



## Opozorilo lastnikom projekcijskih televizijskih sprejemnikov

Stoječe slike ali podobe lahko za stalno poškodujejo elektronski top ali zaznamujejo fosfor v katodni cevi. Izogibajte se rednemu ali dolgemu igranju iger na projekcijskih televizijskih sprejemnikih z velikimi zasloni.

## Opozorilo za epileptike

Preberite ta razdelek, preden se lotite igranja ali to dovolite svojim otrokom.

Nekateri ljudje so dovzetni za božjastne napade ali izgubo zavesti, če so v vsakdanjem življenju izpostavljeni določenim utripajočim lučem ali svetlobnim vzorcem.

Taki ljudje lahko podležejo božjastnemu napadu, ko gledajo prizore na televiziji ali ko igrajo določene igre. To se lahko zgodi tudi, če oseba nima zdravniške kartoteke ali če prej še nikdar ni doživela epileptičnega napada.

Če ste sami ali kdorkoli v vaši družini kadarkoli naleteli na znake, povezane z božjastjo (napad, izguba zavesti), ko ste bili izpostavljeni utripajočim lučem, se pred igranjem posvetujte z zdravnikom.

Staršem svetujemo, naj nadzorujejo, kako dolgo otroci igrajo igro. Če sami ali kdorkoli od otrok med igranjem igre naletite na enega naslednjih simptomov: vrtoglavica, zamegljen pogled, trzanje oči ali mišic, izguba zavesti, zmedenost, kakršnokoli nenamerno premikanje ali krč, TAKOJ prenehajte in pokličite zdravnika.

## Varnostni ukrepi med igranjem

- Ne stojte preblizu zaslona. Izberite mesto, ki je dovolj daleč od njega, tako daleč, kot dovoljujejo kabli.
- Po možnosti igrajte na majhnem zaslonu.
- Ne lotite se igranja, če ste utrujeni ali neprespani.
- Prepričajte se, da je soba dobro razsvetljena.
- Na vsako uro igranja počivajte vsaj deset do petnajst minut.

## VSEBINA

NAMEŠČANJE IGRE.....	4	NAPREDNA UKAZNA VRSTICA.....	27
UVOD .....	5	SMERNE TOČKE .....	28
ZGODBA .....	5	Ustvarjanje smernih točk .....	28
OSREDNJI MENI .....	6	Ustvarjanje patrolj .....	28
Enoigralski način .....	7	Usklajevanje napadov .....	29
Nova kampanja .....	7	Spajanje poti .....	29
Včitavanje shranjenega položaja .....	7	UKAZI S TIPKOVNICE .....	29
Spopad .....	8	Osnovni ukazi s tipkovnice .....	30
Igranje prek spleta .....	8	Napredni ukazi s tipkovnice .....	31
Mrežno igranje .....	8	ENOTE IN STAVBE .....	32
Filmčki in zasluge .....	8	Zavezniške sile .....	32
Nastavitve možnosti .....	9	Pehota .....	32
Nastavitev prikaza .....	9	Vozila .....	34
Igralne nastavitve .....	9	Sovjetske sile .....	36
Nastavitev igralnega vmesnika .....	9	Pehota .....	36
Nastavitve zvoka .....	10	Vozila .....	38
Nastavitve tipkovnice .....	10	Posebne večigralske sile .....	40
Mrežne nastavitve .....	11	Zavezniške stavbe .....	42
KAKO NASTAVITI MREŽNO BITKO ALI SPOPAD .....	11	Stavbe .....	42
Sodelovalni način .....	13	Obrambne strukture .....	44
Večigralski način .....	13	SOVJETSKE STAVBE .....	46
Izbira bojnega polja .....	14	Stavbe .....	46
Svaritev naključne karte .....	14	Obrambne strukture .....	48
VMESNIK .....	15	WESTWOOD ONLINE.....	49
Taktična karta .....	15	Dobrodošli v spletni Red Alert 2 .....	50
Miškarjenje .....	15	Podatki o igralcu .....	50
Ukazna vrstica .....	15	Kako ustvariti nov račun na .....	
OSNOVE IGRANJA .....	17	Westwood Online .....	50
Nadzor z miško .....	17	Prijava v obstoječi račun na .....	
Izbiranje enot .....	17	Westwood Online .....	51
Premikanje in streljanje .....	18	Hitra povezava .....	51
Megla vojne .....	18	Bitka po meri .....	51
Nabiranje rude/služenje sredstev .....	18	Seznam prijateljev .....	53
Izdelava enot in stavb .....	19	World Domination Tour .....	53
Postavljanje gradnje v vrsto .....	19	ČVEKANJE MED IGRO .....	54
Zbirne točke .....	20	Težave z igranjem prek spleta? .....	55
Postavljanje stavb na bojno polje .....	20	ZASLUGE .....	56
Električna energija .....	20	TEHNIČNA PODPORA .....	59
Tehnološke stavbe .....	21		
Utrjevanje civilnih stavb .....	22		
Kako zavzemati sovražne stavbe in popravljati .....			
mostove in civilne zgradbe .....	23		
Zavezništva .....	24		
NAPREDNO IGRANJE .....	24		
Ustvarjanje mošttev .....	24		
Prodaja .....	24		
Popravljanje .....	25		
Stražni način .....	25		
Premikanje in napadanje .....	25		
Veteranske in elitne enote .....	26		
Razpostavljanje enot .....	26		
Ukaz za streljanje .....	26		
Zaboji z dobrotami .....	26		

## NAMEŠČANJE IGRE

**Opomba:** za več podatkov o tem, kako namestiti in pognati igro, si preberite razdelek Tehnična podpora.

### Kako namestiti Command & Conquer™: Red Alert 2™ pod Okni 95/98/NT/2000/Millennium z vključenim samodejnim zagonom (AUTOPLAY):

1. V pogon CD-ROM vstavite bodisi prvi ali drugi plošček z igro in kliknite na možnost [INSTALL].
2. Kliknite na [NEXT] in preberite licenčno pogodbo. Če se z njo strinjate, obkljukajte ustrezno okence, sicer kliknite na [CANCEL].
3. Vnesite serijsko številko, ki jo najdete na zadnji strani škatlice s CDjema Command & Conquer: Red Alert 2, in kliknite na [NEXT].
4. Sledite navodilom na zaslonu do konca namestitve.

### Kako igro ročno namestiti pod Okni 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Kliknite na gumb [START] in izberite možnost [RUN].
2. Izberite možnost [BROWSE] in se preselite na pogon CD-ROM.
3. Dvokliknite datoteko "[Setup.exe]". Na nekaterih sistemih bo ta označena kot "[Setup]", vendar bo pred njo vedno sličica srebrnega ploščka.
4. Kliknite na [OK].
5. Sledite postopku, opisanemu zgoraj, začeni s točko 2.

### Kako igro ročno odstraniti pod Okni 95/98/NT:

1. Kliknite na gumb [START] in izberite pot [PROGRAMS], [WESTWOOD], [RED ALERT 2], [RED ALERT 2 UNINSTALL].
2. Sledite navodilom na zaslonu.

### Kako igro samodejno odstraniti:

1. V pogon CD-ROM vstavite bodisi prvi ali drugi plošček z igro.
2. Ko se pojavi okno samodejnega zagona, kliknite na možnost [UNINSTALL].
3. Sledite navodilom na zaslonu.

## UVOD

### Dobrodošli spet med nami, poveljnik...

Command & Conquer Red Alert lahko igrate na eni od dveh povsem samosvojih strani: častivrednih [zaveznikov] ([Allies]) ali napadalnih, militarističnih [Sovjetov] ([Soviets]).

V [enoigralskem načinu] ([Single-Player]) se boste kot [zaveznik] borili proti [Sovjetom], kot [Sovjet] pa proti [zaveznikom]. V [večigralskem načinu] ([Multiplayer]) se lahko med sabo borijo tako [zavezniki] kot [Sovjeti] in njih ustrezne struje.

Sprti strani se močno razlikujeta in si delita le nekaj splošnih enot in zgradb. Vsaka stran ima svoje močne in šibke plati, ki jih je moč izkoristiti. Enote in zgradbe posamezne strani odsevajo njeno splošno filozofijo spopada. Medtem ko se zavezniki zanašajo na nadmočno tehnologijo in zvižčnost, Sovjeti za dosego svojih ciljev igrajo na karto surove moči.

**Opomba:** novim igralcem s svetu Command & Conquer močno priporočamo, da odigrajo uvajalne naloge ([Boot Camp]), preden skočijo v polno igro. Trudili smo se, da bi bila igra kar najbolj prijazna začetnikom, vendar brez uvajanja ne bo šlo. V središču za urjenje se boste naučili, kako graditi oporišče, uriti enote, nabirati [rudo] in jo predelovati v [rafinerijah], kako se premikati in meriti na sovražnika ter dosti drugih elementov igranja, ki vam bodo pomagali k večji učinkovitosti.

## ZGODBA

Če bi lahko skočili nazaj v času, kaj bi spremenili? Bi lahko preprečili vojne? Ali bi imelo tako bezanje po zgodovini nepredvidljive posledice na sedanost in prihodnost?

Poskusi s potovanjem skozi čas so drastično spremenili tok zgodovine. Atentati so spremenili usode narodov in tako ves svet. Sovjetska zveza je nenadoma ostala brez nasprotnikov, ki bi zajezili njeno širjenje na zahod. Pod vodstvom Jožefa Stalina so Sovjeti tako pričeli s pohodom proti Atlantiku. Naloga: izpolnitev sanj o celinski SZ.

Samo združene moči zavezniških sil so preprečile popolno sovjetsko prevlado. Ogromno armado Materie Rusije je končno zaustavila tehnološka premoč zaveznikov. Svet je naposled zaživel v miru. Stalin je v spopadu podlegel in pustil svoj narod v kreppljih negotove usode.

Po vojni so zavezniki za vodjo novega sovjetskega imperija imenovali Alekseja Romanova. Zdelo se je, da je popolna oseba za to nalogo. Romanov je kot poklicni politik pozdravil zavezniške zamisli in se lotil preoblikovanja Sovjetske zveze v miroljubno, dobronamerno državo. Zavezniški voditelji so si oddahnil. Njihov največji sovražnik je končno legel k počitku.

Ali res? Na skrivaj je Romanova razžiralo sovraštvo do zavezniških sil, ki so uničile njegovo ljubljeno deželo. Ko je prevzel oblast, je takoj začel načrtovati maščevanje. Ker so zavezniki zmagali zaradi boljše tehnologije, si je prisegel, da bodo Sovjeti ustvarili lastna mogočna orožja. Sovjetska vojska se bo zopet dvignila in tokrat ji ne bo spodletelo. Tokrat bo SZ zavzela Združene države!

Štiri leta so zavezniki spali na lovorikah. Nihče ni vedel za sovjetske poskuse na področju nadziranja misli in za jedrske poskuse, ki so jih izvajali Romanovi znanstveniki. Invazija Združene države povsem presenetli. Nenadoma sovjetski vojaki prodirajo v Kalifornijo, Teksas in New York. Civilisti podlegajo tehnologiji nadzora misli, pozabljajo na svojo deželo in se pridružujejo napadalcem. Ogromni lignji se pojavljajo na ameriških obalah in drobijo ladje s svojimi nazarenskimi lovskami. Napad se je pričel!

Na srečo trenutni vodja Združenih držav, predsednik Dugan, stare zavezniške tehnologije ni pustil vnamar. Dugan zbere na kup svoje sile, pripravi tehnologijo, ki mu omogoča nadzor nad časom in silami narave, ter se zopet sooči s Sovjeti. Romanov ima na svoji strani neverjetno moč. presenečenje in ogromno armado. Zavezniki pa se borijo za svoja ognjišča in način življenja. Ves svet je zopet na barikadah.

## OSREDNJI MENI

Ko poženete igro, vas pričaka animacija sovjetskega napada na Združene države. Nato se znajdete v osrednjem meniju, kjer lahko izberete način igranja oziroma nastavite številne možnosti, med njimi tiste, ki odločajo o tem, kako hitro bo igra tekla na vašem računalniku.

V osrednjem meniju imate na voljo naslednje izbire: [enoigralski način] ([SINGLE PLAYER]); [igranje prek spleta] ([INTERNET]); [mrežno igranje] ([NETWORK]); [filmčki in zasluge] ([MOVIES & CREDITS]); [nastavitev možnosti] ([OPTIONS]) in [izhod] ([EXIT GAME]).



## [ENOIGRALSKI NAČIN] ([SINGLE-PLAYER])

Tu lahko izberete igranje nove kampanje, včitane poprej shranjeni položaj, ponavljate naloge in nastavite [spopad proti računalniku] ([Skirmish]).

Enoigralski način v Command & Conquer: Red Alert 2 poženete tako, da kliknete na ustrezni gumb v osrednjem meniju. Znašli se boste v novem meniju z nekaj možnostmi, med katerimi lahko izbirate: [nova kampanja] ([NEW CAMPAIGN]), [včitavanje shranjenega položaja] ([LOAD SAVED GAME]), [ponovitev naloge] ([REPLAY SCENARIO]) in [spopad] ([SKIRMISH]). V osrednji meni se vrnete tako, da kliknete na gumb [MAIN MENU] v spodnjem desnem kotu zaslona.

### [Nova kampanja] ([New Campaign])

Če kliknete na gumb za pričetek [nove kampanje], se boste znašli v ustreznem meniju. Tukaj lahko izberete igro bodisi na strani zaveznikov ([Allies]), bodisi na strani Sovjetov ([Soviets]). Takisto se lahko odločite za vpis v [središče za urjenje] ([Boot Camp]), kjer vas bodo poučili o temeljih igranja, denimo kako premikati enote po karti, meriti na sovražnika, postavljati oporišče in podobno.

**Opomba:** priporočljivo je, da igralci, ki so novi v realnočasnih strategijah ali v svetu Command & Conquer, odločijo za urjenje. Čeprav lahko izkušeni igralci slednjo možnost preskočite, boste v njej vseeno našli opis nekaj novosti, ki morejo precej pripomoči k vašemu uspehu.

Nato lahko nastavite težavnostno stopnjo kampanje, v kateri boste sodelovali, in sicer od nizke ([Easy]) do visoke ([Hard]). Novodospeli v zvrst realnočasnih strategij naj izberejo najnižji zahtevnostni nivo, medtem ko bo najvišji izziv tudi najbolj izkušenim.

Če ne marate za novo kampanjo, kliknite na gumb za vrnitev ([BACK]) in zopet se boste znašli v enoigralskem meniju.

### [Včitavanje shranjenega položaja] [LOAD SAVED GAME]

Ko kliknete na to možnost, se znajdete v meniju za včitavanje nalog ([Load Mission]). Tukaj lahko izberete poprej shranjeni položaj in nadaljujete z igranjem od tam, kjer ste nehali. Izberite nalogo, ki jo želite nadaljevati, in kliknite na gumb za včitavanje ([LOAD]). Če si premislite, kliknite na gumb za vrnitev ([BACK]) in zopet se boste znašli v enoigralskem meniju.

### [Ponovitev naloge] ([REPLAY SCENARIO])

Nalogo, ki ste jo že končali, ponovite tako, da kliknete na ta gumb. Pojavil se bo nov meni s seznamom vseh nalog, ki ste jih uspešno opravili. Izberite tisto, ki jo želite ponovno odigrati, in kliknite na gumb za včitavanje ([LOAD]). Če si premislite, kliknite na gumb za vrnitev ([BACK]) in zopet se boste znašli v enoigralskem meniju.

## [Spopad] ([SKIRMISH])

Spopadi ([Skirmish]) so povsem samosvoj način. V določenem pogledu so spopadi podobni bitkam v [večigralskem] načinu, le da je vaš nasprotnik računalno. Če kliknete na ta gumb, se boste znašli v meniju za nastavitve spopada. Za več podatkov o tem si preberite razdelek Kako nastavitvi mrežno bitko ali spopad.

## [Igranje prek spleta] ([Internet])

Kliknite na gumb [Internet] v osrednjem meniju in preselili se boste na Westwoodov strežnik [Westwood Online], ki povezuje igralce Red Alerta 2. Tukaj lahko prek interneta igrate v načinu [vsak zase] ([Head to Head]) ali v sodelovalnem načinu ([Co-op]). Vedno je dobro, da se povežete z igralci s hitro povezavo s spletom in močnimi računalniki. Ti dejavniki vplivajo na hitrost igranja! Če se želite povezati s strežnikom [Westwood Online], morate že biti priključeni na internet. Za več podatkov si prečitajte razdelek [Westwood Online].

## [Mrežno igranje] ([Network])

Kliknite na ta gumb, če se želite nastaviti igro v načinu [vsak zase] ([Head to Head]) ali v sodelovalnem načinu ([Co-op]) prek lokalne mreže (LAN, Local Area Network) oziroma se taki pridružiti. Za več podatkov o tem si preberite razdelek Kako nastavitvi mrežno bitko ali spopad.

## [Filmčki in zasluge] ([Movies & Credits])

S klikom na ta gumb se preselite v meni za ogled filmčkov in zaslug. Tukaj si lahko še enkrat ogledate animacije, ki ste jih že zrl v kampanji, oziroma si preberete, kdo vse je zaslužen za splavitve Command & Conquer: Red Alert 2.

## [Nastavitev možnosti] ([Options])



S klikom na ta gumb skočite v [meni z možnostmi] ([Options]). Tu lahko nastavite številne vidike igranja.

### [Nastavitev prikaza] ([Display Options])

[KOLIČINA PODROBNOSTI] ([VISUAL DETAILS]): izberite med nastavitvami [LOW], [MEDIUM] in [HIGH]. Če bo količina podrobnosti velika, bo igra videti lepša, vendar to zahteva hitrejši procesor. Počasnejši računalniki bodo ob veliki količini podrobnosti težko poganjali igro. Ta možnost se tiče posebnih učinkov, kot so dim, luči, pljuskanje vode, splošno število animacij in sledi za ladjami.

[NASTAVITEV LOČLJIVOSTI] ([SET GAME RESOLUTION]): višja ločljivost pomeni privlačnejšo in ostrejšo sliko, vendar, zopet, zahteva zmogljivejši računalnik. Prav tako boste ob višji ločljivosti pri igranju videli več ozemlja naenkrat. Če pa boste RA2 igrali v najnižji ločljivosti (640x480), bo igra tekla precej hitreje kot sicer.

### [Igralne nastavitve] ([Game Options])

Pod [nastavitvami prikaza] najdete [igralne nastavitve].

[HITROST IGRANJA] ([GAME SPEED]): s tem drsnikom nastavlja hitrost premikanja enot in časa, ki ga odžre postavljanje zgradb. Če težko sledite potezam računalniškega nasprotnika, premislite o upočasnitvi igranja.

[TEŽAVNOST] ([DIFFICULTY]): možnosti so, od najnižje k najvišji, [EASY], [NORMAL] in [HARD]. Začetniki v svetu Command & Conquer naj sprva izberejo stopnjo [EASY].

### [Nastavitve igralnega vmesnika] ([User Interface Options])

Te možnosti vam omogočijo dodaten nadzor nad igro, saj lahko igranje z njimi še bolj prikojite svojemu okusu. V tem meniju je več ušesc:

[RAZTEGNI FILMČKE] ([STRETCH MOVIES]): če s klikom označite možnost [ON], b igra raztegnila raztegnila filmčke do robov zaslona vašega monitorja med ločljivostima [800 x 600] in [1024 x 768].

[POVEZOVALNA ČRTA] ([TARGET LINES]): ko enoti zaukažete, naj se premakne na določeno mesto ali napade sovražno enoto, se bo na zaslonu pojavila povezovalna črta od vaše enote do cilja. Če je možnost izključena ([OFF]), te črte ne boste uzrli.

[SKRITI OBJEKTI SO VIDNI] ([SEE HIDDEN OBJECTS]): igra bo na zaslonu nakazala enote in obrambne zgradbe, ki so skrite za ovirami. Če je možnost izključena ([OFF]), tako skritih objektov in enot ne boste videli.

[BESEDILO S POMOČJO] ([TOOLTIPS]): če pokazatelj pustite na objektu za več kot dve sekundi, se bo prikazalo besedilo s pomočjo.

[HITROST POMIKANJA ZASLONA] ([SCROLL RATE]): določi, kako hitro se lahko z miško premikate po zaslonu.

[GLADKOST PREMIKANJA ZASLONA] ([SCROLL COASTING]): nastavev premikanja zaslona. Če je možnost vključena ([ON]), bo premikanje dosti bolj gladko, vendar počasnejše. Če je možnost izključena, pa lahko po zaslonu skačete hitro, vendar manj natančno.

## [Nastavitve zvoka] ([Audio Options])

S tremi drsniki v tem meniju nadzorujete glasnost različnih zvokov v igri. Vrednost segajo od 0 (zvok izključen) do 10 (rjovenje).

[GLASNOST GLASBE] ([MUSIC VOLUME]): nastavite glasnost glasbe med igranjem in v menijih.

[GLASNOST ZVOČNIH UČINKOV] ([SOUND VOLUME]): nastavite glasnost zvočnih učinkov (streljanja, eksplozij in podobnega).

[GLASNOST GOVORA] ([VOICE VOLUME]): nastavite glasnost čvekanja likov med igranjem.

## [Nastavitve tipkovnice] ([Keyboard])



S tem gumbom nastavite ukaze s tipkovnice:

[KATEGORIJE] ([CATEGORIES]): ukazi s tipkovnice so razdeljeni na različne kategorije, ki jih lahko vidite s klikanjem po puščici v meniju s kategorijami v levem zgornjem kotu zaslona. Skupina ukazov v dotični kategoriji se pojavi v okvirju z ukazi ([COMMANDS]) na desni.

[UKAZI] ([COMMANDS]): izberite ukaz, ki ga želite spremeniti. Trenutna tipka za ta ukaz se bo pojavila pod napisom [CURRENT HOTKEY].

[TRENUTNA BLIŽNJICA] ([CURRENT HOTKEY]): kliknite v okence [PRESS NEW HOTKEY] in izberite tipko, ki jo želite uporabiti za ta ukaz. Izbrano tipko ukazu pripišete tako, da kliknete na gumb [ASSIGN]. Izberete lahko tudi tipko, ki je trenutno pripisana drugemu ukazu. Če pride do tega, se bo ukaz, povezan s trenutno tipko, pojavil pod okencem [ASSIGN NEW HOTKEY]. Izbrano tipko lahko še vedno pripišete izbranemu ukazu, vendar bo to izbrisalo povezavo s prejšnjim ukazom.

[VRNITEV NA PRIVZETE VREDNOSTI] ([RESET ALL]): Če želite obnoviti privzete nastavitve tipk, kliknite na gumb [RESET ALL] na spodnjem delu zaslona.

## [Mrežne nastavitve] ([Network])

S klikom na ta gumb se lotite urejanja mrežnih nastavitvev.

**Opomba:** to počinite le, če pri igranju prek mreže naletite na težave.

## KAKO NASTAVITI MREŽNO BITKO ALI SPOPAD

Igre po mreži ali spopadi se od bitk v kampanji razlikujejo po tem, da se v njih spopadata dve armadi ali več njih, ki jih vodijo računalniški ali človeški generali. Drugega cilja kot to, da uničite vse na zaslonu, ni.

Če v meniju za enoigralski način kliknete na gumb [SKIRMISH] ali začnete novo mrežno igro, se bo na zaslonu pojavil seznam možnosti, ki jih lahko spremenite.



[IGRALEC] ([PLAYER]): na levi strani zaslona boste videli ušesca s posameznimi igralci. V spopadnem načinu boste v zgornjem okencu vi sami. Če kliknete v vrhnje okence pod zaznamko [PLAYER], si boste lahko pripisali ime. Privzeto ime je [NEWBIE]. V spopadnem načinu lahko izberete tudi spretnostno stopnjo svojih nasprotnikov. Proti računalniku na stopnji [Dumb] po igranje precej lažje kot proti genialnemu sovragu ([Genius]).

[DEŽELA] ([COUNTRY]): kliknite v okence na desni in določite, kateri od devetih držav bi radi pripadali. Z klikom na [RANDOM] bo državo naključno izbral računalnik.

[BARVA] ([COLOUR]): prav tako lahko določite barvo svoje narodnosti oziroma jo izberete naključno.

Računalniške nasprotnike (oziroma ostale sodelujoče po mreži) lahko nastavite na podoben način: kliknite na gumb pod menijem [PLAYER], da igralca aktivirate, nato kliknite na [COUNTRY] in na [COLOUR]. Privzeta nastavitve je, da igra naključno izbere deželo in barvo računalniških nasprotnikov.

Pod temi meniju boste našli niz drugotnih možnosti:

[HITROST IGRANJA] ([GAME SPEED]): s tem drsnikom nastavite hitrost premikanja enot in gradnje. Če imate težave s sledenjem računalniškimi nasprotnikom, upočasnite igranje.

[ZASLUGE] ([CREDITS]): določi količino denarja, s katerim začnete igranje.

[ŠTEVILO ENOT] ([UNIT COUNT]): določi velikost začetne armade.

[KRATKA IGRA] ([SHORT GAME]): če kliknete na to možnost, lahko sovražnika porazite tako, da mu preprosto podrete vse stavbe. Če je možnost izključena, mu boste morali uničiti še vse enote.

[SUPER OROŽJA] ([SUPER WEAPONS]): super orožja da / ne.

[GRADNJA BLIZU ZAVEZNIKA] ([BUILD NEAR ALLY]): gradnja svojih stavb blizu zgradb, ki pripadajo zavezniku.

[PREMIČNO GRADBIŠČE] ([MCV REPACKS]): omogoči, da svoje gradbišče (Construction Yard) spremenite nazaj v premično gradbišče in tako premaknete bazo.

**Opomba:** gradbišče premaknete tako, da kliknete nanj z levim gumbom in nato z levim gumbom kliknete na kraj, kamor ga želite premakniti.

[ZABOJI SE POJAVLJAJO] ([CRATES APPEAR]): naključno postavljanje zabojev po karti.

## [Sodelovalni način]

Command & Conquer: Red Alert lahko igrate v dvoje proti vnaprej določenim računalniškimi nasprotnikom skozi vso kratko kampanjo. Kampanj je pet in so različnih težavnostnih stopenj. Cilj je, da s svojim soborcem kar najbolje sodelujeta in tako porazita nasprotnika.

## [Večigralski načini]

V meniju za izbiro načina igranja boste opazili, da vam je na voljo več načinov igranja.



Ker za določen način niso na voljo vse karte, se boste morali pred izbiro slednjih odločiti za način igranja. Ti so:

[BATTLE]: vse možnosti na spodnji ali mrežni karti lahko vključite ali izključite. Način podpira zavezništva in skupne zmage. To je privzeti način. Če se odločite za zavezništvo (Alliance), se odločite za skupno zmago proti sovražniku. Vaš partner ne bo sovražen in lahko boste videli tudi tiste dele karte, ki jih vidi on.

[FREE FOR ALL]: enak prejšnjemu načinu, le da ne podpira zavezništev.

[UNHOLY ALLIANCE]: vsak igralec začne tako z zavezniškim kot s sovjetskim premičnim gradbiščem in lahko gradi po obeh tehnoloških drevesih.

[MEGAWEALTH]: igralci morajo z inženirji zavzeti naftne vrtime (Derrick), da dobijo stalen pritek sredstev. Kopači (Miners) niso dovoljeni!

[LAND RUSH]: igralci začnejo igro sredi bojnega polja z enim premičnim gradbiščem. Po karti so razmetani zaboji s priboljški in igralci morajo čimprej postaviti bazo ter si prisvojiti zavoje. Megle vojne ni.

[MEAT GRINDER]: ta vrsta igre igralce prisili k uporabi zgolj pehote in tankov. Gradnja pomorskih in zračnih enot oziroma super orožij ni mogoča.

[NAVAL WAR]: igralci začnejo na majhnih otokih z malo prostora za širitev. Zračne enote, super orožja in velik del kopenskih enot niso na voljo. Vsaka vojska pa lahko gradi tako podmornice kot rušilce, s tem, da so vse pomorske enote mnogo močnejše in da so transporterji veliko cenejši.

## Izbira bojnega polja

Ko izberete vrsto igranja, se karte, ki so na voljo, pojavijo v meniju na desni. Vsaka karta je prirejena določenemu številu igralcev. Kliknite na karto, na kateri želite igrati, in videli boste majhen predogled karte v zgornjem desnem kotu zaslona. Ko se želite vrniti v meni za izbiro spopada / večigralskega načina, od koder lahko poženete spopad, kliknite na [USE MAP].

## Stvaritev naključne karte ([Random Map])

S klikom na možnost [CREATE RANDOM MAP] lahko ustvarite naključno karto. Tukaj



lahko določite vrsto ozemlja, čas dneva, podnebje, splošno velikost karte, dostopnost dobrin in število igralcev. Če nimate v mislih ničesar posebnega, kliknite na gumb [SURPRISE ME] in računalnik bo izdelal popolnoma naključno karto. Karto si lahko predogledate s klikom na gumb [PREVIEW MAP].

[VČITAJ KARTO] ([LOAD MAP]): raba poprej posnete, naključno ustvarjene karte.

[SHRANI KARTO] ([SAVE MAP]): če vam je naključna karta všeč, jo lahko posnamete.

Iz tega menija lahko takisto včitavate in brišete posnete naključne karte.

[IZBRIS KARTE] ([DELETE MAP]): izbris karte, ki ste jo ustvarili.

[RABA KARTE] ([USE MAP]): uporaba ustvarjene karte in vrnitev v meni za izbiro karte.

[PREDOGLED KARTE] ([PREVIEW MAP]): pogled na karto, ki ste jo ustvarili. Majhen predogled karte se bo pojavil v zgornjem desnem kotu zaslona.

## VMESNIK

### [Taktična karta]

Taktična karta zavzema večino zaslona. Od tu poveljujete svojim enotam, gradite svoje oporišče in napadate sovražnika. Taktična karta kaže samo del vsega bojišča. Pogled



premikate naokrog tako, da pomaknete pokazatelj na rob zaslona. Pokazatelj se bo spremenil v zeleno puščico in pogled se bo pomaknil v ukazano smer. Če dosežete rob bojišča, boste ugledali rdečo puščico.

### Miškarjenje

Red Alert 2 lahko igrate skoraj samo z miško. Z levim klikom izbirate enote in jim ukazujete, izbirate cilje in premikate vojsko po bojišču. Z desnim gumbom preključete ukaz. Prav tako lahko zaslon premikate hitreje, če držite desni gumb in premaknete pokazatelj v smeri, kamor želite premakniti karto.

### Ukazna vrstica

Na desni strani zaslona je ukazna vrstica. Na njej je nekaj pomembnih ušesc in podatkov, ki jih potrebujete za uspešno in učinkovito vodenje oporišča.

[SREDSTVA] ([CREDITS]): na vrhu ukazne vrstice je prikaz trenutne količine sredstev. Številka pove, koliko denarja imate in koliko enot oziroma stavb si lahko privoščite. Gradnja armade ni poceni!

GUMB [BRIEFING] (samo v enogralskih / sodelovalnih spopadih): ta gumb vam hitro pokaže cilje trenutne naloge v enogralskih / sodelovalnih spopadih. Je na samem vrhu ukazne vrstice.

GUMB [DIPLOMACY] (samo v igrah prek interneta / mreže): v večigralskih spopadih ni ciljev oziroma njih prikaza. Če kliknete na ta gumb, boste ugledali seznam vseh dejavnih igralcev, barve vseh armad, trenutno aktivna zavezništva in število enot, ki jih je vsaka vojska uničila. Takisto vam ta gumb dovoli prebiranje svojih infrardečih, žarkovnih sporočil ([Beacon]). Vaši zavezniki vam lahko vedno berejo sporočila, dokler jih ne odstranite s seznama zaželenih ([Chat With]). Določiti morate igralce, ki jim želite pošiljati sporočila. Za več podatkov o žarkovnih sporočilih si preberite razdelek Napredna ukazna vrstica.



**GUMB [OPTIONS]:** s klikom semkaj lahko včitate posneti položaj ali shranite pozicijo, prekinete nalogo ali spremenite nastavitve tipkovnice oziroma zvoka. Ta gumb je podoben meniju z možnostmi, ki smo ga že omenili. Je na vrhu ukazne vrstice.

**[ZASLON ZA RADARJEM] ([RADAR SCREEN]):** na osrednjem zaslonu lahko vidite samo del trenutnega bojnega polja. Radarski prikaz, ki ga najdete pod gumbi **[BRIEFING]/[DIPLOMACY]** in **[OPTIONS]**, vam pokaže vse bojišče. Na njem vidite vse dele karte, ki ste jih že odkrili s premikanjem enot. Radarski prikaz lahko uporabite tako za opazovanje bojišča kot za premikanje enot. Z izbranimi enotami kliknite na radarski zaslon in premaknite se bodo na ukazani kraj. Tako lahko hitro in brez pomikanja zaslona ukazuje premike enot.

**Opomba:** radarski zaslon se pojavi le, če imate v bazi dovolj električne energije.

**GUMB [REPAIR]:** v žaru bitke bodo mnoge vaše stavbe poškodovane. Popravite jih tako, da kliknete na ikono ključa pod radarskim zaslonom. Pokazatelj se bo spremenil v ključ in če z njim kliknete na stavbo, jo boste začeli popravljati. Če ni česa popraviti, se bo čez ključ izrisala rdeča črta. Ne pozabite, da vas bo popravilo stavbe stalo, vendar je to lažji in hitrejši način kot ponovna gradnja.

**GUMB [SELL]:** poleg ikone s ključem je ikona z dolarskim znakom. Kliknite nanjo in pokazatelj se bo spremenil v dolarski znak. Če zdaj kliknete na eno od stavb, jo boste prodali. Dobili boste del denarja, ki ste ga porabili za gradnjo, in pogosto tudi nekaj vojakov.

**UŠESCA [PRODUCTION]:** pod ušescema za popraviljanje in prodajo so štiri ušesca za izdelavo. Ta kažejo vse stavbe in enote, ki jih lahko trenutno izdelate. Od leve na desno so to **[STAVBE]**, **[OROŽARNA]**, **[PEHOTA]** in **[VOZILA]**. Ko kliknete na eno od ušesc, boste v okencih spodaj videli sličice. Te predstavljajo različne zadeve, ki jih lahko izdelate. Z gradnjo novih in močnejših struktur boste lahko izdelovali dodatne enote, zgradbe in obrambne stolpe. Na večino sličic lahko z levim gumbom kliknete večkrat in tako njih izdelavo postavite v vrsto. Če niste prepričani, kaj posamezne ikone predstavljajo, podržite pokazatelj nad njimi in pokazalo se bo besedilo s pomočjo. Če število samosvojih stavb ali enot preseže prostor v ukazni vrstici, se pod ikonami pojavi puščica. Z njo se pomikate po seznamu gor in dol.

**[POKAZATELJ ELEKTRIKE] ([POWER METER]):** stavbe v vaši bazi potrebujejo električno energijo. Pokazatelj elektrike, ki ga najdete na levi strani izdelovalnih ušesc, kaže trenutno stopnjo preskrbe z elektriko. Ko je pokazatelj povsem rdeč, določene stavbe in obrambne strukture ne bodo več delovali. Zgradite več Teslinih reaktorjev ali elektrarn!

**[NAPREDNA UKAZNA VRSTICA] ([ADVANCED COMMAND BAR]):** če kliknete na okence pod osrednjo taktično karto, pridete do napredne ukazne vrstice. Za več podatkov o tem si preberite razdelek Napredna ukazna vrstica.

## OSNOVE IGRANJA

Command & Conquer: Red Alert 2 smo oblikovali tako, da imate kar največji nadzor nad svojimi enotami, in to vedno in s kar najmanj napora.

### Nadzor z miško

Z miško nadzorujete pokazatelj na zaslonu, s klikanjem pa usmerjate svoje enote, napadate sovražnika, gradite stavbe, rudarite in tako naprej. Če ni napisano drugače, z levim gumbom izbirate enote in stavbe ter izdajate ukaze, medtem ko z desnim preključujete ukaze in izbiro enot.

### Izbiranje enot

- Enoto na bojišču izberete tako, da premaknete nadjno pokazatelj in kliknete z levim gumbom.
- Izbiro preključete tako, da kliknete z desnim gumbom.

Poleg izbiranja posameznih enot lahko izbirate tudi skupine slednjih:

1. Kliknite z levim gumbom tik poleg skupine enot in držite levi gumb.
2. Potegnite pokazatelj prek enot, ki jih želite izbrati. Okrog njih boste zarisali okvir.
3. Izpustite miškin gumb. Izbrali ste enote v okvirju.

Skupinam lahko določate premianje in jim ukazujete, naj streljajo, natanko tako kot posameznim enotam.

**Opomba:** nekatere enote se ne bodo odzvale na vse ukaze.

## Premikanje in streljanje

### Kako enoto pripraviti do dejavnosti:

1. Izberite enoto.
2. Premaknite pokazatelj do točke na bojišču, kamor jo želite premakniti.

Če se enota (ali skupina njih) lahko premakne do izbrane točke, boste videli zelen pokazatelj in enote se bodo začele premikati takoj po kliku. Če se vaše enote ne morejo premakniti na določeni položaj, se bo čez pokazatelj zarisala rdeča črta. Če pokazatelj premaknete nad sovražno enoto ali stavbo, se bo spremenil v rdečo muho in izbrane enote bodo začele streljati, takoj ko kliknete na cilj. Ko enotam ukažete premik, se bodo premaknile do cilja po kar najkrajši mogoči poti.

## Megla vojne

Ko začnete z misijo, večino bojnega polja prekriva črna 'megla vojne'. Področja, ki jih prekriva, so področja, ki jih še niste raziskali. Ko enote premaknete proti robu prekritega območja, se megla umakne, glede pač na to, kako daleč enota vidi. Enotam lahko ukažete premik v meglo in tako odkrijete velike dele karte iznenada.

## Nabiranje rude / služenje sredstev

Na različnih mestih širom karte boste našli polja rude ([Ore]), dragocene snovi. Rudo morate zbirati in predelovati, s čimer dobivate sredstva ([Credits]). Sredstva lahko nato porabite za nakup dodatnih stavb ali izdelavo enot. Tako zavezniki kot Sovjeti si lastijo rudarska vozila, ki zbirajo rudo in jo peljejo v [rafinerije], kjer jo predelujejo.

### Kako zbirati rudo:

1. Kliknite na rudarsko vozilo (bodisi [Chrono Miner] ali [War-Miner])
2. Premaknite pokazatelj nad polje rude.
3. Kliknite in rudarsko vozilo se bo napolnilo do polja ter začelo z delom.

Ko je vozilo polno, se bo samodejno vrnilo k najbližji prijateljski rafineriji in nato zopet na polje, kjer bo zopet začelo z zbiranjem rude. Če rudarsko vozilo pošljete nekam, kjer ni rude, te ne bo začelo zbirati: poslati ga morate tja, kjer ruda je.

### V igri sta dve vrsti rude:

- Rumena ruda: te je veliko, vendar ni tako dragocena, kot so večbarvni dragulji.
- Večbarvni dragulji so redki, vendar visoko cenjeni, saj so vredni dvakrat več kot ustrezna količina običajne rude.

**Opomba:** rudarsko vozilo lahko prisilite k predčasni vrnitvi v rafinerijo, in sicer tako, da postavite pokazatelj nadnjo. Pokazatelj se bo spremenil v vstopnega. Ponovno kliknite in rudarsko vozilo bo trenutni tovor odpeljalo v rafinerijo.

## Izdelava enot in stavb

Enote in stavbe gradite skozi menije pod izdelovalnimi ušesci. Vsako od štirih ušesc pokaže stavbe ali enote, ki jih lahko trenutno izdelate v svojem oporišču.

### Kako začeti z izdelavo enote ali stavbe:

1. Kliknite na ustrezno ušesce, da pridete do izbir.
2. Kliknite na zadevo, ki jo želite začeti izdelovati. Izdelava se bo pričela.

Izdelava enot ali stavb traja, kar vidite po številčnici na sličici tistega, kar gradite. Cena izdelovanega se odšteje z vašega računa (ceno vidite, če pokazatelj premaknete nad sličico). Če vam med izdelavo zmanjka denarja, se bo izdelava ustavila, dokler ne dobite več sredstev. Ko jih zopet imate, se bo izdelava samodejno nadaljevala.

**Opomba:** izdelavo lahko začasno zaustavite, če na sličico kliknete z desnim gumbom. Če nato kliknete nanjo z levim gumbom, izdelovanje nadaljujete. Če pak še enkrat kliknete na sličico z desnim gumbom, boste izdelavo prekinili in igra vam bo vrnila sredstva, ki ste jih dotlej potrošili za izdelavo.

## Postavljanje gradnje v vrsto

Izdelujete lahko več pehotnih enot in vozil zaporedoma. Vse pehotne enote igra izdeluje v vojašnici ([Barracks]) v takem vrstnem redu, kot ga zaukažete. Vozila nastajajo v več različnih stavbah. Vozila, ki nastanejo v določeni stavbi, bodo izdelana v takem vrstnem redu, kot ga zaukažete. Tako lahko na primer hkrati zgradite tako tank (v [tovarni vozil]) kot ladjo (v [ladjedelnici]). Preprosto s klikanjem določite število enot ali vojakov, ki bi jih radi izdelali, in samodejno bodo nastali v primerni stavbi.

## Zbirne točke

Enote lahko usmerite k določenim točkam, ko jih igra enkrat izdelata. To storite tako, da izberete zgradbo, v kateri enote nastajajo, in nato kliknete na točko na ozemlju, kamor želite, naj se enote premaknejo. Med dvema točkama se bo izrisala črtna črta. Ko bo enota nastala, se bo samodejno premaknila na zaukazani položaj.

## Postavljanje stavb na bojno polje

Ko ustvarite stavbo ali del vojsko, se bo prek ustrezne sličice v izdelovalnem meniju prikazala beseda READY.

Kako postaviti novonastali objekt na bojno polje:

1. Kliknite na sličico.
2. Premaknite pokazatelj nad bojno polje. Pod pokazateljem se bo izrisal zapolnjen okvir. To je načrt objekta, ki kaže velikost in obliko strukture, ki ste jo ustvarili.
3. Premaknite načrt na položaj, kjer želite stavbo zgraditi, in ponovno kliknite.

Če je okvir belo-zelen, bo igra stavbo zgradila in začela bo delovati. Če je okvir rdeč, to pomeni, da del področja ni prost in da gradnja ni mogoča.

**Opomba:** dodatnih stavb ne morete graditi, dokler ne postavite dokončane zgradbe.

**Opomba:** stavbe lahko gradite samo na ravnih tleh in blizu drugih svojih stavb.

## Električna energija

Merilnik električne energije na levi strani izdelovalnih ušesc je bistvenega pomena. Skoraj vsaka stavba, ki jo zgradite, za delovanje potrebuje elektriko. Če ne boste pazili na preskrbo s slednjo, se vaš boj ne bo dobro končal. Dva pomembna vidika ravnanja z elektriko sta ravnanje z njo in njeni viri.

- Višina rdečega polja na merilniku elektrike kaže trenutne potrebe po električni energiji. To je pravzaprav elektrika, ki jo porabljate.
- Višina vsega prikazovalnika kaže trenutno količino proizvedene energije.
- Dela merilnika, ki sta zelena in rumena, kažeta elektriko, ki jo je moč uporabiti za napajanje dodatnih stavb. Le ne pozabite - zelena je dobra barva, rdeča slaba.

Količina elektrike, ki jo proizvajate, je odvisna od poškodovanosti vaših virov elektrike ([Teslinih reaktorjev] in [elektrarn]). Redno jih popravljajte, sicer boste ob nepravem času ob elektriko!

**Opomba:** ko potrebe po elektriki presežejo vašo produkcijo, bo dobršno število vaših osnovnih dejavnosti upočasnjenih, medtem ko se bodo druge povsem zaustavile. Ne boste več mogli postavljati novih zgradb in izdelovati enot, radar bo ugasnil in veliko število obrambnih naprav bo onemelo.

## Tehnološke stavbe

V dosti nalogah se bodo na določenih delih karte pojavile nevtralne tehnološke stavbe. Te lahko zavzamete tako, da vanje pošljete inženirja. V nasprotju z drugimi stavbami tehnoloških ne morete prodati in za delovanje ne zahtevajo električne energije. Ko zavzamete tehnološko zgradbo, dobite posebne sposobnosti na bojnem polju. Tehnološke stavbe so štirih vrst: [letališče], [bolnišnica], [predstraža] in [naftna vrtina] ([Airport], [Hospital], [Outpost], [Oil Derrick]).



### [Letališče] ([Airport])

Ko zavzamete letališče, lahko začnete izdelovati [padalce] ([Paratroopers]). Vsakih nekaj minut lahko na določeno točko na karti odvržete skupino padalcev. Če igrate na zavezniški strani, so padalci [navadni vojaki] ([GI]). Če igrate kot Sovjet, so padalci [naborniki] ([Conscripts]). Ko so padalci pripravljeni na akcijo, kliknite na ustrezno sličico pod izdelovalnimi ušesci. Padalce odvržete tako, da kliknete na točko na bojišču, kjer jih želite uporabiti. Transportno letalo jih bo tja tudi pripeljalo.



### [Bolnišnica] ([Hospital])

Ranjene vojake lahko pošljete v zavzeto bolnišnico na zdravljenje. Izberite ranjene vojake in premaknite pokazatelj nad bolnišnico. Pokazatelj se bo spremenil v sličico za vstop. Ozdravljene enote se bodo samodejno prikazale iz bolnišnice.



### [Predstraža] ([Outpost])

Predstraža je oborožena mehanična delavnica, ki deluje natanko tako kot zavezniška ali sovjetska [mehanična delavnica] ([Service Depot]). Vendar pa se lahko [predstraža] sama brani pred napadi tako s tal kot iz zraka. Ko predstražo osvojite, se bo samodejno branila. V njej lahko popravljate poškodovana vozila.



### [Naftna vrtina] ([Oil Derrick])

Naftne vrtine nudijo neprestan, zanesljiv pritek denarja, dokler jih nadzorujete. Takisto vam dajo nekaj denarja, ko jih zavzamete.

## Utrjevanje civilnih stavb

Dosti civilnih stavb lahko vaše enote zavzamejo. Enote, ki so v civilni stavbi, bodo streljali z oken in skozi vrata ter tako poškodovale sovražnika, ki se bo dovolj približal. Civilne stavbe lahko zavzemajo samo zavezniški navadni vojaki in sovjetski naborniki.

### Kako zavzeti civilno stavbo:

1. Izberite navadnega vojaka ali nabornika in postavite pokazatelj nad nevtralno stavbo. Pokazatelj se bo spremenil v sličico za vstop.
2. Kliknite na stavbo in izbrani vojak bo stekel vanjo.

Ko je stavba zavzeta, bodo vojaki v njej zabili okna in na strehi se bo pojavila bodeča žica. Kliknite na zgradbo. Niz sličic pod njo kaže največje število vojakov, ki jih lahko stavba še sprejme. Vsaka zapolnjena sličica predstavlja enega vojaka v zgradbi. Če povečate število enot v stavbi, povečate tudi hitrost streljanja. Enot v stavbi ni mogoče napasti neposredno, marveč morate poškodovati stavbo samo. Ko je zgradba težko poškodovana, bodo iz nje pritekale vse enote.

### Kako naročiti enotam v stavbi, naj jo zapustijo:

1. Postavite pokazatelj nad zavzeto stavbo. Pokazatelj se bo spremenil v sličico za postavitev enot.
2. Kliknite in enote bodo pritekale iz stavbe, ta pa se bo vrnila v običajno stanje.

## Kako zavzeti sovražne stavbe in popravljati mostove ter civilne zgradbe:

Dve osnovni nalogi inženirjev sta zavzemanje sovražnih stavb in popravljanje porušenih mostov.

### Kako zavzeti sovražno stavbo:

1. Izberite inženirja in postavite pokazatelj nad sovražno stavbo. Če jo lahko zavzamete, se bo pokazatelj spremenil v sličico za vstop.
2. Kliknite na stavbo in inženir se bo premaknil proti njej. Če jo bo dosegel, bo stavba takoj prešla pod vaš nadzor.

Inženirji lahko vstopijo tudi v vaše lastne poškodovane stavbe in jih hitro popravijo (vsaj deloma). Inženirji lahko vstopijo tudi v hišico ob mostu in ga tako popravijo. Takisto lahko vstopijo v civilne stavbe, v katerih so vaši naborniki ali navadni vojaki, ter jih tako popravijo.

## Zavezništva

V večigralskih spopadih lahko med vojskami sklenete zavezništva. To storite prek [diplomacijskega zaslona] ali tako, da kliknete na sovražno enoto ter pritisnete tipko A. Igralci, ki so sklenili zavezništvo, se med seboj ne bodo napadali in lahko si gledajo pod meglo vojne.

**Opomba:** tipko A mora pritisniti tudi sovražnik, da bo zavezništvo sklenjeno.

## NAPREDNO IGRANJE

### Ustvarjanje moštev

Ustvarjate lahko skupine enot, ki jih lahko nato takojci izbirate kot take. To storite na naslednji način:

1. Izberite nabor enot.
2. Pritisnite in držite tipko CTRL ter nato pritisnite enot od tipk med 1 in 9. Vse trenutno izbrane enote bodo pripisane izbrani številki moštva.

**Opomba:** če preključite izbiro skupine, jo lahko zopet izberete tako, da pritisnete njeno številko.

**Opomba:** če številki pripišete novo moštvo, boste s slednjim nadomestili prejšnjega.

#### Če bi radi moštvu dodajali enote:

1. Izberite moštvo.
2. Držite tipko SHIFT in kliknite na enote, ki bi jih radi dodali moštvu.

### Prodaja

Z gumbom za prodajo pod radarskim prikazom lahko prodate katerokoli stavbo, ki jo nadzorujete. To storite tako:

1. Kliknite na gumb za prodajo.
2. Kliknite na stavbo, ki jo želite prodati.

**Opomba:** to lahko storite tudi s tipko L.

Del sredstev, ki ste ga namenili gradnji stavbe, boste dobili nazaj, hkrati pa boste izgubili vse prednosti, ki izvirajo iz lastništva te stavbe. Četudi je mogoče (in mnogokrat priporočljivo), da prodate sovražne stavbe, ki jih zavzamejo vaši inženirji, ne morete prodati civilnih stavb, v katerih so vaše enote.

## Popravljanje

### Kako popraviti vozilo:

1. Izberite vozilo in premaknite pokazatelj nad mehanično delavnico. Pokazatelj se bo spremenil v sličico za vstop.
2. Kliknite in vozilo se bo zapeljalo v delavnico. Popravilo se bo začelo takoj po tistem, ko bo vozilo tjakaj prispelo.
  - Sredstva se vam odštevajo z računa skladno z napredkom popravila. V vrsto lahko postavite več vozil in jim določite popravilo. V delavnico bodo odhajala eno za drugim. Ko je popravilo končano, bo vozilo samodejno zapustilo delavnico.

**Opomba:** vozila lahko popravljate samo, če si lastite mehanično delavnico.

### Kako popraviti stavbo:

1. Pritisnite gumb za prodajo v ukazni vrstici in nato z levim gumbom kliknite na stavbo, ki jo želite popraviti.
2. Stavba se bo začela popravljati.
  - Med popravilom bo z vašega računa odletela določena količina sredstev.

**Opomba:** to lahko storite tudi tako, da pritisnete tipko K.

### Stražni način

Če enote postavite v stražni način ([Guard]), bodo napadle sovražne enote, ki se bodo približale, in se nato vrnile na izhodiščni položaj. Enote, ki niso v stražnem načinu, bodo sovražnika napadle, vendar se potem na izhodiščni položaj ne bodo vrnile.

- Enote v stražni način postavite s pritiskom na tipko G.

### Premikanje in napadanje

Enote se bodo premikale od kraja do kraja in aktivno napadale ter uničevale sovražne enote, na katere bodo naletele.

To storite tako:

1. Izberite enote.
2. Pritisnite CTRL / SHIFT.
3. Z levim gumbom kliknite na del bojišča, kamor želite enote poslati.

## Veteranske in elitne enote

Med bojem vaše enote dobivajo izkušnje. Enota, ki prejme dovolj izkušenj, dobi čin in tako prispe do elitnega statusa ([Elite]). Elitne enote so hitreje, močnejše in streljajo hitreje ter natančneje od običajnih enot. Prav tako se te enote ob poškodbah zdravijo same in ob prehodu v elitni status dobijo izboljšano orožje.

**Opomba:** elitne enote prepoznate po oznaki čina, ki se pojavi levo spodaj od enote.

## Razpostavljanje enot

Dosti enot pozna drugotne načine delovanja, do katerih pridete tako, da jih razpostavite. Drugotne načine delovanja imajo [premična gradbišča], [navadni vojaki], [pustošniki] in [Jurij] ([Mobile Construction Vehicles] [GIs], [Desolators], [Yuri]). Dvokliknite na vsako od njih, da jih razpostavite.

- Enoto razpostavite z dvojnimi klikom.
- Veliko skupino lahko razpostavite s tipko D.

## Ukaz za streljanje

Običajno vaše enote ne bodo streljale na cilj, ki ni sovražen. K streljanju jih prisilite tako, da držite tipko CTRL in kliknete na zeleno točko. Tako lahko uničujete mostove ali zidove.

## Zaboji z dobrotami

Od časa do časa se bodo na bojišču pojavili zaboji. Te lahko poberete tako, da vanje premaknete enoto. Čeprav ne morete vedeti, kaj v zaboju je, so vsi slastni po naravi. Nekateri zaboji vam bodo prispevali denar ali vam odkrili karto. Drugi vas obdarijo z oklepljenostjo, hitrostjo, izkušnjami ali orožji oziroma obnovijo zdravje enoti, ki jih pobere.

## NAPREDNA UKAZNA VRSTICA

Če kliknete na ušesce pod osrednjim prikazom bitke (spodnji del zaslona), se bo odprla napredna ukazna vrstica. Ta vrstica nudi bližnjice do mnogih naprednih ukazov, ki so vam na voljo.

### Gumbi za stvarjenje moštev

S temi gumbi lahko hitro ustvarjate moštva, tako kot bi uporabljali tipko CTRL in tipke od 1 do 9. Izberite enote, ki jih želite zbrati v skupino, in kliknite na enega od teh gumbov. Tako ustvarite moštvo, ki ga nato lahko zopet izberete s klikom na gumb ali s pritiskom na tipko 1 ali 2 na tipkovnici. Moštvo preključite tako, da kliknete na gumb z desnim miškinim ušesom.

### Gumb za izbiro vrst enot

S tem gumbom lahko hitro izberete vse enote določene vrste v okviru področja na karti ali vse karte. Izberite enoto in kliknite na ta gumb ([TYPE SELECT]). Izbrali boste vse podobne si enote, ki so trenutno na zaslonu. Kliknite še enkrat in izbrali boste vse enote na karti.

### Razpostavljanje enot

Kliknite na enoto z možnostjo razpostavitve in nato kliknite na ta gumb, da enota izvrši razpostavitev. Če izberete skupino enot, boste lahko razpostavili vso naenkrat.

### Stražni način

Ta gumb lahko uporabite, da enoto postavite v stražni način. Izberite enote, ki jih želite postaviti v stražni način, in kliknite na ta gumb. Tako enotam zaukažete, naj napadejo sovražnika, ki se bo približal, in se nato vrnejo v izhodiščni položaj. Enote, ki niso v stražnem načinu, bodo sovražnika napadle, vendar se nato ne bodo vrnile v izhodiščni položaj.

### Postavljanje smernih točk

Command and Conquer: Red Alert 2 vsebuje izjemno robusten sistem razpostavljanja smernih točk, ki nudijo nadzor nad premikanjem enot, ne da bi morali neprestano bedeti nad njimi. Poleg tega vam smerne točke omogočajo koordinacijo natančnih napadov. Za več podatkov o tem si preberite razdelek Smerne točke.

### Svetlobna znamenja

V večigralskih spopadih lahko s tem gumbom ([PLACE BEACON]) postavljate svetlobna znamenja. Kliknite na ta gumb in nato na karto, kamor želite postaviti znamenje. Znamenje lahko vidijo vsi igralci, ki so v zavezništvu z vami. Če na znamenje kliknete z levim gumbom in pritisnete RETURN, lahko zaveznikom pošljete sporočilo. Še enkrat pritisnete RETURN in besedilo se bo znašlo na znamenju. Sporočilo preključite tako, da na znamenje kliknete z desnim gumbom. S svojega zaslona lahko vsakdo odstrani znamenje tako, da klikne nanj in pritisne gumb DEL.

## [SMERNE TOČKE]

S smernimi točkami lahko hkrati nadzorujete več skupin pehotnih enot in vozil in tako izvajate hkratne napade na različnih delih karte. V meni za razpostavljanje smernih točk pridete prek ustreznega gumba v napredni ukazni vrstici ali s pritiskom na tipko Z. Iz menija pridete tako, da ponovno kliknete na gumb za izbiro njega.

## Ustvarjanje smernih točk

Najpreprostejša raba smernih točk je ta, da jih uporabite za premikanje enot z enega položaja do drugega. S smernimi točkami zapoveste enotam, naj sledijo določeni poti, se izogibajo morebitnim nevarnostim ali se odtihotapijo okrog sovražne baze ter napadejo šibko branjeno stran.

### Kako ustvarjati smerne točke:

1. Pojdite v meni s smernimi točkami in izberite enote, ki jih želite premakniti.
2. Kliknite tjakaj na bojno polje (ali radarsko karto), kamor želite enote premakniti.

Vsakič, ko kliknete na zaslon, bo igra ustvarila dodatno smerno točko.

Enote k sledenju smernih točk pripravite tako, da greste iz tega menija (zopet kliknite na gumb za izbiro menija za smerne točke).

Opomba: smerne točke v Command & Conquer: Red Alert 2 niso večne. Ko vaše enote dosežejo smerno točko in nadaljujejo pot k naslednji, bo smerna točka izginila.

## Ustvarjanje patrolj

Še ena koristna raba smernih točk je ustvarjanje patrolj oziroma niza smernih točk, v katerem končno povežete z začetno. Enote bodo pri patroljiranju sledile začrtani poti, dokler jim ne zaukažete drugače, in napadale sovražnike, na katere boste naleteli. Patrolje lahko uporabite za neprestanu zaščito določenega področja.

### Kako ustvariti patroljo:

1. Skočite v način za ustvarjanje smernih točk in izberite enote, ki bi jih radi poslali patroljirat.
2. Ustvarite smerne točke za patroljiranje.
3. Na koncu še enkrat kliknite na prvo smerno točko v nizu, da jih povežete med sabo.

Ko zapustite ta način, bodo izbrane enote začele slediti začrtani poti iz smernih točk. Ker ste jih med seboj povezali, poti ne bo nikdar konec. Za razliko od običajnih smernih točk so te stalne, saj bodo držale enote na poti patroljiranja.

Opomba: če sovrag uniči vse enote, ki sledijo poti patroljiranja, bodo izginile tudi smerne točke.

## Usklajevanje napadov

Usklajevanje napadov med različnimi bojnimi skupinami je mogoče prav po zaslugi smernih točk. To storite tako:

1. Skočite v način za postavljanje smernih točk.
2. Izberite skupino enot.
3. Ustvarite smerne točke za to skupino.
4. Prekličite izbiro skupine (z desnim gumbom kliknite nekam drugam na karto), vendar ne zapustite načina za postavljanje smernih točk.
5. Izberite drugo skupino enot.
6. Ustvarite smerne točke za to skupino.
7. Zapustite način za postavljanje smernih točk.

Ker enote ne bodo začete slediti začrtani poti, dokler ne zapustite načina za postavljanje smernih točk, bodo vse enote, ki ste jim izdali ukaz, ostale na mestu.

Začetek napada zaukažete tako, da zapustite način za postavljanje smernih točk. Vsaka skupina enot bo začela slediti svojim smernim točkam. Tako lahko naenkrat napadete sovražnika iz več smeri naenkrat.

## Spajanje poti

Smerne točke različnih skupin lahko združite v eno samo pot. To storite tako:

1. Ustvarite nabor smernih točk za eno skupino.
2. Prekličite izbiro te skupine.
3. Izberite nov nabor enot.
4. Kliknite na eno od smernih točk, ki ste jih ustvarili za prvo skupino.
5. Zapustite način za postavljanje smernih točk.

Nabora smernih točk se bosta spojila in druga skupina bo sledila smernim točkam prve skupine.

**Opomba:** ko poti enkrat združite, jih ne morete več razdružiti.

## Brisanje smernih točk

Smerne točke brišete tako, da z levim gumbom kliknete na tisto, ki jo želite odstraniti, in pritisnete tipko DEL. Smerna točka bo izginila. Smerni točko na obeh straneh izbrisane se bosta povezali. Če denimo ustvarite nabor treh smernih točk za enoto in nato odstranite drugo točko, se bo enota najprej pomaknila do prve smerne točke in potem še do tretje.

## UKAZI S TIPKOVNICE

Čeprav lahko veliko ukazov, ki jih boste potrebovali v igri, izvedete z miško, lahko marsikaj zapoveste tudi s tipkovnice.

## Osnovni ukazi s tipkovnice

Ukaz	Tipka	Opis ukaza
Razpostavitev stavbe / enote	<b>D</b>	Nekatere enote imajo drugotno funkcijo, ki jim omogoča nove moči ali načine napada. Prav tako lahko kliknete nanje, ko se pokazatelj spremeni v sličico za razpostavitev. Navadni vojaki, pustošniki in Jurij imajo drugotne moči. Ta ukaz lahko uporabite tudi za pošiljanje enot iz stavb.
Straži trenutno območje	<b>G</b>	Enote bodo aktivno pregledovale območje in samodejno napadale sovraga.
Premikanje in napadanje	Kliknite na enoto, <b>CTRL / SHIFT</b> , premik na področje	Enote bodo potovale od kraja do kraja in dejavno napadale ter uničevale sovražnike, na katere bodo naletele.
Razpršitev	<b>X</b>	Enote se bodo poskusile izogniti temu, da bi jih kdo povozil. Ta ukaz uporabite, ko bo vozilo poskusilo pregaziti vašo pehoto.
Stop	<b>S</b>	Ustavi izbrano enoto.
Obvezno streljanje	<b>Držite CTRL</b> , premaknite pokazatelj nad cilj, kliknite z levim gumbom	Prisili enoto, da strelja na prijateljsko ali nevtravno enoto.
Obvezen premik	<b>Držite ALT</b> , premaknite pokazatelj nad cilj, kliknite z levim gumbom	Prisili enoto, da se nekam premakne ali da pregazi enoto.
Meni z možnostmi	<b>ESC</b>	Skok v meni z možnostmi.
Stvarjenje moštva	<b>CTRL + 1-9</b>	Ustvari skupino enot.
Izbira moštva	<b>1-9</b>	Izbere moštvo, ko ste ga že ustvarili.
Sklenitev zaveznitva z določeno stranjo	<b>A</b>	Izognite se napadanju prijateljev.
Izbira vrste enot	<b>T</b>	Z levim gumbom kliknite na gumb (TYPE SELECT) v naprednih ukazni vrstici ali pritisnite T enkrat, da izberete vse podobne si enote na zaslonu (en klik). Dvokliknite, če jih želite izbrati po vsem bojišču.
Čevanje (v večigralskem načinu)	<b>Return</b> , da priključite okence za čevanje, return, da pošljete sporočilo, desni klik za preklic sporočila	Pošiljanje sporočil zaveznikom.
Postavitev svetlobnega znamenja	<b>B</b> , pritisnite return, vnesite sporočilo, return, da pošljete sporočilo. Z <b>DEL</b> znamenje pobrišete.	Z znamenjem napišete sporočilo zaveznikom in ga postavite na bojno polje.

Ukaz	Tipka	Opis ukaza
Skok v način za postavljanje smernih točk	Kliknite na enoto, pritisnite in <b>držite Z</b> , razpostavite smerne točke in izpusite tipko, da zaukažete premik.	Razpostavi smerne točke.
Postavitev zbirne točke	Kliknite na [vojašnico], [bojno tovarno], [ladjedelnico] ali [kadi za kloniranje] ([Barracks], [War Factory], [Shipyard], [Cloning Vats]) in postavite zbirno točko na bojnem polju.	Tu se bodo zbrale vaše enote, ko bodo nastale.
Skok na dogodek na radarju	Preslednica	Središči pogled na zadnji dogodek na radarju.
Vse enote naj se radujejo!	<b>C</b> radostile ob zmagi!	Vse vaše pehote enote se bodo
Skok na zaslon z diplomacijo	<b>Tab</b>	Dostop do zaslona z diplomacijo

## Napredni ukazi s tipkovnice

Ukaz	Tipka	Opis ukaza
Sledi	<b>F</b>	Okno s pogledom na bojišče bo sledilo določeni enoti.
Straži cilj + klik na območje	<b>CTRL / ALT</b> in ga nato stražila	Enota se bo premaknila na področje
Pospremi enoto	<b>CTRL / ALT</b> + klik na enoto	Brani enoto, ko se ta premika naokrog.
Brani stavbo	<b>CTRL / ALT</b> + klik na stavbo	Brani določeno stavbo.
Ušesce za gradnjo zgradb	<b>Q</b>	Skok na izdelavo stavb.
Ušesce za izdelavo oklepnikov	<b>W</b>	Skok na izdelavo oklepnikov.
Ušesce za izdelavo pehote	<b>E</b>	Skok na izdelavo pehote.
Ušesce z enotami	<b>R</b>	Skok na enote.
Naslednja enota	<b>M</b>	Izbere naslednjo enoto v procesu izdelave.
Predhodnja enota	<b>N</b>	Izbere prejšnjo enoto v procesu izdelave.
Izberi vse	<b>P</b>	Izbere vse enote na bojnem polju.
Kroženje skozi elitne enote	<b>Y</b>	Izbere vse veteranske ali elitne enote.
Kroženje po energiji	<b>U</b>	Izbere vse enote s podobnim energijskim stanjem.
Sprememba izbranih enot	<b>Držite SHIFT</b> in kliknite na izbrane enote, da preključite izbiro. Kliknite na neizbrane enote, da jih dodate skupini.	Odstranite določene enote iz skupine enot.
Središčenje taktične karte na oporišče	<b>H</b>	Prenese pogled na taktični karti nad bazo. Običajno gre pri tem za [gradbišče].
Popravljalni način	<b>K</b>	Popravljanje stavb.
Prodajni način	<b>L</b>	Prodaja stavb.
Shrani položaj na karti	<b>CTRL + F9-F12</b>	Ustvari položaj na karti, kamor želite hitro skočiti.
Skok na položaj na karti	<b>F9-F12</b>	Skoči na shranjeni položaj na karti. +
Večigralsko zbadanje	<b>F1-F8</b>	Pošlje drugim igralcem poprej nastavljeno zvočno sporočilo.



## ENOTE IN STAVBE

### Zavezniške sile

#### [Pehota]



##### [Navadni vojak] ([GI])

Navadni vojak je osnovna enota zavezniške pehote. Navadni vojaki so počasni in sposobni prizadejanja le lahkih poškodb, vendar so poceni in lahko okrog sebe razpostavijo vreče s peskom kot nekakšen bunker. Če na izbranega navadnega vojaka kliknete z levim gumbom, se bo razpostavil v enoto s težkom mitraljezom, ki vidi in strelja dlje, vendar se ne more premikati. Ko želite to čudo zopet spremeniti v navadnega vojaka, kliknite nanj še enkrat.



##### [Inženir] ([Engineer])

Čeprav inženir ni oborožen, je zelo uporabna enota. Natančna raba inženirskih enot lahko kaj hitro obrne izid bitke. Ko inženirja uporabite, enoto samo izgubite. Z inženirji lahko popravljate porušene mostove (z njimi vstopite v hišico ob mostu), kradete sovražne stavbe, popravljate lastne zgradbe in popravljate oziroma zavzimate nevtralne tehnološke zgradbe. Inženirji lahko prav tako deaktivirajo bombe [norega Ivana], če merijo na prizadeto enoto ali stavbo.



##### [Raketnik] ([Rocketeer])

Raketnik je različica običajnega zavezniškega vojaka, oborožena s protiletalskim lanserjem raket. Raketnik je povrh opremljen z raketnim nahrbtnikom, tako da lebdi nad bojiščem. Raketniki so odlični za nudenje protiletalske obrambe in za napadanje šibkejših talnih ciljev.



##### [Vohun] ([Spy])

Vohun je prikrita enota, s katero zavezniške sile pridobivajo prednost pred sovragom. Vohun sovražnih enot ne napada, marveč se vanje maskira. Tako se lahko pretihotapi mimo sovražnikov in v njihove zgradbe. Vohunova naloga, ko enkrat prodre v sovražnikovo stavbo, je odvisna od vrste slednje. Le [psov] vohun ne more nikdar preliščiti s svojim preoblačenjem, zato pazite nanje! Če vohun vstopi v...

Sovražno [vojašnico]: se vaše enote rodijo kot veteranske.

Sovražno [bojno tovarno]: se vaša vozila rodijo kot veteranska.

Sovražno [rafinerijo]: pljune ves denar, ki je trenutno v njej.

Sovražno [elektrarno]: začasno prekine dovod elektrike.

Sovražni [bojni laboratorij]: dobi sposobnost stvarjenja posebne pehotne tehnološke enote. Ta se bo pojavila v vaši ukazni vrstici.

Sovražni [radar]: sovražniku na karto ponovno postavi meglo vojne.



##### [Tanja] ([Tanya])

Tanja je najbolj vsestranska pehotna enota zaveznikov. Čeprav je nekako tako hitra kot povprečen navaden vojak, lahko Tanja plava prek morij in rek. Dasiravno proti vozilom ni posebej učinkovita, lahko z enim samim strelom iz svojega močnega orožja ubije sovražne pehotne enote. Tanja lahko takisto postavlja plastični eksploziv C4 na sovražne zgradbe in ladje ter jih tako uničuje. Če Tanja C4 postavi na hišico ob mostu, poruši tudi tega.



##### [Pes] ([Attack Dog])

Psi, posebej izurjeni nemški ovčarji, so izjemno učinkoviti proti pehoti, vendar povsem nekoristni proti vozilom in stavbam. Psi so takisto vaše prvo, najboljše in edino orožje proti zavezniškim vohunom. Psi naj stražijo vašo bazo vedno in povsod!



##### [Časovni legionar] ([Chrono Legionnaire])

Časovnemu legionarju ni treba nikamor hoditi, saj se po karti kar teleportira. Razdalja teleportiranja določi čas, ki poteče, preden se lahko zopet pojavi na svoji novi lokaciji. Med pojavljanjem je časovni legionar dovozen za sovražni ogenj. Njegovo orožje je edinstveno: namesto da bi legionar uničeval sovražne enote in stavbe, jih preprosto izbrše iz časa. Močnejši kot je sovražnik, dlje to traja. Med brisanjem je sovražna enota neranljiva. Če legionarja med tem postopkom ubijejo, se bo delno izbrisana enota ponovno pojavila.

## [Vozila]



### [Bojni tank grizli] ([Grizzly Battle Tank])

Grizli je standardni zavezniški tank. Uporaben je za napade na baze in spodoben gaženja pehote s svojimi mogočnimi gosonicami. To večnamensko vozilo je uporabno tako pri napadu kot v obrambi.

### [Vozilo za spopad s pehoto] ([Infantry Fighting Vehicle (IFV)])

To transportno, izjemno prilagodljivo vozilo spreminja svoje orožje glede na vrsto pehote, ki se znajde v njem. Če v vozilo denimo pošljemo inženirje, se bo spremenilo v premično mehanično delavnico, ki bo popravljalo vaša vozila kar na bojnem polju. Če vanj pak pošljete navadne vojake, bo laže opravilo s pehoto. In tako naprej - raziščite mnogotere sposobnosti, ki jih nudi IFV! Opomba: nekatere enote na vozilo IFV nimajo učinka. V tem primeru bo njegovo orožje standardni lanser raket.



### [Harrier] ([Harrier])

Ta hitri reaktivec je dober za napade na sovražne položaje, kjer obstreljuje sovražne stavbe ali nize sovražnih enot. Ranljiv je na sovjetski protiletalski ogenj.



### [Zakriti tank] ([Mirage Tank])

V večini pogledov je to vozilo na las podobno tanku grizli. Toda ko se zakriti tank ne premika, se na videz spremeni v drevo. Iz tega zakritega stanja lahko strelja na sovražne enote, spričo česar slednje težko ugotovijo, od kje ogenj prihaja. Vendar pa se medtem za trenutek vseeno odkrije. Če te tanke uporabljate previdno (denimo ob kakem gozdu), lahko izvedete izjemno učinkovito zasedo.



### [Prikriti helikopter] ([Night Hawk Transport])

Ta masivni transportni helikopter je uporaben za hitro in učinkovito prenašanje pehotnih enot širom karte, ne glede na ozemlje. Helikopter je poleg tega neviden za radar in kot tak še primernejši za prevažanje enot sem in tja. Je pa občutljiv na protiletalski ogenj.



### [Prizemski tank] ([Prism Tank])

Ta mogočni zavezniški tank uporablja orožje, podobno tistemu v zavezniškem prizemskem stolpu (glej spodaj). Mogočni in smrtonosni svetlobni žarek, ki plane iz topa na tem tanku, se odbije od cilja in osvetli še druge bližnje sovražnike. Tako lahko tale tank uniči cele skupine nasprotnih enot. Domet razpršitve je odvisen od tega, kako je tank oddaljen od začetnega cilja.



### [Premično gradbišče] ([MCV], [Mobile Construction Vehicle])

Kot boste videli v delu, posvečenem zavezniškim stavbam, je srce slehernega oporišča njegovo [gradbišče] ([Construction Yard]). Dostikrat pa naloge ne boste začeli z že postavljenim gradbiščem, marveč s [premičnim gradbiščem]. Ko to vozila razpostavite, se spremeni v gradbišče in vam ponudi vse prednosti te stavbe. Premično gradbišče razpostavite tako, da izberete vozilo MCV in nad njim podržite pokazatelj. Če se pokazatelj spremeni v zlat krog s štirimi puščicami, se bo vozilo razpostavilo, ko boste nanj kliknili z levim gumbom. Če je pokazatelj prekrizan rdeč krog, bodisi vozilo nima dovolj prostora za razpostavitev, bodisi mu je nekaj napoti. Vozilo (ali objekt, ki mu je napoti) premaknite oziroma najdete primeren prostor za razpostavitev.



### [Časovno rudarsko vozilo] ([Chrono Miner])

Srce vašega gospodarstva je rudarsko vozilo, ki zbira rudo in jo prinaša v vaše rafinerije. Ruda se nato pretvori v sredstva, s katerimi kupujete enote in stavbe. Med potovanjem do polj z rudo se rudarsko vozilo premika kot običajno vozilo. Ko pa je vozilo polno rude, se teleportira nazaj do rafinerije, nekako tako kot se časovni legionar premika po karti. Tako ruda mnogo hitreje pripotuje do rafinerije.



### [Dvoživka] ([Amphibious Transport])

Zavezniška dvoživka je uporabna za transport enot. Čeprav ni nevidna radarjem kot prikriti helikopter, lahko prevaža tako pehoto kot vozila. Pelje lahko tako po kopnem kot po vodi in tako omogoča napad z vodne strani. To vozilo ni oboroženo.

**[Rušilec] ([Destroyer])**

Rušilec, osnovna pomorska enota zavezniških sil, je narejen za samodejno obrambo proti enotam, kakršne so podmornice. Rušilce lahko uporabite tudi za obstreljevanje obale in sovražnih struktur, kar olajša vpade z morja.

**[Križarka aegis] ([Aegis Cruiser])**

Križarka aegis je še ena pomembna ladja v zavezniškem arzenalu, saj predstavlja obrambo proti zračnim enotam. Poleg s običajnimi protiletalskimi orožji so križarke aegis oborožene tudi s prestrezniki raket, ki lahko ubranijo ključne stavbe pred raketami.

**[Letalonosilka] ([Aircraft Carrier])**

Tako kot ste mislili - letalonosilka je ogromna ladja, s katere letala napadajo svoje cilje. Letala lahko na letalonosilki pristajajo, se ponovno opremijo z orožjem in nadaljujejo napad, dokler cilj ni uničen. Še bolje: letala z letalonosilke, ki jih sovražnik uniči, letalonosilka samodejno nadomesti, in to zastoj.

**[Delfin] ([Dolphin])**

Delfini so pomemben del zavezniške pomorske orožarne. So namreč zakriti in kot taki nevidni za sovražni radar, napadajo pa z ojačevalnikom sonarskega signala. So učinkoviti proti vsem sovjetskim pomorskim enotam, posebej [ogromnim lignjem] in [podmornicam].

## Sovjetske sile

### [Pehota]

**[Nabornik] ([Conscript])**

Nabornik je ustreznica zavezniškemu navadnemu vojak. Čeprav se ne more razpostaviti v ojačan položaj, je cenejši od zavezniškega vojaka.

**[Inženir] ([Engineer])**

Čeprav inženir ni oborožen, je zelo uporabna enota. Natančna raba inženirskih enot lahko kaj hitro obrne izid bitke. Ko inženirja uporabite, enoto samo izgubite. Z inženirji lahko popravljate porušene mostove (z njimi vstopite v hišico ob mostu), kradete sovražne stavbe, popravljate lastne zgradbe in popravljate oziroma zavzimate nevtralne tehnološke zgradbe. Inženirji lahko prav tako deaktivirajo bombe [norega Ivana], če merijo na prizadeto enoto ali stavbo.

**[Pes] ([Attack Dog])**

Psi, posebej izurjeni sibirski haskiji, so izjemno učinkoviti proti pehoti, vendar povsem nekoristni proti vozilom in stavbam. Psi so takisto vaše prvo, najboljše in edino orožje proti zavezniškim vohunom. Psi naj stražijo vašo bazo vedno in pvsod!

**[Teslin vojak] ([Tesla Trooper])**

Ta posebna pehotna enota je oborožena z močno napravo za trosenje električne energije, ki črpa moč iz [Tesline tuljave]. Teslini vojaki so uporabni v več namenov, pri čemer ni od muh njihova lastnost, da jih sovražni tanki ne morejo pregaziti. Ko v vaši bazi zmanjka elektrike, lahko teslini vojaki prispevajo energijo za [Tesline tuljave], ki vam branijo oporišče. S tem dejanjem prav tako povečajo doseg in moč tuljave. Tuljavo z energijo napolnite preprosto tako, da teslinega vojaka premaknete v njeno bližino. Polnjenje se bo odvilo samodejno.

**[Nori Ivan] ([Crazy Ivan])**

Nori Ivan je zgolj kodno ime sovjetskih strokovnjakov za razstreljevanje. Nori Ivan napada z razpostavljanjem dinamita širom karte. Uniči lahko praktično vse, od sovražnih stavb do posameznih navadnih vojakov - in celo krav, ki se potikajo naokrog. Ko se bomba znajde na sovražniku ali nevtralni enoti oziroma stavbi, bo odštela do konca ure in nato eksplodirala. Nori Ivani lahko rušijo tudi mostove, če dinamit nastavijo v hišice ob njih.

**[Protiletalski vojaki] ([Flak Trooper])**

Ta napredna pehotna enota je uporabna tako proti talnim kot zračnim ciljem. Protiletalski vojak napada z eksplozivnim protiletalskim orožjem in z njim poškoduje tako sovražna letala kot pehoto.

**[Jurij] ([Yuri])**

Jurij ima, zahvaljujoč posebnim sovjetskim raziskavam, sposobnost duševnega nadzorovanja večine organskih enot in vozil. Ko enota pade pod Jurijev nadzor, postane pravzaprav vaša, saj ji lahko zapoveste, naj se premakne in napada, kot bi jo sami ustvarili. Če Jurija pokončajo, enota preskoči nazaj na nasprotno stran. Jurij ne more nadzorovati [bojnih rudarskih vozil], [časovnih rudarskih vozil], [psov], letal in drugih [Jurijev]. Jurij lahko s svojim mentalnim napadom prav tako skuha notranjost nasprotnikove lobanje. Preprosto dvokliknite na cilj in opazujte, kako se pehota cvre v duševnih mukah.

**[Vozila]****[Težki tank nosorog] ([Rhino Heavy Tank])**

Sovjetski odgovor na zavezniški grizli je težki tank nosorog. Je večji in počasnejši od grizlija, vendar nagnjen k čisti uničujoči moči ter nadvse pripraven za rušenje stavb.

**[Premično protiletalsko orožje] ([Flak Track])**

To lahko sovjetsko vozilo je namenjeno obrambi proti napadam iz zraka in ne premočnim talnim silam. Opremljeno je s podobnim orožjem kot protiletalski vojak. Vozilo lahko prevzame tudi vlogo transporta in ponese enote prek kopnega, vendar ne tudi prek vode.

**[Izstreljevalnik raket V3] ([V3 Rocket Launcher])**

Izstreljevalnik raket V3 je orožje, ki je v sovjetski vojski še najbolj podobno topništvu. Čeprav je fizično šibko in ga je lahko uničiti, je sposobno ogromnega razdejanja. Izstreljuje namreč mogočne rakete velikega dosega, ki demolirajo vse, kar dosežejo. Izstreljevalnik raket V3 je odlično podporno orožje, saj je prešibko, da bi samo vodilo napad.

**[Zračna ladja kirov] ([Kirov Airship])**

Ti ogromni sovjetski cepelini so v zraku resnično nevarni. Sposobni so prenesti ogromno količino poškodb, napadajo pa s težkimi bombami, ki zlahka opustošijo celotna področja. Osrednja šibka točka teh enot je počasnost.

**[Rušilni robot] ([Terror Drone])**

Rušilni roboti so nove sovjetske robotske enote. Gre za majhne mehanične pajke, ki drobijo po bojišču in iščejo sovražna vozila. Ko se jim kako tako znajde na poti, robot skoči vanj in ga uniči od znotraj. Robota lahko iz vozila izbežajo samo v mehanični delavnici ali predstraži.

**[Apokaliptični tank] ([Apocalypse Assault Tank])**

Apokaliptični tank, najmogočnejše sovjetsko talno orožje, ima ogromen top in je izdatno oklepljen, tako da lahko pred pogibeljo vzdrži neverjetno količino poškodb. Vozilo lahko napada tako cilje na tleh kot v zraku.

**[Premično gradbišče] ([MCV], [Mobile Construction Vehicle])**

Sovjetsko premično gradbišče je enako zavezniškemu.

**[Bojno rudarsko vozilo] ([War-Miner])**

Glavni namen bojnega rudarskega vozila, ustreznice zavezniškemu časovnemu rudarskemu vozilu, je zbiranje rude za predelavo v sredstva. Ko se ruda znajde v rafineriji, lahko s sredstvi, pridobljenimi iz nje, kupujete enote in stavbe. Za razliko od časovnega rudarskega vozila bojno rudarsko vozilo ni povsem neoboroženo, saj je na njem kar zajetna strojnica, s katerimi se lahko brani pred manjšimi enotami. Prav tako lahko, kot vsa težja vozila, drobi pehoto pod svojimi gosenicami.

**[Dvoživka] ([Amphibious Transport])**

Tako kot zavezniška dvoživka je tudi sovjetska uporabna za transport enot. Pelje lahko tako po kopnem kot po vodi in tako omogoča napad z vodne strani. To vozilo ni oboroženo, je pa močno oklepljeno.

**[Podmornica] ([Typhoon Attack Sub])**

To pomorsko vozilo napada izpod valov in sovražnike obstreljuje z močnimi torpedi. Podmornica ne more napadati kopenskih ciljev, vendar pa je odlično orožje v pomorskih spopadih in lahko, če jih je veliko, prevzame popoln nadzor nad oceanom. Podmornice so zakrite in jih sovražni radar ne more odkriti.

**[Velerušilec] ([Dreadnought])**

Ta ogromna ladja je uporabna tako za napade na sovražne ladje kot na stavbe na kopnem. Njeno orožje so močni izstrelki dolgega dometa, zato se ji sovražnik težko dovolj približa, da jo uniči.

**[Morski škorpiljon] ([Sea Scorpion])**

Ta hitra ladja lahko napada vseh vrst cilje. Prav tako je opremljena s protiraketnim sistemom, ki varuje pomembne stavbe in položaje pred raketnim napadom.

**[Ogromni ligenj] ([Giant Squid])**

Ta ogromna bitja, ki so jih ujeli in predrugačili sovjetski znanstveniki, lahko pograbijo sovražne ladje in jih zdrobijo s svojimi dolgimi, močnimi lovkami. Lignji so zakrite enote in jih sovražni radar ne more odkriti.

## Posebne večigralske sile

V večigralskem in spopadnem načinu lahko poleg na zavezniško in sovjetsko stran stopite tudi za krmilo posameznih vojska. Zavezniki zajemajo Združene države, Francijo, Nemčijo, Veliko Britanijo in Korejo, medtem ko imajo Sovjeti pod kapo Sovjetsko zvezo, Kubo, Libijo in Irak. Vsaka od teh armad ima posebno enoto oziroma sposobnost.

**[Ameriški padalci] ([American Paratroopers])**

V večigralskem načinu ima ameriška armada na svoji strani izdelavo in odmetavanje padalcev, ko enkrat zgradi [štab zračnih sil] ([Air Force Command Headquarters]). Padalce je moč odvreči na katerokoli kopno točko na karti (skoka v vodo jim ni moč zaukazati). Ko padalce izberete, bo letalo na izbrano lokacijo pripeljalo skupino petih padalcev. Ko so padalci na tleh, se prelevijo v navadne vojake. Če sovražnik transportno letalo sestrelji, so padalci izgubljeni. Sposobnost odmetavanja padalcev se s pretekom časa spreminja, zato jih ne morete odmetavati neprestano.

**[Francoski veletop] ([French Grand Cannon])**

Posebno francosko orožje ni vozilo, marveč velika stavba, imenovana veletop. Ko veletop postavite, se izkaže za izjemno učinkovito obrambno orožje proti sovražnim napadom, posebej proti oklepnikom.

**[Nemški uničevalec tankov] ([German Tank Destroyer])**

Nemški znanstveniki so razvili uničevalec tankov, enoto, namenjeno posebej demoliranju sovražnih oklepnikov. Čeprav so uničevalci tankov šibki proti stavbam in pehoti, so izjemno močni v spopadih s sovražnimi vozili. Mogoče jih je uporabiti za čiščenje poti lastnim enotam ali za rezanje kril prihajajoči armadi sovražnih oklepnikov.

**[Britanski ostrostrelec] ([British Sniper])**

Ta britanska pehotna enota je opremljena s posebno puško dolgega dosega, ki je uporabna za ubijanje sovražnih pehotnih sil. Ostrostrelec ima občutno večji domet in moč strelav kot navadni vojaki, saj lahko sovražne vojake ubija s po enim samim strelom daleč izven njihovega dosega.

**[Korejski črni orel] ([Korean Black Eagle])**

To posebno orožje korejskih sil je pravzaprav letalo [harrier] dvojne moči, torej z močnejšim orožjem in boljšim oklepom.

**[Ruski teslin tank] ([Russian Tesla Tank])**

Sovjetski teslin tank je veliko talno vozilo, ki namesto granat izstreljuje elektriko. Ta naboj je učinkovit tako proti enotam kot proti stavbam.

**[Kubanski terorist] ([Cuban Terrorist])**

Na Kubi so razvili teroristično enoto za napade na sovražna oporišča. Terorist je opremljen z eksplozivom C4, pritrjenim na lastno telo, zato cilje napada kot kamikaze. Smrt je hitra in neboleča - tako njihova kot njegova.

**[Libijski raztreščevalni tovornjak] ([Libyan Demolition Truck])**

Libijski raztreščevalni tovornjak je samomorilsko vozilo, namenjeno povzročanju kar največje škode in panike v sovražnem oporišču. Tovornjak nosi majhno jedrsko bombo, ki ob eksploziji uniči vse v širokem radiju.

**[Iraški uničevalec] ([Iraqi Desolator])**

Iraški znanstveniki so se domislili uničevalca, vojaka, odgovornega za velika območja sežgane, neprehodne zemlje. Uničevalec je oborožen s sevalnim topom, ki pri razpostavitvi obseva zemljo okrog njega in jo naredi povsem neprehodno tako za pehoto kot za lahka vozila. Ker nosi posebno oblačilo, je na sevanje neobčutljiv. Ko uničevalca ubijejo ali ko njegova razpostavitev ni več potrebna, se začne zemlja, ki jo je zastrupil, počasi vračati v običajno stanje.

# Zavezniške stavbe

## [Stavbe]



### [Gradbišče] ([Construction Yard])

Srce slehernega oporišča je gradbišče. Ta stavba je odgovorna za stvarjenje vseh drugih zgradb v bazi, od preprostih zidov do tehnološko naprednih [bojnih laboratorijev]. Ker gradbišče nadzoruje vašo sposobnost širjenja baze in dobodnja novih tehnologij, jo pametni vodja varuje kot punčico svojega očesa. V dosti nalogah bo gradbišče že postavljeno, medtem ko vas bo v drugih čakalo premično gradbišče.



### [Elektrarna] ([Power Plant])

Dasiravno se nekaj vaših stavb, vključno z gradbiščem, oskrbuje z lastno električno energijo, pri večini ni tako. Dobro bodo delovale le, če jih boste pojili z elektriko, kar je naloga te zgradbe. Elektrarne so sposobne ustvarjanja kar lepe količine električne energije, vendar jih boste za delovanje večjih baz potrebovali več. Elektrarne so fizično šibke in kritičnega pomena, zato jih dobro ščitite!



### [Rafinerija] ([Ore Refinery])

Vaša časovna rudarska vozila morajo rudo, ki jo naberejo, nekje odložiti. To mesto je rafinerija, struktura v samem srcu vašega gospodarskega napredka. Napolnjeno rudarsko vozilo se bo vrnilo v rafinerijo in tam odložilo nabrano rudo, preden se bo vrnilo na polje. Ruda se nato pretvori v sredstva za nakup stavb in enot. Ob nakupu vsake rafinerije dobite tudi z rudarskim vozilom. Eno od teh stavb boste potrebovali v sleherni misiji in pogosto jih je dobro postaviti več. Želite več denarja? Naredite več rafinerij in rudarskih vozil!



### [Vojašnica] ([Barracks])

V vojašnicah nastajajo vse pehotne enote, od osnovnih vojakov do naprednih časovnih legionarjev. Večina močnejših in učinkovitejših struktur in obrambnih stavb zahteva prisotnost vojašnice.



### [Bojna tovarna] ([War Factory])

Če bi radi izdelovali vozila (in brez tega ne bo šlo), potrebujete bojno tovarno. Tu notri nastanejo vsa talna vozila, čeprav mnoga zahtevajo prisotnost še drugih zgradb.



### [Ladjedelnica] ([Naval Shipyard])

Vaša mornarica bo igrala pomembno vlogo tako pri obrambi vaše baze kot pri napadih na sovražnikove položaje. Vse vaše pomorske enote, z delfini vred, nastanejo v ladjedelnici. Ta stavba mora biti povsem v vodi. V njej lahko takisto popravite poškodovane ladje.



### [Štab zračnih sil] ([Air Force Command Headquarters])

Štab zračnih sil ima dve pomembni nalogi. Najprej daje radar, saj omogoča prikaz slike iz radarske antene ter tako ogled področij, ki ste jih na karti že iztrgali megli vojne. V drugi vrsti pa omogoča izdelavo letal. Vsak štab zračnih sil lahko nadzoruje do štiri harrierje. Če si jih želite več, boste morali postaviti dodatne štabe.



### [Mehanična delavnica] ([Service Depot])

Med tekom bitke bodo vaše enote poškodovane. Premaknite jih v mehanično delavnico in jih tako popravite. Popravljanje stane, dočim je vsota odvisna od tega, kako je enota izdelana.



### [Bojni laboratorij] ([Battle Lab])

Večina naprednejših zavezniških enot in obrambnih struktur je odvisna od dodatnih tehnologij, ki so na voljo le v bojnem laboratoriju. Za izdelavo posebnih zavezniških orožij morate v svoji bazi imeti bojni laboratorij. Čeprav je drag in zahteva veliko elektrike, je nujen dodatek vsaki naprednejši zavezniški bazi.



### [Prečiščevalnik rude] ([Ore Purifier])

Prečiščevalnik je naprava, ki še dodatno prečisti rudo, namenjeno predelavi. Čeprav je stavba draga, omogoča pridobitev dodatnih sredstev iz sleherne pošiljke rude, ki prispe v rafinerijo. Sčasoma se nakup prečiščevalnika izplača večkratno.



### [Povezava z vohunskim satelitom] ([Spy Satellite Uplink])

Zavezniška vojska je odvisna od hitrih informacij, če želi poraziti Sovjete. Ko postavi in spravi v pogon povezavo z vohunskim satelitom, megla vojne popolnoma izgine in tako odkrije vse ozemlje, tako v taktičnem oknu kot na radarskem zaslonu.

## [Obrambne strukture]



### [Utrdbeni zidovi] ([Fortress Walls])

Zidovi so pasivni obrambni sistem, ki ustavi sovražno pehoto in vozila. Postavite lahko več delov zidu naenkrat, da je gradnja čim hitrejša.



### [Gnezdo] ([Pill-Box])

Gnezda so utrjeni strelski položaji, namenjeni obrambi področja pred napadi sovražne pehote. Gnezda niso hudo učinkovita proti vozilom in ne morejo streljati skozi zidove.



### [Prizemski stolp] ([Prism Tower])

Prizemski stolp je mogočna obrambna zavezniška struktura, ki izstreljuje zgoščene svetlobne žarke proti približujočim se sovražnim enotam. Če so prizemski stolpi postavljeni dovolj skupaj, lahko skupaj ustvarijo ogromen, mogočen žarek svetlobe.



### [Raketni sistem patriot] ([Patriot Missile System])

Raketni sistem patriot je protiletalska naprava, ki brani zavezniške baze pred sovjetskimi letali. Patriot je učinkovit proti vsem sovražnim letečim enotam, tudi proti raketam.



### [Zakrivalnik] ([Gap Generator])

Velik del zavezniške strategije se vrti okrog zbiranja podatkov in skrivanja taistih pred Sovjeti. Ko postavite zakrivalnik, ta zakrije velik del območja okrog sebe z meglo vojne, ki skriva oporišče pred nasprotnikovim radarjem. Zakrivalnik za delovanje zahteva veliko elektrike.



### [Časovna sfera] ([Chronosphere])

Zavezniške raziskave nravi časa so pripeljale do časovne sfere, naprave, ki omogoča takojšnje premike enot po karti. Časovna sfera premika vozila v izbranem, širokem radiju na drug položaj na karti. Poleg tega lahko premika tudi sovražna vozila. Sovražne ladje lahko tako postavite na kopno, nasprotnikova talna vozila pa odvržete v vodo, kar jih takoj uniči. Ko postavite časovno sfero, igra o tem obvesti vse igralce in odstrani meglo vojne nad napravo.



### [Naprava za nadzor vremena] ([Weather Control Device])

Naprava za nadzor vremena daje zveznikom moč nadzora nad silami narave. Ko jo postavite, naprava ustvari mogočen vihar, ki ga lahko pošljete kamorkoli na karti in tam povzročite nesluteno uničenje. Vihar podira stavbe in demolira enote na širokem območju. Ko postavite napravo za nadzor vremena, igra o tem obvesti vse igralce in odstrani meglo vojne nad njo. Prav tako vsi igralci ugledajo uro, ki šteje čas, ki mora miniti, da se lahko vihar pojavi.

# SOVJETSKE STAVBE

## [Stavbe]



### [Gradbišče] ([Construction Yard])

Srce slehernega oporišča je gradbišče. Ta stavba je odgovorna za stvarjenje vseh drugih zgradb v bazi, od preprostih zidov do tehnološko naprednih [bojnih laboratorijev]. Ker gradbišče nadzoruje vašo sposobnost širjenja baze in dobodenja novih tehnologij, jo pametni vodja varuje kot punčico svojega očesa. V dosti nalogah bo gradbišče že postavljeno, medtem ko vas bo v drugih čakalo premično gradbišče.



### [Teslin reaktor] ([Tesla Reactor])

Sovjetska armada je odvisna od Teslinega reaktorja. Tako kot zavezniška elektrarna je tudi reaktor izjemno pomemben in hkrati ranljiv. Te stavbe morate braniti za vsako ceno. Vohuni so pri tem manjša nadlega.



### [Rafinerija] ([Ore Refinery])

Vaša bojna rudarska vozila morajo rudo, ki jo naberejo, nekje odložiti. To mesto je rafinerija, struktura v samem srcu vašega gospodarskega napredka. Napolnjeno rudarsko vozilo se bo vrnilo v rafinerijo in tam odložilo nabrano rudo, preden se bo vrnilo na polje. Ruda se nato pretvori v sredstva za nakup stavb in enot. Ob nakupu vsake rafinerije dobite tudi z rudarskim vozilom. Eno od teh stavb boste potrebovali v sleherni misiji in pogosto jih je dobro postaviti več. Želite več denarja? Naredite več rafinerij in rudarskih vozil!



### [Vojašnica] ([Barracks])

V vojašnicah nastajajo vse pehotne enote, od nabornikov do norih Ivanov. Večina močnejših in učinkovitejših struktur in obrambnih stavb zahteva prisotnost vojašnice.



### [Bojna tovarna] ([War Factory])

Če bi radi izdelovali vozila (in brez tega ne bo šlo), potrebujete bojno tovarno. Tu notri nastanejo vsa talna vozila, čeprav mnoga zahtevajo prisotnost še drugih zgradb.



### [Ladjedelnica] ([Naval Shipyard])

Vaša mornarica bo igrala pomembno vlogo tako pri obrambi vaše baze kot pri napadih na sovražnikove položaje. Vse vaše pomorske enote, z delfini vred, nastanejo v ladjedelnici. Ta stavba mora biti povsem v vodi. V njej lahko takisto popravite poškodovane ladje.



### [Radarski stolp] ([Radar Tower])

Ker Sovjeti nimajo klasičnih letal, ne potrebujejo letališča. Ko ustvarite radarski stolp, ta aktivira radarski zaslon.



### [Mehanična delavnica] ([Service Depot])

Med tekom bitke bodo vaše enote poškodovane. Premaknite jih v mehanično delavnico in jih tako popravite. Popravljanje stane, dočim je vsota odvisna od tega, kako je enota izdelana.



### [Bojni laboratorij] ([Battle Lab])

Večina naprednejših zavezniških enot in obrambnih struktur je odvisna od dodatnih tehnologij, ki so na voljo le v bojnem laboratoriju. Za izdelavo posebnih zavezniških orožij morate v svoji bazi imeti bojni laboratorij. Čeprav je drag in zahteva veliko elektrike, je nujen dodatek vsaki naprednejši zavezniški bazi.



### [Jedrski reaktor] ([Nuclear Reactor])

Sovjeti so problem potrebe po dodatnih Teslinih reaktorjih rešili z razvojem jedrskega reaktorja. Ta velika stavba daje toliko elektrike kot mnogo Teslinih reaktorjih skupaj in zadovoljuje praktično vse potrebe po električni energiji. Vendar pa uničenje takega reaktorja povzroči veliko jedrsko eksplozijo in radioaktivne padavine, ki uničijo pehoto in lahko oklepljene enote.



### [Kadi za kloniranje] ([Cloning Vats])

Kadi za kloniranje so edinstven dosežek sovjetske tehnologije, saj omogočajo zastojno podvojevanje katerekoli pehotne enote, ki se rodi v vojašnici. Ko kadi zgradite in jih postavite, bo vsaka enota, ki jo izdelate v vojašnici, stvarjena tudi v kadeh za kloniranje.

Če pehotne enote pošljete v kadi za kloniranje, jih bo igra uničila, vendar boste zanje dobili nekaj denarja. Prav tako lahko v kadi pošljete pehoto, ki jo nadzoruje Jurij. Poskusite, dobili boste še nekaj dodatnih goldinarjev.



## [Obrambne strukture]



### [Utrdbeni zidovi] ([Fortress Walls])

Razen po videzu so sovjetski zidovi v vseh vidikih enaki zavezniškim.



### [Varovalna strojnica] ([Sentry Gun])

Ta nepremična strojnica je namenjena obrambi proti sovražni pehoti. Proti vozilom ni zelo učinkovita.



### [Teslina tuljava] ([Tesla Coil])

Teslina tuljava, ki napada z močnim električnim udarom, je odlična obrambna struktura proti vsem vrstam talnih enot. Za razliko od drugih obrambnih struktur lahko tuljavo napojijo Teslini vojaki. Tako bodo tuljave dejavne, čeprav oporišče ostane brez elektrike.



### [Protiletalski top] ([Flak Cannon])

Sovjetski protiletalski top je namenjen obrambi proti letelcem. Je izjemno učinkovit proti vsem zavezniškim zračnim enotam, tudi proti raketnikom.



### [Miselni zaznavnik] ([Psychic Sensor])

Sovjeti so skozi raziskave človeškega uma izdelali miselni zaznavnik. Ta naprava omogoči, da vidite ukaze, po katerih naj bi sovražne enote napadle prijateljske enote ali stavbe v dometu zaznavnika. Ko zaznavnik zgradite, naprava pokaže cilj napada, če je cilj v dosegu zaznavnika.



### [Železna zavesa] ([Iron Curtain])

Železna zavesa je navdušujoča naprava iz sovjetske zakladnice, ki naredi enote ali stavbe za nekaj časa neranljive. Ko je zavesa pripravljena na uporabo, vse enote in stavbe znotraj majhnega področja postanejo povsem neobčutljive za napad. Neranljivih enot ne morejo napasti niti rušilni roboti, vendar so še vedno dovzetne na miselni nadzor. Moč železne zavesa pa ubije sleherno pehotno enoto, na kateri jo poskusite uporabiti. Tako jo lahko kot orožje uporabite tudi pri odstranjevanju sovražnih vojakov. Ko železno zaveso zgradite, igra o tem obvesti vse igralce in nad njo odstrani meglo vojne. Ta naprava takisto pokaže cilj sovražnikovih viharjev in jedrskih raket, preden priletijo nad vas.



### [Silos z jedrsko konico] ([Nuclear Missile Silo])

Najmočnejše orožje v sovjetskem arzenalu je silos z jedrsko konico. Ko ga postavite, se v njem znajde ogromna jedrska raketa, ki jo lahko uporabite za povzročitev neverjetnega razdejanja na ciljnem območju. Poleg tega nato padejo še radioaktivne padavine, ki ubije vse pehotne enote v območju in poškoduje sleherno laže oklepljeno vozilo. Ko silos z jedrsko konico zgradite, igra o tem obvesti vse igralce in nad njo odstrani meglo vojne.

## WESTWOOD ONLINE

Pri Westwoodu vas vabimo, da Command & Conquer Red Alert 2 preizkusite tudi prek našega zastonskega spletnega strežnika Westwood Online. Igrali boste lahko s svojimi prijatelji oziroma se z njimi združili proti računalniškim nasprotnikom. Na voljo je dosti načinov igranja, ki so pojasnjeni pozneje v tem priročniku.

V osrednjem meniju izberite možnost [INTERNET] in znašli se boste na Westwood Online. To je povezovalni strežnik, ki ga gostimo pri Westwood Studios posebej za igralce Red Alerta 2.

**Opomba** glede hitrosti večigralskega načina: vedno je najbolje igrati s ljudmi s hitrimi povezavami s svetovnim spletom, ki imajo dovolj močne računalnike. Ti dejavniki še kako vplivajo na hitrost igranja prek interneta. Če boste igrali proti nasprotnikom s hitrimi povezavami s spletom in močnimi računalniki, se bo to precej poznalo na igralnosti.

## [Dobrodošli v spletni Red Alert 2]

To je prvi meni, ki ga boste videli, ko se boste povezali z Westwood Online. Tukaj imate na voljo več načinov, kako igrati prek spleta ([QUICK MATCH], [CUSTOM MATCH], [BUDDY LIST] ali [WORLD DOMINATION TOUR]). Z možnostjo [MY INFORMATION] pa lahko nastavite svoje spletne nagnjenosti. Prav tako so na zaslonu prikazani podatki o vas kot igralcu ([Player Profile]).

## [Podatki o igralcu]

V tem oknu so navedeni podatki iz vašega igranja prek Westwood Online:

[WINS]: v koliko spopadih ste bili zmagovalec..

[LOSSES]: koliko spopadov ste izgubili.

[DISCONNECTS]: kolikokrat ste padli z Westwood Online zaradi spletnih težav.

[RANK]: vaš položaj med igralci Red Alerta 2 z vsega sveta prek Westwood Online.

[POINTS]: število točk, ki ste jih zbrali z zmagami.

## Kako ustvariti nov račun na Westwood Online

Če računa na Westwood Online niste ustvarili pri namestitvi igre, ga lahko sedaj:

1. Kliknite na gumb [QUICK MATCH], [CUSTOM MATCH], [BUDDY LIST] ali [WORLD DOMINATION TOUR].
2. Kliknite na gumb [NEW ACCOUNT].
3. Sledite navodilom na zaslonu - program vas bo vprašal po datumu rojstva in naslovu elektronske pošte. Preprosto vpišite te podatke.
4. Pritisnite [CONTINUE] in račun bo ustvarjen.

Če imate kako vprašanje, preberite našo izjavo o zasebnosti (Privacy Policy). Če se program ne bo mogel povezati z Westwood Online, se bo prikazalo sporočilo z opisom težave.

## Prijava v obstoječi račun na Westwood Online

Ko se znajdete na zaslonu z dobrodošlico, kliknite na gumb [QUICK MATCH], [CUSTOM MATCH], [BUDDY LIST] ali [WORLD DOMINATION TOUR]. Strežnik vas bo pobaral po vzdečku in geslu. Po vpisu slednjih kliknite na gumb [LOGIN]. Strežnik vas bo vprašal, ali se želite v prihodnje samodejno povezati s tem računom. Priporočamo vam, da se odločite za to možnost, da bo povezovanje v prihodnje preprostejše. Prav tako lahko ta proces avtomatizirate, če obkljukate možnost [AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT] na zaslonu s svojimi podatki. Če se program ne bo mogel povezati z Westwood Online, se bo prikazalo sporočilo z opisom težave.

## [Hitra povezava] ([QUICK MATCH])

S tem gumbom hitro skočite v igro eden proti enemu z drugim igralcem z dobro povezavo s spletom in spretnostno stopnjo, približno enako vaši. Karto in druge možnosti igra nastavi za vas. To je hiter in preprost način, kako se pridružiti spletnemu spopadu brez iskanja bitke in nje nastavljanja.

## [Bitka po meri] ([Custom Match])

S tem gumbom na Westwood Online poiščete bitke po meri in jih nastavite. Deležni boste naslednjih podatkov:

### [Spopadi, ki so na voljo] ([Available Games])

V tem oknu so prikazane igre, ki jih igralci trenutno oblikujejo skozi Westwood Online v trenutni čakalnici ([zavezniški vojašnici], [sovjetski vojašnici] in tako dalje). Če bi se radi pridružili spopadu, ki ga trenutno vkup devajo, dvokliknite na zeleno igro v oknu [Available Games].. Druga pot je, da v tem oknu izberete spopad (nanj z levim gumbom kliknite samo enkrat) in pritisnete gumb [JOIN] na desni strani zaslona.

### [Igralci] ([Players])

V tem oknu so igralci, ki čakajo na igro v trenutni čakalnici ([zavezniški vojašnici], [sovjetski vojašnici] in tako dalje).

### Branje sporočil

Pod okni s spopadi, ki so na voljo, in igralci boste videli odprto področje: okno za čvekanje. Tukaj se bodo pojavljala vaša sporočila in čvekanje ostalih igralcev, tako nova kot pred kratkim poslana.

## Tipkanje sporočil

Kako poslati sporočilo drugim igralcem:

1. Kliknite na vpisno vrstico pod čvekalnim oknom.
2. Vpišite sporočilo.
3. Pritisnite tipko return.

Če bi radi posebej opozorili na določeno sporočilo, kliknite ikono [ACT] na desni strani. Tako boste črke obarvali. Sporočilo določeni osebi ali skupini oseb (namesto vsej čakalnici) pošljete tako, da kliknete več imen na seznamu igralcev. Izbiro prekličete s klikom z desnim gumbom v okno z igralci.

## Ustvarjanje spopadov prek Westwood Online in njim pridruževanje

Z naslednjimi gumbi lahko ustvarjate spletne spopade oziroma se jim pridružujete:

[CREATE GAME]: s klikom na ta gumb ustvarite nov spopad. Igra vas bo vprašala po številu igralcev, geslu za vstop (če bi radi naredili 'odprto' igro, ki se ji more pridružiti vsakdo, pustite to polje prazno), če bi radi igralci v turnirju, katerega pokrovitelj je Westwood Online (izid boja bo vplival na vaš položaj na lestvici), oziroma v klanovskem turnirju. Če klanu ne pripadate, bo gumb [BATTLE CLAN] nedostopen.

[JOIN GAME]: igri, ki jo trenutno oblikujejo, se pridružite tako, da dvokliknete na spopad v delu [Available Games]. Drug način je, da izberete igro v tem delu in kliknete na gumb [JOIN].

[BUDDY LIST]: s tem gumbom vidite, kdo od vaših prijateljev je pripravljen na igranje. Od tu lahko poganjate spopade, kličete prijatelje (jim pošljete sporočilo, ali so za masaker), dodajate in brišete prijatelje ter si ogledujete njihove podatke.

[CLAN/LADDER]: če bi radi ustvarili klan ali si ogledali splošne lestvice Westwood Online iz mnogoterih kategorij, pritisnite ta gumb. Klan je skupina ljudi, ki jih strežnik obravnava kot eno enoto. To oceno je moč videti na zaslonu z lestvico ([Ladder]).

[OPTIONS]: Red Alert 2 nudi še nekaj načinov za urejanje svoje podobe, denimo brisanje grdih besed, dovoljevanje drugim, da vam težijo, in tako naprej.

**Opomba:** če se želite poučiti o različnih načinih igranja Red Alerta 2, preberite splošni del tega priročnika.

## [Seznam prijateljev]

V Red Alertu 2 boste z lahkoto našli svoje prijatelje na Westwood Online. Preprosto pritisnete gumb [BUDDY LIST] in videli boste, kdo od vaših prijateljev je priklopljen oziroma kdo bi rrad igral. Od tu lahko poganjate spopade, kličete prijatelje (jim pošljete sporočilo, ali so za masaker), dodajate in brišete prijatelje ter si ogledujete njihove podatke. To je najboljši način za igranje z ljudmi, ki jih že poznate.

## [World Domination Tour]

[World Domination Tour] ([WDT]) nudi igralcem Red Alerta 2 bojišče, v katerem o splošnem izidu odločata vsaka zmaga, vsak poraz. V [WDT] se spopadejo sovjetske in zavezniške sile v večigralski vojni za nadzor nad svetom. Igralci se borijo na različnih ozemljih z vnaprej določenimi pogoji na kartah za vsako ozemlje posebej. Na koncu izidi vseh bitk na določenem ozemlju odločijo o tem, katera stran bo nadzorovala to ozemlje. Fronta med dvema stranema se premika naprej in nazaj in s tem premikanjem se spopadi širijo na nova ozemlja. Sčasoma ena od strani prevlada in dobi pravico postavljanja. Izide je moč brati redno.

Ko se bitka za eno od kart konča, je na vrsti naslednja. [WDT] ima tri različna bojna območja: Severno Ameriko, Evropo in jugovzhodno Azijo.

Ko se prebijete skozi možnosti v menijih, se znajdete pred prikazom trenutne karte. Na njej vidite sovjetska in zavezniška ozemlja ter ozemlja, za katere se boje boj. Borite se lahko na kateremkoli ozemlju, ki je pod vprašajem. Na vsakem ozemlju je na voljo več večigralskih načinov. Ko premaknete pokazatelj nad katerokoli ozemlje, za katerega se borijo, se prikaže seznam bojnih pogojev za dotično karto. Tako lahko denimo začnete z manj sredstev. Določena ozemlja je težje osvojiti kot druga, zato preverite podatke, preden skočite v spopad. Ko premaknete pokazatelj nad katerokoli sovjetsko ali zavezniško ozemlje, boste videli statistične podatke o tem področju: prebivalstvo, BDP in stopnja grožnje vam pomagajo oceniti, kako shaja ostanek sveta.

## [Podatki o sebi] ([My Information])

Kliknite na ta gumb in nastavite svoj vzdevek, sebi ljub strežnik (strežniki so običajno urejeni glede na ozemlje, zato boste videli azijskega, ameriškega in tako naprej. Po strežnikih, ki so na voljo, se lahko premikate po mili volji, vendar pomnite, da boste navadno imeli hitrejšo povezavo z lokalnimi uporabniki.), narodnost in barvo, pod katerima najraje igrate, ter svoj trenutni položaj na lestvicah Westwood Online. Prav tako lahko označite gumb [AUTO LOGIN], če se vam upira vednoznovno vpisovanje gesla pri priklopu na Westwood Online.

[BUDDY LIST]: urejanje seznama prijateljev.

[CLAN/LADDER]: pregled položaja svojega klana na lestvici.

[NEW ACCOUNT]: ustvarite nov račun na Westwood Online.

[MANAGE ACCOUNT]: skok na spletno stran, kjer boste uredili svoj račun na Westwood Online.

## ČVEKANJE MED IGRO

Command & Conquer: Red Alert 2 omogoča sporazumevanje igralcev med igranjem samim.

### Splošno pošiljanje sporočil

Med igranjem sporočila vsem sodelujočim pošiljate tako, da pritisnete tipko return.

Kako sporočilo poslati samo enemu igralcu:

1. Kliknite na gumb [DIPLOMACY] ob strani.
2. Po skoku v diplomatski meni kliknite na igralca, ki mu želite nekaj povedati.
3. Ko se vrnete na igralni zaslon, pritisnite tipko return za pošiljanje sporočila igralcu, ki ste ga pravkar izbrali.

**Opomba:** ta način vas bo za nekaj trenutkov prikrajšal za igranje, saj med izbiranjem določenega sodelujočega ne boste prisotni v spopadu.

### Gumb za postavitev svetlobnega znamenja

V večigralskih spopadih lahko postavite svetlobno znamenje z gumbom [PLACE BEACON]. Kliknite na ta gumb in nato na karto, da postavite znamenje. To znamenje lahko vidijo samo igralci, ki so trenutno vaši zavezniki. Če na znamenje kliknete z levim gumbom in pritisnete return, lahko napišete sporočilo zaveznikom. Ponovno pritisnite return in sporočilo se bo znašlo na znamenju. Sporočilo prekličete z desnim klikom. S svojega zaslona lahko znamenje odstrani kdorkoli, in sicer tako, da klikne nanj in pritisne tipko DEL.

### Sklepanje zavezništev

Z drugim igralcem se povežete tako, da kliknete na sovražno enoto in pritisnete tipko A. Če sovrage sprejme predlagano zavezništvo, bo taisto storil z vašo enoto. Zda sta z igralcem zaveznika in se lahko kot moštvo borita proti drugim sovražnikom. Prav tako lahko v ta namen skočite v diplomatski meni prek gumba [DIPLOMACY] v zgornjem desnem kotu zaslona. Zavezništvo predlagate s klikom na gumb [ALLY]. Če predlagate zavezništvo drugemu igralcu, vendar ga ta ne sprejme, bosta z njim še vedno sovražnika. Z zaveznikom si ne bosta merila na enote in videla bosta tisti del karte, ki sta ga že odkrila oba.

### Zbadanje

Med igro lahko sovragu pošljete vnaprej pripravljeno sporočilo (ali zbadanje). Pritisnite tipke od F1 do F8.

## Težave z igranjem prek spleta?

Za igranje prek interneta morate biti vanj povezani (prek modema ali kako drugače).

### Splošne težave

Če ste z internetom povezani prek modema, je najbolje, da se povežete, preden poženetete igro. Okna poznajo povezovanje na zahtevo, vendar to ni tako zanesljiv način.

### Zveza se prekinja

Če ugotovite, da vaša povezava pade po nekaj spregovorjenih besedah v čakalnici, se prepričajte, da vaša povezava ni nastavljena tako, da se prekine po določenem času nedejavnosti. Za Okna je v tem pogledu očitno bolj pomembna dejavnost na tipkovnici kot na mreži. Natančno mesto, kje iskati rešitev te težave, je odvisno od samih Oken (95/98/NT/2000/Millennium) in je lahko odvisno tudi od tega, kateri spletni brskalnik imate nastavljen. Vendar pa je težavo v splošnem moč odpraviti v mrežnih / modemskih nastavitvah ali v internetnih možnostih.

### Težave s hitrostjo povezave

Igralec z najpočasnejšim sistemom ali najpočasnejšo povezavo s spletom določi hitrost igranja za vse druge igralce v določenem spopadu. Vedno je najbolje, če ima gostitelj (oseba, ki spopad požene) najhitrejši sistem in najhitrejšo povezavo z vsemrežo. Če ima denimo eden od sodelujočih kabelski modem ali povezavo DSL in hiter PC, je ta oseba dobra izbira za gostitelja.

# ZASLUGE

Red Alert 2 temelji na izvorni igri Command & Conquer, ki sta jo ustvarila Brett W. Sperry in Joseph Bostic.

## Produkcija

Izvršni producent: Mark Skaggs  
 Producent: Harvard Bonin  
 Pomočnik producenta: Julio Valladares

## Oblikovanje

Vodje oblikovanja: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry  
 Oblikovalci: Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana  
 Dodatno oblikovanje: Mike Lightner  
 Štorija: Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

## Grafika

Vodja grafične podobe: Chris Ashton  
 Grafika: Chris Adams, TJ Frame, Michael Jones, Sean Keeganldo, MagalKhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo  
 Konceptne slike: T.J. Frame, Dan Lyons  
 Dodatna grafika: Thomas Baxa, Phil Robb  
 Svetovanje: Rick Glenn

## Programiranje

Tehnični vodja: Henry Yu  
 Dodatno tehnično vodenje: Steve Wetherill  
 Programerji: Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long  
 Namestitveni program: Maria del Mar, McCready Legg

## Mrežno programiranje

Vodja mrežnega programiranja: Jeffrey Brown, Steve Tall  
 Mrežni programerji: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

## Vmesne sekvence

Vodja CG: John Hight  
 Vodja grafike CG: Cris Moras

## Vodja grafike CG: Eric Gooch

Grafika CG: Chuck Carter, Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple

Dodatna grafika CG: Shant Jordan, Patrick Perez  
 Konceptna grafika CG: T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

Stiskanje videa: Tim Fritz  
 Usklajevanje produkcije: Julie Brugman  
 Zvokovni vodja: Paul S. Mudra  
 Kinematični zvok: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra  
 Dodatna glasba: Poet Jester

## Zvok med igranjem

Glavni zvokovni mojster: Mical Pedriana  
 Oblikovanje zvoka: David Fries  
 Izvorna glasba: Frank Klepacki

## Mošto za izdelavo videa

Producent: Donny Miele

Vodja: Joseph D. Kucan  
 Scenarij: Jason Hendersson, Donny Miele  
 Urednik: Curt Weintraub  
 Vodja posebnih učinkov: Kevin Becquet  
 Zvokovni vodja: Paul S. Mudra  
 Zvok produkcije: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra  
 Izбира igralcev: Marilee Lear, CSA  
 Vodja fotografije: Kurt Rauf  
 Prvi pomožni vodja: Eddie Ficket  
 Drugi pomožni vodja: Frank Carillo  
 Usklajevanje produkcije: Kim Houser  
 Pomočniki pri produkciji: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis  
 Vodja grafike: Karen Stephens  
 Rekviziti: Cliff Bernay  
 Oblike: Greg Wolfe  
 Vodja gradnje: Bobby Z  
 Tesar: Jeffrey Morgan  
 Dodatna opravila po sceni: The Effects Network  
 Ličenje in garderoba: Ron Wild  
 Čupe: Alison Bonanno  
 Pomočnica pri nanašanju ličil: China-Li Nystrom  
 Garderoba: Tracy Bohl  
 Pomočnica pri čunjarjenju: Sandy Wyndom  
 Nadzornik: Jerrerny Settles  
 Rekviziti: Gary Sauer  
 Oni, ki na palici drživiš mikrofon: Richard Rasmussen  
 Sestavljanje posebnih učinkov: Chuck Carter  
 Poslednji operater: Bob Kurtez  
 Operater teleprompterja: Cheryl Yltras  
 Voznik: Patience Becquet  
 Koceptualna grafika: Chuck Wojtkiewicz  
 Table s scenarijem: Jeff Parker  
 Čitavec: Finley Bol-ton  
 Žrtje: ADL Services

Vodja: Shawn Ellis

Vodja MIS: Wayne Hall  
 Tehnika MIS: Glenn Burtis, Mick Love  
 Človeški viri / vodja uradov: Christine Lundgren  
 Pomočnica pri administraciji: Tanya Pereira  
 Pravna pomoč: Jennifer Hoge

**Posebne zahvale:**  
 Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Riccitello; Nancy Smith; Rade Stojasvljevic, Gehry & Gaudi za neverjeten grafični navdih; Edward Gutierrez in Eldorado High School ROTC; Hahn's World iz Surplusa; Buzzy's Recording - Los Angeles.  
 Posvečeno našim ljubečim družinam in ljubim prijateljem, ki so potrpežljivo čakali na nas, ko smo delali pozno v noč... Brez vas ne bi šlo:  
 Jennifer in Reagan Baldwin; Red, Fran in Justin Bauer; Melissa, Ernest in Evelyn Beaumont; Becca de Boo; Gloria, Harvard, Paco in Ike Bonin; Jennifer, Walter & Sue Browder; Robin, Joshua in Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda in Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia, Pineapple in Cassiopia; Michael, Adam Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuichi; Gary, Martha & Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken & Juba; Sharnini Green; Julie, Christopher in William Hight; Noa, Tal in Ron

## Westwood Studios - prevajanje

Vodja prevajanja: Thilo Huebner

## Westwood Studios - oddelek za zagotavljanje kakovosti

Vodji oddelka za zagotavljanje kakovosti sta Glenn Sperry in Mike Meischeid  
 Analiza pri oddelku za zagotavljanje kakovosti: Doug Wilson, Dave Shuman  
 Nadzornik oddelka za zagotavljanje kakovosti: Lloyd Bell  
 Vodja RA2: D'Andre Campbell  
 Vodja enoigralskega načina v RA2: Chris Blevens  
 Vodja spopadov v RA2: Shane Dietrich, Mike Smith  
 Vodja večigralskega načina v RA2: Steve Shockey  
 Preiskujevalci: Clint Autrey, Greg Baldwin, Jason Campbell, Michael H. Celmer, Michael Chatterton, Dan Etter, David Fleischmann, Chad Fletcher, Steve Laity, Ray Laubach, DeMarlo Lewis, Levi Luke, Bryan Pihlbald, Richard Rasmusen, Michael Ruppert, Benjamin Galley  
 Pomočnik: Rhoda Y. Anderson  
 Tehnika: Troy Leonard, Beau Hopkins  
 CS: Mary Beal, Tim Hempel

## Podpora

Vodja: Shawn Ellis  
 Vodja MIS: Wayne Hall  
 Tehnika MIS: Glenn Burtis, Mick Love  
 Človeški viri / vodja uradov: Christine Lundgren  
 Pomočnica pri administraciji: Tanya Pereira  
 Pravna pomoč: Jennifer Hoge

## Posebne zahvale:

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Riccitello; Nancy Smith; Rade Stojasvljevic, Gehry & Gaudi za neverjeten grafični navdih; Edward Gutierrez in Eldorado High School ROTC; Hahn's World iz Surplusa; Buzzy's Recording - Los Angeles.  
 Posvečeno našim ljubečim družinam in ljubim prijateljem, ki so potrpežljivo čakali na nas, ko smo delali pozno v noč... Brez vas ne bi šlo:  
 Jennifer in Reagan Baldwin; Red, Fran in Justin Bauer; Melissa, Ernest in Evelyn Beaumont; Becca de Boo; Gloria, Harvard, Paco in Ike Bonin; Jennifer, Walter & Sue Browder; Robin, Joshua in Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda in Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia, Pineapple in Cassiopia; Michael, Adam Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuichi; Gary, Martha & Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken & Juba; Sharnini Green; Julie, Christopher in William Hight; Noa, Tal in Ron

Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan in Stephanie Chagollan.; Kosal in Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack, Ben in Laura Skaggs; John Thornburgh; Maribel Martinez, Jose Manuel, Inaki & Oscar Valladares ; Chris in Jessica Yu; Mt Dew (tekoči afrodiziak).

## Vloge

**Žive vloge**  
 Predsednik Dugan: Ray Wise  
 [Jurij]: Udo Kier  
 General Thorn: Barry Corbin  
 Agentka [Tanja]: Kari Wuhrer  
 Premier Romanov: Nicholas Worth  
 Poročnica Eva: Athena Massey  
 Poročnica Zofia: Aleksandra Kaniak  
 General Vladimir: Adam Greggor  
 Dr. Einstein: Larry Gelman  
 Sovjetski oficir: Oleg Stephan  
 Predsednik vlade: Kerry Michaels  
 General Lyon: Frank Bruynbroek  
 Nemški kancler: Stuart Nesbit  
 Sovjetski poročevalci: Gabriella Bern  
 Korejski poveljnik: Richard Narita  
 [Teslin vojak]: Igor Jijenke  
 Poveljnik oporišča: Gary Marshal  
 Oficir na straži 1: Rick Cramer  
 Oficir na straži 2: Nate Bynum  
 Oficirka: Heather Nickens  
 Zavezniški [navadni vojak] 1: Sharif Perry  
 Zavezniški [navadni vojak] 2: Micheal Rouleau  
 Zavezniški [navadni vojak] 3: Jeremy Olson  
 Zavezniški vojak 1: Randy Stafford  
 Zavezniški vojak 2: Shane Dietrich  
 Zavezniški stražar 1: Justin Bloom  
 Zavezniški stražar 2: Beau Hopkins  
 Zavezniški general: Robert Eustice  
 Zavezniški polkovnik: Robert Christensen  
 Skrivni vojak 1: Spike Measer  
 Skrivni vojak 2: Robert Garretson  
 Sovjetski vojak 1: Alexander Moiseev  
 Sovjetski vojak 2: Igor Jijikine  
 Sovjetski [nabornik] 1: Andrei Skorobogatov  
 Sovjetski [nabornik] 2: Marlo Lewis  
 Pribornik v Beli hiši: Ann-Marie Lazaroff  
 Babura v bikiniju 1: Stephanie Harrold  
 Babura v bikiniju 2: Tamara Kozen  
 Kaplan: Donald La Mothe  
 Natakarcica: Nataša

**Glasovi**  
 [Jurij], [PsyCorps]: Udo Kier  
 Ameriške zbadljivke: Barry Corbin  
 Agentka [Tanja]: Kari Wuhrer  
 Poročnica Eva: Athena Massey  
 Poročnica Zofia: Aleksandra Kaniak  
 Sovjetske zbadljivke: Adam Greggor  
 Nemške zbadljivke: Stuart Nesbit  
 [Night Hawk], sovjetsko vozilo: Grant Albrecht [Vohun], [ostrostrelec], zavezniška pehota: Michael Bell  
 Namestitveni program, zavezniški čoln, vsiljivec: Gregg Berger  
 Texan: Glenn Burtis  
 Zavezniški civilist, sovjetski civilist: Julie Brugman

[Raketirnik], [časovni legionar], trobilno vozilo: David Fries  
 Poročevalec BBC, ameriški poročevalec: Sam McMurray  
 SEAL, sovjetski civilist, zavezniško vozilo: Stefan Marks  
 Libijske zbadljivke, iraške zbadljivke, [raztresčevalni tovornjak]: Adoni Maropis  
 Sovjetska pehota, sovjetski [inženir]: Andy Milder  
 [Pustošnik], sovjetski čoln: Phil Proctor  
 Kubanske zbadljivke, [terorist], [črni ore], francoski poročevalec: Gustavo Rex  
 Britanske zbadljivke, [Kirov], [Nori Ivan]: Neil Ross  
 Vrtalni poročnik, [protiletalski vojak], napovedovalec pri World Wide Domination: Douglas Rye  
 Glas po interkomu, računalniški glas, poročevalka: Heidi Shannon  
 Ameriški civilist, ameriški [inženir]: Phil Tanzini  
 [Teslin vojak]: John Vernon  
 Korejske zbadljivke: Henry Yu

Prevajanje po svetu

Koreja

Vodja prevajanja: Taewon Yun  
 Inženir: Changuk Park  
 Prevodi: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park  
 Snemanje in urejanje govora: Junco MultiMedia  
 Snemalni inženir: Yejun Hwang  
 Vodja oglasnega trženja: Jungwon Hahn  
 Vodja proizvodnje: Junghyeon Kwon

Kitajska

Vodja prevajalskega projekta: Christine Kong  
 Vodja prevajanja: Jerry Lee  
 Prevodi: Richard Chen  
 Jezikovno preverjanje: Jerry Lee  
 Vodja oglasnega trženja: Tom Chen  
 Vodja proizvodnje: Betty Chang  
 Oblikovanje zavoja in priročnika: Bingo Cheng  
 Posebne zahvale: Westwood Localisation Teams, TL Goh, Irene Chua

Francija

Vodja prevajanja: Nathalie Fernandez  
 Prevodi: Francis Grimbart, Stéphane Radoux  
 Usklajevanje prevajanja: Nathalie Duret  
 Igralci: 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  
 Preizkuševalka: Emmanuel Delvea

Usklajevanje preizkušanja: Lionel Berrodier

Nemčija

Vodja prevajanja: Michaela Bartelt  
 Prevodi: Claudia Stevens  
 Vodja izbire glasovnih igralcev: Dirk Vojtilo  
 Izbira glasovnih igralcev: Manuel Bertrams  
 Vodja oglasnega trženja: Benedikt Schüller  
 Vodja proizvodnje: Pete Larsen  
 Glasovi: Udo Kier, Till Döntöder, 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  
 Slovenija

**Prevod v slovenščino: Sergej Hvala**

## TEHNIČNA PODPORA

### PREDEN POŽENETE IGRO, OČISTITE SVOJ TRDI DISK

Pred nameščanjem kakršnegakoli programja je treba nujno preveriti, da vaš trdi disk deluje pravilno. Priporočamo vam, da v ta namen redno opravljate "čistilne akcije" s programoma ScanDisk in Disk Defragmenter.

ScanDisk bo preiskal vaš trdi disk in našel morebitne izgubljene podatke.

Disk Defragmenter bo pravilno razporedil podatke po disku. Če ti niso pravilno razporejeni, jih lahko izgubite.

1. ScanDisk poženete tako, da kliknete na gumb Start v orodni vrstici.
2. V meniju Start izberite možnost Run.
3. V okence, ki se prikaže, vpišite scandisk in kliknite na OK.
4. Ko se program včita, se prepričajte, da je v razdelku Type of Test obkljukana izbira Thorough (Temeļjit). Pregled diska bo vzel nekaj časa, vendar je tega vsekakor vreden. Prepričajte se, da je v okencu Automatically Fix Errors kljukica, in izberite trdi disk oziroma particijo, na katerega ali katero boste igro namestili (denimo C:).
5. Ko je vse pravilno nastavljeno, kliknite na Start. Program bo pregledal disk in popravil morebitne napake.
6. Nato poženite Disk Defragmenter. Z levim gumbom kliknite na gumb Start v orodni vrstici.
7. V meniju Start izberite možnost Run.
8. V okence, ki se prikaže, vpišite defrag in kliknite na OK.

Tako kot pri ScanDisku določite trdi disk ali particijo, na katerega ali katero boste namestili igro, in kliknite na OK. Tudi to opravilo zahteva svoj čas, vendar je tega zopet vredno, saj zagotovi nemoteno namestitve igre.

## KAJ JE DIRECTX™ IN ZAKAJ GA POTREBUJEM?

Preden namestite Red Alert 2 ali gonilnike DirectX, preberite ta razdelek.

DirectX je vmesnik API (Application Programming Interface), ki pomaga Oknom 95/98, da se hitreje in učinkoviteje sporazumevajo s strojno opremo. Prav tako poenostavi nameščanje in nastavljanje (umeščanje) hardvera. Red Alert 2 uporabljajo API DirectX 7 (zadnja različica DirectX, ki je bila na voljo ob izdaji) in zajema datoteke DirectX 7, ki jih lahko namestite. Med namestitvijo vas bo program vprašal, ali želite namestiti DirectX 7. Če DirectX 7 še nimate na računalniku ali imate različico, starejšo od 7, vam priporočamo, da na vprašanje odgovorite z YES. Če na računalniku že imate DirectX 7 ali višjega, priporočamo možnost NO.

Uporabljati morate gonilnike za grafično, zvočno in 3D kartico, ki jih podpira DirectX 7. Deli DirectX, imenovani DirectDraw, DirectSound in Direct3D, bodo morda zahtevali, da nadgradite svoje gonilnike za grafično, zvočno in 3D kartico. Med nameščanjem DirectX 7 bo program nadgradil vaše gonilnike za grafično, zvočno in 3D kartico. Datoteke DirectX 7, ki jih dobite skupaj s Red Alert 2, zajemajo gonilnike za večino grafičnih, zvočnih in 3D kartic večjih izdelovalcev. Pri novi strojni opremi oziroma manj znanih znamkah boste morali morda stopiti v stik s proizvajalcem in gonilnike s podporo DirectX 7 dobiti od njega.

## Kako namestiti DirectX 7

Namestitev DirectX 7 je del namestitvenega postopka Red Alert 2. Če igra na vašem računalniku ne bo zaznala DirectX 7 ali novejšega, vas bo pobarala, ali ga želite namestiti. Izberite YES za nadaljevanje postopka.

Če DirectX 7 iz kakršnegakoli razloga niste namestili, ga lahko kadarkoli namestite s ploščka z Red Alert 2. Kliknite na ikono START in se preselite v to FIND/ FILES OR FOLDERS. Prepričajte se, da bo program iskal bo disku, kjer je igra nameščena (denimo D:). V okence za iskanje vpišite DXSETUP in kliknite na FIND NOW. Ko se datoteka pojavi med rezultati, jo dvokliknite z levim gumbom. Izberite možnost Reinstall DirectX in tako zaključite postopek.

Po namestitvi DirectX 7 preverite, ali gonilniki za vašo grafično, zvočno in 3D kartico podpirajo DirectX 7.

- 1). Kliknite ikono START v spodnji vrstici okolja Okna 95/98.
- 2). Kliknite možnost RUN.
- 3). V pogovornem oknu možnosti RUN vpišite DXDIAG in nato kliknite OK.

Pregledni program DirectX vam bo posredoval podatke o gonilnikih vaše grafične, zvočne in 3D kartice. Gonilnike grafične kartice preverite tako, da kliknete na ušesce DISPLAY 1; gonilnike zvočne kartice tako, da kliknete na ušesce SOUND; gonilnike 3D pospeševalnika pa tako, da kliknete na ušesce DISPLAY 2. Na vsakem od teh zaslonov vam program sporoči, če DirectX 7 podpira vaše gonilnike.

Če je sporočilo ugodno (CERTIFIED: YES), DirectX podpira vaše gonilnike in ti bi morali delovati pravilno v aplikacijah, ki zahtevajo uporabo DirectX.

Če je sporočilo neugodno (CERTIFIED: NO), DirectX ne podpira vaših gonilnikov, zato boste med poganjanjem aplikacij pod DirectX morda naleteli na težave. Če je temu tako, preberite razdelek Notes v spodnjem delu programa za zaznavanje združljivosti z DirectX. Uporabniki Oken 98 lahko uporabite tudi možnost TROUBLESHOOT, do katere pridete z ušescem STILL STUCK?.

Pomembno opozorilo: med nameščanjem DirectX bo namestitveni program ugotovil, ali lahko vaše gonilnike uspešno nadgradi. Če je gonilnik, ki ga program prepisuje, nepreizkušen ali če je prej že povzročal težave, vas bo namestitveni program o tem obvestil. Priporočamo vam, da opozorila upoštevate.

## PODPORA

### Garancija in podatki o podpori

### OPOMBE

PRI ELECTRONIC ARTS SI PRIDRŽUJEMO PRAVICO, DA IZDELEK, OPISAN V TEM PRIROČNIKU, IZBOLJŠAMO KADARKOLI IN BREZ POPREJŠNJE NAJAVE.

TA PRIROČNIK IN PROGRAM, OPISAN V NJEM, STA AVTORSKO ZAŠČITENA. BREZ POPREJŠNEGA PISNEGA DOVOLJENJA DRUŽBE ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND, NI DOVOLJENO KOPIRATI, REPRODUCIRATI, PREVAJATI ALI KRČITI NA KAKRŠENKOLI ELEKTRONSKI MEDIJ ALI V KAKRŠNOKOLI OBLIKO, KI JO LAHKO BERE STROJ, NOBENEGA DELA TEGA PRIROČNIKA ALI V NJEM OPISANEGA PROGRAMA.

PRI ELECTRONIC ARTS V NOBENEM PRIMERU NE DAJEMO NOBENIH ZAGOTOVIL O KAKOVOSTI TEGA PRIROČNIKA, NJEGOVI PRIMERNOSTI ZA TRŽENJE ALI ZA KAKRŠENKOLI NATANKO DOLOČEN NAMEN. TA PRIROČNIK DAJEMO V OBTOK TAKŠNEGA, "KAKRŠEN JE." PRI ELECTRONIC ARTS DAJEMO DOLOČENA DELNA ZAGOTOVILA GLEDE PROGRAMA IN MEDIJA, NA KATEREM JE PROGRAM POSNET. PRI ELECTRONIC ARTS NE BOMO V NOBENEM PRIMERU ODGOVORNI ZA NOBENO POSEBNO, POSREDNO ALI POSLEDIČNO ŠKODO.

TI POGOJI NE VPLIVAJO NA USTAVNE PRAVICE KUPCA V KAKRŠNEMKOLI PRIMERU, V KATEREM JE KUPEC POTROŠNIK, KI PRIDOBIVA BLAGO NA NEPOSLOVEN NAČIN.

## Omejena garancija

Pri Electronic Arts zagotavljamo izvirnemu kupcu tega računalniškega programa, da bo medij, na katerem je program posnet, brezhibno deloval devetdeset dni od dneva nakupa. V tem času bomo izvirni proizvod brezplačno zamenjali, če ga bo kupec vrnil družbi Electronic Arts na naslov, naveden na zadnji strani tega priročnika, skupaj z datiranim računom, izjavo o napaki, pomanjkljivim medijem in povratnim naslovom.

Ta garancija dopolnjuje vaše ustavne pravice in nanje ne vpliva na kakršenkoli način. Ta garancija se ne nanaša na program sam, ki ga dajemo v obtok takšnega, "kakršen je". Prav tako se ne nanaša na medij, ki je bil podvržen grobem ravnanju, poškodbam ali pretirani rabi.

## Vračila po izteku garancije

Pri Electronic Arts bomo medij, ki ga je poškodoval uporabnik, zamenjali glede na trenutne zaloge, če nam bo uporabnik vrnil izvirni medij skupaj z evročekom ali nakaznico za deset britanskih funtov za vsak CD, plačljivo družbi Electronic Arts Ltd.

Če imate kakršnakoli vprašanja, ki zadevajo garancijsko zamenjavo ali plošče oziroma priročnike, ki jih je poškodoval uporabnik, nam, prosimo, pošljite e-mail na [uk-warranty@ea.com](mailto:uk-warranty@ea.com). Upoštevajte, da je ta naslov namenjen samo garancijskim in ne tehničnim vprašanjem.

Ne pozabite vključiti popolnega opisa napake, svojega imena, naslova in, če je le mogoče, telefonske številke, kamor vas lahko pokličemo čez dan.

**Electronic Arts Customer Warranty,  
P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, UK.**

Če imate kakršnakoli vprašanja o tem proizvodu, vam lahko pomaga oddelek za stike s kupci.

Na linijah oddelka za stike s kupci je vedno nekdo od devetih zjutraj do šestih popoldne, od ponedeljka do petka, in od devetih zjutraj do pol petih popoldne ob petkih. Najdete nas lahko na naslednji številki:

**00 44 870 2432435**

Opomba: cena tega klica v Veliki Britaniji je šest penijev na minuto v dnevnem in 2.6 penija na minuto v nočnem času. (Te številke so pravilne ob času tiska) Temu je treba prišteti še stroške klica v tujino. Ker bi radi svoje delo opravljali čimbolje, si bomo zabeležili vaše ime, naslov in naravo težave v tajno bazo podatkov. Ker pri Electronic Arts spoštujemo zasebnost svojih strank, si izmislite posebno številko PIN, ki vas bo označevala v prihodnje. Svetujemo vam, da zaradi preprostosti uporabite svoj datum rojstva ali drugo šestmestno številko, ki si jo boste zapomnili. Ko boste poklicali prvič, vam bomo dodelili klicno številko, ki jo lahko uporabite ob naslednjih klicih.





