



## Varning: till ägare av TV- apparater av projektionstyp!

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret och markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik att spela ofta eller under en längre tid på TV-apparater av projektionstyp (med storbildsskärm).

## Epilepsivarning

### Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.

En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspel.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

## Försiktighetsåtgärder vid användning

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

## INNEHÅLL

Installera spelet .....	4	De Allierade styrkorna .....	33
Inledning .....	5	Sovjetunionens styrkor .....	37
Bakgrunden .....	5	Allierade byggnader .....	43
Main Menu (Huvudmeny) .....	6	Sovjetiska byggnader .....	46
Single-Player (En spelare) .....	7	Westwood Online .....	49
Internet .....	8	Welcome To Red Alert 2 Online (Välkommen till Red Alert 2 online) .....	50
Network (Nätverk) .....	8	Quick Match (Snabbmatch) .....	51
Movies & Credits (Filmer & Medverkande) .....	8	Custom Match (Skräddarsy match) .....	51
Options (Alternativ) .....	9	Buddy List (Kompislista) .....	53
Förbereda spel via Network (Nätverk) eller en Skirmish (Sammandrabbning) .....	12	.....	53
Gränssnittet .....	16	World Domination Tour (Kamp om världsherraväldet) .....	54
Spelets grunder .....	18	Chatta i spelet .....	55
Avancerat spel .....	24	Medverkande .....	57
Advanced Command Bar (Avancerad kommandolista) .....	27	Kundtjänst .....	60
Way Points (Navigeringspunkter) .....	28	Vad är DirectX™? .....	60
Tangentbordskommandon .....	30	Teknisk support .....	62
Enheter och byggnader .....	33		



## INSTALLERA SPELET

**Obs!** Du hittar mer information om hur du installerar och kör spelet i avsnittet Teknisk support på sidan 62.

### Så här installerar du *Command & Conquer™: Red Alert 2™* med hjälp av Autoplayfunktionen i WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Stoppa i De Allierades eller Sovjetunionens cd-skiva i din cd-romläsare och klicka på INSTALL (INSTALLERA).
2. Klicka på NEXT (NÄSTA) och läs igenom licensavtalet. När du är klar klickar du på den förbuckade rutan om du godkänner avtalet eller på CANCEL (AVBRYT) om du vill avbryta installationen.
3. Skriv in serienumret, som du hittar på baksidan av cd-omslaget till *Command & Conquer: Red Alert 2*, och klicka på NEXT (NÄSTA).
4. Följ anvisningarna på skärmen för att avsluta installationen.

### Så här installerar du spelet manuellt i WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Klicka på START i Windows aktivitetsfält och välj alternativet KÖR på menyn som öppnas.
2. Välj BLÄDDRA och markera din cd-romläsare.
3. Dubbelklicka på filen "Setup.exe". På vissa datorer heter den bara "Setup", men det finns alltid en cd-ikon framför den.
4. Klicka på OK.
5. Följ instruktionerna i autoplayavsnittet ovan och börja med punkt 2.

### Så här avinstallerar du spelet manuellt i WINDOWS 95/98/NT:

1. Klicka på START i Windows aktivitetsfält och välj PROGRAM, WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 UNINSTALL (AVINSTALLERA RED ALERT 2).
2. Följ instruktionerna på skärmen för att avsluta avinstallationen.

### Så här avinstallerar du spelet med Autoplayfunktionen:

1. Stoppa i De Allierades eller Sovjetunionens cd-skiva i din cd-romläsare.
2. När AutoPlayfönstret öppnas klickar du på UNINSTALL (AVINSTALLERA).
3. Följ instruktionerna på skärmen för att avsluta avinstallationen.

## INLEDNING

Välkommen tillbaka, befälhavare...

*Command & Conquer Red Alert 2* ger dig möjlighet att spela som en av två helt olika typer av styrkor: de ärlbara Allies (Allierade) eller den aggressiva och militaristiska Soviets (Sovjetunionen).

I en omgång för Single-Player (En spelare), väljer du antingen att spela som Allies (De Allierade), och får slåss mot Soviet (Sovjetunionens) styrkor, eller också väljer du att spela som Soviets (Sovjetunionen), och får slåss mot Allies (De Allierade). Vid Multiplayerspel kan både allierade och sovjetstyrkor med respektive fraktioner slåss mot varandra.

De två sidorna är väldigt olika och delar bara vissa enheter och byggnader. Varje sida har en unik sammansättning av styrkor och svagheter som kan utnyttjas. Enheterna och byggnaderna hos de två arméerna reflekterar deras grundfilosofi. De Allierade förlitar sig på överlägsen teknologi och finess, medan Sovjetunionen lägger tyngden på råstyrka för att uppnå sina mål.

**Obs!** Vi rekommenderar starkt att spelare som är obekanta med *Command & Conquer-serien* spelar *Boot Camp* (Grundutbildning)-uppgiften innan de kastar sig in i huvudspelet. Vår strävan är att göra spelet lätt att förstå, men grundutbildningen ger dig en genomgång av grunderna. Du får lära dig hur du bygger en bas, tränar enheter, varför du måste samla Ore (Malm) till dina Refineries (Raffinaderier), hur du förflyttar dig/siktat och många andra element som ger dig en bättre spelupplevelse.

## BAKGRUNDEN

Vad skulle du ändra på om du kunde gå tillbaka i tiden? Skulle det gå att hindra krig från att bryta ut? Eller skulle det få drastiska konsekvenser för nutiden och framtiden om du fifflade med historien?

Experiment med tidsresor har drastiskt ändrat historien. Lönmord har ändrat nationers öden och på så sätt förändrat hela världen. Sovjetunionen stod plötsligt utan fiender som höll hennes expansion västerut i schack. Under Josef Stalins började de sin frammarsch mot Atlanten, i hopp om att skapa en kontinental Sovjetunion.

Det var endast genom De Allierades kombinerade makt som Sovjetunionens totala dominans kunde undvikas. Moder Rysslands mäktiga armé stoppades slutligen av De Allierades överlägsna teknologi. Äntligen blev drömmarna om en värld i fred verklighet. Stalin gick under i konflikten och lämnade världens största nation i ovisshet om sitt öde.

Efter kriget satte De Allierade Alexi Romanov i ledningen för det nya sovjetimperiet. Han verkade vara perfekt. En karriärspolitiker som anammat De Allierades ideal och bestämt sig för att förvandla Sovjetunionen till ett välvilligt och fredligt land. De Allierades ledare andades lättat ut. Det stora hotet var borta en gång för alla.

Eller var det? Romanov brann av ett hemligt hat mot de allierade makter som hade krossat hans älskade hemland. När han väl satt vid makten började han planera sin hämnd. Eftersom De Allierade hade vunnit med hjälp av överlägsna teknologi svor han att Sovjetunionen skulle skapa egna, överlägsna vapen. Den gamla Sovjetunionens arméer skulle snart marschera fram igen, och den här gången skulle de inte misslyckas. Den här gången skulle de ta över USA!

Under flera års tid kände sig De Allierade nöjda. Ingen visste något om de hemliga sovjetiska experiment med tankekontroll eller de kärnvapentest som Romanovs forskare sysslade med. Invasionen tog USA fullständigt på sängen. Helt plötsligt rusade sovjetiska trupper in i Kalifornien, Texas och New York. Civilpersoner dukade under för den sovjetiska tankekontrollen och övergav sitt eget land för att ta till vapen och hjälpa de invaderande styrkorna. Jättebläckfiskar dök upp längs de amerikanska kusterna och krossade fartyg med sina massiva tentakler. Anfaller hade börjat!

Som tur var hade USA:s ledare, president Dugan, inte låtit De Allierades gamla teknologi stå stilla. Han samlade sina trupper och förberedde teknologi som gav honom kontroll över både tiden och naturkrafterna. President Dugan var redo att strida mot Sovjetunionen ännu en gång. Romanov har otrolig makt, överraskningsmomentet och enorma trupper. De Allierade kämpar för sitt hem och sin livsstil. Världen kastas än en gång in i ett kaos av strider.

## MAIN MENU (HUVUDMENY)



När du startar spelet visas en kort film om den sovjetiska invasionen av USA. Därefter hamnar du i spelets Main menu (Huvudmeny) där du väljer vilken typ av omgång du vill spela eller ställer in en mängd olika alternativ för att optimera spelprestandan på din dator.

På spelets Main menu (Huvudmeny) har du följande alternativ: SINGLE PLAYER (EN SPELARE); INTERNET; NETWORK (NÄTVERK); MOVIES & CREDITS (FILMER OCH MEDVERKANDE); OPTIONS (ALTERNATIV) och EXIT GAME (AVSLUTA SPELET).

## Single-Player (En spelare)

Här kan du välja att starta en ny kampanj, ladda en sparad omgång eller ställa in en Skirmish (Sammandrabbning)-match mot datorn.

Om du vill spela *Command & Conquer: Red Alert 2* för Single-Player (En spelare), klickar du på den här knappen på spelets Main menu (Huvudmeny). Då öppnas en ny meny med tre alternativ att välja mellan: (NEW CAMPAIGN (NY KAMPANJ), LOAD SAVED GAME (LADDA SPARAD OMGÅNG), och SKIRMISH (SAMMANDRABBNING)). Om du vill återgå till huvudmenyn klickar du på knappen MAIN MENU (HUVUDMENY), längst ner till höger på skärmen.

## New Campaign (Ny kampanj)

När du klickar på knappen NEW CAMPAIGN (NY KAMPANJ) öppnas Campaign (Kampanj)-menyn. Här kan du välja att spela som Allies (De Allierade) eller Soviets (Sovjetunionen). Du kan även välja att delta i Boot Camp (Grundutbildningen), där du får lära dig många av grunderna i spelet, t.ex. hur du flyttar dina enheter på kartan, hur du anfaller fiender, hur du bygger din bas och mycket mer.

**Obs!** Vi rekommenderar starkt att spelare som är ovana med strategispel i realtid eller *Command & Conquer*-serien spelar igenom Boot Camp (Grundutbildning)-nivåerna och bekantar sig med gränssnittet. Även om mer erfarna spelare kan hoppa över grundutbildningen, så tar den upp nya funktioner som kan vara till väldigt stor hjälp. Du kan välja svårighetsgrad på den kampanj du tänker spela genom att ställa in svårighetsnivån från Easy (Lätt) till Brutal (Grym). Spelare som är ovana vid strategispel bör börja med nivån Easy (Lätt), medan erfarna spelare får en större utmaning med svårighetsnivån Brutal (Grym).

Om du bestämmer dig för att inte starta en ny kampanj klickar du på BACK (TILLBAKA)-knappen, så återgår du till menyn för Single-Player (En spelare).

## Load Saved Game (Ladda sparad omgång)

När du klickar på den här knappen öppnas menyn Load Mission (Ladda uppdrag). Här kan du välja en tidigare sparad omgång och fortsätta spela där du slutade sist. Välj det uppdrag du vill fortsätta med och klicka på LOAD (LADDA)-knappen. Om du bestämmer dig för att inte ladda en sparad omgång klickar du på BACK (TILLBAKA)-knappen, så återgår du till menyn Single-Player (En spelare).

## Skirmish (Sammandrabbning)

Speltypen Skirmish (Sammandrabbning) är helt unik. Man kan säga att en sammandrabbning är som att spela en multiplayeromgång, men i stället för att spela mot andra spelare spelar du mot datorstyrda motståndare. När du klickar på den här knappen öppnas sammandrabbningsmenyn. Du hittar mer information i avsnittet *Förbereda spel via Network (Nätverk) eller en Skirmish (Sammandrabbning)* på sidan 12.

## Internet

Om du vill ansluta dig till Westwood Online, en matchningsservice som sponsras av Westwood Studios för *Red Alert 2*-fans, trycker du på INTERNET-knappen på spelets Main menu (Huvudmeny). Här kan du spela "Head-to-Head (Man-mot-man)"- eller "Co-Op (Samarbete)"-omgångar på Internet. Det går alltid bäst att spela mot spelare med snabba Internetanslutningar och datorer som uppfyller de rekommenderade systemkraven. Spelprestandan påverkas av båda dessa faktorer. För att du ska kunna ansluta dig till Westwood Online måste du vara ansluten till Internet via en Internetleverantör. Du hittar mer information i avsnittet *Westwood Online* på sidan 49.

## Network (Nätverk)

Klicka på den här knappen om du vill anordna eller ansluta dig till en "Head-to-Head (Man-mot-man)"- eller "Co-Op (Samarbete)"-omgång över ett lokalt nätverk (LAN). Du hittar mer information i avsnittet *Förbereda spel via Network (Nätverk) eller en Skirmish (Sammandrabbning)* på sidan 12.

## Movies & Credits (Filmer & Medverkande)

Om du vill öppna menyn Movies & Credits (Filmer & Medverkande) klickar du på den här knappen på spelets Main menu (Huvudmeny). Här kan du titta på de filmsekvenser som du har läst upp vid kampanjspel och se vilka som har medverkat vid tillverkningen av *Command & Conquer: Red Alert 2*.

## Options (Alternativ)



Om du vill öppna Options (Alternativ)-menyn klickar du på OPTIONS (ALTERNATIV)-knappen på spelets Main menu (Huvudmeny). Här kan du skraddarsy en mängd olika spelinställningar.

### Display Options (Bildalternativ)

VISUAL DETAILS (DETALJER): Välj mellan LOW (LÅG) eller HIGH (HÖG). Högre detaljrikedom ser bättre ut men kräver högre processorhastighet. Långsammare datorer kan få problem med att köra spelet med inställningen på HIGH (HÖG). "Visual Details (Detaljer)" innebär saker som rök, blixtrar, stänk, generella animeringar och svallvågor efter båtar.

SET GAME RESOLUTION (UPPLÖSNING): En högre upplösning ger en bättre och klarare bild, men kräver en kraftfullare dator. Dessutom kan du se mer av slagfältet under spelets gång. Om du spelar med inställningen 640 x480 (lägst upplösning) kommer spelprestandan på din dator att förbättras.

### Game Options (Spelalternativ)

Under Display Options (Bildalternativ) hittar du Game Options (Spelalternativ):

GAME SPEED (SPELHASTIGHET): Använd det här skjutreglaget till att justera hastigheten på spelenheterna och hur lång tid det tar att producera byggnader. Om du har svårt att hinna med i dina datorstyrda motståndares tempo bör du fundera på att sänka spelhastigheten. Vid läget "En spelare" är spelet låst i standardhastigheten.

DIFFICULTY (SVÅRIGHET): Ändra svårighetsgraden till EASY (LÄTT), NORMAL eller BRUTAL (GRYM). Nybörjare i *Command & Conquer*-serien bör välja EASY (LÄTT) till att börja med.

## User Interface Options (Gränssnittsalternativ)

Här får du extra kontroll över spelet och kan ställa in det så att det passar dig. Det finns flera flikar under denna rubrik:

**TARGET LINES (MÅLLINJER):** När du säger åt en enhet att gå till en viss plats eller anfalla en viss fiende dyker ett streck upp mellan enheten och målet. Om du klickar på OFF (AV)-rutan kommer dessa streck inte fram.

**SEE HIDDEN OBJECTS (SE DOLDA FÖREMÅL):** Ger dig möjlighet att upptäcka enheter bakom byggnader och andra hinder. Om du klickar på ON (PÅ)-rutan kommer enheter och försvarsbyggnader bakom hinder att visas. Om du klickar på OFF (AV)-rutan kommer dolda enheter inte att synas.

**TOOLTIPS (VERKTYGSTIPS):** Visar en hjälptext när du håller markören över ett föremål längre än 2 sekunder.

**SCROLL RATE (BLÄDDRINGSFASTIGHET):** Bestämmer hur snabbt du kan flytta kartan med musen.

## Audio Options (Ljudalternativ)

De tre mätarna under Audio Options (Ljudalternativ) ger dig möjlighet att ställa in volymen på olika ljud i spelet. Mätarna går från 0 (av) till 10 (högt).

**MUSIC VOLUME (MUSIKVOLYM):** Klicka och dra för att justera volymen på musiken under uppdragen och i menyerna.

**SOUND VOLUME (LJUDVOLYM):** Klicka och dra för att justera volymen på ljudeffekterna (skott, explosioner, etc.).

**VOICE VOLUME (RÖSTVOLYM):** Klicka och dra för att justera volymen på karaktärernas röster.

## Keyboard (Tangentbord)



Om du vill skräddarsy spelets tangentbordskommandon klickar du på **KEYBOARD (TANGENTBORD)**-knappen:

**CATEGORY (KATEGORI):** Spelets tangentbordskommandon delas upp i olika kategorier, som du hittar genom att klicka på pilen i det övre vänstra hörnet av menyn Category (Kategori). Kommandogrupperna dyker upp till höger i rutan **COMMANDS (KOMMANDON)**.

**COMMANDS (KOMMANDON):** Markera det kommando du vill ändra. Den aktiva tangenten för det kommandot visas under **CURRENT HOTKEY (AKTIV SNABBTANGENT)**.

**CURRENT HOTKEY (AKTIV SNABBTANGENT):** Klicka i rutan **PRESS NEW HOTKEY (VÄL NY TANGENT)** och välj vilken tangent du vill tilldela det här kommandot. För att aktivera den nya tangenten klickar du på **ASSIGN (AKTIVERA)**-knappen. Du kan välja en tangent som redan är tilldelad ett annat kommando. När det händer dyker det kommando som tangenten tidigare var tilldelad upp under rutan **ASSIGN NEW HOTKEY (AKTIVERA NY SNABBTANGENT)**. Du kan välja att tilldela den markerade tangenten detta kommando ändå, men då kommer standardkommandot för denna tangent inte längre att ligga kvar som Hotkey (Snabbtangent).

**RESET ALL (ÅTERSTÄLL ALLT):** Om du vill återgå till de förinställda snabbtangenterna från Westwood klickar du på knappen **RESET ALL (ÅTERSTÄLL ALLT)**, längst ner på skärmen.

## Network (Nätverk)

Om du vill konfigurera dina nätverksinställningar klickar du på knappen **NETWORK (NÄTVERK)**.

**Obs!** Ändra bara dessa inställningar om du är van vid att hantera nätverksprotokoll.

## FÖRBEREDA SPEL VIA NETWORK (NÄTVERK) ELLER EN SKIRMISH (SAMMANDRABBNING)



Spel via Network (Nätverk) och en Skirmish (Sammandrabbning) skiljer sig från kampanjspel genom att de består av "Head-to-Head (Man-mot-man)"- eller "Co-Op (Samarbete)"-strider mellan två eller fler arméer. Det finns inget särskilt mål förutom att krossa allt som rör sig på skärmen.

När du klickar på SKIRMISH (SAMMANDRABBNING)-knappen i menyn Single-Player (En spelare) eller startar en ny nätverksomgång öppnas en lista med olika alternativ som du kan ändra:

**PLAYER (SPELARE):** På den vänstra sidan av skärmen hittar du spelarflikarna. Vid en Skirmish (Sammandrabbning) har du den övre rutan. Om du klickar i den övre rutan under PLAYER (SPELARE) kan du även välja ett eget namn. Standardnamnet är "New Player (Ny spelare)". Under en Skirmish (Sammandrabbning) kan du även välja svårighetsgrad på motståndarna. En "Easy (Lätt)" fiende är mycket lättare att slå än en med svårighetsgraden "Brutal (Grym)".

**COUNTRY (LAND):** Klicka i rutan till höger och välj vilket av de nio länderna du vill spela som, eller klicka på RANDOM (UTLOTTAD) för att låta datorn välja åt dig.

**COLOUR (FÄRG):** Du kan även välja en färg åt ditt lag eller låta datorn lotta ut det också.

Datorstyrda motståndare (och andra nätverksspelare) kan ställas in på samma sätt genom att klicka på respektive knapp i menyn PLAYER (SPELARE) och sedan klicka på knapparna COUNTRY (LAND) och COLOUR (FÄRG). I annat fall lottar datorn ut de datorstyrda motståndarnas länder och färger.

Under dessa menyer hittar du några andra alternativ:

**GAME SPEED (SPELHASTIGHET):** Använd det här skjutreglaget till att justera enheternas hastighet och hur lång tid det tar att producera byggnader. Om du har svårt att hinna med i dina datorstyrda motståndares tempo bör du fundera på att sänka spelhastigheten.

**CREDITS (TILGÅNGAR):** Bestämmer hur mycket pengar du får i början av uppdraget.

**UNIT COUNT (ENHETER):** Bestämmer hur stor armé du har i början av uppdraget.

**SHORT GAME (KORT OMGÅNG):** Om du klickar här kan du besegra din fiende genom att förstöra hans byggnader. Om du stänger av det här alternativet måste du även göra slut på alla hans enheter för att besegra honom.

**SUPER WEAPONS (SUPERVAPEN):** Slå på eller av supervapen.

**BUILD NEAR ALLY (BYGG VID ALLIERAD):** Ger dig möjlighet att bygga i närheten av dina allierade.

**MCV REPACKS (ÅTERANVÄNDBART MKF):** Ger dig möjlighet att packa ihop din Construction Yard (Bygganläggning) och förvandla den till ett Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruktionsfordon) igen, vilket gör det möjligt för dig att flytta din bas.

**Obs!** Om du vill flytta din Construction Yard (Bygganläggning) vänsterklickar du på byggnaden och sedan på det område dit du vill flytta den.

**CRATES APPEAR (AKTIVERA LÅDOR):** Aktiverar funktionen som gör att lådor med extrakraft dyker upp på kartan.

När du är nöjd med inställningarna och vill börja spela klickar du på START GAME (STARTA OMGÅNG)-knappen till höger på skärmen. Du kan även välja en annan karta genom att klicka på knappen CUSTOMIZE BATTLE (SKRÄDDARSY STRID).

I Red Alert 2 finns det massor av olika slagfält som du kan spela på. Klicka på knappen CUSTOMIZE BATTLE (SKRÄDDARSY STRID). Då öppnas en ny meny där du kan välja en annan karta eller andra Game Modes (Speltyper) för din strid.

## Co-Op Play (Co-Operative) (Samarbete)

I Command & Conquer: Red Alert 2 kan två kompisar spela tillsammans mot datorstyrda motståndare under en kort kampanj. Det finns fem kampanjer och vissa är svårare än andra, Målet är att samarbeta med din partner och förstöra fiendens bas.

## Multiplayer Game Modes (Speltyper)



Här hittar du olika speltyper. Eftersom många av kartorna inte är tillgängliga för alla speltyper måste du bestämma vilken speltyp du vill använda innan du väljer karta.

### De olika speltyperna är:

**BATTLE (STRID):** Alla alternativ under Skirmish (Sammandrabbning) eller Network (Nätverk) kan slås på eller av. Allianser och samarbetssegrar stöds. Det här är standardtypen för spel. En "alliance (allians)" ger dig möjlighet att slå dig ihop med en kompis mot en gemensam fiende. Du kan inte sikta på din partner och du kan se de områden under stridstäcket som han eller hon kan se.

**FREE FOR ALL (ALLA MOT ALLA):** Identisk med Battle (Strid), men det går inte att bilda allianser.

**UNHOLY ALLIANCE (OHELIG ALLIANS):** Varje spelare startar med ett allierat och ett sovjetiskt MCV (MKF) och kan producera båda sidornas enheter.

**MEGAWEALTH (MEGATILLGÅNGAR):** Spelarna måste överta Oil Derricks (Oljeborrtorn) med sina Engineers (Ingenjörer) för att säkerställa ett jämnt intäktstillflöde. Miners (Grävare) är inte tillåtna!

**LAND RUSH (LANDJAKT):** Spelarna börjar mitt på slagfältet med ett MCV (MKF). Lådor med extrakraft ligger spridda på kartan och spelarna måste snabba sig att bygga en bas och samla ihop alla godsaker. Stridstäcket är helt borttaget.

**MEAT GRINDER (KÖTTKVARN):** Den här speltypen tvingar spelarna att förlita sig på infanteri och stridsvagnar. Det går inte att bygga sjöfarkoster, flyg eller supervapen.

**NAVAL WAR (SJÖSTRID):** Spelarna börjar på små öar med begränsat utrymme att expandera.

**COOPERATIVE (SAMARBETE):** Två kompisar spelar mot förvalda, datorstyrda motståndare under en kort kampanj.

## Välj ett slagfält

När du har valt en speltyp dyker de kartor som är tillgängliga för den speltypen upp i en meny till höger. Varje karta har ett rekommenderat antal spelare. Klicka på den karta du vill använda så visas en liten överblick av kartan längst upp till höger på skärmen. Klicka på USE MAP (ANVÄND KARTA)-knappen för att återgå till Skirmish (Sammandrabbning)/Multiplayer-menyn, där du kan starta spelet.

## Skapa en Random Map (Utlottad karta)



Du kan skapa en utlottad karta genom att klicka på knappen CREATE RANDOM MAP (SKAPA UTLOTTAD KARTA). Då kan du även välja vilken terrängtyp du vill använda, vilken tid på dygnet striden ska äga rum, klimat, generell kartstorlek, resurstillgångar och antal spelare. Om du inte vill göra några egna inställningar klickar du på knappen SURPRISE ME (ÖVERRASKA MIG), så skapas en helt utlottad karta. Du kan förhandsgranska kartan som du har skapat genom att klicka på knappen PREVIEW MAP (GRANSKA KARTA).

**LOAD MAP (LADDA KARTA):** Använd en tidigare sparad, utlottad karta.

**SAVE MAP (SPARA KARTA):** Om du gillar den utlottade karta som du har skapat kan du spara den för framtida spelomgångar. I den här menyn kan du även ladda och radera sparade kartor.

**DELETE MAP (RADERA KARTA):** Radera en karta som du har skapat.

**USE MAP (ANVÄND KARTA):** Använd kartan som du har skapat och återgå till menyn Choose Map (Välj karta).

**PREVIEW MAP (GRANSKA KARTA):** Ger dig möjlighet att ta en titt på kartan som du har skapat. En mindre version av kartan dyker upp längst upp till höger på skärmen.



## GRÄNSSNITTET

### Tactical Map (Taktisk karta)



Spelets Tactical Map (Taktiska karta) tar upp den större delen av skärmen. Det är här du styr dina trupper, bygger din bas och anfaller fienden. Den taktiska kartan visar bara en del av hela slagfältet. Om du vill flytta runt kartbilden på slagfältet flyttar du markören till kanten av skärmen. Markören förvandlas då till en grön pil och kartan flyttas åt det hållet. Om du befinner dig i utkanten av slagfältet förvandlas markören till en röd pil.

### Musen

Du kan spela Red Alert 2 nästan uteslutande med musen. Genom att vänsterklicka kan du beordra och markera dina trupper, välja ett mål som ska förstöras eller flytta din armé runt på slagfältet. Om du högerklickar avbryter du en handling eller tar tillbaka en order. Du kan även flytta runt kartan snabbare genom att hålla in höger musknapp och flytta musen åt det håll du vill flytta kartan.

### Command Bar (Kommandolisten)

Till höger på skärmen hittar du spelets Command Bar (Kommandolista). Den består av ett antal viktiga flikar och information som du behöver för att kunna sköta din bas så effektivt som möjligt.

**CREDITS (TILLGÅNGAR):** Längst upp på spelets Command Bar (Kommandolista) hittar du dina tillgångar. Siffran visar hur mycket pengar du har och bestämmer hur många enheter eller byggnader du kan köpa. Det kostar pengar att bygga en armé!

**BRIEFING (GENOMGÅNG)-KNAPPEN:** (Endast vid Single-Player (En spelare)/"Co-Op (Samarbete)") Den här knappen ger dig möjlighet att snabbt titta igenom uppdragets mål vid spel i Single-Player (En spelare) eller "Co-Op (Samarbete)". Du hittar den längst upp på spelets Command Bar (Kommandolista).

**DIPLOMACY (DIPLOMATI)-KNAPPEN:** (Endast vid Internet/Network (Nätverk)-spel): Vid multiplayerspel finns det inga mål eller genomgångar och knappen

**BRIEFING (GENOMGÅNG)** ersätts då av **DIPLOMACY (DIPLOMATI)**-knappen. När du klickar på den visas en lista över alla aktiva spelare, de olika arméernas färger, allianser som är i kraft, hur många enheter varje armé har dödats och du kan ställa in vilka spelare som ska kunna läsa dina "Beacon (Signal)"-meddelanden. Dina allierade kan alltid läsa dina meddelanden, om du inte avmarkerar dem i rutan vid "Chat With (Chatta med)". Du måste markera vilka spelare du vill skicka meddelanden till. Du hittar mer information om Beacon (Signal)-meddelanden i avsnittet Advanced Command Bar (Avancerad kommandolista) på sidan 27.

**OPTIONS (ALTERNATIV)-KNAPPEN:** När du klickar på den här knappen kan du spara eller ladda din omgång, avbryta uppdraget eller ändra inställningarna för tangentbordet och ljudet. Den här menyn liknar till stor del menyn Options (Alternativ) som vi har beskrivit tidigare i manualen. Du hittar knappen längst upp på spelets Command Bar (Kommandolista).

**RADAR SCREEN (RADARSKÄRMEN):** Du kan bara se en liten del av slagfältet på huvudskärmen. Radarbilden, som du hittar under knapparna **BRIEFING (GENOMGÅNG)/DIPLOMACY (DIPLOMATI)** och **OPTIONS (ALTERNATIV)**, visar hela slagfältet. Du kan se alla områden som dina trupper har utforskat. Du kan använda din Radar Screen (Radarskärm) till att flytta dina trupper och kartbilden. Om du har markerat några enheter kan du klicka på radarskärmen för att beordra dem att bege sig till den platsen. Om du inte har markerat några enheter och klickar på radarskärmen kommer din kartbild att flyttas till den markerade platsen. Det här är ett bra sätt att snabbt flytta runt kartbilden på slagfältet.

**Obs!** Din Radar Screen (Radarskärm) kommer bara fram om basen har tillräckligt med ström, och du har ett sovjetiskt Radar Tower (Radartorn) eller ett allierat Airforce Command (Högkvarter för flygvapnet).

**REPAIR (REPARERA)-KNAPPEN:** Under striderna kommer många av dina byggnader att skadas. Om du vill laga dem klickar du på den lilla skiftnyckelikonen under din Radar Screen (Radarskärm). Markören ändras då till en skiftnyckel. Klicka med markören på en skadad byggnad så börjar den repareras. Om du för markören över en byggnad som inte behöver repareras kommer markören att vara överstruken. Tänk på att det kostar pengar att laga byggnader, men det går snabbare än att låta dem förstöras och bygga nya.

**SELL (SÄLJ)-KNAPPEN:** Bredvid skiftnyckelikonen finns en dollarikon. Om du klickar på den förvandlas ikonen till ett dollartecken. Klickar du med den här ikonen på en byggnad så säljer du den. Du får tillbaka en del av byggnadens ursprungskostnad och oftast några Conscripts (Tvångsrekryter) eller GIs (Yrkessoldater) som kan hjälpa dig.

**PRODUCTION (PRODUKTION)-FLIKAR:** Under knapparna **REPAIR (REPARERA)** och **SELL (SÄLJ)** hittar du fyra Production (Produktion)-flikar. Här finns alla byggnader och enheter som du kan bygga. Flikarna är, från vänster till höger: **BUILDINGS (BYGGNADER)**, **ARMOURY (VAPEN)**, **INFANTRY (INFANTERI)** and **VEHICLES (FORDON)**. När du klickar på en flik får du upp ett antal bilder i rutorna under produktionsflikarna. Dessa ikoner representerar de olika föremål som du kan bygga. När du producerar nya och kraftfullare byggnader kommer du att kunna bygga fler enheter, byggnader och försvarsanläggningar. Du kan klicka flera gånger på många av ikonerna och på så sätt ställa dem i produktionskö. Om du

är osäker på vad en viss ikon representerar kan du hålla markören över den, så visas ikonens Tooltip (Verktygstips). Om antalet byggnader eller enheter är fler än vad som får plats på spelets Command Bar (Kommandolist), dyker pilar upp under ikonerna. Du kan klicka på pilarna för att bläddra upp eller ner bland ikonerna.

**POWER METER (KRAFTMÄTARE):** Din bas behöver ström till de olika byggnaderna och anläggningarna. Basens Power Meter (Kraftmätare) sitter till vänster om dina Production (Produktion)-flikar och visar hur mycket ström du har för närvarande. När kraftmätaren är helt röd kommer vissa av försvarsanläggningarna och byggnaderna inte att fungera. Om du vill bättra på strömförsörjningen måste du bygga fler Tesla Reactors (Teslareaktorer) eller Power Plants (Kraftverk).

**ADVANCED COMMAND BAR (AVANCERAD KOMMANDOLIST):** Om du klickar i den lilla rutan under den taktiska kartan öppnas en avancerad kommandolist. Du hittar mer information om den i avsnittet *Advanced Command Bar (Avancerad kommandolist)* på sidan 27.

## SPELETS GRUNDER

Vi har försökt göra gränssnittet i *Command & Conquer: Red Alert 2* så att du alltid ska ha maximal kontroll över dina enheter med så lite besvär som möjligt.

## Musstyrning

Musen styr din markör på skärmen och hjälper dig att styra dina enheter, anfälla fiender, konstruera byggnader, gräva efter Ore (Malm), med mera, beroende på var du klickar. Om inget annat sägs, så vänsterklickar du för att markera enheter och byggnader eller ge order och högerklickar för att avmarkera enheter och byggnader eller ta tillbaka order.

## Markera enheter

- När du vill markera en enhet på slagfältet för du markören över enheten och vänsterklickar.
- När du vill avmarkera enheten, högerklickar du.

**Du kan markera enstaka enheter eller grupper av enheter. Så här markerar du en grupp:**

1. Vänsterklicka och håll in musknappen i närheten av en enhetsgrupp.
2. Dra markören runt de enheter du vill markera. Du ritar då upp en ruta runt dessa enheter.
3. Släpp upp vänster musknapp. All enheterna i rutan är nu markerade.

Du kan beordra grupper att förflytta sig och anfälla, precis som du gör med enstaka enheter.

**Obs!** Vissa enheter kan inte beordras att göra vad som helst. Stora fordon kan till exempel inte köra över *Flak Tracks (Splitterbandvagnar)*.

## Förflyttning och eldgivning

**Så här får du din enhet att röra sig:**

1. Markera en enhet.
2. Flytta markören till den plats på kartan dit du vill att enheten ska förflytta sig.

Om enheten eller enheterna kan ta sig dit kommer du att se en grön förflyttningsmarkör och enheten börjar röra sig så fort du klickar. Om dina enheter inte kan ta sig dit kommer markören att vara överstruken med ett rött streck. Om du placerar markören över en fientlig enhet eller byggnad kommer den att förvandlas till ett rött sikte och dina markerade enheter kommer att börja skjuta så fort du klickar. När du säger åt dina enheter att förflytta sig så tar de den kortaste möjliga vägen.

## Shroud (Stridstäcket)

När du börjar spela ett uppdrag kommer den största delen av slagfältet att vara täckt av ett svart "shroud (täck)". De områden som täcks av stridstäcket är de områden som du ännu inte har utforskat. När du för dina enheter mot kanten av täcket kommer en del av kartan att avtäckas, beroende på hur långt enheten kan se. Du kan beordra dina enheter att ge sig in i stridstäcket för att utforska större delar på en gång.

## Samla Ore (Malm)/Tjäna Credits (Tillgångar)

Du hittar Ore (Malm), en mycket värdefull råvara, på olika ställen på kartan. Du måste samla in malm och ta den till dina raffinaderier för att få tillgångar. Sen kan du använda dina Credits (Tillgångar) till att köpa olika byggnader och enheter som hjälper dig i kriget. Både De Allierade och Sovjetunionen har grävarfordon som samlar in malm och tar den till dina Refineries (Raffinaderier), där den behandlas.

**Så här samlar du in Ore (Malm):**

1. Klicka på ett grävarfordon (antingen en Chrono Miner (Kronogrävare) eller en War-Miner (Krigsgrävare)).
2. Flytta markören till ett malmfält.
3. Klicka en gång till så ger sig ditt grävarfordon iväg mot malmfältet och börjar arbeta.

När grävaren är full återvänder den automatiskt till närmaste raffinaderi för att tömma lasten och tar sig sedan tillbaka till malmfältet. Om du skickar en grävare till en plats där det inte finns någon malm att samla in så kommer den inte att söka reda på och samla in malm. Du måste rikta in den mot en malmfyndighet för att den ska börja insamlingsarbetet.

### Det finns två typer av Ore (Malm):

- **Gul Ore (Malm)** finns i stora mängder men den är inte lika värdefull som de flerfärgade juvelerna.
- **Flerfärgade juveler** är sällsynta men eftertraktade, eftersom de ger dubbelt så mycket pengar som vanlig Ore (Malm).

**Obs!** Du kan tvinga en grävare att återvända till ett Refinery (Raffinaderi) innan den är full. Markera grävaren och placera markören över raffinaderiet. Markören förvandlas till en "gå in"-markör. Klicka en gång till för att skicka tillbaka grävaren till raffinaderiet med sin nuvarande last.

## Producera enheter och byggnader

När du ska köpa enheter och byggnader måste du använda produktionsmenyerna, som du hittar under Production (Produktion)-flikarna. Var och en av flikarna visar olika enheter och byggnader som du kan producera i din bas.

### Så här börjar du producera en enhet eller byggnad:

**1.** Klicka på respektive flik för att få fram de olika alternativen.

**2.** Klicka på det föremål du vill producera. Konstruktionen börjar direkt.

Det tar tid att sätta ihop enheter och byggnader och tiden visas med en arm som sveper över bilden som visar det du bygger. Priset för det föremål du bygger dras av automatiskt från dina tillgångar (du kan få fram priset genom att föra markören över bilden). Om dina pengar tar slut under konstruktionsarbetet kommer produktionen att pausas tills du får in mer pengar. När du får in pengar återupptas produktionen automatiskt.

**Obs!** Du kan pausa produktionen av ett föremål genom att högerklicka på bilden av det du bygger. När du vänsterklickar på bilden återupptas produktionen. Om du högerklickar en gång till avbryts produktionen och de pengar du har lagt ut på föremålet betalas tillbaka.

## Konstruktionskö

Du kan ställa produktionen av flera infanterienheter eller fordon på kö. Alla infanterienheter skapas i Barracks (Baracker) och skapas i den ordning som du ställer dem i kö. Fordon skapas i flera olika byggnader. De fordon som skapas i en viss byggnad produceras i den ordning som du ställer dem i kö. Du kan till exempel bygga en stridsvagn (produceras i din War Factory (Krigsfabrik)) och ett fartyg (produceras i ditt Naval Yard (Skeppsvarv)) samtidigt. Du klickar helt enkelt på det antal enheter eller infanterister som du vill bygga, så produceras de automatiskt i respektive byggnad.

## Samlingsplatser

Du kan säga åt dina enheter att bege sig till en viss plats när de är färdiga. Markera den byggnad där enheten produceras och klicka sedan på den plats på slagfältet dit du vill att enheterna ska bege sig. En streckad linje mellan de båda punkterna visar att platsen är markerad. När en enhet är färdig kommer den automatiskt att bege sig till den markerade platsen.

## Placera byggnader på slagfältet

När en byggnad eller försvarsanläggning är färdig dyker ordet "READY (KLAR)" upp ovanför bilden i produktionsmenyn.

### Så här placerar du ut den färdiga byggnaden på slagfältet:

**1.** Klicka på bilden.

**2.** Flytta markören till slagfältet. En ruta dyker upp under markören. Det är ritningen till föremålet och visar storleken och formen på den byggnad du har producerat.

**3.** Flytta ritningen till den plats där du vill placera ut byggnaden och klicka igen.

Om rutan är grön kommer byggnaden att placeras ut och börja fungera. Om rutan är röd innebär det att en del av området är blockerat och att byggnaden inte går att placera ut.

**Obs!** Du kan inte producera nya byggnader innan du har placerat ut den färdiga byggnaden.

**Obs!** Byggnader kan bara placeras ut på plan mark i närheten av andra byggnader.

## Ström

Basens Power Meter (Kraftmätare), till vänster om Production (Produktion)-flikarna, är mycket viktig. Praktiskt taget varje byggnad du skapar måste ha ström för att fungera. Om du inte håller reda på ditt elbehov och din produktion kan det innebära skillnaden mellan vinst och förlust. De två viktigaste faktorerna som du bör hålla reda på är elbehovet och uteffekten.

- Höjden på den röda färgen på basens Power Meter (Kraftmätare) visar hur stort elbehov du har. Det är helt enkelt hur mycket ström du använder.
- Höjden på själva mätaren visar din nuvarande uteffekt.
- De delar av mätaren som är gula och gröna representerar överskottsel som du kan använda till andra byggnader. Kom ihåg – grönt är bra och rött är dåligt.

Hur mycket ström du producerar beror på skicket på dina kraftkällor (Tesla Reactors (Teslareaktorer) och Power Plants (Kraftverk)). Håll dem i bra skick, annars kan du helt plötsligt stå utan ström vid fel tillfälle.

**Obs!** När ditt elbehov överstiger din elproduktion kommer många av dina anläggningar att arbeta långsammare och vissa kan helt sluta att fungera. Produktionen av nya enheter och byggnader avstannar, radaranläggningen stängs av och många av basens försvarsanläggningar kopplar ner sig.

## Tekniska byggnader

I flera scenarion kommer tekniska byggnader att dyka upp på olika platser på kartan. Du kan ta över dem genom att skicka in en Engineer (Ingenjör) i byggnaden. Tekniska byggnader skiljer sig från vanliga byggnader eftersom du inte kan sälja dem och de inte behöver ström.. När du tar över en teknisk byggnad kan du använda speciella tekniker på slagfältet. Det finns fyra typer av tekniska byggnader: Airport (Flygplats), Hospital (Sjukhus), Outpost (Postering) och Oil Derrick (Oljeborrstorn).

### Airport (Flygplats)



När du tar över en flygplats kan du börja producera Paratroopers (Fallskärmsoldater). Sen kan du släppa av dina fallskärmsoldater på en markerad plats på kartan med jämna mellanrum. Om du är på De Allierades sida är dina fallskärmsoldater GIs (Yrkessoldater), om du är på Sovjetunionens sida är dina fallskärmsoldater Conscripts (Tvångsrekryter). När dina

fallskärmsoldater är färdiga att sättas in i strid klickar du på bilden i Armoury (Vapen)-menyn under Production (Produktion)-flikarna. Sen klickar du på den plats på slagfältet där du vill släppa ner dem. Ett transportplan släpper av fallskärmsoldaterna på den markerade platsen.

### Hospital (Sjukhus)



Sårade infanterienheter kan skickas till ett övertaget sjukhus för att få vård. Markera de sårade enheterna och flytta markören till sjukhuset. Markören förvandlas till en "gå in"-markör. När en enhet är återställd kommer den automatiskt ut ur sjukhuset.

### Outpost (Postering)



En postering är en bestyckad reparationsanläggning som fungerar precis som en allierad eller sovjetisk Service Depot (Servicedepå) (se nedan). Men till skillnad från dessa byggnader kan posteringen försvara sig mot både marktrupper och flyg. När du har tagit över posteringen kommer den att försvara sig mot dina fiender. Skadade fordon kan repareras i posteringen.

### Oil Derrick (Oljeborrstorn)



Oljeborrstorn ger ett jämnt intäktflöde så länge du kontrollerar dem (plus en "hittelön" när du först tar över dem).

## Befästa civila byggnader

Många av de civila byggnaderna kan befästas av dina trupper. Trupper som befinner sig i en civil byggnad skjuter ut genom fönster och dörrar, vilket skadar fiendliga enheter som kommer för nära. Det är bara allierade GIs (Yrkessoldater) och sovjetiska Conscripts (Tvångsrekryter) som kan befästa en civil byggnad.

### Så här befäster du en byggnad:

1. Markera en GI (Yrkessoldat) eller en Conscript (Tvångsrekryt) och placera markören över en neutral byggnad. Markören förvandlas till en "gå in"-markör.
2. Klicka på byggnaden så kommer den markerade soldaten att gå in i den. När en byggnad är befäst spikas fönstren igen och taggtråd sätts upp på taket. Klicka på byggnaden. Raden med soldatikonerna längst ner på byggnaden visar byggnadens maxkapacitet. Varje ifylld ikon representerar en enskild soldat i byggnaden. Om du ökar antalet soldater i byggnaden kommer eldhastigheten att öka. Du kan inte skjuta direkt på enheter som befinner sig i en byggnad. I stället måste du skjuta på själva byggnaden. När en byggnad är tillräckligt skadad kommer alla enheter i den att gå ut.

### Så här säger du åt enheter som befäster en byggnad att gå ut:

1. Placera markören över den befästa byggnaden. Markören förvandlas till en "aktiverings"-markör.
2. Klicka med musknappen. Dina enheter kommer att gå ut ur byggnaden som åter blir neutral.

## Ta över fientliga byggnader & Reparera broar eller civila byggnader

Dina Engineers (Ingenjörer) har två huvudfunktioner: att ta över fientliga byggnader och reparera förstörda broar.

### Så här tar du över en fientlig byggnad:

1. Markera en Engineer (Ingenjör) och placera markören över en fientlig byggnad. Om byggnaden kan övertas förvandlas markören till en "gå in"-markör.
2. Klicka på byggnaden så börjar din Engineer (Ingenjör) att röra sig mot den för att ta över den. Om ingenjören når fram till byggnaden kommer den omedelbart att hamna under din kontroll.

Engineers (Ingenjörer) kan även gå in i dina egna skadade byggnader och snabbt reparera dem (en del av skadan repareras omedelbart). Ingenjörer kan gå in i en broreparationskur (huset bredvid bron) för att laga den. De kan även gå in i byggnader som du har befäst med dina GIs (Yrkessoldater) eller Conscripts (Tvångsrekryter). Din ingenjör kan reparera alla skadade civila byggnader som du har befäst.

## Spelallianser

Vid multiplayer-spel kan du skapa allianser mellan olika arméer. Det gör du via Diplomacy (Diplomati)-skärmen eller genom att klicka på en fientlig enhet och trycka på **A**-tangents. Spelare som är allierade kan inte attackera varandra och ser de delar under stridstäcket som den allierade spelaren har utforskat.

**Obs!** Den fientlige spelaren måste också trycka på **A**-tangents för att alliansen ska träda i kraft.

## AVANCERAT SPEL

### Skapa lag

Du kan skapa lag av enheter som snabbt går att markera som en grupp. Så här gör du:

1. Markera en grupp av enheter.
2. Tryck ner och håll in **CTRL** samtidigt som du trycker på en siffra mellan **1** och **3**. Alla de markerade enheterna tilldelas det lagnumret.

**Obs!** Om du avmarkerar ett lag kan du markera det igen genom att trycka på det lagets sifvertangent.

**Obs!** Om du tilldelar ett nytt lag ett nummer som redan är upptaget kommer det nya laget att ersätta det gamla.

### Så här lägger du till nya enheter till ett lag:

1. Markera laget.
2. Håll ner **SKIFT** och klicka på de enheter som du vill lägga till i laget.

## Sälja

Du kan sälja alla byggnader som du äger med hjälp av SELL (SÄLJ)-knappen under radarbilden. Så här gör du:

1. Klicka på SELL (SÄLJ)-knappen.
2. Klicka på den byggnad du vill sälja.

**Obs!** Du kan även använda **L**-tangents.

Du får tillbaka en del av de pengar som du använde när du skapade byggnaden och alla fördelar som byggnaden ger dig försvinner. Det går att sälja fientliga byggnader som dina Engineers (Ingenjörer) har tagit över (och det kan ofta löna sig), men du kan inte sälja civila byggnader som dina trupper har befäst.

## Reparera

### Så här reparerar du ett fordon:

1. Markera fordonet och flytta markören till din Service Depot (Servicedepå). Markören förvandlas till en "gå in"-markör.
  2. Klicka så skickar du fordonet till depån. Så fort fordonet kommer fram börjar reparationsarbetet.
- Kostnaden för reparationen dras av medan enheten repareras. Du kan ställa flera enheter på kö genom att skicka dit alla på en gång. De repareras sedan en i taget. När en enhet är färdigreparerad åker den automatiskt ut ur din Service Depot (Servicedepå).

**Obs!** Du kan bara reparera dina fordon om du äger en Service Depot (Servicedepå).

### Så här reparerar du en byggnad:

1. Tryck på REPAIR (REPARERA)-knappen på spelets Command Bar (Kommandolist) och vänsterklicka på den byggnad som ska repareras.
  2. Byggnaden börjar repareras.
- Kostnaden för reparationen dras av medan byggnaden repareras.

**Obs!** Du kan även göra detta genom att trycka på **K**-tangents.

## Guard (Vakt)-läge

När du sätter en enhet i Guard (Vakt)-läge beordrar du den att anfalla alla fientliga enheter som kommer i närheten och sedan återvända till sin ursprungliga position. Enheter som inte är i vaktläge anfaller också fiender som närmar sig, men de återvänder inte till sin ursprungliga position.

- Tryck på **G**-tangentsen om du vill aktivera Guard (Vakt)-läget.

## Attack Move (Anfallsförflyttning)

Enheterna förflyttar sig mellan olika platser och anfaller de fiender de stöter på.

**Så här gör du:**

1. Markera enheten/enheterna.
2. Tryck ner **CTRL/SKIFT**.
3. Vänsterklicka på den del av slagfältet dit du vill att enheterna ska förflytta sig.

## Veteran (Erfarna) & Elite (Elit)-enheter

När dina enheter slåss får de stridserfarenhet. En enhet som får tillräckligt mycket erfarenhet stiger i rank och uppnår till sist Elite (Elit)-status. Elitenheter är snabbare, starkare och har bättre eldkraft och eldhastighet än vanliga enheter. Dessutom helar dessa enheter sig själva när de blir skadade och får bättre vapen när de uppnår elitstatus.

**Obs!** Elite (Elit)-enheter känns igen på gradbeteckningen till vänster under enheten.

### Aktivera enheter

Många enheter har sekundära funktioner som börjar verka när du "aktiverar" dem Mobile Construction Vehicles (Mobila konstruktionsfordon) GIs (Yrkessoldater), Desolators (Ödeläggare) och Yuri har sekundära funktioner. Dubbelklicka på dem för att aktivera dessa.

- Dubbelklicka på enheten för att aktivera den.
- Du kan även trycka på **D**-tangentsen för att aktivera en större grupp.

## Tvingad eldgivning

Dina enheter beskjuter normalt inte ett mål som inte är fientligt. Om du vill tvinga dem att skjuta på en viss plats håller du ner **CTRL** och klickar på platsen. Du kan använda denna funktion till att förstöra broar och murar.

## Kraftlådor

Med jämna mellanrum dyker lådor upp på slagfältet. Du kan plocka upp lådorna genom att låta en enhet gå över den. Det går inte att veta vad som finns i lådan, men alla innehåller något bra. Vissa lådor ger dig mer pengar eller visar hela kartan. Andra förbättrar pansaret, hastigheten, erfarenheten, eldkraften eller helar den enhet som plockar upp den.

## ADVANCED COMMAND BAR (AVANCERAD KOMMANDOLIST)

Om du klickar på fliken under huvudstridsskärmen (längst ner på skärmen) så öppnas en Advanced Command Bar (Avancerad kommandolist). Här hittar du genvägar till de flesta avancerade kommandon som du har tillgång till.

### Create Teams (Skapa lag)-knappar

Ger dig möjlighet att snabbt skapa lag, på samma sätt som när du använder kommandot **CTRL** + siffertangent. Markera de enheter som ska ingå i laget och klicka på en av dessa knappar. Nu har du skapat ett lag, sedan kan du markera detta lag genom att klicka på samma knapp igen eller genom att trycka på siffran **1** eller **2** på tangentbordet. Om du vill lösa upp ett lag högerklickar du på knappen.

### Type Select (Typmarkering)-knappen (T)

Ger dig möjlighet att snabbt markera alla enheter av en viss typ som befinner sig i området på kartan. Markera en enhet och klicka på knappen TYPE SELECT (TYPMARKERING). Alla enheter av den typen, som befinner sig på skärmen, markeras. Klicka en gång till så markeras alla likadana enheter på slagfältet.

### Aktivera enheter (D)

Klicka på en enhet som går att aktivera och klicka sen på den här knappen för att aktivera enheten. Om du markerar en grupp enheter kan du aktivera alla på en gång.

### Guard (Vakt)-knappen (G)

Du använder den här knappen till att försätta enheter i Guard (Vakt)-läge. Markera de enheter du vill sätta i vaktläge och klicka på den här knappen. När du sätter enheter i vaktläge säger du åt dem att anfalla alla fientliga enheter som närmar sig och sedan återvända till sin ursprungliga position. Enheter som inte är i vaktläge anfaller också fiender som närmar sig, men de återvänder inte till sin ursprungliga position.

## Way Points (Navigeringspunkt)-knappen (Z)

*Command and Conquer: Red Alert 2* har ett mycket tillförlitligt navigeringssystem som gör det möjligt för dig att styra dina truppers rörelser utan att ständigt hålla koll på dem. Dessutom ger spelets Way Points (Navigeringspunkter) dig möjlighet att samordna precisa anfall. Du hittar mer information i avsnittet *Way Points* (Navigeringspunkter) här nedan.

## Beacon (Signal)-knappen (B)

Vid multiplayer-spel kan du placera ut signalmaster genom att klicka på knappen PLACE BEACON (PLACERA SIGNAL). Klicka på den här knappen och klicka sen på kartan för att placera ut signalmasten. Alla spelare som är allierade med dig kan se signalmasten. Genom att vänsterklicka på den och trycka på **Retur** kan du skriva in ett meddelande till dina allierade. Tryck på **Retur** en gång till så placeras meddelandet i signalmasten. Om du vill avbryta ett meddelande högerklickar du på signalmasten. Vem som helst kan ta bort signalmasten från sin egen skärm genom att klicka på den och trycka på **DELETE**.

## WAY POINTS (NAVIGERINGSPUNKTER)

Navigeringspunkter ger dig möjlighet att styra flera grupper av enheter så att de anfaller samtidigt på olika platser på kartan. Om du vill lägga in navigeringspunkter använder du knappen WAY POINTS (NAVIGERINGSPUNKTER) på spelets Advanced Command Bar (Avancerade kommandolist) eller trycker på **Z**-tangenter. När du vill gå ur navigeringsläget klickar du en gång till på knappen WAY POINTS (NAVIGERINGSPUNKTER).

## Skapa en Way Point (Navigeringspunkt)

Det enklaste sättet att använda Way Points (Navigeringspunkter) är att skapa punkter som hjälper dina enheter att ta sig från en plats till en annan. Navigeringspunkterna hjälper dig att säga åt enheterna att följa en utstakad stig, för att undvika eventuella hot eller smyga runt fiendebasen och anfalla från en dåligt försvarad flank.

### Så här skapar du Way Points (Navigeringspunkter):

1. Gå in i navigeringsläget och markera de enheter som du vill förflytta.
2. Klicka på den plats på slagfältet (eller radarbilden) som du vill att enheterna ska förflytta sig till. Varje gång du klickar på skärmen skapas en ny navigeringspunkt.

När du vill att enheterna ska börja följa de navigeringspunkter som du har lagt ut går du ur navigeringsläget genom att klicka på knappen WAY POINTS (NAVIGERINGSPUNKTER) igen.

**Obs!** Navigeringspunkterna i *Command & Conquer: Red Alert 2* varar inte för evigt. När dina enheter når en navigeringspunkt och fortsätter till nästa raderas den första navigeringspunkten.

## Skapa patruller

Ett annat sätt att använda Way Points (Navigeringspunkter) är att skapa patruller, eller en serie navigeringspunkter som knyts samman. Patrullerande enheter fortsätter att följa den utstakade vägen och anfalla alla fiender de stöter på tills du säger åt dem att göra något annat. Patruller kan användas till att försvara ett visst område med ständigt skydd.

### Så här skapar du en patrull:

1. Gå in i navigeringsläget och markera de enheter som du vill ha i patrullen.
2. Skapa navigeringspunkter för patrullrutten.
3. Till sist klickar du en gång till på den andra navigeringspunkten så att de knyts samman.

När du går ur navigeringsläget kommer de markerade enheterna att börja följa navigeringspunkterna. Eftersom du har knutit samman navigeringspunkterna kommer de att vara kvar. De är permanenta, till skillnad från vanliga navigeringspunkter, vilket gör att dina enheter fortsätter att följa patrullrutten.

**Obs!** Om alla enheterna som följer en patrullrutt blir dödade så försvinner även navigeringspunkterna.

## Samordna anfall

**Du kan samordna anfall med flera stridsgrupper genom att använda Way Points (Navigeringspunkter). Så här gör du:**

1. Gå in i navigeringsläget.
2. Markera en grupp av enheter.
3. Skapa navigeringspunkter åt denna grupp.
4. Avmarkera gruppen genom att högerklicka på kartan, men **gå inte ur** navigeringsläget.
5. Markera en annan grupp av enheter.
6. Skapa navigeringspunkter åt denna grupp.
7. Gå ur navigeringsläget. Eftersom enheterna inte börjar följa sina navigeringspunkter förrän du går ur navigeringsläget kommer alla beordrade enheter att stanna kvar.

När du vill inleda anfallet går du ur navigeringsläget. Varje enhetsgrupp börjar följa sina navigeringspunkter. Det ger dig möjlighet att anfalla fientliga positioner från flera håll samtidigt.

## Radera Way Points (Navigeringspunkter)

Om du vill ta bort en navigeringspunkt vänsterklickar du på den navigeringspunkt du vill ta bort och trycker på **DELETE**. Navigeringspunkten försvinner. De navigeringspunkter som befinner sig på respektive sida av den borttagna länkas samman. Om du till exempel skapar en serie av tre navigeringspunkter åt en enhet och sedan tar bort den andra navigeringspunkten, kommer enheten att gå till sin första navigeringspunkt och sen direkt till den tredje.

## TANGENTBORDSKOMMANDON

Du kan hantera de flesta av de kommandon som du behöver för att skapa en bas med musen, men du kan även sköta en del med tangentbordet.

## Tangentbordets grundfunktioner

Namn	Tangent	Funktion
Aktivera sak/enhet	D	Vissa enheter har sekundära funktioner som ger dem bättre eller annorlunda attacker eller krafter. Du kan även klicka på dem när "aktivera"-markören dyker upp över enheten. Gls (Yrkesslodater), Desolators (Ödeläggare) och Yuri har sekundära funktioner. Du kan även använda denna tangent för att få ut enheter ur befästa byggnader.
Vakta område	G	Enheterna söker aktivt av terrängen och anfaller automatiskt fiender.
Anfallsförflyttning	Klicka på enheten, CTRL/SKIFT, klicka på området	Enheten förflyttar sig från en plats till en annan och anfaller de fiender den stöter på.
Spridning	X	Enheterna försöker undvika att bli överkörda. Använd denna när ett fordon försöker köra över ditt infanteri.
Stanna	S	De markerade enheterna stannar omedelbart.

Namn	Tangent	Funktion
Tvingad eldgivning	Håll in CTRL, för markören över målet, vänsterklicka	Tvingar enheten att skjuta på en vänligt sinnad eller neutral enhet.
Tvingad förflyttning	Håll in ALT, för markören över målet, vänsterklicka	Tvingar enheten att köra/gå över ett område eller köra över en enhet.
Options (Alternativ)-menyn	ESC	Öppnar Options (Alternativ)-menyn.
Skapa lag	CTRL + 1-9	Skapar ett lag av en enhetsgrupp.
Markera lag	1-9	Markerar ett lag som du har skapat.
Skapa allians	A	Tryck för att undvika att anfälla vänner.
Typmarkering	T	Vänsterklicka på knappen TYPE SELECT (TYPMARKERING) på din Advanced Command Bar (Avancerade kommandolist) eller tryck en gång på T-tangenten för att markera alla enheter av samma typ på kartskärm (ett klick). Dubbelklicka för att markera alla enheter av samma typ på slagfältet.
Chatta med alla lyssnare (vid multiplayerspel)	Retur öppnar chattmarkören, Retur sänder meddelandet, högerklicka för att avbryta meddelandet	Skickar meddelande till alla lyssnare.
Chatta med allierade (vid multiplayerspel)	Radera öppnar chatmarkören, Retur sänder meddelandet, högerklicka för att avbryta meddelandet	Skickar meddelande till dina allierade.
Chatta med alla spelare (vid multiplayerspel)	^V öppnar chatmarkören, Retur sänder meddelandet, högerklicka för att avbryta meddelandet	Skickar meddelande till alla spelare.
Placera Beacon (Signal) B,	tryck på Retur, skriv meddelande, tryck på Retur för att sända meddelandet. Tryck på DELETE för att radera signalmasten	Skriv meddelanden till dina allierade och placera ut dem på slagfältet.
Gå in i Way Point (Navigerings)-läge	Klicka på enheten, tryck på och håll ner Z-tangenten, placera ut navigeringspunkter, släpp upp för att få enheten att förflytta sig	Ställer in Way Points (Navigeringspunkter).
Ställ in samlingspunkt	Klicka på Barracks (Baracker), War Factory (Krigsfabrik), Shipyard (Skeppsvarv) eller Cloning Vats (Kloningstank) och markera en samlingsplats på slagfältet	Dina enheter samlas på en plats på kartan när de är färdiga.



Namn	Tangent	Funktion
Gå till radarhändelse	Mellanslag	Centererar kartan runt den senaste radarsignalen.
Alla enheter hurrar!	C	Får ditt infanteri att jubla över segern!
Gå till Diplomacy (Diplomati)-menyn	Tab	Öppnar Diplomacy Screen (Diplomatiskärmen).

## Avancerade tangentbordsfunktioner

Namn	Tangent	Funktion
Följ	F	Spelkartan följer en markerad enhet.
Vakta område	CTRL/ALT + klicka på område	Enheten går till området och vaktar det.
Eskortera enhet	CTRL/ALT + klicka på enhet	Vaktar enheten medan den rör sig runt på kartan.
Vakta byggnad	CTRL/ALT + klicka på byggnad	Vaktar en bestämd byggnad.
Byggnadsflik	Q	Snabbval för Byggnader.
Armoury (Vapen)-flik	W	Snabbval för Armoury (Vapen).
Infantry (Infanteri)-flik	E	Snabbval för Infantry (Infanteri).
Enhetsflik	R	Snabbval för Enheter.
Nästa enhet	M	Markerar nästa enhet i produktionsordning.
Föregående enhet	N	Markerar föregående markerad enhet.
Markera alla	P	Markerar alla enheter på slagfältet.
Bläddra bland Elites (Elitstyrkor)	Y	Markerar alla erfarna eller elitstyrkor.
Bläddra bland hälsa	U	Markerar alla enheter med likadana hälsomätare.
Andra markerade enheter	Håll in SKIFT och klicka på en markerad enhet för att avmarkera den. Klicka på en ommarkerad enhet för att lägga till i en grupp	Tar bort specifika enheter från en grupp av enheter.
Centera taktisk karta på basen	H	Centererar kartan runt basen. Vanligtvis är detta din Construction Yard (Bygganläggning).
Reparationsläge Säljläge	L	Säljer dina byggnader.
Skapa markering	CTRL + F1-F4	Skapar en plats på kartan som du kan hoppa direkt till.
Gå till markering	F1-F4	Hoppar till markerad plats på kartan.
Multiplayerhän	F5-F12	Sänder förinspelat ljudmeddelande till de andra spelarna.)

## ENHETER OCH BYGGNADER

### De Allierade styrkorna

#### Infantry (Infanteri)



##### GI (Yrkessoldat)

Yrkessoldaten utgör grunden i De Allierades infanteri. De är långsamma och gör inte stor skada, men behövs eftersom de är billiga och kan lägga upp sandsäckar runt sig som en bunker. Vänsterklicka på en markerad yrkessoldat så aktiveras hans tunga kulspruta med ökad eldkraft och räckvidd, men utan möjlighet att förflytta sig. Vänsterklicka en gång till, så deaktiveras kulsprutan.



##### Engineer (Ingenjör)

Ingenjören är obehärdad men väldigt användbar. Precisa ingrepp med ingenjörsgrepp kan snabbt ändra stridens utgång. Tänk på att när du använder en ingenjör, så försvinner själva enheten. Ingenjörer kan användas till att reparera förstörda broar (gå in i brohuset), stjäla fiendliga byggnader, reparera dina egna byggnader eller ta över neutrala tekniska byggnader. Ingenjörer kan även desarmera Crazy Ivan (Galne Ivan)-bomber genom att rikta in sig på den minerade enheten eller byggnaden.



##### Rocketeer (Raketsoldat)

Raketsoldaten är en flygande variant av De Allierades GI (Yrkessoldat). De är beväpnade med ett kraftfullt vapen, fastspända i en lika kraftfull jetpack och svävar fram över slagfältet. Raketsoldater ger ett utmärkt försvar mot luftangrepp och kan även användas till att angripa svagare enheter från luften.



##### Spy (Spion)

Spionen är en hemlig enhet som De Allierade använder för att få ett övertag på sina motståndare. I stället för att anfälla fienden riktar spionen in sig på en fiende och ändrar sitt utseende så att han ser ut som den fiendliga enheten. Det gör att han kan smita förbi fiender och in i fiendliga byggnader, vilket ger avsevärda fördelar. Spionens funktion i en fiendlig byggnad beror på vilken typ av byggnad han går in i. Attack Dogs (Attackhundar) blir aldrig lurade av spionens förklädnad, så se upp för dem.

Om spionen går in i ...

Fiendens Barracks (Baracker): Dina producerade infanterienheter blir Veterans (Erfarna).

Fiendens War Factories (Krigsfabrik): Dina producerade fordon blir Veterans (Erfarna).

Fiendens Refinerier (Raffinaderi): Han stjälar alla pengar som finns i detta Refinery (Raffinaderi).

Fiendens Power Plants (Kraftverk): Han stänger tillfälligt av fiendens elförsörjning.

Fiendens Battle Labs (Stridslab): Han ger förmågan att skapa en speciell teknisk infanterienhet. Den dyker upp under INFANTRY (INFANTERI)-fliken på din Command Bar (Kommandolista).

Fiendens Radar Domes (Radarkupol): Han återställer stridstäckets för fienden.

### Tanya



Tanya är De Allierade styrkornas mest mångsidiga infanterienhet. Tanya är ungefär lika snabb som en GI (Yrkessoldat), men kan simma över floder och hav. Tanya är inte särskilt effektiv mot fordon, men hennes kraftfulla vapen dödar fiendliga infanterienheter med ett enda skott. Tanya kan även placera ut sprängladdningar på fiendliga byggnader och skepp, vilket förstör dem på en gång. Tanya kan även spränga broar genom att placera sprängladdningar på brohusen.

### Attack Dog (Attackhund)



Attackhundarna är specialtränade schäferhundar som är väldigt effektiva mot infanterienheter, men helt värdelösa mot fordon och byggnader. Dessutom är attackhundarna ditt första, bästa och enda försvar mot allierade Spies (Spioner). Du bör alltid ha attackhundar som patrullerar din bas.

### Chrono Legionnaire (Kronolegionär)



Kronolegionären går aldrig någonstans. I stället för att gå teleporterar han runt på kartan. Avståndet han teleporterar avgör hur lång tid det tar för honom att "komma i fas" på den nya platsen. Kronolegionären är sårbar medan han kommer i fas. Hans vapen är helt unika. I stället för att förgöra enheter och byggnader raderar hans vapen dem helt enkelt ur tiden. Ju kraftfullare fienden är, desto längre tid tar det. Den fiendliga enheten är sårbar medan den raderas. Om kronolegionären blir dödad under raderingen av en enhet kommer den delvis raderade enheten att framträda igen.

## Vehicles (Fordon)

### Grizzly Battle Tank (Grizzlystridsvagn)



Grizzlyn är De Allierades standardtank. Den är bra vid grundanfall och kan även krossa fiendligt infanteri under sina kraftiga band. Detta allfordon passar bra både i försvar och vid anfall.



### Infantry Fighting Vehicle (IFV) (Infanteristridsfordon (ISF))

Denna transport är ett otroligt användbart fordon som byter vapen beroende på vilken typ av infanterienhet som placeras inuti. Om du till exempel stoppar in en ingenjör förvandlas den till ett mobilt reparationsfordon, som kan reparera dina skadade enheter utan att du behöver åka tillbaka till basen med dem. Stoppar du i en GI (Yrkessoldat) förbättras i stället fordonets attacker mot infanteri, etc. Utforska gärna de många kombinationer som din ISF har att erbjuda.

**Obs!** Vissa enheter har ingen effekt och fordonet återgår då till sitt vanliga raketvapen.

### Harrier



Detta snabba jetplan används vid attacker på fiendens markbas. Det är mycket användbart vid angrepp mot fiendliga byggnader eller konvojer av enheter, men är sårbart för sovjetiskt luftvärn.

### Mirage Tank (Hägringsstridsvagn)



Hägringsstridsvagnen liknar på många sätt en Grizzly Battle Tank (Grizzlystridsvagn). Men när denna enhet inte rör sig byter den skepnad och ser ut som ett träd. Den kan beskjuta fiendliga enheter utan att gå ur detta kamouflerade läge, vilket gör det svårt för fienden att upptäcka var skotten kommer ifrån. Den blir dock synlig under en kort stund när den skjuter. Om den används på rätt sätt (placera till exempel ut hägringsstridsvagnar i eller vid en skog) kan denna enhet åstadkomma en förödande överraskningsattack på fienden.

### Night Hawk Transport (Transportfordon: Nattskärnan)



Denna massiva transporthelikopter används till att flytta infanterienheter snabbt och effektivt till olika delar av kartan, utan att behöva bry sig om terrängen. Höken är även helt osynlig för fiendens radar, vilket gör att den kan forsla enheter ännu effektivare. Men den är sårbar för luftvärnseld.

### Prism Tank (Ljusstridsvagn)



Denna kraftfulla allierade stridsvagn använder ett vapen som liknar De Allierades Prism Tower (Ljustorn) (se nedan). Den kraftfulla och dödliga ljusstrålen från ljusstridsvagnens kanon reflekteras på målet och kan träffa fiender i närheten, vilket gör att denna enhet ensam kan förgöra hela grupper av fiendliga enheter. Hur långt ljuset reflekteras beror på hur nära ljusstridsvagnens ursprungliga mål är.



### **MCV (MKF) (Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruktionsfordon))**

Hjärtat i varje bas är din Construction Yard (Bygganläggning), vilket du själv kommer att märka i avsnittet om De Allierade byggnaderna. Många gånger börjar du inte med denna byggnad utplacerad, men du har i stället ett MCV (MKF), eller Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruktionsfordon). När du aktiverar detta förvandlas det till en Construction Yard (Bygganläggning) och ger dig alla fördelar som denna byggnad ger. När du vill aktivera ditt MKF markerar du fordonet och håller markören över det. Om markören förvandlas till en gyllene cirkel med fyra pilar kan du vänsterklicka för att aktivera det. Om markören har en röd cirkel med ett streck i finns det inte tillräckligt med utrymme för att aktivera det eller också står något i vägen. Flytta fordonet (eller det störande föremålet) tills du har en fungerande plats.



### **Chrono Miner (Kronogrävare)**

Kronogrävaren är grundstenen i din ekonomi. Det är ett litet fordon som samlar Ore (Malm) och för den till dina Refineriers (Raffinaderier). Malmen förvandlas sen till pengar, med vilka du kan producera enheter och byggnader som förstärker din makt. På väg till malmfälten färdas kronogrävaren som vanliga markfordon. Men när den är full med malm "teleporterar" grävaren tillbaka till ditt raffinaderi på samma sätt som en Chrono Legionnaire (Kronolejonär). Det sparar avsevärd tid för transporten av malm till raffinaderiet.



### **Amphibious Transport (Amfibietransport)**

De Allierades amfibietransport används till att transportera enheter från en plats till en annan. Den har inte samma radarskydd som ditt Night Hawk Transport (Transportfordon: Nattskärnan), men denna svävare klarar både av att transportera fordon och infanteri. Den kan ta sig över både land och vatten, vilket gör det möjligt att anfalla fienden från sjösidan. Fordonet är inte bestyckat.



### **Destroyer (Jagare)**

Jagaren utgör grunden i De Allierades flotta. Den är gjord för att automatiskt kunna slå tillbaka mot undervattensenheter, som ubåtar. Jagaren kan även användas till att bombardera kustlinjer och fiendliga anläggningar, vilket underlättar vid en landsättning.



### **Aegis Cruiser (Sköldkryssare)**

Sköldkryssaren är ett annat viktigt allierat skepp som används till försvar mot luftangrepp. Sköldkryssaren är inte bara utrustad med de vanliga luftvärnskanonerna utan även med ett anti-missilsystem som skyddar viktiga anläggningar mot missilangrepp.



### **Aircraft Carrier (Hangarfartyg)**

Hangarfartyget är, precis som det låter, ett stort fartyg som anfaller genom att skicka ut sina flygplan mot det tänkta målet. Planen på ett hangarfartyg landar, laddar om och fortsätter att anfalla tills målet är oskadliggjort. En annan fördel är att flygplan från ett hangarfartyg som skjuts ner, automatiskt ersätts med nya utan kostnad.



### **Dolphin (Delfin)**

Delfiner är en viktig del av De Allierades flotta. De undgår fiendens radar och anfaller med ett ljudförstärkningsvapen. De är mycket effektiva mot sovjetiska sjöenheter, särskilt mot Giant Squids (Jättebläckfiskar) och Subs (Ubåtar).

## **Sovjetunionens styrkor**

### **Infantry (Infanteri)**



#### **Conscript (Tvångsrekryter)**

Motsvarigheten till De Allierades GI (Yrkessoldat) är den sovjetiske tvångsrekryten. Tvångsrekryter är billigare att producera än yrkessoldater, men de kan inte aktiveras för att skapa en befästning.



#### **Engineer (Ingenjör)**

Ingenjören är oöverbäddad men väldigt användbar. Precisa ingrepp med ingenjörsgrepp kan snabbt ändra stridens utgång. Tänk på att när du använder en ingenjör, så försvinner själva enheten. Ingenjörer kan användas till att reparera förstörda broar (gå in i brohuset), stjäla fiendliga byggnader, reparera dina egna byggnader eller ta över neutrala tekniska byggnader. Ingenjörer kan även desarmera Crazy Ivan (Galne Ivan)-bomber genom att rikta in sig på den minerade enheten eller byggnaden.



#### **Attack Dog**

Attackhundarna är specialtränade vindhundar som är väldigt effektiva mot infanterienheter, men helt värdelösa mot fordon och byggnader. Dessutom är attackhundarna är ditt första, bästa och enda försvar mot allierade Spies (Spioner). Du bör alltid ha attackhundar som patrullerar din bas.



### **Tesla Trooper (Teslasoldater)**

Dessa specialiserade infanterienheter anfaller med en kraftfull elektrisk chock som genereras av deras bärbara Tesla Coil (Teslaspoler). Teslasoldater är bra att ha av många anledningar, inte minst eftersom de inte kan bli överkörda av fiendens stridsvagnar. Om du har problem med elförsörjningen kan dina teslasoldater ladda dina Tesla Coils (Teslaspoler) och försvara basen genom att hålla dem igång. När du laddar en teslaspole ökar både dess kraft och räckvidd. Om du vill ladda en teslaspole flyttar du helt enkelt en teslasoldat i närheten av den. Laddningen sker automatiskt.



### **Crazy Ivan (Galne Ivan)**

Galne Ivan är ett kodnamn som används av de sovjetiska sprängmedelexperterna. De anfaller genom att placera ut dynamit på kartan. De kan rigga praktiskt taget vad som helst så att det exploderar, allt från fiendebyggnader till vanliga Conscripts (Tvångsrekryter) - till och med kringströvande kor. När bomben har placerats ut på en byggnad eller enhet börjar den räkna ner och exploderar. Galne Ivan-enheter kan även spränga broar genom att placera dynamit på brohusen.



### **Flak Trooper (Splittersoldater)**

Denna avancerade infanterienhet är användbar mot både markbundna enheter och flyg. Splittersoldaten anfaller med explosiva splittergranater, vilket gör att han kan skada flygplan och orsaka stora skador på fientligt infanteri.



### **Yuri**

Yuri är resultatet av unik sovjetisk forskning. Han har mental kontroll över de flesta organiska enheter och fordon. Under hans kontroll blir den fientliga enheten helt enkelt din egen enhet och du kan beordra den att förflytta sig eller anfalla precis som om du hade producerat den själv. Om Yuri blir dödad bryts länken med den fientliga enheten och den återgår till sin egen sida. Yuri kan inte kontrollera War-Miners (Krigsgrävare), Chrono Miners (Kronogrävare), Attack Dogs (Attackhundar), flygplan eller andra Yurienheter. Med sin mentala attack kan Yuri även få andra enheters hjärnor att börja koka. Du dubbelklickar helt enkelt på honom, så börjar infanteriet omkring honom att stekas.

## **Vehicles (Fordon)**



### **Rhino Heavy Tank (Tung stridsvagn: Noshörningen)**

Den sovjetiska motsvarigheten till De Allierades Grizzly Battle Tank (Grizzlystridsvagn) är den tunga stridsvagnen: Noshörningen. Den är större och långsammare än en Grizzly, men Noshörningen är mer inriktad på råstyrka och är extremt effektiv mot byggnader.



### **Flak Track (Splitterbandvagn)**

Detta lätta sovjetiska fordon kan användas till försvar mot både luftangrepp och lättare marktrupper. Det anfaller med splittergranater, på samma sätt som en Flak Trooper (Splittersoldat). Detta fordon kan även användas som en trupptransport och bära med sig infanterienheter. Fordonet är inte ambibiskt och kan inte ta sig över vatten.



### **V3 Rocket Launcher (V3 Raketramp)**

Raketrampen V3 är det närmaste ett artilleri den sovjetiska armén har. Trots att den är fysiskt svag och är lätt att förstöra, så kan raketrampen orsaka fruktansvärd förödelse. Den avlossar mycket kraftfulla långdistansraketer som orsakar stor skada där de slår ner. Raketrampen är ett utmärkt understödsvapen, men är alltför sårbar för att leda ett anfall.



### **Kirov Airship (Kirovluftskepp)**

De enorma sovjetiska zeppelinarna är verkligen en maktfaktor att räkna med i luftutrymmet. De kan motstå många attacker och anfaller med en massiv laddning av tunga bomber som fullständigt kan ödelägga ett område. Deras största svaghet är deras långsamhet.



### **Terror Drone (Terrordrönare)**

Terrordrönare är nya robotar som tagits fram av den sovjetiska armén. De små mekaniska spindlarna kilar fram över slagfältet i jakt på fientliga fordon. När ett fordon kommer inom räckhåll kastar sig terrordrönaren in i striden och hoppar in i fordonet för att slå ut det inifrån. När en terrordrönare har attackerat kan bara en Service Depot (Servicedepå) eller Outpost (Postering) få bort den.



### **Apocalypse Assault Tank (Apokalyps-stridsvagn)**

Apokalyps-stridsvagnen är den fulländade sovjetiska stridsvagnen och har en massiv kanon. Detta enorma fordon kan ta emot enorma mängder skada innan det går sönder. Stridsvagnen kan användas mot både markburna fordon och flyg.



### **MCV (MKF)**

Hjärtat i varje bas är din Construction Yard (Bygganläggning), vilket du själv kommer att märka i avsnittet om de sovjetiska byggnaderna. Många gånger börjar du inte med denna byggnad utplacerad, men du har i stället ett MCV (MKF), eller Mobile Construction Vehicle (Mobilt konstruktionsfordon). När du aktiverar detta förvandlas det till en Construction Yard (Bygganläggning) och ger dig alla fördelar som denna byggnad ger. När du vill aktivera ditt MKF markerar du fordonet och håller markören över det. Om markören förvandlas till en gyllene cirkel med fyra pilar kan du vänsterklicka för att aktivera det. Om markören har en röd cirkel med ett streck i finns det inte tillräckligt med utrymme för att aktivera det eller också står något i vägen. Flytta fordonet (eller det störande föremålet) tills du har en fungerande plats. Sovjetunionens MKF är identisk med De Allierades.



### **War-Miner (Krigsgrävare)**

Motsvarigheten till De Allierades Chrono Miner (Kronogrävare). Krigsgrävarens huvudfunktion är att samla Ore (Malm) som förfinas och ger pengar. När malmen har behandlats i ett raffinaderi ger den dig möjlighet att producera både enheter och byggnader. Krigsgrävaren är, till skillnad från De Allierades Chrono Miner (Kronogrävare), inte helt försvarslös. Den är bestyckad med en rejäl kanon, vilket gör att den kan försvara sig mot mindre hot. Dessutom kan den, i likhet med alla tunga fordon, krossa infanterienheter genom att köra över dem.



### **Amphibious Transport (Amfibietransport)**

Amfibietransporten ger, precis som De Allierades motsvarighet, en möjlighet att förflytta både infanterienheter och fordon över både land och vatten. Fordonet är obestyckat, men har tjockt pansar för att säkerställa att den dyrbara lasten kommer fram till sin destination.



### **Typhoon Attack Sub (Attackubåt: Tyfon)**

Denna sjöfarkost anfaller i skydd av vägorna och skickar kraftfulla torpeder mot sitt mål. Den kan inte anfälla mål på land, men är trots det en mäktig enhet i sjökonflikter. I tillräckligt stort antal kan de fullständigt ta kontroll över sjölederna. Attackubåten Tyfon arbetar i tysthet och syns inte på fiendens radar.



### **Dreadnought (Slagskepp)**

Detta stora fartyg är användbart både mot fientliga fartyg och anläggningar på land. Det avlossar kraftfulla långdistansmissiler, som gör det svårt för fiendliga enheter att komma tillräckligt nära för att förgöra det.



### **Sea Scorpion (Havsscorpion)**

Detta snabba fartyg kan anfälla alla typer av mål. Det är dessutom bestyckat med ett anti-missilsystem och kan användas till att skydda viktiga byggnader och platser mot missilangrepp.



### **Giant Squid (Jättebläckfisk)**

Dessa jättelika varelser har fångats in och tränats av sovjetiska forskare. De kan ta tag i fiendliga fartyg och krossa dem med sina enorma tentakler. Jättebläckfiskar arbetar i tysthet och syns inte på fiendens radar.

## **Speciella multiplayerstyrkor**

Vid multiplayer spel och i en Skirmish (Sammandrabbning) väljer du inte bara vilken sida du vill slåss på (Allied (De Allierade) eller Soviet (Sovjet)), utan även vilken armé du tillhör. De Allierade styrkorna består av USA, Frankrike, Tyskland, Storbritannien och Korea. Sovjetstyrkorna består av Sovjetunionen, Kuba, Libyen och Irak. Var och en av dessa arméer har en särskild enhet eller förmåga som de kan använda för att vinna:



### **American Paratroopers (Amerikanska fallskärmsoldater)**

Vid multiplayer spel kan den amerikanska armén producera och skicka ut Paratroopers (Fallskärmsoldater) i striden så fort du har byggt ett Air Force Command Headquarters (Högkvarter för flygvapnet). Fallskärmsoldater kan skickas ut till valfritt markområde på kartan (de kan inte skickas ut i vatten). När du markerar dem dyker ett transportplan upp och levererar en grupp bestående av fem fallskärmsoldater till den plats du har markerat. När de befinner sig på marken fungerar fallskärmsoldaterna som vanliga GIs (Yrkessoldater). Om transportplanet blir nedskjutet går fallskärmsoldaterna förlorade. Möjligheten att skicka ut fallskärmsoldater förändras med tiden, så du kan inte skicka ut nya hela tiden.



### **French Grand Cannon (Fransk Jättekannon)**

Detta franska specialvapen är inte ett fordon utan en stor byggnad som kallas "Jättekannonen". När du har byggt den ger jättekannonen ett extremt bra basförsvar mot fiendliga angrepp, speciellt mot bepannade enheter.



### **German Tank Destroyer (Tysk jägarstridsvagn)**

Tyska forskare har utvecklat jägarstridsvagnen, en enhet som är avsedd att ge de tyska styrkorna en fördel mot fientligt pansar. Jägarstridsvagnen är väldigt svag mot byggnader och infanteri, men är extremt bra mot fientliga fordon och kan användas till att rensa vägen för dina egna anfall eller till att försvaga angripande kolonner av fientligt pansar.



### **British Sniper (Brittisk krypskytt)**

Det brittiska infanteriet är utrustat med ett speciellt långdistansgevär som är mycket bra på att slå ut fientliga infanterienheter. Krypskytten är mycket bättre än en vanlig GI (Yrkessoldat), både i räckvidd och eldkraft, och kan slå ut fientliga infanterienheter med ett enda skott innan de kommer inom eget skotthåll.



### **Korean Black Eagle (Koreas Svarta Örn)**

Den koreanska arméns specialvapen är den Svarta Örn. I praktiken är det en starkare Harrier, med ökad förmåga att ge och ta stor skada.



### **Russian Tesla Tank (Rysk Teslastridsvagn)**

Den sovjetiska teslastridsvagnen är ett stort markfordon som avlossar en teslaladdning i stället för en kula. Denna laddning är effektiv mot både enheter och byggnader.



### **Cuban Terrorist (Kubansk terrorist)**

Kubanerna har utvecklat terroristenheten för attacker mot fientliga baser. Terroristen bär explosiva laddningar fasttejpade på kroppen och utför kamikazeattacker på enheter för att snabbt och effektivt spränga dem i luften.



### **Libyan Demolition Truck (Libysk bomblastbil)**

Den libyska bomblastbilen är ett självmordsfordon som är avsett att skapa så stor förstörelse som möjligt i fiendens bas. Lastbilen är lastad med en mindre kärnvapenladdning. När lastbilen blir attackerad sprängs den och förgör allt inom en bred radie.



### **Iraqi Desolator (Irakisk ödeläggare)**

Irakiska forskare har tagit fram Ödeläggaren, en soldat som skapar stora områden av bränd, oframkomlig terräng. När ödeläggaren aktiveras använder han sin strålningskanon till att förorena marken omkring sig, vilket gör den oframkomlig för både infanteri och lättare fordon. Han bär en skyddsdräkt som skyddar honom från strålningen. När ödeläggaren blir dödad eller deaktiverad återgår marken som han har förgiftat sakta till det normala.

## **Allierade byggnader**

### **Structures (Byggnader)**



#### **Construction Yard (Bygganläggning)**

Bygganläggningen är hjärtat i varje bas. Det är denna byggnad som gör det möjligt att producera andra byggnader, från enkla murar till avancerade Battle Labs (Krigslabb). Eftersom det är denna byggnad som styr möjligheten att utöka basen och skaffa nya teknologier, ser alla kloka befälhavare till att alltid skydda den till varje pris. I vissa uppdrag börjar du med en utplacerad bygganläggning, men i vissa börjar du med ett MCV (MKF) och måste aktivera det för att kunna börja bygga.



#### **Power Plant (Kraftverk)**

Vissa av dina byggnader, t.ex. din Construction Yard (Bygganläggning), har sin egen kraftkälla, men de flesta har inte det. För att de ska fungera så bra som möjligt måste du förse dem med el. Det är det den här byggnaden är till för. Kraftverk producerar en hel del energi, men större baser kräver fler kraftverk för att fungera som de ska. Kraftverk är fysiskt svaga och väldigt viktiga, så skydda dem väl.



#### **Ore Refinery (Malmraffinaderi)**

Dina Chrono Miners (Kronogrävare) behöver lasta av den Ore (Malm) som de har samlat in. Det gör de i malmraffinaderiet, hjärtat i din ekonomi. En fullastad Miner (Grävare) återvänder till raffinaderiet för att dumpa sin last av malm innan den återvänder till malmfältet. Sen förvandlas malmen till pengar som du kan köpa byggnader och enheter för. Varje raffinaderi levereras med en grävare. Du behöver en av dessa byggnader i varje uppdrag och vill ofta ha flera. Bygg fler grävare och malmraffinaderier om du vill tjäna mer pengar.



#### **Barracks (Baracker)**

Alla infanterienheter, från vanliga GIs (Yrkessoldater) till avancerade Chrono Legionnaire (Kronolegionärer), produceras i De Allierades baracker. Många av de mer kraftfulla och avancerade byggnaderna kräver att du har byggt en barack.



#### **War Factory (Krigsfabrik)**

Om du vill bygga fordon (och det vill du) måste du bygga en krigsfabrik. Alla markfordon produceras i krigsfabriken, men flera av dem kräver även att du har vissa andra byggnader.



### Naval Shipyard (Skeppsvarv)

Din flotta spelar en viktig roll både i basens försvar och när du ska anfalla fienden. Alla dina sjöfarkoster, även Dolphins (Delfiner), produceras i ditt skeppsvarv. Denna byggnad måste placeras helt i vattnet. Skadade fartyg kan återvända till skeppsvarvet för reparationer.



### Air Force Command Headquarters (Högkvarter för flygvapnet)

De Allierades högkvarter för flygvapnet har två viktiga funktioner. Först av allt ger det radarbevakning och möjlighet att se de områden där du har tagit bort stridstäcket på radarskärmen. Dessutom ger det dig möjlighet att producera flygplan. Varje högkvarter kan styra upp till fyra Harrierplan. Vill du ha fler flygplan måste du bygga fler högkvarter.



### Service Depot (Servicedepå)

Dina enheter kommer att bli skadade under stridens gång. Flytta ett skadat fordon till en servicedepå så börjar reparationsarbetet. Det kostar pengar att reparera ett fordon och kostnaden beror på hur svårt skadad enheten är.



### Battle Lab (Krigslabb)

Många av De Allierades avancerade enheter och försvarsanläggningar är beroende av en teknologi som bara går att hitta i ett krigslabb. Om du vill producera några av De Allierades specialvapen måste du ha ett krigslabb i din bas. Det är dyrt att bygga och kräver en hel del ström för att fungera, men enheterna och byggnaderna som blir tillgängliga tack vare krigslabbet gör att det behövs i alla allierade baser.



### Ore Purifier (Malmrenare)

De Allierade har utvecklat en malmrenare för att kunna förfina den Ore (Malm) de samlar in. Det är en dyr byggnad, men malmrenaren gör att du får in mer pengar för varje last med malm som dina grävare kommer tillbaka med till dina Refinerier (Raffinaderier). Med tiden betalar malmrenaren tillbaka sin kostnad flera gånger om.



### Spy Satellite Uplink (Spionsatellitlänk)

Den allierade armén är beroende av överlägsen information för att kunna besegra det sovjetiska hotet. När du har producerat och aktiverat spionsatellitlänken tar den bort hela stridstäcket och visar hela slagfältet på radarbilden.

## Armoury (Vapen)



### Fortress Walls (Befästningsmurar)

Murarna är en passiv försvarsanläggning avsedd att stoppa fiendens infanteri och fordon. Du kan placera ut flera mursektioner på en gång för att snabbt bygga ett försvar.



### Pill-Box (Pillerbox)

Pillerboxar är befästa kanontorn avsedda att skydda ett område mot anfall från fiendens infanteri. Pillerboxar är inte särskilt effektiva mot fordon och kan inte skjuta genom murar.



### Prism Tower (Ljustorn)

Ljustornet är en av De Allierades mest kraftfulla försvarsanläggningar. Tornet skuter en koncentrerad ljusstråle mot annalkande markburna fiendeenheter. Om ljustornen står tillräckligt nära varandra kan de skjuta en stor, kraftfull stråle genom att sikta på varandra och kombinera sina ljusstrålar mot ett gemensamt mål.



### Patriot Missile System (Missilsystem: Patriot)

Patriotsystemet är ett luftvärnssystem avsett att skydda allierade baser från sovjetiska flygangrepp. Patriotsystemet är effektivt mot alla flygande fiendeenheter och kan även skjuta ner inkommande missiler.



### Gap Generator (Hålgenerator)

En stor del av De Allierades strategi går ut på att själva samla in och samtidigt undanhålla den sovjetiska sidan så mycket information som möjligt. När hålgeneratören aktiveras skapar den ett stridstäck över ett brett område och döljer den allierade basen för den sovjetiska radarn. Hålgeneratören kräver oerhörda mängder energi för att fungera.



### Chronosphere (Kronosfär)

De Allierades forskning om tidsresor har skapat kronosfären, en apparat som gör det möjligt att på ett ögonblick förflytta enheter till andra platser på kartan. När den används flyttar kronosfären fordon inom en vid radie till en annan plats på kartan. Dessutom kan fiendefordon flyttas med kronosfären. Fiendefartyg kan placeras på land och markfordon kan släppas ner i vattnet, vilket omedelbart slår ut dem.

Alla spelare blir informerade om när någon har byggt en kronosfär, på samma sätt som när någon byggt en Weather Control Device (Väderkontrollmaskin), och stridstäcket ovanför apparaten försvinner.



### **Weather Control Device (Väderkontrollmaskin)**

Väderkontrollmaskinen ger den allierade befälhavaren möjlighet att styra naturens krafter. När den är klar skapar väderkontrollmaskinen en kraftfull storm som går att placera var som helst på kartan, där den skapar omedelbar förödelse. Stormen förstör byggnader och enheter i ett stort område. När väderkontrollmaskinen är klar får alla spelare ett meddelande om detta och stridstäcket över maskinen försvinner. Alla spelare får även upp en timer som räknar ner till stormens födelse.

## **Sovjetiska byggnader**

### **Structures (Byggnader)**



#### **Construction Yard (Bygganläggning)**

Bygganläggningen är hjärtat i varje bas. Det är denna byggnad som gör det möjligt att producera andra byggnader, från enkla murar till avancerade Battle Labs (Krigslabb). Eftersom det är denna byggnad som styr möjligheten att utöka basen och skaffa nya teknologier, ser alla kloka befälhavare till att alltid skydda den till varje pris. I vissa uppdrag börjar du med en utplacerad bygganläggning, men i vissa börjar du med ett MCV (MKF) och måste aktivera det för att kunna börja bygga.



#### **Tesla Reactor (Teslareaktor)**

Den sovjetiska armén är beroende av teslareaktorer för att hålla basens funktioner igång. Teslareaktorer är, precis som Power Plants (Kraftverk), mycket viktiga men väldigt sårbara. De måste alltid skyddas. Spies (Spioner) är ett särskilt besvärligt hot.



#### **Ore Refinery (Malmraffinaderi)**

Dina War Miners (Krigsgrävare) behöver lasta av den Ore (Malm) som de har samlat in. Det gör de i malmraffinaderiet, hjärtat i din ekonomi. En fullastad Miner (Grävare) återvänder till raffinaderiet för att dumpa sin last av malm innan den återvänder till malmfältet. Sen förvandlas malmen till pengar som du kan köpa byggnader och enheter för. Varje raffinaderi levereras med en grävare. Du behöver en av dessa byggnader i varje uppdrag och vill ofta ha flera. Bygg fler grävare och malmraffinaderier om du vill tjäna mer pengar.



#### **Barracks (Baracker)**

Alla infanterienheter, från vanliga Conscripts (Tvångsrekryter) till avancerade Crazy Ivan (Galne Ivan), produceras i de sovjetiska barackerna. Många av de mer kraftfulla och avancerade byggnaderna kräver att du har byggt en barack.



### **War Factory (Krigsfabrik)**

Om du vill bygga fordon (och det vill du) måste du bygga en krigsfabrik. Alla markfordon produceras i krigsfabriken, men flera av dem kräver även att du har vissa andra byggnader.



### **Naval Shipyard (Skeppsvarv)**

Din flotta spelar en viktig roll både i basens försvar och när du ska anfälla fienden. Alla dina sjöfarkoster, även Giant Squid (Jättebläckfisken), produceras i ditt skeppsvarv. Denna byggnad måste placeras helt i vattnet. Skadade fartyg kan återvända till skeppsvarvet för reparationer.



### **Radar Tower (Radartorn)**

Eftersom Sovjetunionen inte har något traditionellt flygvapen behöver den inget flygfält. När du har byggt ett radartorn aktiveras den sovjetiska radarbilden.



### **Service Depot (Servicedepå)**

Dina enheter kommer att bli skadade under stridens gång. Flytta ett skadat fordon till en servicedepå så börjar reparationsarbetet. Det kostar pengar att reparera ett fordon och kostnaden beror på hur svårt skadad enheten är.



### **Battle Lab (Krigslabb)**

Många av mer avancerade sovjetiska enheterna och försvarsanläggningarna är beroende av en teknologi som bara går att hitta i ett krigslabb. Om du vill producera några av de sovjetiska specialvapnen måste du ha ett krigslabb i din bas. Det är dyrt att bygga och kräver en hel del ström för att fungera, men enheterna och byggnaderna som blir tillgängliga tack vare krigslabbet gör att det behövs i alla sovjetiska baser.



### **Nuclear Reactor (Atomreaktor)**

Sovjetunionen har löst problemet med behovet av extra Tesla Reactors (Teslareaktorer) genom att utveckla atomreaktorn. Denna stora byggnad har en uteffekt som motsvarar många teslareaktorer och förser den sovjetiske befälhavaren med all ström han behöver. Om en atomreaktor förstörs orsakar den en atomexplosion och sprider radioaktivt nedfall som dödar infanteri och lätt bepansrade fordon.





### **Cloning Vats (Kloningstank)**

Kloningstanken är en unik sovjetisk uppfinning som ger dig möjlighet att skapa kopior av infanterienheter som du har skapat i din Barracks (Barack) utan att det kostar något. När du har byggt en kloningstank kommer alla enheter som du skapar i din barack även att produceras i kloningstanken.

Du kan skicka enheter till kloningstanken för demolering. I gengäld får du tillbaka en del av enhetens produktionskostnad. Dessutom kan du skicka dit alla enheter som din Yuri tar kontroll över. Det är ett sätt att skaffa extra inkomster.

## **Armoury (Vapen)**



### **Fortress Walls (Befästningsmurar)**

De sovjetiska befästningsmurarna är identiska med De Allierades, med undantag för utseendet.



### **Sentry Gun (Vaktkanon)**

Denna fasta kanon används till att försvara basen mot fientligt infanteri. Den är inte särskilt effektiv mot fordon.



### **Tesla Coil (Teslaspole)**

Teslaspolen är en bra försvarsanläggning som är effektiv mot alla markenheter. Den anfaller med en kraftfull elektrisk urladdning. Till skillnad från andra försvarsanläggningar kan teslapolen laddas av Tesla Troopers (Teslasoldater), vilket gör att den kan användas även när basen är utan ström.



### **Flak Cannon (Splitterkanon)**

Den sovjetiska splitterkanonen är ett standardförsvar mot flygande enheter. Den är extremt effektiv mot alla allierade flygenheter, inklusive Rocketeers (Raketsoldater).



### **Psychic Sensor (Psykisk sensor)**

Sovjetisk forskning inom parapsykologi har skapat den psykiska sensorn. När den aktiveras ger apparaten dig möjlighet att se vilka order som anfallande fientliga enheter inom en viss radie har fått. När du har byggt den visar sensorn vilket mål fienden tänker anfälla, så länge det befinner sig inom sensorns räckvidd.



### **Iron Curtain (Järnridå)**

Järnridån är en fascinerande sovjetisk uppfinning som gör enheter och byggnader osårbara under en kort period. När den är färdig och markeras gör järnridån alla enheter och byggnader i ett mindre område helt osårbara mot angrepp. Osårbara enheter kan inte attackerats av Terror Drones (Terrordrönare), men de kan fortfarande styras mentalt. Kraften hos järnridån tar livet av de enheter den används på och kan därför även användas som ett vapen på fiendens infanteri. När järnridån är klar får alla spelare ett meddelande om detta och stridstäcket över maskinen försvinner.



### **Nuclear Missile Silo (Kärnvapenmissilsilo)**

Det värsta vapnet i den sovjetiska arsenalen är kärnvapenmissilen. När du har byggt en kärnvapenmissilsilo producerar den enorma kärnvapenmissiler som kan användas till att skapa otrolig förödelse i ett område. Dessutom efterlämnar missilen strålning som dödar alla infanterienheter i området och skadar lätt bepansrade fordon. När kärnvapenmissilsilon är klar får alla spelare ett meddelande om detta och stridstäcket över silon försvinner.

## **WESTWOOD ONLINE**

Westwood Studios inbjuder dig att spela *Command & Conquer Red Alert 2* över Internet via vår kostnadsfria matchningsservice Westwood Online. Här kan du spela mot dina kompisar eller slå dig ihop med dem mot datorstyrda motståndare. Det finns många olika sätt att spela på och de beskrivs mer detaljerat längre bak i manualen.

Om du vill gå till Westwood Online trycker du på INTERNET-knappen som du hittar på spelets Main menu (Huvudmeny). Westwood Online är en matchningsservice som sponsras av Westwood Studios för *Red Alert 2*-spelare.

**Anmärkning om multiplayerprestanda:** Det är alltid bäst att spela mot spelare med snabba Internetanslutningar och datorer som uppfyller de rekommenderade systemkraven för Internetspel. Spelprestandan påverkas av dessa faktorer. Om du spelar mot spelare med snabba Internetanslutningar och snabba datorer får du den bästa spelupplevelsen.

# Welcome To Red Alert 2 Online (Välkommen till Red Alert 2 online)

Det här är den första menyn du får upp när du kommer in på Westwood Online. Här kan du välja mellan flera olika sätt att spela en multiplayeromgång över Internet (QUICK MATCH (SNABBMATCH), CUSTOM MATCH (SKRÄDDARSY MATCH), BUDDY LIST (KOMPISLISTA) eller WORLD DOMINATION TOUR (KAMP OM VÄRLDSHERRAVÄLDET)) eller ställa in alternativen för Internetspel under MY INFORMATION (MIN INFORMATION). Dessutom kan du läsa din Player Profile (Spelarprofil) på skärmen.

## Player Profile (Spelarprofil)

I det här fönstret visas din personliga information för Red Alert 2 på Westwood Online:

WINS (VINSTER): Antalet Head-to-Head (Man-mot-man)-matcher i Red Alert 2 som du har vunnit.

LOSSES (FÖRLUSTER): Antalet Head-to-Head (Man-mot-man)-matcher i Red Alert 2 som du har förlorat.

DISCONNECTS (NEDKOPPLINGAR): Antalet gånger du har blivit nedkopplad från Westwood Online på grund av Internetproblem.

RANK (RANKNING): Din ranking bland spelare världen över i Head-to-Head (Man-mot-man)-matcher på Westwood Online.

POINTS (POÄNG): Antalet poäng du har tjänat ihop genom att vinna Head-to-Head (Man-mot-man)-matcher.

## Skapa ett nytt konto hos Westwood Online

Om du inte skapade ett konto hos Westwood Online när du installerade spelet kan du göra det genom att:

1. Klicka på knappen QUICK MATCH (SNABBMATCH), CUSTOM MATCH (SKRÄDDARSY MATCH), BUDDY LIST (KOMPISLISTA) eller WORLD DOMINATION TOUR (KAMP OM VÄRLDSHERRAVÄLDET).
2. Klicka på knappen NEW ACCOUNT (NYTT KONTO).
3. Följ instruktionerna på skärmen—du måste ange ditt födelsedatum och din e-postadress. Fyll i informationen.

4. Tryck på CONTINUE (FORTSÄTT) för att skapa ditt konto.

Läs gärna vår Privacy Policy (Privatlivspolitik) om du har några frågor. Om programmet har problem med att koppla upp sig mot Westwood Online får du upp ett meddelande som beskriver det problem som har uppstått.

## Logga in på ett existerande Westwood Onlinekonto

När du har kommit till skärmen Welcome to Westwood Online (Välkommen till Westwood Online) trycker du på knappen QUICK MATCH (SNABBMATCH), CUSTOM MATCH (SKRÄDDARSY MATCH), BUDDY LIST (KOMPISLISTA) eller WORLD DOMINATION TOUR (KAMP OM VÄRLDSHERRAVÄLDET). Du blir ombedd att skriva in ditt användarnamn och lösenord. När du har gjort det trycker du på LOGIN (LOGGA IN)-knappen för att fortsätta. Du blir tillfrågad om du vill logga in automatiskt på detta konto i framtiden. Vi rekommenderar att du väljer detta alternativ för att underlätta inloggningen vid senare tillfällen. Du kan även automatisera inloggningen genom att kryssa i rutan vid AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT (LOGGA IN PÅ DETTA KONTO AUTOMATISKT) under My Information (Min information). Om programmet har problem med att koppla upp sig mot Westwood Online får du upp ett meddelande som beskriver det problem som har uppstått.

## Quick Match (Snabbmatch)

Klicka på den här knappen för att snabbt hoppa in i en match mot en annan spelare med bra Internetanslutning och en kunskapsnivå som motsvarar din egen. Kartan och alternativen är förinställda. Det här är ett snabbt och enkelt sätt att hoppa in i ett onlinespel utan att behöva hitta en passande omgång och ställa in alternativen.

## Custom Match (Skräddarsy match)

Den här knappen ger dig möjlighet att leta efter och ställa in en match på Westwood Online som passar dig. Du får upp följande information:

### Available Games (Tillgängliga omgångar)

I det här fönstret visas de omgångar som håller på att skapas på Westwood Online i den lobby där du befinner dig (Allied Barracks (De Allierades baracker), Soviet Barracks (Sovjetunionens baracker), etc). Om du vill ansluta dig till en omgång som håller på att skapas dubbelklickar du på omgången i fönstret Available Games (Tillgängliga omgångar). Du kan även markera omgången (genom att vänsterklicka en gång på den) och sen trycka på JOIN (ANSLUT)-knappen till höger på skärmen.

### Players (Spelare)

Det här fönstret visar de spelare som för närvarande väntar på att spela en omgång i den lobby där du befinner dig (Allied Barracks (De Allierades baracker), Soviet Barracks (Sovjetunionens baracker), etc).

### Läs chattmeddelanden

Under fönstren Available Games (Tillgängliga omgångar) och Players (Spelare) hittar du ett öppet område. Det är chattfönstret. Den text som du och de andra spelarna skriver in visas i chattfönstret. Här ligger även tidigare inskrivna meddelanden kvar ett tag.

### Skriva chattmeddelanden

**Så här skriver du ett meddelande till de andra spelarna:**

1. Klicka på meddelanderutan under chattfönstret.
2. Skriv in ditt meddelande.
3. Tryck på **Retur**.

Om du vill att folk ska lägga märke till ditt meddelande kan du klicka på **ACT**-ikonen (action) till höger. Då skrivs ditt meddelande med en annan färg för att markera vikten av det. Om du vill skicka ett meddelande till en viss person eller en lista med personer (i stället för till hela lobbyn) kan du klicka på ett eller flera namn i fönstret Players (Spelare). Om du vill ta bort alla markerade spelare högerklickar du i fönstret Players (Spelare).

### Skapa & ansluta till en omgång på Westwood Online Du använder följande knappar för att skapa och ansluta dig till onlineomgångar:

**CREATE GAME (SKAPA OMGÅNG):** Tryck på den här knappen om du vill skapa en ny omgång. Du blir ombedd att ange antal spelare, ett lösenord för att delta i omgången (lämna denna ruta tom om du vill skapa en "öppen" omgång där vem som helst får delta), om du vill delta i en Westwood Online-sponsrad turnering (vi rankar dig efter matchens resultat) eller i en BattleClan Tournament (Stridsklan-turnering). Observera att knappen BATTLE CLAN (STRIDSKLAN) inte är tillgänglig om du inte tillhör en klan.

**JOIN GAME (ANSLUT TILL OMGÅNG):** Om du vill ansluta dig till en omgång som håller på att skapas dubbelklickar du på omgången i fönstret Available Games (Tillgängliga omgångar). Du kan även markera omgången och sen trycka på JOIN (ANSLUT).

**BUDDY LIST (KOMPISLISTA):** Tryck på den här knappen så ser du vilka av dina vänner som är beredda att spela. Här kan du starta en omgång, söka dina vänner (skicka ett meddelande och fråga om de vill spela), lägga till eller ta bort kompisar och läsa deras Red Alert 2-profil.

**CLAN/LADDER (KLAN/RANKNING):** Tryck på den här knappen om du vill skapa en Clan (Klan) eller läsa några av rankingslistorna i de olika kategorier som finns på Westwood Online. En Clan (Klan) är en grupp personer som rankas tillsammans som en enhet. Den rankningen kan du se på skärmen Ladder (Stege).

**OPTIONS (ALTERNATIV):** Red Alert 2 ger dig nya sätt att skraddarsy din spelupplevelse. Du kan bland annat filtrera ut oöversatt språk, ge andra möjlighet att skicka sökmeddelanden till dig, etc.

**Obs!** Du kan läsa mer om olika kartalternativ och spellägen i den delen av manualen som behandlar själva spelandet.

## Buddy List (Kompislista)

Red Alert 2 gör det lätt för dig att hitta dina kompisar och spela med dem. Du trycker helt enkelt på knappen BUDDY LIST (KOMPISLISTA), så ser du vilka av dina kompisar som är redo att spela eller redan är online. Här kan du starta en omgång, söka dina vänner (skicka ett meddelande och fråga om de vill spela), lägga till eller ta bort kompisar och läsa deras Red Alert 2-profil. Det här är det bästa sättet att se till att du får spela med eller mot personer som du redan känner.

# World Domination Tour (Kamp om världsherraväldet)

World Domination Tour (Kampen om världsherraväldet) (WDT (KoV)) är en krigsskådeplats för *Red Alert 2*-spelare där varje vinst eller förlust bestämmer den totala utgången. I WDT (KoV) ställs Soviet (Sovjetiska) och Allied (Allierade) styrkor mot varandra i en våldsamt multiplayerkamp om vem som kontrollerar världen. Spelarna slåss på vissa omstridda territorier med förinställda kartförhållanden. Vid dagens slut bestämmer utgången av alla strider i de olika territorierna vilken sida som kontrollerar territoriet. De två sidornas fronter växlar beroende på vem som kontrollerer vilket territorium. När stridslinjerna förflyttas börjar kampen om nya territorier. Med tiden kommer en sida att vinna och ha rätt att skryta för den egna fraktionen. Resultaten anslås regelbundet. När en segrare är korad på en karta öppnas en ny. Det finns tre olika krigsskådeplatser i WDT (KoV): Nordamerika, Europa och Sydostasien. När du har tagit dig igenom de olika menyalternativen öppnas den aktuella kartan över slagfältet. På kartan ser du de sovjetiska territorierna, de allierade territorierna och de omstridda territorierna. Du kan välja att slåss i något av de omstridda territorierna. Varje territorium har anpassats för att ge ett brett utbud av olika multiplayeromgångar. När du för markören över ett omstritt territorium får du upp en lista med stridsförhållanden för den kartan. Du kan till exempel börja med mindre pengar. Vissa omstridda territorier är svårare att ta över än andra, så läs igenom informationen innan du kastar dig in i striden. När du för markören över ett sovjetiskt eller allierat territorium får du upp statistik om området; befolkning, BNP och en hotbild ger dig en föreställning om hur resten av världen klarar sig.

## My Information (Min information)

Tryck på den här knappen om du vill ställa in användarnamn, önskad server (Våra servrar är vanligtvis geografiskt indelade så du kan exempelvis välja mellan en Asien-server och en USA-server. Du kan hoppa mellan olika servrar, men tänk på att det är större chans att du får en bra anslutning till spelare på din lokala server.), vilket land och färg du vill ha och kontrollera din ranking på Westwood Online. Du kan även kryssa för AUTO LOGIN (LOGGA IN AUTOMATISKT)-knappen om du inte vill skriva in ditt lösenord varje gång du loggar in på Westwood Online.

BUDDY LIST (KOMPISLISTA): Ändra i dina kompislistor.

CLAN/LADDER (KLAN/RANKNING): Kontrollera rankingen inom din Clan (Klan) eller Ladder (Stega).

NEW ACCOUNT (NYTT KONTO): Skapa ett nytt konto hos Westwood Online.

MANAGE ACCOUNT (KONTOHANTERING): Tar dig till en webbsida där du kan ställa in ditt användarkonto hos Westwood Online.

# CHATTA I SPELET

I *Command & Conquer: Red Alert 2* kan spelarna enkelt kommunicera med varandra under spelets gång.

## Skriva chattmeddelanden

**Så här skickar du ett chattmeddelande till alla lyssnare:**

1. Tryck på Retur och skriv in ditt meddelande i dialogrutan.
2. Sen trycker du på Retur för att skicka meddelandet till alla lyssnare.

**Så här skickar du ett meddelande till alla allierade:**

1. Tryck på Radera och skriv in ditt meddelande.
2. Sen trycker du på Retur för att bara skicka meddelandet till dina allierade.

**Så här skickar du ett meddelande till alla spelare:**

1. Tryck på ' \ '-knappen och skriv in ditt meddelande.
2. Sen trycker du på Retur för att skicka meddelandet till alla spelare.

**Använda Diplomacy (Diplomati)-menyn till att markera allierade och chatpartners:**

1. Klicka på knappen DIPLOMACY (DIPLOMATI) på sidolistan Diplomati-menyn öppnas..
2. Sen klickar du på den spelare som du vill skicka meddelandet till.
3. När du kommer tillbaka till spelskärmen trycker du på **Retur** för att skicka meddelandet till den/de spelare du markerade.

**Obs!** Det här sättet att skicka meddelanden gör dig sårbar under en kort period, eftersom du inte längre är med i spelet när du markerar mottagarna.

## Beacon (Signal)-knappen (B)

Vid multiplayerspel kan du placera ut signalmaster genom att klicka på knappen PLACE BEACON (PLACERA SIGNAL) ) på spelets Advanced Command Bar (Avancerade kommandolist). Klicka på den här knappen och klicka sen på kartan för att placera ut signalmasten. Alla spelare som är allierade med dig kan se signalmasten. Genom att vänsterklicka på den och trycka på **Retur** kan du skriva in ett meddelande till dina allierade. Tryck på **Retur** en gång till så placeras meddelandet i signalmasten. Om du vill avbryta ett meddelande högerklickar du på signalmasten. Vem som helst kan ta bort signalmasten från sin egen skärm genom att klicka på den och trycka på **DELETE**.

## Alliera dig med andra spelare

Om du vill alliera dig med en annan spelare kan du helt enkelt vänsterklicka på en fientlig enhet och trycka på **A**. Om din fiende godkänner alliansen kommer han att vänsterklicka på en av dina enheter och trycka på **A**. De två fienderna blir nu

allierade och kan slåss mot andra fiender som ett lag. Du kan även skapa allianser via Diplomacy (Diplomati)-menyn, som du öppnar genom att trycka på DIPLOMACY (DIPLOMATI)-knappen i det övre, högra hörnet av skärmen. Vänsterklicka på Ally (Alliera) för att alliera dig med en fiende. Om du allierar dig med en fiende men han inte allierar sig med dig, kommer spelet fortfarande att ange er som fiender. Så länge ni är allierade kan du inte sikta på den andra spelaren och du ser samma saker som han ser under stridstäcket.

## Hån

Du kanske vill skicka färdiggjorda meddelanden eller "hån" till dina fiender under spelets gång. Tryck på **F5-F12** för att håna dina fiender.

## Problemlösning vid Internetproblem

Om du ska kunna spela via Internet måste du ha en Internetanslutning (via modem eller annan fast uppkoppling).

## Generella problem

Om du ansluter till Internet via modem bör du koppla upp dig innan du startar spelet. Windows har en inställning för uppkoppling från spelet, men det är inte lika tillförlitligt som att koppla upp sig innan man startar spelet.

## Förlorad anslutning under internetspel

Om du märker att din anslutning verkar koppla ner sig när du har spelat eller chattat ett tag bör du se till att din anslutning inte är inställd på att koppla ner sig efter en viss tid av inaktivitet. Windows verkar anse att tangentbordsanvändning är viktigare än aktiv nättrafik. Exakt var du ställer in detta varierar i Windows 95/98/NT/2000/Millennium och kan även bero på vilken webbläsare du har installerat, men vanligtvis ligger den under nätverksinställningar eller under kontrollpanelens "Internet-alternativ".

## Internetprestanda

Spelaren med den långsammaste datorn eller den långsammaste Internetanslutningen bestämmer hur snabbt spelet kommer att fungera för alla spelare som deltar i omgången. Det är alltid bäst om den som är Host (Värd) (personen som skapar omgången) har den snabbaste datorn och den bästa anslutningen. Om en spelare exempelvis har ett kabelmodem eller en bredbandsanslutning och en snabb PC, så är den spelaren ett bra val som spelvärd.

## MEDVERKANDE

*Red Alert 2* är baserat på originalspelet *Command & Conquer*, skapat av Brett W. Sperry och Joseph Bostic.

### Produktion

**Exekutiv producent:** Mark Skaggs  
**Producent:** Harvard Bonin  
**Medproducent:** Julio Valladares

### Design

**Huvuddesigners:** Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry  
**Designers:** Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana  
**Övrig design:** Mike Lightner  
**Manus:** Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

### Spelgrafik

**Huvudgrafiker:** Chris Ashton  
**Grafiker:** Chris Adams, TJ Frame, Michael Jones, Sean Keeganledo, Magalkhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpola  
**Konceptgrafik:** T.J. Frame, Dan Lyons  
**Övrig grafik:** Thomas Baxa, Phil Robb  
**Konsult:** Rick Glenn

### Programmering

**Teknisk chef:** Henry Yu  
**Extra teknikansvarig:** Steve Wetherill  
**Programmerare:** Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long  
**Installerare:** Maria del Mar, McCreedy Legg

### Nätverksprogrammering

**Ansvarig nätverksprogrammerare:** Jeffrey Brown, Steve Tall  
**Nätverksprogrammerare:** Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

### Filmsekvenser

**Filmsekvenschef:** John Hight  
**Art Director, Filmsekvenser:** Cris Moras  
**Huvudgrafiker, Filmsekvenser:** Eric Gooch  
**Grafiker, Filmsekvenser:** Chuck Carter,

Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple  
**Övriga filmsekvenser:** Shant Jordan, Patrick Perez

**Konceptgrafik, Filmsekvenser:** T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

**Videokomprimering:** Tim Fritz

**Produktionssamordnare:** Julie Brugman

**Ljudansvarig:** Paul S. Mudra

**Film ljud:** Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

**Övrigt ljudspår** av Poet Jester

### Spelljud

**Ansvarig ljuddesigner:** Mical Pedriana

**Ljuddesigner:** David Fries

**Originalljudspår:** Frank Klepacki

### Videoproduktionsgrupp

**Producent:** Donny Miele

**Regi:** Joseph D. Kucan

**Manus:** Jason Henderson, Donny Miele

**Redigering:** Curt Weintraub

**Ansvarig grafiker, Visuella effekter:** Kevin Becquet

**Ljudansvarig:** Paul S. Mudra

**Produktionsljud:** Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

**Rollbesättningsansvarig:** Marilee Lear, CSA

**Kameraman:** Kurt Rauf

**Förste regiassistent:** Eddie Ficket

**Andre regiassistent:** Frank Carillo

**Produktionssamordnare:** Kim Houser

**Produktionsassistenter:** Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

**Art Director:** Karen Stephens

**Rekvistaansvarig:** Cliff Bernay

**Garderobsansvarig:** Greg Wolfe

**Konstruktionsamordnare:** Bobby Z

**Snickare:** Jeffrey Morgan

**Övrig kulisstillverkning:** The Effects Network

**Makeup & Effektansvarig:** Ron Wild

**Frisör:** Alison Bonanno

**Makeupassistent:** China-Li Nystrom

**Garderob:** Tracy Bohl

**Garderobsassistent:** Sandy Wyndom

**Gaffer:** Jerrmy Settles

**Key Grip:** Gary Sauer

**Grip:** Angel Gonzolez

**Boomoperatör:** Richard Rasmussen

**Visuell effektsammansättning:** Chuck Carter

**Ultimate-operatör:** Bob Kurtz

**Teleprompter-operatör:** Cheryl Yiatras

**Förare:** Patience Becquet

**Konceptgrafiker:** Chuck Wojtkiewicz

**Storyboardgrafiker:** Jeff Parker

**Läsare:** Finley Bolton  
**Catering:** ADL Services

### **Westwood Studios lokalisering** **Lokaliseringschef:** Thilo Huebner

### **Westwood Studios** **kvalitetssäkring**

**Kvalitetsavdelningen leds av** Glenn Sperry and Mike Meischeid

**Kvalitetsanalytiker:** Doug Wilson, Dave Shuman

**Kvalitetsansvarig:** Lloyd Bell

**Ansvarig RA2:** D'Andre Campbell

**Ansvarig RA2 En spelare:** Chris Blevens

**Ansvarig RA2 Sammandrabning:** Shane Dietrich, Mike Smith

**Ansvarig RA Multiplayer:** Steve Shockey

**Kvalitetstestare:** Clint Autrey, Greg Baldwin, Jason Campbell, Michael H. Celmer, Michael Chatterton, Dan Etter, David Fleischmann, Chad Fletcher, Steve Laity, Ray Laubach, DeMarlo Lewis, Levi Luke, Bryan Pihlbald, Richard Rasmusen, Michael Ruppert, Benjamin Galley

**Kvalitetsadministratör:** Rhoda Y. Anderson

**Kvalitetstekniker:** Troy Leonard, Beau Hopkins

**CS-representanter:** Mary Beal, Tim Hempel

### **Marknadsföring**

**Vice VD, marknadsföring:** Laura Miele

**Produktchef, marknadsföring:** Matt Orlich

**PR-chef:** Aaron Cohen

**PR-samordnare:** Chris Rubyor

**Chef för grafiska tjänster:** Victoria Hart

**Onlinechef:** Ted Morris

**Onlinegrafiker:** Jordan Robins

**Grafisk design:** David Lamoreaux

**Marknadsföringsassistent:** Wanda Flathers

### **Kundtjänst**

**Operationschef:** Shawn Ellis

**MIS-chef:** Wayne Hall

**MIS-tekniker:** Glenn Burtis, Mick Love

**Personalansvarig/Kontorschef:** Christine Lundgren

**Administrativ assistent:** Tanya Pereira

**Juridisk assistent:** Jennifer Hoge

### **Särskilt tack till**

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Riccitiello; Nancy Smith; Rade Stojsavljevic, Gehry & Gaudi för fantastisk visuell inspiration; Edward Gutierrez och Eldorado High

School ROTC; Hahn's World of Surplus; Buzzy's Recording - Los Angeles.

**Kärleksfullt tillägnad våra kära familjer och vänner som väntade tålmodigt på oss när vi arbetade långt in på natten...vi hade inte klarat det utan er:**

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

### **Roller**

#### **Liveskådespelare**

**President Dugan:** Ray Wise

**Yuri:** Udo Kier

**General Thorn:** Barry Corbin

**Agent Tanya:** Kari Wuhrer

**Premiärminister Romanov:** Nicholas Worth

**Löjtnant Eva:** Athena Massey

**Löjtnant Zofia:** Aleksandra Kaniak

**General Vladimir:** Adam Greggor

**Dr Einstein:** Larry Gelman

**Sovjetisk officer:** Oleg Stephan

**Premiärminister:** Kerry Michaels

**General Lyon:** Frank Bruynbroek

**Tysk kansler:** Stuart Nesbit

**Sovjetisk nyhetsuppläsare:** Gabriella Bern

**Koreansk befälhavare:** Richard Narita

**Tesla-soldat:** Igor Jijenke

**Basbefälhavare:** Gary Marshal

**Vakt 1:** Rick Cramer

**Vakt 2:** Nate Bynum

**Kvinnlig officer:** Heather Nickens

**Allierad Yrkessoldat 1:** Sharif Perry

**Allierad Yrkessoldat 2:** Micheal Rouleau

**Allierad Yrkessoldat 3:** Jeremy Olson

**Allierad soldat 1:** Randy Stafford

**Allierad soldat 2:** Shane Dietrich

**Allierad vakt 1:** Justin Bloom

**Allierad vakt 2:** Beau Hopkins

**Allierad general:** Robert Eustice

**Allierad överste:** Robert Christensen

**Säpoman 1:** Spike Measer

**Säpoman 2:** Robert Garretson

**Sovjetisk soldat 1:** Alexander Moiseev

**Sovjetisk soldat 2:** Igor Jijikine

**Sovjetisk tvångsrekryt 1:** Andrei

Skorobogatov

**Sovjetisk tvångsrekryt 2:** Marlo Lewis

**Vita Huset-rådgivare:** Ann-Marie Lazaroff

**Bikini-brud 1:** Stephanie Harrold

**Bikini-brud 2:** Tamara Kozen

**Präst:** Donald La Mothe

**Servitris:** Natasha

### **Röster i spelet**

**Yuri, PsyCorps:** Udo Kier

**Amerikanskt hån:** Barry Corbin

**Agent Tanya:** Kari Wuhrer

**Löjtnant Eva:** Athena Massey

**Löjtnant Zofia:** Aleksandra Kaniak

**Sovjetiskt hån:** Adam Greggor

**Tyskt hån:** Stuart Nesbit

**Nattskärran, Sovjetiskt fordon:** Grant

Albrecht

**Spion, Krypskytt, Allierat infanteri:** Michael Bell

**Installerare, Allierad båt, Inkräktare:**

Gregg Berger

**Texasbo:** Glenn Burtis

**Allierad civilperson, Sovjetisk civilperson:**

Julie Brugman

**Raketsoldat, Kronolegionär,**

**Propagandatruck:** David Fries

**BBC nyhetsuppläsare, Amerikanskt**

**nyhetsuppläsare:** Sam McMurray

**SEAL, Sovjetisk civilperson, Allierat**

**fordon:** Stefan Marks

**Libyskt hån, Irakiskt hån, Spränglastbil:**

Adoni Maropis

**Sovjetiskt infanteri, Sovjetisk ingenjör:**

Andy Milder

**Ödeläggare, Sovjetisk båt:** Phil Proctor

**Kubanskt hån, Terrorist, Svarta Örnerna,**

**Franskt nyhetsuppläsare:** Gustavo Rex

**Brittiskt hån, Kirov, Galen Ivan:** Neil Ross

**Utbildningssergeant, Splittersoldat,**

**Berättare: Kamp om världsherraväldet:**

Douglas Rye

**Röst i interntelefon, Datorröst, Kvinnlig**

**nyhetsuppläsare:** Heidi Shannon

**Amerikanskt civilperson, Amerikanskt**

**ingenjör:** Phil Tanzini

**Teslasoldat:** John Vernon

**Koreanskt hån:** Henry Yu

### **Världsomfattande lokalisering**

#### **Korea**

**Lokaliseringschef:** Taewon Yun

**Lokaliseringstekniker:** Changuk Park

**Översättning:** Junghee Ahn, Taewon Yun,

Changuk Park

**Inspelning och redigering:** Junco MultiMedia

**Inspelningstekniker:** Yejun Hwang

**Marknadsföringschef:** Jungwon Hahn

**Produktchef:** Junghyeon Kwon

#### **Kina**

**Projektansvarig, Lokalisering:** Christine Kong

**Lokaliseringschef:** Jerry Lee

**Översättning:** Richard Chen

**Språktestning:** Jerry Lee

**Marknadsföringschef:** Tom Chen

**Produktansvarig:** Betty Chang

**Förpackning- & Manualdesign:** Bingo Cheng

**Särskilt tack till:** Westwood Localisation Teams,

TL Goh, Irene Chua

Frankrike

**Produktansvarig, Lokalisering:** Nathalie

Fernandez

**Översättning:** Francis Grimbert, Stéphane

Radoux

**Översättningssamordnare:** Nathalie Duret

**Skådespelare:** Hervé Caradec, Tony Joudrier,

Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge

Abatucci, Héléne Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy,

Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge,

Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain,

Denis Boileau

**Testare:** Emmanuel Delvea

**Testsamordnare:** Lionel Berrodier

#### **Tyskland**

**Lokaliseringschef:** Michaela Bartelt

**Översättning:** Claudia Stevens

**Rollbesättningsansvarig, röster:** Dirk Vojtilo

**Rollbesättning, röster:** Manuel Bertrams

**Marknadsföringschef:** Benedikt Schüller

**Produktchef:** Pete Larsen

**Röster:** Udo Kier, Till Demtöder, Klaus Dittmann,

Dagmar Dreke, Eva Freeselsabella Grothe, Eberhard

Haar, Ben Hecker, Verena Herkewitzlriz Immenkamp,

Michaela Kreißler, Holger Mahlich, Martin May,

Robert Missler, Kai Hendrik Möller, Uli Plessmann,

Michael Quiatkowski, Wolf Rahtjen, Manfred

Reddemann, Antje Roosch, Erik Schäffler, Achim

Schülke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd

Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann

# KUNDTJÄNST

## Hårddiskförberedelser

Innan du installerar ny mjukvara är det viktigt att du säkerställer att din hårddisk fungerar korrekt. Vi rekommenderar att du "städar upp" lite genom att köra diskverktögen Scandisk och Diskdefragmentering.

- Scandisk söker igenom din hårddisk efter förlorad data.
  - Diskdefragmenteringen ser till att dina data är sorterade på ett optimalt sätt. Om du inte använder dessa verktyg innan installationen finns det risk att din mjukvara inte fungerar som det är tänkt.
1. Kör först Scandisk.
  2. För att starta Scandisk, vänsterklickar du på **START**-knappen i aktivitetsfältet. Startmenyn visas.
  3. På startmenyn väljer du **KÖR**.
  4. I den följande dialogrutan skriver du **scandisk** och klickar på **OK**.
  5. När programmet har startat ska du se till att alternativet **FULLSTÄNDIG** (i avsnittet Testtyp), är markerat. Det tar lite längre tid att utföra en "fullständig" kontroll, men resultatet är väl värt den investerade tiden. Se även till att **KORRIGERA FEL AUTOMATISKT** är förbockad och välj den hårddisk där du tänker installera spelet (t.ex. C:).
  6. När du är klar med dina val klickar du på **Start** så börjar programmet att söka efter fel på hårddisken och rättar till dem.
  7. Efter detta kör du programmet Diskdefragmentering. För att starta Diskdefragmentering, vänsterklickar du på **START**-knappen i aktivitetsfältet. Startmenyn visas.
  8. På startmenyn väljer du **KÖR**. I den följande dialogrutan skriver du **DEFRAG** och klickar på **OK**. Precis som med Scandisk väljer du den hårddisk som du tänker installera spelet på och klickar på **OK**. Mer information om hur du får din dator i toppskick, hittar du i avsnittet "Vad du bör göra innan du installerar spelet", i filen On-Line Help på CD-skivan.

## VAD ÄR DIRECTX™?

Läs hela detta avsnitt innan du spelar **Command & Conquer: Red Alert 2** eller installerar DirectX.

DirectX är en del av Windows® 95 och 98. Det ger Windows möjlighet att snabbt komma åt vissa delar av din dator, så att du kan köra de nya spel som ges ut. I takt med att ny teknologi, t.ex. nästa generations 3D-acceleratorer och 3D-ljudkort, introduceras på marknaden, kommer DirectX att utvecklas så att det stöder denna nya teknik. **Command & Conquer: Red Alert 2** kräver DirectX

7.0a, som medföljer på cd-skivan till spelet så att du kan installera det om du behöver. För att DirectX ska fungera ordentligt måste det kanske uppdatera vissa drivrutiner till ditt grafikkort, ljudkort eller din 3D-accelerator. Om du använder drivrutiner som inte har stöd för DirectX 7.0a kan du få problem med ljudet eller grafiken i **Command & Conquer: Red Alert 2**.

Under installationen av DirectX 7.0a kommer installationsprogrammet att kontrollera om drivrutinerna till ditt grafikkort, ljudkort och din 3D-accelerator är kompatibla med DirectX7.0a. Om det går, kommer installationsprogrammet automatiskt att uppdatera de drivrutiner som inte är kompatibla. Men om du har en väldigt ny maskinvara eller ett mindre känt märke, kanske du måste kontakta tillverkaren av komponenten för att få de senaste drivrutinerna med stöd för DirectX 7.0a.

**Viktigt!** Under installationen av DirectX 7.0a känner installationsprogrammet av om dina drivrutiner kan uppdateras utan problem. Om den drivrutin som måste ersättas inte har testats eller om det är känt att problem kan uppstå när den existerande drivrutinen ersätts, kommer installationsprogrammet att varna dig för detta. Vi rekommenderar att du lyssnar på dessa varningar.

## Hur installerar jag DirectX 7.0a?

När du installerar **Command & Conquer: Red Alert 2** kommer installationsprogrammet att söka efter DirectX. Om det inte hittar en korrekt version kommer du att uppmanas att installera DirectX 7.0a från cd-skivan till **Command & Conquer: Red Alert 2**. Vi rekommenderar att du följer installationsprogrammets uppmaning.

**Gör så här om du vill installera DirectX 7.0a efter installationen av Command & Conquer: Red Alert 2:**

1. Klicka på **START** i Windows aktivitetsfält, markera "Sök" och klicka på "Filer eller mappar..."
2. Skriv in **dxsetup** i rutan vid "Namn".
3. Se till att rutan vid "Sök i:" är inställd på din cd-romläsare (t.ex. D:) och klicka på "Sök nu".
4. När filen dyker upp dubbelklickar du på **dxsetup**-ikonen i namnkolumnen.
5. När fönstret **DXSetup** har öppnats klickar du på **Installera om DirectX** för att starta installationen.

## Kontrollera din dator!

För att kontrollera om din dator har fullständigt stöd för DirectX 7.0a kan du köra DirectX diagnostikprogram när du har installerat DirectX7.0a.

1. Klicka på **START** i Windows aktivitetsfält. Klicka sedan på "Kör".
2. Skriv in **dxdiag** i textrutan och klicka på "OK"

DirectX diagnostikprogram ger dig information om drivrutinerna till ditt grafikkort,

ljudkort och din 3D-accelerator.

- Om du vill kontrollera drivrutinerna till ditt grafikkort klickar du på fliken Grafik eller på fliken DISPLAY 1, om du har en sådan.
- Om du vill kontrollera drivrutinerna till ditt ljudkort klickar du på fliken Ljud.
- Vissa 3D-acceleratorer har sin egen flik, kallad Grafik 2, så du kanske måste kontrollera den också.

I vart och ett av dessa fönster kan du läsa under *Drivrutiner* om Microsoft har bekräftat att dina drivrutiner stöder DirectX 7.0a.

- Om det står Ja i fältet Bekräftad, stöder din maskinvara DirectX 7.0a och bör fungera korrekt med **Command & Conquer: Red Alert 2**.
- Om det står Nej i fältet Bekräftad, stöder din maskinvara inte DirectX 7.0a och du kan få problem med att köra **Command & Conquer: Red Alert 2**. Läs anteckningarna längst ner i fönstret till DirectX diagnostikprogram.
- Användare av Windows 98 kan även använda knappen Problemlösning, under fliken Mer hjälp. I normala fall har tillverkaren av maskinvaran uppdaterade drivrutiner som stöder DirectX 7.0a, så att du kan köra **Command & Conquer: Red Alert 2** utan problem. I dessa fall ber vi dig kontakta tillverkaren av maskinvaran för att få de senaste drivrutinerna med stöd för DirectX 7.0a. De finns oftast att hämta på tillverkarens webbsida eller går att få via deras tekniska support.

## Teknisk support

Om du, trots att du provat alla möjligheter, fortfarande har problem med mjukvaran ber vi dig läsa följande avsnitt.

### Viktigt: Läs avsnittet noga innan du kontaktar oss

Dagens datorer körs i en mängd konfigurationer både mjuk- och maskinvarumässigt.

Följande information **MÅSTE** erhållas från datortillverkaren eller från bifogad dokumentation **INNAN** du ringer vår supportlinje:

*(Obs! Följande information går att erhålla direkt från datorns tillverkare)*

**1.** Felmeddelandet som visades när problemet uppstod (om så var fallet).

**2.** En maskinvaruspecifikation med följande information:

CPU-hastighet och tillverkare

Mängden RAM

CD-ROM, hastighet och tillverkare

Ljudkortstillverkare

Grafikkortstillverkare

Nätverkskort (om så är fallet)

Härddiskstorlek och mängden ledigt utrymme

DirectX™-drivrutinens versionsnummer (läs installationsanvisningarna för DirectX)

Joystick och spelkort (om så är fallet)

3D-acceleratorkort (om så är fallet)

### (Läs följande avsnitt "Hur du får fram nödvändig information")

Om du inte får fram ovanstående information måste du kontakta leverantören eller maskinvarutillverkaren.

### Hur du får fram nödvändig information

#### Windows®95/Windows®98

**1.** Högerklicka på **Den här datorn**.

**2.** Vänsterklicka på **Egenskaper**.

**3.** Under Allmänt hittar du uppgifter om RAM-minne och vilken CPU du har exempelvis Intel eller Cyrix.

*Obs! Windows®95/Windows®98 kan inte alltid identifiera Cyrix-processorn korrekt. Därför kan den ibland hänvisas till som en 486:a.*

**4.** Klicka på Enhetsanteraren.

**5.** Klicka symbolen '+' vid hårdvaran du vill kontrollera:

- CD-ROM
- Bildskärmskort
- Styrenheter för ljud, video och spel
- Nätverkskort

Namnet på maskinvarutillverkaren visas i listan.

**1.** CPU:ns hastighet kan du ofta se om du startar om datorn och tittar i övre vänstra hörnet. Du bör se en klockfrekvens t ex 166 MHz. Detta är uppgiften som behövs.

**2.** Dubbelklicka på **"Den här datorn"** och maximera fönstret med fyrkanten.

**3.** Vänsterklicka på hårddisken (**C:\**) så att du ser hur mycket plats och ledig plats du har i din dator. Stäng alla fönster.

Med hjälp av denna information bör du kunna konfigurera din dator korrekt.

Innan du ringer till vår kundservice, kontrollera först att du kan öppna hjälpfilen som följer med mjukvaran genom att klicka på verktygsraden i

Windows®95/Windows®98. Det är möjligt att du kan hitta lösningen på problemen här eftersom filen innehåller svaren på de vanligaste frågorna.

Om du ändå stöter på problem har Electronic Arts en support dit du kan ringa måndagar och torsdagar, 13.00 till 17.00. Telefonnummer är 08-594 106 80. Du kan också skriva till oss på följande adress och bifoga ovanstående information. Electronic Arts Customer Service, Business Campus, Johanneslundsvägen 2, 194 61 Upplands Väsby, Sweden



## Så här når du oss på nätet:

Svensk support: <http://www.electronicarts.se/support/>

E-post: [nordicsupport@ea.com](mailto:nordicsupport@ea.com)

## Anmärkning

ELECTRONIC ARTS FÖRBEHÅLLER SIG RÄTTEN ATT FÖRBÄTTRA DEN PRODUKT SOM BESKRIVS I DENNA HANDBOK, NÄR SOM HELST OCH UTAN FÖREGÅENDE MEDDELANDE. DEN HÄR HANDBOKEN OCH DEN PROGRAMVARA SOM BESKRIVS I DEN ÄR UPPHOVSRÄTTSSKYDDAD OCH SAMTLIGA RÄTTIGHETER TILLKOMMER ELECTRONIC ARTS. DET INNEBÄR ATT VARKEN HANDBOKEN ELLER PROGRAMVARAN HELT ELLER DELVIS FÅR KOPIERAS, REPRODUCERAS, ÖVERSÄTTAS ELLER REDUCERAS TILL NÅGOT ELEKTRONISKT MEDIA ELLER NÅGON MASKINLÄSBAR FORM, UTAN SKRIFTLIGT MEDGIVANDE FRÅN ELECTRONIC ARTS LIMITED, 2000 HILLSWOOD DRIVE, CHERTSEY, SURREY, KT 16 0EU, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG INGET GARANTIANSVAR, VARE SIG UTTRYCKLIGT ELLER UNDERFÖRSTÅTT, AVSEENDE DEN HÄR HANDBOKEN, DESS KVALITET, SÄLJBARHET ELLER LÅMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. HANDBOKEN TILLHANDAHÅLLS "I BEFINTLIGT SKICK". ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG VISSA BEGRÄNSADE GARANTIER MED AVSEENDE PÅ PROGRAMVARAN OCH DEN MEDIA DEN LEVERERAS PÅ. ELECTRONIC ARTS KAN INTE I NÅGOT FALL HÅLLAS ANSVARIG FÖR DIREKT ELLER INDIREKT SKADA. Garantivillkoren gäller inte i de fall köparen är en konsument som förvärvat produkten för enskilt bruk, i den mån och i sådan del garantivillkoren begränsar konsumentens rättigheter enligt konsumentköplagen.

## Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att den media på vilken programvaran är inspelad på är fri från material- och tillverkningsfel under tolv (12) månader efter inköpsdagen. Under denna period kommer felaktig media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto eller kopia därav, en redogörelse beskrivande defekten, den felaktiga median och din adress. Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt.

Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick", och ej heller media som har utsatts för felaktig användning, skada eller orimlig användning.

### Returer efter garantin.

Electronic Arts kommer (om nuvarande lager tillåter) att byta ut media som skadats av användaren, om originalmedian återsänds tillsammans med en Eurocheque på £7.50 per CD, utställd på Electronic Arts Ltd.

Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid.

Electronic Arts Customer Warranty, 2000 Hillswood drive, Chertsey, Surrey, KT16 0EU, UK.

© 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios och EA GAMES-logotypen är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. Westwood Studios™ och EA GAMES™ är varumärken tillhörande Electronic Arts™