

**COMMAND
&
CONQUER**

**RED ALERT
2**

The logo is a metallic, three-dimensional emblem. At the top, the words "COMMAND" and "CONQUER" are stacked in a bold, sans-serif font, with a small ampersand between them. Below this, the words "RED ALERT" are written in a larger, more stylized font, with the number "2" positioned centrally underneath. The entire text is set against a background of horizontal lines and angular, mechanical-looking shapes that suggest a futuristic or industrial theme. The logo has a dark, shadowed appearance, giving it a sense of depth and weight.

Aviso a los Poseedores de Televisiones de Proyección:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de vídeo juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

Advertencia acerca de la Epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de videojuegos o permitir que sus hijos lo utilicen

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destelleantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos video juegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destelleantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un videojuego.

ÍNDICE

INSTALACIÓN DEL JUEGO	4	Crear Equipos	24
INTRODUCCIÓN	5	Vender	24
HISTORIA	5	Reparar	25
MENU PRINCIPAL	6	Vigilancia	25
UN JUGADOR	7	Movimiento de Ataque.....	25
Nueva Campaña	7	Unidades Veteranas y de Élite	26
Cargar una Partida Guardada	7	Despliegue de Unidades.....	26
Relay Misión	8	Órdenes de Disparo	26
Escaramuza	8	Cajas de Power-Up	26
Internet	8	BARRA DE MANDO AVANZADO.....	27
Red	8	PUNTOS DE RUTA	28
Videos y Créditos.....	8	Crear Puntos de Ruta	28
Opciones	9	Crear patrullas	28
Opciones de Apariencia	9	Coordinación de los Ataques	29
Opciones para la Partida.....	9	Eliminar Puntos de Ruta	29
Opciones del Interfaz del Usuario.....	9	COMANDOS DE TECLADO	29
Opciones de Sonido	10	Funciones Básicas de Teclado	30
Teclado	10	Funciones Avanzadas de Teclado	31
Red	11	UNIDADES Y ESTRUCTURAS	32
CÓMO CREAR PARTIDAS DE RED O ESCARAMUZAS	11	Fuerzas Aliadas	32
Colaboración	13	Infantería	32
Modos de Juego Multijugador	13	Vehículos.....	34
Cómo seleccionar un campo de batalla	14	Fuerzas Soviéticas	36
Crear un Mapa Aleatorio.....	14	Infantería	36
EL INTERFAZ	15	Vehículos.....	38
Mapa Táctico	15	Fuerzas Especiales Multijugador	40
Ratón	15	Estructuras Aliadas	42
Barra de Comando	15	Estructuras	42
ASPECTOS BÁSICOS DEL JUEGO	17	Arsenal.....	43
Control del Ratón.....	17	ESTRUCTURAS SOVIETS	46
Cómo Seleccionar Unidades.....	17	Estructuras	46
Desplazamiento y Disparo	18	Arsenal.....	48
Manto Negro	18	WESTWOOD ONLINE.....	49
Extracción de Oro/Oblención de	18	Bienvenido a Red Alert 2 Online.....	50
Minerales	18	Perfil del Jugador	50
Creación de Unidades y Estructuras	19	Cómo Crear una Cuenta de Westwood	50
Construcción en Cola	19	Online	50
Puntos de Reunión	20	Acceso a una cuenta existente en	51
Cómo Emplazar Estructuras en el	20	Westwood Online	51
Campo de Batalla	20	Emparejamiento Rápido	51
Energía	20	Emparejamiento Personalizado.....	51
Edificios Tecnológicos.....	21	Lista de Amigos	53
La Fortificación de los Edificios Civiles.....	22	Dominio del Mundo	53
Cómo Capturar edificios y Reparar	22	CHAT EN EL JUEGO	54
Puentes, Estructuras Civiles.....	23	Guía de Resolución de Problemas en Internet	55
Alianzas	24	CRÉDITOS	56
JUGABILIDAD AVANZADA	24	ASISTENCIA TÉCNICA.....	59



INSTALACIÓN DEL JUEGO

Advertencia: Para más información acerca de la instalación y ejecución del juego, consulta la sección Asistencia técnica de la página 58.

Para instalar Command & Conquer™: Red Alert 2™ con la función AUTOPLAY (EJECUCIÓN AUTOMÁTICA) de WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Inserta bien el disco Aliado bien el disco Soviet en la bandeja de CD-ROM y haz clic en INSTALL (INSTALAR).
2. Haz clic en NEXT (SIGUIENTE) y lee con detenimiento el acuerdo de licencia. Cuando termines, haz clic en la casilla de verificación si estás de acuerdo o en CANCEL (CANCELAR) para salir.
3. Introduce el número de serie que aparece en la parte trasera de la caja de *Command & Conquer: Red Alert 2* y haz clic en NEXT (SIGUIENTE).
4. Sigue las instrucciones de las ventanas para terminar la instalación.

Para instalar manualmente el juego en WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Haz clic en el botón START (INICIO) y selecciona la opción RUN (EJECUTAR) del menú.
2. Selecciona BROWSE (EXAMINAR) y escoge la unidad de CD-ROM.
3. Haz doble clic en el archivo (Setup.exe). Puede que en algunos sistemas aparezca como (Setup), pero siempre estará precedido del icono de un CD.
4. Haz clic en OK (ACEPTAR).
5. Sigue las instrucciones que se detallan en la sección AUTOPLAY (EJECUCIÓN AUTOMÁTICA) anterior, desde el punto 2.

Para desinstalar manualmente el juego de WINDOWS 95/98/NT:

1. Haz clic en el botón START (INICIO), selecciona PROGRAMS (PROGRAMAS), WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 UNINSTALL (DESINSTALACIÓN DE RED ALERT 2).
2. Sigue las instrucciones de las pantallas para completar el proceso de desinstalación.

Para desinstalar el juego mediante la opción AUTORUN:

1. Inserta bien el disco Aliado bien el disco Soviet en la bandeja de CD-ROM.
2. Cuando aparezca la ventana AutoPlay (Ejecución automática), haz clic en UNINSTALL (DESINSTALAR).
3. Sigue las instrucciones de las pantallas para completar el proceso de desinstalación.

INTRODUCCIÓN

Bienvenido de nuevo, Comandante

Command & Conquer Red Alert 2 te ofrece la posibilidad de jugar en el papel de dos ejércitos completamente diferentes: los honrados Allies (Aliados) o los fieros y despiadados Soviets (Soviets).

Si juegas como Aliado en las partidas Single-Player (Un jugador), deberás enfrentarte a las fuerzas Soviets y viceversa. En las partidas Multiplayer (Multijugador), ambos ejércitos pueden enfrentarse entre ellos.

Los dos bandos son muy diferentes, aunque tienen algunas estructuras y unidades parecidas. Cada bando dispone de un conjunto propio de puntos débiles y fuertes que pueden explotarse. Las unidades y estructuras de ambos ejércitos reflejan una filosofía de combate. Mientras que los Aliados se apoyan en una tecnología superior y una mayor sutileza, las fuerzas Soviets utilizan la fuerza bruta para alcanzar sus objetivos.

Advertencia: Recomendamos encarecidamente a los nuevos jugadores del universo de *Command & Conquer* que jueguen un par de misiones Boot Camp (Campamento de pruebas) antes de entrar de lleno en el juego. Siempre procuramos que el juego sea fácil de aprender a manejar y el modo Boot Camp (Campamento de pruebas) va a enseñarte las líneas básicas. En este modo, aprenderás a construir bases, adiestrar unidades, extraer Ore (Minerales) por medio de Refinerías (Refinerías), desplazar y orientar unidades y otros muchos aspectos que ampliarán la experiencia del juego.

LA HISTORIA

Si pudieras volver atrás en el tiempo, ¿qué cambiarías? ¿Sería posible evitar que hubiera guerras? O ¿crees que influir en el pasado tendría efectos drásticos en el presente y en el futuro?

Los experimentos de viajes en el tiempo han cambiado de una manera radical el curso de la historia. Ha habido asesinatos que han modificado el destino de algunas naciones e incluso del mundo entero. La Unión Soviética se encontró sin oposición que detuviera su expansión hacia el oeste. Bajo el mando de Josef Stalin, empezó una marcha hacia el Atlántico cuyo objetivo era el de hacer realidad el sueño de una Unión Soviética continental.

Sólo los esfuerzos combinados de las fuerzas aliadas fueron capaces de evitar que esta magna empresa se realizara. El ejército de la Madre Rusia fue reducido gracias a la tecnología superior de los Aliados. La utopía de un mundo pacífico había dejado de serlo. Stalin falleció en la batalla, dejando desamparada a la nación más grande del mundo.

Después de la guerra, los Aliados pusieron a Alexi Romanov al mando del nuevo Imperio Soviético. En un principio, parecía una buena elección. Político de carrera, abrazaba los ideales de las fuerzas aliadas y se comprometió a convertir

la Unión Soviética en un país pacífico y comprometido. Los líderes aliados por fin podían respirar tranquilos. La amenaza había desaparecido. Esto era lo que parecía al menos. Romanov había alimentado un odio secreto hacia las fuerzas aliadas que habían destruido su tierra natal. Una vez en el poder, no tardó en irdir la venganza. Como la victoria de los Aliados se había apoyado en una tecnología superior, se propuso crear para los Soviets un arsenal de armas superior. Los ejércitos de la antigua Unión Soviética volverían a desfilar y esta vez... esta vez no valdrían errores. Los Estados Unidos serían conquistados. Durante muchos años, los Aliados estuvieron ajenos al peligro. Nadie sospechaba siquiera los experimentos sobre control de la mente y las pruebas nucleares que estaban llevando a cabo los científicos de Romanov. La invasión cogió por sorpresa a los Estados Unidos. De la noche a la mañana, las tropas soviéticas se apoderaron de California, Texas y New York. Los civiles sucumbieron al control mental de los soviéticos y desertaron de su país para unirse a los invasores. Las playas americanas se llenaron de enormes calamares, que eran temibles barcos con tentáculos gigantes. La pesadilla había comenzado. Por suerte, el presidente Dugan no había dejado de renovar el antiguo arsenal aliado. Y ahora, se dispone a reunir las tropas y desplegar la tecnología de control del tiempo y de los elementos para enfrentarse a la amenaza soviética una vez más. Romanov cuenta con un poder increíble, el factor sorpresa y unas fuerzas muy numerosas. Los Aliados luchan por su patria y su forma de vida. De nuevo, el mundo entero se ve envuelto en un conflicto de consecuencias impredecibles.

MAIN MENU (MENÚ PRINCIPAL)



El juego se abre con una secuencia de vídeo que recrea la invasión soviética de los Estados Unidos. Después, aparece el Main Menu (Menú Principal), en el que puedes seleccionar el tipo de partida que quieres jugar, así como una amplia variedad de opciones que optimizan el rendimiento del juego.

Las opciones del Main Menu (Menú principal) son las siguientes: SINGLE PLAYER (UN JUGADOR); INTERNET; NETWORK (RED); MOVIES & CREDITS (VÍDEOS Y CRÉDITOS); OPTIONS (OPCIONES) y EXIT GAME (ABANDONAR EL JUEGO).

Single-Player (Un jugador)

Este modo permite seleccionar nuevas campañas, cargar partidas guardadas, y configurar enfrentamientos Skirmish (Escaramuza) contra el ordenador. Para jugar una partida Single-Player (Un jugador) de *Command & Conquer: Red Alert 2*, haz clic en el botón correspondiente del menú principal. Aparecerá otro menú con tres opciones, que son: NEW CAMPAIGN (NUEVA CAMPAÑA), LOAD SAVED GAME (CARGAR PARTIDA GUARDADA) y SKIRMISH (ESCARAMUZA). Para volver al menú principal, haz clic en el botón MAIN MENU (MENÚ PRINCIPAL) de la parte inferior derecha de la pantalla.

New Campaign (Nueva campaña)

Si presionas el botón NEW CAMPAIGN (NUEVA CAMPAÑA) aparece el menú Campaign (Campaña), en el que puedes elegir entre jugar en el papel de los Allies (Aliados) o de los Soviets. También puedes seleccionar el modo Boot Camp (Campamento de pruebas), para aprender las reglas básicas del juego, como desplazar unidades en el mapa, localizar enemigos, construir la base, etc. **Advertencia:** Recomendamos a los jugadores que sean novatos en juegos de estrategia en tiempo real o en la serie de *Command & Conquer* que jueguen los niveles del modo Boot Camp (Campamento de pruebas) para familiarizarse con el interfaz. Los jugadores expertos pueden saltarse este paso, aunque este modo incluye nuevas opciones que pueden servirte de gran ayuda. Puedes establecer el grado de dificultad de la campaña que vas a jugar en Easy (Fácil) o Brutal. Los jugadores novatos en juegos de estrategia real deberán seleccionar la primera opción, mientras que los jugadores algo más experimentados encontrarán la segunda opción más estimulante. Si decides no empezar una nueva campaña, haz clic en el botón BACK (ATRÁS) para volver al menú Single-Player (Un jugador).

Load Saved Game (Cargar una partida guardada)

Al hacer clic en este botón aparecerá el menú Load Mission (Cargar misión), en el que puedes seleccionar una partida guardada y continuar jugando donde la dejaste. Selecciona la misión que deseas continuar y haz clic en el botón LOAD (CARGAR). Si decides no cargar una partida guardada, haz clic en el botón BACK (ATRÁS) para volver al menú Single-Player (Un jugador).

Skirmish (Escaramuza)

Las partidas Skirmish (Escaramuza) son únicas. En cierto modo, es como jugar una partida multijugador, pero, en vez de jugar contra otra gente, se juega contra rivales controlados por el ordenador. Si haces clic en este botón, aparecerá el menú Skirmish (Escaramuza). Para más información, consulta la sección *Cómo crear una partida Network (Red) o Skirmish (Escaramuza)* de la página 11.

Internet

Presiona el botón **INTERNET** del menú principal para acceder a Westwood Online, un servicio de emparejamiento para partidas en línea patrocinado por Westwood Studios para los fans de *Red Alert 2*, en el que puedes jugar partidas Head-to-Head (Cara a cara) o Co-Op (Colaboración). Siempre es mejor jugar con usuarios que dispongan de conexiones a Internet rápidas y los requisitos recomendados del sistema, ya que el rendimiento de las partidas se ve afectado por estos factores. Además, es necesario que estés conectado a Internet a través de un Proveedor de Servicios de Internet (ISP) para acceder a Westwood Online. Para más información, consulta la sección *Westwood Online* de la página 48.

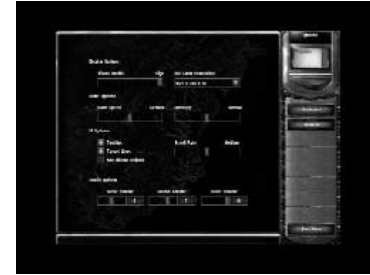
Network (Red)

Haz clic en este botón para crear partidas Head-to-Head (Cara a cara) o Co-Op (Colaboración) o unirse a ellas a través de una Red de Área Local (LAN). Para más información, consulta la sección *Cómo crear partidas Network (Red) o Skirmish (Escaramuza)* de la página 11.

Movies & Credits (Vídeos y créditos)

Haz clic en este botón del menú principal para acceder al menú Movies & Credits (Vídeos y créditos), en el que podrás ver las secuencias de vídeo que hayas ganado en las campañas y los créditos de *Command & Conquer: Red Alert 2*.

Options (Opciones)



Haz clic en el botón **OPTIONS (OPCIONES)** del menú principal para acceder al menú Options (Opciones), en el que puedes personalizar una amplia variedad de aspectos de la partida.

Display Options (Opciones de apariencia)

VISUAL DETAILS (DETALLES VISUALES): Selecciona **LOW (BAJO)** o **HIGH (ALTO)**. Cuanto mayor sea el detalle de la imagen, mejor será la apariencia del juego, aunque también se requerirá una mayor velocidad del procesador. Los ordenadores más lentos van a experimentar muchas dificultades para jugar con un nivel alto de detalle. Esta opción controla los efectos especiales del juego, como el humo, la iluminación, las salpicaduras, las animaciones generales o la estela de agua que dejan los barcos.

SET GAME RESOLUTION (RESOLUCIÓN DEL JUEGO): El juego ofrecerá una apariencia más atractiva con una resolución alta y mostrará una porción más grande del campo de batalla, aunque, para ello, se precisa, un ordenador muy potente. Si se selecciona una resolución de 640 x480, que es la más baja, se aumentará el rendimiento del juego.

Game Options (Opciones para la partida)

Situadas debajo de las Display Options (Opciones de apariencia) están las Game Options (Opciones para la partida), que son las siguientes:

GAME SPEED (VELOCIDAD): Utiliza la barra deslizadora para ajustar la velocidad de las unidades del juego y el tiempo que tardan en construir estructuras. Si tienes problemas para seguir el ritmo de los rivales del ordenador, prueba a reducir la velocidad de la partida. Los jugadores individuales sólo tienen la opción de la velocidad por defecto.

DIFFICULTY (DIFICULTAD): Puedes establecer el nivel de dificultad en **EASY (FÁCIL)**, **NORMAL** o **BRUTAL**. Los debutantes en el universo de *Command & Conquer* deberían seleccionar **EASY (FÁCIL)** para empezar.

User Interface Options (Opciones del interfaz del usuario)

Las User Interface Options (Opciones del interfaz del usuario) te proporcionan un mayor control sobre el juego y te permiten amoldarlo a tus preferencias. Las solapas que componen esta sección son las siguientes:

STRETCH MOVIES (AJUSTAR VÍDEOS): Haz clic en OTARGET LINES (LÍNEAS DE OBJETIVO): Si está opción se activa, al ordenar a una unidad que se desplace a un determinado lugar o que ataque a un enemigo, aparecerá una línea que va desde la unidad hasta el objetivo. Si esta opción está OFF (DESACTIVADA), las líneas no aparecerán.

SEE HIDDEN OBJECTS (VER OBJETOS OCULTOS): Esta opción permite localizar unidades escondidas detrás de edificios y otros obstáculos. Si está ON (ACTIVADA), las unidades y estructuras defensivas ocultas aparecerán indicadas. Si no lo está, las unidades ocultas no serán visibles.

TOOLTIPS (CONSEJOS): Muestra un texto de ayuda cuando se deja el cursor sobre un objeto del juego durante más de dos segundos.

SCROLL RATE (VELOCIDAD DE DESPLAZAMIENTO): Determina la velocidad a la que es posible desplazarse por la pantalla con el ratón.

Audio Options (Opciones de sonido)

Las tres barras situadas debajo de Audio Options (Opciones de sonido) te permiten controlar el volumen de varios aspectos del sonido del juego, cuyos valores van desde 0 (desactivado) a 10.

MUSIC VOLUME (VOLUMEN DE LA MÚSICA): Ajusta el volumen de la música de la misión y de los menús.

SOUND VOLUME (VOLUMEN DEL SONIDO): Ajusta el volumen de los efectos sonoros (disparos, explosiones, etc.).

VOICE VOLUME (VOLUMEN DE LAS VOCES): Ajusta el volumen de la voz de los personajes.

Keyboard (Teclado)



Haz clic en el botón KEYBOARD (TECLADO) para personalizar los comandos del teclado:

CATEGORIES (CATEGORÍA): Los comandos del teclado se dividen en varias categorías, que puedes consultar si haces clic en la flecha del menú Category (Categoría) de la parte superior izquierda de la pantalla. Aparecerá el grupo de comandos de esa categoría en el cuadro COMMANDS (COMANDOS) de la derecha.

COMMANDS (COMANDOS): Selecciona el comando que deseas cambiar y la tecla correspondiente aparecerá debajo del encabezamiento CURRENT HOTKEY (TECLA ACTUAL).

CURRENT HOTKEY (TECLA ACTUAL): Haz clic en el cuadro PRESS NEW HOTKEY (NUEVA TECLA) y selecciona la tecla que prefieras para ese comando. Para asignar la tecla a ese comando, haz clic en el botón ASSIGN (ASIGNAR). Puedes elegir una tecla que ya esté asociada a otro comando, pero, al hacerlo, ese comando aparecerá debajo del cuadro ASSIGN NEW HOTKEY (NUEVA TECLA). En resumidas cuentas, que, si escoges una tecla que ya estaba asociada a otro comando, deberás cambiar la tecla para que no haya dos iguales, aunque el juego lo reconoce automáticamente.

RESET ALL (RESTAURAR TODAS): Para restaurar las teclas de comando por defecto de Westwood, haz clic en el botón RESET ALL (RESTAURAR TODAS) de la parte inferior de la pantalla.

NETWORK (RED)

Haz clic en el botón NETWORK (RED) para ajustar la configuración de red.

Advertencia: Ajusta estas opciones sólo si tienes experiencia en protocolos de red.

CÓMO CREAR PARTIDAS NETWORK (RED) O SKIRMISH (ESCARAMUZA)



Las partidas Network (Red) y Skirmish (Escaramuza) se diferencian de las partidas de campañas en que se trata de batallas Head-to-Head (Cara a cara) o Co-Op (Colaboración) entre dos o más ejércitos cuyo objetivo no es otro que destruir todo lo que aparece en la pantalla.

Al hacer clic en el botón SKIRMISH (ESCARAMUZA) del menú Single-Player (Un jugador) o al empezar una partida de red, aparecerá una lista de opciones que pueden modificarse a conveniencia:

PLAYER (JUGADOR): En la parte izquierda de la pantalla, pueden verse las solapas del jugador. En una partida Skirmish (Escaramuza), el cuadro de la parte superior eres tú. Si haces clic en el cuadro situado debajo del encabezamiento PLAYER (JUGADOR), podrás introducir tu propio nombre, que por defecto es New Player (Jugador nuevo). En las partidas Skirmish (Escaramuza), puede cambiarse también el nivel de maestría del rival. Por ejemplo, un enemigo Easy (Fácil) será más asequible que uno Brutal.

COUNTRY (PAÍS): Haz clic en el cuadro de la derecha para determinar con cuál de las nueve naciones vas a jugar o haz clic en RANDOM (ALEATORIO) para que el ordenador la seleccione por ti.

COLOUR (COLOR): Puedes seleccionar el color de tu nación o dejar que el ordenador lo escoja por ti.

Los rivales controlados por el ordenador (o los jugadores en red) pueden configurarse de la misma forma, haciendo clic en el botón situado debajo del menú PLAYER (JUGADOR) para activar un jugador y, después, en los botones COUNTRY (PAÍS) y COLOUR (COLOR). Por defecto, el país y el color de los enemigos controlados por el ordenador se seleccionan al azar.

Debajo de estos menús, encontrarás las opciones siguientes:

GAME SPEED (VELOCIDAD DEL JUEGO): Utiliza la barra deslizadora para ajustar la velocidad de las unidades y el tiempo que se va a tardar en construir estructuras. Si tienes problemas para seguir el ritmo de los rivales controlados por el ordenador, te recomendamos que reduzcas la velocidad del juego.

CREDITS (CRÉDITOS): Determina la cantidad de dinero con la que vas a empezar la misión.

UNIT COUNT (EFECTIVOS DE LA UNIDAD): Determina el número de efectivos de tu ejército inicial.

SHORT GAME (PARTIDA CORTA): Si se activa, se puede vencer al enemigo destruyendo sus estructuras nada más. Si se desactiva, es necesario destruir también todas las unidades del rival.

SUPER WEAPONS (SUPERARMAS): Activa o desactiva las superarmas.

BUILD NEAR ALLY (CONSTRUIR CERCA DEL ENEMIGO): Te permite construir tus estructuras cerca de las del enemigo.

MCV REPACKS (REAGRUPACIÓN DE VMC): Permite desplegar el Construction Yard (Solar de construcción) y volver a convertirlo en un Mobile Construction Vehicle (Vehículo móvil de construcción) para trasladar la base.

Advertencia: Para desplazar un Construction Yard (Solar de construcción), haz clic en la estructura y después en el área a la que te gustaría desplazarlo.

CRATES APPEAR (CAJAS POWER-UP): Activa la presencia de cajas de power-up en el mapa.

Si estás satisfecho con las opciones que has seleccionado y estás listo para jugar, haz clic en el botón START GAME (EMPEZAR PARTIDA) de la parte derecha de la pantalla. También puedes seleccionar un mapa diferente si haces clic en el botón CUSTOMIZE BATTLE (PERSONALIZAR BATALLA).

Red Alert 2 incluye numerosos campos de batalla. Haz clic en el botón CUSTOMIZE BATTLE (PERSONALIZAR BATALLA), para acceder a un nuevo menú en el que podrás seleccionar no sólo otro mapa, sino otros Game Modes (Modos de juego) para la batalla.

Partidas Co-Op (Colaboración)

Command & Conquer: Red Alert 2 permite que dos amigos jueguen contra rivales controlados por el ordenador en una breve campaña. Hay cinco campañas disponibles, unas más difíciles que otras. El objetivo es colaborar con el compañero para destruir la base enemiga.

Multiplayer Game Modes (Modos de juego Multijugador)



En el menú Game Modes (Modos de juego), se te ofrecen varios tipos de partidas. Como no todos los mapas están disponibles en todos los modos de juego, antes de seleccionar el mapa en el que quieres jugar, deberás seleccionar el modo de juego. **Los modos de juego son los siguientes:**

BATTLE (BATALLA): Todas las opciones del mapa de las partidas Skirmish (Escaramuza) o Network (Red) pueden activarse o desactivarse. Se admiten alianzas y colaboraciones. Este es el modo por defecto. Una alianza permite jugar con un amigo contra el ordenador. Tu compañero no actúa como rival y puedes ver las áreas del mapa que él ve debajo del manto negro.

FREE FOR ALL (TODOS LIBRES): Idéntico al modo Battle (Batalla), pero sin alianzas. **UNHOLY ALLIANCE (ALIANZA NEFASTA):** Cada jugador empieza la partida con un [MCV] aliado y uno soviét y puede construir en cualquiera de los dos árboles tecnológicos.

MEGAWEALTH (RIQUEZA): Los jugadores deben capturar Oil Derricks (Torres de perforación) con Engineers (Ingenieros) para recibir una cantidad fija de dinero. No se admiten Miners (Mineros).

LAND RUSH (FRENESÍ TERRESTRE): Los jugadores empiezan en el centro del campo de batalla con un MCV (VMC). Las cajas de energía están esparcidas por todo el mapa y los jugadores deben darse prisa en construir la base para hacerse con todos los objetos. La partida comienza con el manto negro descubierto por completo.

MEAT GRINDER (MOLINILLO DE CARNE): Este modo de juego obliga a los jugadores a confiar en la infantería y los tanques. No se pueden construir unidades aéreas o navales ni superarmas.

NAVAL WAR (GUERRA NAVAL): Los jugadores empiezan la partida en pequeñas islas con muy poco espacio para expandirse. **COLABORACIÓN:** Dos jugadores contra un oponente predeterminado por el ordenador en una campaña corta.

Cómo seleccionar un campo de batalla

Al seleccionar un modo de juego, aparecerán los mapas disponibles en el menú de la derecha. Todos los mapas incluyen un número recomendado de jugadores. Haz clic en el mapa en el que quieres jugar y podrás ver una pequeña vista de él en la parte superior derecha de la pantalla. haz clic en el botón USE MAP (USAR MAPA) para volver al menú Skirmish (Escaramuza)/Multiplayer (Multijugador), desde donde podrás empezar la partida.

Crear un Random Map (Mapa aleatorio)



Es posible crear un mapa aleatorio haciendo clic en el botón CREATE RANDOM MAP (CREAR MAPA ALEATORIO). Puedes determinar el tipo de terreno, la hora del día para la batalla, el clima, el tamaño, la disponibilidad de recursos y el número de jugadores. Si no tienes ninguna preferencia, puedes hacer clic en el botón SURPRISE ME (SORPRENDEMME) para que se genere un mapa completamente aleatorio. Puedes contemplar una vista previa del mapa que has creado con el botón PREVIEW MAP (VISTA PREVIA DE MAPA).

LOAD MAP (CARGAR MAPA): Utiliza un mapa aleatorio guardado previamente.

SAVE MAP (GUARDAR MAPA): Si el mapa aleatorio que has creado te gusta, puedes guardarlo para próximas partidas. Los mapas aleatorios guardados pueden cargarse y eliminarse desde este menú.

DELETE MAP (ELIMINAR MAPA): Elimina un mapa que hayas creado.

USE MAP (USAR MAPA): Utiliza el mapa que hayas creado y vuelve al menú Choose Map (Seleccionar mapa).

PREVIEW MAP (VISTA PREVIA DE MAPA): Permite echar un vistazo al mapa que has creado. Aparecerá una versión reducida en la parte superior derecha de la pantalla.

EL INTERFAZ

El Tactical Map (Mapa táctico)



El Tactical Map (Mapa táctico) domina la mayor parte de la pantalla y desde él se mandan las tropas, se construye la base y se ataca al enemigo. Muestra únicamente una parte del campo de batalla real. Para desplazar la vista por el campo de batalla, mueve el cursor hasta el borde de la pantalla. El cursor se convertirá en una flecha verde y la vista se desplazará en la dirección indicada. Si llegas al límite del campo de batalla, aparecerá una flecha roja.

El ratón

En *Red Alert 2* se puede jugar casi únicamente con el ratón. Si haces clic en el botón izquierdo del ratón, puedes ordenar y seleccionar tus tropas, elegir objetivos para destruirlos o desplazar tu ejército por el campo de batalla. Con el botón derecho del ratón, puedes cancelar o invalidar órdenes. Puedes desplazar la vista más rápido si dejas apretado el botón derecho del ratón y arrastrando el cursor en la dirección que desees.

La Command Bar (Barra de mando)

En la parte derecha de la pantalla, puedes encontrar la Command Bar (Barra de mando), que contiene varias solapas e información muy útil para administrar tu base de una forma eficaz.

CREDITS (CRÉDITOS): En la parte superior de la Command Bar (Barra de mando), aparece la cantidad de créditos de que dispones, que no es sino la cantidad de dinero que posees y las unidades o estructuras que puedes construir. Y es que construir un ejército cuesta dinero.

BOTÓN BRIEFING (INFORME): (Sólo en los modos Single-Player (Un jugador)/Co-Op (Colaboración).) Este botón permite consultar de una forma rápida los objetivos de la misión en curso en las partidas Single-Player (Un jugador) o Co-Op (Colaboración). Está situado en la parte superior de la Command Bar (Barra de mando).

BOTÓN DIPLOMACY (DIPLOMACIA): (Sólo en las partidas Internet/Network (Red)): En las partidas Multiplayer (Multijugador), no existen objetivos ni informes de misión, por lo que el botón BRIEFING (INFORME) se sustituye por el botón DIPLOMACY

(DIPLOMACIA). Si se hace clic en él, aparecerá una lista de todos los jugadores en activo, el color de cada ejército, las alianzas existentes y el número de muertes cometidas por cada ejército, y también podrás seleccionar qué jugadores van a leer tus mensajes de equipo. Los aliados siempre podrán leer tus mensajes a menos que los marques con la opción Chat With (Chatear con) e indiques los jugadores a los que quieres enviar mensajes. Para más información acerca de los mensajes Beacon (Baliza), consulta la sección *Advanced Command Bar (Barra de mando avanzado)* de la página 26.

BOTÓN OPTIONS (OPCIONES): Si haces clic en este botón, podrás cargar o guardar la partida, abortar la misión o cambiar los comandos del teclado y las opciones de sonido. Se trata de una sección muy parecida al menú Options (Opciones) que ya se ha tratado en este manual. Está situado en la parte superior de la Command Bar (Barra de mando).

RADAR SCREEN (PANTALLA DE RADAR): En la pantalla principal, sólo puede verse una pequeña parte del campo de batalla. La pantalla de radar, situada justo debajo de los botones BRIEFING (INFORME)/DIPLOMACY (DIPLOMACIA) y los botones OPTIONS (OPCIONES), muestra todo el campo de batalla en un solo golpe de vista. Pueden verse todas las partes del mapa que se hayan descubierto mediante el avance de las tropas. Puede utilizarse la Radar Screen (Pantalla del radar) para desplazar las tropas y la vista de la batalla. Si hay unidades seleccionadas, haz clic en la Radar Screen (Pantalla del radar) para ordenar a tus tropas que se desplacen hasta el lugar seleccionado. Si no hay unidades seleccionadas y haces clic en ella, la vista se desplazará hasta el lugar seleccionado. Ésta es un forma de desplazar la vista de un lugar a otro del campo de batalla de una manera rápida y sin necesidad de tener que utilizar el ratón.

Advertencia: La Radar Screen (Pantalla del radar) sólo aparece si tu base tiene suficiente energía y tienes una Soviet Radar Tower (torre de radar soviética) o un Allied Airforce Command.

BOTÓN REPAIR (REPARAR): En el transcurso de la batalla, muchos de tus edificios van a sufrir daños. Para repararlos, haz clic en el icono con forma de llave inglesa situado justo debajo de la Radar Screen (Pantalla del radar). Al hacer esto, el cursor se convertirá en una llave inglesa y, si haces clic sobre un edificio con daños, comenzará la reparación. El cursor aparecerá con una barra olivica cuando lo poses sobre edificios que ya están reparados o que no pueden repararse. Ten en cuenta que la reparación de los edificios cuesta dinero, aunque siempre es mejor y más rápido que dejar que se destruyan por completo y haya que reemplazarlos.

BOTÓN SELL (VENDER): Junto al icono en forma de llave inglesa, aparece un icono con el signo del dólar. Al hacer clic sobre él, el cursor se transformará en el signo del dólar y, si haces clic en uno de los edificios, lo venderás y recibirás una parte del precio de creación del edificio en créditos y a menudo podrás conseguir Conscripts (Reclutas) o GIs (Soldados) para que se unan a tu ejército.

SOLAPAS PRODUCTION (PRODUCCIÓN): Situadas debajo de las solapas REPAIR (REPARAR) y SELL (VENDER) se encuentran las solapas Production (Producción), que muestran todas las estructuras y unidades que puedes crear. De izquierda a derecha las solapas son las siguientes: BUILDINGS (EDIFICIOS), ARMOURY (ARSENAL), INFANTRY (INFANTERÍA) y VEHICLES (VEHÍCULOS). Al hacer clic en una de las solapas, aparecerán unos dibujos en los cuadros inferiores. Estos iconos representan los objetos que puedes construir. A medida que creas estructuras nuevas y más potentes, se te ofrecerá la posibilidad de producir unidades, edificios y sistemas defensivos adicionales. Puedes hacer

clic de forma continua en estos iconos y crear una secuencia de construcción o adiestramiento. Si no sabes con seguridad qué representa cada icono, mantén el cursor sobre él y surgirá un Tooltip (Consejo). Si el número de estructuras o unidades sobrepasa el espacio permitido en la Command Bar (Barra de mando), aparecerán unas flechas debajo de los iconos, que puedes utilizar para ver los que han quedado ocultos.

POWER METER (MEDIDOR DE ENERGÍA): Tu base necesita energía para hacer funcionar los edificios y operaciones. El Power Meter (Medidor de energía), situado a la izquierda de las solapas Production (Producción), indica el nivel actual de energía. Cuando el medidor aparece en rojo, algunos sistemas defensivos y estructuras no van a funcionar. Para aumentar la energía, construye más Tesla Reactors (Reactores Tesla) o Power Plants (Plantas de energía).

ADVANCED COMMAND BAR (BARRA DE MANDO AVANZADO): Si haces clic en el cuadro pequeño situado debajo del mapa táctico de la pantalla principal, aparece la Advanced Command Bar (Barra de mando avanzado). Para más información, consulta la sección *Advanced Command Bar (Barra de mando avanzado)* de la página 27.

ASPECTOS BÁSICOS DEL JUEGO

Command & Conquer: Red Alert 2 ha sido diseñado para ofrecer a sus usuarios un control óptimo sobre las unidades en cualquier momento y con muy poco esfuerzo.

Control del ratón

El ratón controla el puntero que aparece en la pantalla y, según el lugar donde hagas clic, puedes dirigir tus unidades, atacar enemigos, construir estructuras, extraer Ore (Minerales), etc. A menos que se te informe de lo contrario, si haces clic con el botón izquierdo, seleccionarás unidades y estructuras y darás órdenes, mientras que, si lo haces con el botón derecho, eliminarás la selección de unidades y estructuras y cancelarás órdenes.

Cómo seleccionar unidades

- Para seleccionar una unidad del campo de batalla, mueve el cursor sobre ella y haz clic con el botón izquierdo del ratón.
 - Para eliminar la selección, haz clic con el botón derecho.
Aparte de seleccionar una unidad, puedes seleccionar también grupos de unidades, para lo cual debes de hacer lo siguiente:
 1. Haz clic con el botón izquierdo del ratón y mantenlo apretado fuera de un grupo de unidades.
 2. Arrastra el cursor alrededor de las unidades que deseas seleccionar. Aparecerá un cuadro alrededor de ellas.
 3. Suelta el botón y se seleccionarán todas las unidades que estén dentro del cuadro. Puedes dar órdenes de desplazamiento y disparo a este grupo de unidades de la misma forma que harías con una sola unidad.
- Advertencia:** Algunas unidades no responden a todo tipo de órdenes. Por ejemplo, los vehículos grandes no pueden entrar en Flak Tracks (Vehículos de fuego por impulsos).

Desplazamiento y disparo

Para que una unidad actúe:

1. Seleccionala.
2. Mueve el cursor hasta el lugar del campo de batalla al que quieres que se desplace. Si la unidad o unidades pueden desplazarse hasta ese lugar, aparecerá un cursor verde y empezarán a moverse en cuanto hagas clic. Si no pueden, el cursor aparecerá con una línea roja oblicua. Si se posa el cursor sobre una unidad o estructura enemigas, éste tomará la forma de una mira roja y las unidades que hayas seleccionado la emprenderán a tiros contra el objetivo. Cuando ordenes a tus unidades que se desplacen, lo harán por el camino más directo posible.

El Shroud (Manto negro)

Al empezar una misión, la mayor parte del campo de batalla estará cubierto con un Shroud (Manto negro). Estas zonas en negro son las partes del campo de batalla que aún no has explorado. El campo de batalla se desvela a medida que mueves las unidades por los límites de la zona descubierta, y la cantidad de terreno que aparece depende del campo de visión de las unidades. También puedes enviar a tus unidades a esta zona negra y descubrir partes más amplias en menos tiempo.

Extracción de Ore (Minerales)

Obtención de Credits (Créditos)

En diversos lugares del campo de batalla, encontrarás yacimientos de Ore (Minerales), un recurso muy valioso que debe recogerse y refinarse para conseguir créditos, que pueden utilizarse para construir estructuras y unidades que contribuyan a la guerra. Tanto los Aliados como los Soviets disponen de vehículos de extracción que sirven para recoger Ore (Minerales) y llevarlos a las Refinerías (Refinerías) donde se procesan.

Para recoger Ore (Minerales):

1. Haz clic en un vehículo de extracción (ya sea un Chrono Miner (Cronoextractor) o un War-Miner (Extractor bélico)).
2. Desplaza el cursor hasta un yacimiento de Ore (Minerales).
3. Vuelve a hacer clic y el vehículo se dirigirá hacia el yacimiento para empezar a trabajar.

Cuando esté lleno, el vehículo volverá a la refinería aliada más cercana de forma automática y volverá al yacimiento para extraer más recursos. Si envías un vehículo de extracción a un lugar donde no haya minerales que recoger, éste no se moverá: es preciso orientarlo hacia un yacimiento con minerales para que el extractor lleve a cabo el proceso de extracción.

Existen dos tipos de Ore (Minerales):

- **Ore (Minerales) amarillos**, que son muy numerosos, pero no tan valiosos como las joyas multicolor.
- **Joyas multicolor**, que son difíciles de encontrar, pero proporcionan el doble de créditos que los minerales normales.

Advertencia: Puedes obligar a un vehículo extractor a que vuelva a la Refinería (Refinería) antes, si lo seleccionas y sitúas el cursor sobre la refinería. El cursor se transformará en un cursor intro. Vuelve a hacer clic para que el extractor vuelva a la Refinería (Refinería) con la carga que lleve en ese momento.

Creación de unidades y estructuras

Para crear unidades y estructuras, debes utilizar los menús de producción, situados debajo de las solapas Production (Producción). Cada una de las cuatro solapas muestra unidades o estructuras que pueden crearse en la base.

Para empezar a crear una estructura o unidad:

1. Haz clic en la solapa correspondiente para que aparezcan las opciones.
2. Haz clic en el elemento que desees crear y elemento empezará a crearse inmediatamente.

La creación de unidades y edificios tarda un tiempo, que se representa mediante una manecilla que barre el dibujo del elemento que se está construyendo. El precio del elemento se descontará de tus créditos y se muestra si se coloca el cursor sobre el dibujo del elemento. Si se te agota el dinero durante la creación de una unidad o estructura, la producción se suspenderá hasta que se consigan más fondos. Cuando se vuelvan a tener créditos, la producción se reanudará automáticamente.

Advertencia: Puede suspenderse la producción de un elemento en proceso de creación haciendo clic con el botón derecho del ratón en el dibujo del elemento. Si se hace clic con el botón izquierdo, se reanudará la producción. Si se vuelve a hacer clic con el botón derecho del ratón, se cancelará la producción y se reintegrarán los créditos que cueste la creación del elemento.

Construcción en cola

Puede crearse una secuencia de creación de unidades de infantería y de vehículos. Las unidades de infantería se crean en un Barracks (Cuartel) en el orden en que se haya establecido. Los vehículos se crean en diferentes edificios. Los vehículos creados en un edificio aparecerán también en el orden que se haya establecido. Por ejemplo, puedes crear al mismo tiempo un tanque (en la War Factory (Factoría de guerra)) y un barco (en el Naval Yard (Astilleros)). No hay más que hacer clic en el número de unidades que desees crear y se producirán en el edificio correspondiente de forma automática.

Puntos de reunión

Una vez que se hayan creado las unidades puedes enviarlas a lugares específicos seleccionando el edificio en el que se está creando la unidad y haciendo clic en el lugar del campo de batalla al que quieres que se desplacen. Aparecerá una línea de puntos entre los dos lugares. Cuando se cree la unidad, se desplazará automáticamente hasta el lugar seleccionado.

Cómo emplazar estructuras en el campo de batalla

Cuando se crea una estructura o un objeto del arsenal, aparecerá la palabra READY (LISTO) en su dibujo correspondiente del menú de producción.

Para emplazar un objeto recién creado en el campo de batalla:

1. Haz clic en su dibujo.
2. Mueve el cursor dentro del campo de batalla. Aparecerá un cuadro plano y solido debajo del cursor. Se trata del plano del elemento que indica el tamaño y la forma de la estructura que se va a crear.
3. Desplaza el plano hasta el lugar donde deseas emplazar el edificio y vuelve a hacer clic.

Si el cuadro tiene un color verde, el edificio se emplazará y empezará a funcionar. Si aparece en rojo, significa que no se puede construir en esa zona.

Advertencia: Las estructuras adicionales no se pueden construir hasta que no se haya emplazado la estructura completa.

Advertencia: Las estructuras sólo pueden emplazarse en terreno llano, cerca del resto de estructuras.

Energía

El Power Meter (Medidor de energía), situado a la izquierda de las solapas Production (Producción) es de vital importancia. En principio, todos los edificios que se construyen necesitan energía para funcionar. Hacer un seguimiento de la energía y de la producción puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Los dos factores más importantes son las necesidades de energía y la producción.

- La altura de la parte roja del Power Meter (Medidor de energía) indica la necesidad actual de energía. De hecho, se trata de la energía que se está utilizando.
- La altura de todo el medidor indica la producción actual de energía.
- Las partes amarillas y verdes del medidor marcan la energía sobrante que puede utilizarse para hacer funcionar otros edificios. Recuerda esto: el verde es buena señal; el rojo, mala.

La cantidad de energía que se produce depende del estado de tus fuentes de energía (Tesla Reactors (Reactores Tesla) y Power Plants (Plantas de energía)). Realiza reparaciones habituales, si no quieres quedarte sin energía en el peor momento.

Advertencia: Cuando tus necesidades de energía superan la producción, se reducirá la velocidad de muchas de tus operaciones y algunas se detendrán completamente. La construcción de nuevos edificios y unidades se interrumpirá, el radar se desactivará y muchos de los sistemas defensivos de la base se desconectarán.

Edificios tecnológicos

En muchos escenarios, aparecen edificios tecnológicos neutrales en determinados puntos del mapa, que pueden capturarse desplazando a un Engineer (Ingeniero) dentro del edificio. A diferencia de otros edificios, los edificios tecnológicos no se pueden vender y no necesitan energía. Capturar un edificio tecnológico te proporcionará habilidades particulares en el campo de batalla. Hay cuatro tipos de edificios tecnológicos: Airport (Aeropuerto), Hospital, Outpost (Puesto avanzado) y Oil Derrick (Torre de perforación).

Airport (Aeropuerto)



Cuando se captura un Airport (Aeropuerto), se consigue la posibilidad de producir Paratroopers (Paracaidistas). Cada pocos minutos, se puede enviar un grupo de Paratroopers (Paracaidistas) a un lugar determinado del mapa. Si estás jugando en el bando aliado, los Paratroopers (Paracaidistas) son GIs (Soldados); mientras que si juegas en el bando soviét, son Paratroopers (Reclutas). Cuando los Paratroopers (Paracaidistas) están preparados para desplegarse, haz clic en el menú Armoury (Arsenal) situado debajo de las solapas Production (Producción) y después en el lugar del mapa a donde quieres que se dirijan. Un avión de transporte se encargará de transportarlos.

Hospital



Las unidades de infantería heridas pueden enviarse a un Hospital capturado para recuperarse. Selecciona las unidades de infantería heridas y mueve el cursor sobre el Hospital. El cursor se convertirá en un cursor intro. Las unidades que estén recuperadas por completo saldrán automáticamente.

Outpost (Puesto avanzado)



Un Outpost (Puesto avanzado) es una instalación de reparación armada que funciona como las Service Depot (Terminales de servicios) aliadas y soviets (ver más adelante). A diferencia de estas terminales, el Outpost (Puesto avanzado) puede defenderse de los ataques terrestres y aéreos.

Cuando captures uno de estos edificios, se defenderá él sólo del enemigo. Aquí pueden repararse los vehículos dañados.



Oil Derrick (Torre de perforación)

Las Oil Derricks (Torres de perforación) proporcionan un flujo constante de créditos cuando se capturan.

La fortificación de los edificios civiles

Tus tropas pueden ocupar muchos edificios civiles y dispararán desde las puertas y las ventanas, provocando daños a las unidades enemigas que se aproximen.

Sólo los GIs (Soldados) aliados y los Conscripts (Reclutas) soviets pueden ocupar edificios civiles.

Para ocupar un edificio:

1. Selecciona un GI (Soldado) o Conscript (Recluta) y sitúa el cursor sobre un edificio neutral. El cursor se convertirá en un cursor intro.
2. Haz clic en el edificio y el soldado que hayas seleccionado entrará en él. Las ventanas de un edificio ocupado se cerrarán con tablas y aparecerá una alambrada en el tejado. Haz clic en el edificio. La fila de iconos de soldados de la parte inferior del edificio indica su capacidad máxima. Cada icono relleno representa a un soldado del edificio. Al aumentar el número de soldados, se aumenta la frecuencia de disparo. Las unidades que se encuentran dentro del edificio no se pueden alcanzar directamente con las armas, sino que es preciso destruir el edificio, y, cuando éste esté gravemente dañado, las unidades lo abandonarán.

Para ordenar a las unidades que ocupan un edificio que lo abandonen:

1. Sitúa el cursor sobre el edificio ocupado. Se convertirá en un cursor de despliegue.
2. Haz clic con el botón del ratón, las unidades abandonarán el edificio y éste volverá a ser neutral.

Cómo capturar edificios y reparar puentes, estructuras civiles

Dos de las funciones principales de los Engineers (Ingenieros) son las de capturar edificios enemigos y reparar los puentes destruidos.

Para capturar un edificio enemigo:

1. Selecciona un Engineer (Ingeniero) y sitúa el cursor sobre un edificio enemigo. Si el edificio puede capturarse, el cursor se convertirá en un cursor intro.
2. Haz clic en el edificio y el Engineer (Ingeniero) se desplazará para capturarlo. Cuando el Engineer (Ingeniero) alcance el edificio enemigo, la estructura pasará a tu control de inmediato.

Los Engineers (Ingenieros) pueden entrar también en tus propios edificios dañados para repararlo rápidamente (una parte se reparará de forma instantánea). Los Engineers (Ingenieros) puede entrar en una cabaña de un puente dañado para repararlo. Y, por último, pueden entrar también en estructuras civiles controladas por tus GIs (Soldados) o Conscripts (Reclutas), para reparar los daños.

Alianzas

En las partidas Multiplayer (Multijugador), es posible crear alianzas entre los ejércitos. Para ello, es preciso acceder a la pantalla Diplomacy (Diplomacia) o hacer clic en una unidad enemiga y presionar la tecla **A**. Los jugadores aliados no se atacarán entre ellos y pueden ver lo que el otro ve.

Advertencia: El jugador enemigo puede también presionar la tecla **A** para formar la alianza.

JUGABILIDAD AVANZADA

Crear equipos

Es posible crear equipos de unidades que se pueden seleccionar de forma inmediata para formar un grupo. Para ello:

1. Selecciona un conjunto de unidades.
2. Mantén apretada la tecla **CTRL** y después presiona un número del **1** al **9**. Todas las unidades seleccionadas se asociarán a ese número de equipo.

Advertencia: Si eliminas la selección de un equipo, puedes volver a seleccionarlo presionando la tecla correspondiente al número del equipo.

Advertencia: Si asocias un equipo nuevo a un número, sustituirá al antiguo.

Si deseas añadir unidades a un equipo:

1. Selecciona un equipo.
2. Mantén apretada la tecla **MAYÚS** y haz clic en las unidades que deseas añadir.

Vender

Puedes vender edificios de tu propiedad utilizando el botón **SELL** (VENDER) situado debajo del Radar. Para ello:

1. Haz clic en el botón **SELL** (VENDER).
2. Haz clic en el edificio que deseas vender.

Advertencia: También se puede hacer presionando la tecla **L**.

Se te reembolsará una parte de los créditos que se utilizaron para crear el edificio y perderás todos los beneficios que te proporcionaba su posesión. Aunque es posible (y a veces recomendable) vender edificios enemigos capturados por tus Engineers (Ingenieros), no se pueden vender los edificios civiles ocupados por tus tropas.

Reparar

Para reparar un vehículo:

1. Seleccionalo y desplaza el cursor sobre la Service Depot (Terminal de servicios). El cursor se convertirá en un cursor cursorintro.
 2. Haz clic para enviar el vehículo a la Depot (Terminal) y éste empezará a repararse de inmediato cuando llegue.
- Los créditos se descontarán mientras se repara la unidad. Es posible crear una secuencia de reparación de unidades, si se envían todas a la vez, aunque se repararán de una en una. Cuando acaba la reparación, el vehículo abandonará la Service Depot (Terminal de servicios) de forma automática.

Advertencia: Los vehículos sólo pueden repararse si posees una Service Depot (Terminal de servicios).

Para reparar una estructura:

1. Presiona el botón **REPAIR** (REPARAR) de la Command Bar (Barra de mando) y haz clic en la estructura que deseas reparar.
 2. La estructura empezará a repararse.
- Los créditos se descontarán mientras se repara la estructura.

Advertencia: Esta operación también puede realizarse presionando la tecla **K**.

Modo Guard (Vigilancia)

Si se ponen las unidades en modo Guard (Vigilancia), éstas atacarán a cualquier unidad enemiga que se aproxime y volverán a su posición original. Las unidades que no estén en modo Guard (Vigilancia) también atacarán a los enemigos que se acerquen, pero no volverán a la posición original.

- Para entrar en modo Guard (Vigilancia), presiona la tecla **G**.

Attack Move (Movimiento de ataque)

Las unidades se desplazarán de un sitio a otro y atacarán y destruirán a los enemigos que encuentren.

Para ello:

1. Selecciona la unidad o unidades.
2. Presiona **CTRL/MAYÚS**.
3. Haz clic en la zona del campo de batalla a la que quieres desplazarte.

Unidades Veteran (Veteranas) y Elite (De élite)

Tus unidades ganarán experiencia en el combate poco a poco e irán ascendiendo de rango hasta llegar al status de Elite (De élite). Estas unidades son más rápidas y fuertes y disponen de una potencia de disparo mayor que las unidades normales. Además, estas unidades se curan ellas mismas cuando están dañadas y adquieren un arma mejorada al alcanzar este rango.

Advertencia: Las unidades Elite (De élite) pueden reconocerse por los galones que aparecen en su parte inferior izquierda.

Despliegue de unidades

Muchas unidades disponen de funciones secundarias que pueden activarse. Mobile Construction Vehicles (Vehículos móviles de construcción), GIs (Soldados), Desolators (Devastadores) y Yuri, todos tienen habilidades secundarias. Haz doble clic para activarlas.

- Haz doble clic para activar la habilidad secundaria.
- También puedes presionar la tecla **D** para activar un grupo más amplio.

Órdenes de disparo

Por lo general, tus unidades no disparan sobre objetivos no enemigos. Para ordenarlas que disparen sobre un punto determinado, mantén apretada la tecla **CTRL** y haz clic en el lugar donde quieres que abran fuego. Esta función puede utilizarse para destruir puentes o muros.

Cajas de power-up

De vez en cuando, aparecerán cajas en el campo de batalla, que pueden cogerse si se pone una unidad sobre ellas. Aunque no se puede saber qué es lo que contienen, todas son beneficiosas. Algunas proporcionan créditos o desvelan el mapa completo. Otras aumentan el blindaje, la velocidad, la experiencia o la potencia de disparo o restauran la salud de la unidad que las coge.

ADVANCED COMMAND BAR (BARRA DE MANDO AVANZADO)

Si haces clic en la solapa situada debajo del visor principal de la batalla (en la parte inferior de la pantalla), se abrirá la Advanced Command Bar (Barra de mando avanzado), que ofrece accesos directos a muchas de las órdenes avanzadas.

Botones Create Teams (Crear equipos)

Estos botones permiten crear equipos de una forma rápida, igual que con la tecla **CTRL** + número. Selecciona las unidades que vas a incluir en el equipo y haz clic en uno de estos botones para crearlo. El equipo puede volver a seleccionarse si se hace clic en el botón de nuevo o utilizando las teclas **1** ó **2** del teclado. Para disolver un equipo, haz clic con el botón derecho del ratón.

Botón Type Select (Seleccionar tipo) (T)

Este botón permite seleccionar rápidamente todas las unidades de un mismo tipo en una zona del mapa. Selecciona una unidad y haz clic en el botón **TYPE SELECT** (SELECCIONAR TIPO). Todas las unidades similares que aparezcan en la pantalla se seleccionarán. Vuelve a hacer clic y se seleccionarán todas las unidades iguales del mapa.

Despliegue de unidades (D)

Haz clic en una unidad con función de despliegue y vuelve a hacer clic para que desarrolle su habilidad secundaria. Si seleccionas un grupo de unidades, podrás activar o desactivar su habilidad secundaria de una vez.

Botón Guard (Vigilancia) (G)

Este botón sirve para poner unidades en modo Guard (Vigilancia). Selecciona las unidades que deseas poner en modo de vigilancia y haz clic en este botón, para que ataquen a las unidades enemigas que se aproximen y vuelvan a su posición original. Las unidades que no estén en modo de vigilancia atacarán también al enemigo, pero no regresarán a su posición de partida.

Botón Way Points (Puntos de ruta) (Z)

Command and Conquer: Red Alert 2 ofrece un sistema muy amplio de puntos de ruta que permite controlar los movimientos de las tropas sin tener que tratarlas una a una. Además, los puntos de ruta permite coordinar ataques con mucha precisión. Para más información, consulta la sección *Way Points (Puntos de ruta)* más adelante.

Botón Beacon (Baliza) (B)

En las partidas Multiplayer (Multijugador), puedes colocar balizas con el botón **PLACE BEACON** (COLOCAR BALIZA). Haz clic en él y vuelve a hacer clic en el mapa para colocarlas. Estas balizas podrán verlas todos los jugadores que estén aliados contigo. Si haces clic en la baliza y presionas la tecla **Intro** podrás enviar un mensaje a tus aliados. Si vuelves a presionar la tecla **Intro** el texto aparecerá en la baliza. Para cancelar el mensaje,

haz clic con el botón derecho del ratón en la baliza. Cualquiera puede eliminar la baliza de su pantalla haciendo clic en ella y presionando la tecla **SUPR**.

WAY POINTS (PUNTOS DE RUTA)

Los Way Points (Puntos de ruta) permiten controlar un ataque con múltiples grupos de infantería y vehículos de forma simultánea en diferentes puntos del mapa. Para introducir Way Points (Puntos de ruta), utiliza el botón WAY POINTS (PUNTOS DE RUTA) de la Advanced Command Bar (Barra de mando avanzado) o presiona la tecla **Z**. Para abandonar los Way Points (Puntos de ruta), vuelve a hacer clic en el botón WAY POINTS (PUNTOS DE RUTA).

Crear Way Point (Puntos de ruta)

La manera más fácil de utilizar los Way Points (Puntos de ruta) es crearlos para desplazar las unidades de un sitio a otro. Con ellos, puedes ordenar a tus unidades que sigan una ruta determinada, para evitar las amenazas o ataques por sorpresa un punto flaco de la base enemiga.

Para crear Way Points (Puntos de ruta):

1. Entra en el modo Way Points (Puntos de ruta) y selecciona las unidades que deseas desplazar.
2. Haz clic en el lugar del campo de batalla (o del mapa del radar) a donde quieras que se desplacen estas unidades. Cada vez que hagas clic en la pantalla, se añadirá un punto de ruta.

Para que las unidades sigan los puntos de ruta que has creado, sal del modo Way Points (Puntos de ruta) haciendo clic de nuevo en el botón WAY POINTS (PUNTOS DE RUTA).

Advertencia: Los puntos de ruta de *Command & Conquer: Red Alert 2* no tienen una duración indefinida. Los puntos de ruta se eliminan a medida que las unidades llegan a ellos y continúan hasta el siguiente.

Crear patrullas

Otra forma muy provechosa de utilizar los puntos de ruta es crear patrullas, o lo que es lo mismo, una serie de puntos de ruta dispuestos en forma de bucle. Las unidades de patrulla seguirán la ruta seleccionada hasta que se les ordene lo contrario y atacarán a los enemigos que encuentren. Las patrullas pueden utilizarse para proporcionar una vigilancia constante de una zona determinada.

Para crear una patrulla:

1. Entra en el modo Way Point (Puntos de ruta) y selecciona las unidades que deseas que patrullen.
2. Crea los puntos de ruta por donde va a moverse la patrulla.
3. Por último, haz clic en el segundo punto de ruta para que todos los puntos de ruta se unan en un bucle.

Cuando abandones el modo Way Point (Puntos de ruta), las unidades seleccionadas se moverán por la ruta seleccionada. Como los puntos de ruta se han enlazado en un bucle, los puntos de ruta de patrulla se mantendrán. A diferencia de los puntos de ruta normales, éstos son permanentes, por lo que las unidades patrullarán de forma continua.

Advertencia: Si las unidades que forman un grupo de patrulla son destruidas, los puntos de ruta se destruirán también.

Coordinación de los ataques

Es posible coordinar varios grupos de ataque gracias a los Way Points (Puntos de ruta). Para ello:

1. Entra en el modo Way Point (Puntos de ruta).
2. Selecciona un grupo de unidades.
3. Crea puntos de ruta para este grupo.
4. Elimina la selección del grupo haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el mapa **sin** salir del modo Way Point (Puntos de ruta).
5. Selecciona otro grupo de unidades.
6. Crea puntos de ruta para este grupo.
7. Abandona el modo Way Point (Puntos de ruta).

Como las unidades no empezarán a seguir los puntos de ruta hasta que no abandones el modo Way Points (Puntos de ruta), todas las unidades se mantendrán quietas.

Para comenzar el ataque, abandona el modo Way Points (Puntos de ruta) y el grupo de unidades empezará a seguir la ruta, lo cual permitirá atacar posiciones enemigas por varias direcciones simultáneamente.

Eliminar Way Points (Puntos de ruta)

Para eliminar puntos de ruta, haz clic en el punto de ruta que deseas eliminar y presiona la tecla **SUPR**. Los puntos de ruta situados a ambos lados del que eliminaste se unirán. Por ejemplo, si creas una ruta formada por tres puntos y eliminas el segundo, la unidad se desplazará desde el primero hasta el tercero.

COMANDOS DE TECLADO

Aunque muchos de los comandos que se necesitan para construir la base y mandar las tropas pueden controlarse con el ratón, otros se pueden manejar también con el teclado.

Funciones básicas del teclado

Nombre	Tecla	Descripción
Desplegar elemento/unidad	D	Algunas unidades poseen habilidades secundarias que activan ataques o poderes mejores o diferentes. También puedes utilizar el cursor de despliegue que aparece sobre la unidad. Los GIs (Soldados), Desolators (Devastadores) y Yuri tienen habilidades secundarias. También puedes utilizar esta función para abandonar unidades o edificios acuartelados.
Vigilar zona actual	G	Las unidades rastrearán el terreno y atacarán a los enemigos de forma automática.
Movimiento de ataque	Haz clic en la unidad, CTRL/MAYÚS, muévete a la zona	Las unidades se desplazarán de un sitio a otro y atacarán y destruirán a los enemigos que encuentren.
Dispersarse	X	Las unidades intentarán evitar ser atropelladas. Presiona esta tecla cuando un vehículo intente atropellar a tu infantería.
Parar	S	Detiene el desplazamiento de las unidades.
Forzar disparo	Mantén apretada la tecla CTRL, sitúa el cursor en el objetivo, haz clic	Obliga a una unidad a abrir fuego sobre una unidad aliada o neutral.
Forzar desplazamiento	Mantén apretada la tecla ALT, sitúa el cursor en el objetivo, haz clic	Obliga a la unidad a cruzar una zona o atropellar una unidad.
Menú Options (Opciones)	ESC	Accede al menú Options (Opciones).
Crear equipo	CTRL + 1-9	Crea un equipo de unidades.
Seleccionar equipo	1-9	Selecciona un equipo creado.
Allarse con bando seleccionado	A	Presiona esta tecla para no atacar a aliados.
Seleccionar tipo	T	Haz clic en el botón TYPE SELECT (SELECCIONAR TIPO) de la Advanced Command Bar (Barra de mando avanzado) o presiona esta tecla para seleccionar todas las unidades de la pantalla de un mismo tipo. Haz doble clic para seleccionar todas las del campo de batalla.
Hablar con todos los oyentes (en Multijugador)	Intro para que aparezca el cursor de charla, Intro para enviar el mensaje y clic derecho para cancelarlo.	Así envían mensajes a todos los oyentes.
Hablar con los Aliados (en Multijugador)	Borrar para que aparezca el cursor de charla, Intro para enviar el mensaje y clic derecho para cancelarlo.	Así envían mensajes a todos los aliados.
Hablar con todos los Jugadores (en Multijugador)	Pulsa ` para que aparezca el cursor de charla, Intro para enviar el mensaje y clic derecho para cancelarlo.	Así envían mensajes a todos los jugadores.
Colocar Beacon (Baliza)	B, presiona Intro, escribe mensaje, Intro para enviar. Presiona SUPR para eliminar baliza	Escribe mensajes a aliados y los manda al campo de batalla.

Nombre	Tecla	Descripción
Entrar en modo Way Point (Puntos de ruta)	Haz clic en unidad, mantén apretada la tecla Z, coloca puntos de ruta, suelta para empezar desplazamiento	Coloca Way Points (Puntos de ruta).
Colocar punto de reunión	Haz clic en Barracks (Cuartel), War Factory (Factoría de guerra), Shipyard (Astilleros) o Cloning Vats (Tanque de clonación) y selecciona el punto de reunión del campo de batalla	Congrega tus unidades en un lugar del campo de batalla nada más crearse.
Ir a acontecimiento en Radar	Barra espaciadora	Centra la vista en la última detección del radar.
Grito de las unidades	C	Hace que las unidades celebren la victoria con gritos.
Ir al menú Diplomacy (Diplomacia)	Tab	Accede a la pantalla Diplomacy (Diplomacia).]

Funciones avanzadas de teclado

Nombre	Tecla	Descripción
Seguimiento	F	La vista del juego hace un seguimiento de la unidad seleccionada.
Vigilar destino	CTRL/ALT + clic en zona	Se desplaza a la zona y la vigila.
Escollar unidad	CTRL/ALT + clic unidad	Vigila una unidad mientras se desplaza por el terreno.
Vigilar estructura	CTRL/ALT + clic estructura	Vigila una estructura determinada.
Solapa Estructura	Q	Acceso directo a Estructuras.
Solapa Armoury (Arsenal)	W	Acceso directo a Armoury (Arsenal).
Solapa Infantry (Infantería)	E	Acceso directo a Infantry (Infantería).
Solapa Unidad	R	Acceso directo a Unidades.
Unidad siguiente	M	Selecciona la unidad siguiente en el orden de creación.
Unidad anterior	N	Selecciona la unidad anterior que se haya seleccionado.
Seleccionar todas	P	Selecciona todas las unidades del campo de batalla.
Circular por unidades Elite (De élite)	Y	Selecciona todas las unidades veteranas o de élite.
Circular por salud	U	Selecciona todas las unidades con barras de salud iguales.
Modificar unidades seleccionadas	Mantén apretada la tecla MAYÚS y clic en unidad seleccionada para eliminar selección. Haz clic en unidad sin selección para añadirla al grupo	Elimina unidad(es) de un grupo.
Centrar Mapa táctico en Base	H	Centra la vista en la base. Suele ser el Construction Yard (Solar de construcción).
Modo Reparar	K	Repara estructuras.
Modo Vender	L	Vende estructuras.
Marca de creación	CTRL +F1-F4	Crea un lugar en el mapa para aparecer en él de forma instantánea.
Ir a marca seleccionada	F1-F4	Te desplaza a la zona del terreno marcada.
Insultos en multijugador	F5-F12	Envía mensajes de sonido a otros jugadores.

UNIDADES Y ESTRUCTURAS

Fuerzas aliadas

Infantry (Infantería)



GI (Soldado)

Se trata de la unidad básica de infantería. Lentos y casi inocuos, los GIs (Soldados) son sin embargo muy necesarios debido a su bajo coste y a su capacidad de colocar sacos de arena a su alrededor en forma de búnker. Si haces clic en una unidad de soldado, éste se desplegará en una plataforma para metralleta que ofrece un mayor alcance y potencia, aunque no podrá moverse. Para devolverlo a su posición original, vuelve a hacer clic.

Engineer (Ingeniero)

Aunque carente de armas, el Engineer (Ingeniero) es una unidad muy útil. El uso quirúrgico de los equipos de ingenieros puede darle la vuelta a una batalla. Ten en cuenta que, cuando se utiliza un ingeniero, la unidad desaparece. Los ingenieros pueden utilizarse para reparar puentes destruidos (desde las cabañas), robar estructuras enemigas, reparar tus propias estructuras y reparar o capturar edificios tecnológicos neutrales. Además, pueden desactivar las bombas Crazy Ivan (Loco Iván) apuntando a la unidad o estructura afectada.



Rocketeer (Cohetero)

Se trata de la versión aérea de asalto del soldado aliado. Armado con una potente arma y a bordo de un vehículo aéreo igual de potente, el cohetero sobrevuela el campo de batalla. Son excelentes para proporcionar cobertura aérea y ataques aire-tierra contra objetivos débiles.



Spy (Espía)

Se trata de una unidad de incógnito que utilizan las fuerzas aliadas para tomar ventaja respecto a sus enemigos. Más que atacar las unidades enemigas, los espías localizan un objetivo y adquieren su apariencia, lo cual les permite infiltrarse en sus estructuras con el consiguiente beneficio. La función de los espías dentro de las estructuras enemigas depende del edificio al que accedan. Los Attack Dogs (Perros de presa) no se dejan engañar por ellos, por lo que hay que tener cuidado. Si un espía entra en: **Barracks (Cuartel) enemigo:** Tus unidades de infantería se crean como Veterans (Veteranos). **War Factories (Factorías de guerra) enemigas:** Tus vehículos se crean como Veterans (Veteranos). **Refineries (Refinerías) enemigas:** Roba todo el dinero de la Refinery (Refinería). **Power Plants (Plantas de energía) enemigas:** Corta el suministro de energía del enemigo temporalmente. **Battle Labs (Laboratorios de guerra):** Adquiere la capacidad de crear una unidad tecnológica especial de infantería, que aparecerá en la solapa INFANTRY (INFANTERÍA) de la Command Bar (Barra de mando). **Radar Domes (Antenas de radar) enemigas:** Devuelve al principio el manto negro del enemigo.

Tanya

Se trata de la unidad de infantería más versátil de las fuerzas aliadas. Igual de rápida que un soldado, Tanya posee la capacidad de nadar en ríos y mares. Aunque no se muestra tan fuerte contra los vehículos, dispone de un arma muy poderosa que mata a la infantería enemiga de un solo disparo. Tanya puede además colocar cargas C4 en los edificios y barcos enemigos para destruirlos al instante o en las cabañas de reparación de los puentes para volarlos.



Attack Dog (Perro de presa)

Se trata de pastores alemanes que han recibido un adiestramiento especial. Son muy efectivos contra la infantería, aunque son completamente inocuos contra los vehículos y estructuras. Además, los perros de presa son la única línea de defensa contra los espías aliados, por lo que conviene dejarlos en la base para vigilarla.



Chrono Legionnaire (Cronolegionario)

Los cronolegionarios no andan, sino que se teletransportan de un lado a otro del mapa. La distancia del teletransporte determina el tiempo que tardan en instalarse en su nueva ubicación. Durante el proceso de ubicación, el cronolegionario es vulnerable al fuego enemigo. Su arma es única: en vez de destruir las unidades o estructuras enemigas, las borra del tiempo. Cuanto más potente es el enemigo, más tiempo tarda en desaparecer. Mientras se elimina, la unidad enemiga es invulnerable. Si se mata al cronolegionario mientras elimina a una unidad, ésta volverá a aparecer.

Vehículos (Vehículos)



Grizzly Battle Tank (Tanque de batalla Oso)

El Grizzly (Oso) es el tanque aliado por excelencia. Muy útil para los asaltos de las bases, son capaces de machacar a la infantería enemiga gracias a sus poderosos avances. Este vehículo multiuso puede utilizarse tanto para defensa como para ataque.



Infantry Fighting Vehicle (IFV) (Vehículo de Lucha contra Infantería (VLI))

Se trata de un vehículo muy versátil que cambia su arma en función del tipo de unidad de infantería que lo conduzca. Por ejemplo, si lo pilotan ingenieros, se convierte en un vehículo móvil de reparación, capaz de reparar otros vehículos dañados sin necesidad de devolver las unidades a la base, mientras que, si lo llevan soldados, aumenta su capacidad para disparar contra la infantería, etc. Descubre las múltiples habilidades del IFV (VLI).

Advertencia: Algunas unidades no producen ningún efecto y el vehículo adquiere un lanzacohetes por defecto.



Harrier

Esta nave de propulsión se utiliza para ataques terrestres contra posiciones enemigas. Muy útil para bombardear estructuras o columnas de unidades enemigas, el Harrier (Aguilucho) es vulnerable al fuego antiaéreo soviético.



Mirage Tank (Tanque Espejismo)

En muchos aspectos, es parecido al Grizzly Battle Tank (Tanque de batalla Oso) de los aliados. Sin embargo, cuando está parado, adquiere la forma de un árbol y puede disparar sobre las unidades enemigas desde este estado de camuflaje, por lo que es muy difícil saber de dónde procede el fuego. De cualquier forma, al disparar, se hace visible durante un momento. Si se emplea con cuidado (por ejemplo, emplazándolo en una zona de bosque), proporciona un magnífico ataque por sorpresa.



Night Hawk Transport (Halcón nocturno)

Este enorme helicóptero de transporte se utiliza para desplazar unidades de infantería de un lado a otro del mapa de una forma rápida y eficaz en cualquier terreno. El Night Hawk Transport (Halcón nocturno) es invisible para el radar enemigo, por lo que es muy útil para trasladar unidades, aunque es vulnerable al fuego antiaéreo.



Prism Tank (Tanque prisma)

Este poderoso tanque aliado utiliza un arma parecida a la de la Prism Tower (Torre prisma) (ver más adelante). El potente y letal rayo de luz que lanza su cañón se refleja en el objetivo y daña a otros enemigos cercanos, con lo cual se destruyen grupos enteros de unidades enemigas de una sola vez. El radio de acción del arma depende de la distancia a la que se encuentre del objetivo principal.



MCV (Mobile Construction Vehicle) – (VMC) (Vehículo móvil de construcción)

Como podrás descubrir en la sección de edificios aliados, la pieza fundamental de la base es el Construction Yard (Solar de construcción). En muchas ocasiones, no empezarás con esta estructura, sino que dispondrás de un MCV (VMC), o Mobile Construction Vehicle (Vehículo móvil de construcción). Si se despliega, el vehículo se convierte en un Construction Yard (Solar de construcción) que ofrece todas las ventajas del edificio. Para desplegarlo, selecciona el vehículo y sitúa el cursor sobre él. Si éste se convierte en un círculo dorado con cuatro flechas, haz clic en él y se desplegará. Si el cursor adquiere la forma de un círculo rojo con una línea en diagonal, significa que no hay espacio para desplegarlo o que hay algún obstáculo. Mueve el vehículo (o el obstáculo) para encontrar un lugar favorable para el despliegue.



Chrono Miner (Cronoextractor)

Se trata de la pieza fundamental de tu economía y su función es la de recoger Ore (Minerales) y llevarlos a las Refineries (Refinerías). Los minerales se convierten en dinero, que permite producir unidades y estructuras para aumentar tu poder. De camino a un yacimiento de Ore (Minerales), el Chrono Miner (Cronoextractor) se desplaza como un vehículo normal, pero cuando está cargado de ellos, se teletransporta a la Refinery (Refinería), igual que el Chrono Legionnaire (Cronolegionario) se desplaza por el mapa, con lo cual se ahorra un tiempo precioso en el proceso de transporte de los minerales a la refinería.



Amphibious Transport (Transporte anfibio)

Se utiliza para transportar unidades de un lado a otro. Aunque no es invisible para el radar como el Night Hawk Transport (Halcón nocturno), este hovercraft es capaz de transportar tanto vehículos como infantería por tierra y agua, lo cual permite realizar asaltos anfibios a las posiciones enemigas. Este vehículo no dispone de armamento.



Destroyer (Destructor)

Se trata de la unidad naval básica aliada y está diseñado para atacar automáticamente a las unidades sumergidas enemigas, como los submarinos. El Destroyer (Destructor) puede utilizarse también para bombardear la costa y las instalaciones enemigas y facilita las invasiones anfibia.



Aegis Cruiser (Patrullera de protección)

Se trata de un barco aliado muy importante que se utiliza para defenderse contra los ataques aéreos. Además de los sistemas defensivos normales, las Aegis Cruisers (Patrulleras de protección) poseen defensas antimisiles que protegen las instalaciones más importantes contra los ataques con misiles.



Aircraft Carrier (Portaviones)

Tal y como te imaginas, se trata de un enorme barco cuya forma de atacar consiste en enviar sus aviones para que asalten un objetivo. Los aviones de este barco aterrizan, recargan y siguen atacando hasta que se destruye completamente el objetivo. Y lo que es más, los aviones que se destruyen se reemplazan automáticamente sin coste alguno.



Dolphin (Delfín)

Se trata de una unidad naval de vital importancia para las fuerzas aliadas. Cubierta e invisible para el radar enemigo, los Dolphins (Delfines) atacan gracias a un dispositivo de ampliación de sonar. Son muy eficaces contra las unidades navales soviets, sobre todo contra los Giant Squids (Calamares gigantes) y los Subs (Submarinos).

Fuerzas soviets

Infantry (Infantería)



Conscript (Recluta)

Es el equivalente del GI (Soldado) aliado en el ejército soviét. Aunque no pueden desplegarse en una posición fortificada, los Conscripts (Reclutas) son más baratos de crear que los soldados aliados.



Engineer (Ingeniero)

Aunque carente de armas, el Engineer (Ingeniero) es una unidad muy útil. El uso quirúrgico de los equipos de ingenieros puede darle la vuelta a una batalla. Ten en cuenta que, cuando se utiliza un ingeniero, la unidad desaparece. Los ingenieros pueden emplearse para reparar puentes destruidos (desde las cabañas), robar estructuras enemigas, reparar tus propias estructuras y reparar o capturar edificios tecnológicos neutrales. Además, pueden desactivar las bombas Crazy Ivan (Loco Iván) apuntando a la unidad o estructura afectada.



Attack Dog (Perro de presa)

Se trata de huskies siberianos que han recibido un adiestramiento especial. Son muy efectivos contra la infantería, aunque son completamente inocuos contra los vehículos y estructuras. Además, los perros de presa son la única línea de defensa contra los espías aliados, por lo que conviene dejarlos en la base para vigilarla.



Tesla Trooper (Soldados Tesla)

Esta unidad especializada de infantería ataca con una carga eléctrica muy potente generada por un Tesla Coil (Bobina Tesla). Son muy útiles por varias razones, entre las cuales se encuentra su inmunidad a ser aplastados por los tanques enemigos. Cuando hay escasez de energía, pueden cargar las Tesla Coils (Bobinas Tesla) para mantener la base funcionando frente a los ataques enemigos. Al cargar las bobinas, aumenta su alcance y su potencia. Para cargarlas, no tienes más que acercar un Tesla Trooper (Soldado Tesla) a una de ellas. La carga se producirá automáticamente.



Crazy Ivan (Loco Iván)

Se trata del nombre en clave de los expertos en demolición, que atacan colocando dinamita en diversos lugares del mapa. En principio, pueden dinamitar casi todo, desde estructuras enemigas hasta Conscripts (Reclutas)—incluso las vacas que pastan apaciblemente—. Una vez que se colocan en enemigos o estructuras y unidades neutrales, las bombas se accionan por medio de una cuenta atrás y explotan. Las unidades Crazy Ivan (Loco Iván) pueden demoler puentes depositando la dinamita en las cabañas.



Flak Trooper (Soldado de fuego de impulsos)

Esta unidad avanzada de infantería es muy útil contra objetivos aéreos y terrestres y atacan con fuego por impulsos explosivo que les permite dañar tanto aparatos aéreos como infantería enemiga.



Yuri

Se trata del fruto de una investigación soviética exhaustiva que posee la capacidad de controlar mentalmente unidades orgánicas y vehículos, que se convierten en unidades tuyas a las que se les puede ordenar moverse y atacar igual que si la hubieras creado tú. Si Yuri muere, se rompe la conexión con el vehículo enemigo y éste vuelve al equipo original. Yuri no puede controlar War-Miners (Extractores de guerra), Chrono Miners (Cronoextractores), Attack Dogs (Perros de presa), aviones y otras unidades Yuri. Además, pueden fundir la mente de otros seres gracias a su ataque de alucinación. Haz doble clic sobre él y verás cómo los enemigos cercanos empiezan a echar chispas.

Vehículos (Vehículos)



Rhino Heavy Tank (Tanque pesado Rinoceronte)

Se trata de la respuesta del ejército soviético al Grizzly Battle Tank (Tanque de batalla Oso) aliado. Más grande y lento que el Grizzly (Oso), el Rhino (Rinoceronte) está diseñado para ser mucho más fuerte, por lo que es muy eficaz contra las estructuras.



Flak Track (Vehículo de fuego por impulsos)

Este vehículo ligero soviético está diseñado para defender los ataques aéreos y terrestres. Ataca gracias a un fuego por impulsos, parecido al del Flak Trooper (Soldado de fuego por impulsos). Este vehículo puede utilizarse como medio de transporte de tropas, para desplazar unidades de infantería por tierra. No es anfibia, por lo que no puede desplazarse por el agua.



V3 Rocket Launcher (Lanzacohetes V3)

Se trata de lo más parecido a artillería que posee el ejército soviético. Aunque físicamente muy débil y fácil de destruir, el V3 tiene una capacidad de devastación enorme. Lanza cohetes muy potentes y de largo alcance que provocan muchos daños en el objetivo. Es un arma de apoyo muy útil, aunque es muy vulnerable para encabezar un asalto.



Kirov Airship (Zepelín Kirov)

Se trata de zepelines enormes que son un enemigo muy duro de pelar en el aire. Capaz de infligir un daño tremendo, un Kirov ataca con cargas explosivas y bombas pesadas, que pueden devastar toda una zona. El punto flaco de estas aeronaves es su lentitud.



Terror Drone (Zumbido de terror)

Son unidades robotizadas creadas por el ejército soviético. Estas arañas pequeñas y mecánicas recorren el campo de batalla buscando vehículos enemigos. Cuando uno se pone a su alcance, el Terror Drone (Zumbido de terror) entra en acción y salta al interior del vehículo para desmantelarlo. Sólo las Service Depots (Terminales de servicios) y los Outpost (Puestos avanzados) pueden expulsarlos cuando atacan.



Apocalypse Assault Tank (Tanque de asalto apocalíptico)

Es el tanque más moderno del ejército soviético y posee un arma de destrucción masiva. Es un vehículo enorme e inflige un daño tremendo antes de ser destruido. Puede utilizarse para atacar tanto objetivos terrestres como aéreos.



MCV (VMC)

Es idéntico al MCV (VMC) aliado.



War-Miner (Extractor de guerra)

Es el equivalente del Chrono Miner (Cronoextractor) aliado y su función principal es la de recoger Ore (Minerales) para convertirlos en créditos. Al ser procesados en la refinería, permiten la creación de unidades y estructuras. A diferencia del Chrono Miner (Cronoextractor), el War-Miner (Extractor de guerra) sí puede defenderse y para ello está equipado con un arma regulable que le proporciona la capacidad de protegerse contra amenazas menores. Al igual que los vehículos pesados, puede atropellar a la infantería enemiga.



Amphibious Transport (Transporte anfibio)

Parecido al Amphibious Transport (Transporte anfibio) aliado, sirve para transportar infantería y vehículos por tierra y agua. Este vehículo no lleva armas, pero posee un blindaje muy pesado que asegura que la carga llegue a su destino.



Typhoon Attack Sub (Submarino de ataque Tifón)

Esta embarcación ataca a sus enemigos desde debajo de la superficie con potentes torpedos. Aunque no es capaz de alcanzar objetivos terrestres, Typhoon (Tifón) es una unidad muy útil en los enfrentamientos navales y, en grandes cantidades, pueden hacerse con el control absoluto de las rutas marítimas. Se trata de unidades invisibles para el radar enemigo.



Dreadnought (Acorazado)

Esta enorme embarcación es muy útil para atacar barcos enemigos e instalaciones terrestres. Lanza misiles muy potentes y de largo alcance, que dificultan la respuesta enemiga.



Sea Scorpion (Escorpión de mar)

Este barco veloz es capaz de atacar todo tipo de objetivos. Está equipado con un sistema antimisiles que puede utilizarse para proteger estructuras importantes de ataques con misiles.



Giant Squid (Calamar gigante)

Capturado y adiestrado por los científicos soviéticos, estas enormes criaturas son capaces de capturar y aplastar a los barcos con sus potentes tentáculos. Son unidades invisibles para el radar enemigo.

Fuerzas especiales multijugador

En las partidas Multiplayer (Multijugador) y Skirmish (Escaramuza), es posible seleccionar no sólo un bando determinado (aliado o soviético), sino un ejército específico. Las fuerzas aliadas incluyen a los Estados Unidos, Francia, Alemania, Gran Bretaña y la República de Corea. Las fuerzas soviéticas, a la Unión Soviética, Cuba, Libia e Irak. Todos estos ejércitos disponen de una unidad particular o de una habilidad que puede utilizarse para conseguir la victoria:



American Paratroopers (Paracaidistas americanos)

El ejército americano de las partidas Multiplayer (Multijugador) tiene la capacidad de crear y desplegar Paratroopers (Paracaidistas) en el transcurso de la batalla una vez que se construye un Air Force Command Headquarters (Cuartel de mando de las fuerzas aéreas). Los paracaidistas pueden desplegarse en cualquier zona terrestre del mapa (no en el agua). Al seleccionarlos, un avión de transporte soltará un grupo de cinco paracaidistas en el lugar seleccionado. Una vez en tierra, los paracaidistas son básicamente GIs (Soldados) normales. Si el avión de transporte es derribado, los paracaidistas se pierden. La capacidad de desplegarlos cambia con el tiempo, por lo que no se pueden desplegar constantemente.



French Grand Cannon (Gran cañón francés)

El arma especial del ejército francés no es un vehículo, sino una enorme estructura llamada Grand Cannon (Gran cañón). Una vez que se crea, proporciona una defensa de la base muy eficaz, sobre todo contra las unidades blindadas.



German Tank Destroyer (Tanque destructor alemán)

Los científicos alemanes han desarrollado el Tank Destroyer (Tanque destructor), una unidad diseñada específicamente para proporcionar a las fuerzas alemanas una cierta ventaja sobre los vehículos blindados enemigos. Aunque es muy débil contra estructuras o infantería, se muestra muy poderoso frente a los vehículos enemigos, por lo que puede utilizarse para abrir el camino en los ataques o hacer frente a las columnas de unidades blindadas enemigas.



British Sniper (Francotirador británico)

La infantería británica está equipada con un rifle de largo alcance muy útil para eliminar unidades de infantería enemigas. Más eficaz que los GIs (Soldados) normales, el Sniper (Francotirador) posee mucho más alcance y potencia y puede eliminar unidades de infantería enemigas desde una gran distancia.



Korean Black Eagle (Águila negra coreana)

El arma especial del arsenal coreano es el Black Eagle (Águila negra). En realidad, se trata de un Harrier (Aguilucho) más fuerte, con una capacidad ampliada para infligir y repeler daños.



Russian Tesla Tank (Tanque Tesla ruso)

Se trata de un gran vehículo de tierra que dispara cargas Tesla en vez de balas. Esta carga es muy eficaz contra unidades y estructuras.



Cuban Terrorist (Terrorista cubano)

Los cubanos han adiestrado la unidad Terrorist (Terrorista) para atacar las bases enemigas. Lleva cargas C4 pegadas al cuerpo y se lanza como un kamikaze contra los enemigos, eliminándolos rápida y eficazmente.



Libyan Demolition Truck (Camión de demolición libio)

Se trata de un vehículo suicida diseñado para provocar un caos y una matanza tremenda en la base enemiga. Lleva una carga nuclear que explota cuando es atacado y destruye todo lo que se mueve en un amplio radio.



Iraqi Desolator (Devastador iraquí)

Los científicos iraquíes han creado el Desolator (Devastador), un soldado que crea amplias zonas de tierra quemada e infranqueable. Al desplegarlo, utiliza un cañón de radiación que quema toda la tierra que lo rodea y la hace infranqueable para la infantería y los vehículos ligeros. Lleva un traje protector que evita que le afecte la radiación. Cuando se muere, la tierra que ha arrasado vuelve a la normalidad poco a poco.

Estructuras aliadas

Structures (Estructuras)



Construction Yard (Solar de construcción)

La pieza fundamental de toda base es el Construction Yard (Solar de construcción), a partir del cual se crean el resto de edificaciones, desde los muros hasta los avanzados Battle Labs (Laboratorios de guerra). Como este espacio determina la capacidad de ampliar la base y adquirir nuevas tecnologías, un comandante listo debe protegerlo a toda costa y en todo momento. En muchas misiones, se empieza con el Construction Yard (Solar de construcción) en su lugar, mientras que en otras se comienza con un MCV (VMC) que se despliega.



Power Plant (Planta de energía)

Mientras algunos de las edificaciones, como el Construction Yard (Solar de construcción), generan su propia energía, otros no, y, para que funcionen a pleno rendimiento, es necesario suministrarla. Aquí es donde entra en juego esta estructura. Las Power Plants (Plantas de energía) producen gran cantidad de energía, aunque las bases más grandes requieren varias plantas para operar de forma eficaz. Las Power Plants (Plantas de energía) son muy débiles y muy importantes, por lo que es preciso vigilarlas muy de cerca.



Ore Refinery (Refinería de minerales)

Los Chrono Miners (Cronoextractores) necesitan un lugar donde depositar los minerales que extraen. Este lugar es la Ore Refinery (Refinería de minerales), una estructura que es la pieza clave de tus actividades económicas. Un Miner (Extractor) lleno vuelve a la Refinery (Refinería) para soltar su carga antes de volver al yacimiento. Los minerales se convierten en créditos, que se utilizan para adquirir estructuras y unidades. Cada Ore Refinery (Refinería de minerales) lleva asociado un Miner (Extractor). Es preciso disponer como mínimo de una de estas edificaciones en cada misión, aunque es recomendable que haya más de una. Cuantos más Miners (Extractores) y Ore Refineries (Refinerías de minerales), más dinero conseguirás.



Barracks (Cuarteles)

La creación de todas las unidades de infantería, desde los GIs (Soldados) hasta los Chrono Legionnaire (Cronolegionarios), se realiza en los Barracks (Cuarteles) aliados. La mayor parte de las estructuras más poderosas y eficaces y los sistemas defensivos requieren de la presencia de Barracks (Cuarteles).



War Factory (Factoría de guerra)

Si necesitas crear vehículos (que lo vas a necesitar), te va a hacer falta una War Factory (Factoría de guerra). Todos los vehículos terrestres se producen en la War Factory (Factoría de guerra), aunque muchos otros requieren la presencia de otros edificios para producirse.



Naval Shipyards (Astilleros)

La marina juega un papel fundamental en la protección de la base y en el ataque de las posiciones enemigas. Todas las unidades navales, incluidos los Dolphins (Delfines), se crean en los Naval Yards (Astilleros). Esta estructura debe emplazarse enteramente en el agua. Los barcos dañados pueden devolverse a esta estructura para ser reparados.



Air Force Command Headquarters (Cuartel de mando de las Fuerzas Aéreas)

Esta estructura tiene dos funciones principales: en primer lugar, alberga el radar, que activa el visor del radar y te permite ver las zonas del manto negro que has descubierto, y, en segundo lugar, permite la creación de aeronaves. Cada cuartel puede controlar hasta cuatro Harriers (Aguiluchos). El resto de aeronaves requiere la creación de más cuarteles.



Service Depot (Terminal de servicios)

En el transcurso de la batalla, tus unidades sufrirán daños. Si se lleva un vehículo dañado a la Service Depot (Terminal de servicios), comenzará el proceso de reparación, que cuesta un número de créditos proporcional a la gravedad del daño.

Battle Lab (Laboratorio de guerra)

Gran parte de las unidades avanzadas y sistemas defensivos aliados dependen de una tecnología adicional que sólo puede encontrarse en el Battle Lab (Laboratorio de guerra). Para crear armas especiales aliadas, es preciso disponer de una de estas estructuras en la base. Aunque son caras de construir y requieren mucha energía para funcionar, las unidades y estructuras que pueden producirse en él hacen imprescindible su presencia en toda base aliada.



Ore Purifier (Purificador de minerales)

Los Aliados han desarrollado el Ore Purifier (Purificador de minerales) para mejorar el refinado de los minerales que extraen. Aunque se trata de una estructura muy cara, permite obtener créditos adicionales en cada carga que los extractores llevan a la refinería. Con el tiempo, la adquisición de una de estas estructuras sale muy rentable.



Spy Satellite Uplink (Enlace satélite espía)

El ejército aliado depende de una información superior para aplacar la amenaza soviética. Cuando se construye y despliega, esta estructura elimina completamente el manto negro para mostrar todas las zonas del campo de batalla en el visor del radar.

Armoury (Arsenal)



Fortress Walls (Murallas fortificadas)

Las murallas son un sistema pasivo de defensa diseñado para detener el avance de la infantería y los vehículos enemigos. Es posible levantar varias partes de muralla de una vez para facilitar la construcción.



Pill-Box (Fortín)

Se trata de emplazamientos fortificados para armas diseñados para proteger una zona contra los ataques de la infantería enemiga. No resultan muy efectivos contra los vehículos y pueden disparar a través de las murallas.



Prism Tower (Torre prisma)

Se trata de un sistema defensivo para la base aliada muy poderoso. Lanzan rayos de luz concentrados a los unidades terrestres enemigas que se aproximan. Si se emplazan unas cerca de otras, pueden disparar un rayo grande y potente uniendo varios rayos de luz contra el objetivo.



Patriot Missile System (Sistema de misiles Patriot)

Este dispositivo de defensa antiáerea está diseñado para proteger las bases aliadas contra las aeronaves soviéticas. Muy eficaces contra las unidades aéreas enemigas, pueden localizar y destruir misiles enemigos.



Gap Generator (Generador de agujeros)

La mayor parte de la estrategia aliada se cifra en reunir información superior y evitar que los soviets se hagan con ella. Cuando se despliega un Gap Generator (Generador de agujeros), crea una zona de manto negro en un radio amplio con el fin de esconder la base aliada del radar enemigo. Para mantenerlo, se requiere una gran cantidad de energía.



Chronosphere (Cronosfera)

La investigación aliada en el campo de los viajes en el tiempo ha desarrollado la Chronosphere (Cronosfera), un dispositivo que permite que las unidades se desplacen de forma instantánea de un lugar a otro del mapa. Cuando se utiliza, desplaza a los vehículos en un radio seleccionado a otro punto del mapa. Además, también puede transportar a los vehículos enemigos. Los barcos pueden aparecer en la tierra y los vehículos terrestres en el agua, con lo cual se destruyen al instante. Como ocurre con el Weather Control Device (Dispositivo de control atmosférico), cuando se construye, se le informa a todos los jugadores de que el manto que rodea al dispositivo ha desaparecido.



Weather Control Device (Dispositivo de control atmosférico)

Este dispositivo le proporciona al comandante aliado la capacidad de controlar las fuerzas de la naturaleza. Cuando se construye, se crea una tormenta eléctrica que puede descargarse en cualquier lugar del mapa para provocar una destrucción masiva de los edificios y unidades de una amplia zona. Además, se les informa a los jugadores de que ha sido construido y de que el manto que lo rodea va a desaparecer, y es cuando comienza una cuenta atrás que los previene de la tormenta eléctrica que está a punto de descargarse.

ESTRUCTURAS SOVIETS

Structures (Estructuras)



Construction Yard (Solar de construcción)

La pieza fundamental de toda base es el Construction Yard (Solar de construcción), a partir del cual se crean el resto de edificaciones, desde los muros hasta los avanzados Battle Labs (Laboratorios de guerra). Como este espacio determina la capacidad de ampliar la base y adquirir nuevas tecnologías, un comandante listo debe protegerlo a toda costa y en todo momento. En muchas misiones, se empieza con el Construction Yard (Solar de construcción) en su lugar, mientras que en otras se comienza con un MCV (VMC) que se despliega.



Tesla Reactor (Reactor Tesla)

El ejército soviético depende de esta estructura para llevar a cabo las actividades de la base. Al igual que las Power Plants (Plantas de energía) aliadas, son muy importantes, aunque también muy vulnerables, por lo que deben estar protegidas en todo momento. Y los espías son su peor enemigo.



Ore Refinery (Refinería de minerales)

Los War Miners (Extradores de guerra) necesitan un lugar donde depositar los minerales que extraen. Este lugar es la Ore Refinery (Refinería de minerales), una estructura que es la pieza clave de tus actividades económicas. Un Miner (Extractor) lleno vuelve a la Refinery (Refinería) para soltar su carga antes de volver al yacimiento. Los minerales se convierten en créditos, que se utilizan para adquirir estructuras y unidades. Cada Ore Refinery (Refinería de minerales) lleva asociado un Miner (Extractor). Es preciso disponer como mínimo de una de estas edificaciones en cada misión, aunque es recomendable que haya más de una. Cuantos más Miners (Extradores) y Ore Refineries (Refinerías de minerales) haya, más dinero conseguirás.



Barracks (Cuarteles)

La creación de todas las unidades de infantería, desde los Conscripts (Reclutas) hasta los Crazy Ivans (Loco Iván), se realiza en los Barracks (Cuarteles) soviets. La mayor parte de las estructuras más poderosas y eficaces y los sistemas defensivos requieren de la presencia de Barracks (Cuarteles).



War Factory (Factoría de guerra)

Si necesitas crear vehículos (que lo vas a necesitar), te va a hacer falta una War Factory (Factoría de guerra). Todos los vehículos terrestres se producen en la War Factory (Factoría de guerra), aunque muchos otros requieren la presencia de otros edificios para producirse.



Naval Shipyards (Astilleros)

La marina juega un papel fundamental en la protección de la base y en el ataque de las posiciones enemigas. Todas las unidades navales, incluidos los Gigant Squids (Calamares gigantes), se crean en los Naval Yards (Astilleros). Esta estructura debe emplazarse enteramente en el agua. Los barcos dañados pueden devolverse a esta estructura para ser reparados.



Radar Tower (Torre del radar)

Como los Soviets no disponen del arsenal aéreo tradicional, no necesitan una base aérea. Al crear la Radar Tower (Torre del radar), se activa el visor del radar sovieta.



Service Depot (Terminal de servicios)

En el transcurso de la batalla, tus unidades sufrirán daños. Si se lleva un vehículo dañado a la Service Depot (Terminal de servicios), comenzará el proceso de reparación, que cuesta un número de créditos proporcional a la gravedad del daño.



Battle Lab (Laboratorio de guerra)

Gran parte de las unidades avanzadas y sistemas defensivos soviéticos dependen de una tecnología adicional que sólo puede encontrarse en el Battle Lab (Laboratorio de guerra). Para crear armas especiales soviets, es preciso disponer de una de estas estructuras en la base. Aunque son caros de construir y requieren mucha energía para funcionar, las unidades y estructuras que pueden producirse en él hacen imprescindible su presencia en toda base sovieta.



Nuclear Reactor (Reactor nuclear)

Los soviéticos han solucionado el problema de la necesidad de Tesla Reactors (Reactores Tesla) adicionales mediante el desarrollo del Nuclear Reactor (Reactor nuclear). Este enorme edificio equivale a varios Tesla Reactors (Reactores Tesla) y proporcionan al comandante sovieta casi toda la energía que necesita. Su destrucción provoca una explosión nuclear de grandes proporciones que crea una lluvia radioactiva que destruye toda la infantería y los vehículos de blindaje ligero.



Cloning Vats (Tanques de clonación)

Se trata de un dispositivo único de la tecnología sovieta que permite duplicar cualquier unidad de infantería creada en el Barracks (Cuartel) sin coste alguno. Una vez que se construye y emplaza, todas las unidades que se creen en el cuartel producirán otra unidad idéntica en el Cloning Vat (Tanque de clonación).

Las unidades de infantería pueden enviarse al Cloning Vat (Tanque de clonación) para su destrucción, lo cual proporciona una pequeña cantidad de créditos. Además, se pueden enviar también todas las unidades de infantería capturadas por Yuri para conseguir bonificaciones de dinero.

Armoury (Arsenal)



Fortress Walls (Murallas fortificadas)

Las murallas son un sistema de defensa diseñado para para a la infantería enemiga y a sus vehículos. Se pueden colocar muchas porciones de muralla de una vez para una construcción rápida.



Sentry Gun (Arma de guardia)

Esta arma inmóvil se utiliza para defenderse contra la infantería enemiga. No es muy efectiva contra los vehículos.



Tesla Coil (Bobina Tesla)

Se trata de un arma muy poderosa para la defensa de la base que ataca con una potente descarga de electricidad. A diferencia de otros sistemas defensivos, puede ser recargada por los Tesla Troopers (Soldados Tesla) y se mantiene activa incluso si la base pierde energía.



Flak Cannon (Cañón de impulsos)

Es el sistema defensivo principal contra las unidades aéreas. Es muy eficaz frente a las unidades aéreas aliadas, incluidos los Rocketeers (Coheteros).



Psychic Sensor (Sensor psíquico)

La investigación soviética en el campo de los fenómenos físicos ha creado el Psychic Sensor (Sensor psíquico), que al desplegarse, permite ver las órdenes dadas en el radio del dispositivo a las unidades enemigas para atacar unidades o estructuras de tu propio bando. Cuando se construye, el sensor muestra el objetivo siempre que éste se encuentre en su radio de alcance.



Iron Curtain (Telón de hierro)

Este fascinante dispositivo de tecnología sovieta permite hacer invulnerables las estructuras y unidades durante un corto espacio de tiempo cuando está listo y seleccionado. Las unidades invulnerables no pueden ser atacadas por los Terror Drones (Zumbidos de terror), aunque sí pueden ser controladas mentalmente. Su fuerza es capaz de matar todas las unidades sobre las que se emplee, por lo que puede utilizarse contra la infantería enemiga como si se tratara de un arma. Al construirlo, todos los jugadores recibirán una notificación de que el manto negro que lo rodea ha desaparecido.



Nuclear Missile Silo (Silo de misiles nucleares)

Se trata del arma más reciente del arsenal sovieta y, una vez construido, crea un gigantesco misil nuclear que puede utilizarse para provocar una destrucción masiva en la zona seleccionada. Además, el resultado de la explosión es una radiación que mata todas las unidades de infantería de la zona y daña los vehículos de blindaje ligero. Al crearlo, los jugadores reciben una notificación de que el manto que rodea el dispositivo ha desaparecido.

WESTWOOD ONLINE

Westwood Studios te invita a jugar a *Command & Conquer Red Alert 2* a través de Internet por medio de nuestro servicio de emparejamiento para partidas Westwood Online. Gracias a él, podrás jugar contra tus amigos o formar un equipo para enfrentarte a rivales controlados por el ordenador. Ofrece varios modos de juego que se detallan más adelante en este manual.

Presiona el botón INTERNET situado en el Main Menu (Menú principal) para acceder a Westwood Online, que está patrocinado por Westwood Studios para los jugadores de *Red Alert 2*.

Advertencia acerca del rendimiento en partidas multijugador: Se recomienda jugar contra rivales que dispongan de buenas conexiones a Internet y sistemas que reúnan los requisitos recomendados para las partidas por Internet, que son dos factores que influyen en el rendimiento del juego.

Welcome To Red Alert 2 Online (Bienvenido a Red Alert 2 Online)

Éste es el primer menú que encontrarás al acceder a Westwood Online, que ofrece varias formas de jugar partidas Multiplayer (Multijugador) en Internet: QUICK MATCH (EMPAREJAMIENTO RÁPIDO), CUSTOM MATCH (EMPAREJAMIENTO PERSONALIZADO), BUDDY LIST (LISTA DE AMIGOS) o WORLD DOMINATION TOUR (DOMINIO DEL MUNDO). O bien puedes introducir tus preferencias en MY INFORMATION (MI INFORMACIÓN). En esta pantalla aparece también tu Player Profile (Perfil de jugador).

Player Profile (Perfil de jugador)

Esta ventana muestra tu historial en *Red Alert 2* en Westwood Online:

WINS (VICTORIAS): Número de partidas Head-to-Head (Cara a cara) de *Red Alert 2* que has ganado.

LOSSES (DERROTAS): Número de partidas Head-to-Head (Cara a cara) de *Red Alert 2* que has perdido.

DISCONNECTS (DESCONEXIONES): Número de veces que te has desconectado de Westwood Online debido a problemas con Internet.

RANK (RANKING): Puesto que ocupas en el ranking de partidas Head-to-Head (Cara a cara) en Westwood Online a nivel mundial.

POINTS (PUNTOS): Número de puntos que has acumulado fruto de tus victorias en las partidas Head-to-Head (Cara a cara).

Cómo crear una cuenta en Westwood Online

Si no creaste una cuenta en Westwood Online al instalar el juego, puedes hacerlo siguiendo el proceso siguiente:

1. Haz clic en uno de estos botones: QUICK MATCH (EMPAREJAMIENTO RÁPIDO), CUSTOM MATCH (EMPAREJAMIENTO PERSONALIZADO), BUDDY LIST (LISTA DE AMIGOS) o WORLD DOMINATION TOUR (DOMINIO DEL MUNDO).
2. Presiona el botón **NEW ACCOUNT** (NUEVA CUENTA).
3. Sigue las instrucciones en pantalla que aparezcan, en las que se te preguntará tu fecha de nacimiento y tu dirección de email. Introduce esta información.
4. Presiona el botón **CONTINUE** (CONTINUAR) para crear la cuenta.

Por favor, lee nuestro Privacy Policy (Contrato de protección de la intimidad) si tienes alguna duda. Si el programa tiene algún problema para conectar con Westwood Online, aparecerá un mensaje en el que se indicará de qué se trata.

Acceso a una cuenta existente en Westwood Online

Después de acceder a la pantalla Welcome to Westwood Online (Bienvenido a Westwood Online) y presionar uno de los botones **QUICK MATCH** (EMPAREJAMIENTO RÁPIDO), **CUSTOM MATCH** (EMPAREJAMIENTO PERSONALIZADO), **BUDDY LIST** (LISTA DE AMIGOS) o **WORLD DOMINATION TOUR** (DOMINIO DEL MUNDO), se te pedirá que introduzcas tu nombre de usuario y tu contraseña. Cuando lo hagas, presiona el botón **LOGIN** (ACCEDER) para continuar. Se te preguntará si deseas acceder automáticamente en la cuenta en el futuro. Te recomendamos que selecciones esta opción para agilizar el proceso. También puedes automatizar el acceso si marcas la casilla **AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT** (ACCEDER AUTOMÁTICAMENTE A ESTA CUENTA) en la sección My Information (Mi información). Si el programa experimenta algún problema para conectar con Westwood Online, aparecerá un mensaje en el que se indicará de qué se trata.

Quick Match (Emparejamiento rápido)

Haz clic en este botón para pasar directamente a una partida uno contra uno contra otro jugador con una buena conexión a Internet y un nivel parecido al tuyo. El mapa y las opciones se eligen automáticamente. Se trata de una forma fácil y rápida de empezar una partida en línea sin la dificultad que supone encontrar una partida y configurarla.

Custom Match (Emparejamiento personalizado)

Este botón te permite buscar y configurar tus propias partidas en Westwood Online. Se te ofrecerá la información siguiente:

Available Games (Partidas disponibles)

Esta ventana muestra las partidas que se están creando en la sala actual de Westwood Online (Allied Barracks (Cuartel aliado), Soviet Barracks (Cuartel soviético), etc). Si deseas unirse a una partida que se está formando, haz doble clic en la ventana Available Games (Partidas disponibles), selecciona la partida que desees (haciendo clic en ella) y presiona el botón **JOIN** (UNIRSE) de la parte derecha de la pantalla.

Players (Jugadores)

Esta ventana muestra los jugadores que esperan en la sala para unirse a una partida.

Cómo ver los mensajes de chat

Debajo de las ventanas Available Games (Partidas disponibles) y Players (Jugadores) existe una zona en blanco, que es la ventana de chat, donde aparecerá tanto el texto que escribas tú como el que escriban otros jugadores. También se incluye un breve historial de mensajes enviados.

Cómo introducir mensajes de chat

Para enviar mensajes de chat a otros jugadores:

1. Haz clic en el cuadro de texto situado debajo de la ventana de chat.
2. Introduce el mensaje.
3. Presiona **Intro**.

Para resaltar un mensaje de salida, haz clic en el icono **ACT (ACCIÓN)** de la parte derecha y el mensaje aparecerá en un color diferente para recalcar su importancia. Para dirigir un mensaje a una persona determinada de la lista (y no a toda la sala), haz clic en los nombres que desees de la ventana Players (Jugadores). Para eliminar la selección de todos los usuarios de la lista, haz clic con el botón derecho del ratón en la ventana Players (Jugadores).

Cómo crear partidas en Westwood Online o unirse a ellas

Utiliza los botones siguientes para crear partidas o unirse a ellas:

CREATE GAME (CREAR PARTIDA): Presiona este botón para crear una nueva partida. Se te pedirá que introduzcas el número de jugadores y una contraseña para entrar en la partida (deja esta opción en blanco si deseas crear una partida abierta), tanto si quieres participar en el torneo patrocinado por Westwood Online (entrarás en el ranking de mejores jugadores) o en un BattleClan Tournament (Torneo de clanes). Ten en cuenta que el botón **BATTLE CLAN (BATALLA DE CLANES)** no estará disponible si no perteneces a un clan.

JOIN GAME (UNIRSE A UNA PARTIDA): Para unirse a una partida creada, haz doble clic en ella en la sección Available Games (Partidas disponibles) o selecciónala de la ventana Available Games (Partidas disponibles) y haz clic en **JOIN (UNIRSE)**.

BUDDY LIST (LISTA DE AMIGOS): Presiona este botón para ver qué amigos están listos para jugar. Desde aquí, puedes comenzar partidas, convocar a tus amigos (por medio de un mensaje), añadir o eliminar amigos o ver su perfil de *Red Alert 2*.

CLAN/LADDER (CLAN/CLASIFICACIÓN): Si deseas crear un Clan o consultar la clasificación general de Westwood Online en varias categorías, presiona este botón. Un Clan es un grupo de gente que entra en la clasificación de forma conjunta. Esta clasificación puede consultarse en la pantalla Ladder (Clasificación).

OPTIONS (OPCIONES): *Red Alert 2* te ofrece varias opciones para personalizar las partidas, que incluyen un filtro para lenguaje obsceno, llamadas de amigos, etc.

Advertencia: Para aprender los mapas y modos de juego de *Red Alert 2*, consulta el manual del juego.

Buddy List (Lista de amigos)

Red Alert 2 te facilita el proceso de encontrar y jugar partidas con amigos. Sólo tienes que presionar el botón **BUDDY LIST (LISTA DE AMIGOS)** para ver cuáles están listos para empezar a jugar y cuáles están conectados. Desde aquí, puedes empezar partidas (por medio de un mensaje), añadir o eliminar amigos de la lista o consultar su perfil en *Red Alert 2*. Esta es la mejor forma de asegurarte de que vas a jugar contra gente que ya conoces.

World Domination Tour (Dominio del mundo)

El torneo World Domination Tour (WDT) (Dominio del mundo) ofrece a los jugadores de *Red Alert 2* un escenario de guerra en el que cada victoria o derrota decide la victoria global. WDT enfrenta a las fuerzas soviets y aliadas en una batalla multijugador por el dominio del mundo. Los jugadores se enfrentan en unas condiciones predefinidas en varios territorios neutrales que deben ser ocupados. Al final de la jornada, el resultado de todas las batallas determina qué bando controla cada territorio. Las líneas de combate avanzan o reculan en función de quién controle cada territorio. A medida que se desplazan las líneas de combate, aparecen nuevos territorios. Con el tiempo, uno de los bandos se hace con el control y con el derecho a fanfarronear. Los resultados se muestran de forma habitual. Cuando se termina un mapa, aparece otro. WDT ofrece tres escenarios de guerra diferentes: América del norte, Europa y Sureste asiático.

Una vez que hayas navegado por todas las opciones del menú, accederás al visor del mapa de la batalla en curso, en el que podrás ver los territorios soviéticos, los aliados y las zonas neutrales que deben ocuparse. Puedes seleccionar cualquiera de los territorios neutrales para combatir. Todos los territorios han sido diseñados para proporcionar experiencias multijugador a diversos niveles. Al mover el cursor sobre un territorio neutral, aparece una lista de las condiciones de la batalla. Por ejemplo, puedes empezar con menos dinero. Algunos territorios neutrales son más difíciles de controlar que otros, por lo que debes consultar esta información antes de empezar a jugar. Al situar el cursor sobre un territorio soviético o aliado, se te proporcionarán datos estadísticos acerca él, como población, niveles de amenaza, etc.

My Information (Mi información)

Presiona este botón para introducir tu nombre de usuario, servidor preferido (por lo general, los servidores están organizados geográficamente, por lo que podrás ver un servidor asiático y otro americano; puedes seleccionar el servidor que desees, pero recuerda que tendrás una mejor conexión en tus servidores locales), el país y el color con los que quieres jugar y tu posición en la clasificación de Westwood Online. También puedes marcar la casilla **AUTO LOGIN (ACCESO AUTOMÁTICO)** si no

quieres introducir tu contraseña cada vez que desees acceder a Westwood Online.

BUDDY LIST (LISTA DE AMIGOS): Administra tu lista de amigos.

CLAN/LADDER (CLAN/CLASIFICACIÓN): Consulta la posición de tu Clan o la tuya propia en la clasificación.

NEW ACCOUNT (NUAVA CUENTA): Crea una nueva cuenta en Westwood Online.

MANAGE ACCOUNT (ADMINISTRAR CUENTA): Accede a una página web desde donde podrás administrar tu cuenta de usuario de Westwood Online.

CHAT EN EL JUEGO

Para enviar un mensaje a todos los demás oyentes:

1. Pulsa **Intro** y escribe el mensaje en el cuadro de diálogo.
2. Después, pulsa **Intro** para enviar el mensaje a los oyentes

Para enviar un mensaje a todos los Aliados:

1. Pulsa **Borrar** y escribe el mensaje en el cuadro de diálogo.
2. Después, pulsa **Intro** para enviar el mensaje a los aliados.

Para enviar un mensaje a todos los Jugadores:

1. Pulsa ' \ ' y escribe el mensaje en el cuadro de diálogo.
2. Después, pulsa **Intro** para enviar el mensaje a los jugadores.

Utiliza el Diplomacy Menu (Menú de Diplomacia) para determinar las alianzas y los compañeros de charla:

1. Haz clic en el botón **DIPLOMACIA** en la barra lateral. Aparecerá el menú Diplomacia.
2. Después, haz clic en el/los nombre/s del/de los jugadores a los que quieres enviarles el mensaje.
3. Cuando vuelvas a entrar en la pantalla del juego, pulsa **Intro** para enviar el mensaje a los jugadores seleccionados.

Nota: Esta forma de enviar mensajes te deja en desventaja durante un corto periodo de tiempo, porque tienes que abandonar el juego para seleccionas a los usuarios específicamente

Botón Beacon (Baliza) (B)

En las partidas Multiplayer (Multijugador), puedes colocar balizas con el botón **PLACE**

BEACON (COLOCAR BALIZAS) en la *Advanced Command Bar (Barra de mando avanzado)*. Haz clic en este botón y luego en el lugar del mapa donde quieres colocarla.

Todos los jugadores que estén aliados contigo podrán verla. Si haces clic en la baliza y presionas **Intro**, podrás introducir el mensaje para tus aliados. Vuelve a presionar **Intro** para poner el texto en la baliza. Para cancelar el mensaje, haz clic con el botón derecho del ratón. Cualquiera puede eliminar una baliza de su pantalla presionando la tecla **SUPR**.

Alianzas con otros jugadores

Para aliarte con otro jugador, no tienes más que hacer clic en una unidad enemiga y presionar la tecla **A**. Si el enemigo acepta la proposición, debe hacer clic en tu unidad y presionar **A**. Los antiguos enemigos se convertirán en aliados y lucharán juntos contra otros enemigos. También puedes acceder al menú Diplomacy (Diplomacia) presionando el botón **DIPLOMACY (DIPLOMACIA)** situado en la parte superior derecha de la pantalla y haz clic en la casilla **Ally (Aliarse)** para aliarte con el enemigo. Si tú quieres aliarte con otro jugador,

pero él no, el juego os considerará enemigos. Cuando establezcas una alianza, no podrás disparar a tu aliado y además podrás ver lo mismo que él cuando estés en el manto negro.

Insultos

En el trascurso de una partida, puede apetecerte enviar mensajes predefinidos o insultos a tus enemigos, para lo cual deberás presionar las teclas **F5-F12**.

Guía de resolución de problemas de Internet

Para jugar una partida a través de Internet, es necesario que estés conectado (por medio de un módem u otra conexión directa).

Problemas generales

Si estás conectado a Internet por medio de un módem, es recomendable que te conectes antes de ejecutar el juego. Windows posee una opción de llamada por petición, pero hemos descubierto que este método no es tan fiable como la conexión previa.

Las partidas en Internet pierden la conexión

Si descubres que la conexión se suspende durante el juego o los chats, comprueba que la conexión no está configurada para desactivarse tras un periodo de inactividad. Windows parece considerar más importante el uso del teclado que el tráfico activo de red. El lugar para consultar esto depende según se trate de Windows 95/98/NT/2000/Millennium y también del buscador que tengas instalado, aunque por lo común suele encontrarse en las propiedades de red o en las Propiedades de Internet del Panel de control.

Problemas de rendimiento de Internet

El jugador que posea el sistema más lento o la conexión a Internet más lenta deberá establecer la velocidad del juego para el resto de los jugadores. Se recomienda que el Host (Anfitrión) (la persona que crea la partida) posea la conexión más rápida a Internet. Por ejemplo, el jugador que tenga una red RDSI o un PC muy rápido, debería ser el anfitrión del juego.

CRÉDITOS

Red Alert 2 está basado en el *Command & Conquer* original creado por Brett W. Sperry y Joseph Bostic.

Producción

Productor ejecutivo: Mark Skaggs
Productor: Harvard Bonin
Productor asociado: Julio Valladares

Diseño

Jefes de diseño: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry
Diseñadores: Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana
Diseño adicional: Mike Lightner
Guión: Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

Artistas del juego

Director de arte: Chris Ashton
Artistas: Chris Adams, T.J. Frame, Michael Jones, Sean Keeganido, MagalKhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo
Arte conceptual: T.J. Frame, Dan Lyons
Arte adicional: Thomas Baxa, Phil Robb
Asesor: Rick Glenn

Programación

Director técnico: Henry Yu
Director técnico adicional: Steve Wetherill
Programadores: Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long
Instalador: Maria del Mar, McCready Legg

Programación de red

Jefes de programación de red: Jeffrey Brown, Steve Tall
Programadores de red: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

Cinematía

Director CG: John Hight
Director de arte CG: Cris Moras

Jefe de arte CG: Eric Gooch

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

CG adicional: Shant Jordan, Patrick Perez

Artistas conceptuales CG: T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

Compresión de vídeo: Tim Fritz

Coordinación de la producción: Julie Brugman

Director de sonido: Paul S. Mudra

Sonido cinematográfico: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Música adicional por Poet Jester

Sonido del juego

Jefe de diseño del sonido: Mical Pedriana
Diseño del sonido: David Fries
Música original: Frank Klepacki

Personal de producción de vídeo

Productor: Donny Miele
Director: Joseph D. Kucan
Guión: Jason Henderson, Donny Miele
Editor: Curt Weintraub
Jefe de efectos visuales: Kevin Becquet
Director de sonido: Paul S. Mudra
Producción de sonido: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Directora de casting: Marilee Lear, CSA

Director de fotografía: Kurt Rauf

Primer ayudante de dirección: Eddie Ficket

Segundo ayudante de dirección: Frank Carillo

Coordinador de producción: Kim Houser

Ayudantes de producción: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

Director de arte: Karen Stephens

Atrezzo: Cliff Bernay

Set Dresser: Greg Wolfe

Coordinador de la construcción: Bobby Z

Carpintero: Jeffrey Morgan

Ayudante en la construcción del escenario: The Effects Network

Maquillaje y vestuario: Ron Wild

Peluquería: Alison Bonanno

Ayudante de maquillaje: China-Li Nystrom

Vestuario: Tracy Bohl

Ayudante de vestuario: Sandy Wyndom

Electricista: Jeremy Settles

Key Grip: Gary Sauer

Grip: Angel Gonzalez

Operador de jirafa: Richard Rasmussen

Composición de efectos especiales: Chuck Carter

Operador de Ultimatte: Bob Kurtz

Operador del teleprompter: Cheryl Ylatras

Conductor: Patience Becquet

Artista conceptual: Chuck Wojtkiewicz

Storyboards: Jeff Parker

Lector: Finley Bolton

Catering: ADL Services

Localización de Westwood Studios

Director de localización: Thilo Huebner

Westwood Studios Quality Assurance

Control de calidad (QA) dirigido por Glenn Sperry y Mike Meischeid

Analista de QA: Doug Wilson, Dave Shuman

Supervisor de QA: Lloyd Bell

Jefe de RA2: DiAndre Campbell

Jefe de solo de RA2: Chris Blevens

Jefe de RA2 de Escaramuza: Shane Dietrich, Mike Smith

Jefe de de RA de multijugador: Steve Shockey

Pruebas de QA: Clint Autrey, Greg Baldwin, Jason Campbell, Michael H. Celmer, Michael Chatterton, Dan Etter, David Fleischmann, Chad Fletcher, Steve Laitly, Ray Laubach, DeMarlo Lewis, Levi Luke, Bryan Pihlbald, Richard Rasmussen, Michael Ruppert, Benjamin Galley

Administrador de QA: Rhoda Y. Anderson

Técnicos de QA: Troy Leonard, Beau Hopkins

Representantes de CS: Mary Beal, Tim Hempel

Marketing

Vicepresidente de Marketing: Laura Miele

Product Manager: Matt Orlich

Director de relaciones públicas: Aaron Cohen

Coordinador de relaciones públicas: Chris Rubyor

Director de servicios gráficos: Victoria Hart

Director Online: Ted Morris

Artista gráfico Online: Jordan Robins

Diseño gráfico: David Lamoreaux

Ayudante de Marketing: Wanda Flathers

Asistencia

Coordinador de operaciones: Shawn Ellis

Coordinador de MIS: Wayne Hall

Técnico de MIS: Glenn Burtlis, Mick Love

Recursos humanos /Coordinador de oficina:

Christline Lundgren

Asistencia administrativa: Tanya Pereira

Asistencia legal: Jennifer Hoge

Agradecimientos especiales

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Riccitiello; Nancy Smith; Rade Stojasavljevic, Gehry & Gaudi por su estupenda inspiración visual; Edward Gutierrez y la Eldorado High School ROTC; Hahn's World of Surplus; Buzzy's Recording - Los Angeles.

Dedicado con cariño a nuestras familias y amigos que esperaron pacientemente hasta altas horas de la noche y sin cuya ayuda no se podría haber realizado:

Jennifer y Reagan Baldwin; Red, Fran y Justin Bauer;

Melissa, Ernest y Evelyn Beaumont; Becca de Boo; Gloria, Harvard, Paco y Ike Bonin; Jennifer, Walter & Sue Browder; Robin, Joshua y Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda, y Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia, Pineapple, y Cassiopia; Michael, Adam Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuichi ; Gary, Martha & Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken, & Juba; Sharmini Green; Julie, Christopher, y William Hight; Noa, Tal y Ron Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan y Stephanie Chagollan.; Kosal y Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack, Ben y Laura Skaggs; John Thornburgh; Maribel Martlnez, Jose Manuel, iOaki & Oscar Valladares ; Chris y Jessica Yu; Mt Dew (liquid schwartz).

Reparto

Acción en vivo

Acción en vivo: Ray Wise

Yuri: Udo Kier

General Thorn: Barry Corbin

Agente Tanya: Kari Wuhrer

Primer ministro Romano: Nicholas Worth

Lugarteniente Eva: Athena Massey

Lugarteniente Zofia: Aleksandra Kaniak

General Vladimir: Adam Greggor

Dr. Einstein: Larry Gelman

Oficial soviét: Oleg Stephan

Primer ministro: Kerry Michaels

General Lyon: Frank Bruynbroek

Canciller alemán: Stuart Nesbit

Locutor soviético: Gabriella Bern

Comandante coreano: Richard Narita

Soldado Tesla: Igor Jjjenke

Comandante de la base: Gary Marshall

Oficial de vigilancia 1: Rick Cramer

Oficial de vigilancia 2: Nate Bynum

Mujer oficial: Heather Nickens

GI (Soldado) aliado 1: Sharif Perry

GI (Soldado) aliado 2: Micheal Rouleau

GI (Soldado) aliado 3: Jeremy Olson

Soldado aliado 1: Randy Stafford

Soldado aliado 2: Shane Dietrich

Vigía aliado 1: Justin Bloom

Vigía aliado 2: Beau Hopkins

General aliado: Robert Eustice

Coronel aliado: Robert Christensen

Agente secreto 1: Spike Measer

Agente secreto 2: Robert Garretson

Soldado soviético Soldier 1: Alexander Moiseev

Soldado soviético 2: Igor Jjikkine

Conscript (Recluta) 1: Andrei Skorobogatov

Conscript (Recluta) 2: Marlo Lewis

Ayudante de la Casa Blanca: Ann-Marie Lazaroff

Chica en bikini 1: Stephanie Harrold

Chica en bikini 2: Tamara Kozen
Capellán: Donald La Mothe
Camarera: Natasha
Voces del juego
Yuri: Udo Kier
Insultos americanos: Barry Corbin
Agente Tanya: Kari Wuhrer
Lugarteniente Eva: Athena Massey
Lugarteniente Zofia: Aleksandra Kaniak
Insultos soviéticos: Adam Greggor
Insultos alemanes: Stuart Nesbit
Night Hawk (Halcón nocturno), vehículo soviético: Grant Albrecht
Spy (Espía), Sniper (Francotirador), infantería aliada: Michael Bell
Instalador, Barco aliado, Intruso: Gregg Berger
Tejano: Glenn Burtis
Civil aliado, Civil soviét: Julie Brugman
Rocketeer (Cohetero), Chrono Legionnaire (Cronolegionario), Camión de propaganda: David Fries
Locutor de la BBC, Locutor americano: Sam McMurray
SEAL, Civil soviético, Vehículo aliado: Stefan Marks
Insultos libios, Insultos iraquís, Demolition (Demolición): Adoni Maropis
Infantería soviética, Engineer (Ingeniero) soviético: Andy Milder
Desolator (Devastador), Barco soviético: Phil Proctor
Insultos cubanos, Terrorist (Terrorista), Black Eagle (Águila negra), Locutor francés: Gustavo Rex
Insultos británicos, Kirov, Crazy Ivan (Loco Iván): Neil Ross
Sargento de instrucción, Flak Trooper (Soldado de fuego de impulsos), Narrador de Dominio del Mundo: Douglas Rye
Voz de intercomunicador, Voz de ordenador, Locutora: Heidi Shannon
Civil americano, Engineer (Ingeniero) americano: Phil Tanzini
Soldado Tesla: John Vernon
Insultos coreanos: Henry Yu
Localización mundial
Corea
Coordinador de localización: Taewon Yun
Ingeniero de localización: Changuk Park
Traducciones: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park
Estudio de grabación y edición: Junco MultiMedia
Ingeniero de grabación: Yejun Hwang
Coordinador de marketing: Jungwon Hahn
Product Manager: Junghyeon Kwon
China
Coordinador de proyecto de localización: Christine Kong
Coordinador de localización: Jerry Lee

Traducciones: Richard Chen
Pruebas de idioma: Jerry Lee
Coordinador de marketing: Tom Chen
Product Manager: Betty Chang
Diseño de caja y manual: Bingo Cheng
Agradecimientos especiales a: Equipos de localización de Westwood, TL Goh, Irene Chua
Francia
Coordinadora de localización de producto: Nathalie Fernandez
Traductores: Francis Grimbert, StÉphane Radoux
Coordinadora de la traducción: Nathalie Duret
Actores: HervÉ Caradec, Tony Joudrier, FranÁoise 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
Testeo: Emmanuel Delvea
Coordinador de testeo: Lionel Berrodier
Alemania
Coordinador de localización: Michaela Bartelt
Traductor: Claudia Stevens
Coordinador de casting de voz: Dirk Vojtilo
Casting de voz: Manuel Bertrams
Director de marketing: Benediki Sch ler
Product Manager: Pete Larsen
Actores de voz: Udo Kier, Till Deml der, Klaus Dittmann, Dagmar Dreke, Eva Freeselsabella Grothe, Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena Herkewitzlriz Immenkamp, Michaela Krel_ler, Holger Mahlich, Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik M iller, Uli Plessmann, Michael Quaitkowski, Wolf Rahljen, Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Sch%offler, Achim Sch_lke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann

ASISTENCIA TÉCNICA

Preparación del Disco

Antes de instalar cualquier software, es fundamental que tu disco duro se encuentre correctamente preparado para funcionar. Recomendamos ejecutar ScanDisk y Desfragmentador de disco. ScanDisk revisa tu disco duro en busca de cualesquiera unidades de asignación perdidas, así como de archivos y directorios cruzados. El Desfragmentador del disco garantiza que tu información está adecuadamente distribuida. Si no logras verificar esto, el resultado puede ser información dañada.

1. Primero, ejecutar ScanDisk. Para iniciar ScanDisk, haz clic con el botón izquierdo en el botón **Inicio** de la Barra de Tareas. Aparecerá el menú Inicio.
2. En el menú Inicio seleccionar **Ejecutar**. Entonces, en el recuadro de diálogo de Ejecutar, teclaea **scandisk** y haz clic en **OK**.

Cuando comience el programa, asegúrate de haber seleccionado **Completo** en la sección de Tipo de test, asegúrate de que hay una señal en el recuadro de **Reparar Errores Automáticamente** y selecciona el disco duro donde vas a instalar el juego (p. ej., C:\). Cuando todo haya sido definido correctamente, haz clic en **Comenzar** para que el programa revise el disco y corrija cualquier error.

Notas acerca de la instalación de DirectX

LEE COMPLETAMENTE ESTA SECCIÓN ANTES DE UTILIZAR **COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2** Ó DE INSTALAR LOS CONTROLADORES DE DIRECTX.

DirectX es una Application Programming Interface (API, Interfaz de programación de aplicación) que proporciona alto rendimiento y acceso directo al hardware en tiempo real, reduciendo la complejidad de instalación y configuración del hardware. Esto hace que el API DirectX venga muy bien para los juegos en Windows 95/98.

Command & Conquer: Red Alert 2 utiliza el API DirectX 7 (la última versión de DirectX en este momento) e incluye los archivos de DirectX 7 que puedes instalar. Dos componentes de DirectX, DirectDraw™ y DirectSound™, y Direct 3D, pueden necesitar la actualización de los respectivos controladores de tus tarjetas de vídeo y sonido para que funcionen correctamente. La instalación de controladores de tarjetas de vídeo y sonido que no admiten DirectX producirá problemas de sonido y visualización en las aplicaciones del mismo.

Durante la instalación de DirectX se actualizarán los controladores de las tarjetas de vídeo y sonido, si es necesario. Los archivos de DirectX 7 que vienen en Command & Conquer: Red Alert 2 incluyen controladores para casi todas las tarjetas de la mayor parte de los fabricantes de estos periféricos. Para el nuevo hardware y las marcas de periféricos menos conocidas, es posible que tengas que ponerte en contacto con el fabricante para conseguir los controladores que admitan DirectX.

Nota: Durante la instalación de DirectX 7, si utilizas un controlador de tarjeta de vídeo o sonido del fabricante, que admite DirectX pero que no está certificado por Microsoft, se te invitará a sustituirlo por uno que esté certificado. En esta situación se recomienda no reemplazar el controlador del fabricante de la tarjeta de vídeo. Algunos fabricantes confían a su controlador específico la funcionalidad de sus programas para el monitor. La sustitución de este controlador por el de Microsoft puede desactivar la funcionalidad de estas utilidades.

Después de la instalación de DirectX7 comprueba si los controladores de vídeo o sonido admiten DirectX:

1. Con el CD de *Command & Conquer: Red Alert 2* en la unidad CD-ROM, haz clic en el botón **Inicio** de la Barra de tareas de Windows y haz clic en **Ejecutar...**
2. En el cuadro de diálogo Ejecutar, escribe `d:\directx7\dxdiag`, y haz clic en **Aceptar** (si la letra de la unidad CD es distinta de 'D:', sustitúyela por la correcta).
3. Comprueba los Controladores de vídeo y sonido haciendo clic en sus fichas respectivas.

La sección Controladores visualiza el número de su versión y si están o no certificados por Microsoft para admitir DirectX 7.

- Si el campo Certificado dice "No", debes ponerte en contacto con el fabricante para obtener los controladores actualizados para admitir DirectX 7.
- Si el campo Certificado dice "Si", tu tarjeta de vídeo o sonido admite DirectX 7.0 y tiene que funcionar correctamente con las aplicaciones de DirectX 7.

Soporte Técnico

Si aún tienes cualquier problema con la ejecución de este software después de revisar TODOS los procedimientos, por favor, lee la sección siguiente.

Nota Importante: Antes de ponerte en contacto telefónico con nosotros, por favor, lee cuidadosamente esta sección.

Los PC de hoy en día llevan millones de distintas combinaciones de hardware y software.

ANTES de marcar el teléfono de nuestro servicio técnico TIENES que conseguir del fabricante de tu PC o del responsable de la documentación que te acompaña, la

siguiente información:

Nota: La siguiente información puedes obtenerla directamente del fabricante de tu PC

1. El mensaje de error visualizado cuando sucedió el problema (si hubo alguno).
2. Una lista de las especificaciones de la máquina, que incluya:
 - Velocidad y marca de la CPU
 - Cantidad de RAM
 - Velocidad y marca de la unidad CD-ROM
 - Marca de la tarjeta de sonido
 - Marca de la tarjeta de vídeo
 - Tarjeta de red (si tiene)
 - Tamaño y cantidad de espacio libre en el disco duro
 - Versiones de controlador DirectX™ (ver las notas de instalación del mismo)
 - Joystick y tarjeta de juegos (si tiene)
 - Tarjeta aceleradora de tres dimensiones (si tiene)

(Ver la sección siguiente, "Cómo obtener la información que se necesita")

Si no puedes conseguir la información anterior necesitarás consultar con el vendedor o el fabricante de tu máquina.

Cómo Obtener la Información que se Necesita

USUARIO DE WINDOWS® 95/98

1. Haz clic-dcho en **Mi PC**.
 2. Haz clic-izdo en **Propiedades**.
 3. La pantalla Información General detallará la cantidad de RAM que tienes y la marca de la CPU, por ej. Intel/Cyrix.
- Toma nota, por favor:** Windows® 95/98 no siempre detecta correctamente el chip Cyrix, y en consecuencia lo puede describir como un 486.
4. Ahora haz clic en **Administrador de dispositivos**.
 5. Haz clic en el símbolo '+' de los dispositivos correspondientes. Por ejemplo,
 - CD-ROM
 - Adaptadores de pantalla
 - Dispositivos de sonido, vídeo, y juegos
 - Adaptadores de red

Aquí podrás ver quién es el fabricante de estos dispositivos.

1. Si reinicias el PC y observas la esquina superior izquierda de la pantalla, podrás ver la velocidad de la CPU. Deberás ver una velocidad de reloj de CPU, como por ejemplo 166 Mhz. Esta es la velocidad del procesador de tu máquina.

2. Haz doble clic en “Mi PC” y luego en el símbolo cuadrado para maximizar la pantalla.
3. Haz clic en tu disco duro (C:\) y listará el espacio disponible en el mismo y la cantidad que tiene el sistema. Ahora cierra todas las ventanas.

Con esta información serás capaz de configurar correctamente tu máquina. Si ya has obtenido la información y todavía sigues teniendo problemas, entonces Electronic Arts tiene un Servicio de Atención al Usuario dispuesto a ayudarte a resolverlos.

No obstante, antes de llamarnos, por favor, mira el Archivo de Ayuda que se facilita con nuestro software, al que puedes acceder desde la Barra de herramientas de Windows® 95/98. Debido a que este archivo contiene respuestas a los problemas más comunes con que te puedes encontrar, es posible que obtengas alguna para los tuyos.

Si tienes alguna duda sobre este producto, el servicio de atención al usuario de Electronic Arts Software puede ayudarte. Llámamos de Lunes a Viernes al teléfono **91 754 55 40** de 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 19:00, horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llames, asegúrate de tener a mano la información que se detalla al principio de esta sección, así como el número de usuario registrado. No olvides tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudarás a contestar adecuadamente tu petición.

También puedes escribirnos a la siguiente dirección, incluyendo un número de teléfono para llamar durante el día, y la información anterior.

Electronic Arts Servicio Atención al Usuario, Edificio Arcade, Rufino González 23 bis. 1º, 28037 Madrid

O enviarnos un fax al número: **91 754 52 65**, indicando claramente “Servicio Atención al Usuario”.

CONTRATO DE LICENCIA ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

Este es un contrato entre ud. -el usuario final- y Electronic Arts Software - en adelante Electronic Arts Software.

Otorgamiento de Licencia

Este contrato de licencia Electronic Arts Software -licencia- le permite usar una copia de la versión concreta del producto de software Electronic Arts Software adquirido con esta licencia -software- en cualquier ordenador individual, siempre y cuando el software se encuentre en uso en un único ordenador en cada momento.

El software se encuentra “en uso” en un ordenador, cuando haya sido cargado en la memoria temporal –es decir, RAM- o instalado en la memoria permanente –por ej. disco duro, cd rom, o cualquier dispositivo de almacenamiento- de dicho ordenador.

El producto se vende “tal cual”

El software, disquetes, documentación y otros objetos se venden “tal cual”. No hay garantía de comerciabilidad, ni garantía de validez para un uso específico ni ninguna garantía de ningún tipo, explícita o implícita, en relación con el software, disquetes o documentación, excepto la que se indica expresamente en los párrafos posteriores.

Inexistencia de Responsabilidad por Daños Indirectos

En ningún caso Electronic Arts Software o sus proveedores serán responsables de cualesquiera daños -incluyéndose, sin límite, los que derivan de pérdida de beneficios, interrupción de negocio, pérdida de información comercial o cualesquiera otras pérdidas pecuniarias- que se originen como consecuencia del uso o la imposibilidad de uso de este producto Electronic Arts Software, incluso en el supuesto en que Electronic Arts Software haya sido informado de la posibilidad de que dichos daños se originaran.

En cualquier caso, la responsabilidad de Electronic Arts Software con respecto a cualquier cláusula de este contrato se limita a la cantidad efectivamente pagada por usted por dicho software.

Aviso:

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE HACER MEJORAS EN ESTE PRODUCTO COMO SE DESCRIBE EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN AVISAR. ESTE MANUAL Y EL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL ESTÁN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT. TODOS LOS DERECHOS ESTÁN RESERVADOS. NINGUNA PARTE DE ESTE MANUAL O DEL SOFTWARE DESCRITO PUEDE SER COPIADA, REPRODUCIDA, TRADUCIDA O REDUCIDA A CUALQUIER MEDIO ELECTRÓNICO O FORMA LEGIBLE POR MÁQUINA SIN CONSENTIMIENTO PREVIO POR ESCRITO DE ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XP, INGLATERRA.

ELECTRONIC ARTS NO DA GARANTÍAS, CONDICIONES O DECLARACIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, CON RESPECTO A ESTE MANUAL, SU CALIDAD, COMERCIALIZACIÓN O ADECUACIÓN PARA CUALQUIER PROPÓSITO PARTICULAR. ESTE MANUAL SE PROPORCIONA "TAL CUAL". ELECTRONIC ARTS DA CIERTAS GARANTÍAS LIMITADAS CON RESPECTO AL SOFTWARE Y LOS MEDIOS DE SOPORTE DEL SOFTWARE. EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ RESPONSABLE DE CUALESQUIERA DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSIGUIENTES.

ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PREJUZGAN LOS DERECHOS ESTATUTARIOS DE UN COMPRADOR EN CUALQUIER CASO EN QUE EL COMPRADOR SEA UN CLIENTE QUE ADQUIERE ARTÍCULOS SIEMPRE QUE NO SEA CON OBJETOS COMERCIALES.

Garantía Limitada

Electronic Arts Software garantiza al comprador original de este producto de software para ordenador que durante un periodo de 90 días a contar desde la fecha de compra, el software funcionará sustancialmente de acuerdo con lo especificado en el/los manual/es que acompañan al producto.

Indemnización al Usuario

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta garantía limitada será nula si los defectos del software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier software reemplazado estará garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

Si tienes alguna duda acerca de este acuerdo o si deseas contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utiliza la dirección que se adjunta en este producto.

© 2000 Electronic Arts Inc. Los logos de Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios y EA GAMES son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. Westwood Studios™ y EA GAMES™ son marcas de Electronic Arts™.