere: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

Animasjon

CG-leder: John Hight
CG-tegneleder: Cris Moras
CG-sjefstegnere: Eric Gooch
CG-tegnere: Chuck Carter, Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple
CG, tillegg: Shant Jordan, Patrick Perez
CG-konsepttegnere: T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa
Videokomprimering: Tim Fritz
Produksjonskoordinator: Julie Brugman
Lydledeelse: Paul S. Mudra
Kinolyd: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra
Tilleggspartitur av Poet Jester

Lyd i spillet

Sjefslyddesigner: Mical Pedriana
Lyddesigner: David Fries
Originalpartitur: Frank Klepacki

Videoproduksjon

Produsent: Donny Miele
Regissør: Joseph D. Kucan
Filmmanus: Jason Henderson, Donny Miele
Redigerer: Curt Weintraub
Sjefstegnere for visuelle effekter: Kevin Becquet
Lydledeelse: Paul S. Mudra
Produksjon lyd: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra
Rolleliste: Marilee Lear, CSA
Fotoleder: Kurt Rauf
1. assisterende regissør: Eddie Ficket
2. assisterende regissør: Frank Carillo
Produksjonskoordinator: Kim Houser
Produksjonsassistenter: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis
Settleder: Karen Stephens
Rekvisitter: Cliff Bernay
Settutformer: Greg Wolfe
Konstruksjonskoordinator: Bobby Z
Snekker: Jeffrey Morgan
Tilleggskonstruksjon av sett: The Effects Network
Hovedsminke og effektgarderobe: Ron Wild
Hår: Alison Bonanno
Sminkeassistent: China-Li Nystrom
Garderobe: Tracy Bohl
Garderobeassistent: Sandy Wyndom

Sjefselektriker: Jerremy Settles
Hovedoperatør: Gary Sauer
Operatør: Angel Gonzolez
Bomoperatør: Richard Rasmussen
Sammensetting av visuelle effekter: Chuck Carter
Ultimatte-operatør: Bob Kurtz
Teleprompter-operatør: Cheryl Yiatras
Sjåfør: Patience Becquet
Konsepttegnere: Chuck Wojtkiewicz
Storyboard-tegner: Jeff Parker
Leser: Finley Bolton
Catering: ADL Services

Westwood Studios lokalisering

Lokaliseringsleder: Thilo Huebner

Westwood Studios kvalitetskontroll

Ledere for kvalitetskontroll: Glenn Sperry og Mike Meischeid
Analytikere: Doug Wilson, Dave Shuman
Oppsynsleder: Lloyd Bell
RA2-leder: D'Andre Campbell
RA2-leder, enkeltspill: Chris Blevens
RA2-leder, treninger: Shane Dietrich, Mike Smith
RA-leder, flere spillere: Steve Shockey
Testere: 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
Administrator: Rhoda Y. Anderson
Teknikere: Troy Leonard, Beau Hopkins
Kundestøtterepreranter: Mary Beal, Tim Hempel

Marketing

Visedirektør: Laura Miele
Produkter: Matt Orlich
PR-leder: Aaron Cohen
PR-koordinator: Chris Rubyon
Leder for grafiske tjenester: Victoria Hart

Online-leder: Ted Morris
Online-grafiker: Jordan Robins
Grafisk designer: David Lamoreaux
Marketing-assistent: Wanda Flathers

Support

Driftsleder: Shawn Ellis
MIS-leder: Wayne Hall
MIS-teknikere: Glenn Burtis, Mick Love
Leder for menneskelige ressurser/kontor: Christine Lundgren
Administrativ hjelp: Tanya Pereira
Juridisk hjelp: Jennifer Hoge

Spesiell takk

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Riccitiello; Nancy Smith; Rade Stojsavljevic, Gehry og Gaudi for fantastisk visuell inspirasjon; Edward Gutierrez og Eldorado High School ROTC; Hahn's World of Surplus; Buzzy's Recording - Los Angeles.
Tillegnet våre kjære familier og venner som ventet tålmodig på oss mens vi jobbet til sent på natt ...vi kunne ikke klart det uten dere: Jennifer og Reagan Baldwin; Red, Fran, og Justin Bauer; Melissa, Ernest og Evelyn Beaumont; Becca de Boo; Gloria, Harvard, Paco og Ike Bonin; Jennifer, Walter og Sue Browder; Robin, Joshua og Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda og Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia, Pineapple, og Cassiopeia; Michael, Adam Fries og Christina Fries; Audra Ann Furuichi; Gary, Martha og Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken og Juba; Sharmini Green; Julie, Christopher, og William Hight; Noa, Tal og Ron Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan og Stephanie Chagollan.; Kosal og Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack, Ben og Laura Skaggs; John Thornburgh; Maribel Martinez, Jose Manuel, Iñaki og Oscar Valladares; Chris og Jessica Yu; Mt Dew (liquid schwartz).

Skuespillere

Levende sekvenser

President Dugan: Ray Wise
Yuri: Udo Kier
General Thorn: Barry Corbin
Agent Tanya: Kari Wuhrer
Statsminister Romanov: Nicholas Worth
Løyntant Eva: Athena Massey
Løyntant Zofia: Aleksandra Kaniak
General Vladimir: Adam Greggor
Dr. Einstein: Larry Gelman
Sovjetisk offiser: Oleg Stephan
Statsminister: Kerry Michaels
General Lyon: Frank Bruynbroek
Tysk kansler: Stuart Nesbit
Sovjetisk nyhetsoppleser: Gabriella Bern
Koreansk kommandant: Richard Narita
Teslasoldat: Igor Jijenko
Basekommandant: Gary Marshal
Vaktoffiser 1: Rick Cramer
Vaktoffiser 2: Nate Bynum
Kvinnelig offiser: Heather Nickens
Alliert GI-soldat 1: Sharif Perry
Alliert GI-soldat 2: Micheal Rouleau
Alliert GI-soldat 3: Jeremy Olson
Alliert soldat 1: Randy Stafford
Alliert soldat 2: Shane Dietrich
Alliert vakt 1: Justin Bloom
Alliert vakt 2: Beau Hopkins
Alliert general: Robert Eustice
Alliert oberst: Robert Christensen
Secret Service-mann 1: Spike Measer
Secret Service-mann 2: Robert Garretson
Sovjetisk soldat 1: Alexander Moiseev
Sovjetisk soldat 2: Igor Jijikine
Sovjetisk vernepliktig 1: Andrei Skorobogatov
Sovjetisk vernepliktig 2: Marlo Lewis
White House-medarbeider: Ann-Marie Lazaroff
Bikinijente 1: Stephanie Harrold
Bikinijente 2: Tamara Kozen
Prest: Donald La Mothe
Servitør: Natasha

Stemmer i spillet

Yuri, PsyCorps: Udo Kier
Amerikansk hån: Barry Corbin
Agent Tanya: Kari Wuhrer
Løyntant Eva: Athena Massey
Løyntant Zofia: Aleksandra Kaniak
Sovjetisk hån: Adam Greggor
Tysk hån: Stuart Nesbit
Night Hawk, sovjetisk kjøretøy: Grant Albrecht
Spion, skarpskyter, alliert infanteri: Michael Bell
Installerer, alliert båt, inntrenger: Gregg Berger
Texas-mann: Glenn Burtis
Alliert sivilist, sovjetisk sivilist: Julie Brugman
Rakettsoldat, kronolegionær, propagandabil: David Fries
BBC-nyhetsoppleser, amerikansk nyhetsoppleser: Sam McMurray
SEAL, sovjetisk sivilist, alliert kjøretøy: Stefan Marks
Libysk hån, irakisk hån, Demolition: Adoni Maropis
Sovjetisk infanteri, sovjetisk ingeniør: Andy Milder
Jordødelegger, sovjetisk båt: Phil Proctor
Kubansk hån, terrorist, Black Eagle, fransk nyhetsoppleser: Gustavo Rex
Britisk hån, Kirov, Gale Ivan: Neil Ross
Eksersissersjant, luftvernssoldat, oppleser for World Domination: Douglas Rye
Interkom-stemme, datamaskinstemme, kvinnelig nyhetsoppleser: Heidi Shannon
Amerikansk sivilist, amerikansk ingeniør: Phil Tanzini
Teslasoldat: John Vernon
Koreansk hån: Henry Yu

Internasjonal lokalisering

Korea

Lokaliseringsleder: Taewon Yun
Lokaliseringstekniker: Changuk Park
Øversettelser: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park
Innspilling og redigeringsstudio: Junco MultiMedia
Innspillingstekniker: Yejun Hwang
Marketingleder: Jungwon Hahn
Produktleder: Junghyeon Kwon

Kina

Prosjektleder for lokalisering: Christine Kong
Lokaliseringsleder: Jerry Lee
Øversettelser: Richard Chen
Språktesting: Jerry Lee
Marketingleder: Tom Chen
Produktleder: Betty Chang
Utforming av pakke og håndbok: Bingo Cheng
Spesiell takk: Westwood lokaliseringsgrupper, TL Goh, Irene Chua

Frankrike

Prosjektleder for lokalisering: Nathalie Fernandez
Øversettelser: Francis Grimbart, Stéphane Radoux
Koordinering av øversettelser: Nathalie Duret
Skuespillere: Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Hélène Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau
Tester: Emmanuel Delvea
Koordinering av tester: Lionel Berrodier

Tyskland

Lokaliseringsleder: Michaela Bartelt
Øversetter: Claudia Stevens
Leder for stemmeutvalg: Dirk Vojtilo
Stemmeutvalg: Manuel Bertrams
Marketingleder: Benedikt Schüller
Produktleder: Pete Larsen
Taleskuespillere: Udo Kier, Till Demtöder, Klaus Dittmann, Dagmar Dreke, Eva Freeselsabella Grothe, Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena Herkewitzlris Immenkamp, Michaela Kreißler, Holger Mahlich, Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik Möller, Uli Plessmann, Michael Quiatkowski, Wolf Rahtjen, Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Schäffler, Achim Schülke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann

TEKNISK STØTTE

Rydd opp i systemet før du kjører spillet

Før du installerer programvaren, må du påse at harddisken fungerer som den skal. Vi anbefaler at du foretar regelmessige "rengjøringer" ved å kjøre ScanDisk og Diskdefragmentering. ScanDisk sjekker om det finnes feil på harddisken.

- Scan Disc sjekker om det finns feil på harddisken.
 - Diskdefragmentering sørger for at dataene på disken er riktig sortert. Dersom du ikke får sjekket disse tingene, kan det føre til at data blir ødelagt.
1. Først kjører du ScanDisk.
 2. Programmet startes ved å klikke med venstre museknapp på **START** i oppgavelinjen. Du går da inn i startmenyen.
 3. Startmenyen velger du **KJØR**.
 4. Dialogboksen du får opp, skriver du "**scandisk**" og klikker på **OK**.
 5. Når programmet starter, må du sjekke at du har valgt **GRUNDIG** som kontrolltype. Kontrollen vil ta en stund å utføre når du velger "grundig", men er vel verdt tiden som investeres. Sørg for at boksen **REPARER FEIL AUTOMATISK** er markert med en hake. Velg så på hvilken stasjon du vil installere spillet, f.eks. "C:".
 6. Når alt er riktig satt opp, klikker du på **START** slik at programmet kan gjennomse disken og utbedre eventuelle feil.
 7. Nå kjører du Diskdefragmentering. Programmet startes ved å klikke med venstre museknapp på **START** i oppgavelinjen. Du går da inn i startmenyen.
 8. Startmenyen velger du **KJØR**. I dialogboksen du får opp, skriver du "**DEFRAG**" og klikker på **OK**. Så velger du (slik du gjorde med ScanDisk) på hvilken stasjon du vil installere spillet, og klikker på **OK**. For videre informasjon om hvordan du får maskinen din i tipp-topp stand, vennligst se avsnittet "Hva som gjøres før du installerer spillet" i online-hjelpfilen på CD'en.

Merknad om installering av DirectX

LES HELE DENNE DELEN FØR DU SPILLER *Command & Conquer: Red Alert 2* ELLER INSTALLERER DIRECTX-DRIVERNE

DirectX er et applikasjonsgrensesnitt (API) som gir Windows 95/98-baserte programmer bedre og raskere tilgang til maskinvaren din. Samtidig blir det enklere for deg å installere og konfigurere maskinvaren. Dette gjør at DirectX API er godt egnet til Windows 95/ 98-spill. *Command & Conquer: Red Alert 2* bruker DirectX 7.0a API (den nyeste versjonen av DirectX ved utgivelsen), og inneholder DirectX 7.0a -filer du kan installere.

De to DirectX-komponentene DirectDraw™ og DirectSound™ krever kanskje at du oppdaterer driverne for henholdsvis skjermkort eller lydkort for at disse komponentene skal fungere riktig. Dersom du bruker drivere for skjermkort eller lydkort som ikke støttes av DirectX, kan du få problemer med bilde og lyd i programmer som er basert på DirectX.

Når du installerer DirectX, vil driverne for skjermkort og lydkort bli oppdatert om nødvendig. DirectX 7-filene som følger med *Command & Conquer: Red Alert 2* omfatter drivere for de fleste typer skjermkort og lydkort fra de største produsentene av denne typen utstyr. Hvis du har ny maskinvare, eller bruker mindre kjente utstyrsmerker, kan det hende du må kontakte produsenten for å få drivere som støtter DirectX.

Merk: Når du installerer DirectX 7.0a , og bruker en driver for skjerm- eller lydkortet som støtter DirectX men ikke er godkjent av Microsoft ennå, får du spørsmål om du vil erstatte driveren med en godkjent driver. For skjermkort anbefaler vi da at du ikke erstatte produsentens skjermkortdriver. I noen tilfeller er hjelpeprogrammene for skjermkortet avhengig av at den bestemte driveren brukes. Hvis du erstatte produsentens driver med Microsoft-driveren, vil disse hjelpeprogrammene kanskje ikke fungere.

Når du har installert DirectX 7.0a , bør du sjekke om driverne for skjermkort og lydkort støttes av DirectX:

1. La CD-en *Command & Conquer: Red Alert 2* stå i CD-ROM-stasjonen og klikk på **Start** på oppgavelinjen i Windows. Så velger du **Kjør**.
2. I dialogboksen *Kjør* skriver du **dxdiag** og klikker på **OK** (sett inn den riktige bokstaven for CD-ROM-stasjonen hvis den er en annen enn 'D').
3. Se på driverne for skjerm- og lydkortet ved å klikke på de aktuelle inndelingene. Under 'Drivers' kan du se versjonstallet for driveren og om Microsoft har godkjent den aktuelle driveren for bruk med DirectX 7.0a.
 - Hvis det står "No" i Certified-feltet for driveren, bør du kontakte produsenten for å få oppdaterte drivere som støtter DirectX 7.0a .
 - Hvis det står "Yes" i Certified-feltet, støtter skjermkort- eller lydkortdriveren DirectX 7.0a, og skal virke som den skal med DirectX 7.0a-programmer.

Teknisk støtte

Dersom du har gått grundig gjennom ALLE prosedyrene, men fortsatt har problemer med å kjøre programvaren, leser du bare videre.

Viktig: Les denne delen nøye før du ringer oss

Dagens datamaskiner kjører med flere millioner forskjellige kombinasjoner av maskin- og programvare.

FØR du ringer vårt nummer for teknisk støtte, **MÅ** du ha skaffet følgende informasjon fra produsenten av datamaskinen eller dokumentasjonen som følger med maskinen (NB! Opplysningene nedenfor kan fås direkte fra produsenten av maskinen):

1. Eventuelle feilmeldinger du får når problemet inntreffer.
2. En liste over maskinspesifikasjoner som skal inneholde:

Prosesorhastighet og -merke

Antall RAM

CD-ROM-spillerens hastighet og merke

Type lydkort

Type skjermkort

Nettverkskort (eventuelt)

Størrelse og ledig plass på harddisken

Versjon av DirectX™-driveren (se avsnittet om installering av DirectX)

Styrespak og spillkort (eventuelt)

3D-akseleratorkort (eventuelt)

Se også avsnittet "Slik får du tak i den informasjonen du trenger".

Dersom du ikke greier å finne denne informasjonen, må du kontakte leverandøren eller produsenten av maskinen.

Slik får du tak i den informasjonen du trenger

Brukere av Windows®95/Windows®98

1. Klikk med høyre museknapp på **Min datamaskin**.
2. Klikk med venstre museknapp på **Egenskaper**.
3. I skjermen med generell informasjon kan du sjekke hvor mye RAM du har i maskinen, og hva slags prosessor du bruker, f.eks. Intel/Cyrix.

Merk: Windows®95/Windows®98 oppfatter ikke alltid Cyrix-prosessoren riktig og kan derfor beskrive den som en 486.

4. Klikk på **Enhetsbehandling**.
5. Klikk på "+"-symbolet til den aktuelle enheten, f.eks.:

- CD-ROM
- Skjermkort
- Lyd, bilde og spillekontrollere
- Nettverkskort

Du får da sett enhetens merke og hvilken modell du har.

1. Hastigheten på prosessoren finner du ved å slå maskinen av og på. Når du slår den på, vises klokkehastigheten i øverste venstre hjørne, f.eks. 166 MHz. Det er denne vi mener når vi ber om prosessorhastigheten.
2. Dobbeltklikk på **Min datamaskin** og klikk så på knappen med firkant for å maksimere skjermen.
3. Klikk med venstre museknapp på symbolet for harddisken (C:\) for å se hvor mye ledig plass du har, samt hvor mye plass du har på disken til sammen. Lukk alle vinduer.

Ved hjelp av denne informasjonen bør du greie å konfigurere datamaskinen riktig. Har du fortsatt problemer, kan du ringe Electronic Arts' kundeservice på telefon 800 13 897 mandag og torsdag mellom kl 13.00 og 17.00. Du kan også skrive til oss på adressen nedenfor. Husk at du i tillegg til ovenstående opplysninger oppgir et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid: Electronic Arts Customer Service, Business Campus, Johanneslundsvägen 2, 194 61 Upplands Väsby, Sverige

Slik når du oss på Internet:

<http://www.electronicarts.no/support/>

E-post: nordicsupport@ea.com

Merknad

ELECTRONIC ARTS FORBEHOLDER SEG RETTEN TIL NÅR SOM HELST OG UTEN FORUTGÅENDE VARSEL Å ENDRE PRODUKTET SOM ER BESKREVET I DENNE HÅNDBOKEN.

HÅNDBOKEN OG PROGRAMVAREN SOM ER BESKREVET I DEN, ER BESKYTTET IFØLGE LOVER OM OPPHAVSRETT. ALLE RETTIGHETER FORBEHOLDT. DET ER FORBUDT Å KOPIERE, REPRODUSERE, OVERSETTE ELLER OVERFØRE TIL ELEKTRONISK MEDIUM ELLER MASKINLESELIG FORM NOEN DEL AV HÅNDBOKEN ELLER PROGRAMVAREN SOM ER BESKREVET HER, UTEN SKRIFTLIG FORHÅNDSGODKJENNING FRA ELECTRONIC ARTS LIMITED, 2000 HILLSWOOD DRIVE, CHURTSEY, SURREY, KT16 0EU, ENGLAND. ELECTRONIC ARTS GIR INGEN GARANTI OG TAR HELLER INGEN FORBEHOLD, DET VÆRE SEG DIREKTE ELLER INDIREKTE, NÅR DET GJELDER HÅNDBOKEN, DENS KVALITET, SALGBARHET ELLER EGNETHET TIL ET BESTEMT FORMÅL. HÅNDBOKEN LEVERES "I FORELIGGENDE STAND". ELECTRONIC ARTS GIR VISSE BEGRENSEDE GARANTIER HVA PROGRAMVAREN OG LAGRINGSMEDIET ANGÅR. ELECTRONIC ARTS ER IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHETER ANSVARLIG FOR SÆRLIGE ELLER INDIREKTE SKADER. DISSE BESTEMMELSENE ENDRE IKKE DE LOVBESTEMTE RETTIGHETENE EN KJØPER HAR DERSOM VAREN ER INNKJØPT TIL PRIVAT BRUK.

Begrenset garanti

Electronic Arts garanterer overfor den opprinnelige kjøperen av programvaren at mediet som programmet er lagret på, skal være feilfritt i materiale og utførelse i 12 måneder regnet fra anskaffelsesdatoen. I løpet av denne perioden vil defekte lagringsmedier bli byttet ut dersom originalproduktet returneres til Electronic Arts (adressen finner du på slutten av dokumentet) sammen med kjøpsbevis, en beskrivelse av feilene, det defekte mediet og adressen din. Denne garantien kommer i tillegg til og endrer ikke på noen måte dine lovbestemte rettigheter. Garantien gjelder ikke selve programvaren, som leveres "i foreliggende stand", og heller ikke lagringsmedier som er blitt utsatt for feil bruk, skade ved bruk eller overdreven bruk.

Returnere originalmediet etter garantitidens utløp

Electronic Arts vil erstatte medier som er ødelagt av brukeren forutsatt at produktet finnes på lager, og at originalmediet returneres sammen med en eurosjekk eller postanvisning pålydende £7.50 pr CD, utstedt til Electronic Arts Ltd.

Husk å legge ved en fullstendig beskrivelse av problemet, navn, adresse og eventuelt et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid.

Electronic Arts Customer Warranty, 2000Hillswood Drive, Churtsey, Surrey, KT16 0EU, UK.
© 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios og EA GAMES-logoen er varemerker eller registrerte varemerker for Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre land. Alle retter forbeholdt. Westwood Studios™ og EA GAMES™ er merker for Electronic Arts™.