



AVERTISMENT PENTRU CEI BOLNAVI DE EPILEPSIE

Vă rugăm să citiți cu atenție instrucțiunile înainte de a juca acest joc sau de a-i lăsa pe copiii dvs. să-l joace.

Unii oameni pot avea crize de epilepsie sau își pot pierde cunoștința atunci când sunt expuși luminii puternice sau unui anumit tip de lumină.

Asemenea oameni pot avea aceste crize în timp ce urmăresc imagini la televizor sau în timp ce joacă anumite jocuri video. Acest lucru se poate întâmpla chiar dacă persoana respectivă nu este bolnavă de epilepsie și nu a avut niciodată o astfel de criză.

Dacă dvs. sau cineva din familia dvs. a avut vreodată simptome similare cu cele manifestate în cazul epilepsiei (crize și pierderea cunoștinței) cauzate de o lumină puternică, consultați doctorul înainte de a începe să vă jucați.

Noi îi sfătuim pe părinți să supravegheze folosirea jocurilor video de către copiii lor. Dacă dvs. sau copilul dvs. ați avut vreunul din următoarele simptome: amețeală, privire încetșoșată, convulsii ale ochilor sau mușchilor, pierderea cunoștinței, momente de dezorientare, orice mișcare involuntară sau convulsie în timp ce jucați un joc video, opriți-vă imediat și consultați doctorul.

PRECAUȚIUNI ÎN TIMPUL JOCULUI

• Nu stați prea aproape de ecran. Așezați-vă la o oarecare distanță de monitor, atât cât vă permite lungimea firului;

• Este de preferat să jucați acest joc pe un ecran mic;

• Evitați să jucați dacă sunteți obosit sau nu ați dormit suficient;

• Asigurați-vă că încăperea în care jucați jocul este bine luminată;

Faceți câte o pauză de 10 sau 15 minute la fiecare oră

CUPRINS

INSTALAREA JOCULUI.....	4	Debarcarea unităților	26
INTRODUCERE.....	5	Foc forțat	26
ISTORIC	5	Lăzi cu surprize	26
MENIUL PRINCIPAL	6	BARA DE COMENZI AVANSATE	27
MODUL UN SINGUR JUCĂTOR	7	REPERE	28
Campanie Nouă	7	Crearea reperelor.....	28
Încărcarea unui joc salvat	7	Crearea patrulelor	28
Ambuscade	8	Coordonarea atacurilor	29
Internet	8	Anularea reperelor	29
Retea	8	COMENZI DIN TASTATURA	29
Filme și autori	8	Funcțiile de bază ale tastaturii	30
Opțiuni	9	Funcțiile avansate ale tastaturii	31
Opțiuni de afișare.....	9	UNITAȚI ȘI STRUCTURI	32
Opțiunile jocului	9	Forțele Aliate	32
Opțiunile interfeței cu utilizatorul	9	Infanterie	32
Opțiuni audio	10	Vehicule	34
Tastatura.....	10	Forțele sovietice	36
Retea	11	Infanterie	36
SETAREA REȚELEI SAU A JOCURILOR AMBUSCADĂ	11	Vehicule	38
Jocul în cooperare	13	Forțele speciale în Multiplayer	40
Moduri de joc în Multiplayer	13	Structuri aliate	42
Alegerea câmpului de luptă	14	Structuri	42
Crează o hartă aleatoare	14	Arsenal	44
INTERFAȚĂ	15	STRUCTURI SOVIETICE	46
Harta tactică	15	Structuri	46
Mouse-ul	15	Arsenal	48
Bara de comandă	15	WESTWOOD ONLINE	49
REGULI DE BAZĂ ALE JOCULUI	17	Bunvenit la Red Alert 2 Online	50
Controlul Mouse-ului	17	Profilul jucătorului	50
Selectarea unităților	17	Crearea unui cont Westwood	50
Deplasarea și atacul	18	Online	50
Vălul	18	Conectarea la un cont existent	51
Recoltarea min./câștigarea banilor	18	Westwood account	51
Construirea unităților și structurilor	19	Jocul rapid	51
Construirea în ordine	19	Joc personalizat	51
Concentrarea trupelor	20	Lista prietenilor	53
Plasarea structurilor pe câmpul de	20	Cucerirea lumii	53
bătălie.....	20	MESAJE ÎN TIMPUL JOCULUI	54
Energia	20	Rezolvarea problemelor de Internet.....	55
Construcțiile tehnice	21	AUTORI	56
Fortificarea construcțiilor civile	22	ASISTENȚĂ TEHNICĂ	59
Capturarea cădriilor inamice și	22	AVETI PROBLEME ÎN PROCURAREA	63
repararea podurilor și construcțiilor	23		
civile	23		
Aliantele jocului	24		
MODURI AVANSATE.....	24		
Crearea echipelor	24		
Vânzarea	24		
Reparațiile	25		
Modul gardă.....	25		
Mișcarea de atac	25		
Unități de veterani și elită.....	26		



INSTALAREA JOCULUI (INSTALLING THE GAME)

Notă: Pentru mai multe informații despre instalarea și rularea jocului vă rugăm să consultați secțiunea "Informații tehnice".

Pentru a instala Command & Conquer: Red Alert 2™ folosind WINDOWS 95/98/NT/2000/ Millenium [AUTORULARE]:

1. Introdu CD-ul Allied (Aliați) sau Soviet (Sovietici) în CD-ROM și apasă [INSTALL].

2. Apasă [NEXT] și citește instrucțiunile cu privire la licența jocului. Când ai terminat apasă pe pictograma de verificare sau pe [CANCEL] pentru a ieși.

3. Introdu seria înscrisă pe spatele cutiei Command & Conquer: Red Alert 2 și apoi apasă [NEXT].

4. Urmărește mesajele care apar pe ecran pentru a finaliza procesul de instalare.

Pentru instalarea manuală în WINDOWS 95/98/NT/2000/ Millenium:

1. Apasă pe [START] și selectează opțiunea [RUN] din meniu.

2. Selectează [BROWSE] și apasă pe pictograma CD-ROM-ului.

3. Apasă dublu click pe fișierul "Setup.exe". Pe unele sisteme acesta ar putea să apară ca [Setup], dar va avea întotdeauna în fața lui o pictogramă a unui CD.

4. Apasă [OK].

5. Urmează procedurile afișate în secțiunea [AUTOPLAY] de mai sus începând cu nr.2.

Pentru a dezinstala manual jocul folosind WINDOWS 95/98/NT:

1. Apasă pe [START] și selectează [PROGRAMS], [WESTWOOD], [RED ALERT 2], [RED ALERT 2 UNINSTALL].

2. Urmează instrucțiunile de pe ecran pentru a finaliza procesul de dezinstalare.

Pentru a dezinstala cu ajutorul opțiunii AUTORUN:

1. Introdu unul dintre CD-uri în unitatea CD-ROM.

2. Când apare fereastra [AutoPlay] apasă [UNINSTALL].

3. Urmează instrucțiunile de pe ecran pentru a finaliza procesul de dezinstalare.

INTRODUCERE

Bun venit din nou, Comandante!

Comand & Conquer: Red Alert 2 îți oferă posibilitatea de a juca de partea uneia dintre cele două forțe: cei buni [Aliații] (Allies) sau cei agresivi și milităroși [Rușii] (Soviets). În Modul "Un Singur Jucător" (Single Player), dacă alegi să joci ca Aliat te vei confrunta cu forțele Sovietice, iar dacă alegi să joci de partea Sovieticilor te vei lupta cu forțele Aliate. În Modul "Mai Mulți Jucători" (Multiplayer) și Aliații și Sovieticii se pot lupta între ei.

Cele două tabere sunt foarte diferite și decât câteva unități și structuri sunt asemănătoare. Fiecare parte are o mulțime de puncte tari și de slăbiciuni care pot fi exploatate. Unitățile și structurile celor două armate reflectă filosofia de bază, primară a acestora. În timp ce Aliații dețin tehnologie superioară și finețe, Sovieticii se bazează pe forța brută pentru a-și atinge obiectivele.

Notă: Recomandăm jucătorilor care sunt neînțiați în universul Command & Conquer să joace misiunile Tabără de Pregătire [Boot Camp] înainte de a se avânta în adevăratul joc. Ne-am străduit întotdeauna să facem jocul facil, dar misiunile Tabără de Pregătire [Boot Camp] te vor obișnui cu comenzile de bază. Te va învăța să-ți construiești baza, să-ți antrenezi unitățile, să colectezi Ore cu ajutorul Rafinăriilor, să te miști sau să țintești și multe alte elemente care te vor ajuta să capeți experiență.

ISTORIC

Dacă te-ai putea întoarce în timp, ce lucruri ai schimba? Ar fi oare posibil să previi războaiele? Sau poate că schimbarea trecutului ar avea consecințe grave asupra prezentului și viitorului?

Experimentele în ce privește călătoria în timp au schimbat definitiv cursul istoriei, iar asasinatelor - soarta națiunilor și, astfel, a întregii lumi. Uniunea Sovietică nu a întâmpinat nici o piedică în expansiunea ei către Vest. Sub conducerea lui Josef Stalin rușii au început marșul către Atlantic sperând să împlinească destinul lor de Uniune Sovietică continentală.

Numai curajul unit al forțelor Aliaților au prevenit totala dominare a sovieticilor. Uriașa armată a Mamei Rusia a fost în final oprită de tehnologia superioară a Aliaților. Pacea în lume a devenit realitate. Stalin a murit în timpul conflictelor, lăsând nedecisă soarta celei mai mari națiuni din lume.

După război, aliații I-au pus la conducerea Imperiului Sovietic pe Alexi Romanov. Părea să fie alegerea perfectă. Fiind politician de carieră, el a îmbrățișat idealurile Aliaților și a reușit să transforme Uniunea Sovietică într-o țară liniștită și binevoitoare. Conducătorii Aliaților au răsuflat ușurați. Marea amenințare fusese, în sfârșit, îndepărtată.

Dar oare a fost îndepărtată? În secret, Romanov îi ura pe Aliați pentru că i-au distrus țara prea-iubită. Odată ajuns la putere, a început de îndată să completeze pentru a se răzbuna. Pentru că Aliații au câștigat prin tehnologia superioară, el și-a jurat că sovieticii vor crea propriile arme mai bune. Armatele bătrânei Uniuni Sovietice vor mărșălui din nou și de data aceasta nu vor mai da greș. De această dată vor cuceri Statele Unite.

De ani de zile, Aliații erau mulțumiți. Nimeni nu știa despre experimentele secrete ale rușilor în controlul minții sau despre testele nucleare făcute de oamenii de știință ai lui Romanov. Invasia a luat Statele Unite prin surprindere. Dintr-o dată, trupele sovietice au început să mărșaluiască prin California, Texas și New York. Civili, dominați prin controlul minții și-au părăsit țara, ridicând armele, dar de partea invadatorilor. Calamari gigantici au apărut pe țărmurile Americii, strivind vasele cu tentaculele lor masive. Să înceapă măcelul !

Din fericire, conducătorul SUA, președintele Dugan nu a lăsat tehnologia Aliaților să stagneze. Strângându-și forțele a pregătit tehnologia care să-i permită să controleze atât timpul, cât și forțele naturii și s-a pregătit pentru a învinge Uniunea Sovietică. Încă o dată. Romanov avea o putere incredibilă, era imprevizibil și deținea forțe masive. Aliații se băteau pentru căminele lor și pentru modul lor de viață. Încă o dată, în lume a izbucnit războiul.

MENIUL PRINCIPAL

Când începi jocul îți va fi prezentat un filmuleț despre invazia sovietică în SUA. După acesta vei fi dus în Meniul Principal [Main Menu] unde vei selecta tipul jocului pe care vrei să-l joci sau să setezi o serie de opțiuni pentru a optimiza performanțele jocului pe sistemul tău.

În Meniul Principal [Main Menu] selecțiile includ Modul "Un Singur Jucător"



[SINGLE PLAYER]; Internet [INTERNET]; Retea [NETWORK]; Filme și Autori [MOVIES AND CREDITS]; Opțiuni [OPTIONS] și Ieșire din Joc [EXIT GAME].

Modul "Un Singur Jucător" [Single Player]

Îți permite să selectezi noi campanii, să încarci jocuri salvate anterior, să reiei misiunile și să setezi ambuscade [SKIRMISH] jucând cu computerul. Pentru a juca Command & Conquer: Red Alert 2 în modul "Un Singur Jucător", apasă pe acest buton din Meniul Principal. Vei fi dus în alt meniu cu mai multe opțiuni, de unde poți alege între: Campanie Nouă [New Campaign], Încărcarea jocului salvat [Load saved game], Reluarea scenariului [Replay Scenario] și Ambuscadă [Skirmish]. Pentru a te întoarce în Meniul Principal, apasă butonul [Meniul Principal] din colțul din dreapta jos al ecranului.

Campanie Nouă [New Campaign]

Dacă apeși butonul "Campanie Nouă" [New Campaign] vei ajunge în Meniul Campaniilor. Aici poți alege să joci fie de partea Aliaților, fie a Sovieticilor. De asemenea, poți să intri în Tabăra de Pregătire [Boot Camp] unde vei învăța multe lucruri esențiale despre joc, inclusiv deplasarea trupelor pe hartă, țintirea inamicilor, construirea bazei și altele.

Notă: Este recomandat pentru începătorii în jocurile de strategie sau în seria de jocuri Comand & Conquer să joace nivelele din Tabăra de Pregătire pentru a se familiariza cu interfața. Jucătorii experimentați pot sări peste antrenamente, deși acestea includ multe trăsături noi care sunt de mare ajutor.

Poți selecta nivelul de dificultate al campaniei pe care o vei juca, alegând dintre nivelele Ușor - Difícil [Easy] - [Hard]. Jucătorii începători în jocurile de strategie în timp real ar trebui să înceapă cu nivelul Ușor [Easy], în timp ce jucătorii experimentați vor găsi că nivelul Difícil [Hard] este chiar provocator. Dacă nu te hotărăști să începi o campanie nouă apasă butonul Înapoi [Back] pentru a reveni în Meniul Modul "Un Singur Jucător".

Încărcarea unui joc salvat [Load Saved Game]

Dacă apeși pe acest buton, vei ajunge în Meniul Încărcarea Misiunii [Load Mission]. Aici poți selecta un joc salvat anterior și poți continua să-l joci de unde l-ai lăsat. Selectează misiunea pe care vrei s-o continui, apoi apasă butonul Încărcare [Load]. Dacă nu vrei să încarci un joc salvat, apasă butonul Înapoi [Back] pentru a te întoarce în Meniul "Un Singur Jucător".

Ambuscade (Skirmish games)

Jocurile tip Ambuscadă sunt unice. Într-un fel ambuscadele sunt ca și când ai juca un joc cu mai mulți jucători, dar în loc să joci împotriva altor oameni, joci împotriva trupelor controlate de computer. Dacă apeși pe acest buton vei ajunge în Meniul Ambuscade [Skirmish]. Pentru mai multe informații vezi secțiunile Setarea Rețelei [Set up Network] sau Ambuscade [Skirmish Games] de la pag 11.

Internet

Apasă butonul [Internet] din Meniul Principal [Main Menu] pentru a merge la Westwood Online, serviciu sponsorizat de studiourile Westwood pentru fanii Red Alert 2. Aici poți juca jocuri Unul-la-Unul [Head-to-Head] sau operațiuni colective [Co-Op] pe Internet. Întotdeauna este cel mai bine să joci cu parteneri care au o conexiune de Internet puternică și cerințele de sistem recomandate. Performanțele jocului depind de acești factori. Trebuie să fii deja conectat la Internet pentru a te putea conecta la Westwood Online. Pentru mai multe informații vezi secțiunile Westwood Online de la pagina 49.

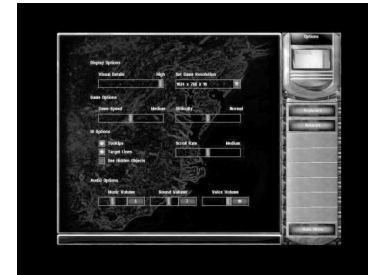
Rețea (Network)

Apasă pe acest buton pentru a seta sau pentru a te alătura în jocurile Unul-la-Unul [Head-to-Head] sau operațiuni colective [Co-Op] într-o rețea locală [Local Area Network - LAN]. Pentru mai multe informații vezi setarea în rețea [Setting up a Network] sau Ambuscade [Skirmish Games] de la pagina 11.

Filme și Autori (Movies and Credits)

Apasă acest buton din Meniul Principal pentru a ajunge în meniul "Filme și Autori" [Movies and Credits]. Poți revedea secvențe cu campaniile câștigate, precum și autorii Comand & Conquer: Red Alert 2.

Opțiuni (Options)



Apasă butonul Opțiuni [Options] din Meniul Principal pentru a ajunge în Meniul Opțiuni [Options Menu]. Această comandă îți permite să setezi o varietate de aspecte legate de jocul tău.

Opțiuni de afișare

În Detaliile Vizuale [Visual Details] alege: Slab [Low], Mediu [Medium] sau Ridicat [High]. Cu cât ai mai multe detalii jocul va fi mai atractiv, dar aceasta necesită un procesor cu o viteză superioară. Computerele mai lente ar putea întâmpina dificultăți în rularea jocului cu detalii ridicate. Detaliile vizuale setează și efectele speciale cum ar fi: fumul, lumina, animația sau urmele lăsate de nave în urma lor.

Setarea Rezoluției (Set Game Resolution)

Alegând o rezoluție pentru joc va fi mai atractiv și mai incitant, dar aceasta necesită un computer mai puternic. Aceasta îți va permite să vezi mai mult din câmpul de luptă în timpul jocului. Jucând în rezoluția cea mai mică [640x480], vei obține performanțe mai bune pe computer.

Opțiunile Jocului (Game Options)

Este localizată sub butonul Opțiuni Vizuale [Display Options].

Opțiunile jocului:

VITEZA JOCULUI (Game Speed) Folosește cursorul pentru a stabili viteza de deplasare a unităților și timpul necesar pentru construirea clădirilor. Dacă ai probleme în a ține pasul cu oponentii conduși de computer ar fi recomandat să micșorezi viteza.

DIFICULTATE (Difficulty) Schimbă gradul de dificultate de la Ușor [Easy] la Normal [Normal] și Dificil [Hard]. Începătorii în universul Comand & Conquer ar trebui să joace pentru început cu gradul Ușor.

Opțiunile Interfetei cu Utilizatorul (User Interface Options)

Comanda "Opțiunile Interfetei cu Utilizatorul" [User Interface Options] vă oferă comenzi suplimentare ale jocului și îți permite să-l modelezi după preferințe. Sunt mai multe submeniuri sub acest titlu:

LINII DE TRAGERE (Target Lines): Când comanzi unei unități să se deplaseze într-un anumit loc sau să atace o anumită țintă, îți va apărea o linie de la unitate la țintă. Dacă această opțiune este dezactivată [Off] aceste linii nu vor apărea.

VEZI OBIECTELE ASCUNSE (See Hidden Objects): Îți permite să vezi unitățile din spatele clădirilor și altor obstacole. Cu această opțiune activată [On], unitățile și structurile de apărare din spatele obstacolelor, vor fi vizibile. Dacă această comandă este dezactivată [Off] unitățile ascunse nu vor fi vizibile.

INDICIIL (Tooltips): Această comandă îți afișează mesaje utile în cazul în care cursorul este lăsat asupra unui obiect mai mult de două secunde.

VITEZA DE DESFĂȘURARE A IMAGINII (Scroll rate): Aceasta stabilește cât de repede poți defileaza ecranul, cu ajutorul mouse-ului.

Opțiuni audio (Audio Options)

Cele trei linii de sub Opțiunile Audio îți permit să controlezi volumul diferitelor sunete din joc. Scala se întinde de la 0(zero) - Oprit [Off] la 10(zece) - Tare [Loud].

VOLUMUL MUZICII: Apasă și trage cursorul pentru a modifica volumul muzicii misiunii și meniului.

VOLUMUL SUNETULUI: Apasă și trage cursorul pentru a modifica volumul efectelor sonore (focuri de armă, explozii etc).

VOLUMUL VOCII: Apasă și trage cursorul pentru a modifica volumul vocilor personajelor.



Tastatura (Keyboard)

Apasă butonul Keyboard pentru a seta comenzile de pe tastatură.

CATEGORIILE: Comenzile de pe tastatură sunt împărțite în diferite categorii pe care le poți găsi apăsând săgeata din Meniul Categorii din colțul din stânga de sus al ecranului. Grupul de comenzi din acea categorie apar în căsuța "Comenzi" [COMMANDS] din dreapta.

COMANDA ACTUALĂ: Apasă în căsuța "Comandă Nouă" [PRESS NEW HOTKEY] și selectează tasta pe care vrei s-o folosești pentru această comandă. Pentru a desemna tasta selectată la acea comandă apasă pe butonul "Desemnare" [ASSIGN]. Poți alege o tastă care este deja afectată altei comenzi. Dacă faci acest lucru comanda care e desemnată în acel moment tastei respective va apărea sub căsuța "Afectarea Noilor Comenzi" [ASSIGN NEW HOTKEY]. Poți afecta tasta selectată la comanda dorită de tine, dar comanda anterioară nu va mai avea afectată o tastă.

RESETARE TOTALĂ (Reset All): Pentru a te întoarce la comenzile inițiale stabilite de Westwood, apasă butonul "Resetare Totală" [Reset All] din partea de jos a ecranului.

Rețea (Network)

Apasă butonul "Rețea" [Network] pentru a configura setările rețelei.

Notă: Modifică aceste setări doar dacă ești familiarizat cu elementele de rețea.

SETAREA REȚELEI SAU A JOCURILOR AMBUSCADĂ (SETTING UP A NETWORK OR SKIRMISH GAMES)



Jocurile în Rețea sau de tipul Ambuscadă sunt diferite de Campanii pentru faptul că se joacă Unul-la-Unul sau în colaborare între doi sau mai mulți inamici. Nu există nici un obiectiv special de atins în afară de a distruge toți inamicii.

Dacă apeși pe butonul Ambuscadă [Skirmish] din Meniul "Un Singur Jucător" sau pornind un nou joc în rețea și se afișează o listă de posibile opțiuni pe care le poți schimba:

JUCĂTOR (Player) În partea stângă a ecranului vei vedea submeniul destinat jucătorului. În jocul de tip Ambuscadă căsuța din partea de sus a ecranului îți este destinată. Dacă apeși în căsuța de sub jucător îți poți da un nume. Numele setat automat este [Newbie]. În jocul tip Ambuscadă poți alege și nivelul de experiență al adversarului. Un adversar slab [Dumb] va fi mult mai

uşor de înfrânt decât un adeversar versat [Genius].

ȚARA (Country) Apasă în căsuța din dreapta pentru a stabili în care din cele 9 țări vei juca sau apasă Aleatoriu [Random] pentru a lăsa computerul să aleagă pentru tine.

CULOARE (Colour) Poți stabili culoarea echipei națiunii tale sau poți lăsa computerul să facă acest lucru în locul tău.

Adversarii controlați de computer (sau alți jucători din rețea) pot fi setați în același fel apăsând butonul de sub Jucător [PLAYER] pentru a activa un jucător, apoi pe Țară [COUNTRY] și pe Culoare [COLOUR]. În mod automat, țara și culoarea inamicilor controlați de computer vor fi generate la întâmplare. Sub aceste meniuri vei găsi o serie de opțiuni suplimentare:

VITEZA JOCULUI (Game Speed) Folosește cursorul pentru a stabili viteza de deplasare a unităților și timpul necesar pentru construirea clădirilor. Dacă ai probleme să îți pasul cu oponentii conduși de computer ar fi recomandat să micșorezi viteza.

VALORI (Credits) Stabilește suma de bani cu care pornești în misiune

UNITĂȚI (Unit Count) Stabilește mărimea armatei cu care pornești în misiune
JOC SCURT (Short Game) Dacă această opțiune este activată, poți înfrânge dușmanul distrugându-i structurile. Dacă opțiunea este dezactivată, pentru a-ți elimina definitiv inamicul, va trebui să-i distrugi toate unitățile.

SUPERARME (Super Weapons) Poți activa sau dezactiva această opțiune.

CONSTRUIEȘTE LĂNGĂ ALIAȚI Îți permite să clădești structuri lângă structurile Aliaților.

REPLIEREA VEHICOLULUI DE CONSTRUCȚII MOBILE (MCV Repacks) Îți permite să-ți încarci din nou șantierul de Construcții [Construction Yard] într-un Vehicol de Construcții Mobile [Mobile Construction Vehicle] pentru a-ți muta Baza.

Notă: Pentru a-ți muta șantierul de Construcții apasă stânga-mouse pe structură și apoi stânga-mouse în locul în care vrei să-l muți.

APARIȚIA LĂZILOR (Crates Appear)

Îți arată când apar lăzile pe hartă.

Dacă ești multumit de setările tale și vrei să începi jocul apasă butonul

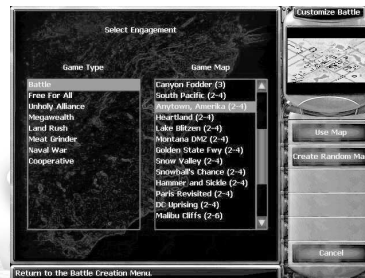
"Pornește Jocul" [Start Game] din partea dreaptă a ecranului. Poți alege o altă hartă apăsând butonul "Setarea Conflictului" [Customise Battle].

Red Alert 2 are o grămadă de câmpuri de luptă pe care poți juca. Apasă "Setarea Conflictului" [Customise Battle]. Vei ajunge la un nou meniu unde vei putea alege harta, dar și moduri diferite de joc. [Game Modes]

Jocul în Cooperare (Co-Op Play)

Comand & Conquer: Red Alert 2 acceptă doi prieteni să joace împotriva adversarilor conduși de computer în cadrul unei campanii scurte. Sunt 5 campanii, unele mai grele decât altele. Ideea este să conlucrezi cu prietenul tău pentru a distruge baza inamică.

Modul "Mai Multi Jucători" - Moduri de Joc (Multiplayer - Game Modes)



În meniul Moduri de Joc [Game Modes] vei găsi diferitele tipuri de joc care îți sunt accesibile. Pentru că multe hărți nu sunt accesibile pentru anumite tipuri de joc, va trebui să alegi tipul de joc pe care vrei să-l joci și apoi harta. **Tipurile de joc sunt:**

BĂTALIE (Battle) Oricare din opțiunile Ambuscadă [Skirmish] sau Rețea [Network] pot fi activate sau dezactivate. Alianțele și operațiunile în colaborare sunt permise. Acesta este jocul prestabilit. O "alianță" îți permite să colaborezi cu un prieten împotriva dușmanului. Nu poți să țintești în partener și vei putea să vezi și partea din hartă pe care o vede el.

LIBER PENTRU TOȚI (Free for all) Este identic cu modul Bătălie [Battle], cu singura diferență că alianțele nu sunt permise.

ALIANȚA NECINSTITĂ (Unholy Alliance) Fiecare jucător pornește cu un Vehicol de Construcție Mobilă [Mobile Construction Vehicle] Aliat și unul Sovietic și poate construi cu ambele tehnologii.

BUNĂSTARE (Megawealth) Jucătorii trebuie să captureze sonde de petrol [Oil Derricks] cu inginerii [Engineers] pentru a câștiga mulți bani. Minerii [Miners] nu sunt acceptați.

CONTRA CRONOMETRU (Land Rush) Jucătorii încep jocul în mijlocul câmpului de bătaie cu un singur Vehicol de Construcție Mobilă [Mobile Construction Vehicle]. Pe tot câmpul sunt presărate lăzi cu energie și jucătorii trebuie să se grăbească să-și așeze baza pentru a pune mâna pe cât mai multe lăzi. Jocul începe cu harta descoperită.

CARNE DE TUN (Meat grinder) Acest tip de joc îi obligă pe jucători să se bazeze pe infanterie și pe tancuri. Nu pot fi folosite unități aeriene sau navale și nu pot fi folosite superarme.

RĂZBOIUL NAVAL (Naval War) Jucătorii încep pe o mică insulă având spațiu limitat de manevră. Unitățile aeriene, superarmele și multe din unitățile terestre nu sunt disponibile. Totuși, fiecare armată poate construi submarine și distrugătoare. Toate unitățile navale sunt substanțial mai puternice și transporturile sunt foarte ieftine.

COOPERATIV: Doi prieteni joacă împotriva oponentilor controlați de computer de-a lungul unei scurte campanii.

Alegerea câmpului de luptă (Choosing a battlefield)

Când selectezi un tip de joc hărțile accesibile pentru acesta vor apărea în Meniu în partea dreaptă. Fiecare hartă are sugerat un număr de jucători. Apasă pe harta pe care vrei să joci și o vei vedea în colțul din dreapta sus al ecranului. Apasă butonul "Alege harta" [USE MAP] pentru a te întoarce la meniul Ambuscadă sau mai Mulți Jucători, de unde poți începe jocul.

Crează o hartă aleatoare (Create a Random Map)



Poți crea o hartă apăsând butonul "Crează o hartă aleatoare" [CREATE A RANDOM MAP]. Aici poți determina tipul terenului pe care vrei să-l folosești, perioada din zi când vrei să se desfășoare lupta, clima, mărimea hărții, resursele disponibile și numărul de jucători. Dacă nu ai preferințe apasă butonul "Surpriză" [SURPRISE ME] și computerul îți generează o hartă la întâmplare. Poți vedea harta pe care ai creat-o apăsând butonul "Vezi Harta" [PREVIEW MAP].

ÎNCĂRCARE HARTĂ (Load Map) Folosește o hartă salvată anterior, creată la întâmplare.

SALVARE HARTĂ (Save Map) Dacă îți place harta pe care ai creat-o poți s-o salvezi pentru un joc viitor. Hărțile salvate pot fi, de asemenea, încărcate și șterse din acest meniu.

ȘTERGERE HARTĂ (Delete Map) Această comandă șterge harta creată de tine.

FOLOSIRE HARTĂ (Use Map) Folosește harta creată și întoarce-te în meniul Alege Harta [Choose Map].

IMAGINEA HĂRȚII (Preview Map) Îți permite să vezi harta pe care ai creat-o. O versiune mai mică a hărții create apare în colțul din dreapta sus al ecranului.

INTERFAȚĂ

Harta tactică



Harta tactică [Tactical Map] acoperă întregul ecran. De aici comanzi trupele, construiești baza și ataci inamicii. Harta tactică [Tactical Map] îți arată numai o parte a câmpului de luptă. Pentru a desfășura câmpul de luptă du cursorul la marginea ecranului. Cursorul se va transforma într-o săgeată verde și imaginea se derulează în direcția indicată. Dacă te afli la marginea câmpului de luptă săgeata va deveni roșie.

Mouse-ul

Red Alert 2 poate fi jucat aproape în întregime cu ajutorul mouse-ului. Apăsând stânga-mouse poți ordona și selecta trupele, poți alege țintele pe care să le distrugi, sau poți mișca armata pe câmpul de luptă. Apăsând dreapta-mouse vei anula comenzile. Poți desfășura imaginea jocului mai repede ținând apăsat dreapta-mouse și trăgând cursorul în direcția dorită.

Bara de Comandă (The Command Bar)

Bara de Comandă se găsește în partea dreaptă a ecranului. Aceasta conține un număr important de meniuri și informații de care ai nevoie pentru a conduce baza cu succes și eficientă.

AVERE (Credits) În partea de sus pe Bara de Comandă se află suma de bani pe care o deții. Aceasta reprezintă averea și îți indică numărul de unități sau structuri pe care le poți construi. Să formezi o armată costă bani !

OBIECTIVE (Briefing) - (Numai pentru modul "Un Singur Jucător" sau "Cooperare") Acest buton îți permite să revezi obiectivele misiunii în derulare în jocurile în modul "Un Singur Jucător" sau "Cooperare". Este localizat cel mai sus pe bara de comandă.

DIPLOMATIE (Diplomacy button) - (Numai pentru jocurile pe Internet sau în Rețea) În jocurile în modul "Mai Mulți Jucători" nu există obiective ale misiunii. Butonul "Rezumat" [Briefing] este înlocuit de butonul "Diplomație"

[Diplomacy]. Dacă apeși pe el îți vor apărea toți jucătorii, culoarea fiecărei armate din joc, îți arată alianțele care funcționează, numărul de victime pe

care le-a făcut fiecare armată și îți permite să selectezi jucătorii care îți pot citi mesajele. Aliații îți pot citi întotdeauna mesajele, doar dacă nu cumva i-ai "dat afară" prin intermediul opțiunii "Dialoghează cu" (Chat with). Trebuie să indicii jucătorii cărora vrei să le trimiți mesaje. Pentru mai multe informații despre semnalele luminoase (Beacon), vezi secțiunea "Bara de comenzi avansate" [Advanced Command Bar] de la pagina 27.

BUTONUL "OPȚIUNI" (Options Button) Dacă apeși pe acest buton poți încărca sau salva jocul, poți părăsi misiunea sau poți schimba comenzile pentru tastele și opțiunile de sunet. Este asemănător meniului Opțiuni [Options] descris mai sus. Este situat cel mai sus pe bara de comandă.

Ecranul Radar (Radar Screen)

În ecranul principal poți vedea doar o porțiune mică din câmpul de luptă. Ecranul radarului situat sub butoanele Rezumat sau Diplomatie și Opțiuni îți arată întregul câmp de luptă. Vei putea vedea orice parte a hărții pe care ai descoperit-o prin mișcări de trupe. Poți folosi ecranul radarului pentru a muta trupele și a vedea imaginea bătăliei. Cu unitățile selectate apasă butonul "Ecranul radarului" pentru a le ordona să ajungă la locul selectat. Dacă nu ai trupe selectate și apeși pe butonul "Ecranul radarului" imaginea se va muta în locul în care ai apăsat. Acesta este modul în care poți muta imaginea dintr-un loc în altul fără a o parcurge toată distanța între cele două puncte.

Notă: Ecranul radar [Radar Screen] va apărea numai dacă baza ta are suficientă energie.

BUTONUL "REPARAȚII" (Repair Button) În cursul bătăliilor, clădirile tale vor fi afectate. Pentru a le repara apasă pe pictograma cheii franceze localizată sub ecranul radar. Astfel cursorul se va transforma și el într-o cheie franceză. Dacă apeși acum pe o clădire afectată aceasta va începe să se repare. Cursorul va apărea tăiat cu o bară când se află deasupra clădirilor reparate în totalitate sau care nu pot fi reparate. Ține minte că ai nevoie de bani pentru a-ți repara clădirile, dar este mai ieftin decât dacă îți lași clădirile să fie distruse cu totul și apoi să construiești altele.

BUTONUL "VÂNZARE" (Sell Button) Lângă pictograma cheii franceze este o pictogramă care înfățișează semnul dolarului. Dacă apeși pe el cursorul se va transforma și el în semnul dolarului. Dacă apeși acum pe o clădire, aceasta va fi vândută. Vei primi o parte din banii pe care i-ai dat ca să o construiești și câte ceva în plus pentru sprijinirea cauzei tale.

SUBMENIUL "PRODUȚIE" (Production Tabs) Se află sub meniurile Reparații și Vânzare și cuprinde 4 meniuri de producție. Acestea îți arată toate structurile și unitățile pe care le poți construi. De la stânga la dreapta aceste meniuri sunt: Construcții [BUILDINGS], Armură [ARMOURY], Infanterie [INFANTRY] și Vehicule [VEHICLES]. Când unul din meniuri este selectat vei vedea o serie de imagini așezate sub meniurile de producție. Aceste imagini îți arată diversele lucruri pe care le poți construi. Pe măsură ce îți construiești structuri noi și puternice vei avea posibilitatea să creezi unități, construcții și apărări adiționale. Pentru multe din aceste imagini poți apăsa stânga-mouse pentru le construi ulterior în ordinea selectării. Dacă nu ești sigur ce reprezintă o anumită imagine, ține apăsat pe acea imagine pentru a vedea Indiciul [Tooltip]. Dacă numărul structurilor și unităților depășește spațiul din Bara de Comandă îți apar săgeți în josul pictogramelor. Aceste pot fi folosite pentru a derula imaginile în sus și în jos.

INDICATORUL DE ENERGIE (Power Meter) Baza ta are nevoie de energie pentru ca structurile și operațiunile să funcționeze. Butonul "Indicator de Energie" este situat în stânga meniurilor de Producție și îți indică nivelul actual de energie. Când acesta este în întregime de culoare roșie anumite sisteme de apărare și structuri nu vor funcționa. Pentru a crește puterea construiești

mai multe Reactoare Tesla [Tesla Reactors] și Centrale Electrice [Power Plants].

BARA COMENZILOR AVANSATE (Advanced Command Bar) Apăsând pe acest buton de sub ecranul principal al hărții tactice îți va apărea Bara Comenzilor Avansate. Pentru mai multe informații vezi secțiunea "Bara Comenzilor Avansate" de la pagina 27.

REGULI DE BAZĂ ALE JOCULUI (GAME BASICS)

Comand & Conquer: Red Alert 2 a fost conceput pentru a-ți oferi controlul total al unităților în orice moment și cu efort minim.

Controlul mouse-ului (Mouse Control)

Mouse-ul controlează cursorul pe ecran și în funcție de locul pe care apeși îți poți direcționa unitățile, poți ataca inamicul, poți construi structuri, mine și multe altele. Dacă nu este menționat altfel, stânga-mouse selectează unitățile și structurile și dă ordine, în timp ce dreapta-mouse deselectează unitățile și structurile și anulează ordinele.

Selectarea unităților (Selecting Units)

· Pentru a selecta o unitate de pe câmpul de luptă, mișcă cursorul pe acea unitate și apasă stânga-mouse.

· Pentru a delecta unitatea apasă dreapta-mouse.

În afară de selectarea unei unități poți selecta și grupuri de unități. Pentru aceasta:

1. Apasă stânga-mouse și ține apăsat într-un punct din afara grupului de unități;

2. Trage cursorul în jurul unităților pe care vrei să le selectezi. Astfel vei crea un careu în jurul acestor unități;

3. Dă drumul butonului din stânga al mouse-ului. Astfel toate unitățile din acest careu vor fi selectate.

Poți mișca grupurile și le poți da ordin să tragă la fel cum faci și cu unitățile singulare.

Notă: Unele unități nu pot răspunde la toate comenzile. Vehiculele mari nu pot intra într-o clădire; de exemplu camioane de artilerie antiaeriană [Flak Trucks].

Deplasarea și atacul (Moving and firing)

Pentru a-ți determina unitățile să acționeze:

1. Selectează unitatea;
2. Mișcă cursorul într-un punct de pe câmpul de luptă unde vrei să ajungă unitatea ta.

Dacă unitatea sau unitățile se pot deplasa în acel loc, vei vedea un cursor mișcător verde și unitățile vor porni de îndată ce vei apăsa mouse-ul. Dacă unitățile tale nu se pot deplasa în acel loc, cursorul se va transforma într-o linie oblică de culoare roșie. Dacă pui cursorul deasupra unei unități sau structuri inamice, se va transforma într-o țintă de culoare roșie și unitățile tale selectate vor începe să tragă de îndată ce vei apăsa pe țintă. Când le dai comandă unităților tale să se deplaseze, se vor deplasa către țintă pe cel mai scurt drum.

Vălul (The Shroud)

Când începi o misiune, cea mai mare parte a câmpului de luptă va fi acoperit cu un văl negru. Zonele acoperite sunt cele pe care nu le-ai explorat încă. Pe măsură ce deplasezi unitățile la marginea vălului, terenul va fi descoperit în funcție de raza vizuală a unității. Poți trimite unitățile pentru a-ți descoperi porțiuni mari de teren dintr-o dată.

Recoltarea minereului / Câștigarea banilor (Gathering Ore / Earning Credits)

În diferite locuri de pe câmpul de luptă veți găsi pajiști de minereu [Ore] care este o resursă valoroasă. Minereul trebuie colectat și rafinat și acesta produce bani pe care apoi îi vei folosi pentru construirea structurilor și unităților suplimentare folosite de tine în război. Și Sovieticii și Aliții au vehicule miniere care colectează acest minereu și îl duc la Rafinării [Refineries] unde este prelucrat.

Pentru a colecta minereu:

1. Apasă pe vehiculul minier (un [Chrono Miner] sau un [Extractor de Război]);
2. Mișcă apoi cursorul deasupra unui câmp de minereu;
3. Apasă din nou și vehiculul se va îndrepta către câmp și se va apuca de lucru. Când este plin, vehiculul minier se va întoarce automat la cea mai apropiată rafinărie (din armata de care aparține) și se va întoarce automat pe pajiște pentru a recolta mai mult minereu. Dacă vei trimite vehiculul într-un loc unde nu există minereu nici nu va căuta, nici nu va colecta minereu. Trebuie să-l trimiți către o sursă sigură de minereu pentru ca acesta să înceapă procesul de recoltare.

Există două tipuri de minereu::

- **Galben** - se găsește în cantități mari, dar nu este așa de valoros ca acela multicolor;
- **Multicolor** - se găsește rar, dar este foarte valoros deoarece vei obține o sumă dublă.

Notă: Poți determina un vehicul să se întoarcă la rafinărie mai devreme selectându-l și apoi plasând cursorul pe o rafinărie. Cursorul se va transforma în semnul de intrare. Apasă din nou pentru a trimite vehiculul înapoi la rafinărie cu încărcătura colectată până în acel moment.

Construirea unităților și structurilor (Building Units and Structures)

Pentru a porni construirea unei structuri sau a unei unități:

1. Apasă pe meniu pentru afișarea posibilităților
2. Apasă pe obiectul pe care vrei să-l construiești. Construirea va începe imediat.

Construirea unităților și structurilor ia timp care este reprezentat prin scala de pe pictograma obiectului pe care vrei să-l construiești. Costul obiectului pe care îl construiești va fi scăzut din credit (costul poate fi afișat mișcând cursorul pe pictogramă). Dacă rămâi fără bani în timpul construirii unității sau structurii, producția va fi suspendată până ce vei face rost de mai multe fonduri. De îndată ce ai din nou bani, producția continuă automat.

Notă: Poți opri producția obiectului care se construiește apăsând dreapta-mouse pe pictograma obiectului. Dacă apeși stânga-mouse pe pictogramă se va relua producția. Dreapta-mouse din nou va anula producția și îți va înapoia banii cheltuiți cu acel obiect.

Construirea în ordine (Build queuing)

Poți ordona mai multe unități de infanterie și vehicule. Toate unitățile de infanterie sunt create în cazărmi [Barracks] și vor fi construite în ordinea impusă de tine. Vehiculele sunt create de dispozitive diferite. Vehiculele create de o anumită structură vor fi create în ordinea impusă de tine. De exemplu, poți construi simultan un tanc la Fabrica de Război [War factory] și o navă la șantierul Naval [Naval Yard]. Dacă apeși pe numărul unităților sau al infanteriei pe care vrei să le construiești ele vor fi produse automat la cea mai apropiată construcție.

Concentrarea trupelor (Rally Points)

Poți direcționa unitățile către anumite puncte de îndată ce s-au construit selectând clădirea în care sunt construite și apoi apăsând pe câmpul de luptă locul în care vrei să ajungă. O linie discontinuă între cele două puncte îți indică locul selectat. După ce a fost creată, unitatea respectivă se va îndrepta direct către locul selectat.

Plasarea structurilor pe câmpul de luptă (Placing Structures on Battlefield)

De îndată ce o structură sau arsenal a fost creat(ă) îți va apărea pe imaginea acesteia din meniul de producție cuvântul "Gata" (Ready).

Pentru a plasa noua construcție pe câmpul de luptă:

1. Apasă pe imaginea ei.
2. Mișcă apoi cursorul pe câmpul de luptă. Îți va apărea sub cursor un perimetru determinat. Este schița construcției și îți indică mărimea și forma acesteia.
3. Mișcă schița în locul unde vrei să așezi construcția și apasă din nou. Dacă structura este verde clădirea va putea fi plasată și va funcționa imediat. Dacă structura este roșie clădirea nu va putea fi plasată.

Notă: Structurile adiționale nu pot fi construite până ce structura nu a fost plasată.

Notă: Structurile pot fi așezate numai pe teren plat în apropierea celorlalte structuri din baza ta.

Energia (Power)

Butonul "Energie" [Power Meter] din stânga meniurilor de producție este de importanță maximă. În plan virtual fiecare clădire pe care o construiești are nevoie de energie. Păstrarea sursei de energie pentru clădiri și producție, ar putea să fie diferența dintre victorie și înfrângere. Cele două aspecte importante pe care trebuie să le iei în considerare sunt necesarul de energie și stocul de energie.

* Nivelul liniei roșii din Bara de Energie (Power Meter) îți indică necesarul de energie. Aceasta este energia pe care o folosești;

* Linia întregă indică totalul de energie produsă (stocul);

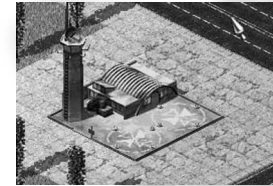
* Secțiunile Barei de Energie care sunt galbene și verzi sunt cele care îți indică surplusul de energie pe care îl poți folosi pentru a construi în plus. Dar ține minte ! Dacă este verde este bine, dar dacă este roșu este rău !

Cantitatea de energie pe care o produci depinde de starea surselor tale de energie. Reactoarele Tesla [Tesla Reactors] și Centralele Electrice [Power Plant]. Ai grijă să fie reparate căci, altfel, te vei trezi că nu mai ai energie în momentul în care vei avea nevoie.

Notă: Când necesarul de energie depășește producția, multe din operațiunile principale vor fi încetinite, iar altele pot chiar să nu mai funcționeze. Construcția de unități sau structuri noi se va încetini, radarul nu va mai funcționa, iar apărările bazei nu vor mai funcționa nici ele.

Construcții tehnice (Tech Buildings)

În majoritatea scenariilor, clădirile tehnice neutre apar în anumite puncte pe hartă. Acestea pot fi capturate deplasând un inginer în clădire. Spre deosebire de alte clădiri acestea nu pot fi vândute și nu necesită energie. Dacă vei captura o astfel de clădire vei dobândi abilități deosebite pe câmpul de luptă. Sunt 4 tipuri de clădiri tehnice: Aeroportul [Airport], Spitalul [Hospital], Avanzpostul [Outpost] și Sonda de Petrol [Oil Derrick].



Aeroportul (Airport)

Când capturezi un aeroport, dobândești capacitatea de a construi paratrupe [Paratroopers]. La fiecare câteva minute poți trimite paratrubele într-un anumit punct de pe hartă. Dacă joci de partea Aliaților, paratrubele se vor numi [GIs], iar dacă joci de partea Sovieticilor se vor numi Recrut [Conscripts].

Când paratrubele sunt gata să fie debarcate, apasă pe meniul Armură [Armory] de sub meniurile de producție. Pentru a le debarca apasă pe locul de pe câmpul de luptă unde vrei să ajungă. Un avion transportator va debarca paratrubele la destinația dorită.



Spitalul (Hospital)

Unitățile de infanterie rănite pot fi trimise pentru a se vindeca la un spital pe care l-ai capturat. Cu unitățile de infanterie rănite selectate mută cursorul pe spital. Cursorul se va transforma în cursorul de intrare. Unitățile vindecate complet vor fi scoase automat din spital.

Avanpost (Outpost)



Acesta este o unitate de reparații dotată cu arme care funcționează la fel ca Atelierele de Reparații [Service Depot], fie că sunt ale Aliților sau ale Sovieticilor. Spre deosebire de acestea însă, avanposturile se pot apăra singure atât împotriva atacurilor terestre, cât și a atacurilor aeriene. După ce ai capturat un avanpost, acesta se va apăra singur împotriva inamicului. Vehiculele stricate pot fi reparate aici.

Sonda de petrol (Oil Derrick)



Aceasta oferă o sursă constantă de bani atunci când este ocupată, precum și un premiu pentru cel care o găsește, premiu pe care îl vei încasa în momentul capturării.

Fortificarea construcțiilor civile (Fortifying Civilian Buildings)

Multe dinre construcțiile civile pot fi ocupate de trupele tale. Acestea vor deschide focul la uși și ferestre, producând pierderi oricărei trupe inamice care se apropie prea mult. Numai Aliții [GIs] și Sovieticii [Conscripts] pot ocupa construcțiile civile.

Pentru a ocupa construcțiile civile:

1. Selectează o [GI] sau [Conscript] și plasează cursorul pe o clădire neutră. Cursorul se va transforma într-unul de intrare.

2. Apasă pe clădire și soldatul selectat va intra.

Când sunt ocupate, ferestrele clădirii vor fi acoperite și sârmă ghimpată va apărea pe acoperiș. Apasă pe clădire. Șirul pictogramelor soldaților de la baza clădirii indică capacitatea maximă a clădirii. Fiecare spațiu ocupat reprezintă un soldat care se află în clădire. Numărul mai mare de soldați din clădire sporește puterea focului. Unitățile din interior nu pot fi țintite direct, ci trebuie dărâmată clădirea. Când clădirea este foarte afectată, soldații o vor părăsi.

Pentru a scoate unitățile dintr-o clădire:

1. Plasează cursorul pe clădirea ocupată. Acesta se va transforma într-un cursor de debarcare.

2. Apasă pe butonul de la mouse. Unitățile tale vor ieși din clădire, iar clădirea va redeveni neutră.

Capturarea clădirilor inamice și repararea podurilor și a construcțiilor civile (Capturing Enemy Buildings & Repairing Bridges, Civilian Structures)

Două din principalele funcții ale Inginerilor sunt să captureze clădirile inamice și să repare podurile distruse.

Pentru a captura o clădire inamică:

1. Selectează un Inginer [Engineer] și plasează cursorul pe clădirea inamică. Dacă poate fi capturată cursorul se transformă într-unul de intrare

2. Apasă pe clădire și Inginerul va pleca să captureze clădirea. Dacă Inginerul ajunge la clădirea inamică, structura respectivă va fi imediat sub controlul tău.

Inginerii pot intra în clădirile tale stricate și le vor repara imediat (o parte din reparații va fi efectuată instantaneu). Inginerii pot intra și într-o baracă de reparare a podului (care se află chiar lângă pod). Pot intra și în clădirile civile cucerite de tine cu [GIs] sau [Conscript]. Inginerul va repara orice clădire civilă ocupată.

Alianțele jocului (Game Alliances)

În Modul "Mai Mulți Jucători" poți crea alianțe între armate prin intermediul ecranului Diplomatie sau apăsând pe o unitate inamică și apoi pe tasta A. Jucătorii aliați nu se vor ataca și pot vedea ceea ce celălalt jucător vede sub vâl.

Notă: Jucătorii inamici trebuie să apese și ei tasta A pentru ca alianța să se formeze.

MODURI AVANSATE (ADVANCED GAMEPLAY)

Creearea echipelor (Creating teams)

Poți forma echipe de unități care pot fi selectate ca grup. Pentru a face acest lucru::

1. Selectează mai multe unități..
2. Apasă și ține apăsată tasta CTRL și apoi tastează un număr de la 1 la 9. Toate unitățile selectate vor face parte din echipa al cărei număr l-ai tastat.

Notă: Dacă deselectionezi o echipă o poți reselecta apăsând tasta cu numărul aceluși grup.

Notă: Dacă dai unei echipe un nou număr aceasta o va înlocui pe cea veche.

Dacă vrei să adaugi unități unei echipe:

1. Selectează echipa.
2. Ține apăsat SHIFT și apasă pe acele unități pe care vrei să le adaugi echipei.

Vânzarea (Selling)

Poți vinde orice clădire pe care o deții apăsând butonul "Vânzare" [SELL] localizat sub ecranul Radar. Pentru a face acest lucru:

1. Apasă butonul "Vânzare" [SELL].
2. Apasă pe clădirea pe care vrei s-o vinzi.

Notă: Poți face acest lucru și dacă apeși tasta L.

O parte din banii pe care i-ai folosit s-o construiești îți vor fi returnați și toate facilitățile acelei clădiri vor fi pierdute. Este posibil (și mai eficient) să vinzi clădirile inamice capturate de inginerii tăi, dar nu poți vinde clădirile civile ocupate de trupele tale.

Reparațiile (Repairing)

Pentru a repara un vehicul:

1. Selectează-l și mișcă mouse-ul pe Atelierul de Reparații [Service Depot]. Cursorul se va transforma într-unul de intrare.
2. Apasă pe mouse pentru a trimite vehiculul în Atelier. Acesta va porni și va fi reparat imediat după ce va ajunge la Atelier.
 - Banii scad pe măsură ce unitatea este reparată. Poți ordona mai multe vehicule să plece toate odată, dar vor fi reparate pe rând. De îndată ce o unitate a fost reparată, va ieși automat din Atelier.

Notă: Vehiculele pot reparate numai dacă ai un Atelier de Reparații (Service Depot).

Pentru a repara o structură:

1. Apasă butonul "Vânzare" [SELL] de pe Bara de Comandă și apoi pe stânga-mouse pentru ca structura să fie reparată.
2. Structura va începe să se repare.
 - Costul reparației va fi dedus din credit pe măsură ce structura este reparată.

Notă: Acest lucru poate fi făcut și dacă apeși tasta K.

Modul Gardă (Guard Mode)

Dacă pui unitățile în modul "Gardă" [Guard], ele vor ataca orice unitate inamică ce se apropie, apoi se vor întoarce la poziția inițială. Unitățile care nu sunt în modul "Gardă" vor ataca dușmanii, dar nu se vor întoarce la poziția dinaintea atacului.

· Pentru a activa modul gardă apasă tasta G.

Mișcarea de atac (Attack Move)

Unitățile se vor deplasa din loc în loc și vor ataca și distruge inamicii pe care îi întâlnesc.

Pentru face acest lucru:

1. Selectează unitatea sau unitățile.
2. Apasă CTRL sau SHIFT.
3. Apasă stânga-mouse pe partea din câmpul de luptă unde vrei să se deplaseze.

Unitățile de veterani și de elită (Veteran and Elite Units)

Pe măsură ce unitățile tale se luptă vor acumula experiență. O unitate care a acumulat suficientă experiență va câștiga grade și, eventual, se va ridica la rangul de unitate de elită. Unitățile de elită sunt mai rapide, mai puternice, au o mai mare eficiență în atac și vor trage mai rapid decât unitățile obișnuite. În plus, aceste unități se vindecă singure atunci când sunt lovite și dobândesc arme superioare (îmbunătățite) când sunt promovate la rangul de elită.

Notă: Unitățile de elită pot fi recunoscute după tresele care apar în partea din stânga jos a unității.

Debarcarea unităților (Deploying units)

Majoritatea unităților au funcții secundare care pot fi activate prin debarcare. Vehiculele de construcții mobile [MVC], Distrugătoarele [Desolators] și [Yuri] au abilități secundare. Apasă de două ori pe fiecare pentru a le debarca.

- Dublu click pe unitate pentru a o debarca.
- Poți apăsa tasta D pentru a debarca un grup mare.

Foc forțat (Forced Firing)

În mod normal unitățile tale nu vor trage într-o țintă care nu aparține inamicului. Pentru a-ți determina unitățile să o atace, ține apăsată tasta CTRL și apoi apasă mouse-ul în acel punct. Această comandă poate fi folosită pentru a distruge poduri sau ziduri.

Lăzile cu surprize (Power-Up Crates)

Din când în când pe câmpul de luptă apar lăzi. Acestea pot fi ridicate trimițând o unitate la ele. Nu poți ști ce se ascunde în spatele lor, dar toate sunt benefice. Unele îți vor aduce bani sau te vor ajuta să descoperi întreaga hartă. Altele îți vor mări armura, viteza, experiența sau puterea focului sau îți vor vindeca unitatea care o ridică.

BARA DE COMENZI AVANSATE (THE ADVANCED COMMAND BAR)

Apasă pe meniul de sub ecranul de luptă (în partea de jos a ecranului) și îți va apărea Bara de comenzi avansate [The Advanced Command Bar]. Aceasta îți oferă shortcut-uri pentru multe din comenzile avansate accesibile ție.

Butonul "Crearea echipelor" (Create teams)

Îți permite să creezi rapid echipe, folosind CTRL+numărul comenzii de pe tastatură. Selectează unitățile pe care vrei să le introduci în echipă, apoi apasă pe unul dintre aceste butoane. Astfel vei crea o echipă. Această echipă poate fi apoi reselectată, apăsând din nou pe buton sau folosind tastele 1 sau 2. Pentru a despărți echipa apasă dreapta-mouse pe buton.

Butonul "Selectare după tip" (Type Select)

Această comandă îți permite să selectezi rapid toate unitățile de un anumit fel care se află în zonă sau pe hartă. Selectează o unitate, apoi apasă pe butonul "Selectare după tip" [Type Select]. Toate unitățile de același fel care se află pe ecran vor fi selectate. Apasă din nou și toate unitățile de același fel de pe hartă vor fi selectate.

Debarcarea unităților (Deploy units)

Apasă pe o unitate cu funcții de debarcare, apoi apasă pe acest buton pentru ca unitatea să se debarce. Selectând un grup de unități vei putea să le debarci sau să le îmbarci pe toate odată.

Butonul "Gardă" (Guard Button)

Acest buton poate fi folosit pentru a pune unitățile în Modul "Gardă". Selectează unitățile pe care vrei să le treci în Modul "Gardă", apoi apasă pe acest buton. Unitățile puse în Modul "Gardă" vor ataca orice unitate inamică care se apropie apoi se vor întoarce la poziția lor inițială. Unitățile care nu se află în gardă vor ataca inamicii care se apropie, dar nu se vor întoarce la poziția inițială.

Butonul "Repere" (Way Points Button)

Comand & Conquer: Red Alert 2 are un număr mare de repere care îți permite să controlezi mișcările trupelor tale fără să le monitorizezi prea atent. În plus, comanda "Repere" îți permite să coordonezi atacuri precise. Pentru mai multe informații vezi secțiunea "Repere" de mai jos.

Butonul "Avertisment" (Beacon Button)

În Modul "Mai Mulți Jucători" poți plasa o cutie de dialog cu butonul [Place Beacon], apăsând acest buton și apoi pe hartă pentru a plasa cutia de dialog. Acesta poate fi văzut de toți jucătorii aliați cu tine. Dacă apeși stânga-mouse pe cutie și apoi "Return" poți tasta un mesaj pentru aliații tăi. Apăsând din nou "Return", textul va apărea în cutie. Pentru a șterge un mesaj apasă dreapta-mouse pe cutie. Oricine poate îndepărta cutia de dialog de pe ecranul său apăsând pe el și apoi tasta DEL.

REPERE (WAY POINTS)

Acestea îți permit să controlezi mai multe grupuri de vehicule și infanterie care atacă în aceeași timp în diferite puncte de pe hartă. Pentru a accesa "Reperele" folosește butonul [Way Points] de pe Bara Comenzilor Avansate sau tasta Z. Poți ieși din acest meniu apăsând din nou pe butonul [Way Points].

Crearea reperelor (Way Points Creation)

Cel mai simplu mod de a le folosi este să creezi repere pentru a mișca trupele dintr-un loc în altul. Cu această comandă le poți ordona trupelor să urmeze un anumit drum, să evite eventualele pericole sau să se furișeze lângă baza inamică pentru a ataca un flanc slab apărat.

Pentru a crea reperele:

1. Intră în meniul [Way Points] și selectează unitățile pe care vrei să le deplasezi.
2. Apasă pe câmpul de luptă (sau pe harta radar) în locul unde vrei să ajungă unitățile. De fiecare dată când apeși pe ecran va fi adăugat încă un reper.

Pentru a determina unitățile selectate să urmeze aceste repere ieși din [Way Points] apăsând din nou butonul [Way Points].

Notă: Reperele Comand & Conquer: Red Alert 2 nu rămân active pentru totdeauna. Odată ce unitățile tale au ajuns la un reper și continuă să se deplaseze spre următorul, cel lăsat în urmă va dispărea.

Crearea patrulilor (Creating Patrols)

Un alt mod de întrebuințare a reperelor este crearea patrulilor sau a unei serii de repere care se închid în cerc. Unitățile de patrulă vor merge pe drumul selectat până ce le vei da altă comandă și vor ataca orice inamic pe care îl vor întâlni. Patrulile pot fi folosite pentru a asigura paza constantă a unei anumite zone.

Pentru a crea o patrulă:

1. Intră în Modul "Repere" [Way Points] și selectează unitățile pe care vrei să le pui în patrulă.
2. Creează reperele pe care să le urmeze patrula.
3. În sfârșit, apasă pe primul reper din nou pentru ca circuitul reperelor să se închidă.

De îndată ce părăsești Modul "Repere" [Way Points] unitățile selectate vor urma reperele alese. Pentru că ai unit reperele acestea vor rămâne activate. Spre deosebire de reperele obișnuite, acestea sunt permanente și patrulile vor urma această cale.

Notă: Dacă toate unitățile care urmează o anumită rută de patrulare sunt distruse și reperele vor dispărea.

Coordonarea atacurilor (Co-ordinating attacks)

Coordonarea atacurilor împotriva mai multor grupuri dinamice este posibilă cu ajutorul reperelor.

Pentru a face acest lucru:

1. Intră în Modul "Repere" [Way Points].
2. Selectează un grup de unități.
3. Creează reperele pentru acest grup.
4. Deselectează grupul apăsând dreapta-mouse pe hartă, dar nu ieși din Modul "Repere".
5. Selectează alt grup de unități
6. Creează repere și pentru acest grup
7. Ieși din Modul "Repere" [Way Points].

Pentru că unitățile nu vor porni să urmeze reperele până nu ieși din acest mod, toate unitățile cărora le-ai dat ordine vor sta în așteptare.

Pentru a începe atacul ieși din Modul "Repere". Fiecare grup va urma reperele sale. Aceasta îți va permite să ataci pozițiile inamice din mai multe direcții deodată.

Anularea reperelor (Deleting Way Points)

Pentru a anula reperele apasă stânga-mouse pe reperul pe care vrei să-l anulezi și apoi apasă tasta DEL. Reperul va fi eliminat. Reperele care erau de o parte și de alta a reperului eliminat se vor uni. De exemplu, dacă vei crea un set de trei repere pentru o unitate și apoi vei elimina al doilea reper, unitatea se va deplasa la primul punct și apoi la al treilea reper.

COMENZI PE TASTATURĂ (KEYBOARD COMMANDS)

Multe dintre comenzile de care ai nevoie pentru a crea baza și a da ordine trupelor pot fi date cu ajutorul mouse-ului, dar altele pot fi date și cu ajutorul tastaturii.

Funcțiile de bază ale tastaturii

Nume	Tasta	Definiție
Debarcare obiect/unit.	D	Unele unități au funcții secundare care activează atacuri și puteri mai mari sau deosebite. Poți apăsa pe ele când apare cursorul de debarcare deasupra unității. [Gls], [Desolator] și [Yuri] au puteri secundare. Poți folosi această comandă pentru a scoate unitățile din clădirile ocupate.
Gardă în Zona Curentă	G	Unitățile vor face de gardă pe teren și vor ataca automat inamicii
Deplasare atac	Apasă pe unitate, CTRL/SHIFT	Unitățile se vor deplasa dintr-un loc în altul și vor ataca și distruge unitățile pe care le întâlnesc
Răspândire	X	Unitățile vor încerca să nu fie călcate. Folosește această Comandă când vehiculele încearcă să treacă peste Infanteria ta.
Oprire	S	Oprește unitatea selectată de la itinerariul său.
Foc forțat	Ține apăsat CTRL, și ghidează cursorul deasupra țintei	Forțează o unitate să tragă într-o unitate aliată sau neutră.
Mutare forțată	Ține apăsat ALT, ghidează cursorul deasupra țintei, clic stânga	Forțează o unitate să treacă peste o unitate sau zonă.
Meniul Optiuni	ESC	Intri în meniul Optiuni
Creează echipa	CTRL + 1-9	Creează echipe de unități.
Selectează echipa	1-9	Selectează echipa pe care ai creat-o deja.
Alianță cu partea aleasă	A	Apasă această comandă pentru a evita să-ți ataci prietenul
Selectare după tip	T	Stânga mouse pe butonul Type Select de pe Bara Comenzilor Avansate sau apăsa T o dată pentru a selecta toate unitățile de același tip de pe ecran. Dublu click pentru a selecta toate unitățile de același tip de pe întregul câmp de luptă.
Dialog cu toți ascultătorii (în Multiplayer)	Enter pentru cursorul de chat, Enter pentru a trimite mesajul, Clic dreapta pentru a anula	Trimite mesaje tuturor ascultătorilor
Dialog cu aliații (în Multiplayer)	Backspace pt. cursorul de chat, Enter pentru a trimite mesajul, Clic dreapta pentru a anula	Trimite mesaje tuturor aliaților
Dialog cu toți jucătorii (în Multiplayer)	Tasta \ pt. cursorul de chat, Enter pentru a trimite mesajul, Clic dreapta pentru a anula	Trimite mesaje tuturor jucătorilor
Plasarea avertismentului B	Return pt. a scrie mesaje, Return pt. a trimite message. DEL pt. a șterge	Scrie mesaje aliaților și plasează-le pe câmpul de bătaie.

Nume	Tasta	Definiție
Modul Repere	Apasă pe unitate, ține apăsat Z, pune reperul, dă drumul pentru a iniția comanda de mișcare	Plasează repere.
Stabilirea destinației	Apasă butonul Cazărmi, Fabri de război, Șantier navale sau Vetre de clonare și selectează punctul de destinație de pe câmpul de luptă	Stabilește destinația unităților într-un punct de pe câmpul de luptă, după crearea lor
Evenimentul afișat de radar	Space Bar	Ți focalizează imaginea pe ultima amenințare apărută pe radar
Toate unitățile strigă	C	Toate unitățile de infanterie strigă Victorie!
Meniul Diplomație	Tab	Accesează ecranul Diplomație.

Funcțiile avansate ale tastaturii

Nume	Tasta	Definiție
Urmărire	F	Imaginea va urmări unitatea Selectată
Destinația Gârzii	CTRL/ALT + apăsa zona	Unitatea se deplasează în zonă și păzește
Escortă	CTRL/ALT + apăsa unitatea	Păzesc o unitate în timp ce se deplasează pe teren.
Paza structurii	CTRL/ALT + apăsa pe structură	Păzesc o anumită structură.
Meniul de structuri	Q	Ajunți repede la structuri.
Meniul de arsenal	W	Ajunți repede la arsenal.
Meniul de Infanterie	E	Ajunți repede la Infanterie.
Meniul Unități	R	Ajunți repede la unități.
Următoarea unitate	M	Reselectează următoarea unitate în ordinea creării.
Unitatea anterioară	N	Reselectează unitatea anterior selectată.
Selectează tot	P	Selectează toate unitățile de pe câmp.
Verificarea elitei	Y	Selectează toate unit. de elită de pe ecran
Verificare sănătate	U	Selectează toate unitățile cu bările lor de sănătate.
Modificarea unităților	Ține apăsat SHIFT și clic pe unitatea selectată. Apasă pe o unitate neselectată pentru adăugarea ei la grup	Indepărtează unitățile din grupul selectat.
Centrează Harta tactică	H	Ți focalizează imaginea pe bază. Baza este considerată în jurul Șantierului de construcții.
Modul reparații	K	Ți repară structurile.
Modul Vânzare	L	Ți vinde structurile.
Crearea coordonatelor	CTRL + F1-F4	Crează puncte pe hartă unde poți ajunge instantaneu.
Mergi la coordonate	F1-F4	Sări la coordonatele create anterior.
Tachinări în Multiplayer	F5-F12	Trimite mesaje audio prestabilite la ceilalți jucători.

UNITĂȚI ȘI STRUCTURI (UNITS AND STRUCTURES)

Forțele aliate (Allied Forces)

Infanterie (Infantry)



Unități GI (GI)

Este unitatea de infanterie de bază a Aliților. Sunt lenți și nu produc stricăciuni mari, dar sunt eficiente datorită costului lor mic și pentru capacitatea de a pune saci de nisip în jurul lor construindu-și un adăpost. Apasă stânga-mouse și selectează unitatea GI pentru a-și instala o mitralieră de mare putere care îi oferă un grad de putere de foc ridicată, dar nu se poate mișca. Apasă din nou stânga-mouse și va deveni din nou mobilă.



Inginerul (Engineer)

Deși nu este înarmat Inginerul este o unitate foarte folositoare. Folosirea corespunzătoare a Inginerilor poate schimba repede soarta bătăliei. Ține minte că atunci când un Inginer este folosit unitatea ca atare se pierde. Inginerii pot fi folosiți pentru repararea podurilor distruse (intrând în baracă), pot captura structurile inamice, îți pot repara structurile și, de asemenea, pot repara și captura clădirile tehnice neutre. Inginerii pot, de asemenea, să lase bombe [Crazy Ivan] țintind unitatea/structura afectată.



Soldat cu Lansator de rachete (Rocketeer)

Este versiunea îmbunătățită de atac a unității de baza [GI]. E înarmat cu o puternică armă și e dotat cu un propulsor la fel de puternic. El planează pe câmpul de luptă. Sunt unitati excelente pentru asigurarea apărării împotriva atacurilor aer-aer și aer-sol în zonele slab apărate.



Spionul (Spy)

Spionul este o unitate secretă folosită de forțele aliate pentru a obține un avantaj în fața inamicilor. În loc să atace unitățile inamice, Spionul țintește un inamic și își schimbă înfățișarea ca și cum ar aparține acelei armate. Acest lucru îi permite să se furișeze pe lângă inamici și să intre în structurile inamice, aducând beneficii considerabile. Funcția Spionului în interiorul structurii depinde de clădirea în care intră. Câinii de pază [Attack Dogs] nu pot fi niciodată păcăliți de deghizarea spionului așa că ferește-te de ei. Dacă un spion intră în:

Cazarma inamică (Enemy barracks): Unitățile tale de infanterie devin veterani;

Fabrica de Război inamică (Enemy War Factory):

Vehiculele tale devin veterane;

Rafinăria inamică (Enemy Refineries): Fură toți banii stocați în acea rafinărie;

Centrala Electrică (Enemy Power Plant): Oprește temporar furnizarea energiei pentru inamic;

Laboratorul de Război (Enemy Battle Labs): Dobândește abilitatea de a construi o unitate tehnică specială de infanterie. Această unitate va apărea în Meniul "Infanterie" de pe Bara de Comandă;

Radar inamic (Enemy Radar Domes): Întinde din nou vâlul pe ecran pentru trupele inamice.

Tanya



Cea mai instabilă unitate de infanterie a forțelor Aliate este Tanya. La fel de rapidă ca o unitate GI ea are abilitatea de a înota prin râuri și oceane. Nu este puternică în fața vehiculelor, dar deține arme care distrug unitățile de infanterie inamice dintr-o singură lovitură. Tanya poate plasa bombe C4 în clădirile/vasele inamice distrugându-le instantaneu. Bombele plasate pe barăcile podurilor îi permit acestei unități să distrugă și podurile.



Câinii de Pază (Attack Dogs)

Sunt câini Ciobănești germani special antrenați; sunt foarte eficienți împotriva infanteriei, dar complet inutili în atacul vehiculelor/structurilor. În plus, Câinii de Pază sunt prima, cea mai bună și singura apărare împotriva spionilor sovietici. Îți vei dori Câinii de Pază care să-ți păzească baza tot timpul.



Crono legionarii (Chrono Legionnaire)

Crono legionarul nu se poate deplasa nicăieri. În schimb se teleportează pe hartă. Distanța teleportării determină timpul necesar pentru a ajunge la noua lui destinație În timpul defazării, crono legionarul este vulnerabil la atacul inamic. Arma sa este unică. În loc să distrugă unitățile și structurile inamice arma sa îi face să dispară. Cu cât sunt mai puternice unitățile/structurile inamice cu atât îi va lua mai mult timp. În timpul ștergerii, unitatea inamică e vulnerabilă. Dacă crono legionarul e omorât partea ștearsă din unitate reappare.

Vehicule (Vehicles)



Tancul de luptă Grizzly (Grizzly Battle Tank)

Este un tanc obișnuit al Aliaților. E folosit în atacurile bazelor, dar este și capabil să omoare infanteria sub șenilele sale puternice. Acest vehicul multifuncțional este necesar și în apărare și în atac.



Vehicul de Luptă pentru Infanterie (Infantry Fighting Vehicle - IFV)

Este incredibil de mobil și își adaptează armele în funcție de unitatea de infanterie care e plasată în interior. De exemplu, dacă pui un Inginer în această mașină îl va transforma într-un vehicul de reparații care îți repară vehiculele vătămate fără să mai fie necesar să le duci înapoi în bază, în timp ce GI face ca vehiculul să fie capabil să omoare infanteria. Explorează multe abilități unice pe care la are Vehiculul de Luptă pentru Infanterie.

Notă: Unele unități plasate în acest vehicul nu au nici un efect asupra lui și acesta rămâne la stadiul de lansator.



Avion de Vânătoare (Harrier)

Acest aparat de zbor cu propulsie este rapid și e folosit pentru atacurile terestre împotriva pozițiilor inamice. E folosit pentru atacarea structurilor inamice sau a grupurilor inamice de atac. E vulnerabil la atacul anti-aerian sovietic.



Tancul Miraj (Mirage Tank)

În multe privințe e asemănător cu Tancul Grizzly. Totuși, atunci când nu se mișcă, această unitate se transformă pentru a fi asemănător unui copac. Poate deschide focul asupra unităților inamice sub acest camuflaj, împiedicându-l în acest fel să descopere de unde vine atacul. Totuși, ele apar pentru o clipă în momentul în care trag. Folosind cu grijă (de exemplu oprit în/pe lângă o zonă împădurită) această unitate poate determina un atac surpriză devastator.



Transportatorul Uliul Nocturn (Night Hawk Transport)

Acest echipament masiv de transport este folosit pentru a deplasa unitățile de infanterie pe hartă în mod rapid și eficient, fără să trebuiască să meargă pe jos. Este complet invizibil pentru radarul inamic, fiind chiar și mai eficient în țintirea unităților din față și din spate. Totuși e vulnerabil la atacul aerian.



Tancul cu Tun Prismatic (Prism Tank)

Acest tanc puternic al aliaților folosește o armă similară cu Turnul cu Tun Prismatic (Prism Tower). Puternica și ucigașa rază de lumină lansată din acest tanc poate radia de la țintă pentru a lovi și alți inamici din apropiere permițându-i doar ca, dintr-o singură lovitură să distrugă întregul grup de unități. Raza de dispersie depinde de distanța dintre tanc și ținta inițială.



Vehiculul de Construcții Mobile (Mobile Construction Vehicle)

După cum veți vedea și în secțiunea destinată construcțiilor Aliaților, inima oricărei bazei este șantierul de Construcții [Construction Yard]. În multe situații nu veți începe cu această structură, dar veți avea un astfel de vehicul la dispoziție. Când este descărcat, acest vehicul devine un șantier de Construcții oferind toate facilitățile ei. Pentru a descărca VCM selectează vehiculul și ține cursorul deasupra lui. Dacă se transformă într-un cerc galben cu 4 săgeți radiale apasă stânga-mouse pe el și vehiculul se va descărca. Dacă cursorul se transformă într-un cerc roșu tăiat cu o linie oblică fie nu este suficient spațiu pentru debarcare, fie există un obstacol în calea lui. Deplasează vehiculul (sau obiectul care te incomodează) pentru a găsi o zonă favorabilă debarcării.



Crono Extractorul (Chrono Miner)

Aceasta este elementul principal la economiei tale. Este un vehicul mic care colectează minereu [Ore] și se întoarce la rafinărie. Acest minereu este transformat în bani cu care poți crea unități și structuri pentru a-ți mări puterea. Când ajunge pe un câmp de minereu, Crono Extractorul se mișcă la fel ca un vehicul obișnuit. Când este încărcat la capacitate maximă Crono Extractorul se teleportează la Rafinărie, la fel cum crono legionarul se mișcă pe hartă. Acest lucru salvează timp în aprovizionarea Rafinăriilor cu minereu.



Transportatoare amfibie (Amphibious Transport)

Transportatorul amfibie al Aliaților este folosit pentru a transporta unitățile dintr-un loc în altul. Nu este invizibil pentru radarul inamic așa cum este Transportatorul Uliul Nocturn [Night Hawk Transport], dar această navă poate transporta vehicule și infanterie. Poate merge pe teren și prin apă și îți permite să ataci pozițiile inamice. Vehiculul nu are nici un fel de armament.

Distrugătorul (Destroyer)



Este unitatea navală de bază a aliaților și este proiectat să se apere automat împotriva unităților inamice subacvatice, ca submarinele. Distrugătorul poate, de asemenea, să fie folosit pentru bombardarea liniei de țărm și instalațiilor inamice, permițând o mai ușoară invazie pe apă.

Crușiătorul (Aegis Cruiser)



Este o altă navă importantă a aliaților și este folosit pentru apărarea împotriva atacurilor aeriene. În plus față de apărările anti-aeriene obișnuite, este echipat cu arsenal anti-rachetă care protejează instalațiile vitale împotriva atacurilor cu proiectile.

Portavionul (Aircraft Carrier)



Așa cum ați presupus, aceasta este o navă mare care atacă trimițând aeronavele sale să lanseze atacul la țintă. Acestea aterizează pe portavion, se încarcă și continuă să atace până când ținta selectată e distrusă. Chiar mai mult, orice avion pierdut e înlocuit cu un altul fără nici un cost.

Delfinul (Dolphin)



Este o importantă unitate navală a aliaților invizibilă pe ecranul radar inamic. Atacurile Delfinului se fac printr-un dispozitiv sonar amplificator. Sunt eficiente împotriva unităților navale sovietice, în special împotriva Calamarilor Giganți [Giant Squids] și a Submarinelelor [Subs].

Forțele sovietice (Soviet Forces)

Infanterie (Infantry)

Recrutul (Conscript)



Este varianta sovietică a unității GI a Aliaților. Nu este capabil să debarce într-o poziție fortificată, dar este mai ieftin de creat decât GI.

Inginerul (Engineer)



Deși nu este înarmat Inginerul este o unitate foarte folositoare. Folosirea corespunzătoare a Inginerilor poate schimba repede soarta bătăliei. Ține minte că atunci când un Inginer este folosit unitatea ca atare se pierde. Inginerii pot fi folosiți pentru repararea podurilor distruse (intrând în baracă), pot captura structurile inamice, îi pot repara structurile și, de asemenea, pot repara și captura clădirile tehnice neutre. Inginerii pot, de asemenea, să lase bombe [Crazy Ivan] ținând unitatea/structura afectată.

Câinele de Pază (Attack Dog)



Ciobănești germani special antrenați, Câinii de Pază sunt foarte eficienți împotriva infanteriei, dar complet inutili în atacul vehiculelor/structurilor. În plus, Câinii de Pază sunt prima, cea mai bună și singura apărare împotriva spionilor Aliaților. Îți vei dori câini de Pază care să-ți păzească baza tot timpul.

Soldatul Tesla (Tesla Trooper)



Această unitate de infanterie specializată atacă cu o sursă puternică electrică generată de Spirala Tesla portabilă. Sunt valoroase din mai multe puncte de vedere, printre care acela că nu pot fi strivite de tancurile inamice. Dacă rămâi în pană de energie, trupele Tesla pot alimenta Spiralele Tesla care îți apără baza pentru ca acestea să continue să funcționeze împotriva unităților inamice. Alimentându-le acestea își vor mări raza de acțiune. Pentru a le alimenta mută soldatul lângă acestea și încărcarea se va face automat.

Ivan cel Nebun (Crazy Ivan)



Este numele de cod pentru experții sovietici în demolări. El atacă punând dinamită pe teren. Pe plan virtual orice lucru poate fi aruncat în aer, de la structurile inamice și unități până la crucii sau chiar vacile de pe câmpul de luptă. Odată plasată pe unitățile sau structurile inamice/neutre, bombele vor începe numărătoarea inversă și apoi vor exploda. Unitățile "Ivan cel Nebun" pot demola și poduri punând dinamită pe barăcile de reparare a podurilor.

Soldatul Artilerist Antiaerian (Flak Trooper)



Această unitate avansată de infanterie e folosită atât împotriva țintelor terestre, cât și împotriva celor aeriene. Soldatul artilerist antierian atacă cu proiectile explozive care îi permit să distrugă atât avioane, cât și să rănească grav infanteria inamică.

Yuri



Rezultatul unor cercetări sovietice, Yuri are abilitatea să controleze mental majoritatea unităților și vehiculelor. Când este controlat vehiculul devine, practic, unitatea ta și îi poți da comandă să se deplaseze sau să atace ca și cum l-ai fi construit tu însuși. Dacă Yuri e omorât, conexiunea cu vehiculul inamic se întrerupe și acesta se întoarce la echipa inițială. Yuri nu poate controla Extractoarele de Război [War Miners], Crono Extractoarele [Chrono Miners], Câinii de Pază [Attack Dogs], aeronavele sau alte unități Yuri. Yuri poate, de asemenea, să înebunească inamicul prin atacul asupra psihicului. Apasă de două ori pe el și privește cum în jurul lui "sfârâie" infanteria.

Vehiculele (Vehicles)

Tancul Rinocer (Rhino Heavy Tank)



Este varianta rusească a tancului Grizzly. Este mai mare și mai lent decât Grizzly, dar este dotat cu putere mare și este foarte eficient împotriva structurilor.

Camionul antiaerian cu șenile (Flak Track)



Acest vehicul rusesc ușor este proiectat pentru apărarea împotriva atacurilor aeriene, dar și a celor terestre. Atacă aruncând proiectile ca și soldatul cu lansator de rachete. Acest vehicul poate funcționa și ca un transportator de trupe, deplasând unitățile de infanterie pe teren. Acest vehicul nu este unul amfibie și nu poate trece prin apă.

Lansatorul de rachete V3 (V3 Rocket Launcher)



Din punct de vedere fizic este foarte slab și se distruge ușor, dar este capabil de dezastră cutremurătoare. Lansează rachete foarte puternice, cu rază lungă de acțiune care pot aduce enorme distrugerii țintei atinse. Este o armă extraordinară, dar e prea vulnerabil pentru a conduce un atac.

Dirijabilul Kirov (Kirov Airship)



Aceste zepeline rusești enorme sunt o adevărată forță aeriană pe care te poți baza. Este capabil de distrugerii cutremurătoare și atacă cu o ploaie deasă de bombe mari. Acesta poate distruge zona atacată. Viteza mică de deplasare este principala slăbiciune a acestor unități.

Trântorul Teroarei (Terror Drone)



Trântorul Teroarei este o unitate robotizată creată de armata rusă. Acești păianjeni mici, mecanici, scrutează câmpul de luptă în căutarea vehiculelor inamice. Când un vehicul inamic intră în raza lui de acțiune, acesta pornește la atac, sărind înăuntrul ei și mâncându-l din interior. Numai la Atelierul de Reparații/ la Avanzpost poți înlătura un trântor odată ce a atacat.

Tancurile Apocalipsei (Apocalypse Assault Tank)



Tancul de bază rusesc are o armă masivă. E un vehicul uriaș și poate aduce mari distrugerii înainte de a fi distrus. Acest vehicul poate fi folosit atât pentru atacurile terestre cât și pentru cele aeriene.

Vehiculul Construcției Mobile (MCV)



După cum veți vedea și în secțiunea destinată construcțiilor Rusilor, inima oricărei baze este șantierele de Construcții [Construction Yard]. În multe situații nu veți începe cu această structură, dar veți avea un astfel de vehicul la dispoziție. Când este descărcat, acest vehicul devine un șantier de Construcții oferind toate facilitățile ei. Pentru a descărca VCM selectează vehiculul și ține cursorul deasupra lui. Dacă se transformă într-un cerc galben cu 4 săgeți radiale apasă stânga-mouse pe el și vehiculul se va descărca. Dacă cursorul se transformă într-un cerc roșu tăiat cu o linie oblică fie nu este suficient spațiu pentru debarcare, fie există un obstacol în calea lui. Deplasează vehiculul (sau obiectul care te incomodează) pentru a găsi o zonă favorabilă debarcării.

Extractorul de Război (War Miner)



Este varianta rusească Crono Extractorului din tabăra Aliaților. Principalul său scop este să colecteze minereu pentru a fi transformat în bani. Odată prelucrat de rafinărie, minereul permite producția unităților și structurilor. Spre deosebire de Crono Extractorul Aliaților, Extractorul de Război nu este total lipsit de apărare. Este înarmat cu o armă care ia și se pot modifica dimensiunile și care îi permite să se aplece împotriva atacurilor minore. Ca toate vehiculele grele poate distruge infanteria inamică trecând peste ea.



Transportatorul amfibie (Amphibious Transport)

La fel ca și Transportatorul Amfibie al Aliaților, acesta este modul prin care poți deplasa infanteria și vehiculele atât pe teren, cât și prin apă. Acest vehicul este neînarmat, dar este puternic blindat pentru a te asigura că încărcătura ajunge la destinație.

Submarinele Taifun (Typhoon Attack Sub)



Aceste aparate navale atacă sub apă, lansând torpile puternice împotriva inamicilor. Nu poate ataca țintele terestre, dar este, fără îndoială, o unitate puternică pentru conflictele navale și în număr mare pot controla total apele. Unitățile Taifun sunt unități de camuflaj și nu apar pe radarul inamic.

Cuirasatul (Dreadnought)



Acest vas de război este mare și este folosit în atacul vaselor inamice și a instalațiilor terestre. Lovește cu proiectile de mare capacitate cu rază lungă de acțiune, făcând dificilă apropierea unităților inamice în raza lor de acțiune.

Scorpionul de mare (Sea Scorpion)



Acest vas rapid este capabil să atace toate țintele. Este dotat cu echipament anti-proiectil și poate fi folosit pentru apărarea structurilor valoroase și a anumitor puncte strategice împotriva atacurilor cu rachete.

Calamarul Gigant (Giant Squid)



Capturate și dresate de oamenii de știință ruși aceste creaturi enorme sunt capabile să înhăte vasele inamice și să le zdrobească cu tentaculele lor enorme. Sunt unități camuflate și nu apar pe radarul inamicului.

Forțele speciale în Modul "Mai Mulți jucători" (Special MultiPlayer Forces)

În Modul "Mai Mulți Jucători" și "Ambuscadă" nu vei selecta doar o anumită tabără (Aliați/Ruși) dar și o armată anume. Forțele aliate includ: SUA; Franța; Germania; Marea Britanie și Republica Korea. Forțele sovietice includ: Uniunea Sovietică, Cuba, Libia și Irak. Fiecare dintre aceste armate câștigă unități și abilități particulare pe care le pot folosi spre a ajunge la victoria finală.

Parașutiști Americani (American Paratrooper)



Armata americană în Modul "Mai Mulți Jucători" are abilitatea de a produce și a debarca trupe parașutate în timpul conflictului, de îndată ce a fost construit Cartierul General de Comandă a Forțelor Aeriene [Air Force Command Headquarters]. Aceștia pot fi debarcați pe orice punct de pe hartă (dar nu pot fi debarcați în apă). Când sunt selectați, un avion de transport va trimite un grup de 5 parașutiști la locația selectată. Odată ce au ajuns pe teren, parașutiștii devin unități GI obișnuite. Dacă avionul de transport este doborât, parașutiștii se pierd. Capacitatea de a debarca parașutiștii se schimbă la anumite intervale, așa că nu îi poți debarca tot timpul.



Marele Tun Francez (French Grand Cannon)

Această armă specială franceză nu este un vehicul, ci o construcție mare. Odată creat îți oferă posibilitatea de apărare extrem de eficientă a bazei împotriva atacurilor inamice și mai ales împotriva unităților rezistente.

Distrugătorul German de Tancuri (German Tank Destroyer)



Oamenii de știință germani au inventat Distrugătorul de Tancuri [Tank Destroyer], o unitate proiectată mai ales pentru a oferi forțelor germane un avantaj împotriva arsenalului inamic. Este foarte slab în lupta împotriva structurilor și infanteriei, dar este extrem de puternic împotriva vehiculelor inamice și poate fi folosit atât pentru a elibera terenul pentru a pregăti propriile tale atacuri sau pentru a opri coloanele inamice care se îndreaptă spre tine.

Lunetistul britanic (British Sniper)



Această unitate de infanterie britanică este echipată cu o pușcă specială cu rază lungă de acțiune utilă în eliminarea unităților de infanterie inamice. Sunt mai eficienți decât GI și au o rază lungă de acțiune și putere, omorând unitățile inamice de infanterie cu o singură lovitură de la mare distanță.

Vulturul Negru Korean (Korean Black Eagle)



Este un avion special din arsenalul korean. Efectiv această aeronavă are o putere dublă față de Avionul de Vânătoare [Harrier], oferind posibilitatea de a produce distrugerii însemnate.

Tanțul Rusesc Tesla (Russian Tesla Tank)



Este un vehicul de teren masiv care lovește cu încărcătură electrică în locul celei balistice. Această lovitură este eficientă atât împotriva unităților, cât și a structurilor.

Teroristul Cubanez (Cuban Terrorist)



Cubanezii au antrenat unități teroriste pentru atacul asupra bazei inamice. Teroristul duce bombe C4 prinse pe întregul corp și atacă prin kamikaze, aruncând în aer rapid și eficient structuri sau unități inamice.

Camionul Demolator Libian (Libyan Demolition Truck)



Este un vehicul sinucigaș proiectat să producă mutilări și măceluri maxime în baza inamică. Acest camion duce o mică încărcătură nucleară. Atunci când camionul este atacat încărcătura se detonează distugând totul pe o mare suprafață.



Pustiitorul Irakian (Iraqi Desolator)

Oamenii de știință irakieni au creat Pustiitorul, un soldat care lasă în urma sa suprafețe întinse de teren pârjolit pe unde nu se poate trece. Când sunt debarcați, pustiitorii folosesc tunuri cu radiații pentru a arde pământul din jurul lor, făcându-l total de netrecut atât pentru infanterie, cât și pentru vehicule. El poartă un costum de protecție pentru a-l feri de radiații. Atunci când Pustiitorul este ucis sau nu este debarcat, pământul pe care l-a otrăvit va reveni încetul cu încetul la normal.

Structuri aliate (Allied Structures)

Structuri (Structures)

Șantierul de Construcții (Construction Yard)



Inima oricărei baze este șantierul de Construcții [Construction Yard]. De această structură depinde crearea tuturor celorlalte clădiri din baza ta de la ziduri simple, la Laboratoare de Război avansate din punct de vedere tehnologic. Pentru că această construcție controlează capacitatea te de a-ți extinde baza și de a achiziționa tehnologie nouă, un comandant înțelept o va proteja cu orice risc și în orice moment. În multe dintre misiuni jocul începe cu un șantier deja construit, iar altele cu un Vehicul al Construcției Mobile pe care trebuie să-l debarci înainte de a începe să construiești.

Centrala Electrică (Power Plant)



În timp ce unele clădiri, cum ar fi șantierul de Construcții, se aprovizionează singure cu energie, majoritatea nu au această capacitate. Pentru a le păstra în stare de funcționare la capacitate maximă trebuie să le aprovizionezi cu energie. Aceasta este funcția acestei construcții. Centralele furnizează o cantitate mare de energie, dar o bază întinsă va avea nevoie de mai multe centrale pentru a funcționa eficient. Centralele sunt nerezistente la atacuri și sunt foarte importante. Deci, păzește-le !

Rafinăria de Minereu (Ore Refinery)



Crono Extractoarele tale au nevoie de un loc unde să transporte cantitățile de minereu pe care le culeg. Acest loc este Rafinăria de Minereu, o structură care se află în centrul operațiilor tale economice. Un Extractor plin se va întoarce la Rafinărie pentru a-și descărca încărcătura de minereu înainte de a se reîntoarce pe câmp. Acest minereu este convertit în bani pe care îi vei folosi pentru a crea structurile și unitățile. Fiecare Rafinărie va fi dotată cu un Extractor. Vei avea nevoie de o asemenea construcție în fiecare misiune și de multe ori vei vrea să ai mai multe. Construiește mai multe Extractoare și Rafinării de Minereu pentru a câștiga mai mulți bani.



Cazarma (Barracks)

Crearea tuturor unităților de infanterie de la trupele GI la avansații Crono Legionari are loc în Cazarma Aliaților. Multe dintre structurile și apărările esențiale mai puternice și mai eficiente necesită existența unei cazărmi.

Fabrica de Război (War Factory)



Dacă vrei să construiești vehicule (și vei vrea!) ai nevoie de Fabrica de Război [War Factory]. Toate vehiculele de teren sunt create aici, deși multe dintre ele ar putea să necesite în plus construirea altor clădiri pentru a-ți permite crearea lor.

Șantierul Naval (Naval Shipyard)



Marina va juca un rol, important atât în apărarea bazei tale, cât și în atacul pozițiilor inamice. Toate unitățile navale, inclusiv Delfinii sunt create la Șantierul Naval. Această structură trebuie construită în totalitate pe apă. Navele distruse se pot întoarce la Șantierul Naval pentru a fi reparate.

Cartierul General al Forței Aeriene (Air Force Command Headquarters)



Acesta are două funcții de bază. Prima este aceea de a-ți asigura radarul activând ecranul Radar și permițându-ți să vezi zona acoperită cu val și cea de pe care l-ai înlăturat. În al doilea rând, această structură îți permite să construiești aeronave. Fiecare Cartier General poate controla până la 4 Avioane de Vânătoare. Avioanele suplimentare necesită construirea unui nou Cartier General de Comandă a Forțelor Aeriene.

Atelierul de Reparații (Service Depot)



În timpul unui conflict, unitățile tale pot suferi pierderi. Dacă vei duce un vehicul stricat într-un Atelier de Reparații acesta va începe procesul de reparare. Repararea vehiculelor defecte costă bani, iar prețul depinde de cât de grav este defectul unității.

Laboratorul de Război (Battle Lab)



Multe dintre unitățile și mijloacele de apărare avansate ale forțelor Aliate depind de tehnologia superioară pe care o vei găsi la Laboratorul de Război. Pentru a crea armele speciale ale aliaților, trebuie să ai un Laborator de Război construit în cadrul bazei tale. Este foarte scump și necesită multă energie, dar unitățile și structurile pe care ți le oferă Laboratorul de Război îl face necesar pentru orice bază a aliaților.

Purificatorul de Minereu (Ore Purifier)



Aliații au proiectat acest dispozitiv ca pe un mijloc de rafinare a cantităților de minereu pe care le extrag. Deși este o construcție costisitoare, purificatorul de Minereu îți permite să obții mai mulți bani din fiecare încărcătură de minereu pe care extractoarele o aduc la Rafinărie. După un timp, Purificatorul de Minereu își va scoate banii și chiar mai mult.

Legătura cu Satelitul de Spionaj (Spy Satellite Uplink)



Armata Aliaților deține informații suplimentare cu care să înfrângă amenințarea sovietică. Când este construit și debarcat, acest dispozitiv îți îndepărtează vălul, arătându-ți toate punctele de reper de pe câmpul de luptă și pe ecranul radarului.

Arsenalul (Armoury)

Zidurile de fortificare (Fortress Wall)



Zidurile sunt un sistem pasiv de apărare proiectate pentru a opri infanteria și vehiculele inamice. Pentru o construire rapidă se pot plasa mai multe bucăți de zid dintr-o dată.

Cazemata (Pill Box)



Acestea sunt amplasamente dotate cu arsenal, proiectate în scopul de a proteja zona împotriva atacurilor infanteriei inamice. Cazematele nu sunt eficiente împotriva vehiculelor și nu pot trage prin ziduri.

Turnul cu Tun Prismatic (Prism Tower)



Este un mijloc de apărare esențial pentru aliați. Acesta deschide focul cu o rază concentrată de lumină asupra oricărei unități terestre inamice care se apropie. Dacă Turnurile sunt suficiente de apropiate ele pot lovi cu o rază puternică țintindu-se reciproc și concentrându-și fasciculele asupra inamicului.

Lansator de Rachete Patriot (Patriot Missile System)



Acesta este un aparat anti-aerian proiectat în scopul de a proteja baza aliaților de atacurile aeriene sovietice. Este eficient împotriva tuturor unităților aeriene inamice. Rachetele Patriot pot ținti și distruge rachetele lansate de inamic.

Bruiajul radarului (Gap Generator)



Strategia Aliaților este bazată în principal pe acumularea informațiilor superioare și protejarea acestora de curiozitatea rușilor. Când sistemul de Bruiaj al Radarului este debarcat acesta creează un văl de ceață peste o suprafață întinsă, ascunzând baza aliaților pentru radarul sovietic. Bruiajul necesită o cantitate mare de energie pentru a funcționa.

Cronosfera (Chronosphere)



Cercetările Aliaților în legătură cu călătoriile în timp au avut ca rezultat cronosfera, o mașinărie care permite trupelor să se deplaseze instantaneu pe toate suprafața hărții. Când este folosită, Cronosfera deplasează vehiculele dintr-o zonă selectată în alt punct de pe hartă. În plus, vehiculele inamice pot fi transportate cu Cronosfera. Navele inamice pot fi plasate pe uscat sau vehiculele pot fi aruncate în apă, acestea fiind distruse imediat.

La fel ca și în cazul sistemului de Control al Vremii [Weather Control Device], când Cronosfera e construită toți jucătorii sunt atenționați și vălul de deasupra acestui dispozitiv este îndepărtat.

Sistemul de Control al Vremii (Weather Control Device)



Îți oferă posibilitatea să controlezi forțele naturii. Odată ce l-ai construit, acesta va crea o furtună puternică cu fulgere care poate fi abătută asupra oricărui punct de pe hartă, provocând distrugerii incredibile. Furtuna va distruge clădirile și unitățile pe o arie foarte întinsă. Când aparatul este construit, toți jucătorii vor fi atenționați și vălul de deasupra acestuia va fi îndepărat. Toți jucătorii vor primi și un cronometru care indică formarea furtunii.

Structuri Sovietice (Soviet Structures)

Structuri (Structures)



Șantierul de Construcții (Construction Yard)

Inima oricărei baze este șantierul de Construcții. De această structură depinde crearea tuturor celorlalte clădiri din baza ta, de la ziduri simple la Laboratoare de Război avansate din punct de vedere tehnologic. Pentru că această construcție controlează capacitatea ta de a-ți extinde baza și de a achiziționa tehnologie nouă, un comandant înțelept o va proteja cu orice risc și în orice moment. În multe dintre misiuni jocul începe cu un șantier deja construit, iar altele cu un Vehicul al Construcției Mobile pe care trebuie să-l debarci înainte de a începe să construiești.



Reactorul Testa (Tesla Reactor)

Armata rusă depinde de acest reactor pentru a-și desfășura operațiunile principale. Ca și Centralele Electrice, Reactoarele Tesla sunt foarte importante, dar sunt foarte vulnerabile. Aceste structuri trebuie protejate tot timpul. Spionii sunt o adevărată bătaie de cap.



Rafinăria de Mineriu (Ore Refinery)

Crono Extractoarele tale au nevoie de un loc unde să transporte cantitățile de minereu pe care le culeg. Acest loc este Rafinăria de Mineriu, o structură care se află în centrul operațiilor tale economice. Un Extractor plin se va întoarce la Rafinărie pentru a-și descărca încărcătura de minereu înainte de a se reîntoarce pe câmp. Acest minereu este convertit în bani pe care îi vei folosi pentru a crea structurile și unitățile. Fiecare rafinărie va fi dotată cu un Extractor. Vei avea nevoie de o asemenea construcție în fiecare misiune și de multe ori vei vrea să ai mai multe. Construiește mai multe Extractoare și Rafinării de Mineriu pentru a câștiga mai mulți bani.



Cazarma (Barracks)

Crearea tuturor unităților de infanterie de la trupele de bază [Conscript] la avansatele [Crazy Ivan] are loc în Cazarma Sovieticilor. Multe dintre structurile și apărările esențiale mai puternice și mai eficiente necesită existența unei cazărmi.



Fabrica de Război (War Factory)

Dacă vrei să construiești vehicule (și vei vrea!) ai nevoie de Fabrica de Război [War Factory]. Toate vehiculele de teren sunt create aici, deși multe dintre ele ar putea să necesite în plus construirea altor clădiri pentru a-ți permite crearea lor.



Șantierul Naval (Naval Shipyard)

Marina va juca un rol, important atât în apărarea bazei tale, cât și în atacul pozițiilor inamice. Toate unitățile navale, inclusiv [Calamarul Gigant] sunt create la șantierul Naval. Această structură trebuie construită în totalitate pe apă. Navele distruse se pot întoarce la șantierul Naval pentru a fi reparate.



Turnul de Control (Radar Tower)

Deoarece rușii nu au aeronave tradiționale nu au nevoie nici de aerodrom. Turnul de control, atunci când este construit activează ecranul Radarului Sovietic.



Atelierul de Reparații (Service Depot)

În timpul unui conflict, unitățile tale pot suferi pierderi. Dacă vei duce un vehicul stricat într-un Atelier de Reparații acesta va începe procesul de reparare. Repararea vehiculelor defecte costă bani, iar prețul depinde de cât de grav este defectul unității.



Laboratorul de Război (Battle Lab)

Multe dintre unitățile și mijloacele de apărare avansate ale forțelor sovietice depind de tehnologia superioară pe care o vei găsi la Laboratorul de Război. Pentru a crea armele speciale ale sovieticilor, trebuie să ai un Laborator de Război în baza ta. Este foarte scump și necesită multă energie, dar unitățile și structurile pe care ți le oferă Laboratorul de Război îl face necesar pentru orice bază a sovieticilor.



Reactoarele Nucleare (Nuclear Reactor)

Rușii au rezolvat problema necesarului de Reactoare Tesla dezvoltând dispozitivul numit Reactor Nuclear. Această clădire mare echivalează cu mai multe Reactoare Tesla, furnizând armatei sovietice aproape toată energia de care are nevoie. Distrugerea acestora produce o explozie nucleară și va omorî unitățile de infanterie și va distruge vehiculele cu armură slabă.



Vatra de Clonare (Cloning Vats)

O piesă unică din tehnologia sovietică îți permite să multiplici gratis unitățile de infanterie pe care le crezi cu Cazărmiile. De îndată ce ai construit Vatra de Clonare orice unitate pe care o crezi în cazarmă va produce o unitate similară la Vatra de Clonare.

Unitățile de infanterie pot fi trimise la Vatra de Clonare și distruse. Acest lucru îți va aduce un mic beneficiu. În plus, orice unitate capturată de Yuri poate fi trimisă la Vatra de Clonare. Poți face acest lucru pentru a obține mai mult profit.

Arsenalul (Armoury)

Zidurile de fortificare (Fortress Wall)



Cu excepția aspectului, zidurile de fortificare sovietice au aceeași funcționalitate ca și cele ale Aliaților.

Santinela (Sentry Gun)



Această armă fixă este folosită pentru apărarea împotriva infanteriei inamice. Nu este o armă foarte eficientă împotriva vehiculelor.

Tunul Spirală Tesla (Tesla Coil)



O puternică apărare esențială împotriva unităților de infanterie, Spirala Tesla atacă cu o puternică descărcare electrică. Spre deosebire de alte structuri de apărare, aceasta rămâne activă chiar dacă baza își pierde energia.

Tunul antiaerian (Flack Cannon)



Este un mijloc de apărare sovietic împotriva unităților aeriene. Este foarte eficient împotriva unităților aeriene aliate.

Senzor Psihic (Psychic Sensor)



Cercetările rușilor în fenomenul psihic a avut ca rezultat acest dispozitiv. Când este debarcat îți permite să vezi ce ordine au primit unitățile inamice care plănuesc atacul asupra unităților și structurilor tale din raza de acțiune a dispozitivului. Când sunt construite senzorii arată ținta de atac a acestora, dacă unitățile se află în raza lor de acțiune.

Cortina de Fier (Iron Curtain)



O fascinantă descoperire a tehnologiei sovietice, Perdeaua de Fier îți permite să-ți faci unitățile și structurile invulnerabile pentru o perioadă scurtă de timp. Când este selectată și construită, ea va face toate unitățile și structurile dintr-o zonă relativ mică, total invulnerabile la atac. Invulnerabilii nu pot fi atacați de Trântorul Teroarei, dar pot fi controlați mental. Forța Perdelei de Fier va omorî orice unitate de infanterie pe care este folosită. Astfel, poate fi folosită împotriva infanteriei inamice ca o armă. Atunci când Perdeaua de Fier e construită, toți jucătorii sunt avertizați și vâlul de deasupra dispozitivului este îndepărtat pentru toți jucătorii.

Dispozitivul arată, de asemenea, punctul de impact al furtunilor inamice și a rachetelor nucleare, înainte ca acestea să ajungă la destinație.

Depozitul de Rachete Nucleare (Nuclear Missile Silo)



Arma fatală din arsenalul sovietic este Depozitul de Rachete Nucleare. Odată construit acesta creează o rachetă nucleară imensă care poate fi folosită pentru a produce distrugerii incredibile în zona aleasă. În plus, consecința lansării ei sunt radiațiile careucid orice unitate de infanterie din zonă și care vor afecta vehiculele cu armură slabă. Când Depozitul este construit toți jucătorii sunt avertizați și vâlul de deasupra dispozitivului e înlăturat pentru toți jucătorii.

WESTWOOD ONLINE

Studiourile Westwood te invită să joci Command & Conquer: Red Alert 2 pe Internet prin serviciul nostru gratuit de rulare a jocului, Westwood Online. Vei putea să joci împotriva prietenilor tăi sau chiar să faci echipă cu ei împotriva adversarilor controlați de calculator. Sunt multe moduri de joc oferite care sunt explicate în detaliu în acest manual.

Apasă butonul [INTERNET] localizat în Meniul Principal pentru a ajunge la Westwood Online. Acesta este un serviciu sponsorizat de Westwood Studios pentru jucătorii de Red Alert 2.

Notă asupra performanțelor în Modul "Mai Mulți Jucători": Întotdeauna este bine să joci cu jucători care au conexiune de Internet rapidă și ale căror sisteme întrunesc cerințele recomandate pentru jocul pe Internet. Performanțele jocului vor fi afectate de acești factori. Dacă joci împotriva jucătorilor cu conexiune rapidă de Internet și cu sisteme avansate vei fi sigur că acumulezi experiență.

Bun venit la Red Alert 2 Online (Welcome to Red Alert 2 Online)

Acesta este primul meniu pe care îl vei vedea când intri în Westwood Online. De aici ai mai multe posibilități de a juca un joc pe Internet în Modul "Mai Mulți Jucători": Joc Rapid [QUICK MATCH], Joc Personalizat [CUSTOM MATCH], Lista Prietenilor [BUDDY LIST] sau Turneul Cuceririi Lumii [WORLD DOMINATION TOUR] sau poți seta jocul pe Internet în meniul Informații [MY INFORMATION]. Pe ecran este afișat și Profilul Jucătorului [Player Profile].

Profilul Jucătorului

Această fereastră îți afișează informațiile istoricului tău în Red Alert 2 Westwood Online.

Victorii [WINS] - Numărul jocurilor Unu la Unu pe care le-ai câștigat.

Pierderi [LOSSES] - Numărul jocurilor Unu la Unu pe care le-ai pierdut.

Deconectări [DISCONNECTS] - Numărul dărilor când ai fost deconectat de la Westwood Online datorită problemelor de Internet (sau nu numai)

Rang [RANK] - Rangul câștigat în rândul jucătorilor Unu la Unu.

Puncte [POINTS] - Numărul punctelor acumulate prin câștigarea jocurilor Unu la Unu.

Crearea unui nou cont Westwood Online

Dacă nu ți-ai creat un cont Westwood Online când ai instalat jocul o poți face în felul următor:

1. Apasă butoanele Joc Rapid [QUICK MATCH], Joc Personalizat [CUSTOM MATCH], Lista Prietenilor [BUDDY LIST] sau Turul Cuceririi Lumii [WORLD DOMINATION TOUR].

2. Apasă butonul Cont Nou [NEW ACCOUNT].

3. Urmează instrucțiunile afișate - ți se va cere data nașterii și adresa de e-mail. Completează aceste informații.

4. Apasă Continuare [CONTINUE] pentru setarea contului.

Dacă aveți nelămuriri vă rugăm să citiți secțiunea Politica de discreție [PRIVACY POLICY]. Dacă programul are dificultăți în stabilirea conexiunii la Westwood Online îți va apare un mesaj, indicându-ți problema care a intervenit.

Conectarea la Westwood Online printr-un cont existent

După ce ai fost introdus în ecranul Bun Venit la Westwood Online [Welcome to Westwood Online] apasă butonul Joc Rapid [QUICK MATCH], Joc Personalizat [CUSTOM MATCH], Lista Prietenilor [BUDDY LIST] sau Turul Cuceririi Lumii [WORLD DOMINATION TOUR]. Ți se va cere să introduci porecla și parola. După ce ai efectuat aceste operațiuni apasă butonul "Conectare" [LOGIN] pentru a începe procesul. Următoarea dată vei fi identificat după acest cont. Îți recomandăm să selectezi această opțiune pentru a simplifica procesul de conectare. Puteți să vă conectați automat prin butonul "Conectare Automată La Acest Cont" [AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT] din secțiunea Informații (My Information). Dacă programul întâmpină dificultăți în stabilirea conexiunii la Westwood Online îți va apărea un mesaj care îți spune ce problemă a intervenit.

Jocul rapid (Quick Match)

Apasă pe acest buton pentru a intra rapid într-un joc unu-la-unu cu un alt jucător care are o conexiune de Internet bună și cu abilități de joc la fel de bune ca ale tale. Harta și opțiunile sunt alese de tine. Este un mod foarte ușor și rapid de a intra în jocul online fără să te mai obosești să găsești un joc și să-i setezi opțiunile.

Joc Personalizat (Custom Match)

Acest buton îți va permite să cauți și să setezi jocurile în Westwood Online. Ți se vor prezenta următoarele informații:

Jocuri accesibile (Available Games)

Acest buton îți afișează jocurile care rulează în Westwood Online în acest lobby (de partea Aliaților sau a Sovieticilor). Dacă vrei să te alături la un joc care este în formare apasă pe fereastra cu Jocuri Accesibile [Available Games]. Alternativ, poți alege jocul în fereastra Jocurilor Disponibile selectându-l cu stânga-mouse și apoi apăsând butonul "Alăturare" [JOIN] aflat în partea dreaptă a ecranului.

Jucători (Players)

Fereastra îți afișează jucătorii prezenți care vor să joace în acest lobby (de partea Aliaților sau a Sovieticilor).

Vizionarea mesajelor (Viewing Chat Messages)

Sub ferestrele Jocurilor Disponibile și a Jucătorilor vei vedea o zonă în care poți comunica. Textul scris de tine și de alți jucători va apărea în această fereastră. Aici găsești și un scurt rezumat al mesajelor trimise înainte.

Redactarea mesajelor

Cum să trimiți mesaje celorlalți jucători:

1. Apasă pe fereastra de intrare aflată chiar sub fereastra de dialog.
2. Tastează mesajul..
3. Apasă pe butonul [RETURN].

Pentru a atrage atenția asupra unui mesaj pe care îl trimiți apasă butonul [ACT] din partea dreaptă. Aceasta va schimba culoarea mesajului pentru a-l scoate în evidență. Pentru a trimite un mesaj unui anumite persoane sau unui grup de persoane din listă poți apăsa pe mai multe nume din fereastra Jucătorilor. Pentru a deselecta toți utilizatorii din listă, apasă dreapta-mouse în fereastra Jucătorilor.

Crearea și alăturarea la jocurile din Westwood Online

Crearea Jocului [CREATE GAMES] - Pentru a crea un joc nou apasă pe acest buton. Ti se va cere să indici numărul jucătorilor și parola de intrare în joc (lasă loc liber dacă vrei să se alătore oricine la acest joc), dacă vrei să joci în tururile sponsorizate de Westwood Online (clasamentul se face după punctajul jocului) sau în Tururi între Clanuri [Battle Clan Tournaments]. Ține minte că butonul Tururi între Clanuri [BATTLE CLAN] nu va putea fi activat dacă nu aparții unui clan.

Alăturarea la Joc [JOIN GAME] - Pentru a te alătura la un joc care se formează, apasă dublu-click pe secțiunea Jocurilor Disponibile [Available Games]. Alternativ alege jocul în secțiunea Jocuri Disponibile și apasă butonul "Alăturare" [JOIN].

Lista Prietenilor [BUDDY LIST] - Apasă acest buton pentru a vedea care dintre prietenii tăi este gata să joace. Poți începe un joc aici, poți să-ți suni prietenii (trimițându-le un mesaj pentru a-i întreba dacă vor să joace), poți adăuga sau șterge prieteni și poți vedea profilul jucătorului.

Clanul/Clasament [CLAN/LADDER] - Dacă vrei să creezi un clan sau vrei să vezi clasamentele actuale pe diferite categorii din Westwood Online apasă pe acest buton. Un clan [Clan] este un grup de persoane care sunt considerate ca o singură unitate. Acesta poate fi vizualizat în ecranul Clasament [Ladder]. Opțiuni [OPTIONS] - Red Alert 2 oferă mai multe posibilități de aprofundare a experienței. Aceste posibilități includ alegerea după limbă, acceptarea mesageriei cu ceilalți utilizatori.

Notă: Pentru a vedea tipurile de hărți și modulele de joc pentru Red Alert 2, citește manualul jocului.

Lista Prietenilor (Buddy List)

Red Alert 2 facilitează găsirea și rularea jocului împreună cu prietenii tăi. Apasă butonul "Lista Prietenilor" [BUDDY LIST] pentru a vedea care dintre prietenii tăi este gata să joace și care dintre ei este deja conectat. Poți începe un joc aici, poți să-ți suni prietenii (trimițându-le un mesaj pentru a-i întreba dacă vor să joace), poți adăuga sau îndepărta prietenii și poți vedea profilul jucătorului Red Alert 2. Este cea mai bună cale de a te asigura că joci cu sau împotriva persoanelor pe care le cunoști deja.

Cucerirea Lumii (World Domination Tour - WDT)

Acest tur oferă jucătorilor de Red Alert 2 un decor de război în care fiecare bătălie contribuie la victoria finală. Acesta pune forțele Aliate și cele Sovietice față în față într-o confruntare cu Mai Mulți Jucători pentru cucerirea lumii. Jucătorii acționează în cele mai controversate zone cu hărți presetate pentru fiecare teritoriu. La sfârșitul zilei rezultatele conflictului determină care dintre tabere controlează acel teritoriu. Linia de hotar se va mișca în sus sau în jos în funcție de tabăra care controlează zona. Pe măsură ce se mișcă linia, noi teritorii devin revendicate. După un timp una din părți câștigă controlul și își va cere drepturile pentru acel sector. Rezultatele sunt afișate în mod regulat. Când o hartă a fost cucerită va fi un alt scenariu de jucat. Acest tur conține 3 zone: America de Nord, Europa și Asia de Sud-Est.

Odată ce ai trecut prin opțiunile meniului ești introdus în respectiva hartă. Pe această hartă se văd teritoriile Sovieticilor, teritoriile Aliatilor și cele revendicate. Poți alege să joci în oricare dintre teritoriile revendicate. Fiecare teritoriu este setat pentru a oferi un anumit număr de jocuri cu Mai Mulți Jucători. Când miști cursorul pe unul din teritoriile revendicate este afișată o listă cu setările acelei hărți. De exemplu poți începe cu mai puțini bani. Unele teritorii revendicate sunt mai greu de cucerit decât altele, așa că citește cu atenție aceste informații înainte de a începe jocul. Când miști cursorul pe teritoriile Aliatilor sau ale Sovieticilor îți vor fi afișate informații statistice cu privire la acel teritoriu: populația, GNP sau gradul de pericolozitate al zonei.

Infomații (My Information)

Apasă acest buton pentru a seta porecla (Nick), serverul (în principiu, serverele sunt organizate din punct de vedere geografic, așa că poți vedea un server din Asia sau unul din SUA. Te poți mișca liber între serverele disponibile, dar ține minte că există posibilitatea să ai o conexiune mai bună cu jucătorii din același server), națiunea și culoare cu care preferi să joci și rangul tău în Westwood Online. Poți să activezi opțiunea "Conectare automată" [AUTO LOGIN] dacă nu vrei să-ți introduci parola de fiecare dată când te conectezi la Westwood Online.

Notă: Majoritatea intenționează provider-ilor din Romania se leaga la un back-bone din SUA, astfel că este indicat să vă conectați la un server din SUA.

LISTA PRIETENILOR - Îți organizează listele de prieteni.

CLANUL/CLASAMENTUL - Verifică-ți Clanul sau poziția în Clasament CONT NOU - Creează un nou cont pentru Westwood Online.

SETAREA CONTULUI - Te introduce în pagina de web pentru a-ți seta contul de utilizator în Westwood Online.

MESAJE ÎN TIMPUL JOCULUI

Command & Conquer Red Alert 2 îți permite să comunici foarte ușor în timpul jocului.

Trimiterea de mesaje tuturor celor ce ascultă:

1. Apasă **ENTER**, apoi tastează mesajul în căsuța de dialog.

2. Apoi, apasă **ENTER** pentru a trimite mesajul celorlalți.

Pentru a trimite mesaje tuturor aliaților:

1. Apasă **BACKSPACE** apoi tastează mesajul.

2. Apoi, apasă **ENTER** pentru a trimite mesajul numai aliaților.

Trimiterea de mesaje tuturor jucătorilor:

1. Apasă ' \ ' apoi tastează mesajul.

2. Apoi, apasă **ENTER** pentru a trimite mesajul tuturor aliaților.

Folosește meniul Diplomație pentru a determina aliații și a dialoga cu partenerii:

1. Apasă pe butonul Diplomație [DIPLOMACY] din Bara de Comandă.

2. Când ai intrat în meniul de Diplomație alege jucătorul căruia vrei să-i trimiți mesajul.

3. Când intri din nou în ecranul jocului apasă Return pentru a trimite mesaje jucătorilor pe care i-ai selectat.

Notă: Această metodă de trimitere a mesajelor are dezavantajul că pentru o scurtă perioadă de timp trebuie să părăsești jocul.

Butonul de avertisment

În Modul "Mai Mulți Jucători" poți plasa avertismente cu butonul Plasarea Avertismentelor [PLACE BEACON]. Apasă acest buton și apoi apasă pe hartă pentru a plasa mesajul. Acest mesaj va fi văzut de toți jucătorii aliați cu tine. Apasă stânga-mouse pe mesaj și apoi apasă Return pentru a trimite mesaje aliaților. Apăsând din nou Return vei plasa textele în spațiul respectiv. Pentru a anula un mesaj apasă dreapta-mouse. Oricine poate îndepărta mesajul de pe ecranul său apăsând cu mouse-ul pe el și apoi tasta DEL.

Alierea cu alți jucători

Pentru a te alia cu alți jucători poți apăsa-stânga mouse pe o unitate inamică și apoi tasta A. Dacă adversarul acceptă propunerea va apăsa stânga-mouse pe o unitate de a ta și apoi tasta A. Cei doi adversari vor fi acum aliați și pot lupta împreună în aceeași echipă împotriva celorlalți. De asemenea, poți intra în meniul de Diplomație apăsând butonul Diplomație [DIPLOMACY] din colțul de sus din dreapta ecranului. Apasă stânga-mouse pe Aliați pentru a te alia cu un adversar. Dacă te aliezi cu un alt jucător dar el nu se aliază cu tine în joc va fi considerat tot adversarul tău. În timpul alianței nu poți ataca jucătorul aliat și vei putea vedea ceea ce vede el sub vâl.

Tatonări

În timpul jocului s-ar putea să vrei să trimiți mesaje prestabilite adversarilor. Apasă F1 - F8 pentru a trimite tatonări adversarilor.

Rezolvarea problemelor de Internet

Pentru a juca pe Internet trebuie să fi conectat la Internet (prin modem, cable modem, radio modem sau alte mijloace)

Probleme generale

Dacă te conectezi la Internet prin modem, este indicat să te conectezi înainte de a porni jocul.

Pierderea conexiunii Internet

Dacă observi că după un timp nu mai ai conexiune verifică dacă conexiunea ta nu este cumva setată să se întrerupă după un anumit timp de inactivitate. Windows sesizează mișcările pe tastatură la fel ca și traficul în rețea.

Verificarea acestei opțiuni depinde de sistemul de operare (Windows95/98/NT/2000/Millennium) și poate să mai depindă și de browser-ul pe care îl ai instalat, dar, în general, poate fi găsit în proprietățile rețelei sau în Panoul de Comandă al Opțiunilor de Internet [Internet Options].

Caracteristicile performanțelor pe Internet

Jucătorii cu sisteme mai lente sau cu conexiuni de Internet mai slabe vor seta viteza jocului pentru toți ceilalți jucători în jocul respectiv. Este cel mai bine dacă Gazda [Host] (persoana care inițiază jocul) are cel mai rapid sistem și cea mai bună conexiune de Internet. De exemplu, dacă un jucător are conexiune prin cablu sau conexiune ADSL și un computer rapid, acel jucător ar trebui să fie gazdă.

AUTORI

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

Production

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

Design

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

Game Artists

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

Programming

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

Network Programming

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

Cinematics

CG Director: John Hight
CG Art Director: Cris Moras

CG Lead Artist: Eric Gooch

CG Artists: Chuck Carter, Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple
Additional CG: Shant Jordan, Patrick Perez
CG Concept Artists: T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

Video Compression

Production Co-ordinator: Julie Brugman
Audio Director: Paul S. Mudra
Cinematic Sound: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Additional Score by Poet Jester

In-Game Audio

Lead Sound Designer: Mical Pedriana
Sound Designer: David Fries

Original Score: Frank Klepacki

Video Production Crew

Producer: Donny Miele
Director: Joseph D. Kucan
Screenplay: Jason Henderson, Donny Miele
Editor: Curt Weintraub
Lead Visual Effects Artist: Kevin Becquet
Audio Director: Paul S. Mudra
Production Sound: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Costing Director: Marilee Lear, CSA
Director of Photography: Kurt Rauf
1st Assistant Director: Eddie Ficket
2nd Assistant Director: Frank Carrillo
Production Co-ordinator: Kim Houser
Production Assistants: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

Art Director: Karen Stephens
Propmaster: Cliff Bernay
Set Dresser: Greg Wolfe
Construction Co-ordinator: Bobby Z
Carpenter: Jeffrey Morgan
Additional Set Construction: The Effects Network

Key Makeup & Effects Wardrobe: Ron Wild
Hair: Alison Bonanno

Make Up Assistant: China-Li Nystrom
Wardrobe: Tracy Bohl
Wardrobe Assistant: Sandy Wyndom

Gaffer: Jeremy Settles
Key Grip: Gary Sauer
Grip: Angel Gonzolez
Boom Operator: Richard Rasmussen
Visual Effects Composer: Chuck Carter

Ultimate Operator: Bob Kurtez
Teleprompter Operator: Cheryl Yiatras
Driver: Patience Becquet
Concept Artist: Chuck Wojtkiewicz
Storyboard Artist: Jeff Parker

Reader: Finley Bolton
Catering: ADL Services

Westwood Studios Localisation

Director of Localisation: Thilo Huebner

Westwood Studios Quality Assurance

Quality Assurance Directed by Glenn Sperry and Mike Meischheid
QA Analysts: Doug Wilson, Dave Shuman
QA Supervisor: Lloyd Bell
RA2 Lead: D'Andre Campbell
RA2 Solo Lead: Chris Blevens
RA2 Skirmish Lead: Shane Dietrich, Mike Smith

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

Marketing

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

Support

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

Special Thanks

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

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

Jennifer and Reagan Baldwin; Red, Fran, and Justin Bauer; Melissa, Ernest and Evelyn Beaumont; Becca de Boo; Gloria, Harvard, Paco and Ike Bonin; Jennifer, Walter & Sue Browder; Robin, Joshua and Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda, and Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia, Pineapple, and Cassiopia; Michael, Adam Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuichi; Gary, Martha &

Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken, & Juba; Sharmini Green; Julie, Christopher, and William Hight; Noa, Tal and Ron Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan and Stephanie Chagollan.; Kosal and Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack, Ben and Laura Skaggs; John Thornburgh; Maribel Martinez, Jose Manuel, Iñaki & Oscar Valladares; Chris and Jessica Yu; Mt Dew (liquid schwartz).

Cast

Live Action

President Dugan: Ray Wise
Yuri: Udo Kier
General Thorn: Barry Corbin
Agent Tanya: Kari Wuhrer
Premier Romanov: Nicholas Worth
Lieutenant Eva: Athena Massey
Lieutenant Zofia: Aleksandra Kaniak
General Vladimir: Adam Greggor
Dr. Einstein: Larry Gelman
Soviet Officer: Oleg Stephan

Prime Minister: Kerry Michaels
General Lyon: Frank Bruynbroek
German Chancellor: Stuart Nesbit
Soviet Newscaster: Gabriella Bern
Korean Commander: Richard Narita
Tesla Trooper: Igor Jijenke
Base Commander: Gary Marshal
Watch Officer 1: Rick Cramer
Watch Officer 2: Nate Bynum
Female Officer: Heather Nickens

Allied GI 1: Sharif Perry
Allied GI 2: Micheal Rouleau
Allied GI 3: Jeremy Olson
Allied Soldier 1: Randy Stafford
Allied Soldier 2: Shane Dietrich
Allied Guard 1: Justin Bloom
Allied Guard 2: Beau Hopkins
Allied General: Robert Eustice
Allied Colonel: Robert Christensen
Secret Serviceman 1: Spike Measer
Secret Serviceman 2: Robert Garretson
Soviet Soldier 1: Alexander Moiseev
Soviet Soldier 2: Igor Jijikine
Soviet Conscript 1: Andrei Skorobogatov
Soviet Conscript 2: Marlo Lewis
White House Aide: Ann-Marie Lazaroff
Bikini Babe 1: Stephanie Harrold
Bikini Babe 2: Tamara Kozen
Chaplain: Donald La Mothe
Waitress: Natasha

In-game Voices

Yuri, PsyCorps: Udo Kier
American taunts: Barry Corbin
Agent Tanya: Kari Wuhrer
Lieutenant Eva: Athena Massey
Lieutenant Zofia: Aleksandra Kaniak
Soviet taunts: Adam Greggor
German taunts: Stuart Nesbit
Night Hawk, Soviet Vehicle: Grant Albrecht

Spy, Sniper, Allied Infantry: Michael Bell
Installer, Allied Boat, Intruder: Gregg Berger

Texan: Glenn Burtis
Allied Civilian, Soviet Civilian: Julie Brugman

Rocketeer, Chrono Legionnaire, Propaganda Truck: David Fries
BBC Newscaster, American Newscaster: Sam McMurray

SEAL, Soviet Civilian, Allied Vehicle: Stefan Marks

Libyan taunts, Iraqi taunts, Demolition: Adoni Maropis

Soviet Infantry, Soviet Engineer: Andy Milder

Desolator, Soviet Boat: Phil Proctor

Cuban taunts, Terrorist, Black Eagle, French Newscaster: Gustavo Rex

British taunts, Kirov, Crazy Ivan: Neil Ross

Drill Sergeant, Flak Trooper, World Wide Domination Narrator: Douglas Rye

Intercom Voice, Computer Voice, Female Newscaster: Heidi Shannon

American Civilian, American Engineer: Phil Tanzini

Tesla Trooper: John Vernon

Korean taunts: Henry Yu

Worldwide Localisation

Korea

Localisation Manager: Taewon Yun

Localisation Engineer: Changuk Park

Translations: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park

Recording and Editing Studio: Junco MultiMedia

Recording Engineer: Yejun Hwang

Marketing Manager: Jungwon Hahn

Product Manager: Junghyeon Kwon

China

Localisation Project Manager: Christine Kong

Localisation Manager: Jerry Lee

Translations: Richard Chen

Language Testing: Jerry Lee

Marketing Manager: Tom Chen

Product Manager: Betty Chang

Package & Manual Design: Bingo Cheng

Special Thanks to: Westwood Localisation

Teams, TL Goh, Irene Chua

Product Localisation Manager: Nathalie Fernandez

Translators: Francis Grimbart, Stéphane Radoux

Translation Co-ordinator: Nathalie Duret

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

Tester: Emmanuel Delvea

Test Co-ordinator: Lionel Berrodier

Germany

Localisation Manager: Michaela Bartelt

Translator: Claudia Stevens

Voice Casting Manager: Dirk Vojtilo

Voice Casting: Manuel Bertrams

Marketing Director: Benedikt Schüller

Product Manager: Pete Larsen

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

Traducere manuale și cutie în limba Română:
Mona Ardeleanu

Coordonator Proiect - România: Teo Păduraru

ASISTENȚĂ TEHNICĂ (TECHNICAL SUPPORT)

Curăța sistemul înainte de a instala jocul

Înainte de a instala jocul, este important ca hard-discul să fie în perfectă stare. Vă recomandăm să folosiți în mod regulat ScanDisk și Disk Defragmenter.

- ScanDisk caută pe hard-disc date pierdute sau deteriorate.
- Disk Defragmenter vă asigură că datele sunt sortate în ordine și că nu există zone fragmentate.

1. Pentru a rula ScanDisk, clic pe butonul START din Taskbar.

2. Din meniul START selectați RUN.

3. În căsuța de dialog RUN, tasteți scandisk și apoi clic OK.

4. O dată programul pornit, alegeți la opțiunea tipului de test THOROUGH. Asigurați-vă că și opțiunea AUTOMATICALLY FIX ERRORS a fost selectată și că testul va fi efectuat pe unitatea de disc pe care se intenționează instalarea jocului (De ex.: C:). Testul va lua ceva timp dar rezultatul merită efortul.

5. De îndată ce totul este setat corect clic pe butonul START pentru a lăsa programul să scaneze și să corecteze erorile.

6. Apoi, rulați Disk Defragmenter. Clic START din Taskbar.

7. Din meniul START selectați RUN.

8. În căsuța de dialog RUN, tasteți defrag și apoi clic OK.

9. Ca și la ScanDisk, selectați unitatea de disc pe care veți instala jocul și apăsați OK. Și acest derularea acestui program va lua ceva timp, dar din nou veți fi sigur că instalarea jocului se va face fără probleme.

Ce este DirectX™?

Citiți întreg acest capitol înainte de a instala sau juca Command & Conquer: Red Alert 2 sau de a instala DirectX.

DirectX este parte din Windows® 95 sau 98. El permite ca Windows să aibă acces la anumite componente ale calculatorului la viteze mari și vă permite dvs. să jucați jocurile moderne. Pe măsură ce noi tehnologii sunt introduse, cum ar fi noile generații de plăci video 3D sau plăci de sunet 3D, DirectX evoluează pentru a oferi suport acestor noi tehnologii. **Command & Conquer: Red Alert 2** necesită DirectX 7.0a, care este inclus pe CD-ul jocului.

Pentru funcționarea corectă a DirectX este posibil să fie nevoie să aveți instalate ultimele driver-e ale plăcii video și ale plăcii de sunet. Folosirea de driver-e care nu sunt suportate de DirectX 7.0a poate duce la apariția problemelor în afișare sau audiere în **Command & Conquer: Red Alert 2**.

În timpul instalării DirectX 7.0a, driver-ele plăcii dvs. video și plăcii dvs. de sunet vor fi verificate din punctul de vedere al compatibilității cu DirectX. Dacă

este posibil, programul de instalare a DirectX 7.0a va aduce la zi orice driver incompatibil. Dacă componentele dvs. sunt prea noi sau mai puțin cunoscute veți putea contacta producătorul (Internet) pentru a face rost de cele mai noi driver-e cu suport DirectX 7.0a.

Notă: În timpul instalării DirectX 7.0a, programul de instalare va detecta dacă driver-ele pot fi aduse la zi cu succes sau nu. Orice probleme legate de driveri vor fi semnalate de programul de instalare. Se recomandă să se țină cont de aceste semnalări.

Instalarea DirectX 7.0a?

La instalarea **Command & Conquer: Red Alert 2**, sistemul dvs. va fi scanat pentru detectarea DirectX. Dacă versiunea corectă nu este detectată veți fi întrebat dacă doriți instalarea DirectX 7.0a de pe CD-ul **Command & Conquer: Red Alert 2**. Se recomandă urmarea sfaturilor date de programul de instalare.

Dacă doriți să instalați DirectX 7.0a după instalarea **Command & Conquer: Red Alert 2**:

1. Clic **START** pe taskbar, apoi alegeți FIND și clic FILES OR FOLDERS.
2. În căsuța NAMED, tastați dxsetup
3. Asigurați-vă că este selectat LOOK IN pentru litera ce simbolizează CD-ROM (De ex.: D:) , apoi clic FIND NOW.
4. Când fișierul a apărut dublu clic pe icoana dxsetup.
5. Va apărea fereastra DXSetup, clic Reinstall DirectX pentru a încheia procesul.

Verificați-vă sistemul!

Pentru a verifica dacă computerul oferă suport complet pentru DirectX 7.0a, rulați DirectX Diagnostics Tool după instalarea DirectX7.0a.

1. Clic START din taskbar. Apoi clic RUN.
2. În fereastra de dialog Run, tastați dxdiag și apoi clic OK

DirectX Diagnostics Tool vă dă informații despre driver-ele plăcii video și plăcii de sunet.

- Pentru a verifica driver-ul plăcii video, clic pe tabulatorul DISPLAY
- Pentru a verifica driver-ul plăcii de sunet, clic pe tabul SOUND.
- Unele acceleratoare 3D au propriul tab numit DISPLAY 2, așa că ar trebui să verificați și acest tab.

În fiecare din aceste ecrane Drivers section vă spune dacă driver-ul dvs. este certificat de Microsoft pentru a suporta DirectX 7.0a.

- Dacă driver-ul este raportat ca 'Certified: Yes' înseamnă că placa dvs. oferă

suport pentru DirectX 7.0a și ar trebui să funcționeze perfect cu **Command & Conquer: Red Alert 2**.

- Dacă driver-ul este raportat ca 'Certified: No' placa dvs. nu este certificată că ar avea suport pentru DirectX 7.0a și este posibil să aveți probleme în jucarea **Command & Conquer: Red Alert 2**. Vă rugăm să consultați notele din josul ferestrei DirectX Diagnostic Tool.

- Utilizatorii de Windows 98 pot consulta butonul TROUBLESHOOT din tabul MORE HELP.

Customer Services – Can We Help You?

Problem? Question? Whatever it is, we're here to help. If you're having trouble running your game, there are several ways we can help:

On-line Services

Internet: World Wide Web

- Pentru a găsi site-ul nostru World Wide Web, tastează în browser (De ex.: Internet Explorer, Netscape Comunicator): <http://www.westwood.com>. Din pagina principală clic pe butonul SUPPORT pentru a beneficia de informații tehnice și ponturi. Acest site oferă un cuprinzător ghid Quick Solutions într-un format simplu de întrebări și răspunsuri care este împrăștiat săptămânal și poate fi accesat oricând.

Internet: FTP (File Transfer Protocol)

- Dacă sunteți interesat de ultimele fișiere pentru suport este posibil să le obțineți de pe site-ul nostru FTP la adresa: <ftp://ftp.westwood.com>

Internet: E-Mail

- Dacă site-ul web nu va fost de ajutor un email către support service este următorul pas.

ra2@westwood.com

Notă

ELECTRONIC ARTS ÎȘI REZERVĂ DREPTUL DE A ADUCE ÎMBUNĂTĂȚIRI PRODUSULUI DESCRIS ÎN PREZENTUL MANUAL, ORICÂND FĂRĂ NICI O NOTIFICARE PREALABILĂ. PREZENTUL MANUAL ȘI SOFTWARE-UL DESCRIS, SE AFLĂ SUB PROTECȚIA DREPTURILOR DE AUTOR. TOATE DREPTURILE SUNT REZERVATE. NIMIC DIN DIN ACEST MANUAL SAU DIN SOFTWARE NU POATE FI COPIAT, REPODUS, TRANSFERAT SAU TRUNCHIAT ÎN NICI O FORMĂ ELECTRONICĂ FĂRĂ CONSIMȚĂMÂNTUL SCRIS AL ELECTRONIC ARTS LTD., P.O. BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL38XU, MAREA BRITANIE. ELECTRONIC ARTS NU ACORDĂ GARANȚII ÎN PRIVINȚA ACESTUI MANUAL SAU A CALITĂȚII ACESTUIA ȘI NICI NU ARE VRE-O RESPONSABILITATE ÎN CAZUL FOLOSIRII LUI ÎN ALTE SCOPURI. ACEST MANUAL ESTE FURNIZAT "AȘA CUM ESTE". ELECTRONIC ARTS ACORDĂ ANUMITE GARANȚII SOFTWARE-ULUI ȘI SUPORTULUI ACESTUI SOFTWARE (CD), DAR NU POATE FI FĂCUT RĂSPUNZĂTOR PENTRU EFECTE INDIRECTE SAU SPECIALE.

Garanție limitată

Electronic Arts garantează cumpărătorului de drept al acestui produs software integritatea suportului (CD) împotriva unor defecte de fabricație timp de 12 luni de la data cumpărării. În tot timpul acestei perioade suporturile defecte vor fi înlocuite dacă produsul original este trimis la Electronic Arts la adresa menționată în acest manual, însoțit de dovada datei cumpărării, o declarație care să descrie defecțiunea și adresa unde să fie returnat suportul.

Garanția nu se aplică programului în sine care este furnizat "așa cum este" și nici suportului care a fost stricat prin folosire abuzivă.

Vă rugă să menționați în detaliu defectul, numele și prenumele, adresa, dacă este posibil un număr de telefon unde să puteți fi contactat în timpul zilei. Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, UK

Sigla © 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios și EA GAMES sunt mărci de comerț sau mărci înregistrate ale Companiei Electronic Arts Inc. din S.U.A sau în alte țări. Toate drepturile sunt rezervate. Westwood Studios™ și EA GAMES™ sunt filiale ale Electronic Arts™.

Aveți probleme în procurarea jocurilor Electronic Arts?

Dacă aveți dificultăți în a obține jocuri originale Electronic Arts în orașul dvs, vă rugăm contactați Best Distribution Srl (Tel/fax: 01 345.5505/06/07, e-mail: info@bestcomputers.ro, www.bestcomputers.ro) care vă va îndruma la cel mai apropiat dealer / magazin sau vă va trimite jocul prin poștă. Best Distribution este unicul distribuitor Electronic Arts în România.

Dacă doriți să revindeți jocurile Electronic Arts, vă rugăm contactați-ne.



