

**COMMAND
&
CONQUER**

RED ALERT

2

The logo is rendered in a metallic, 3D style with a brushed metal texture and a dark shadow beneath it. The text "COMMAND & CONQUER" is at the top in a bold, sans-serif font. Below it, "RED ALERT" is written in a larger, more stylized font with horizontal lines through the letters. The number "2" is positioned below "ALERT" and is also stylized with horizontal lines. The entire logo is set against a white background.

Ostrzeżenie dla użytkowników telewizorów

Długotrwałe wyświetlanie nieruchomych obrazów może powodować trwałe uszkodzenia kineskopu lub wypalenie luminoforu. Należy unikać częstego lub długiego korzystania z gier wideo z użyciem telewizorów o dużej przekątnej ekranu.

Ostrzeżenie przed epilepsją

Prosimy o przeczytanie poniższego ostrzeżenia przed skorzystaniem z niniejszej gry lub przekazaniem jej swoim dzieciom.

Niektórzy ludzie są skłonni do ulegania atakom padaczki lub utraty przytomności po dłuższym wpatrywaniu się w migoczące światła lub wzory świetlne.

Osoby takie mogą doświadczyć ataków podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo. Przypadki takie mogą mieć miejsce nawet wtedy, gdy dana osoba nie chorowała na padaczkę ani nie zdradzała podobnych objawów.

Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, poradź się lekarza przed rozpoczęciem gry.

Zalecamy rodzicom obserwację zachowania dzieci podczas gry. Jeśli w trakcie gry u swojego dziecka lub u siebie stwierdzisz występowanie któregoś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałki ocznej, omdlenie, dezorientacja, mimowolne ruchy czy drgawki, NATYCHMIAST przerwij zabawę i udaj się do lekarza.

Środki ostrożności, które należy zachowywać podczas gry

- Nie podchodź zbyt blisko ekranu. Usiądź w odpowiedniej odległości od telewizora (monitora), najlepiej na pełną długość kabla.
- Graj z użyciem telewizora o małej przekątnej ekranu.
- Unikaj zabawy, kiedy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Zapewnij sobie odpowiednie oświetlenie pomieszczenia, w którym grasz.
- W trakcie zabawy rób 10-15-minutowe przerwy na każdą godzinę gry.

SPIS TREŚCI

INSTALACJA GRY	4	Naprawa	25
WSTĘP	5	Tryb strażniczy (Guard)	25
HISTORIA	5	Natarcie (Attack Move)	25
MENU GŁÓWNE	6	Jednostki weteranów i elity	26
Gra pojedyncza	7	Rozstawianie jednostek	26
Nowa kampania	7	Wymuszony ostrzał	26
Wczytanie zapisanej gry	7	Skrzynie z premiami	26
Potyczki	8	ZAAWANSOWANY PASEK ROZKAZÓW	27
Internet	8	PUNKTY NAWIGACYJNE	28
Sieć	8	Wyznaczanie punktów nawigacyjnych	28
Filmy i lista twórców	8	Tworzenie patroli	28
Opcje	9	Koordynacja ataku	29
Opcje grafiki (Display)	9	Kasowanie punktów nawigacyjnych	29
Opcje rozgrywki (Game)	9	POLECENIA KLAWIATUROWE	29
Opcje interfejsu (User Interface)	9	Funkcje podstawowe	30
Opcje dźwięku (Audio)	10	Funkcje zaawansowane	31
Klawiatura (Keyboard)	10	JEDNOSTKI I BUDYNKI	32
Sieć (Network)	11	Alianci	32
KONFIGUROWANIE GRY SIECIOWEJ LUB POTYCZKI	11	Piechota	32
Gra w trybie współpracy (Co-Op)	13	Pojazdy	34
Tryby gry wieloosobowej	13	Siły sowieckie	36
Wybór pola bitwy	14	Piechota	36
Tworzenie mapy losowej	14	Pojazdy	38
INTERFEJS	15	Specjalne jednostki w grze wieloosobowej	40
Mapa taktyczna	15	Struktury alianckie	42
Mysz w grze	15	Budynki	42
Pasek rozkazów (Command Bar)	15	Zbrojownia	44
PODSTAWY GRY	17	STRUKTURY SOWIECKIE	46
Sterowanie myszą	17	Budynki	46
Uaktywnianie jednostek	17	Zbrojownia	48
Ruch i ostrzał	18	WESTWOOD ONLINE	49
Zasłona (Shroud)	18	Witaj w Red Alert 2 Online	50
Gromadzenie kruszcu/zarabianie pieniędzy	18	Profil gracza (Player Profile)	50
Istnieją dwa typy kruszcu	19	Tworzenie konta Westwood Online	50
Budowa jednostek i struktur	19	Logowanie się z użyciem istniejącego konta	51
Budowa struktury lub jednostki	19	Westwood Online	51
Kolejki budowy	19	Quick Match (szybka gra)	51
Punkty zborne	20	Custom Match (gra własna)	51
Umieszczanie budynków na polu bitwy	20	Buddy List (lista kolegów)	53
Energia (Power)	20	World Domination Tour	53
Obsadzanie budynków cywilnych	22	(zawody o władzę nad światem)	53
Zajmowanie budynków wroga oraz naprawa	23	WYMIANA WIADOMOŚCI PODCZAS GRY	54
mostów i obiektów cywilnych	23	Rozwiązywanie problemów z Internetem	55
Zajmowanie wrogiego budynku	23	TWÓRCY	56
Sojusze	24	POMOC TECHNICZNA	59
GRA ZAAWANSOWANA	24		
Tworzenie oddziałów	24		
Sprzedaż	24		

INSTALACJA GRY

Uwaga: Więcej informacji na temat instalowania i uruchamiania gry znajdziesz w rozdziale Pomoc techniczna na stronie 59.

Instalacja Command & Conquer™: Red Alert 2™ z wykorzystaniem funkcji AUTOPLAY (WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium):

1. Włóż do napędu CD-ROM kompakt Aliantów (Allied) lub Sowietów (Soviet) i kliknij na opcji INSTALL.
2. Kliknij na DALEJ i przeczytaj umowę licencyjną. Gdy skończysz, kliknij na kwadraciku potwierdzenia lub na ANULUJ, jeśli chcesz przerwać instalację.
3. Podaj numer seryjny widniejący na odwrocie opakowania kompaktów Command & Conquer: Red Alert 2, potem kliknij na DALEJ.
4. Aby przeprowadzić instalację, wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie.

Ręczna instalacja (WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium):

1. Kliknij na przycisku START, a potem na opcji URUCHOM.
2. Kliknij na przycisku PRZEGLĄDAJ i przejdź do napędu CD-ROM.
3. Kliknij dwukrotnie na pliku „Setup. exe”. Na niektórych komputerach może on być opisany jedynie słowem „Setup”, ale zawsze będzie oznaczony ikoną kompaktu.
4. Kliknij na OK.
5. Wykonuj czynności opisane wyżej w sekcji dotyczącej AUTOPLAY, zaczynając od punktu 2.

Ręczna deinstalacja w środowisku WINDOWS 95/98/NT:

1. Kliknij na przycisku START, a potem na opcjach PROGRAMY, WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 UNINSTALL.
2. Aby usunąć grę ze swojego komputera, wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie.

Deinstalacja z użyciem funkcji AUTOPLAY:

1. Włóż do napędu CD-ROM kompakt Aliantów (Allied) lub Sowietów (Soviet).
2. Gdy pojawi się okno programu AutoPlay, kliknij na przycisku UNINSTALL.
3. Aby usunąć grę ze swojego komputera, wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie.

WSTĘP

Witaj ponownie, dowódcu...

Command & Conquer Red Alert 2 umożliwi Ci grę po stronie jednej z dwóch całkowicie odmiennych sił: honorowych Aliantów lub agresywnych i militarystycznych Sowietów.

W grze pojedynczej gracz dowodzący Aliantami będzie walczył z siłami Sowietów, a gracz, który postanowił grać Sowietami, będzie walczył z Aliantami. W grze wieloosobowej siły i oddziały Aliantów i Sowietów mogą walczyć zarówno z przeciwnym stronnictwem, jak i ze sobą.

Obie strony konfliktu są bardzo odmienne i łączy je zaledwie kilka podstawowych jednostek i struktur. Każdy z przeciwników ma swoje właściwy zestaw mocnych i słabych stron, które należy wykorzystywać. Jednostki i struktury dostępne dla danego stronnictwa odzwierciedlają podstawową filozofię, jaką kieruje armiami. O ile Alianci polegają na przewadze technologicznej i finezji, Sowietci pozostawiają osiągnięcie celu brutalnej siłą.

Uwaga: Usilnie zalecamy, aby gracze nie znający jeszcze świata *Command & Conquer* rozegrali misję *Boot Camp* (obóz rekrutów) przed przystąpieniem do pełnej gry. Zawsze staramy się, by nasza gra była łatwa do przyswojenia, ale obóz rekrutów zapewni Ci opanowanie podstawowych umiejętności. Objaśni proces budowy bazy, szkolenia jednostek, konieczności zbierania kruszcu (Ore) w rafineriach, metody przemieszczania jednostek i kierowania ich do walki oraz wiele innych elementów wzbogacających zabawę.

HISTORIA

Gdybyś mógł cofnąć się w czasie, co byś zmienił? Czy byłoby możliwe zapobiec wojnom? Czy igraszki z przeszłością miałyby drastyczny wpływ na teraźniejszość i przyszłość?

Doświadczenia z podróżami w czasie dramatycznie zmieniły bieg historii. Zabójstwa polityczne wywarły wielki wpływ na losy narodów, a co za tym idzie – całość świata. Związek Sowiecki nie znalazł godnych siebie przeciwników w swej ekspansji na zachód. Pod przywództwem Józefa Stalina, rozpoczął swój marsz do Atlantyku, w nadziei wypełnienia swego przeznaczenia – rozciągnięcia granic na cały kontynent.

Całkowitej dominacji Sowietów zapobiegła jedynie interwencja sił Sprzymierzonych. Ogromna armia Matuszki Rossiji została zatrzymana przez górujących technicznie Aliantów. Pokój na świecie w końcu stał się rzeczywistością. Stalin przepadł w tym konflikcie, pozostawiając losy największego narodu świata nierozstrzygnięte.

Po wojnie Alianci postawili na czele nowego Imperium Sowieckiego niejakiego Aleksieja Romanowa. Wydawał się najlepszym człowiekiem na to miejsce. Doświadczony polityk, wyznający ideały bliskie sercom Sprzymierzonych, twierdził, że uczyni ze Związku Sowieckiego pokojowe państwo dobrej woli. Przywódcy Aliantów odetchnęli z ulgą. Wielkie zagrożenie zostało wreszcie unicestwione.

Czyżby? Potajemnie Romanow pałał nienawiścią do Aliantów, którzy rzucili na kolana jego ukochaną ojczyznę. Doszedłszy do władzy, natychmiast zaczął knuć zemstę. Ponieważ Sprzymierzeni zwyciężyli dzięki lepszej technologii, poprzysiągł, że Sowietci także stworzą własną cudowną broń. Wojska Związku Sowieckiego znów wyruszą w bój i tym razem nie zawiodą. Tym razem pokonają Stany Zjednoczone!

Przez całe lata Alianci spoczywali w błogim spokoju. Nikt nie wiedział o sowieckich eksperymentach nad kontrolą umysłu i próbach jądrowych prowadzonych przez naukowców Romanowa. Inwazja całkowicie zaskoczyła Stany Zjednoczone. Sowietcy żołnierze zalali nagle Kalifornię, Teksas, Nowy Jork. Ludność cywilna poddała się sowieckiej kontroli umysłu i porzuciła swój kraj, stając po stronie najeźdźców. Na wybrzeżach Ameryki pojawiły się olbrzymie kałamarnice, miążdzące całe okręty swymi potężnymi mackami. Rozpoczęła się rzeź!

Na szczęście obecny przywódca Stanów, prezydent Dugan, nie dopuścił do zaniedbania dawnej technologii Aliantów. Gromadząc siły i przygotowując wynalazki, który umożliwiłyby mu kontrolowanie zarówno czasu, jak i sił natury, prezydent Dugan przygotowuje się do jeszcze jednej wojny ze Związkiem Sowieckim. Romanow dysponuje niewiarygodną władzą, przewagą zaskoczenia i ogromnymi siłami. Alianci walczą o swój dom i swój styl życia. Kolejny raz cały świat zostaje ogarnięty wielkim konfliktem.

MENU GŁÓWNE



Gdy uruchomisz grę, zobaczysz krótki fragment filmowy, prezentujący sowiecką inwazję na Stany Zjednoczone. Następnie zostaniesz przeniesiony do menu głównego, gdzie będziesz mógł wybrać typ gry lub zmodyfikować szereg opcji w celu zoptymalizowania działania gry na Twoim komputerze.

Menu główne obejmuje następujące opcje: SINGLE PLAYER (gra pojedyncza); INTERNET; NETWORK (sieć); MOVIES & CREDITS (filmy i lista twórców); OPTIONS (opcje) i EXIT GAME (wyjście z gry).

Gra pojedyncza

Opcja ta umożliwia rozpoczęcie nowych kampanii, wczytywanie zapisanych wcześniej gier i konfigurowanie potyczek (Skirmish) z komputerem.

Aby rozegrać grę pojedynczą *Command & Conquer: Red Alert 2*, kliknij na przycisku SINGLE PLAYER w menu głównym. Przejdziesz w ten sposób do nowego menu, obejmującego trzy opcje (NEW CAMPAIGN – nowa kampania, LOAD SAVED GAME – wczytanie gry i SKIRMISH – potyczka). Aby wrócić do menu głównego, kliknij na przycisku MAIN MENU w prawym dolnym narożniku ekranu.

Nowa kampania

Kliknięcie na przycisku NEW CAMPAIGN przeniesie Cię do menu kampanii. Możesz tutaj wybrać stronę konfliktu: Aliantów (Allies) lub Sowieców (Soviets). Możesz też przejść przez obóz dla rekrutów (Boot Camp), gdzie nauczysz się wielu podstawowych manewrów, włącznie z metodami przemieszczania jednostek po mapie, kierowania ich do walki, budowania bazy itp.

Uwaga: Usilnie zalecamy nowym graczom, rozpoczynającym swą przygodę ze strategią w czasie rzeczywistym (RTS) lub z serią *Command & Conquer*, rozegranie obozu dla rekrutów w celu zapoznania się z interfejsem gry. Natomiast doświadczeni gracze mogą pominąć ten obóz, ponieważ nie przedstawia on zbyt wielu nowych funkcji, które mogłyby się im przydać.

Możesz określić poziom trudności rozpoczynanej kampanii, wybierając stopień od Easy (łatwy) do Brutal. Nowicjusze w dziedzinie RTS powinni rozpocząć grę na poziomie Easy; poziom Brutal może stanowić spore wyzwanie nawet dla doświadczonych graczy.

Jeśli postanowisz nie rozpoczynać nowej kampanii, kliknij na przycisku BACK, aby wrócić do menu gry pojedynczej.

Wczytanie zapisanej gry

Kliknięcie na przycisku LOAD SAVED GAME przeniesie Cię do menu wczytania misji. Możesz w nim wybrać jedną z zapisanych wcześniej gier i kontynuować ją w miejscu, w którym zapisałeś sytuację. Kliknij na misji, którą chcesz kontynuować, a następnie na przycisku LOAD. Jeśli postanowisz nie wczytywać zapisanej gry, kliknij na przycisku BACK, aby wrócić do menu gry pojedynczej.

Potyczki

Gry typu „Skirmish” to rozgrywki specjalne. W ogólnych zarysach potyczka przypomina grę wieloosobową, toczoną jednak nie przeciwko innym graczom, a z przeciwnikami komputerowymi. Kliknięcie na przycisku SKIRMISH spowoduje przejście do menu potyczki. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale *Konfigurowanie gry sieciowej lub potyczki* na stronie 11.

Internet

Kliknij na przycisku INTERNET w menu głównym, aby przejść do serwera Westwood Online, usługi rozrywkowej zorganizowanej przez Westwood Studios dla miłośników Red Alert 2. Za pośrednictwem tego serwera możesz rozgrywać w Internecie gry typu „Head-to-Head” (każdy z każdym) lub „Co-Op” (współpraca). Zawsze najlepiej jest grać z posiadaczami silnego połączenia internetowego i komputerów o zalecanej konfiguracji. Czynniki te mają znaczący wpływ na działanie gry. Aby połączyć się z Westwood Online, musisz wcześniej uzyskać połączenie z Internetem za pośrednictwem swego dostawcy (ISP). Więcej informacji znajdziesz w rozdziale *Westwood Online* na stronie 49.

Sieć

Kliknij na przycisku NETWORK, aby organizować lub dołączać do gry typu „Head-to-Head” lub „Co-Op” w sieci lokalnej (Local Area Network, LAN). Więcej informacji znajdziesz w rozdziale *Konfigurowanie gry sieciowej lub potyczki* na stronie 11.

Filmy i lista twórców

Kliknij na przycisku MOVIES & CREDITS w menu głównym, aby przejść do menu filmów i twórców. Możesz tu oglądać odblokowane w trakcie kampanii fragmenty filmowe oraz zapoznać się z listą twórców *Command & Conquer: Red Alert 2*.

Opcje



Kliknij na przycisku OPTIONS w menu głównym, aby przejść do menu opcji. Opcje umożliwiają modyfikowanie różnorodnych aspektów gry.

Opcje grafiki (Display)

VISUAL DETAILS (szczegóły wizualne): Wybierz ustawienie LOW (mało) lub HIGH (dużo). Wyższy poziom szczegółów zwiększy atrakcyjność wyglądu gry, wymaga jednak większej mocy procesora. Wolniejsze komputery mogą mieć trudności z obsługą gry przy ustawieniu HIGH. Szczegóły wizualne obejmują takie efekty specjalne, jak dym, oświetlenie, ogólne animacje, fale wzbudzone przez okręty.

SET GAME RESOLUTION (rozdzielczość): Ustawienie wyższej rozdzielczości da ładniejszy i wyraźniejszy obraz, lecz także wymaga silniejszego komputera. Przy wyższej rozdzielczości będzie widać na ekranie większy fragment pola bitwy. Gra w rozdzielczości 640x480 przyspieszy działanie gry na Twoim komputerze.

Opcje rozgrywki (Game)

Pod opcjami grafiki znajdują się opcje rozgrywki:

GAME SPEED (szybkość gry): Suwak reguluje szybkość jednostek w grze i czas budowania struktur. Jeśli masz trudności z dotrzymaniem tempa przeciwnikom komputerowym, zastanów się nad spowolnieniem gry. Gra pojedyncza ma zablokowaną domyślną szybkość gry.

DIFFICULTY (poziom trudności): Opcję tę można ustawić na EASY (łatwa), NORMAL lub BRUTAL. Nowicjusze w świecie Command & Conquer powinni zacząć od gry na poziomie EASY.

Opcje interfejsu (User Interface)

Opcje interfejsu zapewniają graczowi dodatkową kontrolę nad grą i umożliwiają dostosowanie jej do własnych upodobań. Pod tym nagłówkiem znajdują się następujące opcje:

TARGET LINES (linie celu): Gdy będziesz wydawać jednostce rozkaz przemieszczenia się do określonego punktu lub zaatakowania określonego przeciwnika, pojawi się linia łącząca tę jednostkę z celem. Wyłączenie tej opcji sprawi, że linie celu nie będą się pojawiać.

SEE HIDDEN OBJECTS (wyświetlanie obiektów niewidocznych): Umożliwia dostrzeganie jednostek ukrytych za budynkami lub innymi przeszkodami. Wyłączenie tej opcji sprawi, że ukrytych jednostek i struktur obronnych nie będzie widać.

TOOLTIPS (dymki pomocy): Funkcja ta wyświetla przydatne informacje, gdy przytrzymasz kursor nad jakimś obiektem dłużej niż 2 sekundy.

SCROLL RATE (szybkość przewijania): Szybkość przewijania mapy myszą.

Opcje dźwięku (Audio)

Trzy suwaki w sekcji opcji dźwięku umożliwiają regulowanie głośności różnych dźwięków gry. Zakres głośności sięga od 0 (wyłączone) do 10 (głośno).

MUSIC VOLUME (głośność muzyki): Kliknij i przeciągnij myszą, by wyregulować głośność muzyki odtwarzanej podczas misji i w menu.

SOUND VOLUME (głośność dźwięku): Kliknij i przeciągnij myszą, by wyregulować głośność efektów dźwiękowych (wystrzałów, wybuchów itp.).

VOICE VOLUME (głośność dialogów): Kliknij i przeciągnij myszą, by wyregulować głośność głosów postaci.

Klawiatura (Keyboard)



Kliknij na przycisku **KEYBOARD**, aby zmodyfikować polecenia klawiaturowe:

CATEGORY (kategoria): Polecenia klawiaturowe są podzielone na szereg kategorii, które możesz przeglądać, klikając na strzałce w menu „Category” w lewym górnym rogu ekranu. Grupa poleceń z wybranej kategorii pojawia się w oknie **COMMANDS** z prawej strony.

COMMANDS (polecenia): Wybierz polecenie, które chcesz zmienić. Bieżący klawisz skrótu dla danego polecenia będzie wyświetlony w okienku CURRENT HOTKEY.

CURRENT HOTKEY (bieżący klawisz skrótu): Kliknij na okienku PRESS NEW HOTKEY (naciśnij nowy klawisz skrótu) i wybierz klawisz, którego chcesz używać dla danego polecenia. W celu przypisania wybranego klawisza danemu poleceniu, kliknij na przycisku ASSIGN (przypisz). Możesz wybrać klawisz, który jest już przypisany do jakiegoś polecenia. W takim przypadku polecenie, do którego jest przypisany wybrany klawisz, zostanie wyświetlone pod okienkiem ASSIGN NEW HOTKEY. Możesz przypisać wybrany klawisz do nowego polecenia, wtedy jednak rozkaz, do którego klawisz był pierwotnie przypisany, nie będzie miał swojego klawisza skrótu.

RESET ALL (przywróć wszystko): Aby wrócić do ustalonych przez Westwood domyślnych poleceń klawiaturowych, kliknij na przycisku RESET ALL u dołu ekranu.

Sieć (Network)

Kliknij na NETWORK, by skonfigurować parametry połączenia sieciowego.

Uwaga: Parametry te zmieniaj tylko w przypadku, gdy masz doświadczenie w pracy z protokołami sieciowymi.

KONFIGUROWANIE GRY SIECIOWEJ LUB POTYCZKI



Gry sieciowe i potyczki różnią się od kampanii tym, że stanowią bitwy między dwiema lub więcej armiami, odbywające się w trybie każdy z każdym (Head-to-Head) lub współpracy (Co-Op). Poza zniszczeniem wszystkiego, co widnieje na ekranie, nie mają innych celów.

Kliknięcie na przycisku SKIRMISH w menu gry pojedynczej lub rozpoczęcie gry sieciowej wywoła listę opcji, które możesz zmieniać:

PLAYER (gracz): z lewej strony ekranu widoczna będzie zakładka gracza. W przypadku potyczki górne okienko będzie oznaczać Ciebie. Kliknięcie na najwyższym okienku zakładki PLAYER umożliwi wpisanie swojego imienia. Imię domyślne to „New Player” (nowy gracz). Przy konfigurowaniu potyczki możesz określić rów-

niez poziom umiejętności przeciwnika komputerowego. Przeciwnik typu „Easy” będzie znacznie łatwiejszy do pokonania niż przeciwnik typu „Brutal”.

COUNTRY (kraj): Kliknij na oienku po prawej, aby określić, w barwach którego z 9 dostępnych państw będziesz występować w grze; możesz też kliknąć na **RANDOM**, aby kraj został Ci przydzielony przez komputer.

COLOUR (kolor): Możesz określić kolor swojej drużyny (kraju) lub również złożyć ten wybór na barki komputera.

Przeciwnicy komputerowi (lub pozostali gracze sieciowi) także mogą być konfigurowani w taki sposób, przez kliknięcie na przycisku pod menu **PLAYER** w celu uaktywnienia gracza, a następnie kliknięcie na przyciskach **COUNTRY** i **COLOUR**. Kraj i kolor przeciwników sterowanych przez komputer jest domyślnie wyznaczany losowo (**RANDOM**).

Pod tymi menu znajdziesz szereg dodatkowych opcji:

GAME SPEED (szybkość gry): Suwak reguluje szybkość jednostek w grze i czas budowania struktur. Jeśli masz trudności z dotrzymaniem tempa przeciwnikom komputerowym, zastanów się nad spowolnieniem gry.

CREDITS (kredyty): Określa ilość pieniędzy, z którą będziesz rozpoczynać misję.

UNIT COUNT (liczba jednostek): Określa początkową liczebność armii.

SHORT GAME (krótka gra): Włączenie tej opcji spowoduje, że w grze będziesz mógł pokonać wroga przez zniszczenie samych jego budynków, natomiast wyłączenie – że będziesz musiał w celu całkowitego wyeliminowania przeciwnika zniszczyć także wszystkie jego jednostki.

SUPER WEAPONS (superbroń): Włącza lub wyłącza specjalne typy uzbrojenia.

BUILD NEAR ALLY (buduj przy sojuszniku): Umożliwia budowanie w pobliżu struktur sojusznika.

MCV REPACKS (demontaż placu budowy): Umożliwi demontaż placu budowy (**Construction Yard**) i przekształcenie go z powrotem w ruchomy pojazd budowlany (**MCV**), co z kolei pozwoli na przeniesienie bazy.

Uwaga: Aby przenieść plac budowy, kliknij lewym przyciskiem myszy (**LPM**) na strukturze, a następnie **LPM** w miejscu, w które chcesz go przenieść.

CRATES APPEAR (skrzynki): Włączenie tej opcji spowoduje losowe pojawianie się na mapie skrzynek z premiami.

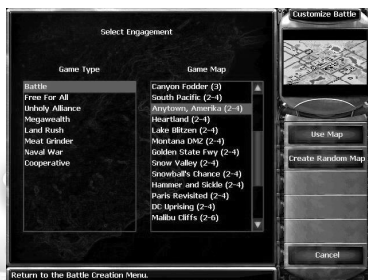
Gdy będziesz zadowolony z wybranej konfiguracji i zechcesz przejść do gry, kliknij na przycisku **START GAME** po prawej stronie ekranu. Poza tym możesz wybrać inną mapę, klikając na przycisku **CUSTOMIZE BATTLE** (modyfikacja bitwy).

Red Alert 2 obejmuje całą masę dostępnych pól bitwy. Kliknij na przycisku **CUSTOMIZE BATTLE**, a przejdziesz do nowego menu, w którym będziesz mógł zmienić nie tylko mapę, ale i tryb gry.

Gra w trybie współpracy (Co-Op)

Command & Conquer: Red Alert 2 umożliwia wspólną walkę dwóch kolegów z ustalonymi przeciwnikami komputerowymi w ciągu krótkiej kampanii. W trybie współpracy dostępnych jest pięć kampanii, przy czym niektóre z nich są trudniejsze od innych. Celem gracza jest współpraca z partnerem w celu zniszczenia bazy wroga.

Tryby gry wieloosobowej



W menu trybów gry (Game Modes) widnieją różne rodzaje dostępnych gier: Ponieważ wiele map jest niedostępnych w poszczególnych trybach gry, musisz najpierw zdecydować, jakiego rodzaju rozgrywkę chcesz toczyć, a dopiero potem wybrać mapę. **Tryby gry są następujące:**

BATTLE (bitwa): Można włączać i wyłączać dowolną opcję mapy potyczki lub sieciowej. Dozwolone są sojusze i wspólne zwycięstwa. Jest to domyślny tryb gry. „Sojusz” umożliwi dwóm kolegom wspólne stawienie czoła wrogowi. Nie będziesz atakować struktur ani jednostek swego sojusznika i będziesz widzieć te fragmenty mapy, które on widzi.

FREE FOR ALL (każdy przeciw wszystkim): Tryb identyczny z bitwą, z wyjątkiem tego, że w tym przypadku sojusze nie są dozwolone.

UNHOLY ALLIANCE (nieczny sojusz): Każdy gracz zaczyna z alianckim i sowieckim pojazdem budowlanym i może korzystać z technologii obu stron.

MEGAWEALTH (megabogactwo): W celu zapewnienia sobie stałego dopływu gotówki, gracze muszą zajmować szyby naftowe (Oil Derricks) przy pomocy inżynierów. Pojazdy wydobywcze (Miner) nie są dozwolone!

LAND RUSH (wyścig po mapie): Gracze rozpoczynają starcie z pojazdami budowlanymi pośrodku mapy. Po całej mapie rozrzucone są skrzynki z premiami, a gracze muszą czym prędzej zbudować bazę i zebrać ich jak najwięcej. Zastłona (Shroud) jest w tym trybie nieobecna.

MEAT GRINDER (maszynka do mięsa): W tym trybie gracze są zmuszeni do polegania wyłącznie na piechocie i czołgach.

NAVAL WAR (wojna morska): Gracze rozpoczynają grę na niewielkich wyspach, mając mało miejsca na rozbudowę.

COOPERATIVE (współpraca): Dwaj koledzy rozgrywają krótką kampanię przeciwko ustalonym przeciwnikom komputerowym.

Wybór pola bitwy

Gdy wybierzesz rodzaj gry, w menu po prawej pojawią się dostępne w danym trybie mapy. Każda z nich ma zalecaną liczbę graczy. Kliknij na mapie, na której chcesz grać, a w prawym górnym narożniku ekranu ujrzysz jej miniaturę. Kliknij na przycisku USE MAP (użyj mapy), aby wrócić do menu potyczki/grzy wieloosobowej, w którym możesz rozpocząć rozgrywkę.

Tworzenie mapy losowej



Klikając na przycisku CREATE RANDOM MAP, możesz utworzyć mapę w sposób losowy. W tym menu będziesz mógł określić rodzaj terenu (terrain-type), porę dnia (time of day), klimat, rozmiar mapy (general size), dostępność surowców (resources) i liczbę graczy (number of players). Jeśli nie masz w tych dziedzinach żadnych preferencji, kliknięcie na przycisku SURPRISE ME (zaskocz mnie) spowoduje wygenerowanie mapy całkowicie losowej. Utworzoną mapę możesz obejrzeć, klikając na przycisku PREVIEW MAP.

LOAD MAP (wczytanie mapy): Umożliwia wykorzystanie zapisanej wcześniej mapy losowej.

SAVE MAP (zapisanie mapy): Jeśli utworzona losowo mapa podoba Ci się, możesz zapisać ją w celu dalszego wykorzystania w przyszłości. To menu umożliwia również wczytywanie i kasowanie zapisanych map losowych.

DELETE MAP (skasowanie mapy): Kasuje utworzoną i zapisaną wcześniej mapę.

USE MAP (użycie mapy): Spowoduje wybranie utworzonej mapy i powrót do menu wyboru mapy.

PREVIEW MAP (obejrzenie mapy): Umożliwia obejrzenie utworzonej mapy. W prawym górnym narożniku ekranu pojawi się jej miniatura.

INTERFEJS

Mapa taktyczna



Mapa taktyczna zajmuje większość ekranu gry. Za jej pośrednictwem wydajesz rozkazy swoim wojskom, budujesz bazę i atakujesz wroga. Mapa taktyczna prezentuje jedynie część całego pola bitwy. Aby przewinąć mapę taktyczną, naprowadź kursor myszy na jedną z krawędzi ekranu. Kursor przyjmie kształt zielonej strzałki i widok przewinie się we wskazanym kierunku. Gdy znajdziesz się na skraju pola bitwy, zamiast zielonej pojawi się czerwona strzałka.

Mysz w grze

Red Alert 2 może być rozgrywany wyłącznie za pomocą myszy. Kliknięcie LPM umożliwi uaktywnianie i rozkazywanie jednostkom, wskazywanie celów do zaatakowania i przemieszczanie armii po polu bitwy. Kliknięcie prawym przyciskiem (PPM) powoduje anulowanie rozkazów i uaktywnienia. Poza tym przytrzymanie PPM i przeciąganie myszą w żdanym kierunku stanowi szybszy sposób przewijania widoku.

Pasek rozkazów (Command Bar)

Po prawej stronie ekranu widnieje pasek rozkazów. Pasek ten obejmuje szereg istotnych zakładek i ważnych informacji, potrzebnych graczowi do skutecznego i udanego zarządzania bazą.

KREDYTY (Credits): U góry paska rozkazów podany jest aktualny stan Twojego konta. Liczba oznacza ilość pieniędzy, jaką aktualnie posiadasz i określa, ile możesz wybudować struktur lub jednostek. Tworzenie armii kosztuje!

PRZYCIISK ODPRAWY (Briefing – tylko w grze pojedynczej i w trybie współpracy): Przycisk ten umożliwia szybkie przypomnienie sobie celów bieżącej misji. Znajduje się u samej góry paska rozkazów.

PRZYCIISK DYPLOMACJI (Diplomacy – tylko w grze internetowej lub sieciowej): W grze wieloosobowej nie ma celów misji ani odpraw. Przycisk BRIEFING jest zastępowany przez przycisk DIPLOMACY. Kliknięcie na tym przycisku spowoduje wyświetlenie listy wszystkich aktywnych graczy, prezentującej także barwy po-

szczególnych armii, aktualne sojusze i liczby jednostek zniszczonych przez poszczególnych graczy. Za pomocą tej listy możesz także określić, którzy gracze będą odbierać Twoje wewnątrzgrupowe komunikaty (Beacon). Sojusznicy zawsze mogą czytać Twoje komunikaty, chyba że usuniesz zaznaczenie opcji „Chat With” (rozmawiaj z). Musisz zaznaczyć graczy, do których chcesz wysłać wiadomości. Więcej informacji o komunikatach typu „Beacon” znajdziesz w rozdziale *Zaawansowany pasek rozkazów* na stronie 27.

PRZYCISK OPCJI (Options): Po kliknięciu na tym przycisku będziesz mógł zapisywać i wczytywać gry, przerwać misję oraz zmieniać konfigurację klawiatury i opcji gry. Menu to jest bardzo podobne do opisanego wcześniej menu opcji. Przycisk OPTIONS znajduje się u góry paska rozkazów.

EKRAN RADARU: W głównym oknie widać jedynie niewielką część pola bitwy. Monitor radaru, znajdujący się tuż pod przyciskami BRIEFING/DIPLOMACY i OPTIONS, prezentuje całą bieżącą mapę. Będziesz tam mógł zobaczyć cały teren spenetrowany przez Twoje wojska. Ekran radaru można wykorzystać zarówno do przemieszczania wojsk, jak i widoku mapy. Gdy klikniesz na ekranie radaru przy uaktywnionych jednostkach, wydasz im rozkaz przemieszczenia się do wskazanego punktu. Jeśli klikniesz na ekranie radaru nie mając uaktywnionych żadnych jednostek, widok w głównym oknie przeniesie się do wskazanego punktu. Dzięki temu możesz szybko, bez przewijania przemieszczać swoje pole widzenia po całej mapie.

Uwaga: Ekran radaru pojawia się tylko wtedy, gdy Twoja baza dysponuje wystarczającą ilością energii i zbudujesz w niej wieżę radarową Sowieców lub wieżę kontrolną (Airforce Command) Aliantów.

PRZYCISK NAPRAWY (Repair): Podczas walki wiele Twoich budynków może ulec uszkodzeniom. Aby je naprawić, kliknij na małej ikonie klucza (do śrub), widniejącej pod ekranem radaru. Cursor myszy przekształci się w klucz. Gdy klikniesz takim kursorem na uszkodzonym budynku, rozpocznie się naprawa tej struktury. Natomiast gdy będziesz wskazywać budynki, które nie są uszkodzone lub nie można ich naprawić, cursor klucza będzie przekreślony. Pamiętaj, że reperacja kosztuje, ale jest tańsza i szybsza niż budowanie struktur od nowa w przypadku, gdy dopuścisz do ich zniszczenia.

PRZYCISK SPRZEDAŻY (Sell): Obok ikony klucza znajduje się symbol dolara. Gdy klikniesz na tym przycisku, cursor myszy przekształci się w znak dolara. Kliknięcie takim kursorem na określonym budynku spowoduje sprzedanie tej struktury. Otrzymasz zwrot części kosztów budowy w kredytkach, często pojawi się też kilku szeregowców piechoty.

ZAKŁADKI PRODUKCJI: Pod przyciskami REPAIR i SELL znajdują się cztery zakładki produkcji, prezentujące budowane w danym momencie jednostki i budynki. Zakładki są następujące (od lewej): BUILDINGS (budynki), ARMOURY (zbrojownia), INFANTRY (piechota) i VEHICLES (pojazdy). Po kliknięciu na danej zakładce zobaczysz niżej szereg obrazków w prostokątach. Symbole te oznaczają różne obiekty, które możesz budować lub produkować. W miarę budowania nowych, lepszych budynków zyskasz możliwości wytwarzania dodatkowych jednostek, obiektów i struktur obronnych. W przypadku wielu obiektów możesz kliknąć kilkakrotnie na ich symbolach, aby uformować kolejkę budowy/szkolenia. Jeśli nie je-

steś pewny, co przedstawia dana ikona, przytrzymaj nad nią kursor przez kilka sekund, a zostanie wyświetlony odpowiedni dymek pomocy. Jeśli liczba różnych struktur przekracza ilość miejsca na pasku rozkazów, pod ikonami pojawiają się strzałki, które mogą być użyte do przewijania listy ikon.

WSKAŹNIK ENERGII (Power Meter): Twoja baza potrzebuje energii, by zasilac różne swoje działania i budynki. Wskaźnik energii, znajdujący się na lewo od zakładki produkcji, informuje o bieżącym poziomie energii w bazie. Gdy wskaźnik jest całkowicie czerwony, pewne budynki i struktury obronne nie będą działać. Aby zwiększyć ilość energii, trzeba zbudować więcej reaktorów Tesla lub elektrowni (Power Plants).

ZAAWANSOWANY PASEK ROZKAZÓW: Kliknięcie na kwadraciku pod mapą taktyczną głównego ekranu wywoła zaawansowany pasek rozkazów. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale Zaawansowany pasek rozkazów na stronie 27.

PODSTAWY GRY

Gra *Command & Conquer: Red Alert 2* została zaprojektowana tak, aby zapewnić graczowi maksimum kontroli nad jednostkami przez cały czas i kosztem minimalnego wysiłku.

Sterowanie myszą

Mysz steruje ruchem kursora po ekranie; zależnie od tego, gdzie klikniesz, możesz za jej pomocą sterować jednostkami, atakować wrogów, budować różne struktury, wydobywać kruszec itp. Kliknięcie LPM uaktywnia jednostki i struktury oraz wydaje rozkazy, zaś kliknięcie PPM dezaktywuje jednostki i struktury oraz anuluje rozkazy – chyba że zaznaczono inaczej.

Uaktywnianie jednostek

- Aby uaktywnić jednostkę na polu bitwy, naprowadź na nią kursor i kliknij LPM.
- By zdezaktywować jednostkę, kliknij PPM.

Możesz uaktywniać nie tylko pojedyncze jednostki, lecz także całe ich grupy. W tym celu:

1. Kliknij i przytrzymaj LPM tuż przy grupie jednostek.
2. Przeciągnij kursorem tak, aby utworzony prostokąt objął wszystkie jednostki, które chcesz uaktywnić.
3. Zwolnij przycisk myszy. Wszystkie jednostki znajdujące się wewnątrz prostokąta zostaną uaktywnione.

Grupie jednostek możesz wydawać rozkazy ruchu i ataku w taki sam sposób, jak pojedynczej jednostce.

Uwaga: Niektóre jednostki nie będą mogły wykonać pewnych rozkazów. Na przykład duże pojazdy nie mogą załadować się na pokład gąsienicówki przeciwlotniczej (Flak Track).

Ruch i ostrzał

W celu zmuszenia jednostki do działania:

1. Uaktywnij ją.
2. Naprowadź kursor na punkt, do którego ma się skierować.

Jeśli aktywna jednostka (jednostki) może przemieścić się do wskazywanego punktu, zobaczysz zielony kursor ruchu i jednostka zacznie przemieszczać się natychmiast po kliknięciu. Jeżeli Twoje jednostki nie są w stanie dotrzeć do wskazywanego punktu, kursor zostanie przekreślony na czerwono. Natomiast gdy wskażesz kursorem jednostkę lub budynek wroga, kursor zmieni się w czerwony celownik, a Twoje uaktywnione jednostki zaczną strzelać, gdy tylko klikniesz na celu. Gdy wydasz swoim jednostkom rozkaz ruchu, będą się one przemieszczać po jak najkrótszej drodze.

Zasłona (Shroud)

Na początku misji większość pola bitwy będzie okryta czarną „zasłoną”. Rejony okryte zasłoną to miejsca, których jeszcze nie zbadałeś. Gdy będziesz przemieszczać swe jednostki ku granicy zasłony, zostaną odkryte nowe części terenu, o rozmiarach zależnych od zasięgu wzroku jednostek. Możesz nakazać jednostkom ruch do rejonów objętych zasłoną, odkrywając większe fragmenty terenu.

Gromadzenie kruszcu (Ore) /zarabianie pieniędzy (Credits)

W różnych punktach pola bitwy znajdziesz pola kruszcu, cennego surowca. Kruszc należy zbierać i przerabiać w przetwórnicy (Refineries), co daje kredyty (pieniądze). Następnie kredyty mogą być wykorzystane do budowy nowych obiektów i jednostek, wspomagających Twój wysiłek wojenny. Obie strony konfliktu dysponują pojazdami górniczymi, zbierającymi kruszec i przewożącymi go do przetwórnicy, gdzie jest przerabiany na pieniądze.

Zbieranie kruszcu:

1. Kliknij na pojeździe górniczym (Chrono Miner lub War-Miner).
2. Naprowadź kursor na pole kruszcu.
3. Kliknij jeszcze raz, a pojazd górniczy skieruje się na pole kruszcu i rozpocznie wydobycie.

Gdy pojazd górniczy zapełni swe zbiorniki, wróci automatycznie do najbliższej własnej przetwórnicy, wyładuje kruszec, a potem ponownie uda się na pole kruszcu, by gromadzić surowiec. Jeśli wyślesz pojazd górniczy do miejsca, w którym nie ma kruszcu, nie będzie on poszukiwać i zbierać surowca. W celu rozpoczęcia procesu gromadzenia surowca musisz wskazać pojazdowi górniczemu pole kruszcu.

Istnieją dwa typy kruszców:

- **Żółty kruszec** występuje obficie, lecz nie jest tak cenny, jak klejnoty.
- **Wielobarwne klejnoty** są rzadkie, ale bardzo poszukiwane, ponieważ dają dwa razy więcej kredytów niż zwykły kruszec.

Uwaga: Możesz zmusić pojazd górniczy do wcześniejszego powrotu do przetwórnicy, klikając na LPM na ciężarówce, a potem naprowadzając kursor na przetwórnicy. Kursor przyjmie kształt kursora wejścia. Kliknij na przetwórnicy, aby pojazd górniczy wrócił do niej z aktualnym ładunkiem.

Budowa jednostek i struktur

Aby budować jednostki i struktury, musisz skorzystać z ikon obiektów, znajdujących się pod zakładkami produkcji. Każda z czterech zakładek przedstawia listę struktur i jednostek, które w danym momencie możesz budować w swojej bazie.

Budowa struktury lub jednostki:

1. Kliknij na odpowiedniej zakładce, by wyświetlić dostępne obiekty.
2. Kliknij na obiekcie, który chcesz wybudować. Budowa rozpocznie się natychmiast.

Budowa jednostek i struktur zajmuje określony czas, reprezentowany przez obracający się wskaźnik na symbolu tego, co w danej chwili budujesz. Koszt danego obiektu jest pobierany z Twojego konta (cena obiektu jest wyświetlana, gdy wskażesz go myszą). Jeśli podczas budowy zabraknie Ci pieniędzy, produkcja zostanie zawieszona do chwili, gdy zdobędziesz nowe fundusze. Wtedy zostanie automatycznie wznowiona.

Uwaga: Możesz wstrzymać produkcję dowolnego budowanego obiektu, klikając PPM na jego wizerunku. Kliknięcie LPM na wizerunku spowoduje wznowienie produkcji. Natomiast kliknięcie PPM na wizerunku obiektu, którego produkcja jest wstrzymana, spowoduje anulowanie produkcji i zwrot poniesionych kosztów.

Kolejki budowy

Pojazdy i jednostki piechoty możesz ustawiać w kolejce budowy. Wszystkie jednostki piechoty są tworzone w koszarach i będą formowane w kolejności, w jakiej je ustawisz. Pojazdy są tworzone w kilku różnych budynkach. Jednostki mechaniczne tworzone w określonym budynku będą budowane w kolejności, w jakiej je ustawisz. Możesz na przykład budować jednocześnie czołg (powstający w fabryce wojennej) i okręt (powstający w stoczni). Wystarczy kliknąć odpowiednią ilość razy na jednostkach piechoty i pojazdach, a zostaną one wyprodukowane automatycznie we właściwych budynkach.

Punkty zborne

Możesz kierować nowo powstające jednostki do określonych miejsc. Uaktywnij budynek, w którym tworzone są jednostki, i kliknij na polu bitwy w punkcie, w którym jednostki mają się gromadzić. Punkty te zostaną połączone linią kropkowaną, co poinformuje o wyznaczeniu punktu zbornego. Od tej pory każda wytworzona w budynku jednostka będzie automatycznie kierować się do tego punktu.

Umieszczanie budynków na polu bitwy

Po zbudowaniu obiektu lub zbrojowni, na jego/jej wizerunku w menu produkcji pojawi się słowo „READY” (gotowe).

Umieszczanie wybudowanego obiektu na polu bitwy:

1. Kliknij na wizerunku obiektu.
2. Przesuń kursor na obszar pola bitwy. Pod kursorem pojawi się ciągły prostokąt – jest to plan umieszczanego obiektu, informujący o rozmiarach i kształcie wybudowanej struktury.
3. Naprowadź plan na miejsce, w którym chcesz umieścić daną strukturę i kliknij ponownie.

Jeśli prostokąt ma kolor zielony, budynek zostanie umieszczony i zacznie działać. Jeżeli plan ma kolor czerwony, znaczy to, że część prostokąta jest czymś zablokowana i budynek nie może zostać ustawiony w danym miejscu.

Uwaga: Do chwili umieszczenia ukończonego obiektu nie można budować następnych.

Uwaga: Budynki możesz umieszczać wyłącznie na płaskim terenie, w sąsiedztwie innych Twoich struktur.

Energia (Power)

Wskaźnik energii, widniejący na lewo od zakładki produkcji, ma kluczowe znaczenie dla funkcjonowania bazy. Praktycznie każdy budynek wymaga zasilania. Śledzenie zapotrzebowania na energię i jej wytwarzania może decydować o zwycięstwie lub klęsce. Dwie ważne rzeczy, o których musisz zawsze pamiętać, to ile energii wytwarza Twoja baza i ile jej zużywa.

- Wysokość czerwonej części wskaźnika energii oznacza Twoje aktualne zapotrzebowanie na elektryczność. W rezultacie odpowiada to energii, którą zużywasz.
- Wysokość całego wskaźnika odpowiada całkowitej ilości energii wytwarzanej w Twojej bazie.
- Żółte i zielone fragmenty wskaźnika energii oznaczają nadwyżkę energii, którą możesz wykorzystać do zasilania dodatkowych budynków. Pamiętaj – zielony to dobry, czerwony – zły.

Ilość wytwarzanej energii zależy od kondycji Twoich źródeł energii (reaktory Tesla i elektrownie). Dbaj o ich stan, bo może się zdarzyć, że zabraknie Ci energii w bardzo nieodpowiedniej chwili.

Uwaga: Gdy Twoje zapotrzebowanie na energię przekracza ilość wytwarzanej elektryczności, wiele podstawowych działań będzie odbywać się wolniej, zaś część obiektów może zostać całkowicie wyłączona. Spadnie tempo budowy nowych jednostek i struktur, radar przestanie działać, podobnie jak wiele systemów obronnych.

Budynki techniczne

W wielu misjach w określonych punktach map będą istnieć neutralne budynki techniczne. Można je zająć, wprowadzając do nich inżynierów. W przeciwieństwie do innych obiektów, budynki techniczne nie mogą być sprzedawane i nie wymagają zasilania. Zajęcie takiego budynku zapewni Ci szczególne możliwości. Istnieją cztery typy budynków technicznych: lotnisko, szpital, posterunek i szyb naftowy.

Lotnisko (Airport)



Gdy zajmiesz lotnisko, zyskasz możliwość produkowania jednostek spadochroniarzy (Paratroopers). Co kilka minut będziesz mógł zrzucić jednostkę spadochroniarzy w określony punkt mapy. Jeśli grasz po stronie Aliantów, spadochroniarze będą jednostkami GI, zaś w przypadku Sowieców – rekrutami (Conscripts). Gdy spadochroniarze będą gotowi do desantu, kliknij na ich wizerunku

w menu zbrojowni (zakładki produkcji). Aby umieścić ich na polu bitwy, kliknij w odpowiednim punkcie mapy. Samolot transportowy zrzuci spadochroniarzy w odpowiednim miejscu.

Szpital (Hospital)



Ranni żołnierze (jednostki piechoty) mogą być wysłani do zajętego szpitala, by się tam leczyć. Po uaktywnieniu rannych jednostek piechoty wskaż myszą szpital. Cursor przyjmie kształt kursora „wejścia”. Wyleczone jednostki są wypuszczane ze szpitala automatycznie.

Posterunek (Outpost)



Posterunek to uzbrojony warsztat naprawczy, działający dokładnie tak samo, jak aliancka lub sowiecka stacja obsługi (Service Depot, patrz niżej). Jednak w przeciwieństwie do stacji, posterunek jest w stanie bronić się przed atakami z ziemi i z powietrza. Gdy zajmiesz posterunek, zacznie on bronić się przed jednostkami wroga. W posterunku można naprawiać uszkodzone pojazdy.

Szyb naftowy (Oil Derrick)



Zajęte szyby naftowe zapewniają pewny, stały dopływ gotówki (plus „znalezne” w chwili pierwszego obsadzenia).

Obsadzanie budynków cywilnych

Twoi żołnierze mogą obsadzać wiele budynków cywilnych. Oddziały obsadzające budynki cywilne będą przez drzwi i okna ostrzeliwać jednostki nieprzyjacielskie, które znajdują się w pobliżu. Budynki cywilne mogą obsadzać jedynie alianccy GI i sowieccy rekruci.

Obsadzanie budynku:

1. Uaktywnij jednostkę GI lub rekrutów i wskaż myszą budynek neutralny. Cursor przyjmie kształt kursora „wejścia”.
2. Kliknij na budynku, a wybrany żołnierz wejdzie do niego.

Okna obsadzonego budynku są zabite deskami, a na jego dachu pojawia się drut kolczasty. Gdy klikniesz na obsadzonym budynku, rząd ikon żołnierzy u dołu wskaże maksymalną pojemność budynku. Każda wypełniona ikona oznacza jednego żołnierza obecnego wewnątrz. Zwiększenie liczby jednostek obsadzających budynek prowadzi do wzrostu szybkostrzelności. Jednostki obsadzające budynek nie mogą być ostrzeliwane bezpośrednio. Zamiast tego trzeba uszkodzić sam budynek. Gdy będzie on poważnie uszkodzony, obsadzające go jednostki wyjdą na zewnątrz.

Wprowadzanie jednostek obsadzających budynek:

1. Wskaż kursorem obsadzony budynek. Cursor zmieni się w cursor rozmieszczenia.
2. Kliknij przyciskiem myszy. Jednostki wyjdą z budynku, który stanie się na powrót neutralny.

Zajmowanie budynków wroga oraz naprawa mostów i obiektów cywilnych

Dwoma głównymi funkcjami inżynierów są: zajmowanie budynków wroga i naprawa uszkodzonych mostów.

Zajmowanie wrogiego budynku:

1. Uaktywnij inżyniera i wskaż kursorem nieprzyjacielski budynek. Jeśli wskazywany obiekt można zająć, cursor zmieni się w cursor „wejścia”.
2. Kliknij na budynku, a inżynier wyruszy, by go zająć. Jeśli dotrze do budynku wroga, natychmiast zyskasz kontrolę nad tym obiektem.

Inżynierowie mogą wchodzić także do Twoich uszkodzonych budynków i przyspieszać ich naprawę (część uszkodzeń jest naprawiana natychmiastowo). Mogą też wchodzić do domków naprawczych mostu (chatek przy mostach) w celu naprawiania mostów. Poza tym mogą wchodzić do budynków cywilnych obsadzonych przez Twoją piechotę. Inżynier naprawi każdy obsadzony budynek cywilny.

Sojusze

W grze wieloosobowej różne armie mogą zawierać sojusze. Odbywa się to za pośrednictwem ekranu dyplomacji lub przez kliknięcie na jednostce przeciwnika i naciśnięcie klawisza A. Gracze, którzy zawrą sojusz, nie będą atakować swoich sił, a obszary, które widzi druga strona sojuszu, zostaną odsłonięte.

Uwaga: Aby sojusz został utworzony, drugi gracz również musi nacisnąć klawisz **A**.

GRA ZAAWANSOWANA

Tworzenie oddziałów

Możesz tworzyć oddziały składające się z wielu jednostek, które będzie można natychmiastowo uaktywniać jako grupę. Aby to zrobić:

1. Uaktywnij grupę jednostek.
2. Przytrzymaj klawisz **CTRL**, a potem naciśnij klawisz z cyfrą od **1** do **9**. Wszystkie aktywne w danej chwili jednostki otrzymają wybrany numer oddziału.

Uwaga: Po zdezaktywowaniu oddziału możesz uaktywnić go na powrót, naciskając klawisz z jego cyfrą.

Uwaga: Jeśli przypiszesz daną cyfrę nowemu oddziałowi, zastąpi on poprzedni oddział odpowiadający tej cyfrze.

Dodawanie nowych jednostek do oddziału:

1. Uaktywnij wybrany oddział.
2. Przytrzymaj **SHIFT** i klikaj na jednostkach, które chcesz dodać do oddziału.

Sprzedaż

Możesz sprzedać dowolny własny budynek, korzystając z przycisku **SELL** znajdującego się pod ekranem radaru:

1. Kliknij na przycisku **SELL**.
2. Kliknij na budynku, który chcesz sprzedać.

Uwaga: Możesz to zrobić także naciskając klawisz **L**.

Otrzymaś zwrot części kosztów budowy danego budynku, a wszystkie korzyści wynikające z jego działania zostaną utracone. O ile sprzedawanie nieprzyjacielskich budynków zajętych przez Twoich inżynierów jest możliwe (i często korzystne), o tyle nie można sprzedawać budynków cywilnych zajętych przez Twoje wojska.

Naprawa

Naprawa pojazdu:

1. Uaktywnij pojazd i wskaż myszą stację obsługi (Service Depot). Cursor zmieni się w kursor „wejścia”.
2. Kliknij na stacji obsługi, aby wystać do niej pojazd. Naprawa pojazdu rozpocznie się natychmiast po jego przybyciu do stacji.
 - Podczas naprawiania pojazdu z Twojego konta będą pobierane potrzebne pieniądze. Uszkodzone pojazdy można ustawiać w kolejce do naprawy, wysyłając je jednocześnie do stacji – będą one naprawiane kolejno. Po zakończeniu naprawy jednostka automatycznie opuści stację obsługi.

Uwaga: Twoje pojazdy mogą być naprawiane wyłącznie w Twojej stacji obsługi (Service Depot).

Naprawa budynku:

1. Kliknij na przycisku **REPAIR** na pasku rozkazów, a następnie kliknij LPM na budynku przeznaczonym do naprawy.
2. Rozpocznie się reperacja budynku.
 - Podczas naprawiania budynku z Twojego konta będą pobierane potrzebne pieniądze.

Uwaga: Możesz to także zrobić, naciskając klawisz **K**.

Tryb strażniczy (Guard)

Uaktywnienie trybu strażniczego spowoduje, że dana jednostka będzie atakować nadchodzące jednostki wroga, a potem wróci na swoją pierwotną pozycję. Jednostki nie pełniące straży także będą atakować nadciągających wrogów, ale nie wrócą na swoje pierwotne pozycje.

- W celu uaktywnienia trybu strażniczego naciśnij **G**.

Natarcie (Attack Move)

Podczas natarcia jednostki będą przemieszczać się z miejsca na miejsce i aktywnie atakować napotkanych wrogów.

Aby wydać rozkaz natarcia:

1. Uaktywnij jednostkę lub jednostki.
2. Naciśnij i przytrzymaj **CTRL/SHIFT**.
3. Kliknij LPM w punkcie docelowym pola bitwy.

Jednostki weteranów i elity

W miarę toczonych walk Twoje jednostki będą zyskiwać doświadczenie bojowe. Jednostka, która zdobędzie odpowiednią ilość doświadczenia, może ostatecznie zyskać status elity. Jednostki elitarne są szybsze, silniejsze, dysponują większą siłą ognia i szybkostrzelnością niż zwykłe jednostki. Poza tym jednostki elitarne automatycznie leczą swoje uszkodzenia/obrażenia z chwilą otrzymania awansu.

Uwaga: Jednostki elitarne można rozpoznać po symbolach dystynkcji w lewym dolnym rogu.

Rozstawianie jednostek

Wiele jednostek dysponuje dodatkowymi funkcjami, które można wykorzystać po „rozstawieniu” ich (deploy). Dodatkowe funkcje posiadają: ruchome pojazdy budowlane, GI, burzyciele (Desolators) i Jurij.

- Kliknij dwukrotnie na takiej jednostce, aby ją rozstawić.
- Możesz także nacisnąć klawisz **D**, aby rozstawić całą grupę jednostek.

Wymuszony ostrzał

Zazwyczaj Twoje jednostki nie będą ostrzeliwać celów, które nie są wrogiem. Aby zmusić swoje oddziały do ostrzeliwania określonego punktu, przytrzymaj klawisz CTRL i kliknij w wybranym miejscu. W ten sposób można niszczyć mosty lub mury.

Skrzynie z premiami

Od czasu do czasu na polu bitwy będą pojawiać się skrzynie. Można je podnosić, wprowadzając na nie jednostki. Choć nie można przewidzieć, co mieści się w danej skrzyni, jest to zawsze korzystne. Niektóre skrzynie dadzą premię pieniężną lub odsłonią całą mapę. Inne usprawnią lub zwiększą pancerz, szybkość, doświadczenie lub siłę ognia, albo wyleczą jednostkę, która je podniesie.

ZAAWANSOWANY PASEK ROZKAZÓW

Kliknięcie na zakładce pod głównym oknem gry (u dołu ekranu) odstąpi zaawansowany pasek rozkazów. Pasek ten obejmuje skróty do wielu dostępnych graczowi poleceń zaawansowanych.

Przyciski tworzenia oddziałów

Umożliwiają szybkie tworzenie oddziałów, tak jak polecenie CTRL + cyfra. Uaktywnij jednostki, które mają należeć do oddziału, a potem kliknij na jednym z tych przycisków. Spowoduje to utworzenie oddziału. Oddział ten może zostać ponownie uaktywniony przez kliknięcie na jego przycisku lub naciśnięcie odpowiedniej cyfry na klawiaturze. W celu rozwiązania oddziału kliknij PPM na danym przycisku.

Przycisk wyboru typu (T)

Umożliwia szybkie uaktywnienie wszystkich jednostek danego rodzaju widocznych w głównym oknie lub obecnych na całej mapie. Wybierz jednostkę, a potem kliknij na przycisku TYPE SELECT. Uaktywnione zostaną wszystkie jednostki danego typu, widoczne w danej chwili na ekranie. Kliknij jeszcze raz, a uaktywnione zostaną wszystkie jednostki na mapie, należące do tego typu.

Rozstawianie jednostek (D)

Uaktywnij jednostkę z funkcją rozstawiania, a potem kliknij na przycisku DEPLOY, by ją rozstawić. Po uaktywnieniu grupy takich jednostek przycisk ten umożliwi ich jednoczesne rozstawianie lub składanie.

Przycisk straży (G)

Służy do uaktywniania trybu strażniczego. Uaktywnij jednostki, które chcesz postawić na straży, a następnie kliknij na przycisku GUARD. Uaktywnienie trybu strażniczego spowoduje, że dana jednostka będzie atakować nadchodzące jednostki wroga, a potem wróci na swoją pierwotną pozycję. Jednostki nie pełniące straży także będą atakować nadciągających wrogów, ale nie wrócą na swoje pierwotne pozycje.

Przycisk punktów nawigacyjnych (Z)

Gra *Command and Conquer: Red Alert 2* udostępnia graczowi nadzwyczaj przydatny system punktów nawigacyjnych (way point), umożliwiających kontrolowanie ruchów jednostek bez ustawicznego kierowania nimi. Poza tym zastosowanie punktów nawigacyjnych umożliwia przeprowadzanie skoordynowanych ataków. Więcej informacji znajdziesz poniżej, w rozdziale *Punkty nawigacyjne*.

Przycisk sygnalizatorów (B)

W grze wieloosobowej przycisk PLACE BEACON służy do ustawiania sygnalizatorów. Kliknij na nim, a potem kliknij na mapie, by ustawić sygnalizator. Sygnali-

zator będzie widoczny dla wszystkich graczy, którzy będą w danym momencie Twoimi sojusznikami. Kliknięcie LPM na sygnalizatorze i naciśnięcie Enter umożliwia wpisanie wiadomości dla sojuszników. Naciśnięcie Enter ponownie, po wpisaniu wiadomości, umieszcza tekst na sygnalizatorze. W celu usunięcia wiadomości kliknij PPM na sygnalizatorze. Każdy gracz może usunąć sygnalizator ze swojego ekranu, klikając na sygnalizatorze i naciskając klawisz DEL.

PUNKTY NAWIGACYJNE

Punkty nawigacyjne umożliwiają jednoczesne kontrolowanie ruchu wielu oddziałów piechoty i pojazdów, znajdujących się w różnych punktach mapy. Aby uruchomić tryb punktów nawigacyjnych, kliknij na przycisku WAY POINTS na zaawansowanym pasku rozkazów lub naciśnij klawisz Z. By wyłączyć tryb punktów nawigacyjnych, kliknij ponownie na przycisku WAY POINTS.

Wyznaczanie punktów nawigacyjnych

Najprostszym sposobem korzystania z punktów nawigacyjnych jest wyznaczenie ich dla jednostki przemieszczającej się z jednego miejsca do drugiego. Używając punktów nawigacyjnych możesz poinstruować jednostkę, by przemieszczała się po określonej trasie, unikając potencjalnego zagrożenia lub prześlizgując się dookoła nieprzyjacielskiej bazy w celu zaatakowania słabo bronionej flanki.

Wyznaczanie punktów nawigacyjnych:

1. Uaktywnij tryb punktów nawigacyjnych i jednostki, które chcesz przemieścić.
2. Kliknij na polu bitwy (lub mapie radarowej) w punkcie, do którego wybrane jednostki mają się udać. Każde takie kliknięcie dodaje nowy punkt nawigacyjny.

Aby wybrane jednostki wyruszyły w drogę, idąc przez wyznaczone punkty nawigacyjne, wyłącz tryb punktów nawigacyjnych, klikając ponownie na przycisku WAY POINTS.

Uwaga: Punkty nawigacyjne w Command & Conquer: Red Alert 2 nie są trwałe. Gdy jednostki dotrą do punktu nawigacyjnego i skierują się do następnego, minięty punkt zostanie skasowany.

Tworzenie patroli

Kolejną przydatną metodą korzystania z punktów nawigacyjnych jest tworzenie patroli, których trasy składają się z pętli punktów nawigacyjnych. Jednostki patrolujące będą poruszać się po wyznaczonej trasie do chwili otrzymania innego rozkazu i będą atakować wszystkich wrogów, na jakich się natkną. Patrole służą do zapewnienia stałej ochrony określonym obszarom.

Tworzenie patrolu:

1. Uaktywnij tryb punktów nawigacyjnych, a potem jednostki, które mają stanowić patrol.
2. Wyznacz punkty nawigacyjne określające trasę patrolu.
3. Na koniec kliknij ponownie na drugim punkcie nawigacyjnym, aby zamknąć trasę.

Po wyjściu z trybu punktów nawigacyjnych wybrane jednostki zaczną poruszać się po wyznaczonej trasie. Punkty nawigacyjne trasy patrolowej, jako zapętlone, będą trwałe – w przeciwieństwie do zwykłych punktów nawigacyjnych. Dzięki temu jednostki patrolujące będą stale poruszać się po trasie patrolu.

Uwaga: Jeśli wszystkie jednostki poruszające się po danej trasie patrolowej zostaną zniszczone, jej punkty nawigacyjne zostaną skasowane.

Koordinacja ataku

Punkty nawigacyjne umożliwiają także przeprowadzanie skoordynowanych ataków wielu grup operacyjnych. Aby przeprowadzić taki atak:

1. Uaktywnij tryb punktów nawigacyjnych.
2. Uaktywnij grupę jednostek.
3. Wyznacz jej punkty nawigacyjne.
4. Zdezaktywuj jednostki, klikając PPM na mapie, ale **nie wychodź** z trybu punktów nawigacyjnych.
5. Uaktywnij następną grupę jednostek.
6. Wyznacz jej punkty nawigacyjne.
7. Wyjdź z trybu punktów nawigacyjnych.

Jednostki nigdy nie zaczynają się przemieszczać, dopóki nie wyjdiesz z trybu punktów nawigacyjnych, więc poszczególne grupy będą stać w miejscu.

Aby rozpocząć natarcie, wyjdź z trybu punktów nawigacyjnych. Każda z grup zacznie poruszać się według wyznaczonych jej punktów nawigacyjnych. W ten sposób możesz przeprowadzić równoczesny atak z wielu stron.

Kasowanie punktów nawigacyjnych

Aby skasować punkt nawigacyjny, kliknij na nim LPM i naciśnij klawisz DEL. Wybrany punkt nawigacyjny zostanie usunięty. Punkty nawigacyjne przed i po punkcie skasowanym zostaną połączone. Na przykład, jeśli wyznaczysz jednostce trzy punkty nawigacyjne, a potem skasujesz drugi, jednostka podąży do pierwszego punktu nawigacyjnego, a potem od razu do trzeciego.

POLECENIA KLAWIATUROWE

Choć wszystkie polecenia dotyczące budowy bazy i rozkazywania żołnierzom można wydawać myszą, wiele z nich można również obsługiwać za pomocą klawiatury.

Funkcje podstawowe

Nazwa	Klawisz	Opis
Rozstawienie	D	Niektóre jednostki dysponują funkcjami specjalnymi, zwiększającymi siłę ataku lub oferującymi nowe możliwości. W celu wydania tego polecenia możesz także kliknąć na jednostce kursorem rozstawienia. Dodatkowymi umiejętnościami dysponują między innymi piechota GI, piechota typu Desolator i Junj. Polecenia tego możesz użyć również do wyprowadzenia jednostek z obsadzonych budynków.
Straż	G	Jednostki będą obserwować teren i automatycznie atakować nadchodzących wrogów.
Natarcie	Kliknij na jednostce, przytrzymaj CTRL/SHIFT i kliknij na punkcie docelowym.	Jednostki będą przemieszczać się i atakować po drodze napotkane jednostki wroga.
Rozproszenie	X	Jednostki będą starać się uniknąć przejechania. Polecenie przydatne, gdy nieprzyjacielski pojazd próbuje rozjechać Twoją piechotę.
Stop	S	Zatrzymuje ruch wybranej jednostki.
Wymuszony ostrzał	Przytrzymaj CTRL, wskaż kursorem cel, kliknij LPM.	Wymusza ostrzelanie jednostki sojuszniczej lub neutralnej.
Wymuszony ruch	Przytrzymaj ALT, wskaż kursorem cel, kliknij LPM.	Wymusza ruch jednostki do określonego punktu lub przejechanie jednostki.
Menu opcji	ESC	Przejdzie do menu opcji.
Tworzenie oddziału	CTRL + 1-9	Tworzy oddział z uaktywnionych jednostek.
Uaktywnienie oddziału	1-9	Uaktywnia utworzony wcześniej oddział.
Zawarcie sojuszu z wybranym przeciwnikiem	A	Naciśnij, by uniknąć atakowania kolegi.
Uaktywnienie grupowe	T	Kliknij LPM na przycisku TYPE SELECT na zaawansowanym pasku rozkazów lub naciśnij T – raz, aby uaktywnić wszystkie jednostki danego typu widoczne na ekranie, dwa razy, aby uaktywnić wszystkie jednostki danego typu obecne na polu bitwy.
Komunikat do wszystkich słuchających (w grze wieloosobowej)	Klawisz Enter wywołuje kursor wiadomości, drugie naciśnięcie Enter wysyła wiadomość, kliknięcie PPM anuluje wiadomość	Wysłanie wiadomości do wszystkich.
Komunikat do wszystkich sojuszników (w grze wieloosobowej)	Klawisz Backspace wyw. kursor wiadomości, drugie naciśnięcie Enter wysyła wiadomość, kliknięcie PPM anuluje wiadomość	Wysłanie wiadomości do wszystkich sojuszników.
Komunikat do wszystkich graczy (w grze wieloosobowej)	Klawisz \ wywołuje kursor wiadomości, drugie naciśnięcie Enter wysyła wiadomość, kliknięcie PPM anuluje wiadomość	Wysłanie wiadomości do wszystkich graczy.
Umieszczenie sygnalizatora B	naciśnij Enter, wpisz wiadomość, naciśnij Enter by wysłać wiadomość Klawisz DEL kasuje sygnalizator	Możesz pisać wiadomości do sojuszników i pozostawiać je na polu bitwy.

Nazwa	Klawisz	Opis
Uaktywnienie trybu punktów nawigacyjnych	Kliknij na jednostce, przytrzymaj klawisz Z, wyznacz punkty nawigacyjne i zwolnij klawisz, by wydać rozkaz ruchu.	Wyznaczanie punktów nawigacyjnych.
Wyznaczenie punktu zbornego	Kliknij na koszarach, fabryce wojennej, stoczni lub zbiornikach kłonujących, a następnie wyznacz punkt zborny w odpowiednim miejscu pola bitwy.	Twoje nowe jednostki będą zbierać się w wyznaczonym miejscu.
Przejdź do wydarzenia sygnalizowanego przez radar	Spacja	Wyśrodkowuje widok w punkcie, którego dotyczył ostatni sygnał radarowy.
Wiwaty wszystkich jednostek!	C	Sprawia, że wszystkie jednostki piechoty wiwatują na cześć zwycięstwa!
Przejdź do menu dyplomacji	Tab	Otwiera ekran dyplomacji.

Funkcje zaawansowane

Nazwa	Klawisz	Opis
Śledzenie	F	Główne okno przewija się w ślad za aktywną jednostką.
Straż w punkcie docelowym punktu i uaktywnij tryb straży.	CTRL/ALT + kliknięcie na mapie	Aktywne jednostki przemieszczą się do wskazanego punktu.
Eskortowanie w trakcie jej ruchu.	CTRL/ALT + kliknięcie na jednostce	Aktywne jednostki będą chronić wskazaną jednostkę.
Plinowanie obiektu	CTRL/ALT + kliknięcie na budynku	Aktywne jednostki będą chronić wskazany obiekt.
Zakładka budynków	Q	Klawisz skrót do zakładki budynków.
Zakładka zbrojowni	W	Klawisz skrót do zakładki zbrojowni.
Zakładka piechoty	E	Klawisz skrót do zakładki piechoty.
Zakładka jednostek	R	Klawisz skrót do zakładki jednostek.
Następna jednostka	M	Uaktywnia następną jednostkę (w kolejności powstawania).
Poprzednia jednostka	N	Uaktywnia jednostkę wybraną poprzednio.
Uaktywnienie wszystkich	P	Uaktywnia wszystkie jednostki na mapie.
Uaktywnianie jednostek elitarnych	Y	Uaktywnia kolejno wszystkie jednostki weteranów lub elity.
Uaktywnienie z podobną kondycją	U	Uaktywnia kolejno wszystkie jednostki o podobnym stanie zdrowia.
Modyfikacja uaktywnienia	Przytrzymaj SHIFT i kliknij na uaktywnionej jednostce, by ją dezaktywować, lub na nieaktywnej jednostce, by dodać ją do grupy.	Usuwa lub dodaje wybrane jednostki z/do grupy.
Wyśrodkowanie mapy taktycznej na bazie	H	Wyśrodkowuje widok na Twojej bazie, zazwyczaj na placu budowy.
Tryb naprawy	K	Naprawianie budynków.
Tryb sprzedaży	L	Sprzedawanie budynków.
Tworzenie znaczników	CTRL + F1-F4	Zapamiętuje punkt na mapie, do którego można szybko wrócić.
Przechodzenie do znaczników	F1-F4	Przeskakuje do punktu odpowiedniego znacznika.
Zaczątki w grze wieloosobowej	F5-F12	Wysyłanie ustalonych komunikatów dźwiękowych do innych graczy.

JEDNOSTKI I BUDYNKI

Alianci

Piechota



GI

GI {“Government Issue” – slangowe amerykańskie określenie rekruta (dokładniej “Government Issue Joe” – Joe w wydaniu państwowym) – przyp. tłum. } to podstawowa jednostka alianckiej piechoty. Powolni i wyrządzający niewielkie uszkodzenia, GI są jednak niezbędni z uwagi na niską cenę i zdolność do fortyfikowania swojej pozycji workami z piasku. Kliknięcie LPM na uaktywnionym GI spowoduje rozstawienie przez niego cekaemu o większym zasięgu i sile ognia, który jednak nie może się poruszać. Kliknięcie LPM na rozstawionym GI powoduje zwinięcie stanowiska cekaemu.

Engineer (inżynier)

Mimo braku uzbrojenia, inżynier jest bardzo przydatną jednostką. Precyzyjne wykorzystanie inżynierów może szybko przeważać szalą bitwę. Zwróć uwagę, że gdy inżynier zostaje użyty, znika. Inżynierów można zatrudniać do reperowania zniszczonych mostów (przez wejście do chatki przy moście), zajmowania obiektów nieprzyjaciela, naprawy własnych budynków oraz zajmowania i naprawy budynków neutralnych. Inżynierowie potrafią też rozbrajać bomby Szalonego Iwana, wystarczy wskazać im jako cel zaminowaną jednostkę lub budynek.



Rocketeer (rakietciarz)

Jest to latająca wersja zwykłego GI Aliantów. Piechur ten wyposażony jest w potężną broń i równie potężny plecak odrzutowy, umożliwiający mu unoszenie się nad polem bitwy. Jednostki te znakomicie nadają się do przeprowadzania ataków z powietrza na słabsze cele i zapewniania ochrony przeciwlotniczej.



Spy (szpieg)

Szpieg to zamaskowana jednostka wykorzystywana przez Aliantów do uzyskiwania przewagi nad przeciwnikiem. Szpieg nie atakuje wrogich jednostek, lecz po wskazaniu mu nieprzyjaciela zmienia swój wygląd na wzór celu. Dzięki temu może prześlizgnąć się przez linie obrony przeciwnika i zakraść do nieprzyjacielskich budynków, zapewniając znaczne korzyści. Efekt działań szpiega w budynku zależy od rodzaju budynku. Psy bojowe nigdy nie dają się ogłupić szpiegom, więc uważaj na nie. **Gdy szpieg wchodzi do...**

Koszar nieprzyjaciela: Twoje powstające jednostki piechoty otrzymują status weteranów.

Fabryki wojennej nieprzyjaciela: Twoje powstające pojazdy otrzymują status weteranów.

Przetwórnicy nieprzyjaciela: Kradnie wszystkie pieniądze, jakie w danej chwili znajdują się w tej przetwórni.

Elektrownie nieprzyjaciela: Tymczasowo wyłącza źródło energii przeciwnika.

Laboratoriów bojowych nieprzyjaciela: Zyskujesz możliwość formowania specjalnej technicznej jednostki piechoty, która pojawia się na zakładce INFANTRY paska rozkazów.

Stacji radarowych nieprzyjaciela: Przywraca zasłonę dla wroga.



Tanya (Tania)

Najbardziej wszechstronna jednostka w piechocie alianckiej. Równie szybka jak zwykły GI, Tania potrafi przepływać rzeki i morza. Choć nie- zbyt silna w walce z pojazdami, Tania wyposażona jest w broń zabijającą nieprzyjacielskich piechurów jednym strzałem. Tania może również podkładać ładunki C4 pod nieprzyjacielskie budynki lub okręty, niszcząc je natychmiast. Podłożenie materiału wybuchowego pod domek naprawczy mostu spowoduje zniszczenie mostu.



Attack Dog (pies bojowy)

Specjalnie wyszkolone owczarki niemieckie, nadzwyczaj skuteczne przeciwko wrogiej piechocie, choć bezwartościowe przy atakowaniu pojazdów czy budynków. Poza tym psy bojowe stanowią najlepszą i jedyną linię obrony przeciwko szpiegom aliantów. Psy bojowe powinny strzec Twojej bazy przez cały czas.



Chrono Legionnaire (chronolegionista)

Chronolegionista nigdy nigdzie nie maszeruje. Zamiast chodzić, teleportuje się. Odległość, na jaką musi się teleportować decyduje o czasie, jaki upłynie do zmaterializowania się w punkcie przeznaczenia. Podczas materializacji jest wrażliwy na ostrzał nieprzyjaciela. Chronolegionista posiada unikalne uzbrojenie. Jego broń po prostu wymazuje z czasu wrogie jednostki i struktury, zamiast je niszczyć. Im bardziej potężny przeciwnik, tym dłużej trwa wymazywanie. Podczas wymazywania nieprzyjacielski obiekt jest niewrażliwy na ostrzał. Jeśli chronolegionista zostanie zabity w trakcie wymazywania jednostki, pojawi się ona na powrót.

Pojazdy



Grizzly Battle Tank (czołg szturmowy "Grizzly")

Grizzly to standardowy czołg Aliantów. Przydatny do atakowania wrogich baz, może także służyć do rozjeżdżania piechoty. Jest to pojazd uniwersalny, sprawdzający się zarówno w ataku, jak i w obronie.



Infantry Fighting Vehicle (IFV, bojowy pojazd piechoty)

Niezwykle wszechstronny transporter, zmieniający swój charakter w zależności od typu przewożonej piechoty. Na przykład umieszczenie w środku inżyniera sprawi, że IFV będzie działać jako ruchomy warsztat naprawczy, reperujący Twoje jednostki bez potrzeby wycofywania ich do bazy. Natomiast obsadzenie go jednostkami GI zwiększy jego możliwości walki z piechotą itp. Zbadaj liczne możliwości IFV.

Uwaga: Niektóre jednostki nie mają wpływu na właściwości IFV; w takim przypadku pojazd będzie używać swej standardowej wyrzutni rakiet.



Harrier

Szybki odrzutowiec, używany do ataków z powietrza na naziemne pozycje nieprzyjaciela. Znakomicie nadaje się do nalotów na nieprzyjacielskie budynki lub kolumny wojsk wroga w ruchu. Wrażliwy na ogień sowieckich jednostek przeciwlotniczych.



Mirage Tank (czołg "Miraż")

Miraż jest w dużym stopniu podobny do alianckiego czołgu Grizzly. Jednak gdy się nie porusza, wygląda jak drzewo. W tym zakamuflowanym stanie może ostrzeliwać wroga, utrudniając mu zlokalizowanie źródła ostrzału. Jednak w momencie strzału czołg na chwilę jest widoczny w swej zwykłej postaci. Przemysłane zastosowanie tych czołgów (na przykład ustawienie ich w lesie lub na skraju lasu), zapewni niszczycielski atak z zaskoczenia.



Night Hawk Transport (transportowiec "Nocny Jastrząb")

Wielki helikopter transportowy, stosowany do szybkiego i wydajnego przetrzucania piechoty po mapie, niezależnie od przeszkód terenowych. Night Hawk jest przy tym całkowicie niewidoczny dla nieprzyjacielskiego radaru, przez co może transportować jednostki niezauważenie. Wrażliwy na ogień broni przeciwlotniczej.



Prism Tank (czołg pryzmatyczny)

Potężny czołg aliancki, stosujący taką samą broń, jak aliancka wieża pryzmatyczna (patrz niżej). Śmiercionośny promień świetlny, wystrzeliwany z działa czołgu pryzmatycznego, odbija się od celu i trafia innych pobliskich wrogów, dzięki czemu czołg może samodzielnie niszczyć całe grupy jednostek przeciwnika. Zasięg odbicia zależy od odległości między czołgiem a jego pierwszym celem.



MCV - Mobile Construction Vehicle (ruchomy pojazd budowlany)

Jak zobaczysz w rozdziale o budynkach alianckich, sercem każdej bazy jest plac budowy. W wielu przypadkach będziesz rozpoczynać grę bez pola budowy, posiadając jedynie ruchomy pojazd budowlany MCV. Jednostka ta po rozstawieniu zmienia się w plac budowy i umożliwia budowanie struktur. Aby rozstawić MCV, uaktywnij go i przytrzymaj nad nim kursor. Jeśli kursor zmieni się w złoty okrąg z czterema strzałkami, kliknięcie LPM spowoduje rozstawienie pojazdu. Gdy natomiast kursor ma kształt przekreślonego czerwonego okręgu, coś blokuje rozstawienie lub jest zbyt mało miejsca. Przesuń MCV (lub usuń przeszkodę), aby umieścić go w miejscu umożliwiającym rozstawienie.



Chrono Miner (pojazd chronogórniczny)

Sercem Twojej gospodarki jest pojazd chronogórniczny, niewielka jednostka zbierająca kruszec i przewożąca go do przetwórnii. Następnie kruszec przerabiany jest na pieniądze, za które możesz budować struktury i jednostki służące zwiększeniu Twojej potęgi. Pojazd chronogórniczny podążający na pole kruszcu porusza się w normalny sposób. Jednak gdy zgromadzi pełny ładunek kruszcu, teleportuje się z powrotem do przetwórnii, w taki sam sposób, jak porusza się chronolegionista. Powoduje to sporą oszczędność czasu w transporcie kruszcu do przetwórnii.



Amphibious Transport (transporter wodno-ładowy)

Jednostka aliancka, służąca do przewozu jednostek. Choć poduszkiwiec ten nie jest niewidoczny dla radaru jak Night Hawk, może przewozić nie tylko piechotę, ale i pojazdy. Jest w stanie poruszać się po ziemi i w wodzie, umożliwiając przeprowadzanie desantów morskich na pozycje wroga. Nie ma uzbrojenia.



Destroyer (niszczyciel)

Podstawowa jednostka pływająca Aliantów. Niszczyciel przeznaczony jest do automatycznej obrony przed zanurzonymi jednostkami wroga, takimi jak okręty podwodne. Można go również wykorzystywać do ostrzeliwania wybrzeży i nieprzyjacielskich struktur w celu ułatwienia desantów.



Aegis Cruiser (krążownik "Aegis")

Kolejny ważny okręt Aliantów, służący do obrony przed atakiem z powietrza. Poza zwykłym uzbrojeniem przeciwlotniczym, krążownik jest wyposażony w systemy antyrakietowe, dzięki czemu może bronić budynków przed atakiem pocisków naprowadzanych.



Aircraft Carrier (lotniskowiec)

Jak sama nazwa wskazuje, lotniskowiec jest wielkim okrętem, atakującym za pośrednictwem stacjonujących na nim samolotów, które wykonują nalot na cel. Samoloty z lotniskowca wracają na okręt macierzysty w celu uzupełnienia uzbrojenia i kontynuują natarcie do chwili zniszczenia celu. Co więcej, każdy zestrzelony samolot z lotniskowca zostaje automatycznie zastąpiony nowym – za darmo!



Dolphin (delfin)

Delfiny to ważne jednostki pływające, wchodzące w skład sił Aliantów. Są zamaskowane i niewidoczne dla radaru, zaś atakują za pomocą wzmacniacza sonicznego. Potrafią skutecznie zwalczać wszystkie jednostki morskie Sowietów, zwłaszcza kałamarnice i okręty podwodne.

Sily sowieckie

Piechota



Conscript (rekrut)

Odpowiednik alianckich GI. Tańszy od nich, nie potrafi umacniać swojej pozycji.



Engineer (inżynier)

Mimo braku uzbrojenia, inżynier jest bardzo przydatną jednostką. Precyzyjne wykorzystanie inżynierów może szybko przeważać szalą bitwę. Zwróć uwagę, że gdy inżynier zostaje użyty, znika. Inżynierów można zatrudniać do reperowania zniszczonych mostów (przez wejście do chatki przy moście), zajmowania obiektów nieprzyjaciela, naprawy własnych budynków oraz zajmowania i naprawy budynków neutralnych. Inżynierowie potrafią też rozbrajać bomby Szalonego Iwana, wystarczy wskazać im jako cel zaminowaną jednostkę lub budynek.



Attack Dog (pies bojowy)

Specjalnie wyszkolone syberyjskie husky, nadzwyczaj skuteczne przeciwko wrogiej piechocie, choć bezwartościowe przy atakowaniu pojazdów czy budynków. Poza tym psy bojowe stanowią najlepszą i jedyną linię obrony przeciwko szpiegom aliantów. Psy bojowe powinny strzec Twojej bazy przez cały czas.



Tesla Trooper (piechur Tesla)

Wyspecjalizowana jednostka piechoty, atakująca potężnym ładunkiem elektrycznym, wytwarzanym w przenośnej cewce Tesli. Jednostki te są cenne z kilku powodów, jak choćby dlatego, że nieprzyjacielskie czołgi nie mogą ich przejechać. Gdy w sytuacji krytycznej zabraknie energii, piechurzy Tesla mogą podładować cewki Tesli osłaniające Twoją bazę, aby nadal ostrzeliwały one jednostki wroga. Doładowanie cewki Tesli zwiększy jej zasięg i moc. Aby przeprowadzić ten proces, po prostu przemieść piechura w pobliże cewki Tesli. Doładowanie nastąpi automatycznie.



Crazy Ivan (Szalony Iwan)

Kryptonim sowieckich ekspertów od materiałów wybuchowych. Szalony Iwan atakuje podkładając dynamit, a podminować można praktycznie wszystko – od budynków wroga przez poszczególnych żołnierzy aż do wędrujących po łąkach krów. Po podłożeniu pod wrogiem czy neutralnym budynkiem lub jednostką, bomba włącza odliczanie, a potem wybuch. Szalony Iwan może również niszczyć mosty, podkładając dynamit w domkach przy moście.



Flak Trooper (piechur przeciwlotniczy)

Nowoczesna jednostka piechoty, skuteczna tak przeciw celom naziemnym, jak i powietrznym. Piechur przeciwlotniczy atakuje za pomocą pocisków rozpryskowych, uszkadzających samoloty oraz poważnie raniących jednostki piesze.



Yuri (Jurij)

Wynik tajnych badań sowieckich. Jurij potrafi opanować i kontrolować myśli większości jednostek organicznych i pojazdów. Kontrolowany pojazd staje się wskutek tego Twoją jednostką – możesz wydawać mu rozkazy przemieszczania się i ataku, tak jakbyś sam go zbudował. Jeśli Jurij zostanie zabity, połączenie z nieprzyjacielskim pojazdem zostanie zerwane i jednostka wróci pod kontrolę właściciela. Jurij nie może kontrolować pojazdów górniczych (War-Miners, Chrono Miners), psów bojowych, lotnictwa i innych jednostek Jurij. Potrafi natomiast atakować umysły innych, zadając ciosy myślowe. Kliknij na nim dwukrotnie i obserwuj, jak okoliczna piechota zwija się w boleściach.

Pojazdy



Rhino Heavy Tank (ciężki czołg "Nosorożec")

Sowiecka odpowiedź na "niedźwiedzi" czołg aliantów. Jest większy i wolniejszy niż Grizzly, koncentruje się na czystej sile i znakomicie nadaje się do atakowania budynków.



Flak Track (gąsienicówka przeciwlotnicza)

Lekki sowiecki pojazd, przeznaczony do zwalczania celów latających i lekko opancerzonych naziemnych. Atakuje wyrzeliwując pociski rozpryskowe, podobnie jak Flak Trooper. Pojazd ten może również spełniać rolę transportera piechoty. Nie jest jednak amfibią i nie może przekraczać zbiorników wodnych.



V3 Rocket Launcher (wyrzutnia rakiet V3)

Wyrzutnia rakiet V3 najbardziej w sowieckim arsenale przypomina artylerię. Choć ma słabą, łatwą do zniszczenia konstrukcję, potrafi wyrządzić ogromne szkody. Wyrzeliwuje bardzo potężne rakiety dalekiego zasięgu, powodujące wielkie uszkodzenia trafionych celów. Znakomita broń wspierająca, ale za słaba do samodzielnego prowadzenia natarcia.



Kirov Airship (sterowiec "Kirow")

Ogromne sowieckie sterowce są prawdziwymi władcami przestworzy. Mogą wytrzymać bardzo dużą ilość uszkodzeń, zaś atakują wielką liczbą ciężkich bomb, niszczących rozległe obszary. Główną słabością tej jednostki jest jej powolność.



Terror Drone (robot bojowy)

Nowa jednostka mechaniczna armii sowieckiej. Te pająkkształtne, niewielkie roboty wędrują po polu bitwy w poszukiwaniu nieprzyjacielskich pojazdów. Gdy jakiś pojazd znajdzie się w ich zasięgu, robot przystępuje do akcji – wskakuje do jego wnętrza i unieszkodliwia go. Robot może zostać usunięty jedynie w stacji obsługi lub na posterunku.



Apocalypse Assault Tank (czołg szturmowy "Apokalipsa")

Najpotężniejszy czołg sowiecki wyposażony w ogromne działo. Jest to wielki pojazd, wytrzymujący bardzo poważne uszkodzenia. Może być stosowany do atakowania zarówno celów naziemnych, jak i latających.



MCV

Jak zobaczysz w rozdziale o budynkach sowieckich, sercem każdej bazy jest plac budowy. W wielu przypadkach będziesz rozpoczynać grę bez pola budowy, posiadając jedynie ruchomy pojazd budowlany MCV. Jednostka ta po rozstawieniu zmienia się w plac budowy i umożliwia budowanie struktur. Aby rozstawić MCV, uaktywnij go i przytrzymaj nad nim kursor. Jeśli kursor zmieni się w złoty okrąg z czterema strzałkami, kliknięcie LPM spowoduje rozstawienie pojazdu. Gdy natomiast kursor ma kształt przekreślonego czerwonego okręgu, coś blokuje rozstawienie lub jest zbyt mało miejsca. Przesuń MCV (lub usuń przeszkodę), aby umieścić go w miejscu umożliwiającym rozstawienie.



War-Miner (bojowy pojazd górniczy)

Odpowiednik pojazdu chronogórniczego Aliantów. Jego głównym celem jest zbieranie kruszcu do przerobienia na kredyty. Po przerobieniu kruszcu w przetwórnicy możesz finansować budowę jednostek i struktur. W przeciwieństwie do jednostki alianckiej, bojowy pojazd górniczy nie jest całkiem bezbronny. Jego uzbrojenie stanowi sporych rozmiarów działo, wystarczające do obrony przeciw lżejszym zagrożeniom. Podobnie jak inne ciężkie jednostki, bojowy pojazd górniczy może przejeżdżać nieprzyjacielską piechotę.



Amphibious Transport (transporter wodno-ładowy)

Jednostka podobna do alianckiego transportera wodno-ładowego. Służy do przewożenia piechoty i pojazdów po ziemi i po wodzie. Pojazd ten jest nieuzbrojony, wyposażono go jednak w ciężki pancerz, aby zapewnić dostarczenie ładunku do celu.



Typhoon Attack Sub (okręt podwodny "Tajfun")

Jednostka pływająca, która atakuje spod powierzchni fal, ostrzeliwując wrogów potężnymi torpedami. Tajfun nie może atakować celów na brzegu, jednak jest znaczącym czynnikiem w konflikcie morskim; w wielkiej ilości może zapewnić całkowite panowanie na morzach. Jest jednostką zamaskowaną i nie pojawia się na nieprzyjacielskim radarze.



Dreadnought (pancernik)

Wielki okręt, który może atakować zarówno cele pływające, jak i budynki. Wystrzeliwuje potężne pociski dalekiego zasięgu, utrudniające wrogowi zbliżenie się do niego i zniszczenie go.



Sea Scorpion (skorpion morski)

Szybki okręt, który może atakować dowolne cele. Jest też wyposażony w system przeciwrakietowy i może być stosowany do ochrony cennych budynków oraz punktów strategicznych przed atakiem raketowym.



Giant Squid (olbrzymia kałamarnica)

Te wielkie potwory, chwytane i tresowane przez sowieckich naukowców, potrafią chwytać i miażdżyć całe okręty swymi gigantycznymi, potężnymi mackami. Są to jednostki zamaskowane i nie pojawiają się na nieprzyjacielskim radarze.

Specjalne jednostki w grze wieloosobowej

Podczas gry wieloosobowej i potyczki gracz wybiera nie tylko stronę konfliktu (Aliantów lub Sowietów), ale również określoną armię. Siły alianckie obejmują Stany Zjednoczone, Francję, Niemcy, Wielką Brytanię i Republikę Korei. Do sił sowieckich należą: Związek Sowiecki, Kuba, Libia i Irak. Każda z tych armii ma do swojej dyspozycji szczególną jednostkę lub cechę, które mają dopomóc w osiągnięciu zwycięstwa:



American Paratroopers (amerykańscy spadochroniarze)

Po zbudowaniu sztabu sił powietrznych (Air Force Command Headquarters) armia amerykańska zyskuje możliwość produkowania jednostek spadochroniarzy (Paratroopers). Będziesz mógł zrzucić jednostkę spadochroniarzy w dowolnym punkcie mapy (z wyjątkiem wody). Aby umieścić ich na polu bitwy, kliknij w odpowiednim punkcie mapy. Samolot transportowy zrzuci spadochroniarzy w odpowiednim miejscu. Po wylądowaniu spadochroniarze będą działać jako zwykłe jednostki GI. Gdy samolot transportujący spadochroniarzy zostanie zestrzelony, ich jednostka zostanie stracona. Możliwość użycia spadochroniarzy odnawia się co pewien czas, nie możesz więc zrzucić ich nieustannie.



French Grand Cannon (wielkie działo francuskie)

Ta specjalna broń Francuzów nie jest pojazdem, ale wielkim budynkiem. Po wybudowaniu wielkie działo stanowi niezwykle skuteczną ochronę bazy, zwłaszcza przed atakiem jednostek pancernych.



German Tank Destroyer (niemiecki niszczyciel czołgów)

Niemieccy naukowcy skonstruowali niszczyciela czołgów, jednostkę, której celem jest zapewnienie Niemcom przewagi w walce z siłami pancernymi. Niszczyciele czołgów sprawiają się słabo w konfrontacji z piechotą lub przy atakowaniu budynków, są natomiast znakomite w niszczeniu wrogich pojazdów. Można je używać albo do przetarcia drogi własnemu natarciu, albo usunięcia pojazdów pancernych z kolumn nieprzyjaciela.



British Sniper (brytyjski snajper)

Ta brytyjska jednostka piechoty jest uzbrojona w specjalny sztucer dalekiego zasięgu, znakomicie przystosowany do eliminowania wrogiej piechoty. Snajper jest znacznie lepszy od standardowych GI i dysponuje ogromnym zasięgiem i siłą ognia, dzięki czemu jest w stanie zabijać żołnierzy nieprzyjaciela pozostając poza ich zasięgiem.



Korean Black Eagle (koreański "Czarny orzeł")

Specjalną bronią arsenału Korei jest "Czarny orzeł". Samolot ten stanowi silniejszą wersję Harriera, przewyższającą pierwowzór pod względem zarówno wytrzymałości, jak i powodowanych zniszczeń.



Russian Tesla Tank (rosyjski czołg Tesla)

Sowiecki czołg jest wielkim pojazdem naziemnym, strzelającym ładunkami elektrycznymi zamiast zwykłych pocisków balistycznych. Ładunek ten jest skuteczny zarówno przeciwko jednostkom, jak i budynkom.



Cuban Terrorist (kubański terrorysta)

Kubańczycy stworzyli jednostkę o nazwie "terrorysta" do atakowania wrogich baz. Terrorysta wykorzystuje ładunki C4, którymi jest obwieszony, do przeprowadzania samobójczych ataków na siły nieprzyjaciela. Wyładuje ją w powietrze szybko i wydajnie.



Libyan Demolition Truck (libijska ciężarówka dewastacyjna)

Libijska ciężarówka dewastacyjna to samobójczy pojazd, zaprojektowany do powodowania maksymalnego zamętu i rzezi w nieprzyjacielskiej bazie. Ciężarówka ta przewozi niewielką bombę atomową. Gdy zostanie zaatakowana, jej ładunek eksploduje, niszcząc wszystko w szerokim promieniu.



Iraqi Desolator (iracki burzyciel)

Iraccy naukowcy stworzyli jednostkę zwaną "burzycielem" – żołnierza, który pozostawia za sobą wielkie obszary wypalonego, nieprzebytego terenu. Rozstawiony burzyciel napromienia za pomocą działka radiacyjnego otaczający go grunt, uniemożliwiając przejście piechocie i lekkim pojazdom. Sam wyposażony jest w kombinezon ochronny, osłaniający przed promieniowaniem. Gdy burzyciel zostanie zabity lub przemieści się w inne miejsce, skażona przez niego ziemia powoli wróci do normalnego stanu.

Struktury alianckie

Budynki



Construction Yard (plac budowy)

Plac budowy jest sercem każdej bazy. Struktura ta odpowiada za powstawanie wszystkich pozostałych budynków w Twojej bazie, począwszy od zwykłych murów, a kończąc na wyrafinowanych technicznie laboratoriach bojowych. Ponieważ plac budowy jest strukturą umożliwiającą rozbudowę bazy i uzyskiwanie dostępu do nowych technologii, mądry dowódca chroni go ustawicznie i za wszelką cenę. Wiele misji będziesz rozpoczynać z umieszczonym na mapie placem budowy, podczas gdy na początku innych zadań będziesz dysponować jedynie ruchomym pojazdem budowlanym i będziesz musiał go rozstawić, by zacząć budowę.



Power Plant (elektrownia)

Tylko nieliczne z Twoich budynków (na przykład plac budowy) są wyposażone we własne źródła zasilania. Dla zapewnienia szczytowej wydajności funkcjonowania tych struktur, które go nie posiadają, musisz dostarczyć im elektryczność. Wytwarzanie elektryczności jest zadaniem elektrowni. Elektrownie mają sporą wydajność energetyczną, jednak większe bazy będą potrzebować kilku elektrowni, aby mogły działać. Konstrukcja elektrowni jest dość słaba, a skoro budynek ten ma kluczowe znaczenie, należy go troskliwie chronić przed wrogiem.



Ore Refinery (przetwórnia kruszcu)

Twoje pojazdy chronogórniczne muszą mieć miejsce, do którego będą mogły zwozić wydobyty kruszec. Miejszem takim jest przetwórnia kruszcu, budynek stanowiący ośrodek Twojej działalności gospodarczej. Pojazd górniczy z pełnym ładunkiem uda się do przetwórnicy, by wyładować kruszec, a potem powróci na pole surowca. Kruszec dostarczony do przetwórnicy jest następnie przerabiany na kredyty, które można wykorzystać do finansowania budowy struktur i jednostek. Każda wybudowana przetwórnica ma w komplecie własny pojazd górniczy. W każdej misji będziesz potrzebować jednej przetwórnicy, a często przyda się ich kilka. Wybuduj więcej pojazdów górniczych i przetwórnicy, by uzyskać większy dochód.



Barracks (koszary)

W koszarach Aliantów odbywa się formowanie wszelkich jednostek piechoty, poczynając od podstawowych GI, aż do supernowoczesnych chronolegionistów. Wiele potężniejszych i wydajniejszych budynków oraz systemów obronnych wymaga obecności koszar.



War Factory (fabryka wojenna)

Jeśli zechcesz budować pojazdy (a na pewno tak się stanie), będziesz potrzebować fabryki wojennej. W budynku tym powstają wszystkie pojazdy naziemne, choć do produkcji wielu z nich potrzebne będą jeszcze inne budynki.



Naval Shipyard (stocznia)

Marynarka będzie odgrywać ważną rolę zarówno w ochronie bazy, jak i atakowaniu pozycji nieprzyjaciela. Wszystkie jednostki pływające, włącznie z delfinami, powstają w stoczni. Budynek ten musi być umieszczony całkowicie w wodzie. Uszkodzone okręty można kierować do stoczni w celu dokonania napraw.



Air Force Command Headquarters (sztab lotnictwa)

Aliancki sztab lotnictwa spełnia dwie ważne funkcje. Po pierwsze działa jako radar, uaktywniając ekran radarowy na pasku rozkazów i umożliwiając Ci obserwację zbadanych obszarów bez zasłony. Po drugie stanowi podstawę tworzenia sił powietrznych. Każdy sztab lotnictwa może kontrolować maksymalnie cztery Harriery. Jeśli chcesz mieć więcej samolotów, musisz wybudować następne budynki sztabu.



Service Depot (stacja obsługi)

Podczas walki Twoje jednostki poniosą uszkodzenia. Sprowadzenie uszkodzonego pojazdu do stacji obsługi spowoduje rozpoczęcie procesu naprawy. Reperacja uszkodzonych pojazdów pociąga za sobą koszty, o których wielkości decyduje rozmiar uszkodzeń.



Battle Lab (laboratorium bojowe)

Wiele bardziej wyrafinowanych jednostek alianckich wykorzystuje zaawansowaną technologię, którą można znaleźć wyłącznie w laboratorium bojowym. Laboratorium to jest również niezbędne do tworzenia specjalnego uzbrojenia Sprzymierzonych. Co prawda jego budowa jest bardzo kosztowna i wymaga ono ogromnej ilości energii, jednak udostępnia tak wartościowe jednostki, że stanowi niezbędny element każdej alianckiej bazy.



Ore Purifier (rektyfikator kruszcu)

Alianci skonstruowali rektyfikator, mając na celu lepsze oczyszczanie wydobywanego kruszcu. Rektyfikator to kosztowny budynek, umożliwia jednak uzyskanie dodatkowych kredytów z każdego dostarczonego do przetwórci ładunku kruszcu. Z upływem czasu rektyfikator zwraca z nawiązką koszty poniesione przy jego budowie.



Spy Satellite Uplink

(łącze z satelitą szpiegowskim)

Swoją nadzieję na pokonanie sowieckiego zagrożenia Alianci opierają na swych możliwościach zdobywania informacji. Wybudowane i rozstawione łącze z satelitą szpiegowskim powoduje całkowite usunięcie zasłony, pokazując cały teren w oknie głównym i na ekranie radaru.

Zbrojownia



Fortress Walls (mury obronne)

Mury to bierny system obrony, zatrzymujący wrogą piechotę i pojazdy. Dla przyspieszenia budowy można umieszczać na polu bitwy wiele segmentów jednocześnie.



Pill-Box (bunkry)

Są tu umocnione stanowiska karabinów maszynowych, przeznaczone do obrony przed nieprzyjacielską piechotą. Bunkry nie są zbyt skuteczne w walce z pojazdami i nie mogą strzelać przez mury.



Prism Tower (wieżyczka pryzmatyczna)

Potężna struktura obronna Aliantów. Ostrzeliwuje skupionym promieniem światła wszystkie zbliżające się jednostki naziemne wroga. Jeśli wieżyczki pryzmatyczne zostaną umieszczone wystarczająco blisko siebie, będą mogły strzelać jednym wielkim i potężnym promieniem, celując w siebie wzajemnie i łącząc promienie na celu.



Patriot Missile System (system raketowy "Patriota")

"Patriota" to przeciwlotniczy system raketowy, mający chronić alianckie bazy przed sowieckim lotnictwem. Skutecznie zwalcza wszelkie jednostki latające i może także niszczyć nadlatujące pociski wroga.



Gap Generator (generator zasłony)

Strategia Aliantów jest oparta w większości na gromadzeniu informacji o Sowietach i blokowaniu dostępu do informacji Sowiecom. Generator zasłony odtwarza po umieszczeniu na mapie zasłonę obejmującą znaczny obszar, ukrywając aliancką bazę przed sowieckim radarem. Działanie generatora zasłony wymaga sporych ilości energii.



Chronosphere (chronosfera)

Badania sprzymierzonych nad podróżami w czasie doprowadziły do wynalezienia chronosfery, urządzenia umożliwiającego natychmiastowe przeniesienie jednostek po mapie. Uaktywniona chronosfera przeniesie pojazdy z wybranego – dużego – obszaru w inny punkt mapy. Chronosfera może przenosić również jednostki wroga. Dzięki temu można umieszczać wrogie okręty na lądzie, a jednostki naziemne – w wodzie, doprowadzając do ich natychmiastowego zniszczenia.

Podobnie jak w przypadku systemu kontroli pogody, o wybudowaniu chronosfery zostają powiadomieni wszyscy gracze, a zasłona znad tego budynku jest usuwana.



Weather Control Device (system kontroli pogody)

System kontroli pogody umożliwia dowódcy aliantów kontrolowanie sił natury. Po wybudowaniu struktura ta zacznie tworzyć potężną burzę z piorunami, którą będzie umieszczać w dowolnym punkcie mapy, gdzie wywoła niewiarygodne spustoszenie. Burza zniszczy budynki i jednostki na rozległym obszarze. O wybudowaniu systemu kontroli pogody zostają powiadomieni wszyscy gracze, a zasłona znad tego budynku jest usuwana. Wszyscy gracze widzą także odliczanie odmierzające czas pozostały do stworzenia burzy.

STRUKTURY SOWIECKIE

Budynki



Construction Yard (plac budowy)

Plac budowy jest sercem każdej bazy. Struktura ta odpowiada za powstawanie wszystkich pozostałych budynków w Twojej bazie, począwszy od zwykłych murów, a kończąc na wyrafinowanych technicznie laboratoriach bojowych. Ponieważ plac budowy jest strukturą umożliwiającą rozbudowę bazy i uzyskiwanie dostępu do nowych technologii, mądry dowódca chroni go ustawicznie i za wszelką cenę. Wiele misji będziesz rozpoczynać z umieszczonym na mapie placem budowy, podczas gdy na początku innych zadań będziesz dysponować jedynie ruchomym pojazdem budowlanym i będziesz musiał go rozstawić, by zacząć budowę.



Tesla Reactor (reaktor Tesla)

Do zasilania bazy służy Sowiecom reaktor Tesla. Podobnie jak elektrownie, reaktory są niezmiernie ważne, ale bardzo wrażliwe na ostrzał. Budynków tych należy strzec nieprzerwanie. Szczególnym utrapieniem są nieprzyjacielscy szpiecy.



Ore Refinery (przetwórnia kruszcu)

Twoje bojowe pojazdy górnicze muszą mieć miejsce, do którego będą mogły zwozić wydobyty kruszec. Miejszem takim jest przetwórnia kruszcu, budynek stanowiący ośrodek Twojej działalności gospodarczej. Pojazd górniczy z pełnym ładunkiem uda się do przetwórnicy, by wyładować kruszec, a potem powróci na pole surowca. Kruszec dostarczony do przetwórnicy jest następnie przerabiany na kredyty, które można wykorzystać do finansowania budowy struktur i jednostek. Każda wybudowana przetwórnica ma w komplecie własny pojazd górniczy. W każdej misji będziesz potrzebować jednej przetwórnicy, a często przyda się ich kilka. Wybuduj więcej pojazdów górniczych i przetwórnicy, by uzyskać większy dochód.



Barracks (koszary)

W koszarach Sowieców odbywa się formowanie wszelkich jednostek piechoty, począwszy od podstawowych rekrutów, aż do supernowoczesnych Szalonych Iwanów. Wiele potężniejszych i wydajniejszych budynków oraz systemów obronnych wymaga obecności koszar.



War Factory (fabryka wojenna)

Jeśli zechcesz budować pojazdy (a na pewno tak się stanie), będziesz potrzebować fabryki wojennej. W budynku tym powstają wszystkie pojazdy naziemne, choć do produkcji wielu z nich potrzebne będą jeszcze inne budynki.



Naval Shipyard (stocznia)

Marynarka będzie odgrywać ważną rolę zarówno w ochronie bazy, jak i atakowaniu pozycji nieprzyjaciela. Wszystkie jednostki pływające, włącznie z olbrzymimi kałamarnicami, powstają w stoczni. Budynek ten musi być umieszczony całkowicie w wodzie. Uszkodzone okręty można kierować do stoczni w celu dokonania napraw.



Radar Tower (wieża radarowa)

Jako że Sowieci nie posiadają tradycyjnego lotnictwa, nie potrzebują lotnisk. Sowiecki ekran radaru uaktywnia się po wybudowaniu wieży radarowej.



Service Depot (stacja obsługi)

Podczas walki Twoje jednostki poniosą uszkodzenia. Sprowadzenie uszkodzonego pojazdu do stacji obsługi spowoduje rozpoczęcie procesu naprawy. Reperacja uszkodzonych pojazdów pociąga za sobą koszty, o których wielkości decyduje rozmiar uszkodzeń.



Battle Lab (laboratorium bojowe)

Wiele bardziej wyrafinowanych jednostek sowieckich wykorzystuje zaawansowaną technologię, którą można znaleźć wyłącznie w laboratorium bojowym. Laboratorium to jest również niezbędne do tworzenia specjalnego uzbrojenia Sowieców. Co prawda jego budowa jest bardzo kosztowna i wymaga ono ogromnej ilości energii, jednak udostępnia tak wartościowe jednostki, że stanowi niezbędny element każdej sowieckiej bazy.



Nuclear Reactor (reaktor jądrowy)

Problem budowania dodatkowych reaktorów Tesla został przez Sowieców rozwiązany przez skonstruowanie reaktora jądrowego. Ten duży budynek wytwarza energię w ilości odpowiadającej wielu reaktorom Tesla i zaopatruje sowieckiego dowódcę w praktycznie całą elektryczność, jakiej mógłby on potrzebować. Zniszczenie reaktora jądrowego powoduje wielką eksplozję nuklearną połączoną z opadem radioaktywnym, który zabija piechotę i lekkie pojazdy.



Cloning Vats (zbiorniki klonujące)

Niezwykły przykład sowieckiej technologii – umożliwia darmowe skopowanie każdej jednostki piechoty wytworzonej w koszarach. Po wybudowaniu zbiorników każda jednostka produkowana w koszarach będzie miała swój odpowiednik wytwarzany w zbiorniku klonującym.

Jednostki piechoty mogą być wysyłane do zbiorników w celu unicestwienia. Dzięki temu odzyskasz niewielką ilość wydanych na jednostkę kredytów. Poza tym do zbiorników można wysłać każdą jednostkę piechoty opanowaną przez Jurija. Dzięki temu otrzymasz dodatkowe środki finansowe.

Zbrojownia



Fortress Walls (mury obronne)

Mury to bierny system obrony, zatrzymujący wrogą piechotę i pojazdy. Dla przyspieszenia budowy można umieszczać na polu bitwy wiele segmentów jednocześnie.



Sentry Gun (działko strażnicze)

To stacjonarne działko służy do obrony przed nieprzyjacielską piechotą. Nie jest zbyt skuteczną bronią przeciwko pojazdom.



Tesla Coil (cewka Tesli)

Potężny system obrony bazy, skuteczny przeciwko wszelkim jednostkom naziemnym. Atakuje potężnym ładunkiem elektrycznym. W przeciwieństwie do innych systemów obronnych cewka może być ładowana przez piechotę Tesli i pozostanie czynna, nawet gdy w bazie zabraknie energii.



Flak Cannon (artyleria przeciwlotnicza)

Sowieckie działo przeciwlotnicze jest podstawową formą obrony przed atakiem z powietrza. Zwalcza skutecznie wszystkie jednostki latające Aliantów, włącznie z rakietarzami.



Psychic Sensor (czujnik psychiczny)

Prowadzone przez sowieckich naukowców badania psychiki doprowadziły do skonstruowania czujnika psychicznego. Czujnik ten umożliwia po umieszczeniu na mapie zapoznanie się z rozkazami wydawanymi dowolnej jednostce nieprzyjacielskiej, znajdującej się w zasięgu urządzenia i planującej atak na Twoje oddziały lub struktury. Czujnik pokazuje też cel ataku, jeśli jest on objęty jego zasięgiem.



Iron Curtain (żelazna kurtyna)

Fascynujący przykład sowieckiej technologii – może czynić jednostki i struktury niewrażliwymi na atak przez krótki okres. Gotowa i uaktywniona żelazna kurtyna wywoła całkowitą niewrażliwość na atak u jednostek i budynków na niewielkim obszarze. Jednostki takie nie mogą być atakowane przez roboty bojowe, choć można poddać je kontroli umysłu. Siła żelaznej kurtyny zabije każdą jednostkę piechoty, na której zostanie zastosowana. W ten sposób można wykorzystać kurtynę jako broń przeciwko nieprzyjacielskiej piechocie. O wybudowaniu żelaznej kurtyny zostają powiadomieni wszyscy gracze, a zasłona znad tego budynku jest usuwana.



Nuclear Missile Silo (silos pocisków jądrowych)

Ostateczna broń sowieckiego arsenału. Po wybudowaniu silos wytwarza wielki pocisk jądrowy, który może być użyty do wywołania niewiarygodnych zniszczeń w wybranym obszarze. Poza tym pozostałości pocisku emanują promieniowanie, które zabije wszystkie jednostki piechoty i uszkodzi lekkie pojazdy znajdujące się w okolicy. O wybudowaniu silosu zostają powiadomieni wszyscy gracze, a zasłona znad tego budynku jest usuwana.

WESTWOOD ONLINE

Firma Westwood Studios zaprasza do gry w *Command & Conquer Red Alert 2* w Internecie, za pośrednictwem naszego darmowego serwera kontaktowego, Westwood Online. Będziesz mógł rywalizować z kolegami lub grać wspólnie z nimi przeciwko graczom komputerowym. Dostępnych jest wiele trybów gry, opisać bardziej szczegółowo w dalszej części instrukcji.

Kliknij na przycisku **INTERNET** w menu głównym, aby przejść do serwera Westwood Online. Westwood Online stanowi usługę kontaktową finansowaną przez Westwood Studios dla graczy w *Red Alert 2*.

Uwaga na temat działania gry w trybie wieloosobowym: Zawsze najlepiej jest grać z osobami posiadającymi szybkie połączenie z Internetem i komputery o konfiguracji zalecanej dla gry internetowej. Czynniki te będą miały wpływ na szybkość działania gry. Grając z posiadaczami szybkiego połączenia z Internetem i szybkich komputerów, uzyskasz maksimum zabawy.

Witaj w Red Alert 2 Online

To pierwsze menu, które zobaczysz przed sobą po połączeniu się z Westwood Online. Na tym ekranie masz dostęp do różnych trybów gry internetowej (QUICK MATCH – szybka gra, CUSTOM MATCH – gra własna, BUDDY LIST – lista kolegów lub WORLD DOMINATION TOUR – zawody o władzę nad światem), możesz także skonfigurować swoje preferencje internetowe, klikając na MY INFORMATION (informacja o mnie). Poza tym na ekranie powitalnym widnieje Twój profil gracza.

Profil gracza (Player Profile)

Okno to przedstawia Twoje osobiste dane historyczne związane z grą Red Alert 2 Westwood Online:

WINS:	Liczba zwycięstw w grach Red Alert 2 Head-to-Head.
LOSSES:	Liczba porażek w grach Red Alert 2 Head-to-Head.
DISCONNECTS:	Liczba rozłączeń z Westwood Online, jakich doświadczyłeś z powodu problemów z Internetem.
RANK:	Twoja aktualna ranga na serwerze Westwood Online wśród graczy Head-to-Head z całego świata.
POINTS:	Liczba punktów zdobytych dzięki zwycięstwom w grach Head-to-Head.

Tworzenie nowego konta Westwood Online

Jeśli nie utworzyłeś swojego konta Westwood Online podczas instalacji gry, możesz to zrobić w następujący sposób:

1. Kliknij na przycisku QUICK MATCH, CUSTOM MATCH, BUDDY LIST lub WORLD DOMINATION TOUR.
2. Kliknij na przycisku **NEW ACCOUNT** (nowe konto).
3. Wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie – zostaniesz poproszony o podanie daty urodzenia i adresu poczty elektronicznej. Wpisz odpowiednie informacje.
4. Kliknij na przycisku **CONTINUE** (dalej), aby utworzyć konto.

W przypadku pytań przeczytaj nasz tekst o ochronie prywatności (Privacy Policy). Jeśli program napotka jakieś problemy w łączeniu się z serwerem Westwood Online, zostanie wyświetlony komunikat opisujący dany błąd.

Logowanie się z użyciem istniejącego konta Westwood Online

Po przejściu do ekranu powitalnego Westwood Online kliknij na przycisku **QUICK MATCH**, **CUSTOM MATCH**, **BUDDY LIST** lub **WORLD DOMINATION TOUR**. Zostaniesz poproszony o podanie swojego pseudo i hasła. Zrobiwszy to, kliknij na przycisku **LOGIN**, by przejść dalej. Program spyta, czy chcesz w przyszłości automatycznie logować się na tym koncie. Zalecamy skorzystanie z tej możliwości w celu uproszczenia procesu logowania. Automatyczne logowanie możesz także uaktywnić, zaznaczając kwadracik **AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT** w sekcji "My Information". Jeśli program napotka jakieś problemy w łączeniu się z serwerem Westwood Online, zostanie wyświetlony komunikat opisujący dany błąd.

Quick Match (szybka gra)

Kliknij na tym przycisku, aby szybko przystąpić do gry jeden na jednego z graczem posiadającym dobre połączenie z Internetem i zbliżony poziom umiejętności. Mapa i opcje gry są ustalane automatycznie. Jest to bardzo szybki i łatwy sposób przystąpienia do gry bez konieczności wyszukiwania i konfigurowania gier.

Custom Match (gra własna)

Przycisk ten umożliwia wyszukiwanie i konfigurowanie własnych sesji na serwerze Westwood Online. Po kliknięciu na nim zobaczysz następujące informacje:

Available Games (dostępne gry)

To okno wyświetla gry tworzone aktualnie za pośrednictwem Westwood Online w bieżącym korytarzu (Allied Barracks – koszary Aliantów, Soviet Barracks – koszary Sowietów itp.). Jeśli zechcesz dołączyć do jakiegokolwiek z tworzonych gier, kliknij dwukrotnie LPM na jej nazwie w oknie Available Games. Możesz także uaktywnić daną grę w oknie Available Games (klikając na niej LPM), a następnie kliknąć na przycisku **JOIN** z prawej strony ekranu.

Players (gracze)

Okno to przedstawia graczy oczekujących aktualnie na grę w bieżącym korytarzu (Allied Barracks, Soviet Barracks itp.).

Przeglądanie komunikatów

Pod oknami dostępnych gier i graczy znajduje się duże okno komunikatów. W oknie tym będą pojawiać się teksty wpisywane przez Ciebie i innych graczy. Zobaczysz tam również krótką historię komunikatów wysłanych wcześniej.

Wpisywanie komunikatów

Wysyłanie komunikatu do pozostałych graczy:

1. Kliknij na okienku wpisywania, znajdującym się tuż pod oknem komunikatów.
2. Wpisz swoją wiadomość.
3. Naciśnij **Enter**.

Aby zwrócić uwagę na swój komunikat, możesz kliknąć na ikonie ACT (akcja) z prawej strony. Spowoduje to wyświetlenie Twojej wiadomości w innym kolorze dla podkreślenia jej ważności. W celu wysłania wiadomości do określonej osoby lub osób (zamiast do wszystkich obecnych w danym korytarzu) możesz kliknąć na odpowiednich imionach w oknie graczy. W celu zdezaktywowania wszystkich użytkowników na liście, kliknij PPM na oknie graczy.

Tworzenie i dołączanie do gier Westwood Online

Poniższe przyciski służą do tworzenia i dołączania do gier sieciowych:

CREATE GAME: Ten przycisk służy do tworzenia nowej gry. Zostaniesz poproszony o podanie liczby graczy (number of players), hasła (password) wymaganego przy dołączaniu się do danej gry (jeśli chcesz utworzyć grę otwartą dla każdego, nie wpisuj nic w tym polu) oraz określenie, czy chcesz grać w turnieju Westwood Online (Twoja ranga zależy od wyników takich gier), czy też w turnieju klanów bojowych (Battle Clan). Zauważ, że przycisk BATTLE CLAN jest nieaktywny, gdy nie należysz do żadnego klanu.

JOIN GAME: Aby dołączyć do jakiegokolwiek z tworzonych gier, kliknij dwukrotnie LPM na jej nazwie w oknie Available Games. Możesz także uaktywnić daną grę w oknie Available Games (klikając na niej LPM), a następnie kliknąć na przycisku JOIN z prawej strony ekranu.

BUDDY LIST (lista kolegów): Kliknij na tym przycisku, by zobaczyć, kto z Twoich znajomych jest gotów do gry. Możesz tutaj rozpoczynać gry, wywoływać swych kolegów (wysyłać im wiadomości z pytaniem, czy chcą grać), dodawać lub kasować kolegów i przeglądać ich profile Red Alert 2.

CLAN/LADDER (klan/drabinka): Jeśli chcesz utworzyć klan lub zapoznać się z aktualnymi listami rankingowymi Westwood Online w różnych kategoriach, kliknij na tym przycisku. Klan jest grupą ludzi, którzy są klasyfikowani razem. Klasyfikacja ta jest widoczna na ekranie drabinki.

OPTIONS (opcje): Red Alert 2 oferuje kilka dodatkowych możliwości konfigurowania zabawy. Obejmują one między innymi filtrowanie przekleństw (foul language) i umożliwianie innym wywoływania Cię (page).

Uwaga: Aby poznać informacje dotyczące różnych map i trybów gry Red Alert 2, przeczytaj ogólną instrukcję obsługi gry.

Buddy List (lista kolegów)

Red Alert 2 ułatwi Ci wyszukiwanie kolegów i rozgrywanie z nimi gier. Wystarczy kliknąć na przycisku BUDDY LIST, aby zobaczyć, kto z Twoich kolegów jest gotów do gry lub już się połączył. Możesz tutaj rozpocząć gry, wywoływać swych kolegów (wysyłać im wiadomości z pytaniem, czy chcą grać), dodawać lub kasować kolegów i przeglądać ich profile Red Alert 2. Jest to najlepsza metoda upewnienia się, że grasz z ludźmi, których już znasz.

World Domination Tour (zawody o władzę nad światem)

Zawody o władzę nad światem (WDT) umożliwiają graczom Red Alert 2 uczestniczenie w teatrze zmagających wojennych, w którym każda porażka lub sukces wywiera wpływ na ogólne zwycięstwo. WDT stawia naprzeciw siebie siły Sowietów i Aliantów, toczących bój o władzę nad światem w trybie gry wieloosobowej. Gracze walczą na spornych terytoriach z ustalonymi wstępnie opcjami map dla każdego obszaru. Na koniec dnia łączny wynik wszystkich starć stoczonych na poszczególnych terytoriach decyduje o tym, która strona będzie kontrolować dane terytorium. Linia frontu między dwiema stronami przesuwana się w jedną lub w drugą stronę, zależnie od tego, kto kontroluje poszczególne terytoria. W miarę przesuwania się linii frontu nowe obszary stają się sporne. Po jakimś czasie jedna ze stron może zyskać kontrolę nad wszystkimi dostępnymi terytoriami, zwyciężając w zmaganiach i zyskując tereny dla siebie. Wyniki są publikowane regularnie. Po całkowitym opanowaniu danej mapy będzie można grać na innej. WDT udostępnia trzy oddzielne teatry zmagających: North America (Ameryka Północna), Europe i Southeast Asia (Azja Południowo-wschodnia).

Po przejściu przez menu konfiguracyjne zobaczysz przed sobą aktualną mapę terytoriów. Prezentuje ona obszary kontrolowane przez Sowietów, Aliantów oraz terytoria sporne. Możesz rozpocząć walkę na dowolnym terytorium spornym. Każdy obszar jest skonfigurowany tak, by zapewnić różnorodność rozgrywek wieloosobowych. Gdy wskażesz kursorem jakieś sporne terytorium, wyświetlona zostanie lista warunków bojowych dla danej mapy. Na przykład mapa może charakteryzować się obniżoną początkową ilością pieniędzy. Niektóre sporne terytoria są trudniejsze do opanowania, warto więc zapoznać się z tymi informacjami przed przystąpieniem do walki. Gdy wskażesz kursorem dowolny obszar kontrolowany przez Sowietów lub Aliantów, zapoznasz się z jego danymi statystycznymi: liczba ludności (Population), produkt globalny (GNP) czy poziomy zagrożenia (threat levels) umożliwią Ci zorientowanie się, jak radzi sobie reszta świata.

My Information (informacje o mnie)

Kliknij na tym przycisku, aby ustalić swoje pseudo (nickname), preferowany serwer (serwery są zwykle uporządkowane geograficznie, możesz więc zobaczyć na przykład serwer azjatycki i amerykański. Możesz swobodnie przełączać się między dostępnymi serwerami, pamiętaj jednak, że prawdopodobieństwo uzyskania dobrego połączenia jest największe na najbliższym serwerze), preferowaną w grze narodowość (nation) i kolor (colour) oraz Twoją aktualną klasyfikację Westwood Online. Możesz także uaktywnić funkcję AUTO LOGIN, jeśli nie chcesz wpisywać hasła przy każdym logowaniu się na serwerze Westwood Online.

- BUDDY LIST:** Modyfikowanie listy kolegów.
- CLAN/LADDER:** Sprawdzenie Twojej aktualnej klasyfikacji w kategorii klanu lub drabinki.
- NEW ACCOUNT:** Tworzenie nowego konta Westwood Online.
- MANAGE ACCOUNT:** Przejsie do strony umożliwiającej modyfikowanie Twojego konta Westwood Online.

Wymiana wiadomości podczas gry

Gra *Command & Conquer: Red Alert 2* umożliwia graczom łatwe porozumiewanie się podczas rozgrywki.

Wpisywanie komunikatów

Aby wysłać wiadomość do wszystkich słuchaczy:

1. Naciśnij **Enter** i wpisz swój komunikat w oknie dialogowym.
2. Następnie naciśnij **Enter**, aby wysłać wiadomość do wszystkich słuchających.

Aby wysłać wiadomość do wszystkich sojuszników:

1. Naciśnij **Backspace** i wpisz swój komunikat.
2. Następnie naciśnij **Enter**, aby wysłać wiadomość jedynie do sojuszników.

Aby wysłać wiadomość do wszystkich graczy:

1. Naciśnij klawisz **** i wpisz swój komunikat.
2. Następnie naciśnij **Enter**, aby wysłać wiadomość do wszystkich graczy.

Do ustalania, kto jest Twoim sojusznikiem i kto odbierze Twoje wiadomości, służy menu dyplomacji:

1. Kliknij na przycisku **DIPLOMACY** na pasku bocznym. Pojawi się menu dyplomacji.
2. Następnie kliknij na imieniu lub imionach graczy, do których chcesz wysłać wiadomość.
3. Gdy wrócisz do ekranu gry, naciskaj **Enter**, aby wysłać wiadomości.

Uwaga: Ta metoda wysyłania komunikatów ma pewną wadę, ponieważ w celu wybrania odbiorców wiadomości musisz na krótko opuścić grę.

Przycisk sygnalizatora (B)

W grze wieloosobowej przycisk **PLACE BEACON** na zaawansowanym pasku rozkazów służy do ustawiania sygnalizatorów. Kliknij na nim, a potem kliknij na mapie, by ustawić sygnalizator. Sygnalizator będzie widoczny dla wszystkich graczy, którzy są w danym momencie Twoimi sojusznikami. Kliknięcie **LPM** na sygnalizatorze i naciśnięcie **Enter** umożliwia wpisanie wiadomości dla sojuszników. Naciśnięcie **Enter** ponownie, po wpisaniu wiadomości, umieszcza tekst na sygnalizatorze. W celu usunięcia wiadomości kliknij **PPM** na sygnalizatorze. Każdy gracz może usunąć sygnalizator ze swojego ekranu, klikając na sygnalizatorze i naciskając klawisz **DEL**.

Zawieranie sojuszy

Aby zawrzeć sojusz z innym graczem, wystarczy kliknąć LPM na jego jednostce i nacisnąć A. Jeśli przeciwnik przyjmie tę propozycję, kliknie LPM na Twojej jednostce i naciśnie A. Byli wrogowie staną się sojusznikami i będą mogli razem walczyć z innymi nieprzyjaciółmi. W celu zawarcia sojuszu możesz także otworzyć menu dyplomacji (kliknij na przycisku DIPLOMACY w prawym górnym rogu ekranu). Kliknij LPM na odpowiednim znaczniku Ally, aby zawrzeć sojusz z wybranym przeciwnikiem. Jeśli proponujesz sojusz jakiemuś graczowi, ale on nie potwierdzi tego ze swojej strony, gra nadal będzie uważać was za wrogów. Sojusznicy nie atakują wzajemnie swoich jednostek i mogą widzieć fragmenty mapy odsłonięte przez partnera.

Odzywki

Podczas gry możesz wysyłać swoim wrogom wpisane wcześniej komunikaty, czyli "odzywki" (Taunts). Odzywki wysyła się klawiszami F5-F12.

Rozwiązywanie problemów z Internetem

Aby rozgrywać sesje internetowe, musisz dysponować połączeniem z Internetem (za pośrednictwem modemu lub jakiegoś rodzaju łącza bezpośredniego).

Problemy ogólne

Jeśli do łączenia się z Internetem wykorzystujesz modem, łącz się przed uruchomieniem gry. System Windows ma algorytm łączenia się na żądanie, ale ustaliliśmy, że ta metoda nie jest tak stabilna, jak łączenie się z wyprzedzeniem.

Zerwanie połączenia podczas gry

Jeśli odkryjesz, że Twój komputer rozłącza się po jakimś czasie grania lub wymiany wiadomości w korytarzach (lobbies), sprawdź, czy Twoje połączenie nie jest skonfigurowane do automatycznego rozłączania się po okresie nieaktywności. System Windows wydaje się uważać korzystanie z klawiatury za ważniejsze od aktywnej transmisji danych przez sieć. Miejsce, w którym znajduje się opcja automatycznego rozłączania, jest różne w poszczególnych systemach (Windows 95/98/NT/2000/Millennium) i może także zależeć od typu zainstalowanej przeglądarki, zazwyczaj jednak można ją znaleźć we właściwościach połączenia dial-up lub w panelu sterowania (ikona opcji internetowych).

Problemy z szybkością działania gry

O szybkości działania gry dla wszystkich uczestników danej sesji decyduje gracz posiadający najwolniejszy komputer lub najwolniejsze połączenie z Internetem. Zawsze jest najlepiej, gdy gospodarz (Host, osoba tworząca grę) ma najszybszy komputer i najlepsze połączenie. Na przykład, jeśli dany gracz łączy się przez modem kablowy lub DSL i ma szybki komputer, powinien dobrze nadawać się na gospodarza sesji.

Twórcy

Gra Red Alert 2 jest oparta na oryginalnej koncepcji **Command & Conquer** autorstwa Bretta W. Sperry i Josepha Bostica.

Produkcja

Producent wykonawczy: Mark Skaggs

Producent: Harvard Bonin

Współpraca producencka: Julio Valladares

Projekt

Kier. projektu: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry

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

Dodatkowe projektowanie: Mike Lightner

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

Graficy

Główny grafik: Chris Ashton

Graficy: Chris Adams, T.J. Frame, Michael Jones, Sean Keegan IdoMagal, Khanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo

Grafika koncepcyjna: T. J. Frame, Dan Lyons

Dodatkowa grafika: Thomas Baxa, Phil Robb

Konsultant: Rick Glenn

Programowanie

Kierownictwo techniczne: Henry Yu

Dodatkowe kierownictwo techniczne: Steve Wetherill

Programiści: Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long

Program instalacyjny: Maria del Mar McCready Legg

Programowanie sieci

Główni programiści sieci: Jeffrey Brown, Steve Tall

Programiści sieci: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

Filmy

Kierownictwo zespołu filmowego: John Hight

Kierown. artystyczne zespołu filmowego: Cris Moras

Główny grafik zespołu filmowego: Eric Gooch

Graficy zespołu filmowego: Chuck Carter, Michael Faddollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple

Dodatkowi graficy zespołu filmowego: Shant Jordan, Patrick Perez

Graficy koncepcyjni zespołu filmowego: T. J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

Kompresja wideo: Tim Fritz

Koordynacja produkcji: Julie Brugman

Reżyseria dźwięku: Paul S. Mudra

Oprawa dźwiękowa: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Dodatkowa muzyka: Poet Jester

Dźwięk gry

Główny projektant dźwięku: Mical Pedriana

Projektant dźwięku: David Fries

Oryginalna muzyka: Frank Klepacki

Zespół produkcyjny filmów

Producent: Donny Miele

Reżyser: Joseph D. Curran

Scenariusz: Jason Henderson, Donny Miele

Redakcja: Curt Weintraub

Główny grafik efektów optycznych: Kevin Becquet

Reżyser dźwięku: Paul S. Mudra

Produkcja dźwięku: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Reżyseria obsady: Marilee Lear, CSA

Kierownictwo zdjęć: Kurt Rauf

Drugi reżyser: Eddie Fickett

Trzeci reżyser: Frank Canillo

Koordynacja produkcji: Kim Houser

Asystenci produkcji: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

Kierownictwo artystyczne: Karen Stephens

Kierownictwo zakupów: Cliff Bernay

Kostiumy: Greg Wolfe

Koordynacja konstrukcji: Bobby Z

Cieśla: Jeffrey Morgan

Dodatkowe konsultacje: The Effects Network

Charakteryzacja i kostiumy specjalne: Ron Wild

Fryzjer: Alison Bonanno

Asystent charakteryzatora: China-Li Nystrom

Garderobiana: Tracy Bohl

Asystent garderobianej: Sandy Wyndom

Główny oświetleniowiec: Jeremy Settles

Główny maszynista: Gary Sauer

Maszynista: Angel Gonzalez

Operator wybuchów: Richard Rasmussen

Projektant efektów optycznych: Chuck Carter

Operator kamery Ultimatte: Bob Kurtez

Operator monitora suflera: Cheryl Yiatras

Kierowca: Patience Becquet

Grafik koncepcyjny: Chuck Wojtkiewicz

Grafik fabuły: Jeff Parker

Lektor: Finley Bolton

Zaopatrzenie: ADL Services

Lokalizacja – Westwood Studios

Kierownictwo lokalizacji: Thilo Huebner

Kontrola jakości

– Westwood Studios

Kierownictwo kontroli jakości: Glenn Sperry
i Mike Meisheid

Analitycy kontroli jakości: Doug Wilson, Dave Shuman

Nadzorca kontroli jakości: Lloyd Bell

Kierownictwo kontroli jakości RA2: D'Andre Campbell

Kierownictwo kontroli jakości RA2 – gra pojedyncza:
Chris Blevens

Kierownictwo kontroli jakości RA2 – potyczki:

Shane Dietrich, Mike Smith

Kierown. kontroli jakości RA2 – gra wieloosobowa:
Steve Shockey

Testerzy: Clint Autrey, Greg Baldwin, Jason Campbell, Michael H. Celmer, Michael Chatterton, Dan Etter, David Fleischmann, Chad Fletcher, Steve Laity, Ray Laubach, De-Marlo Lewis, Levi Luke, Bryan Pihlbald, Richard Rasmussen, Michael Ruppert, Benjamin Galley

Administracja kontroli jakości: Rhoda Y. Anderson

Technicy kontroli jakości: Troy Leonard, Beau Hopkins

Przedstawiciele CS: Mary Beal, Tim Hempel

Marketing

Wiceprezes ds. marketingu: Laura Miele

Marketing – kierownictwo produktu: Matt Orlich

Kierownictwo kontaktów z mediami: Aaron Cohen

Koordynacja kontaktów z mediami: Chris Rubyor

Kierownictwo usług graficznych: Victoria Hart

Kierownik sieciowy: Ted Morris

Grafik sieciowy: Jordan Robins

Projekt grafiki: David Lamoreaux

Asystent ds. marketingu: Wanda Flathers

Obsługa

Kierownictwo operacyjne: Shawn Ellis

Kierownictwo MIS: Wayne Hall

Technicy MIS: Glenn Burtis, Mick Love

Kier. zasobów ludzkich i biurowych: Christine Lundgren

Asystent administracyjny: Tanya Pereira

Asystent prawny: Jennifer Hoge

Specjalne podziękowania :

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Ricciello; Nancy Smith; Rade Stojasvljevic, Gehry & Gaudi za niesamowitą inspirację graficzną; Edward Gutierrez wraz z Eldorado High School ROTC; Hahn's World of Surplus; Buzzy's Recording – Los Angeles.

Dedukujemy z czułością naszym kochającym rodzinom i drogim przyjaciołom, którzy czekali cierpliwie, aż przestaniemy wysiadywać po nocach... bez Was by się nam nie udało:

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

Robin, Joshua i Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda i Keith Cleveli; Julia Davis, Inertia, Pineapple i Cassioia; Michael, Adam Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuichi; Gary, Martha & Nanette Taylor; Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken, & Juba; Sharmini Green; Julie, Christopher i William Hight; Noa, Tal i Ron Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan i Stephanie Chagollan; Kosal i Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack, Ben i Laura Skaggs; John Thornburgh; Maribel Martinez, Jose Manuel, Inaki & Oscar Valladares; Chris i Jessica Yu; Mt Dew (schwartz w płynie).

Obsada

Sekwencje filmowe

Prezydent Dugan: Ray Wise

Jurij: Udo Kier

General Thorn: Barry Corbin

Agentka Tania: Kari Wuhrer

Premier Romanow: Nicholas Worth

Porucznik Ewa: Athena Massey

Porucznik Zofia: Aleksandra Kaniak

General Wladimir: Adam Greggor

Dr Einstein: Larry Gelman

Oficer sowiecki: Oleg Stephan

Premier: Kerry Michaels

General Lyon: Frank Bruynbroek

Kancelarz niemiecki: Stuart Nesbit

Spiker sowiecki: Gabriella Bern

Dowódca koreański: Richard Narita

Piechur Tesla: Igor Jijenke

Dowódca bazy: Gary Marshal

1 oficer wachtowy: Rick Cramer

2 oficer wachtowy: Nate Bynum

Oficer-kobieta: Heather Nickens

1 piechur aliancki: Sharif Perry

2 piechur aliancki: Michael Rouleau

3 piechur aliancki: Jeremy Olson

1 żołnierz aliancki: Randy Stafford

2 żołnierz aliancki: Shane Dietrich

1 strażnik aliancki: Justin Bloom

2 strażnik aliancki: Beau Hopkins

Aliancki generał: Robert Eustice

Aliancki pułkownik: Robert Christensen

1 tajny agent: Spike Measer

2 tajny agent: Robert Garretson

1 żołnierz sowiecki: Alexander Moiseev

2 żołnierz sowiecki: Igor Jijikine

1 piechur sowiecki: Andrei Skorobogatov

2 piechur sowiecki: Marlo Lewis

Asystentka w białym domu: Ann-Marie Lazaroff

1 panienska w bikini: Stephanie Harrold

2 panienska w bikini: Tamara Kozen

Kapelan: Donald La Mothe

Kelnerka: Natasha

Lektorzy

Jurij, PsyCorps: Udo Kier

Odzywki amerykańskie: Barry Corbin

Agentka Tania: Kari Wuhrer

Porucznik Ewa: Athena Massey

Porucznik Zofia: Aleksandra Kaniak

Dialogi sowieckie: Adam Greggor

Dialogi niemieckie: Stuart Nesbit

Night Hawk, pojazd sowiecki: Grant Albrecht

Szpieg, snajper, piechota aliancka: Michael Bell

Program instalacyjny, okręt aliancki, intruz:

Gregg Berger

Teksańczyk: Glenn Burtis

Cywil aliancki, cywil sowiecki: Julie Brugman

Rakietciarz, legionista Chrono, wóz propagandy:

David Fries

Spiker BBC, spiker amerykański: Sam McMurray

Żołnierz SEAL, cywil sowiecki, pojazd aliancki:

Stefan Marks

Odzywki libijskie, odzywki irackie, samobójcza cięża-

rówka: Adoni Maropis

Piechota sowiecka, inżynier sowiecki: Andy Milder

Desolator, okręt sowiecki: Phil Proctor

Odzywki kubańskie, terrorysta, Black Eagle, spiker

francuski: Gustavo Rex

Odzywki brytyjskie, Kirow, Szalony Iwan: Neil Ross

Sierżant musztry, artylerzysta plot., narrator trybu

World Wide Domination: Douglas Rye

Głos interkomu, głos komputera, spikerka:

Heidi Shannon

Cywil amerykański, inżynier amerykański: Phil Tanzini

Piechur Tesla: John Vernon

Odzywki koreańskie: Henry Yu

Światowe zespoły lokalizacyjne

Korea

Kierownictwo lokalizacji: Taewon Yun

Inżynier lokalizacji: Changuk Park

Tłumaczenie: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park

Nagrania i redakcja Studio: Junco MultiMedia

Inżynier nagrania: Yejun Hwang

Kierownictwo marketingu: Jungwon Hahn

Kierownictwo produktu: Junghyeon Kwon

Chiny

Kierownictwo projektu lokalizacji: Christine Kong

Kierownictwo lokalizacji: Jerry Lee

Tłumaczenie: Richard Chen

Testy językowe: Jerry Lee

Kierownictwo marketingu: Tom Chen

Kierownictwo produktu: Betty Chang

Oprawa graficzna opakowania i dokumentacji:

Bingo Cheng

Specjalne podziękowania otrzymują:

Westwood Localisation Teams, TL Goh, Irene Chua

Francja

Kierownictwo lokalizacji produktu: Nathalie Fernandez

Tłumaczenie: Francis Grimbart, Stephane Radoux

Koordynacja tłumaczenia: Nathalie Duret

Aktorzy: Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Héléne Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau

Tester: Emmanuel Delvea

Koordynacja testów: Lionel Berrodier

Niemcy

Kierownictwo lokalizacji: Michaela Bartelt

Tłumaczenie: Claudia Stevens

Kierownictwo obsady lektorskiej: Dirk Vojtilo

Obsada lektorska: Manuel Bertrams

Kierownictwo marketingu: Benedikt Schüller

Kierownictwo produktu: Pete Larsen

Lektorzy: 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

Tłumaczenie: Janusz Mrzigod

POMOC TECHNICZNA

Uporządkuj system, zanim uruchomisz grę

Przed instalacją jakiegokolwiek oprogramowania dysk twardy powinien zostać odpowiednio przygotowany. Zalecamy wykonanie "generalnych porządków" przy użyciu programów **ScanDisk** i **Disk Defragmenter**.

- **SCANDISK** bada dysk, poszukując utraconych fragmentów danych.
 - **Disk Defragmenter** porządkuje dane na dysku. Pominięcie tych czynności może doprowadzić do utraty danych.
1. Aby uruchomić **SCANDISK**, kliknij lewym przyciskiem myszy (LPM) na przycisku **Start** znajdującym się na pasku zadań.
 2. Z menu Start wybierz **Uruchom**.
 3. Następnie w okienku dialogowym Uruchom wpisz **scandisk** i kliknij na **OK**.
 4. Po uruchomieniu programu upewnij się, czy wybrałeś "gruntowny" typ testu. Test tego typu zajmie nieco czasu, ale warto go przeprowadzić. Sprawdź też, czy w kwadraciku obok opcji "Automatycznie usuwaj błędy" jest znaczek potwierdzenia, a następnie wybierz dysk, na którym chcesz zainstalować grę (na przykład C:).
 5. Po wybraniu odpowiednich parametrów kliknij na **Start**, aby rozpocząć badanie dysku i naprawę uszkodzeń.
 6. Następnie uruchom **Disk Defragmenter**. Aby to zrobić, kliknij lewym przyciskiem myszy (LPM) na przycisku **Start** na pasku zadań.
 7. Z menu Start wybierz **Uruchom**.
 8. W okienku dialogowym Uruchom wpisz **defrag** i kliknij na **OK**.
 9. Podobnie, jak w przypadku **SCANDISK**-a, wybierz dysk, na którym chcesz zainstalować grę, i kliknij na OK. Ten proces również zajmie nieco czasu, ale jak w poprzednim wypadku – warto poczekać, aby dalsza instalacja gry mogła przebiegać poprawnie.

Co to jest DirectX™?

Przeczytaj ten rozdział w całości, zanim zaczniesz grać w *Command & Conquer: Red Alert 2™* lub zanim zaczniesz instalować DirectX.

DirectX jest częścią systemu Windows® 95, 98 i 2000. Umożliwia szybki dostęp do pewnych elementów Twojego komputera, dzięki czemu możliwe jest działanie produkowanych obecnie gier. Za każdym razem, gdy na rynku pojawia się nowe urządzenie, takie jak nowej generacji akcelerator grafiki trójwymiarowej lub karta dźwiękowa 3D, DirectX ewoluuje w kierunku usprawnienia ich obsługi. *Command & Conquer: Red Alert 2* wymaga sterowników DirectX 7.0a, które są dołączone na płycie z grą, abyś mógł je w razie konieczności zainstalować.

Do poprawnego działania DirectX może wymagać aktualizacji sterowników pro-

gramowych karty graficznej, karty dźwiękowej oraz akceleratora grafiki trójwymiarowej. Korzystanie ze sterowników, które nie obsługują standardu DirectX 7.0a, może spowodować błędne odtwarzanie grafiki oraz dźwięku.

W czasie instalacji DirectX 7.0a sterowniki karty graficznej, karty dźwiękowej oraz akceleratora zostaną sprawdzone pod kątem zgodności z DirectX 7.0a. Jeśli będzie to możliwe, program instalacyjny DirectX 7.0a automatycznie dokona koniecznych aktualizacji. Jeśli jednak Twój system jest wyposażony w najnowsze dostępne na rynku karty lub mniej znane modele, może okazać się, że musisz skontaktować się z ich producentem, aby uzyskać sterowniki działające w standardzie DirectX 7.0a.

Ważna uwaga: W czasie instalacji DirectX 7.0a program konfiguracyjny sprawdzi, czy aktualizacja sterowników nie zakłóci pracy systemu. Jeśli aktualizowany sterownik nie był testowany lub wiadomo, że jego aktualizacja powoduje problemy, program konfiguracyjny poda odpowiednie ostrzeżenia. Należy je traktować bardzo poważnie.

Jak zainstalować DirectX 7.0a?

W czasie instalacji *Command & Conquer: Red Alert 2* system zostanie sprawdzony pod kątem używanych sterowników DirectX. Jeśli ich wymagana wersja nie zostanie wykryta, pojawi się prośba o instalację DirectX 7.0a z płyty z grą *Command & Conquer: Red Alert 2*. Zalecamy zastosowanie się do instrukcji programu instalacyjnego.

Jeśli wolisz zainstalować sterowniki DirectX 7.0a po instalacji *Command & Conquer: Red Alert 2*:

1. Kliknij na przycisku **Start** znajdującym się na pasku zadań Windows, podświetl **Znajdź i kliknij na PLIKI LUB FOLDERY**.
2. W polu nazwa wpisz **dxsetup**
3. Sprawdź, czy w polu SZUKAJ W wybrany jest symbol napędu CD-ROM, następnie kliknij na **ZNAJDŹ**.
4. Gdy pojawi się nazwa pliku, kliknij na ikonie **dxsetup** w kolumnie Nazwa.
5. Gdy pojawi się okno programu DXSetup, kliknij na **Reinstall DirectX**, aby zakończyć proces.

Sprawdź swój system!

Aby sprawdzić, czy Twój system obsługuje standard DirectX 7.0a, po zainstalowaniu DirectX 7.0a uruchom program diagnostyczny DirectX.

1. Kliknij na przycisku **Start** znajdującym się na pasku zadań Windows. Następnie kliknij na **URUCHOM...**
2. W polu dialogowym wpisz **dxdiag** i kliknij na **OK**.

Program diagnostyczny DirectX podaje informacje o sterownikach karty graficznej, karty dźwiękowej i akceleratora grafiki trójwymiarowej.

- Aby sprawdzić sterownik karty graficznej, kliknij na zakładce **Display** lub **Display 1**, jeśli taka się pojawia.

- Aby sprawdzić sterownik karty dźwiękowej, kliknij na zakładce **Sound**.
- Niektóre karty 3D mają własne zakładki sterowników; aby sprawdzić sterownik takiej karty, kliknij na zakładce **Display 2**.

Na każdym z tych ekranów część Drivers podaje, czy sterownik jest poświadczony przez Microsoft® jako pracujący z DirectX 7.0a.

- Jeśli sterownik jest opisany jako "Certified: Yes": Używany sterownik pracuje z DirectX 7.0a i powinien działać z *Command & Conquer: Red Alert 2*.
- Jeśli sterownik jest opisany jako "Certified: No": Używany przez Ciebie sterownik nie pracuje z DirectX 7.0a, co oznacza, że przy uruchamianiu *Command & Conquer: Red Alert 2* mogą pojawić się problemy z odtwarzaniem grafiki lub dźwięku. W takim przypadku przeczytaj uwagi zamieszczone w dolnej części okna programu diagnostycznego.
- Użytkownicy Windows 98 mogą też skorzystać z narzędzi rozwiązywania problemów Windows 98 dostępnych za pośrednictwem przycisku Pomoc. Zwykle aktualne sterowniki, które działają w standardzie DirectX 7.0a, są dostępne u producenta danego urządzenia i umożliwiają prawidłowe działanie *Command & Conquer: Red Alert 2*. Radzimy skontaktować się więc z producentem i poprosić o najnowsze sterowniki zgodne ze standardem DirectX 7.0a. Są one zwykle dostępne bezpłatnie za pośrednictwem witryny internetowej producenta lub działu pomocy technicznej.

Pomoc techniczna - jak możemy Ci pomóc?

Problemy? Pytania? Tak czy inaczej, naszym zadaniem jest pomóc Ci. Jeśli masz problemy z uruchomieniem gry, możemy Ci pomóc na kilka sposobów:

Pomoc sieciowa

Internet: World Wide Web

- Aby znaleźć naszą stronę, wpisz w przeglądarce: <http://www.westwood.com>. Na stronie tytułowej znajdź przycisk SUPPORT (pomoc) i kliknij na nim, jeśli chcesz poznać informacje techniczne i wskazówki. Ta strona zawiera obszerny poradnik szybkiego rozwiązywania problemów ułożony w formie odpowiedzi na proste pytania. Przewodnik ten aktualizujemy raz w tygodniu i jest on dostępny 24 godziny na dobę. Na tej stronie znajdziesz też najnowsze aktualizacje oraz pliki FAQ (najczęściej zadawanych pytań) oraz aktualizowane łącza do stron najpopularniejszych producentów sprzętu, na których można znaleźć najnowsze sterowniki. Jeśli przewodnik nie będzie w stanie Ci pomóc, prześle informację pocztą elektroniczną bezpośrednio do działu pomocy technicznej.

Internet: FTP (File Transfer Protocol – protokół transferu plików)

- Jeśli poszukujesz najnowszych plików aktualizacyjnych do naszych produktów, znajdziesz je na stronie ftp: <ftp://ftp.westwood.com>

Internet: e-mail

- Jeśli nie znalazłeś odpowiedzi na swoje pytania na naszej stronie sieciowej, kolejnym krokiem jest wysłanie pytania do działu pomocy technicznej za pośrednictwem poczty elektronicznej: ra2@westwood.com

Wciąż nie możesz sobie poradzić? Zadzwoń do nas

Jeśli wciąż masz kłopoty lub wolisz skontaktować się z nami osobiście, Electronic Arts oferuje bezpłatną pomoc techniczną dotyczącą wszystkich produktów (opłaty według zwykłej taryfy telefonicznej dla połączeń międzynarodowych TP SA). Prosimy jedynie, byś dzwoniąc do nas zarejestrował się. Rejestracja jest bezpłatna, trwa mniej niż minutę i upoważnia Cię do:

- priorytetowej pomocy telefonicznej w czasie godzin pracy
- 24-godzinnej pomocy automatycznej
- otrzymywania comiesięcznych ulotek informacyjnych
- korzystania z innych udogodnień.

Nasza łatwa w obsłudze centrala połączy Cię z automatyczną pomocą techniczną lub z technikiem, który będzie dysponował wiedzą pozwalającą udzielić Ci pomocy. Dokładnie wysłuchaj propozycji możliwych połączeń i wybierz właściwe za pomocą klawiatury telefonu.

Najpierw sprawdź, czy automatyczna pomoc techniczna podaje odpowiedź na Twoje pytanie. Jeśli nie uzyskasz odpowiedzi, łatwo uzyskasz połączenie z technikiem. Zanim zadzwonisz, przygotuj dokładną specyfikację swojego komputera zawierającą:

Typ i prędkość procesora
Ilość pamięci RAM
Ilość miejsca na dysku twardym
Producent i model karty graficznej i dźwiękowej
Producent i prędkość napędu CD/DVD

Informacje te można uzyskać uruchamiając narzędzie diagnostyczne [DX Diagnostic Tool](#), najlepiej więc wyświetl ekran DX Diagnostic Tool, zanim do nas zadzwonisz. W tym celu kliknij na **Start>Uruchom** i wpisz w polu dialogowym **"dxdiag"**, następnie kliknij na **OK**.

Przygotuj też pełny opis problemu i dokładną treść komunikatu o błędzie, jeśli się pojawia.

Teraz przygotuj kartkę i długopis, możesz dzwonić: **0870 2432435**

Uwaga: Połączenie z tą linią jest obciążone jedynie standardową opłatą za połączenie telefoniczne (z Polski – wg taryfy międzynarodowej TP S.A.).

Linie obsługiwane bezpośrednio przez nasz personel są czynne w godzinach 10 – 19 od poniedziałku do czwartku oraz między 10 a 17.30 w piątki. Poza tymi godzinami dostępna jest pomoc automatyczna.

Możesz też napisać do nas na poniższy adres dołączając telefon, pod którym można skontaktować się z Tobą w ciągu dnia:

Electronic Arts UK Customer Services
PO BOX 181, Chertsey, KT16 0YL, Wielka Brytania

Możesz też wysłać opis problemu na numer faksu: **0870 241 3231**

Pamiętaj o podaniu numeru telefonu, pod którym można skontaktować się z Tobą w czasie dnia.

Numer całodobowej (24h) linii podpowiedzi Electronic Arts (Wielka Brytania):

09067 53 22 53

Uwaga: Połączenie z tą linią jest obciążone dodatkową opłatą w wysokości 0,75 GBP za minutę. Zanim zadzwonisz, powinieneś uzyskać zgodę osoby opłacającej rachunki telefoniczne.

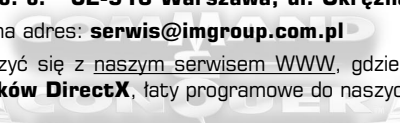
W Polsce pomocy technicznej udziela dystrybutor gry **IM Group Sp. z o. o.**

W przypadku problemów skontaktuj się z nami pod numerami telefonów:

(22) 642 27 66 lub **(22) 642 27 68** albo faksu: **(22) 642 27 69**.

Możesz też napisać na adres:

IM Group Sp. z o. o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3

lub wysłać e-mail na adres: **serwisimgroup.com.pl**

Możesz też połączyć się z naszym serwisem WWW, gdzie znajdziesz wersję **polską sterowników DirectX**, taty programowe do naszych gier oraz wersje demonstracyjne.



UWAGA

ELECTRONIC ARTS ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO WPROWADZANIA ULEPSZEŃ DO PRODUKTU OPISANEGO W NINIEJSZEJ INSTRUKCJI W DOWOLNEJ CHWILI I BEZ UPZEDZENIA.

NINIEJSZA INSTRUKCJA I PRODUKT W NIEJ OPISANY CHRONIONE SĄ PRAWEM AUTORSKIM. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. ŻADEN FRAGMENT NINIEJSZEJ INSTRUKCJI CZY OPISYWANEGO PRZEZ NIĄ PROGRAMU NIE MOŻE BYĆ KOPIOWANY, ODTWARZANY, TŁUMACZONY LUB PRZENOSZONY NA INNY NOŚNIK ELEKTRONICZNY ALBO PRZEKSZTAŁCANY W POSTAĆ ELEKTRONICZNĄ BEZ UPZEDNIEGO PISEMNEGO ZEZWOLENIA ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 181, Chertsey, KT16 0YL, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS NIE UDZIELA ŻADNYCH GWARANCJI ANI WARUNKÓW ORAZ NIE PRZYJMUJE ZAŻALEŃ, POŚREDNICH LUB BEZPOŚREDNICH, ZWIĄZANYCH Z NINIEJSZĄ INSTRUKCJĄ, JEJ JAKOŚCIĄ, SPRZEDAWALNOŚCIĄ CZY PRZYDATNOŚCIĄ DO JAKIEGOKOLWIEK CELU. INSTRUKCJA NINIEJSZA JEST ROZPOWSZECHNIANA W DANEJ POSTACI. ELECTRONIC ARTS UDZIELA PEWNYCH OGRANICZONYCH GWARANCJI W ZWIĄZKU Z OPROGRAMOWANIEM I JEGO NOŚNIKIEM. W ŻADNYM WYPADKU ELECTRONIC ARTS NIE PRZYJMUJE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK WYJĄTKOWE, NIEBEZPOŚREDNIE LUB WYNIKAJĄCE USZKODZENIA.

POWYŻSZE WARUNKI I USTALENIA NIE WPŁYWAJĄ NA ANI NIE NARUSZAJĄ USTAWOWYCH PRAW NABYWCY, JEŚLI TYLKO NABYWCA NIE JEST KONSUMENTEM NABYWAJĄCYM TOWAR NA DRODZE INNEJ NIŻ HANDLOWA.

Ograniczona gwarancja

Electronic Arts gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania na okres 12 miesięcy od daty nabycia, iż nośnik i dokumentacja są wolne od błędów związanych z surowcem i wykonaniem. W tym okresie uszkodzony nośnik zostanie wymieniony po zwróceniu oryginalnego produktu do Electronic Arts na adres podany w niniejszym dokumencie, wraz z datowanym dowodem zakupu, opisem wad, wadliwym nośnikiem i adresem zwrotnym reklamującego.

Niniejsza gwarancja jest dodatkiem do ustawowych praw konsumenta, których nie modyfikuje w żaden sposób.

Niniejsza gwarancja nie dotyczy samego oprogramowania, które jest rozpowszechniane w danej postaci; nie dotyczy też nośnika uszkodzonego wskutek niewłaściwego lub zbyt długiego używania.

Zwroty po upływie terminu gwarancji

Electronic Arts wymieni nośnik uszkodzony przez użytkownika, o ile tylko pozwoli na to aktualne zasoby magazynowe, jeśli oryginalny nośnik zostanie zwrócony wraz z euroczekiem lub przekazem pocztowym na 7,50 funta brytyjskiego za każdy kompakt, płatnym na Electronic Arts Ltd.

Prosimy pamiętać o załączeniu pełnego opisu uszkodzenia, nazwiska, adresu i, jeśli to możliwe, numeru telefonu, pod którym moglibyśmy skontaktować się z klientem w czasie godzin pracy.

Electronic Arts Customer Warranty, PO BOX 181, Chertsey, KT16 0YL, UK.

Oprogramowanie i dokumentacja © 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Windows i DirectX są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Microsoft Corporation Inc.