



# Uyarı: Projeksiyon Televizyon Sahiplerine

Sabit resimler veya görüntüler resim tübüne zarar verebilir veya CRT'nin fosforunda iz bırakabilirler. Geniş ekranlı projeksiyon televizyonlarında uzun süreli video oyunları oynamaktan kaçının.

## Epilepsi Uyarısı

**Lütfen oyunu oynamadan veya çocuğunuza oynama izni vermeden önce okuyun.**

Bazı kişiler belirli ışık düzenlerine veya flaşlara maruz kaldıklarında bunlardan etkilenerek epileptik krizler veya bilinç kayıplarıyla karşılaşabilirler.

Böyle kişiler televizyon seyrederken veya bazı video oyunlarını oynarken kriz geçirebilirler. Bu, kişide daha önce böyle bir vakaya rastlanmamış olsa bile gerçekleşebilir.

Eğer siz veya ailenizin bir üyesi birden parlayan ışıklar karşısında epilepsiye bağlı semptomlar yaşadıysa (kriz veya bilinç kaybı gibi), oyunu oynamadan önce doktorunuza başvurun.

Ailelere çocuklarının video oyunları oynayışlarını kontrol etmelerini öneriyoruz. Eğer siz veya çocuğunuz bir video oyununu oynarken baş dönmesi, görme bozukluğu, göz veya kas seğirmeleri, bilinç kaybı, konsantrasyon bozukluğu, istem dışı hareket belirtilerinden herhangi irini yaşıyorsanız, oyunu DERHAL bırakın ve doktorunuza başvurun.

## Kullanım Sırasında Alınacak Tedbirler

- Ekranı çok yakın durmayın. Ekrandan kablonuzun izin verdiği kadar uzakta oturmaya çalışın.
- Oyunu küçük ekranda oynamayı tercih edin.
- Yorgun veya uykusuzsanız oyun oynamaktan kaçınin.
- Oyunu oynadığınız odanın iyi aydınlatıldığından emin olun.
- Bir video oyunu oynarken saat başına en az 10 – 15 dakika dinlenin.

# İÇİNDEKİLER

OYUNUN KURULUMU .....	4	Kıdemli (Veteran) & Seçkin	
GİRİŞ .....	5	(Elite) Birimler .....	26
HİKAYE .....	5	Birimleri Konuşlandırmak .....	26
ANA MENU .....	6	Ateş Etmeye Zorla .....	26
Tek Kişilik (Single-Player) Oyun .....	7	Güçlendirme Sandıkları .....	26
Yeni Kampanya .....	7	<b>GELİŞMİŞ KOMUT ÇUBUĞU .....</b>	<b>27</b>
Kayıtlı Oyun Yükle .....	7	<b>ARA NOKTALAR .....</b>	<b>28</b>
Çatışma (Skirmish) Oyunları .....	8	Ara Nokta (Way Point) Yaratımı .....	28
İnternet .....	8	Saldırıları Koordine Etmek .....	29
Ağ .....	8	Ara Noktaları (Way Points) Silmek .....	29
Filmler ve Krediler .....	8	<b>KLAVYE KOMUTLARI .....</b>	<b>29</b>
Ayarlar .....	9	Temel Klavye İşlevleri .....	30
Görüntü Ayarları .....	9	Gelişmiş Klavye İşlevleri .....	31
Oyun Ayarları .....	9	<b>BİRİMLER VE BİNALAR .....</b>	<b>32</b>
Kullanıcı Arabirimi Ayarları .....	9	Müttefik Kuvvetler .....	32
Ses Ayarları .....	10	Piyade (Infantry) .....	32
Klavye .....	10	Taşıtlar (Vehicles) .....	34
Ağ .....	11	Sovyet Kuvvetleri .....	36
<b>BİR AĞ (NETWORK) VEYA ÇATIŞMA</b>		Piyade (Infantry) .....	36
<b>(Skirmish) Oyunu Kurmak .....</b>	<b>11</b>	Taşıtlar (Vehicles) .....	38
Co-Op Oyunu .....	13	Özel Çokluoyuncu Kuvvetleri .....	40
Çokluoyuncu Oyun Modları .....	13	<b>MÜTTEFİK YAPILARI .....</b>	<b>42</b>
Bir Savaş Alanı Seçmek .....	14	Binalar (Structures) .....	42
Rasgele Bir Harita		Silahhane (Armoury) .....	44
(Random Map) Yarat .....	14	<b>SOVYET YAPILARI .....</b>	<b>46</b>
<b>ARABİRİM .....</b>	<b>15</b>	Binalar (Structures) .....	46
Taktik Haritası .....	15	Silahhane (Armoury) .....	48
Oyun Faresi .....	15	<b>WESTWOOD ONLINE .....</b>	<b>49</b>
Komut Çubuğu .....	15	Red Alert 2 Online'a Hoşgeldiniz .....	50
<b>OYUN TEMELLERİ .....</b>	<b>17</b>	Oyuncu Profili .....	50
Fare Kontrolü .....	17	Yeni bir Westwood	
Birimleri Seçmek .....	17	Online hesabı yaratmak .....	50
Hareket Etmek ve Ateş Açmak .....	18	Online Hesap .....	51
Örtü (Shroud) .....	18	Çabuk Karşılaşma .....	51
Ore Toplamak / Kredi Kazanmak .....	18	Kişisel Karşılaşma .....	51
Birimler ve Binalar İnşa Etmek .....	19	Arkadaş Listesi .....	53
Yapım Sırası .....	19	Dünya Hakimiyet Turu .....	53
Toplanma Noktaları .....	20	<b>OYUN İÇİ SOHBET .....</b>	<b>54</b>
Savaş Alanına Bina Yerleştirmek .....	20	İnternet Sorunlarını Çözmek .....	55
Enerji .....	20	<b>KREDİLER .....</b>	<b>56</b>
Teknik Binaları .....	21	<b>TEKNİK DESTEK .....</b>	<b>59</b>
Sivil Binalarını İşgal Etmek .....	22		
Düşman Binalarını İşgal Etmek & Köprüleri			
ve Sivil Binalarını Tamir Etmek .....	23		
Oyun İttifakları .....	24		
<b>GELİŞMİŞ OYNANIŞ .....</b>	<b>24</b>		
Takımlar Yaratmak .....	24		
Satmak .....	24		
Tamir Etmek .....	25		
Nöbet (Guard) Modu .....	25		
Saldırı Hareketi (Attack Move) .....	25		



# OYUNUN KURULUMU

**Not:** Oyunun kurulumu ve alıřtırılması hakkında daha fazla bilgi almak iin ltfen 59. sayfadaki Teknik Destek kısmına bakın.

WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium OTOMATİK ALIŐTIRMA (Autoplay) zelliđini kullanarak Command & Conquer™: Red Alert 2™ 'in kurulumu:

1. Ya Mtfevik, ya da Sovyet diskini CD-Rom srcnze yerleřtirin ve KUR (Install) seeneđine tıklayın.
2. SONRAKİ (Next) dđmesine tıklayın ve lisans anlařmasını okuyun. Bittiđinde onaylama kutusuna tıklayarak anlařmayı kabul edebilir veya VAZGE (Cancel) seeneđiyle ıkabilirsiniz.
3. Command & Conquer: Red Alert 2 CD kutusunun arkasında yer alan seri numarasını girdikten sonra SONRAKİ (Next) dđmesine tıklayın.
4. Kurulu tamamlamak iin ıkan talimatları izleyin.

## WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium altında oyunu kendiniz kurmak isterseniz:

1. BAŐLAT (Start) dđmesine tıklayın ve menden ALIŐTIR (Run) seeneđini sein.
2. GZAT (Browse) seeneđini seerek CD-ROM srcnzn iine bakın.
3. "Setup.exe" dosyasına ift tıklayın. Bazı sistemlerde bu dosyanın ismi yalnızca "Setup" şeklinde gzkebilir ama yine de CD simgesine sahip olacaktır.
4. TAMAM (OK) seeneđine tıklayın.
5. Yukarıdaki OTOMATİK ALIŐTIRMA (Autoplay) kısmındaki prosedr 2. adımdan itibaren takip edin.

## WINDOWS 95/98/NT altında oyunu kendiniz silmek isterseniz:

1. BAŐLAT (Start) dđmesine tıklayın ve PROGRAMLAR > WESTWOOD > RED ALERT 2 > RED ALERT 2 UNINSTALL kısayolunu alıřtırın.
2. Silme iřlemine tamamlamak iin ekranda ıkacak olan talimatları izleyin.

## OTOMATİK ALIŐTIRMA (Autorun) zelliđini kullanarak silmek iin:

1. Ya Mtfevik, ya da Sovyet diskini CD-Rom srcnze yerleřtirin.
2. Otomatik alıřtırma penceresi ıktıđında SİL (Uninstall) seeneđine tıklayın.
3. Silme iřlemine tamamlamak iin ekranda ıkacak olan talimatları izleyin.

# GİRİŞ

## Tekrar hoş geldiniz, Kumandan...

Command & Conquer Red Alert 2 size iki farklı kuvvetten biri ile oynama imkanı verir: saygıdeğer Müttefikler (Allies) veya saldırgan ve askeri Sovyetler (Soviets).

Tek Kişilik (Single Player) oyunlarda eğer Müttefikler (Allies) adına oynamayı seçerseniz Sovyet (Soviet) kuvvetlerine karşı savaşacaksınız, eğer Sovyetler (Soviet) adına oynamayı tercih ederseniz Müttefiklere (Allies) karşı savaşacaksınız.

Çokluoyuncu (Multiplayer) oyunlarında, hem Müttefik hem de Sovyet kuvvetleri birbirlerine karşı da savaş verebilirler.

İki taraf da birbirlerinden çok farklıdırlar ve birimlerinden ve yapılarından sadece birkaçı ortaktır. Her bir tarafın eşi olmayan kuvvetleri ve zayıflıkları bulunmaktadır. İki ordunun birimleri ve yapıları, ordularının ardındaki temel filozofiyi de yansıtmaktadır. Müttefikler müthiş teknolojilerine ve yöneticiliklerine güvenirken, Sovyet kuvvetleri amaçlarını gerçekleştirmek için kaba kuvvete güvenirlir.

**Not:** *Command & Conquer evrenine yeni olan oyuncuların, asıl oyuna geçmeden önce mutlaka Hazırlık Kampı (Boot Camp) görevlerini oynamalarını tavsiye ediyoruz. Oyunun kolay anlaşılabilir olması için çok uğraştık, ama yine de Hazırlık Kampı (Boot camp) sayesinde oyunun temellerini hemen öğrenebileceksiniz. Bu kısım size üs kurulumu, birim eğitimi, Rafineri'leri (Refineries) kullanarak Ore toplamanın önemi, hareket etme, hedefleme ve daha başka birçok öğeyi öğreterek oyun deneyiminizi arttırmanızı sağlayacak.*

## Hikaye

Eğer zamanda geriye yolculuk yapabiliseydiniz, neyi değiştirirdiniz? Daha gerçekleşmeden önce savaşları engellemek mümkün olur muydu? Veya geçmişle oynamak, günümüzde ve gelecekte çok ciddi etkilere yol açar mıydı?

Zaman yolculuğu deneyimleri tarihin akışını ciddi biçimde değiştirdi. Suikastler milletlerin ve bu yüzden tüm dünyanın kaderini etkiledi. Sovyetler Birliği bir anda kendisini batya doğru genişlemesini engelleyecek bir düşmanın bulunmadığı bir ortamda buldu. Josef Stalin'in liderliği altında Atlantiğe doğru ilerlemeye başladılar, hayallerindeki Sovyetler Birliği kıtasını yaratmak için.

Sovyetlerin mutlak hakimiyetini ancak Müttefik kuvvetlerin birleştirilmiş güçleri engelleyebildi. Rusya'nın devasa ordusu, en sonunda Müttefiklerin müthiş teknolojisi sayesinde durduruldu. Barış içinde bir dünya hayali sonunda gerçekleşmişti. Stalin savaş sırasında öldü ve dünyanın en geniş milletin kaderi sahipsiz kaldı.

Savaşın sonra Müttefikler, Sovyet İmparatorluğu'nun başına Alexi Romanov'u yerleştirdiler. Mükemmel bir seçim olarak görülüyordu. Oldukça başarılı bir kariyeri olan bir politikacıydı, Müttefik kuvvetlerin ideallerini gerçekleştirip Sovyet İmparatorluğu'nu iyiliksever, barışçı bir ülke haline getirmek için görev başındaydı. Müttefik kuvvetlerin liderleri rahat bir nefes almıştı. En büyük tehdit artık etkisiz hale getirilmişti.

Ya da öyle sanılıyordu. Aslında Romanov sevgili ülkesini yok eden Müttefiklere kar-

şı gizlice derin bir nefret ateşiyile yanıp tutuşuyordu. Güce sahip olduğunda hemen intikam planını yürürlüğe koydu. Müttefikler müthiş teknolojileri sayesinde savaşı kazandığından, Sovyetlerin de kendi müthiş silahlarını yapacaklarına and içmişti. Es-ki Sovyetler Birliği'ni orduları tekrar sefere çıkacaklar, ama bu sefer başarısız olma-yacaklardı. Bu sefer Birleşik Devletler'i işgal edeceklerdi!

Müttefikler yıllar boyunca hallerinden memnun yaşadılar. Hiç kimsenin, zihin kontrolü hakkındaki gizli Sovyet deneylerinden veya Romanov'un bilim adamları tarafından gerçekleştirilen nükleer testler hakkında bilgisi yoktu. İşgal, Birleşik Devletleri hazırlıksız yakaladı. Bir anda Kaliforniya'ya, Texas'a ve New York'a Sovyet askerleri akmaya başlamıştı. Siviller Sovyet zihin kontrolüne yenik düşüyorlar ve ülkelerini bırakıp işgalcilerin saflarına geçiyorlardı. Amerika sahillerinde dev mürekkep balıkları beliriyor ve devasa dokunaçlarıyla gemileri parçalıyorlardı. Şiddetli saldırı başlamıştı!

Neyse ki, o andaki ABD lideri Başkan Dugan, eski Müttefik teknolojisinin yerinde saymasına izin vermemişti. Kuvvetlerini toplayan ve hem zamanın doğasını, hem de doğanın kuvvetlerini yönetmesini sağlayacak teknolojiyi hazırlayan Başkan Dugan bir kez daha Sovyetler Birliği'ne karşı savaşa hazırды. Romanov inanılmaz bir güce ve müthiş kuvvetlere sahipti. Müttefikler ise evleri ve yaşamları için savaşıyorlardı. Bir kez daha, tüm dünya bir savaşın içinde bulmuştu kendisini.

## ANA MENÜ (Main Menu)



Oyunu başlattığınızda, Sovyet'lerin Birleşik Devletler'i işgalini gösteren kısa bir sinematik izleyeceksiniz. Bunun ardından oynamak istediğiniz oyun türünü seçebileceğiniz veya oyunun bilgisayarınızdaki performansını arttırmak için optimize edebileceğiniz ayarları değiştirebileceğiniz Ana Menü'ye (Main Menu) alınacaksınız.

Ana Menü'de (Main menu) şu seçeneklere sahipsiniz: TEK KİŞİLİK OYUN (Single Player), İNTERNET (Internet), AĞ (Network), FİLMLER ve KREDİLER (Movies & Credits), AYARLAR (Options) ve OYUNDAN ÇIKIŞ (Exit Game).

# Tek Kişilik (Single-Player) Oyun

Yeni kampanyalar seçmenizi, önceden kaydedilmiş oyunları yüklemenizi, görevleri tekrar etmenizi ve bilgisayara karşı Çatışma (Skirmish) karşılaşmaları ayarlamanızı sağlar.

Bir Tek Kişilik Command & Conquer: Red Alert 2 oyunu oynamak için, Ana Menü'deki ilgili düğmeye basın. Birçok yeni seçeneği olan yeni bir menüye ulaşacaksınız: YENİ KAMPANYA (New Campaign), KAYITLI OYUN YÜKLE (Load Saved Game), SENARYOYU TEKRARLA (Replay Scenario) ve ÇATIŞMA (Skirmish). Ana menüye geri dönmek için ekranın sağ alt köşesinde bulunan ANA MENÜ (Main Menu) düğmesine tıklayın.

## Yeni Kampanya (New Campaign)

YENİ KAMPANYA (New Campaign) düğmesine tıkladığınızda Kampanya (Campaign) menüsüne ulaşacaksınız. Buradan Müttefikler veya Sovyetler olarak oynamayı seçebilirsiniz. Ayrıca buradan size haritada birimlerinizi hareket ettirmek, düşmanlarınızı hedef almak ve üs kurmak gibi oyun hakkındaki temelleri öğretecek olan Hazırlık Kampı'na (Boot Camp) girmeyi de seçebilirsiniz.

**Not:** Gerçek zamanlı strateji türüne veya Command & Conquer serisine yeni olan oyuncular için Hazırlık Kampı (Boot Camp) kısmını oynamak, arabirime alışmaları için şiddetle tavsiye edilmektedir. Deneyimli oyuncuları Hazırlık Kampı (Boot Camp) kısmını atlayabilirler ama yine de size yardımcı olacak yeni özellikleri buradan öğrenebilirsiniz.

Kolay (Easy) ile Zor (Hard) arasında değişen seviyelerden birini seçerek kampanyanızın zorluğunu seçmelisiniz. Gerçek zamanlı strateji oyunlarına yeni olan oyuncular Kolay (Easy) zorluk seviyesini tercih etmeliyken, deneyimli oyuncular Zor (hard) zorluk seviyesini oldukça uğraştırıcı bulacaklardır. Eğer yeni bir kampanyaya başlamamayı tercih ederseniz, Tek Kişilik (Single Player) menüsüne geri dönmek için GERİ (Back) düğmesine tıklayın.

## Kayıtlı Oyun Yükle (Load Saved Game)

Bu düğmeye tıkladığınızda Görev Yükle (Load Mission) menüsüne ulaşacaksınız. Buradan daha önce kaydetmiş olduğunuz bir oyunu yükleyebilir ve oyuna bıraktığınız yerden devam edebilirsiniz. Devam etmek istediğiniz görevi seçip YÜKLE (Load) düğmesine tıklayın. Eğer önceden kayıtlı bir oyunu yüklememe kararı verdiyseniz GERİ (Back) düğmesine tıklayarak Tek Kişilik (single Player) menüsüne geri dönebilirsiniz.

## Çatışma (Skirmish) Oyunları

Çatışma (Skirmish) oyunları benzersizdir. Benzetme yapacak olursak Çatışma (Skirmish) bir Çokluoyuncu (Multiplayer) oyunu oynamak gibidir, insanlara karşı değil de bilgisayar tarafından kontrol edilen rakiplere karşı olan bir oyun. Bu düğmeye tıklayarak Çatışma (Skirmish) menüsüne ulaşabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, 11. sayfadaki Bir Ağ veya Çatışma Oyunu Kurmak kısmına bakın.

## İnternet (Internet)

Ana Menü'deki İNTERNET düğmesine tıklayarak, Red Alert 2 fanları için Westwood Studios'un sponsorluğunu yaptığı eşleşme servisi olan Westwood Online'a gidebilirsiniz. Buradan İnternet üzerinden "Head-to-Head" (Kafa Kafaya) veya "Co-Op" (Birlik) oyunları oynayabilirsiniz. Güçlü İnternet bağlantılarına ve önerilen sistem gereksinimlerine sahip olan oyuncularla birlikte oynamak her zaman en iyisidir. Oyunun performansı bu faktörler tarafından etkilenecektir. Westwood Online'a bağlanmak için öncelikle İnternet Servis Sağlayıcınız üzerinden İnternet'e bağlı durumda olmanız gerekmektedir. Daha fazla bilgi için 49. sayfadaki Westwood Online kısmına bakın.

## Ağ (Network)

Bu düğmeyi kullanarak bir Yerel Bölge Ağı (LAN) üzerinde "Head-to-Head" veya "Co-Op" oyunları kurabilir veya katılabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, 11. sayfadaki Bir Ağ veya Çatışma Oyunu Kurmak kısmına bakın.

## Filmler ve Krediler (Movies & Credits)

Ana menüdeki bu düğmeye tıklayarak Filmler ve Krediler (Movies & Credits) menüsüne ulaşabilirsiniz. Burada kampanya oyununda kazandığınızı film görüntülerini seyredebilir ve Command & Conquer: Red Alert 2 için krediler kısmına bakabilirsiniz.

# Ayarlar (Options)



Ana Menü'deki AYARLAR (Options) düğmesine tıkladığınızda Ayarlar (Options) menüsüne erişeceksiniz. Buradan oyunun çeşitli özelliklerini değiştirmeniz mümkündür.

## Görüntü Ayarları (Display Options)

GÖRSEL DETAYLAR (VISUAL DETAILS): DÜŞÜK (Low), ORTA (Medium) veya YÜKSEK (High) arasından seçim yapabilirsiniz. Yüksek detay çok daha çekici görünecektir, ama daha fazla işlemci hızı isteyecektir. Yavaş bilgisayarlar oyunu Yüksek detayla oynatmakta zorluk çekebilirler. "Görsel Detaylar", duman, yıldırım, çamurlar, genel animasyonlar veya gemilerin ardındaki su izleri gibi özel efektleri simgeler.

OYUN ÇÖZÜNÜRLÜĞÜNÜ AYARLA (SET GAME RESOLUTION): Yüksek bir çözünürlük daha çekici görünür ama daha güçlü bir bilgisayar gerektirir. Bu şekilde ayrıca oyun sırasında savaş alanının daha fazlasını görebilirsiniz. Oyunu 640x480 (en düşük çözünürlük) çözünürlüğünde oynamak, oyunun performansını artırır.

## Oyun Ayarları (Game Options)

Görüntü Ayarları'nın (Display Options) altında Oyun Ayarları (Game Options) bulunur:

OYUN HIZI (GAME SPEED): Oyun birimlerinin hızlarını ve bina yapımı sırasında geçen zamanı ayarlamak için bu kaydırıcı kullanın. Eğer bilgisayar rakiplerimize yetişmekte zorlanıyorsanız, oyunun hızını düşürmeyi deneyin.

ZORLUK (DIFFICULTY): KOLAY (Easy), NORMAL veya ZOR (Hard) arasından seçim yapabilirsiniz. Command & Conquer evrenine yeni olanlar başlangıç için KOLAY (Easy) zorluk seviyesini tercih etmelidirler.

## Kullanıcı Arabirimi Ayarları (User Interface Options)

Kullanıcı Arabirimi Ayarları (User Interface Options) size oyun üzerinde daha fazla kontrol sağlar ve oyunu tercihlerinize göre şekillendirmenizde yardımcı olur. Bu başlık altında birçok sekme bulunur:

**FİLMLERİ GENİŞLET (STRETCH MOVIES):** AÇIK (ON) seçeneğine tıklayarak 800x600 ve 1024x768 çözünürlüklerinde filmlerin monitörünüzün sınırlarına genişletilmesini sağlayabilirsiniz.

**HEDEF ÇİZGİLERİ (TARGET LINES):** Bir birime belli bir yere gitmesini veya belli bir düşmana saldırmasını söylediğinizde, birimden hedefe doğru bir çizgi çıkacaktır. KAPALI (OFF) seçeneğine tıklarsanız, bu hedef çizgileri çıkmaz.

**GİZLİ OBJELERİ GÖR (SEE HIDDEN OBJECTS):** Binaların veya diğer engellerin arkalarındaki birimleri görmeyi sağlar. AÇIK (ON) olduğu zaman, engellerin arkasındaki birimler veya savunma binaları gösterilecektir. Eğer bu seçenek kapalıysa, gizlenmiş birimler görülemeyeceklerdir.

**İPUÇLARI (TOOLTIPS):** İmleç bir oyun objesi üzerinde 2 saniyeden fazla kaldığında bir yardımcı metin gösterir.

**KAYMA HIZI (SCROLL RATE):** Fareyle ekran çevresinde ne kadar hızlı dolaşacağınızı belirler.

**KAYMA YUMUŞAKLIĞI (SCROLL COASTING):** Ekran kayması yumuşaklığını ayarlamayı sağlar. AÇIK (ON) olduğu zaman ekran çevresinde daha yumuşak ama daha yavaş bir şekilde kayacaksınız. Bu seçenek KAPALI (OFF) olduğu zaman bir yerden bir yere daha çabuk ama biraz daha isabetsiz olarak geçebilirsiniz.

## Ses Ayarları (Audio Options)

Ses Ayarları (Audio Options) başlığı altındaki üç çubuk, oyundaki çeşitli seslerin ses seviyelerini ayarlamayı sağlar. Değerler 0 (kapalı) ile 10 (yüksek) arasındadır.



**MÜZİK SEVİYESİ (MUSIC VOLUME):** Görev ve menü müzikleri seviyesini ayarlamak için tıklayın ve sürükleyin.

**SES SEVİYESİ (SOUND VOLUME):** Ses efektlerinin (ateş, patlamalar vs.) seviyesini ayarlamak için tıklayın ve sürükleyin.

**KONUŞMA SEVİYESİ (VOICE VOLUME):** Karakter konuşmalarının seviyesini ayarlamak için tıklayın ve sürükleyin.

## Klavye (Keyboard)

Klavye komutlarınızı kişiselleştirmek için KLAVYE (Keyboard) düğmesine tıklayın:

**KATEGORİLER (CATEGORIES):** Klavye komutları birçok kategoriye bölünmüştür, bunları ekranın sol üst köşesinde bulunan Kategori (Category) menüsündeki oka tıklayarak bulabilirsiniz. O kategorideki komutlar, sağ taraftaki KOMUTLAR (Commands) kutusunda belirecektir.

**KOMUTLAR (COMMANDS):** Değiřtirmek istediđiniz komutu seřin. O komut için o andaki tuř, **GEÇERLİ KISAYOL (Current Hotkey)** kısmının altında çıkacaktır. **GEÇERLİ KISAYOL (CURRENT HOTKEY):** **YENİ KISAYOLA BAS (Press New Hotkey)** kutusuna tıklayın ve o komut için kullanmak istediđiniz tuřu seřin. Seçtiđiniz tuřu o komuta atamak için, **ATA (Assign)** düđmesini kullanın. Bařka bir komuta atanmış olan bir tuřu da kullanabilirsiniz. Bu durumda, seřilen tuřun atanmış olduđu önceki komut **YENİ KISAYOL ATA (Assign New Hotkey)** kutusunun altında çıkacaktır. Seřili olan tuřu hala seřtiđiniz komuta atayabilirsiniz, ama o tuřun atanmış olduđu önceki komutun artık bir atanmış kısayolu olmayacaktır. **TÜMÜNÜ SIFIRLA (RESET ALL):** Westwood varsayılan tuř komutlarına geri dönmek isterseniz, ekranın alt tarafındaki **TÜMÜNÜ SIFIRLA (Reset All)** düđmesine tıklayın.

## Ađ (Network)

Ađ ayarlarınızın düzenlemek için **AĐ (Network)** düđmesine tıklayın.

**Not:** Bu ayarları, yalnızca ađ protokolleri hakkında deneyiminizi varsa deđiřtirin.

## Bir Ađ (Network) veya ÇATIřMA (Skirmish) Oyunu Kurmak



Ađ (Network) ve Çatıřma (Skirmish) oyunları kampanya oyunlarına benzemezler, çünkü bu oyunlar iki veya daha fazla ordu arasında geřen "Head-to-Head" veya "Co-Op" savařlarıdır. Ekrandaki her řeyi yok etmekten bařka bir amaç yoktur.

Tek Kiřilik (Single Player) menüsünde **ÇATIřMA (Skirmish)** seřeneđine tıklamak veya yeni bir ađ oyunu bařlatmak, deđiřtirebileceđiniz bir dizi seřeneđin listesini getirir:

**OYUNCU (PLAYER):** Ekranın sol tarafında oyuncuların sekmelerini göreceksiniz. Bir Çatıřma (Skirmish) oyununda, en üstteki kutu siz olacaksınız. **OYUNCU (Player)** altındaki en üst kutuya tıklayarak kendinize bir isim verebilirsiniz. Varsayılan isim "Newbie"dir. Çatıřma oyununda ayrıca rakibinizin deneyim seviyesini seřebilirsiniz. "Dumb" (Aptal) bir dıřmana karřı oynamak, "Genius" (Zeki) bir dıřmana karřı oynamaktan daha kolaydır.

ÜLKE (COUNTRY): Sağdaki kutuya tıklayarak oynamak istediğiniz dokuz ülkeden birini seçebilir veya RASGELE (Random) düğmesine tıklayarak seçimi bilgisayara yaptırabilirsiniz.

RENK (COLOUR): Ülkenizin takım rengini seçebilir veya bunu da bilgisayara seçebilirsiniz.

Bilgisayar rakipleri de (veya diğer ağ oyuncuları) aynı şekilde ayarlanabilir; OYUNCU (Player) kısmının altındaki düğmeye basıp oyuncuyu etkinleştirin, sonra da ÜLKE (Country) ve RENK (Colour) düğmelerine tıklayın. Bilgisayar kontrolündeki düşmanların ülkeleri ve renkleri rasgele belirlenir.

Bu menülerin altında, ek seçeneklerden oluşan bir kısım bulacaksınız:

OYUN HIZI (GAME SPEED): Oyun birimlerinin hızlarını ve bina yapımı sırasında geçen zamanı ayarlamak için bu kaydırıcı kullanın. Eğer bilgisayar rakiplerinize yetişmekte zorlanıyorsanız, oyunun hızını düşürmeyi deneyin.

KREDİ (CREDITS): Göreve başladığınız para miktarını belirler.

BİRİM SAYISI (UNIT COUNT): Başladığınız ordunun büyüklüğünü belirler.

KISA OYUN (SHORT GAME): Eğer açıksa, düşmanı yalnızca binalarını yok ederek yenebilirsiniz. Eğer kapalıysa, binalara ek olarak tüm düşman birimlerini de yok etmeniz gerekir.

SÜPER SİLAHLAR (SUPER WEAPONS): Süper silahları açıp kapar.

MÜTTEFİK YANINA İNŞA ET (BUILD NEAR ALLY): Müttefiklerinizin binalarının yanına bina inşa edebilmenizi sağlar.

MCV TOPARLANMASI (MCV REPACKS): Construction Yard'ınızı toparlayıp tekrar bir Mobile Construction Vehicle (MCV) şekline döndürmenizi sağlar, böylece üssünüzü başka bir yere taşıyabilirsiniz.

**Not:** Bir Construction Yard'ı taşımak için, binaya sol tıklayın ve sonra da onu taşımak istediğiniz arazi bölgesine sol tıklayın.

BELİREN SANDIKLAR (CRATES APPEAR): Etkin olduğu zaman haritada rasgele güçlendirme sandıkları belirebilir.

Seçtiğiniz seçeneklerden memnunsanız ve oynamak istiyorsanız, ekranın sağ tarafındaki OYUNU BAŞLAT (Start Game) düğmesine tıklayın. SAVAŞI

KİŞİSELLEŞTİR (Customize Battle) düğmesine tıklayarak farklı bir harita seçebilirsiniz.

Red Alert 2, üzerinde oynayabileceğiniz bir çok savaş alanıyla birlikte gelir.

SAVAŞI KİŞİSELLEŞTİR (Customize Battle) düğmesine tıklayın. Bu sizi yalnızca farklı bir harita seçebileceğiniz değil, ayrıca savaşınız için farklı Oyun Modları (Game Modes) seçebileceğiniz yeni bir menüye götürür.

# Co-Op Oyunu

*Command & Conquer: Red Alert 2* ile iki arkadaş, kısa bir kampanya boyunca önceden hazırlanmış bilgisayar rakiplerine karşı mücadele edebilirler. Bazıları diğerlerinden daha zor olmak üzere beş adet kampanya bulunmaktadır. Amaç arkadaşınızla birlikte çalışıp düşman üssünü yok etmektir.

## Çokluoyuncu Oyun Modları (Multiplayer Game Modes)



Oyun Modları (Game Modes) menüsünde sizin için mevcut olan farklı oyun türlerini görebilirsiniz. Bazı oyun türleri için belli haritalar mevcut olmadığından, harita seçmeden önce hangi oyun türünde oynamak istediğinize karar vermelisiniz. Oyun türleri şunlardır:

**SAVAŞ (BATTLE):** Çatışma (Skirmish) veya Ağ (Network) haritasındaki herhangi bir seçenek açılıp kapatılabilir. İttifaklar ve birlik zaferleri desteklenmektedir. Bu varsayılan oyun türüdür. "İttifak" bir arkadaşınızla takım oluşturup düşmana karşı saldırmanızı sağlar. Arkadaşınızı bir düşman olarak hedefleyemeyeceksiniz ve onun görebildiği harita bölgelerini siz de görebileceksiniz.

**HERKES İÇİN SERBEST (FREE FOR ALL):** Aynı Savaş (Battle) gibidir, ama ittifaklara izin verilmemektedir.

**KİRLİ İTTİFAK (UNHOLY ALLIANCE):** Her oyuncu hem bir Müttefik, hem de bir Sovyet MCV'siyle oyuna başlar ve her iki teknoloji ağacını da kullanabilir.

**MEGASERVET (MEGAWEALTH):** Oyuncular Engineer'leri kullanarak Oil Derrick'leri ele geçirerek para akışı sağlamalıdır. Miner'lara izin verilmez!

**TOPRAK TELAŞI (LAND RUSH):** Oyuncular savaşı alanının ortasında bir MCV ile başlarlar. Güçlendirme sandıkları haritanın etrafına serpiştirilmiştir ve oyuncular acele edip üslerini kurmalı ve mümkün olduğunca çok güçlendirme toplamalıdır. Bu oyun türünde Örtü (Shroud) yoktur.

**ET ÖGÜTÜCÜ (MEAT GRINDER):** Bu oyun türü oyuncular piyadelerine ve tanklarını güvenmeye zorlar. Hava veya deniz birimleri veya süper silahlar üretilemez.

**DENİZ SAVAŞI (NAVAL WAR):** Oyuncular genişleme imkanının kısıtlı olduğu ufak adalarda başlarlar. Hava birimleri, süper silahlar ve çoğu yer birimi mevcut değildir. Her ordu hem denizaltı, hem de destroyerler üretebilir, tüm deniz birimleri daha güçlüdür ve taşıma araçları daha ucuzdur.

# Bir Savaş Alanı Seçmek

Bir oyun türü seçtiğinizde, o oyun türü için mevcut olan haritalar sağdaki menüde belirecektir. Her bir haritanın önerilen oyuncu sayısı vardır. Oynamak istediğiniz haritaya tıkladığınızda, haritanın küçük bir görünümünü ekranın sağ üst köşesinde göreceksiniz. Çatışma/Çokluoyuncu menüsüne geri dönmek için HARİTAYI KULLAN (Use Map) düğmesine tıklayın, buradan oyuna başlayabilirsiniz.

## Rasgele Bir Harita (Random Map) Yarat

RASGELE HARİTA YARAT (Create Random Map) düğmesine basarak rasgele bir



harita yaratabilirsiniz. Buradan kullanmak istediğiniz arazi türünü, savaşın gerçekleşeceği saati, iklimi, haritanın genel büyüklüğünü, kaynakların mevcudiyetini ve oyuncu sayısını ayarlayabilirsiniz. Eğer tercihiniz yoksa BENİ ŞAŞIRT (Surprise Me) düğmesine basarak tamamen rasgele bir harita yaratabilirsiniz. Yaratığınız haritanın önizlemesini görmek için HARİTAYI ÖNİZLE (Preview Map) düğmesine tıklayın.

HARİTA YÜKLE (LOAD MAP): Önceden rasgele yaratılıp kaydedilmiş bir harita kullanın.

HARİTAYI KAYDET (SAVE MAP): Eğer yaratığınız rasgele harita çok hoşunuza gittiyse onu gelecek oyunlarınız için saklayabilirsiniz. Kaydedilen rasgele haritalar bu menüden yüklenebilir ve silinebilirler.

HARİTAYI SİL (DELETE MAP): Yaratığınız bir haritayı silin.

HARİTAYI KULLAN (USE MAP): Yaratığınız haritayı kullanıp, Harita Seçimi (Choose Map) menüsüne geri döner.

HARİTAYI ÖNİZLE (PREVIEW MAP): Yaratığınız haritaya bakmanızı sağlar. Haritanın küçük bir versiyonu, ekranın sağ üst köşesinde belirecektir.

# ARABİRİM

## Taktik Haritası (Tactical Map)

Taktik Haritası (Tactical Map) ekranınızın çok büyük bir kısmını kaplar. Buradan as-



kerlerinize emirler verecek, üssünüzü kuracak ve düşmana saldıracaksınız. Taktik Haritası (Tactical Map) gerçek savaş alanının sadece bir kısmını göstermektedir. Savaş alanında görüntüyü dolaştırmak için, imlecini ekranın kenarına götürün. İmlec yeşil ok halini alacak ve görünümünüz belirtilen yöne doğru kayacaktır. Eğer o anda savaş alanının kenarındaysanız, kırmızı bir ok çıkacaktır.

## Oyun Faresi

Red Alert 2 yalnızca fare kullanılarak oynanabilir. Fareye sol tıklayarak askerlerinizi seçip emirler verebilir, yok edilecek hedefleri seçebilir veya ordunuzu savaş alanında hareket ettirebilirsiniz. Fareye sağ tıklayarak verdiğiniz emirlerden vazgeçebilirsiniz. Ayrıca farenin sağ tuşuna basılı tutup imleci ekranı kaydırmak istediğiniz yöne doğru götürüp, görünümü daha hızlı kaydırabilirsiniz.

## Komut Çubuğu (Command Bar)

Ekranın sağ tarafında Komut Çubuğu'nu (Command Bar) göreceksiniz. Komut Çubuğu (Command Bar), üssünüzü başarılı ve verimli bir şekilde yönetebilmeniz için gerek duyacağınız bir çok önemli sekme ve bilgi içermektedir.

**KREDİ (CREDITS):** Komut Çubuğu'nun (Command Bar) en üstünde o anda sahip olduğunuz kredi miktarını görebilirsiniz. Bu sahip olduğunuz para miktarını temsil eder ve kaç tane birim veya bina yapabileceğinizi gösterir. Bir ordu yaratmak para gerektirir!

**BRİFİNG (BRIEFING) DÜĞMESİ:** (Yalnızca Tek Kişilik / Co-Op oyununda) Bu düğmeyle tek Kişilik veya Co-Op oyunlarındaki o andaki göreviniz hakkında çabuk bir bilgi alabilirsiniz. Bu da Komut Çubuğu'nun (Command Bar) en üstünde bulunur.

**DİPLOMASİ (DIPLOMACY) DÜĞMESİ:** (Yalnızca İnternet / Ağ Oyununda) Çoklu-oyuncu (Multiplayer) oyunlarında, görev amaçları veya brifingler yoktur. BRİFİNG (Briefing) düğmesinin yerini

DİPLOMASİ (Diplomacy) düğmesi almıştır. Buna tıkladığınızda tüm aktif oyuncuların listesi gelecek, oyundaki tüm orduların renkleri gösterilecek, o anda bulunan ittifak-

lar listelenecek, her bir ordu tarafından öldürülen düşman sayısı verilecek ve buradan takım içi "Beacon" (İşaret) mesajlarınızı okuyabilecek oyuncular seçebileceksiniz. Müttefikleriniz onlarla "Chat With" seçeneğini kapatmadığınız sürece mesajlarınızı okuyabilirler. İşaret (Beacon) mesajları hakkında daha fazla bilgi için 7. sayfadaki Gelişmiş Komut Çubuğu kısmına bakın.

**AYARLAR (OPTIONS) DÜĞMESİ:** Buna tıklayarak oyununuzu kaydedip yükleyebilir, görevi iptal edebilir, klavye komutlarınızı ve ses ayarlarınızı değiştirebilirsiniz. Bu, kılavuzda zaten açıklanmış olan Ayarlar menüsüyle çok benzerdir. Bu da Komut Çubuğu'nun (Command Bar) en üstünde bulunur.

**RADAR EKRANI (RADAR SCREEN):** Ana ekranda, o andaki savaş alanının yalnızca bir kısmını görebilirsiniz. BRİFİNG/DİPLOMASİ (Briefing/Diplomacy) ve AYARLAR (Options) düğmelerinin hemen altında bulunan radar görünümü size tüm bir savaş alanını gösterecektir. Asker hareketleri sayesinde açmış olduğunuz harita bölgelerini buradan görebileceksiniz. Radar Ekranı'nı (Radar Screen) hem askerlerinizi, hem de savaş görünümünüzü hareket ettirmek için kullanabilirsiniz. Birimler seçiliyken, Radar Ekranı'na (Radar Screen) tıklayarak askerlerinize tıkladığınız bölgeye gitme emri verebilirsiniz. Eğer herhangi bir birim seçili değilse, Radar Ekranı'na (Radar Screen) tıkladığınızda görünümünüz o bölgeye gidecektir. Bu, görünümünüzü savaş alanında hızlıca ve kaydırma olmaksızın götürmenin yoludur.

**Not:** Radar Ekranı (Radar Screen) yalnızca üssünüzde yeterli enerji varsa belirecektir.

**TAMİR (REPAIR) DÜĞMESİ:** Savaş sırasında binalarınızın çoğu hasar görecektir. Onları onarmak için, Radar Ekranı'nın (Radar Screen) hemen altındaki ufak somun anahtarı simgesine tıklayın. İmleciniz bir somun anahtarına dönüşecektir. Bu imleçle hasarlı bir binaya tıkladığınızda tamir işlemi başlayacaktır. Tamamen sağlam olan veya tamir edilemeyen binaların üzerine imleci götürdüğünüzde, imlecin üzerinde slash işareti çıkacaktır. Bir binayı tamir etmenin paraya mal olacağını unutmayın, ama elbette bu binanızın yok edilmesine seyirci kalıp, yenisini yapmaktan çok daha ucuz ve hızlı olacaktır.

**SATIŞ (SELL) DÜĞMESİ:** Somun anahtarının yanında dolar işareti simgesi bulunur. Buna tıkladığınızda imleciniz bir dolar işaretine dönüşecektir. Binalarınızdan birine bu imleçle tıkladığınızda o bina satılacaktır. Binanın yaratım masrafının bir kısmını kredi olarak kazanacak, ve genelde size yardımcı olmak üzere birkaç Conscript veya GI (Askerler) kazanacaksınız.

**ÜRETİM (PRODUCTION) SEKMELERİ:** TAMİR (Repair) ve SATIŞ (Sell) sekmelerinin hemen altında dört Üretim (Production) sekmesi bulunur. Bunlar o anda inşa edebileceğiniz binaları ve birimleri gösterirler. Soldan sağa bu sekmeler BİNALAR (Buildings), SİLAHHANE (Armoury), PİYADE (Infantry) ve TAŞITLAR' dir (Vehicles). Bir sekmeye tıkladığınızda, Üretim (Production) sekmelerinin altındaki kutularda belli sayıda resim göreceksiniz. Bu simgeler inşa etmeyi seçebileceğiniz çeşitli objeleri gösterirler. Yeni ve daha güçlü binalar yarattıkça, yeni birimler, binalar ve savunmalar yaratma yeteneği kazanacaksınız. Çoğu resme sol tıklayarak onları yapım veya eğitim için sıraya sokabilirsiniz.

Eğer bir resmin neyi temsil ettiğinden emin değilseniz, imlecinizi o resim üzerinden tutarak ipucu alabilirsiniz. Eğer birbirinden farklı binaların veya birimlerin sayısı

Komut Çubuğu'nda (Command Bar) mevcut olan alandan fazlaysa, simgelerin altında oklar belirecektir. Bunları kullanarak simgeler arasında aşağı yukarı gezebilirsiniz.

**ENERJİ GÖSTERGESİ (POWER METER):** Üssünü binaları ve işletmeleri çalıştırmak için enerjiye ihtiyaç duymaktadır. Üretim (Production) sekmelerinin solunda yer alan Enerji Göstergesi (Power Meter) o andaki enerji seviyenizi gösterir. Enerji Göstergesi (Power Meter) tamamen kırmızıysa, belli savunmalar ve binalar işlemeyeceklerdir. Enerjiyi arttırmak için daha fazla Tesla Reactors veya Power Plants inşa edin.

**GELİŞMİŞ KOMUT ÇUBUĞU (ADVANCED COMMAND BAR):** Ana ekran taktik haritasının altındaki ufak kutuya tıklayarak Gelişmiş Komut Çubuğu'nu (Advanced Command Bar) açabilirsiniz. Daha fazla bilgi için 27. sayfadaki Gelişmiş Komut Çubuğu kısmına bakın.

## OYUN TEMELLERİ

Command & Conquer: Red Alert 2 birimleriniz üzerinde her zaman, en az çabayla maksimum kontrol sahibi olmanız için tasarlanmıştır.

### Fare Kontrolü

Fare, ekranınızdaki imleci kontrol eder ve tıkladığınız yere göre birimlerinizi yönlendirebilir, düşmanlara saldırabilir, binalar yapabilir, Ore çıkarabilir ve daha fazlasını yapabilirsiniz. Aksi belirtilmediği sürece fareyle sol tıklamak birimleri ve binalar seçerek emirler verirken, sağ tıklamak birimlerin ve binaların seçimlerini kaldırır ve emirlerden vazgeçer.

### Birimleri Seçmek

- Savaş alanında bir birim seçmek için, imleci birimin üzerine götürün ve sol tıklayın.
- Birimin seçimini kaldırmak için sağ tıklayın.  
Tek birimleri seçmenin yanı sıra, birimleri grup olarak da seçebilirsiniz. Bunu yapmak için:
  1. Bir grup birimin hemen dışında fareye sol tıklayın ve basılı tutun.
  2. İmleci seçmek istediğiniz birimlerin etrafına sürükleyin. Birimlerine etrafında bir kutu yaratılacaktır.
  3. Sol fare tuşunu bırakın. Kutunun içerisindeki tüm birimler seçilecektir.  
Aynı tek bir birime yaptığınız gibi, birim grubuna da hareket ve saldırı emri verebilirsiniz.

**Not:** Bazı birimler tüm emirlere tepki göstermeyebilirler. Mesela geniş taşıtlar Flak Tracks'a giremezler.

# Hareket Etmek ve Ateş Açmak

## Biriminize iş yaptırmak için:

1. Bir birim seçin.
2. İmleci, birimin gitmesini istediğiniz savaş alanı noktasına götürün. Eğer birim veya birimler o bölgeye gidebiliyorlarsa, yeşil bir hareket imleci göreceksiniz ve tıkladığınız anda birimleriniz oraya hareket etmeye başlayacaklar. Eğer birimleriniz seçtiğini bölgeye gidemiyorlarsa, imleç üzerinde kırmızı bir slash ile çıkacaktır. Eğer imleci bir düşman biriminin veya binasının üzerine götürürseniz, kırmızı bir hedef imlecine dönüşecek ve hedefe tıkladığınız anda birimleriniz hedefe ateş açacaklardır. Birimlerinize hareket emri verdiğinizde, hedeflerine en direk yoldan gideceklerdir.

## Örtü (Shroud)

Bir göreve başladığınızda, savaş alanının çoğu siyah bir "örtü" (shroud) ile örtülü olacaktır. Örtü ile kaplı olan bölgeler, savaş alanının henüz keşfetmediğiniz bölgeleridir. Birimlerinizi örtünün kenarlarına doğru götürdüğünüzde, birimin görüş menziline göre örtünün bir kısmı açılacaktır. Birimlerinizi örtünün içlerine göndererek, bir seferde daha geniş kısımları ortaya çıkarabilirsiniz.

## Ore Toplamak / Kredi Kazanmak

Savaş alanının çeşitli bölgelerinde değerli bir kaynak olan Ore tarlaları bulacaksınız. Ore toplanıp artıldığında, kredi üretir. Sonra bu kredileri yeni binalar ve birimler üretmek amacıyla kullanabilirsiniz. Hem Müttefiklerin, hem de Sovyetlerin bu Ore'yi toplayıp Refineries'e götürecek maden taşıtları vardır.

## Ore toplamak için:

1. Bir maden taşıtına (bir Chrono Miner veya War Miner) tıklayın.
2. İmlecinizi Ore tarlasının üzerine götürün.
3. Tıkladığınızda maden taşıtınız Ore tarlasına doğru yönelecek ve çalışmaya başlayacaktır.

Dolduğu zaman, maden taşıtı en yakın rafineriye kendiliğinden dönecek ve sonra da yine kendiliğinizde Ore tarlasına dönerek daha fazla kaynak toplayacaktır. Eğer maden taşıtınızı toplanacak Ore olmayan bir yere gönderirseniz, araştırıp Ore toplamayacaktır. Toplama işlemine başlaması için onu bir Ore kaynağına göndermelisiniz.

## İki tür Ore vardır:

- **Sarı Ore** oldukça sık bulunur ama çok renkli mücevherler kadar değerli değildir.
- **Çok renkli mücevherler** ender bulunur ama normal Ore'nin iki katı kadar kredi kazandırır.

**Not:** Bir maden taşıyıcı seçip, imleci rafineriye götürerek onu rafineriye daha erken gönderebilirsiniz. İmleç "giriş" imlecine dönüşecektir. Tıkladığınızda maden taşıyıcınız o andaki yüküyle birlikte rafineriye geri döner.

## Birimler ve Binalar İnşa Etmek

Birimler ve binalar inşa etmek için Üretim (Production) menülerinin hemen altındaki üretim menülerini kullanmalısınız. Dört sekme de o anda üssünüzde

yapabileceğiniz binaları ve birimleri gösterir.

### Bir bina veya birim inşasına başlamak için:

1. Seçeneklerinizi görmek için uygun bir sekmeye tıklayın.

2. Yapmak istediğiniz maddeye tıklayın. İnşaat anında başlayacaktır.

Birimlerin ve binaları yapımı zaman alır, bu zamanı yapmakta olduğunuz resmin üzerindeki ilerleyen koldan anlayabilirsiniz. Yapmakta olduğunuz maddenin fiyatı kredilerinizden düşülür (imleci resmin üzerine götürdüğünüzde fiyatı görebilirsiniz). Eğer bir birim veya bina yapımı sırasında krediniz biterse, yeterli krediye sahip olana kadar üretim askıya alınır. Kredi bulduğunuzda, üretim kendiliğinden devam edecektir.

**Not:** O anda yapılmakta olan maddenin üretimini, resminin üzerine sağ tıklayarak durdurabilirsiniz. Resme sol tıkladığınızda üretim devam edecek, tekrar sağ tıkladığınızda ise üretim iptal edilip harcamış olduğunuz kredi geri verilecektir.

## Yapım Sırası

Birden çok piyade ve taşıt birimini sıraya koyabilirsiniz. Tüm piyade birimleri Barracks'ta üretilir ve onları koyduğunuz sıraya göre üretilirler. Taşıtlar farklı binalarda üretilirler. Belli bir bina tarafından üretilen taşıtlar, onları koyduğunuz sıraya göre yaratılırlar. Mesela aynı anda bir tank (War Factory'de üretilir) ve bir gemi (Naval Yard'da üretilir) yapabilirsiniz. Yapmak istediğiniz piyade veya birim sayısı kadar tıkladığınızda, ilgili binadan kendiliklerinden üretilenlerdir.

# Toplanma Noktaları

Birimleri yapıldıklarında belli bölgelere yönlendirmek için önce birimin yapılmaya başladığı binaya tıklayıp, sonra da birimlerin gitmesini istediğiniz savaş alanı bölgesine tıklamalısınız. İki nokta arasında kesikli bir çizgi çıkacak ve seçilen bölgeyi gösterecektir. Birim yaratıldığında, kendiliğinden seçili bölgeye hareket etmeye başlayacaktır.

## Savaş Alanına Bina Yerleştirmek

Bir bina veya silahhane yaratıldığında, üretim menüsündeki resminin üzerinde "READY" (Hazır) yazısı çıkacaktır.

### Yeni yaratılmış binanızı savaş alanına yerleştirmek için:

1. Resme tıklayın.
2. İmleci savaş alanına götürün. İmlecin altında içi dolu, düz bir kutu belirecektir. Bu yaptığınız binanın ozalitedir ve yarattığınız binanın büyüklüğünü ve şeklini gösterir.
3. Ozaliti binayı yerleştirmek istediğiniz bölgeye götürün ve tıklayın.

Eğer kutu beyaz-yeşilse, bina yerleştirilecek ve işlevine başlayacaktır. Eğer kutu kırmızıysa, burası bölgenin engelli olan kısmını gösterir ve yapım işlemi gerçekleşmez.

**Not:** Tamamlanmış bina yerleştirilmeden, başka bir bina inşa edilmeyecektir.

**Not:** Binalar yalnızca düz alanlara, diğer yapılarla yakın bir uzaklığa yerleştirilebilirler.

## Enerji

Üretim (Production) sekmelerinin solundaki Enerji Göstergesi (Power Meter) çok büyük önem taşır. Yarattığınız her bina çalışmak için enerjiye ihtiyaç duyar. Enerji ihtiyacı ile üretim arasındaki denge, başarıyla başarısızlık arasındaki farkı belirler. Dikkat etmeniz gereken iki önemli şey enerji gereksinimleriniz ve enerji üretiminizdir.

- Enerji Göstergesi'ndeki (Power Meter) kırmızı kısmın yüksekliği, o andaki enerji gereksiniminiz gösterir. Bu, kullanmakta olduğunuz enerjidir.
- Tüm göstergenin yüksekliği, o andaki enerji üretiminizdir.
- Enerji Göstergesi'ndeki (Power Meter) sarı ve yeşil kısımlar o an fazla olan enerjiyi gösterir ve yaptığınız yeni binalar bu enerjiyi kullanırlar. Hatırlamanız gereken tek şey şu – yeşil iyidir, kırmızı kötüdür.

Üretmekten olduğunuz enerji, enerji kaynaklarınızın sağlığına (Tesla Reactors ve Power Plants) bağlıdır. Onları sık sık tamir etmezseniz kendinizi yanlış bir zamanda enerjisiz halde bulabilirsiniz.

**Not:** Enerji gereksiniminizi üretiminizi geçtiği zaman, temel çalışmalarınızın çoğu yavaşlayacak, diğerleri ise kapatılacaktır. Yeni binaların ve birimlerin üretimi duracak, radar kapatılacak ve çoğu üs savunması etkisiz hale gelecektir.

## Teknik Binaları

Çoğu senaryoda, haritanın belli bölgelerinde tarafsız teknik binaları belirecektir. Bu binalara bir Engineer sokarak onları işgal edebilirsiniz. Diğer binaların aksine, bu binalar satılmazlar ve enerjiye gerek duymazlar. Bir teknik binasını işgal etmek size savaş alanında belli yetenekler sağlayacaktır. Dört çeşit teknik bina vardır: Airport, Hospital, Outpost ve Oil Derrick.

## Airport



Bir Airport işgal ettiğinizde, Paratrooper birimi üretebileceksiniz. Her birkaç dakikada bir, haritada seçtiğiniz bir bölgeye bir grup Paratrooper indirebilirsiniz. Eğer Müttefik tarafında oynuyorsanız, Paratrooper'lar GI'lardır; eğer Sovyetler olarak oynuyorsanız Conscript'tirler. Paratrooper'lar hazır olduklarında, Üretim (Production) sekmeleri altındaki Silahhane (Armoury) menüsündeki resmine tıklayın. Onları

bırakmak istediğiniz savaş alanı bölgesine tıklayın. Bir taşıma uçağı birimleri istediğiniz bölgeye bırakacaktır.

## Hospital



Yaralı piyade birimleri işgal edilen Hospital'a gönderilerek iyileştirilebilirler. Yaralı piyade birimleri seçiliyken, imleci Hospital'ın üzerine götürün. İmleç bir "giriş" imlecine dönüşecektir. Tamamen iyileşen birimler kendiliklerinden dışarı çıkarlar.

## Outpost



Bir Outpost, aynı Müttefik veya Sovyet Service Depot (aşağı bakın) gibi çalışan zırhlı bir tamir yapısıdır. Ancak bu binaların aksine Outpost kendisini hem yer, hem de hava saldırılarına karşı savunabilir. Bir Outpost işgal ettikten sonra, kendisini düşmanlarınıza karşı koruyacaktır. Hasar görmüş taşıtlar Outpost'ta tamir edilebilirler.

## Oil Derrick



Oil Derrick işgal edildiğinde düzenli, sabit bir kredi akışı sağlar (bunun yanında işgal edildiği anda toplu kredi kazandırır).

## Sivil Binalarını İşgal Etmek

Çoğu sivil binası askerleriniz tarafından işgal edilebilir. Bir sivil binasını işgal eden askerler kapılardan ve pencerelerden ateş ederek yakına gelen düşmanlara zarar verebilirler. Yalnızca Müttefik G'lari ve Sovyet Conscript'leri sivil binalarını işgal edebilirler.

## **Bir binayı işgal etmek için:**

1. Bir GI veya Conscript seçin ve imleci tarafsız bir binanın üzerine götürün. İmleç bir "giriş" imlecine dönüşecektir.
2. Binaya tıklayın, seçtiğiniz asker içeri girecektir.

İşgal edildiğinde, binadaki pencerelere tahta çekilecek ve çatıda dikenli tel ortaya çıkacaktır. Binaya tıklayın. Binanın altındaki asker simgeleri sırası, binanın maksimum kapasitesini göstermektedir. Her bir dolu simge, binanın içindeki bir askeri simgeler. Binanın içindeki birim sayısını arttırmak ateş etme hızını artırır. Bir binanın içindeki birimlere doğrudan hedef alınmaz. Bunun yerine binanın kendisine zarar verilmelidir. Bina ağır hasarlı hale geldiğinde, içerideki birimler dışarı çıkacaktır.

## **Bir binayı işgal eden birimlere dışarı çıkma emri vermek:**

1. İmleci işgal edilen binanın üzerine yerleştirir. İmleç bir "çıkarma" imlecine dönüşecektir.
2. Fare tuşuna tıklayın. Birimleriniz binadan çıkacaklar ve bina yine tarafsız haline geri dönecektir.

## **Düşman Binalarını İşgal Etmek & Köprüleri ve Sivil Binalarını Tamir Etmek**

Engineer birimlerinin iki temel işlevi düşman binalarını ele geçirmek ve yok edilen köprüleri onarmaktır.

### **Bir düşman binasını işgal etmek için:**

1. Bir Engineer seçin ve imleci düşman binasının üzerine götürün. Eğer bina işgal edilebilir durumdaysa, imleç bir "giriş" imlecine dönüşecektir.
2. Binaya tıkladığınızda Engineer binayı işgal etmek için harekete geçecektir. Eğer Engineer düşman binasına erişirse, bina anında sizin kontrolünüz altına girecektir.

Engineer birimleri hasarlı binalarınıza girerek onları çabucak tamir edebilirler (hasarın bir kısmı anında tamir edilecektir). Engineer'ler bir köprü kulübesine (köprünün yanındaki kulübe) girerek köprüyü onarabilirler. Ayrıca GI'lerinizi veya Conscript'lerinizi kullanarak ele geçirdiğiniz sivil binalarına girerek, bu binalardaki hasarları da tamir edebilirler.

# Oyun İttifakları

Çokluoyuncu (Multiplayer) oyunlarında ordular arasında ittifaklar kurabilirsiniz. Bu, Diplomasi (Diplomacy) Ekranı yardımıyla veya bir düşman birimine tıklayıp A tuşuna basarak yapılabilir. İttiafk kuran oyuncular birbirilerine saldırmazlar ve diğerlerinin gördüğü harita kısımlarını görebilirler.

**Not:** İttifağın kurulması için düşman oyuncu da A tuşuna basmalıdır.

# GELİŞMİŞ OYNANIŞ

## Takımlar Yaratmak

Anında grup olarak seçilebilecek birim takımları yaratabilirsiniz. Bunu yapmak için:

1. Bir birim kümesi seçin.
2. CTRL tuşuna basıp basılı tutarak, 1 ve 9 arasında bir rakama basın. O anda seçili olan tüm birimler o takım numarasına atanırlar.

**Not:** Eğer takımın seçimini kaldırırsanız, o grubun numarasına basarak yeniden seçebilirsiniz.

**Not:** Eğer bir numaraya yeni bir takım atarsanız, eski takımın yerini alacaktır.

## Eğer bir takıma birimler eklemek isterseniz:

1. Takımı seçin.
2. SHIFT tuşuna basılı tutarken takıma eklemek istediğiniz birimlere tıklayın.

## Satmak

Sahip olduğunuz herhangi bir binayı Radar görünümünün altında yer alan SATIŞ (Sell) düğmesini kullanarak satabilirsiniz. Bunu yapmak için:

1. SATIŞ (Sell) düğmesine tıklayın.
2. Satmak istediğiniz binaya tıklayın.

**Not:** Bunu ayrıca L tuşuna basarak da yapabilirsiniz.

Binayı yapmak için harcadığınız kredinin bir kısmı size geri verilecek ve o binanın size sağladığı tüm yararlar kaybolacaktır. Engineer'larınız tarafından işgal edilen binaları satmak mümkündür, ama askerleriniz tarafından işgal edilen sivil binalarını satamazsınız.

# Tamir Etmek

## Bir taşıtı tamir etmek için:

1. Taşıtı seçin ve imleci Service Depot'un üzerine götürün. İmleç bir "giriş" imlecine dönüşecektir.
2. Taşıtı Depot'a göndermek için tıklayın. Taşıtı Depot'a vardığı anda tamir edilmeye başlanacaktır.
  - Birim tamir edilirken masrafı kredinizden düşülecektir. Birden çok birimi aynı anda göndererek sıraya sokabilirsiniz, birer birer tamir edileceklerdir. Birimin tamiri bittiğinde, kendiliğinden Service Depot'tan çıkacaktır.

**Not:** Taşıtlarınız ancak bir Service Depot'a sahipseniz tamir edilebilirler.

## Bir binayı tamir etmek için:

1. Komut Çubuğu'ndaki (Command Bar) **TAMİR** (Repair) düğmesine basın, sonra da tamir edilecek binaya sol tıklayın.
2. Binanın tamiri başlayacaktır.
  - Bina tamir edilirken masrafı kredinizden düşülecektir

**Not:** Bu işlem ayrıca **K** tuşuna basarak da yapabilirsiniz.

## Nöbet (Guard) Modu

Birimleri Nöbet (Guard) moduna sokarak onlara yaklaşan her düşman birimine saldırma, sonra da orijinal pozisyonlarına geri dönme emri verebilirsiniz. Nöbet (Guard) modunda olmayan birimler de yaklaşan düşmanlara saldıracaklar, ama orijinal pozisyonlarına dönmeyeceklerdir.

- Nöbet (Guard) moduna geçmek için **G** tuşuna basın.

## Saldırı Hareketi (Attack Move)

Birimler bir yerden bir yere giderek karşılaştıkları düşmanlara saldırıp yok edeceklerdir.

Bunu yapmak için:

1. Birimleri seçin.
2. **CTRL/SHIFT**'e basın.
3. Savaş alanının gitmek istediğiniz bir kısmına sol tıklayın.

# Kıdemli (Veteran) & Seçkin (Elite) Birimler

Birimleriniz savaştıkça, savaş sırasında deneyim kazanacaklardır. Yeterince deneyim kazanan bir birim yeni bir rütbe kazanacak ve en sonunda Seçkin (Elite) statüsüne ulaşacaktır. Seçkin (Elite) birimler daha hızlıdır, daha güçlüdürler ve normal birimlerden daha iyi ateş gücüne ve daha hızlı ateş etme yeteneğine sahiptirler. Buna ek olarak bu birimler hasar gördüklerinde kendilerini iyileştirebilirler ve Seçkin (Elite) statüsüne ulaştıklarında gelişmiş silah kazanırlar.

**Not:** Seçkin (Elite) birimler, birimin sol altında çıkan rütbe çizgilerinden tanınabilirler.

## Birimleri Konuşlandırmak

Çoğu birimin “konuşlandırıldıklarında” kullanabildikleri ikinci işlevleri bulunmaktadır. Mobile Construction Vehicles, GI’lar, Desolator’lar ve Yuri ikinci yeteneklere sahiptirler. Bu birimlere çift tıklayarak onları konuşlandırabilirsiniz.

- Birime çift tıklayarak onu konuşlandırın.
- Geniş bir grubu konuşlandırmak için ayrıca **D** tuşuna da basabilirsiniz.

## Ateş Etmeye Zorla

Normalde birimleriniz düşman olmayan hedeflere ateş etmeyeceklerdir. Birimlerinizi belli bir noktaya ateş etmeye zorlamak için CTRL tuşuna basılı tutarak o noktaya tıklayın. Bu şekilde köprüleri veya duvarları yıkabilirsiniz.

## Güçlendirme Sandıkları

Periyodik olarak savaş alanında sandıklar belirecektir. Bu sandıklar üzerlerine bir birimi göndererek alınabilirler. Bir sandığın içinde ne olduğunu bilmek mümkün olmasa da bunların hepsi faydalıdır. Bazı sandıklar size kredi kazandıracak, bazıları ise tüm haritayı açacaklardır. Diğerleri ise zırhı, hızı, deneyimi veya ateş gücünü artırabilir veya sandığı alan birimin sağlığını düzeltebilirler.

# GELİŞMİŞ KOMUT ÇUBUĞU (ADVANCED COMMAND BAR)

Ana savaş görünümünün altındaki sekmeye tıklayarak Gelişmiş Komut Çubuğu'nu (Advanced Command Bar) açabilirsiniz. Bu çubuk mevcut olan birçok gelişmiş komut için kısayollar içerir.

## Takım Yaratma (Create Teams) Düğmeleri

Bu sayede kolayca takımlar yaratabilirsiniz, aynı CTRL + rakam tuşu komutu gibi. Takıma yerleştirmek istediğiniz birimleri seçin ve bu düğmelerden birine tıklayın. Bir takım yaratılacaktır. Bu takımı yine aynı düğmeye basarak veya klavyedeki 1 veya 2 tuşlarını kullanarak seçebilirsiniz. Takımı dağıtmak için düğmeye sağ tıklayın.

## Tür Seçimi (Type Select) Düğmesi

Bu sayede haritadaki veya bir bölgedeki aynı tür birimlerin tümünü seçebilirsiniz. Bir birim seçin ve TÜR SEÇİMİ (Type Select) düğmesine tıklayın. O anda ekranda olan, o birimle aynı türdeki tüm birimler seçilecektir. Tekrar tıkladığınızda, haritadaki o birimle aynı türdeki tüm birimler seçilecektir.

## Birimleri Konuşlandır

Konuşlanma işlevi olan bir birime tıklayın, sonra da bu düğmeye tıklayarak birimi konuşlandırın. Bir grup birim seçerek hepsini aynı anda konuşlandırabilir veya topalayabilirsiniz.

## Nöbet (Guard) Düğmesi

Bu düğme yardımıyla birimlerinizi Nöbet (Guard) moduna sokabilirsiniz. Nöbet (Guard) moduna sokmak istediğiniz birimleri seçin ve bu düğmeye tıklayın. Birimleri Nöbet (Guard) moduna sokmak, onlara yaklaşan her düşmana saldırma, sonra da orijinal pozisyonlarını geri dönme emri verir. Nöbet (Guard) modunda olmayan birimler de yaklaşan düşmanlara saldıracaklar, ama orijinal pozisyonlarına dönmeyeceklerdir.

## Ara Noktalar (Way Points) Düğmesi

Command and Conquer: Red Alert 2, askerlerinizi hareketlerini mikroyönetime ihtiyaç duymaksızın kontrol edebilmenizi sağlayan oldukça güçlü bir ara nokta sistemine sahiptir. Buna ek olarak Ara Noktalar (Way Points), kesin saldırılar koordine etmenizi de sağlar. Daha fazla bilgi için aşağıdaki Ara Noktalar kısmına bakın.

## İşaret (Beacon) Düğmesi

Çokluoyuncu (Multiplayer) oyunlarında, İŞARET YERLEŞTİR (Place Beacon) düğmesiyle işaret yerleştirebilirsiniz. Bu düğmeye tıklayın ve haritada işareti yerleştireceğiniz yere tıklayın. İşaretiniz, sizinle ittifak halinde olan tüm oyuncular tarafından görülebilir. İşarete sol tıklayıp Return tuşuna basarak müttefiklerinize mesaj yazabilirsiniz.

Return tuşuna tekrar basarak mesajı işaret yerleştirebilirsiniz. Mesajdan vazgeçmek için işarete sağ tıklayın. Herkes işarete tıklayıp DEL tuşuna basarak, işareti kendi ekranından kaldırabilir.

# ARA NOKTALAR (Way Points)

Ara Noktalar (Way Points) haritanın farklı noktalarında aynı anda saldıran piyade ve taşıt gruplarını kontrol etmenizi sağlar. Ara Noktalar'a (Way Points) girmek için Gelişmiş Komut Çubuğu'ndaki (Advanced Command Bar) ARA NOKTALAR (Way Points) düğmesini kullanın veya Z tuşuna basın. Ara Noktalar'dan çıkmak için ARA NOKTALAR düğmesine tekrar basın.

## Ara Nokta (Way Point) Yaratımı

Ara Noktalar'ın en basit kullanımı, birimlerinizi bir yerden bir yere hareket ettirmek için ara noktalar yaratmaktır. Ara Noktalar yardımıyla, birimlerinize potansiyel tehditlerden sakınarak belli bir yolu takip etmelerini veya savunması zayıf bir bölgeye saldırmak için düşman üssünün etrafından sinsice geçmelerini söyleyebilirsiniz.

## Ara Noktalar (Way Points) yaratmak için:

1. Ara Noktalar'a girin ve hareket ettirmek istediğiniz birimleri seçin.
2. Bu birimlerin gitmesini istediğiniz bölgeye savaş alanında (veya radar haritasında) tıklayın. Ekranı her tıkladığınızda, yeni bir ara nokta eklenecektir. Seçili olan birimlerin yarattığınız ara noktaları takip etmeleri için, ARA NOKTALAR (Way Points) düğmesine tekrar basarak Ara Noktalar'dan çıkın.

**Not:** *Command & Conquer: Red Alert 2* 'deki ara noktalar kalıcı değildir. Birimleriniz bir ara noktaya ulaşmış diğerine doğru hareket etmeye başladıklarında, önceki ara nokta silinir.

## Devriyeler Yaratmak

Ara Noktalar'ın bir diğer faydalı kullanımı devriyeler, veya birbirine bağlı ara noktalar yaratmaktır. Devriye gezen birimler aksi emredilmediği sürece seçili olan yolda ilerleyecekler ve karşılaştıkları düşmanlara saldıracaklardır. Devriyeler belli bölgelerde sabit koruma sağlamak amacıyla kullanılabilir.

### Bir devriye yaratmak için:

1. Ara Nokta (Way Point) moduna geçin ve devriyeye koymak istediğiniz birimleri seçin.
2. Devriyeyi oluşturmak için ara noktalar yaratın.
3. Son olarak tekrar ilk ara noktaya tıklayarak ara noktaları birbirine bağlayın.

Ara Nokta modundan çıktığınızda, seçilen birimler seçtiğiniz ara noktaları takip etmeye başlayacaklardır. Ara noktaları birbirine bağladığınızda, devriye ara noktaları silinmeyeceklerdir. Normal ara noktaların aksine, devriye ara noktaları kalıcıdır ve birimlerin devriye yolunda sürekli dolaşabilmelerini sağlarlar.

**Not:** Eğer bir devriye yolunu takip eden tüm birimler yok edilirse, ara noktalar da silinecektir.

## Saldırıları Koordine Etmek

Çoklu savaş grupları arasında saldırıları koordine etmek, Ara Noktalar yardımıyla mümkündür. Bunu yapmak için:

1. Ara Nokta (Way Point) moduna girin.
2. Biri grup birim seçin.
3. Bu grup için ara noktalar yaratın.
4. Haritaya sağ tıklayarak grubun seçimini kaldırın ama Ara Nokta modundan çıkmayın.
5. Başka bir grup birim seçin.
6. Bu grup için ara noktalar yaratın.
7. Ara Nokta modundan çıkın.

Ara Nokta'dan çıkana kadar birimleriniz ara noktaları takip etmeyeceklerinden, emir verdiğiniz tüm birimler yerlerinde duracaklardır.

Saldırını başlatmak için Ara Noktalar'dan çıkın. Her bir grup birim ara noktalarını takip etmeye başlayacaktır. Bu sayede aynı anda farklı noktalardan düşmana saldırabilirsiniz.

## Yolları Birleştirmek

Farklı gruplar için ara noktalar, tek bir yol haline birleştirilebilirler.

Bunu yapmak için:

1. Bir grup için ara noktalar yaratın.
2. Grubun seçimini kaldırın.
3. Başka bir grup birim seçin.
4. İlk grup için yarattığınız ara noktalardan birine tıklayın.
5. Ara Nokta modundan çıkın.

İki ara nokta kümesi birleşecek ve ikinci grup, birinci grubun ara noktalarını takip edecektir.

**Not:** Birleştirildiğinde, farklı ara nokta kümeleri ayıramazlar.

## Ara Noktaları (Way Points) Silmek

Ara noktaları silmek için, kaldırmak istediğiniz ara noktaya tıklayın ve DEL tuşuna basın. Ara nokta silenecektir. Silinen ara noktanın her iki yanındaki ara noktalar birbirlerine bağlanacaklardır. Mesela bir birim için üç ara noktadan oluşan bir küme oluşturduysanız ve ikinci ara noktayı sildiyse, birim birinci ara noktaya gidecek, oradan da doğrudan üçüncü ara noktaya yönelecektir.

## KLAVYE KOMUTLARI

Üssünüzü kurmak ve askerlerinize emir vermek için ihtiyacınız olan komutların çoğunu fare ile yönetebilmenize rağmen, bunların çoğu aynı zamanda klavye ile de yönetilebilir.

# Temel Klavye İşlevleri

İsim	Tuş	Tanım
Birimi konuşlandır	D	Bazı birimlerin, daha güçlü ve farklı saldırıları veya güçlerini etkin hale getiren ikinci işlevleri vardır. İsterseniz birimin üzerinde "konuşlandır" imleci çıktığında onlara tıklayabilirsiniz. G'ların, Desolator'ların ve Yuri'nin ikinci güçleri vardır. Bununla ayrıca birimlerden veya girilen binalardan çıkabilirsiniz.
O Bölgeyi KORU	G	Birimler araziye etkin olarak tarayacak ve kendiliklerinden düşmana saldıracaklardır.
Saldırı Hareket	Birime tıkla, CTRL/SHIFT bölgeye git	Birimler bir yerden bir yere gidecekler ve karşılaştıkları düşmanlara saldırıp yok edeceklerdir.
Dağıt	X	Birimler ezilmekten kurtulmaya çalışacaklardır. Bir taşıt piyadelerinizi ezmeye çalışırsa bu tuşa basın.
Dur	S	Seçilen birimlerin hareketi durur.
Ateşe Zorla	CTRL tuşuna basılı tut, imleci hedefe götür, sol tıkla	Bir birimi dost veya tarafsız bir birime saldırmaya zorlar.
Harekete Zorla	ALT tuşuna basılı tut, imleci hedefe götür, sol tıkla.	Bir birimi, bir bölgenin üzerinden geçmeye veya bir birimi ezmeye zorlar.
Ayarlar Menüsü	ESC	Ayarlar menüsüne gider.
Takım Yarat	CTRL + 1-9	Birimlerden takımları yaratır.
Takım Seç	1-9	Yaratmış olduğunuz bir takımı seçer.
Seçili tarafla ittifak kur	A	Arkadaşlarınıza saldırmayı önlemek için basın.
Tür Seçimi	T	Gelişmiş Komut Çubuğu'ndaki TÜR SEÇİMİ düğmesine basarak veya T tuşuna bir kez basarak ekrandaki aynı tür tüm birimleri seçin. Çift tıklayarak tüm savaş alanındaki aynı tür birimleri seçin.
Sohbet (Çokluoyuncu'da)	Sohbet imlecini getirmek için Return, mesajını göndermek için mesajdan vazgeçmek için sağ tıkla	Müttefiklere mesaj gönderir.
İşaret (Beacon) yerleştir	B, Return'e bas, mesaj yaz, mesajı göndermek için Return'e bas. İşareti silmek için DEL'e bas	Müttefiklere mesaj yazar ve savaş alanına yerleştir.

İsim	Tuş	Tanım
Ara Nokta moduna gir	Birime tıkla, Z'ye bas ve basılı Z'ye bas ve basılı tut, ara noktaları ekle, hareket komutunu gerçekleştirmek için bırak	Ara Noktalar kurar.
Toplanma Noktası Ayarla	Barracks'a, War Factory'e, Shipyard'a veya Cloning Vats'a tıkla ve savaş alanında bir toplanma noktası seç	Birimlerinizi ürettikleri gibi savaş alanında bir noktada toplar.
Radardaki Olaya Git	Space Tuşu	En son radar olayında görünümü merkezler
Tüm birimler neşelen!	C	Tüm piyadelerin zafer içinde neşelenmelerini sağlar
Diplomasi Menüüne Git	Tab	Diplomasi Ekranı'na erişir.

## Gelişmiş Klavye İşlevleri

İsim	Tuş	Tanım
İzle	F	Oyun görünümü seçili olan birimi takipl eder.
Hedefi Korum	CTRL/ALT + bölgeye tıkla	Bölgeye gider ve orayı korur.
Birime Eşlik Et	CTRL/ALT + birime tıkla	Bir birimi, arazide dolaşırken korur.
Bir Binayı Korum	CTRL/ALT + binaya tıkla	Belli bir binayı korur.
Bina Sekmesi	Q	Binalara Kısayol
Silahhane Sekmesi	W	Silahhaneye Kısayol
Piyade Sekmesi	E	Piyadeye Kısayol
Birim Sekmesi	R	Birimlere Kısayol
Sonraki Birim	M	Yaratılış sırasına göre bir sonraki birimi seçer
Önceki Birim	N	Seçtiğiniz bir önceki birimi seçer
Tümünü Seç	P	Savaş alanındaki tüm birimleri seçer
Seçkinler arasında dolaş	Y	Tüm kıdemli veya tüm seçkin birimleri seçer
Sağlık olarak dolaş	U	Birbirine yakın sağlıkları olan tüm birimleri seçer
Seçilen Birimleri Değiştir	SHIFT'e basılı tut ve seçili olan birime tıklayarak seçimini kaldırın Seçili olmayan birime tıklayıp gruba ekleyin	Bir birim grubundan bazı birimleri çıkarır.
Taktik Haritasını Üste Merkezle	H	Görünümü üstünüze odaklar. Bu genellikle Construction Yard'ınızdır.
Tamir Modu	K	Binalarınızı tamir eder
Satış Modu	L	Binalarınızı satar.
İz Yaratma	CTRL + F1-F4	Haritada anında ulaşabileceğiniz bir nokta yaratır.
İz Seçimine Git	F1-F4	İz bırakılmış arazi bölgesine gider.
Çokluoyuncu Sataşmaları	F5-F12	Diğer oyunculara hazırdaki ses mesajlarını gönderir.

# BİRİMLER VE BİNALAR

## Müttefik Kuvvetler

### (Piyade) Infantry

#### GI



GI temel Müttefik piyade birimidir. Yavaştır ve sadece hafifi zarar verebilir. Ama yine de GI'lar hem çok ucuz olduklarından, hem de etraflarına siper şeklinde kum torbaları kurabildiklerinden gereklidirler. Seçili olan GI'a sol tıklamanız, bir ağır makineli tüfek platformuna konuşlanmasını sağlayacak ve daha fazla menzil ve güç kazanacaktır, ama hareket yeteneğini kaybedecektir. Tekrar sol tıklayarak GI'ı çıkarabilirsiniz.

#### Engineer (Mühendis)



Silahsız olmasına rağmen Engineer çok faydalı bir birimdir. Mühendis takımlarının cerrahi kullanımları savaşın gidişatını değiştirebilir. Unutmayın ki bir Engineer kullanıldığında, birimin kendisi yok olacaktır. Engineer'lar yıkılmış köprüleri onarmakta (köprü kulübelerine girerek), düşman binalarını çalmakta, kendi binalarınızı tamir etmekte ve tarafsız teknik binaları onarıp ele geçirmekte kullanılabilir. Engineer'lar ayrıca Crazy Ivan bombalarını, etkilenmiş birimi veya binayı hedefleyerek etkisiz hale getirebilir.

#### Rocketeer (Roketadam)



Rocketeer, Müttefik GI'larının hava hücum versiyonudur. Güçlü bir silahla donanmış ve yine güçlü bir jetpack taşıyan Rocketeer birimleri savaş alanının üzerinden uçarlar. Rocketeer'lar hava savunması sağlamakta ve zayıf hedeflere havadan-yere saldırılar düzenlemekte çok iyidirler.

#### Spy (Casus)



Spy, Müttefik kuvvetler tarafından düşmanları üzerinde avantaj sağlamak için kullanılan bir gizli birimdir. Düşman birimlerine saldırmak yerinde, Spy bir düşmanı hedefler ve görünümünü o düşman birimininkine değiştirir. Böylece düşmanların yanından fark edilmeden geçebilir ve düşman binalarının içine sızarak önemli faydalar sağlayabilir. Spy'ın girdiği düşman binasındaki işlevi, girdiği binaya göre değişir. Attack Dogs, Spy'ın kılık değiştirmesine kanmaz, o yüzden onlara dikkat edin. Eğer bir Spy şunlara girerse...

**Düşman Barracks'ı:** Piyadeleriniz Kıdemli (Veteran) olarak yaratılırlar.

**Düşman War Factories'i:** Taşıtlarınız Kıdemli (Veteran) olarak yaratılırlar.

**Düşman Refineries'i:** O Refinery'de bulunan tüm parayı çalar.

**Düşman Power Plants'i:** Düşman enerji kaynağını geçici olarak kapatır.

**Düşman Battle Labs'ı:** Özel bir piyade teknik birimi yapma yeteneği kazanır. Bu, Komut Çubuğu'ndaki (Command Bar) PİYADE (Infantry) sekmesinde belirecektir.

**Düşman Radar Domes'u:** Düşmanın örtüsünü kaldırır.

## Tanya



Müttefik kuvvetlerin en çok yönlü birimi Tanya'dır. Tipik bir G1 kadar hızlı olan Tanya, aynı zamanda nehirlerde ve okyanuslarda yüzme özelliğine de sahiptir. Taşıtlara karşı çok güçlü olmasa da, Tanya'nın güçlü silahı piyade birimlerini tek atışta öldürebilir. Tanya ayrıca düşman binalarına ve gemilerine C4 patlayıcıları yerleştirebilir ve onları anında yok edebilir. Köprü kulübelerine C4 patlayıcıları yerleştirmek suretiyle köprüleri de yok edebilirsiniz.

## Attack Dog (Saldırı Köpeği)



Özel olarak eğitilmiş Alman çoban köpekleri olan Attack Dogs, piyadelere karşı oldukça etkilidirler, ancak taşıtlara veya binalara karşı en ufak bir zarar veremezler. Ayrıca bu köpekler, Müttefik Spy'larına karşı sahip olduğunuz tek ve en iyi savunma yoludur. Attack Dog'ların üssünüzü sürekli korumasını isteyeceksiniz.

## Chrono Legionnaire (Zaman Lejyoneri)



Bir Chrono Lejyoneri hiçbir zaman yürümez. Yürümek yerine haritada ışınlanır. Işınlanmanın uzaklığı, onun yeni yerinde "tekrar belirmesinin" süresini etkiler. Bu tekrar belirme kısmı sırasında, Chrono Legionnaire düşman ateşine karşı savunmasızdır. Silahının bir eşi yoktur. Düşman birimlerini ve binalarını yok etmek yerine, silahı onları zamandan siler. Düşman ne kadar güçlüyse, bu işlem de o kadar uzun sürer. Eğer Chrono Legionnaire bir birimi silerken öldürülürse, silinmekte olan irim yeniden belirir.

# Taşıtlar (Vehicles)



## Grizzly Battle Tank (Gri Ayı Savaş Tankı)

Grizzly standart Müttefik tankıdır. Üs saldırıları için uygun olan bu tank, aynı zamanda güçlü paletleri ile düşman piyade birimlerini öğütme yeteneğine de sahiptir. Bu her amaca uygun taşıt hem savunma, hem de saldırıda kullanılabilir.

## Infantry Fighting Vehicle (IFV) (Piyade Savaş Taşıtı)



İnanılmaz derecede çok yönlü bir taşıt olan bu taşıma aracı, içinde bulunan piyade biriminin türüne bağlı olarak silahını değiştirir. Mesela bu aracın içine bir Engineer yerleştirdiğinizde, taşıt bir gezici tamir taşıtı haline dönüşecektir ve zarar görmüş taşıtlarınızı üsse geri dönmelerine gerek kalmadan yerlerinde tamir edebilecektir. İçine GI yerleştirdiğinizde ise taşıtın piyadeleri öldürme yeteneği daha da artacaktır. IFV'nin size sunduğu yetenekleri keşfedin.

**Not:** Bazı birimlerin etkisi olmaz ve silah roket silahı olarak kullanılır.



## Harrier (Doğan)

Bu hızlı uçak düşman mevkillerine yer saldırılarında kullanılır. Düşman binaları veya birlikte hareket eden düşman birimleri üzerinde etkili olan Harrier, Sovyet uçaksavar ateşine karşı korunmasızdır.



## Mirage Tank (Serap Tankı)

Mirage Tank çoğu bakımdan Müttefiklerin Grizzly Battle Tank'ına benzer. Ancak bu birim hareket etmediğinde bir ağacın görünümünü alır. Bu kamuflaj durumdayken düşman birimlerine ateş edebilir ve düşman birimleri ateşin nereden geldiğini kolay kolay anlayamazlar. Ancak ateş ederlerken bir süre ortaya çıkabilirler. Bu birimler dikkatli kullanıldıklarında (mesela ormanlık bir bölgede Mirage Tank'larını durduğunuzda), oldukça yıkıcı bir sürpriz saldırı düzenleyebilirler.



## Night Hawk Transport (Gece Atmacası Taşıma Aracı)

Bu dev taşıma helikopteri, piyade birimlerine haritada çabuk ve verimli bir şekilde taşımak amacıyla kullanılır. Night Hawk Transport düşman radarında tamamen görünmezdir ve bu yüzden birimleri iler geri götürmekte çok etkilidir. Anca uçaksavar ateşine karşı korunmasızdır.

## **Prism Tank (Prizma Tankı)**



Bu güçlü Müttefik tankı, Müttefik Prism Tower'inkine benzer bir silah kullanır (aşağı bakın). Prism Tank'ın topundan çıkan güçlü ve öldürücü ışık demeti hedeften yayılarak yakındaki diğer düşmanlara da zarar verir ve bu taşıtın tek bir ateşle düşman birimlerinin tüm grubunu yok etmesini sağlar. Dağılımın menzili, Prism Tank'ın ilk hedefe ne kadar yakın olduğuna bağlı olarak değişir.

## **MCV - Mobile Construction Vehicle (Gezici Yapım Taşıtı)**



Müttefik binaları kısmında göreceğiniz gibi, her üssün kalbi Construction Yard'dır. Çoğu durumda yerleşik olarak bu binayla başlamayacaksınız, onun yerine emrinizde bir MCV ya da diğer bir adıyla Mobile Construction Vehicle bulunacak. Bu taşıtı konuşlandırduğunuzda bir Construction Yard'a dönüşür ve size bu binanın tüm faydalarını sunar. Bir MCV'yi konuşlandırmak için taşıtı seçin ve imleci üzerinde tutun. Eğer taşıt içinde dört ok bulunan altın bir çembere dönüşürse, taşıta sol tıkladığınızda bulunduğu yere konuşlanacaktır. Eğer imleç üzerinde bir çizgi olan kırmızı bir çember ise, ya konuşlanma işlemi için yeterince yer yoktur, ya da bir engel vardır. Taşıtı (veya engel çıkaran objeyi) hareket ettirerek uygun bir konuşlanma yeri bulun.

## **Chrono Miner (Zaman Madencisi)**



Ekonominizin kalbi, Ore toplayıp Refineries'inize getiren ufak bir taşıttır. Bu Ore sonradan paraya çevrilir ve bu sayede gücünüzü arttırmak için birimler ve binalar yapabilirsiniz. Bir Ore tarlasına giderken, Chrono Miner aynı normal bir taşıt gibi gider. Ancak Ore ile doluğu zaman, Miner Refinery'e "zaman yolculuğu" yapar; aynı Chrono Legionnaire'nin haritada dolaşmak için yaptığı gibi. Bu da Ore'nin rafineriye ulaşma zamanını oldukça kısaltır.

## **Amphibious Transport (Yüzergezer Taşıma Aracı)**



Müttefik Amphibious Transport, birimleri bir yerden bir yere taşımak amacıyla kullanılır. Night Hawk Transport gibi radar görünmezliğine sahip değildir, ama bu hovercraft piyadelerin yanı sıra taşıtları taşıyabilme yeteneğine sahiptir. Hem karada, hem suda hareket edebilir ve düşman mevzilerine denizden çıkarma yapma olanağı sağlar. Bu taşıtın silahı yoktur.



## **Destroyer**

Temel Müttefik deniz birimi olan Destroyer, denizaltılar gibi su altından hareket eden düşman birimlerine karşı kendiliğinden savunma yapmak amacıyla tasarlanmıştır. Ayrıca Destroyer, denizden işgal denemelerini kolaylaştırmak için kıyı şeridini ve düşman donanımını bombalamak için de kullanılabilir.



## **Aegis Cruiser (Koruma Kruvazörü)**

Diğer bir önemli Müttefik gemisi olan Aegis Cruiser hava saldırılarına karşı savunma yapmakta kullanılır. Ayrıca Aegis Cruiser'lar önemli donanımları füze saldırılarından korumak için füzeyesvar savunmalarına da sahiptirler.



## **Aircraft Carrier (Uçak Gemisi)**

Hemen tahmin edebileceğiniz gibi Aircraft Carrier, hedefe saldırı düzenlemek için uçaklarını gönderen geniş bir gemidir. Aircraft Carrier'deki uçaklar, seçilen hedef yok edilinceye kadar gemiye inerler, silahlarını doldururlar ve tekrar saldırırlar. Hatta tüm bunlara ek olarak, Aircraft Carrier'de kaybedilen her uçak, hiçbir masrafa gerek olmadan yenisiyle değiştirilir.



## **Dolphin (Yunus)**

Dolphin'ler Müttefik kuvvetlerin önemli bir deniz birimidir. Düşman radarına görünmeyen bu gizli birim, bir sonar yükselteç aygıtı ile saldırır. Bu, özellikle Giant Squid ve Sub gibi Sovyet deniz birimlerine karşı çok etkilidir.

# **Sovyet Kuvvetleri**

## **Piyade (Infantry)**

### **Conscript (Asker)**



Sovyet Conscript'i, Müttefik GI'nın bir kopyasıdır. Sabit bir mevkiye konuşlanma yeteneği olmayan bu birim Müttefik GI'larından daha ucuzdur.

## Engineer (Mühendis)



Silahsız olmasına rağmen Engineer çok faydalı bir birimdir. Mühendis takımlarının cerrahi kullanımları savaşın gidişatını değiştirebilir. Unutmayın ki bir Engineer kullanıldığında, birimin kendisi yok olacaktır. Engineer'lar yıkılmış köprüleri onarmakta (köprü kulübelerine girerek), düşman binalarını çalmakta, kendi binalarınızı tamir etmekte ve tarafsız teknik binaları onarıp ele geçirmekte kullanılabilir. Engineer'lar ayrıca Crazy Ivan bombalarını, etkilenmiş birimi veya binayı hedefleyerek etkisiz hale getirebilir.

## Attack Dog (Saldırı Köpeği)



Özel olarak eğitilmiş Sibiry kurtları olan Attack Dogs, piyadelere karşı oldukça etkilidirler, ancak taşıtlara veya binalara karşı en ufak bir zarar veremezler. Ayrıca bu köpekler, Müttefik Spy'larına karşı sahip olduğunuz tek ve en iyi savunma yoludur. Attack Dog'ların üssünüzü sürekli korumasını isteyeceksiniz.

## Tesla Trooper (Tesla Süvarisi)



Bu uzmanlaşmış piyade birimi, taşınabilir Tesla Coil'i tarafından üretilen güçlü elektrik şarjı ile saldırır. Tesla Trooper'lar birçok nedenden ötürü çok değerlidirler, mesela düşman tankları tarafından ezilemezler. Enerji kıtlığı durumunda, üssünüzü savunmakta olan Tesla Coil'leri şarj edebilirler ve onları düşman birimlerine karşı çalışmaya devam etmelerini sağlarlar. Bir Tesla Coil'i şarj etmek için yapmanız gereken tek şey bir Tesla Trooper'ı yanına göndermektir. Şarj işlemi kendiliğinden başlayacaktır.

## Crazy Ivan (Deli İvan)



Sovyet patlayıcı uzmanlarına verilen bir kod isim olan Crazy Ivan, haritada dinamitler yerleştirerek saldırılar yapar. Hemen hemen her şeyi patlayıcı bağlanabilir; düşman binalarından Conscript'lere kadar – hatta etrafta dolaşan ineklere bile patlayıcı bağlayabilirsiniz. Düşmanlara veya tarafsız birimlere ve binalara yerleştirildiğinde, bomba geri sayıma başlayacak ve sonra da patlayacaktır. Crazy Ivan birimleri ayrıca köprü kulübelerine dinamit yerleştirip köprüleri de havaya uçurabilirler.

## Flak Trooper (Flak Süvarisi)



Bu gelişmiş piyade birimi hem yer, hem de hava birimleri üzerinde etkilidir. Flak Trooper bir patlayıcı flak ile saldırır ve hem düşman piyadelerini ciddi biçimde yaralayabilir, hem de uçaklara zarar verebilir.



## Yuri

Benzersiz Sovyet arařtırmalarının bir sonucu olan Yuri, çoęu organik birimi ve tařıtı zihin gücüyle kontrol etme yeteneęine sahiptir. Kontrol atına girdięinde dūřman tařıtı sizin biriminiz haline gelir ve onu sanki siz yapmıřsınız gibi hareket etme ve saldırma emri verebilirsiniz. Eęer Yuri öldürölürse, dūřman tařıtıyla olan baęlantı kopar ve tařıt yine orijinal takımına geri döner. Yuri War Miner'ları, Chrono Miner'ları, Attack Dog'ları, uçakları veya dięer Yuri birimlerini kontrol edemez. Yuri ayrıca zihin-uçurucu saldırısıyla dięerlerinin zihinlerini eritebilir. Ona sadece çift tıklayın ve etraftaki piyade birimlerinin cızırdamasını seyredin.

## Tařıtlar (Vehicles)



### Rhino Heavy Tank (Gergedan Aęır Tankı)

Müttefiklerin Grizzly Battle Tank'ına, Sovyetlerin cevabı Rhino Heavy Tank'tır. Grizzly'den dha geniş ve daha yavaş olan Rhino saf enerjile hareket eder ve binalara karřı son derece etkilidir.



### Flak Track (Flak Paleti)

Bu hafif Sovyet tařıtı hem hava, hem de hafif yer saldırılarına karřı savunma amacıyla tasarlanmıřtır. Flak Trooper'a benzer bir şekilde flak fırlatarak saldırır. Bu tařıt aynı zamanda piyade tařımacılıęı amacıyla da kullanılabilir. Bu tařıt suda yüzemedięinden, sulu bölgeleri geçemez.



### V3 Rocket Launcher (V3 Roketatar)

V3 Rocket Launcher, Sovyet ordusunun topçu birimi olarak görölülebilir. Fiziksel olarak zayıf olmasına ve kolayca yok edilebilmesine raęmen, V3 çok büyük bir yıkım gerçekleřtirebilme becerisine sahiptir. V3'ün fırlattıęı çok güçlü, uzun menzilli füzeler çarptıkları yerde müthiř hasara yol açarlar. Mükemmel bir destek silahı olan V3 Rocket Launcher bir saldırıya öncölük etmek için çok korunmasızdır.



### Kirov Airship (Kirov Balonu)

Bu devasa Sovyet zeplinleri, hava yarışında gerçek bir kuvvettir. Çok büyük miktarda zarara dayanıklı olan Kirov, yüklendięi aęır bombalarla saldırı yapar. Bu, bir bölgeyi yerle bir edebilir. Bu birimin ana zayıflıęı yavaş olan hızıdır.



### **Terror Drone (Terör Robotu)**

Terror Drones, Sovyet ordusu tarafından yaratılan yeni bir robot birimidir. Bu ufak mekanik örümcekler, savaş alanında dolaşarak düşman taşıtlarını ararlar. Bir taşıt menziline girdiğinde Terror Drone işe koyulur, taşıtın içine atlar ve onu içeriden parçalarına ayırır. Bir Terror Drone saldırdığında, onu ancak bir Service Depot veya Outpost dışarı çıkarabilir.



### **Apocalypse Assault Tank (Kıyamet Hücum Tankı)**

Mükemmel Sovyet tankı olan Apocalypse Assault Tank'ın devasa bir silahı vardır. Bu dev taşıt, yenilmeden önce oldukça büyük miktarlarda hasara dayanabilir. Bu taşıt hem yer, hem de hava hedeflerine saldırıda kullanılabilir.



### **MCV - Mobile Construction Vehicle (Gezici Yapım Taşıtı)**

Müttefik binaları kısmında göreceğiniz gibi, her üssün kalbi Construction Yard'dır. Çoğu durumda yerleşik olarak bu binayla başlamayacaksınız, onun yerine emrinizde bir MCV ya da diğer bir adıyla Mobile Construction Vehicle bulunacak. Bu taşıtı konuşlandırdığınızda bir Construction Yard'a dönüşür ve size bu binanın tüm faydalarını sunar. Bir MCV'yi konuşlandırmak için taşıtı seçin ve imleci üzerinde tutun. Eğer taşıt içinde dört ok bulunan altın bir çembere dönüşürse, taşıta sol tıkladığınızda bulunduğu yere konuşlanacaktır. Eğer imleç üzerinde bir çizgi olan kırmızı bir çember ise, ya konuşlanma işlemi için yeterince yer yoktur, ya da bir engel vardır. Taşıtı (veya engel çıkaran objeyi) hareket ettirerek uygun bir konuşlanma yeri bulun.



### **War-Miner (Savaş Madencisi)**

Müttefik Chrono Miner'ın bir karşılığı olan War-Miner'ın temel amacı kredi şekline dönüştürülebilir Ore toplamaktır. Ore rafineride işlendiğinde, birim ve bina yapımında kullanılabilir. Müttefik Chrono Miner'ın aksine, War-Miner tamamen savunmasız değildir. Onu ufak tehditlerden koruyan bir silaha sahiptir. Tüm ağır taşıtlar gibi War-Miner'da piyadelerin üzerinden geçerek onları ezebilir.



### **Amphibious Transport (Yüzergezer Taşıma Aracı)**

Müttefik Amphibious Transport'una çok benzeyen bu taşıt, piyadeleri ve taşıtları hem yerden, hem de sudan taşımak amacıyla kullanılır. Bu taşıtın silahı yoktur ama kargonun hedefine sapasağlam ulaşmasına yardımcı olmak için oldukça dayanıklı bir zırha sahiptir.



### **Typhoon Attack Sub (Tayfun Saldırı Denizaltısı)**

Bu deniz taşıtı dalgaların altından düşmanlarına güçlü torpidolar fırlatarak saldırır. Karadaki hedeflere saldırma yeteneği olmayan bu taşıt, deniz savaşlarında çok güçlü bir birimdir ve sayıları fazla olduğunda su yollarının kontrolünü tamamen ellerinde bulundurabilirler. Typhoon Attack Subs gizli birimlerdir ve düşman radarında görülemezler.



### **Dreadnought (Dretnot)**

Bu geniş gemi hem düşman gemilerine, hem de kara donanımlarına saldırma için uygundur. Uzun menzilli füzelere sahip olduğundan, onu yok etmek için yanına yaklaşmaya çalışan düşman birimlerinin işlerini oldukça zorlaştırır.



### **Sea Scorpion (Deniz Akrebi)**

Bu hızlı gemi, tüm hedeflere saldırabilme yeteneğine sahiptir. Ayrıca bir füzesavar sistemine sahiptir ve değerli yapıları ve yerleri füze saldırısından korumak için de kullanılabilir.



### **Giant Squid (Dev Mürekkkebalığı)**

Sovyet bilim adamları tarafından ele geçirilen ve eğitilen bu dev yaratıklar büyük, güçlü dokunaçlarıyla düşman gemilerini yakalayıp ezebilirler. Giant Squids gizli birimlerdir ve düşman radarında görünmezler.

## **Özel Çokluoyuncu Kuvvetleri**

Çokluoyuncu (Multiplayer) ve Çatışma (Skirmish) oyunlarında, yalnızca belli bir taraf değil (müttefik veya Sovyet), belli bir ordu seçersiniz. Müttefik kuvvetler Amerika, Fransa, Almanya, Büyük Britanya ve Kore Cumhuriyeti'nden oluşur. Sovyet kuvvetleri Sovyetler Birliği, Küba, Libya ve Irak'tan oluşur. Tüm bu orduların, kendilerine zafere ulaşmakta yardımcı olacak kendilerine özgü bir birimi veya yeteneği bulunmaktadır:



### **American Paratroopers (Amerikan Paraşütçüleri)**

Çokluoyuncu oyunlarındaki Amerikan ordusu, Air Force Command Headquarters'ı inşa ettiği zaman Paratrooper üretme ve savaş alanına indirme yeteneğine kavuşur. Paratrooper birimleri haritadaki herhangi bir kara parçasına (suya indirilemezler) indirilebilirler. Seçildiğinde bir taşıma uçağı seçilen bölgeye beş adet Paratrooper bırakacaktır. Yere indiklerinde Paratrooper'lar normal GI'lara dönüşürler. Eğer taşıma uçağı düşürülürse, Paratrooper'lar ölür. Paratrooper indirme yeteneği zamanla değişir, yani düzenli olarak bunu yapamazsınız.

## **French Grand Cannon (Fransız Büyük Topu)**



Bu özel Fransız silahı bir taşıt değildir, Grand Cannon ismindeki büyük bir binadır. Yapıldığı zaman Grand Cannon düşman saldırılarına, özellikler de zırhlı birimlere karşı üsse çok iyi koruma sağlar.

## **German Tank Destroyer (Alman Tank Yokedicisi)**



Alman bilim adamları, Alman kuvvetlerine düşman zırhlıları karşısında avantaj sağlamak için bu özel birimi tasarladılar. Binalara ve piyadelere karşı çok zayıf olsa da, Tank Destroyer'lar düşman taşıtlarına karşı oldukça etkilidirler ve ister sizin saldırılarınız için yolu temizlemekte, ister üssünüze doğru yol almakta olan düşman zırhlılarını temizlemekte kullanılabilirler.

## **British Sniper (İngiliz Keskinnişancı)**



Bu İngiliz piyade birimi, düşman piyade birimlerini indirmekte oldukça yararlı olan özel bir uzun menzilli silah taşıdır. Normal GI'lardan çok daha iyi olan Sniper'lar, çok uzak menzildeki düşman piyade birimlerini tek bir atışta öldürebilme yeteneğine sahiptirler.

## **Korean Black Eagle (Kore Siyah Kartalı)**



Kore ordusundaki bu özel silahın ismi Black Eagle'dır. Bu uçak normalde Harrier'ın hem aldığı, hem de verdiği zarar açısından iki kat güçlü halindedir.

## **Russian Tesla Tank (Rus Tesla Tankı)**



Sovyet Tesla Tank'ı, bir balistik silahın yerine Tesla şarjları ateşleyen geniş bir kara taşıttır. Bu şarj hem birimlere, hem de binalara karşı etkilidir.

## **Cuban Terrorist (Küba Teröristi)**



Kübalılar Terrorist birimini düşman üslerine saldırmak için geliştirdiler. Terrorist vücuduna yapışık olarak C4 bombası taşıdır ve düşmanlarına kamikaze saldırısı düzenleyerek onları çabuk ve etkili şekilde saf dışı bırakır.

## **Libyan Demolition Truck (Libya Yıkım Kamyonu)**



Libyan Destruction Truck, düşman üssünde maksimum kıyım ve katliam yapmak üzere tasarlanmış bir intihar taşıttır. Bu kamyon ufak bir nükleer bomba taşıdır. Kamyon saldırdığında bomba ateşlenir ve geniş bir çaptaki her şeyi yok eder.



## **Iraqi Desolator (Irak Harap Edicisi)**

Irak bilim adamlarının yaratmış olduđu Desolator, kurak ve geçilemez toprak parçası alanları yaratan bir askerdir. Desolator konuşlandırıldığında etrafındaki alanı ısıtmak için bir radyasyon topu kullanarak bu alanı hem piyadeler, hem de hafif taşıtlar için geçilemez hale getirir. Kendisini radyasyondan koruyan koruyucu bir giysi giymektedir. Desolator öldürüldüğünde veya konuşlandırıldığı bölgeden alındığında, zehirlemiş olduđu alan yavaş yavaş normale dönecektir.

# **Müttefik Yapıları**

## **Binalar (Structures)**

### **Construction Yard (İnşaat Avlusu)**



Her üssün kalbi Construction Yard'dır. Bu bina, basit duvarlardan gelişmiş teknolojiye sahip Battle Lab'lara kadar tüm diğer binaların yaratılmasından sorumludur. Bu bina üssünüzün genişleme ve yeni teknolojiler geliştirme yeteneklerini kontrol ettiğinden, akıllı bir komutan onu her zaman ne pahasına olursa olsun korumalıdır. Çoğu göreve zaten hazırda yapılmış olan bir Construction Yard ile başlayacaksınız, diğer görevlere ise konuşlandırdığınızda bu binaya dönüşen bir MCV ile başlayacaksınız.

### **Power Plant (Enerji Santrali)**



Çok az binanız, mesela Construction Yard gibi, kendi enerjisini sağlar, ama çoğu bunu yapamaz. Onları en üst seviyede verimli olarak çalıştırmak için, onlara enerji sağlamanız gerekir. Bu yapının görevi budur. Power Plants oldukça iyi şekilde enerji sağlarlar, ama büyük bir üssü verimli olarak çalıştırmak için birkaç Power Plant birden gerekir. Power Plants fiziksel olarak zayıf ama buna karşılık çok önemlidir, bu yüzden onları iyi korumalısınız.

### **Ore Refinery (Ore Rafinerisi)**



Chrono Miner'larınız, topladıkları Ore'yi götürecek bir yere ihtiyaç duyarlar. Bu yerin ismi Ore Refinery'dir, tüm ekonomik operasyonlarınızın kalbi olan bina. Dolan bir Miner, tekrar Ore tarlasına dönmeye önce yükünü Refinery'e boşaltacaktır. Bu Ore kredi şekline dönüştürülür, bu kredilerle binalar ve birimler satın alabilirsiniz. Her bir Ore Refinery bir Miner ile birlikte gelir. Her görevde bu binalardan bir tanesine gerek duyacak ve genellikle daha fazlasını isteyeceksiniz. Daha fazla Miner ve Ore Refinery yaparak daha fazla para kazanabilirsiniz.

## **Barracks (Kışla)**



Temel G1'dan, gelişmiş Chrono Legionnaire birimine kadar tüm piyade birimleri Müttefik Barracks binasında yaratılır. Çoğu güçlü ve etkili binalarınız ve üs savunmalarınız, Barracks binasının varlığını gerektirir.

## **War Factory (Savaş Fabrikası)**



Eğer taşıtlar yaratmak isterseniz (ki isteyeceksiniz), bir War Factory'e gerek duyarsınız. Tüm yer taşıtları War Factory'de yaratılır ama yine de çoğu üretimleri için diğer binaların da yapılmasını gerektirecektir.

## **Naval Shipyard (Donanma Tersanesi)**



Donanmanız hem üssünüzü korumakta, hem de düşman mevkillerine saldırmakta çok önemli bir rol oynar. Tüm donanma birimleriniz, Dolphins dahil, Naval Yard'da yaratılırlar. Bu bina tamamen su içine yapılmalıdır. Hasar almış gemiler, Naval Yard'a geri dönerek tamir olabilirler.

## **Air Force Command Headquarters (Hava Kuvvetleri Komuta Karargahı)**



Allied Air Force Command Headquarters, iki kritik işleve sahiptir. Öncelikle size radar sağlar ve bu sayede Radar görünümünüz açılır ve haritanın örtüsünü kaldırmış olduğunuz bölgeleri görebilirsiniz. İkinci olarak bu bina sayesinde uçak yaratabilirsiniz. Her bir Air Force Command Headquarters, dört taneye kadar Harrier yönetebilir. Daha fazla uçak yaratmak için yeni Air Force Command Headquarters yapmanız gerekir.

## **Service Depot (Servis Deposu)**



Savaş sırasında, birimleriniz zarar görecekler. Hasar görmüş bir taşıtı Service Depot'a soktuğunuzda, tamir işlemi başlayacaktır. Hasarlı taşıtların tamiri size krediye mal olacaktır, kredi miktarı birimin almış olduğu zarara göre değişir.

## **Battle Lab (Savaş Laboratuvarı)**



Çoğu gelişmiş Müttefik birimi ve savunması, yalnızca Battle Lab'da bulunan ilave teknolojiye gerek duyar. Müttefik özel silahlarını yaratmak için, üssünüzde bir Battle Lab bulunmalıdır. Yapımı pahalı ve çalışmak için çok fazla enerji gerektirse de, Battle Lab ile yapabileceğiniz birimler ve binalar, bu yapıyı her Müttefik üssü için bir gereklilik haline getirir.



## **Ore Purifier (Ore Arıtıcı)**

Müttefikler çıkardıkları Ore'yi daha fazla arıtmak amacıyla Ore Purifier'ı geliştirmişlerdir. Pahalı bir bina olsa da, Ore Purifier sayesinde madencilerinizin rafineriye götürdükleri Ore yüklerinden daha fazla kredi kazanırsınız. Zaman geçtikçe, Ore Purifier onun için harcadığınız parayı çıkaracaktır.



## **Spy Satellite Uplink (Casus Uyduyu)**

Müttefik ordusu, Sovyet tehdidine karşı elde ettiği üst seviye bilgilere güvenmektedir. Bu binayı inşa edip konuşturduğunuzda, haritadaki tüm örtü kalkacak ve savaş alanındaki tüm yerler Radar görünümünde gösterilecektir.

## **Silahhane (Armoury)**

### **Fortress Walls (Kale Duvarları)**

Duvarlar, düşman piyade ve taşıtlarını durdurmak için tasarlanmış pasif savunma sistemidir. Çabuk inşa için birden fazla duvar parçasını aynı anda yapabilirsiniz.

### **Pill-Box (Hap-Kutusu)**

Pill-box'lar bir bölgeyi düşman piyade saldırılarına karşı korumak için güçlendirilmiş silah platformudur. Pill-box'lar taşıtlara karşı etkili değildir ve duvarlardan ateş edemezler.



### **Prism Tower (Prizma Kulesi)**

Prism Tower, Müttefikler için güçlü bir üs savunmasıdır. Prism Tower'lar yaklaşan her kara birimine yoğunlaştırılmış bir ışın demeti ateşler. Eğer Prism Tower'lar birbirlerine yeterince yakın yerleştirilirse, birbirlerini nişanlayıp hedefteki ışın demetlerini birleştirerek geniş ve güçlü tek bir demet ateşleyebilirler.



### **Patriot Missile System (Patriot Füzeli Sistemi)**

Patriot Missile System, Müttefik üslerini Sovyet uçaklarından korumak üzere tasarlanmış uçaksavar sistemleridir. Tüm uçan düşman birimlerine karşı etkili olan Patriot, gelmekte olan düşman füzelerini de hedefleyip yok edebilir.



### **Gap Generator (Boşluk Yaratıcı)**

Müttefik stratejisi daha çok bilgi almak ve Sovyetlerden bilgi saklamak üzerine kuruludur. Gap Generator konuşlandırıldığında, geniş çaplı bir örtü yaratarak Müttefik üssünü Sovyet radarından gizler Gap Generator çalışmak için oldukça fazla enerji gerektirir.

### **Chronosphere (Zamanküresi)**

Müttefiklerin zaman yolculuğu hakkındaki araştırmaları, birimlerin anında harita üzerinde bir yere gitmelerini sağlayan Chronosphere'in keşfiyle sonuçlandı. Chronosphere kullanıldığı zaman, taşıtları haritada geniş bir çap içinde istenilen noktaya götürebilir. Buna ek olarak düşman taşıtları da Chronosphere ile ışınlanabilirler. Düşman gemileri karaya yerleştirilebilir veya düşman kara taşıtları suya bırakılabilir ve bu sayede anında yok edilebilirler.

Weather Control Device gibi, Chronosphere de yapıldığında tüm oyuncular bundan haberdar edilir ve aygıtın üzerindeki örtü kaldırılır.

### **Weather Control Device (Hava Kontrol Aygıtı)**

Weather Control Device, Müttefik komutanına doğanın güçlerini kontrol etme yeteneğini verir. Yapıldığı zaman çok güçlü bir yıldırım fırtınası yaratıp haritanın istediği bölgesine indirebilir ve inanılmaz bir yıkıma yol açar. Yıldırım fırtınası geniş bir alan içindeki binaları ve birimleri yok eder. Weather Control Device yapıldığında tüm oyuncular bundan haberdar edilir ve aygıtın üzerindeki örtü kaldırılır. Ayrıca yıldırım fırtınası yaratıldığında tüm oyuncular bir geri sayım alırlar.

# SOVYET YAPILARI

## Binalar (Structures)



### Construction Yard (İnşaat Avlusu)

Her üssün kalbi Construction Yard'dır. Bu bina, basit duvarlardan gelişmiş teknolojiye sahip Battle Lab'lara kadar tüm diğer binaların yaratılmasından sorumludur. Bu bina üssünüzün genişleme ve yeni teknolojiler geliştirme yeteneklerini kontrol ettiğinden, akıllı bir komutan onu her zaman ne pahasına olursa olsun korumalıdır. Çoğu göreve zaten hazırda yapılmış olan bir Construction Yard ile başlayacaksınız, diğer görevlere ise konuşturduğunuzda bu binaya dönüşen bir MCV ile başlayacaksınız.



### Tesla Reactor (Tesla Reaktörü)

Sovyet ordusu üs operasyonlarını işletmek için Tesla Reactor'e ihtiyaç duyar. Power Plant'lar gibi, Tesla Reactor'lar da çok önemli ve çok savunmasızdır. Bu yapılar her zaman korunmalıdırlar. Spy birimleri özellikle dikkat edilmesi gereken baş belalarıdır.



### Ore Refinery (Ore Rafinerisi)

War Miner'larınız, topladıkları Ore'yi götürecek bir yere ihtiyaç duyarlar. Bu yerin ismi Ore Refinery'dir, tüm ekonomik operasyonlarınızın kalbi olan bina. Dolan bir Miner, tekrar Ore tarlasına dönmeden önce yükünü Refinery'e boşaltacaktır. Bu Ore kredi şekline dönüştürülür, bu kredilerle binalar ve birimler satın alabilirsiniz. Her bir Ore Refinery bir Miner ile birlikte gelir. Her görevde bu binalardan bir tanesine gerek duyacak ve genellikle daha fazlasını isteyeceksiniz. Daha fazla Miner ve Ore Refinery yaparak daha fazla para kazanabilirsiniz.



### Barracks (Kışla)

Temel Conscript'ten, gelişmiş Crazy Ivan birimine kadar tüm piyade birimleri Sovyet Barracks binasında yaratılır. Çoğu güçlü ve etkili binalarınız ve üs savunmalarınız, Barracks binasının varlığını gerektirir.



### War Factory (Savaş Fabrikası)

Eğer taşıtlar yaratmak isterseniz (ki isteyeceksiniz), bir War Factory'e gerek duyarsınız. Tüm yer taşıtları War Factory'de yaratılır ama yine de çoğu üretimleri için diğer binaların da yapılmasını gerektirecektir.



## Naval Shipyard (Donanma Tersanesi)

Donanmanız hem üssünüzü korumakta, hem de düşman mevkilerine saldırmakta çok önemli bir rol oynar. Tüm donanma birimleriniz, Giant Squid de dahil, Naval Yard'da yaratılırlar. Bu bina tamamen su içine yapılmalıdır. Hasar almış gemiler, Naval Yard'a geri dönerek tamir olabilirler.



## Radar Tower (Radar Kulesi)

Sovyetlerin geleneksel uçakları olmadığından havaalanına da ihtiyaç duymazlar. Radar Tower yaratıldığında, Sovyet Radar görünümü etkinleşir.



## Service Depot (Servis Deposu)

Savaş sırasında, birimleriniz zarar görecektir. Hasar görmüş bir taşıtı Service Depot'a soktuğunuzda, tamir işlemi başlayacaktır. Hasarlı taşıtların tamiri size krediye mal olacaktır, kredi miktarı birimin almış olduğu zarara göre değişir.



## Battle Lab (Savaş Laboratuvarı)

Çoğu gelişmiş Sovyet birimi ve savunması, yalnızca Battle Lab'da bulunan ilave teknolojiye gerek duyar. Sovyet özel silahlarını yaratmak için, üssünüzde bir Battle Lab bulunmalıdır. Yapımı pahalı ve çalışmak için çok fazla enerji gerektirse de, Battle Lab ile yapabileceğiniz birimler ve binalar, bu yapıyı her Sovyet üssü için bir gereklilik haline getirir.



## Nuclear Reactor (Nükleer Reaktör)

Sovyetler ilave Tesla Reactor gereksinimi sorununu çözmek için Nuclear Reactor'ı geliştirdiler. Bu geniş yapı birçok Tesla Reactor'ın yapacağı işi tek başına yapar. Böylece Sovyet komutanı hemen hemen ihtiyacı olabilecek tüm enerjiye sahip olmuş olur. Nuclear Reactor yok edildiğinde çok büyük bir nükleer patlama meydana gelir ve radyasyon bulutları yüzünden piyadeler ve hafif zırhlı taşıtlar ölür.



## Cloning Vats (Kopyalama Tekneleri)

Sovyet teknolojisini benzersiz bir ürünü olan Cloning Vat, Barracks ile yarattığınızı herhangi bir birimi ücretsiz olarak kopyalamanızı sağlar. Bir Cloning Vat yapıp yerleştirdiğinizde, Barracks'da yarattığınızı her birimin bir eşi de Cloning Vat'ta üretecektir.

Piyade birimleri Cloning Vat'a gönderildiklerinde yok olurlar ve karşılığında az da olsa kredi kazandırılırlar. Buna ek olarak Yuri tarafından ele geçirilen herhangi bir piyade birimi de Cloning vat'a gönderilebilir. Fazladan kredi bonusu için bunu deneyin.

## Silahlane (Armoury)

### Fortress Walls (Kale Duvarları)

Görünüş farkı haricinde, Sovyet Fortress Wall, tüm özellikleriyle Müttefik yapısı ile aynıdır.

### Sentry Gun (Nöbetçi Silah)

Bu yerleşik silah, düşman piyadelerine karşı savunma amacıyla kullanılır. Taşıtlara karşı pek de etkili bir silah değildir.

### Tesla Coil (Tesla Bobini)

Tüm kara birimlerine karşı kuvvetli bir üs savunması sağlayan Tesla Coil, güçlü bir elektrik akımıyla saldırır. Diğer üs savunmalarının aksine, Tesla Coil'ler Tesla Trooper'lar ile şarj edilebilirler ve üs enerjisi kaybettiğinde de çalışmaya devam edebilirler.

### Flak Cannon (Flak Topu)

Sovyet Flak Cannon, hava birimlerine karşı temel savunma sistemidir. Rocketeer dahil tüm Müttefik hava birimlerine karşı oldukça etkilidir.

### Psychic Sensor (Ruhsal Algılayıcı)

Sovyetlerin ruhsal alandaki araştırmaları sonucunda Psychic Sensor icat edilmiştir. Bu aygıt kurulduğunda, aygıtın menzili içerisinde herhangi bir dost birime saldırmayı planlayan düşman birimlerine verilen emirleri görebilirsiniz. Yapıldığı zaman, algılayıcı hedef Psychic Sensor'ın menzili içindeyken saldırı hedefini gösterir.

## Iron Curtain (Demir Perde)



Sovyet teknolojisinin etkileyici buluşlarından biri olan Iron Curtain sayesinde birimlerinizi ve binalarınızı kısa bir süre için de olsa zarar görmez hale getirebilirsiniz. Hazır ve seçili olduğunda, Iron Curtain küçük bir bölgedeki tüm bina ve birimlerini saldırılara karşı tamamen korumalı hale getirecektir. Korunmalı birimler Terror Drone'lar tarafından saldırılamazlar ama yine de hala zihin kontrolüne açıktırlar. Iron Curtain'ın gücü, üzerinde kullanıldığı herhangi bir piyade birimini öldürecektir. Bu yüzden düşman piyadeleri üzerinde bir silah olarak da kullanılabilir. Iron Curtain yapıldığında tüm oyuncular bundan haberdar edilir ve aygıtın üzerindeki örtü kaldırılır.

Bu aygıt ayrıca düşman yıldırım fırtınalarının ve nükleer füzelerinin çarpışma noktasını da önceden gösterir.

## Nuclear Missile Silo (Nükleer Füze Silosu)



Sovyetlerin sahip olduğu en müthiş silah Nuclear Missile Silo'dur. Nuclear Missile Silo yapıldığında devasa bir nükleer füze üretir ve bu füze seçilen bölgede inanılmaz bir haraba yol açar. Buna ek olarak füzenin sonucunda oluşan radyasyon piyade birimlerini öldürür ve hafif zırhlı araçlara zarar verir. Nuclear Missile Silo yapıldığında tüm oyuncular bundan haberdar edilir ve aygıtın üzerindeki örtü kaldırılır.

# WESTWOOD ONLINE

Westwood Studios sizi ücretsiz oyun eşleştirme servisimiz olan Westwood Online ile İnternet üzerinden Command & Conquer Red Alert 2 oynamaya davet ediyor. Arkadaşlarınıza karşı oynayabilir, hatta onlarla takım kurup bilgisayar kontrollü düşmanlarla savaşılabiliyorsunuz. Bu kılavuzun ilerilerinde ayrıntılarıyla açıklanacak bir çok oyun modu sizi bekliyor olacak.

Ana Menü'de (Main Menu) bulunan İNTERNET düğmesine basarak Westwood Online'a ulaşabilirsiniz. Westwood Online, Red Alert 2 oyuncuları için Westwood Studios'un sponsorluğunu yaptığı bir eşleştirme servisedir.

**Çokluoyuncu performansı hakkında not:** Hızlı İnternet bağlantısına ve İnternet oyunu için önerilen minimum konfigürasyona sahip olan oyuncularla oynamak daima en iyisidir. Oyunun performansı bu faktörler tarafından etkilenecektir. Eğer hızlı internet bağlantıları ve iyi konfigürasyonları olan oyuncularla oynarsanız en iyi oyun deneyimini yaşayacaksınız.

# Red Alert 2 Online'a Hoşgeldiniz (Welcome To Red Alert 2 Online)

Bu, Westwood Online'a girerken göreceğiniz ilk menüdür. Buradan bir İnternet Çokluoyuncu oyunu oynamak için ÇABUK KARŞILAŞMA (Quick Match), KİŞİSEL KARŞILAŞMA (Custom Match), ARKADAŞ LİSTESİ (Buddy List) veya DÜNYA HAKİMİYET TURU (World Domination Tour) gibi çeşitli seçeneklerden birini seçebileceğiniz veya BENİM BİLGİM (My Information) kısmı altında İnternet tercihlerinizi ayarlayabileceksiniz. Ayrıca bu sayfada Oyuncu Profili'nizi (Player Profile) de göreceksiniz.

## Oyuncu Profili (Player Profile)

Bu pencere sizin kişisel Red Alert 2 Westwood Online tarih bilgilerinizi içerir:

**GALİBİYETLER (WINS):** Kazanmış olduğunuz Red Alert 2 Head-to-Head oyunlarının sayısı.

**MAĞLUBİYETLER (LOSSES):** Kaybetmiş olduğunuz Red Alert 2 Head-to-Head oyunlarının sayısı.

**BAĞLANTI KESİLMELERİ (DISCONNECTS):** İnternet sorunları yüzünden Westwood Online'la kesilmiş olan bağlantılarınızı sayısı.

**MEVKİ (RANK):** Dünya çapındaki Westwood Online Head-to-Head arasındaki mevkiniz.

**PUANLAR (POINTS):** Head-to-Head oyunlarını kazanarak toplamış olduğunuz puanların sayısı.

## Yeni bir Westwood Online hesabı yaratmak

Eğer oyunu kurduğunuzda bir Westwood Online hesabı yaratmadıysanız, şunları takip etmelisiniz:

1. ÇABUK KARŞILAŞMA (Quick Match), KİŞİSEL KARŞILAŞMA (Custom Match), ARKADAŞ LİSTESİ (Buddy List) veya DÜNYA HAKİMİYET TURU (World Domination Tour) düğmelerinden birine basın.
2. **YENİ HESAP** (NEW ACCOUNT) düğmesine basın.
3. Ekranda çıkacak olan talimatları takip edin—doğum tarihiniz ve e-mail adresiniz sorulduğunda bu bilgileri girin.
4. Hesabınızı açtırmak için **DEVAM** (CONTINUE) düğmesine basın.

Eğer sorularınız varsa lütfen Gizlilik Poliçemizi (Privacy Policy) okuyun. Eğer program Westwood Online ile bağlantı sağlarken zorlukla karşılaşırsa, sorunun ne olduğunu belirten bir mesaj çıkacaktır.

# Varolan bir Westwood Online hesabına bağlanmak

Westwood Online'a Hoşgeldiniz (Welcome To Westwood Online) ekranına girdikten sonra, ÇABUK KARŞILAŞMA (Quick Match), KİŞİSEL KARŞILAŞMA (Custom Match), ARKADAŞ LİSTESİ (Buddy List) veya DÜNYA HAKİMİYET TURU (World Domination Tour) düğmelerinden birine basın. Takma adınızı ve şifrenizi girmeniz gerekecektir. Bunu yaptıktan sonra ilerlemek için BAĞLAN (Login) düğmesine basın. Gelecekte bu hesabı kullanarak otomatik olarak bağlanmak isteyip istemediğiniz sorulduğunda, bağlantı işlemini kolaylaştırması açısından bu seçeneği kabul etmenizi öneririz. Ayrıca bu işlemi otomatik yapmak için Benim Bilgim (My Information) kısmındaki BU HESAPLA OTOMATİK BAĞLAN (Auto Login With This Account) kutusunu seçebilirsiniz. Eğer program Westwood Online ile bağlantı sağlarken zorlukla karşılaşarsa, sorunun ne olduğunu belirten bir mesaj çıkacaktır.

## Çabuk Karşılaşma (Quick Match)

Bu düğmeye tıklayarak, iyi bir İnternet bağlantısına ve sizinkiyle eşleşen bir beceri seviyesine sahip bir oyuncuyla hemen bire bir oyuna başlayabilirsiniz. Harita ve ayarlar sizin için seçilecektir. Bu bir oyun bulmaya ve ayarlarla uğraşmaya gerek kalmadan bir online oyun oynamanın kolay ve hızlı yoludur.

## Kişisel Karşılaşma (Custom Match)

Bu düğme yardımıyla Westwood Online'de oyun arayabilir veya kendi oyunlarınızı kurabilirsiniz. Şu bilgilerle karşılaşacaksınız:

### Mevcut Oyunlar (Available Games)

Bu pencere, o anda bulunduğunuz lobide (Allied Barracks, Soviet Barracks vb.) mevcut olan oyunları gösterir. Eğer o anda kurulmuş olan bir oyuna katılmak isterseniz, yapmanız gereken tek şey Mevcut Oyunlar (Available Games) penceresinde oyun ismine çift tıklamaktır. Alternatif olarak oyunu üzerine bir kez tıklayarak seçebilir, sonra da ekranın sağ tarafındaki KATIL (Join) düğmesine basabilirsiniz.

### Oyuncular (Players)

Bu pencere, o anda bulunduğunuz lobide (Allied Barracks, Soviet Barracks vb.) oyun oynamak için bekleyen oyuncuları gösterir.

### Sohbet Mesajlarını Görmek

Mevcut Oyunlar (Available Games) ve Oyuncular (Players) pencerelerinin altında görmüş olduğunuz açık bölge, sohbet penceresidir. Sizin ve diğer oyuncular tarafından yazılan mesajlar bu sohbet penceresinde görünürler. Ayrıca önceden gönderilmiş mesajların kısa bir geçmişini de buradan görebilirsiniz.

## Sohbet Mesajları Yazmak

### Diğer oyunculara bir mesaj göndermek için:

1. Sohbet penceresinin hemen altındaki yazı kutusuna tıklayın.
2. Mesajınızı yazın.
3. Return'e basın.

Yazdığınız bir mesajı dikkat çekmek isterseniz, sağ taraftaki DAVRANIŞ (Act) simgesine tıklayın. Bu sayede mesajınız önemini belirtmek üzere farklı bir renkte gösterilecektir. Mesajı, belli bir kişiye ve kişiler listesine göndermek isterseniz, Oyuncular (Players) penceresinden isimlere tıklayabilirsiniz. Listedeki tüm kullanıcıların seçimlerini kaldırmak için, Oyuncular (Players) penceresine sağ tıklayın.

## Westwood Online Oyunları Yaratmak & Katılmak

Online oyunlar yaratmak ve katılmak için aşağıdaki düğmeleri kullanın:

**OYUN YARAT (CREATE GAME):** Yeni bir oyun yaratmak için, bu düğmeye basın. Oyuncuların sayısını, oyuna girmek için gerekli olan şifreyi (bu kısmı boş bırakarak herkesin katılabileceği açık bir oyun yaratabilirsiniz), Westwood Online sponsorluğunda bir turnuvada mı (oyunun sonucuna göre sıralamaya alınacaksınız), bir BattleClan Turnuvası'nda mı oynamak istediğiniz yazın. Eğer bir klan'a üye değilseniz BATTLE CLAN düğmesi mevcut olmayacaktır.

**OYUNA KATIL (JOIN GAME):** O anda kurulu olan bir oyuna katılmak için Mevcut Oyunlar (Available Games) penceresinde oyunun ismine çift tıklayın. Alternatif olarak oyunu üzerine bir kez tıklayarak seçebilir, sonra da ekranın sağ tarafındaki KATIL (Join) düğmesine basabilirsiniz.

**ARKADAŞ LİSTESİ (BUDDY LIST):** Hangi arkadaşlarınızın oyun oynamak için hazır olduğunu görmek için bu düğmeye basın. Buradan oyunlar başlatabilir, arkadaşlarınıza çağrı bırakabilir (onlara oynamak isteyip istemediklerini soran bir mesaj gönderir), arkadaş ekleyip silebilir ve o andaki Red Alert 2 profilinizi görebilirsiniz.

**KLAN/SIRALAMA (CLAN/LADDER):** Bir Klan yaratmak isterseniz veya o andaki Westwood Online genel sıralamasını çeşitli kategorilerde görmek isterseniz bu düğmeye basın. Klan, tek bir birimmiş gibi değerlendirilen kişiler grubudur. Bu değerlendirmeyi Sıralama (Ladder) ekranından görebilirsiniz.

**AYARLAR (OPTIONS):** Red Alert 2 deneyiminizi kişiselleştirmek için birkaç yol daha sunmaktadır. Mesela kaba konuşmaları filtreleyebilirsiniz, diğer oyuncuların size çağrı bırakmalarını sağlayabilirsiniz vs.

**Not:** Red Alert 2 'nin çeşitli haritaları ve oynanış modları hakkında bilgi sahibi olmak için lütfen genel oyun kılavuzunu okuyun.

# Arkadaş Listesi (Buddy List)

*Red Alert 2* arkadaşlarınızı bulup, oyun oynamayı oldukça kolaylaştırıyor. Hangi arkadaşlarınızın oyun oynamaya hazır olduğunu veya zaten online olan arkadaşlarınızı görmek için yapmanız gereken tek şey **ARKADAŞ LİSTESİ** (Buddy List) düğmesine basmak. Buradan oyunlar başlatabilir, arkadaşlarınıza çağrı bırakabilir (onlara oynamak isteyip istemediklerini soran bir mesaj gönderir), arkadaş ekleyip silebilir ve o andaki *Red Alert 2* profilinizi görebilirsiniz. Bu, bildiğiniz kişilerle veya onlara karşı oynadığınızdan emin olmanın en iyi yoludur.

# Dünya Hakimiyet Turu (World Domination Tour)

Dünya Hakimiyet Turu (World Domination Tour - WDT), *Red Alert 2* oyuncularına her bir galibiyet veya mağlubiyetin genel zafer üzerinde etkisinin bulunduğu bir savaş sahnesi sunuyor. WDT, Sovyet ve Müttefik kuvvetlerini dünyayı yönetmek için birbirlerine karşı savaşa sokar. Oyuncular her bir bölge için önceden ayarlanmış harita koşullarına sahip olan çeşitli mücadele bölgelerinde savaşır. Günün sonunda, her bir bölgede savaşılan savaşların sonucunda hangi tarafın o bölgeyi kontrol ettiği belirlenir. İki taraf arasındaki savaş sınırları, her bir bölgeyi kimin kontrol ettiğine bağlı olarak değişir. Savaş sınırları yer değiştirdikçe, yeni mücadele bölgeleri oluşacaktır. Zamanla, bir taraf tüm kontrolü kazanacak ve bununla övünme hakkına sahip olacaktır. Sonuçlar düzenli olarak postalanır.

Bir harita yenildiğinde, oynanacak başka bir harita olacaktır. WDT'de üç ayrı savaş sahnesi vardır: Kuzey Amerika, Avrupa ve Güneydoğu Asya.

Menü ayarlarında dolaştıktan sonra, o andaki savaş haritası görünümüne ulaşacaksınız. Bu haritada Sovyet bölgelerini, Müttefik bölgelerini ve mücadele bölgelerini görebilirsiniz. Herhangi bir mücadele bölgesinde oynamayı seçebilirler. Her bir bölge, farklı Çokluoyuncu oyunları sağlayabilir. İmleci herhangi bir mücadele bölgesinin üzerine götürdüğünüzde, o harita için ayarlanmış olan savaş koşullarını listesi görüntülenir. Mesela, daha az parayla başlayabilirsiniz. Bazı mücadele bölgelerini almak diğerlerinden daha zordur, bu yüzden bu bilgiye bakmadan herhangi bir oyuna atlamayın. İmleci herhangi bir Sovyet veya Müttefik bölgesinin üzerine götürdüğünüzde o bölge hakkında istatistik bilgileri alacaksınız; nüfus, GNP veya tehdit seviyeleri sizin dünyanın geri kalanının çektikleri hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlayacak.

## Benim Bilgim (My Information)

Takma adınızı, oynamak için tercih ettiğiniz sunucuyu (genel olarak sunucular coğrafi olarak organize edilmişlerdir, mesela bir Asya sunucusuyla bir Amerika sunucusu görebilirsiniz. Mevcut olan sunucular arasında dilediğiniz gibi dolaşabilirsiniz, ama unutmayın ki yerel sunucunuzdaki oyuncularla daha iyi bağlantı sağlarsınız), ülkeyi ve rengi seçmek ve o andaki Westwood Online sıralamanızı görmek için bu düğmeye basın. Eğer Westwood Online'a her bağlandığınızda şifrenizi girmek istemiyorsanız OTOMATİK BAĞLAN (AUTO LOGİN) düğmesine basın.

ARKADAŞ LİSTESİ (BUDDY LIST): Arkadaş listenizi düzenleyin.

KLAN/SIRALAMA (CLAN/LADDER): Klan veya Sıralama durumunuzu kontrol edin.  
YENİ HESAP (NEW ACCOUNT): Yeni bir Westwood Online hesabı yaratın.  
HESABI YÖNET (MANAGE ACCOUNT): Westwood Online kullanıcı hesabınızı yönetmeniz için sizi bir web sayfasına götürür.

# OYUN İÇİ SOHBET

*Command & Conquer: Red Alert 2* oyuncuların, oyun sırasında kolayca iletişim kurmalarını sağlar.

## Genel Mesaj Göndermek

Oyun sırasında mesaj göndermek için, mesajı tüm oyunculara göndermek için **Return** tuşuna basın.

### Mesajı yalnızca bir oyuncuya göndermek için:

1. Kenar çubuğundaki DİPLOMASİ (Diplomacy) düğmesine basın.
2. Diplomasi menüsüne girdiğinizde, mesaj göndermek istediğiniz oyuncuya tıklayın.
3. Oyun ekranına geri döndüğünüzde Return tuşuna basarak mesajı seçmiş olduğunuz oyunculara gönderebilirsiniz.

**Not:** Mesaj yollamak için bu yöntemi kullanmak size kısa bir zaman için dezavantaj olacaktır, çünkü belli kullanıcıları seçerken oyundan bir süreliğine çıkmış olacaksınız.

## İşaret (Beacon) düğmesi

Çokluoyuncu (Multiplayer) oyunlarında, İŞARET YERLEŞTİR (Place Beacon) düğmesiyle işaret yerleştirebilirsiniz. Bu düğmeye tıklayın ve haritada işareti yerleştireceğiniz yere tıklayın. İşaretiniz, sizinle ittifak halinde olan tüm oyuncular tarafından görülebilir. İşarete sol tıklayıp **Return** tuşuna basarak müttefiklerinize mesaj yazabilirsiniz. Return tuşuna tekrar basarak mesajı işaret yerleştirebilirsiniz. Mesajdan vazgeçmek için işarete sağ tıklayın. Herkes işarete tıklayıp **DEL** tuşuna basarak, işareti kendi ekranından kaldırabilir.

## Oyuncularla İttifak Kurmak

Başka bir oyuncuyla ittifak kurmak için bir düşman birimine sol tıklayın ve A tuşuna basın. Eğer düşman teklifi kabul ederse sizin biriminize sol tıklayacak ve A tuşuna basacaktır. İki düşman artık müttefiklerdir ve diğer düşmanlara karşı birlikte takım halinde savaşabilirler. Bu işlem için ayrıca ekranın sağ üst köşesindeki DİPLOMASİ (Diplomacy) düğmesine basılarak girilen Diplomasi ekranından da yapılabilir. Bir düşman ile ittifak kurmak için İttifak (Ally) işaret kutusunu işaretleyin. Eğer bir oyuncuya ittifak teklif ederseniz, ama o sizinle ittifak kurmazsa; oyun sizi hala düşman olarak görecektir. İttifak halindeki oyuncular diğer oyuncuyu hedefleyemezler ve onun kaldırmış olduğu örtüden faydalanırlar.

## **Satařmalar**

Oyun sırasında dūřmanlarınıza nceden hazırlanmıř mesajlar veya "satařmalar" gnderebilirsiniz. Dūřmanlarınıza satařma gndermek iin F1-F8 tuřlarını kullanın.

# **İnternet Sorunlarını zömek**

Bir İnternet oyunu oynamak iin bir İnternet baęlantısına (modem evirmeli aę yoluyla veya dięer bir doęrudan İnternet baęlantısıyla) sahip olmanız gerekir.

## **Genel Problemler**

Eęer İnternet'e bir modem evirmeli aęı yoluyla baęlanıyorsanız, oyunu alıřtırmadan nce baęlantıyı kurmanız iyi olur. Windows'un isteęe-gre-arama zellięinin, pek de gvenilir olmadıęını syleyebiliriz.

## **İnternet Oyunu Baęlantı Kaybediyor**

Eęer baęlantınızın bir sre oynadıktan veya lobide sohbet ettikten sonra zaman ařımına uęradıęını gryorsanız, evirmeli aę baęlantınızın belli bir sre eylemsizlik sonucunda zaman ařımına uęrama zellięini kapattıęınızdan emin olun. Windows, etkin aę trafięinden ok klavyenin kullanımını dikkate alıyor gibi grnyor. Bu ayarın bulunduęu yer Windows 95/98/NT/2000/Millennium iřletim sistemlerinde farklı yerlerde dir ve ayrıca kurmuř olduęunuz web browser'a da baęlı olabilir. Ama genel olarak bu ayrı ya evirmeli aę zellikleri kısmında, ya da İnternet Ayarları (İnternet Options) kontrol panelinde bulabilirsiniz.

## **İnternet Performansı Sorunları**

En yavař sisteme veya en yavař İnternet baęlantısına sahip olan oyuncu, bir İnternet oyunundaki dięer oyuncuların da hızını belirler. Oyunun sunucusunun (oyunu kuran oyuncu) en hızlı sisteme ve en iyi İnternet baęlantısına sahip olması daima iyidir. Mesela bir oyuncunun kablo modemi veya DSL baęlantısı ve hızlı bir bilgisayar varsa, bu oyuncu oyun sunuculuęu iin iyi bir seimdir.

# KREDİLER

*Red Alert 2*, Brett W. Sperry ve Joseph Bostic tarafından yaratılan orijinal *Command & Conquer'a* dayanaklarak yaratılmıştır.

## Yapım

**Yönetici Yapımcı:** Mark Skaggs

**Yapımcı:** Harvard Bonin

**Yardımcı Yapımcı:** Julio Valladares

## Tasarım

**Tasarım Liderleri:** Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry

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

**Ek Tasarım:** Mike Lightner

**Hikaye:** Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

## Oyun Çizerleri

**Ana Çizer:** Chris Ashton

**Çizerler:** Chris Adams, TJ Frame, Michael Jones, Sean KeeganIdo, MagalKhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo

**Konsept Çizimleri:** T.J. Frame, Dan Lyons

**Ek Çizimler:** Thomas Baxa, Phil Robb

**Danışman:** Rick Glenn

## Programlama

**Teknik Yönetmen:** Henry Yu

**Ek Teknik Yönetim:** Steve Wetherill

**Programcılar:** Geoff Finger, Peter Green, Robb

Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clnard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long

**Kurulum:** Maria del Mar McCready Legg

## Ağ Programlama

**Ana Ağ Programcısı:** Jeffrey Brown, Steve Tall

**Ağ Programcılar:** Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

## Sinematikler

**CG Yönetmeni:** John Hight

**CG Çizim Yönetmeni:** Cris Moras

## CG Lead Artist: Eric Gooch

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

**Ek CG:** Shant Jordan, Patrick Perez

**CG Konsept Çizerler:** T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

**Video Sıkıştırması:** Tim Fritz

**Yapım Koordinatörü:** Julie Brugman

**Ses Yönetmeni:** Paul S. Mudra

**Sinematic Sesleri:** Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

**Ek Müzikler:** by Poet Jester

## Oyun-İçi Sesler

**Ana Ses Tasarımcısı:** Mical Pedriana

**Ses Tasarımcısı:** David Fries

**Orijinal Müzik:** Frank Klepacki

## Video Yapım Tayfası

**Yapımcı:** Donny Miele

**Yönetmen:** Joseph D. Kucan

**Senaryo:** Jason Henderson, Donny Miele

**Editör:** Curt Weintraub

**Ana Görsel Efekt Sanatçısı:** Kevin Becquet

**Ses Yönetmeni:** Paul S. Mudra

**Yapım Sesi:** Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

**Oyuncu Seçme Yönetmeni:** Marilee Lear, CSA

**Görüntü Yönetmeni:** Kurt Rauf

**1. Yönetmen Yardımcısı:** Eddie Fickett

**2. Yönetmen Yardımcısı:** Frank Carillo

**Yapım Koordinatörü:** Kim Houser

**Yapım Yardımcıları:** Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

**Sanat Yönetmeni:** Karen Stephens

**Propmaster:** Cliff Bernay

**Kostüm:** Greg Wolfe

**İnşa Koordinatörü:** Bobby Z

**Marangoz:** Jeffrey Morgan

**Ek Set İnşası:** The Effects Network

**Makyaj & Efekt Giysileri:** Ron Wild

**Saç:** Alison Bonanno

**Makyaj Yardımcısı:** China-Li Nystrom

**Giysiler:** Tracy Bohl

**Giyim Yardımcısı:** Sandy Wyndom

**Işık Teknisyeni:** Jeremy Settles

**Kamera Ray Operatörü:** Gary Sauer

**Operatör:** Angel Gonzolez

**Patlama Operatörü:** Richard Rasmussen

**Görsel Efekt Dizgicisi:** Chuck Carter

**Ultimate Operatörü:** Bob Kurtez

**Süflör Operatörü:** Cheryl Yiatras

**Şoför:** Patience Becquet

**Konsept Çizeri:** Chuck Wojtkiewicz

**Senaryo Sanatçısı:** Jeff Parker

**Okuyan:** Finley Bolton

**Yiyecek İçecek:** ADL Services

## Westwood Studios Yerelleştirme

Yerelleştirme Yönetmeni: Thilo Huebner

## Westwood Studios Kalite Kontrol

Kalite Kontrol Yönetmeni: Glenn Sperry and Mike Meischeld

**QA Analistleri:** Doug Wilson, Dave Shuman

**QA Denetçisi:** Lloyd Bell

**RA2 Lideri:** D'Andre Campbell

**RA2 Solo Lideri:** Chris Blevens

**RA2 Çatışma Lideri:** Shane Dietrich, Mike Smith

**RA Çokoyuncu Lideri:** Steve Shockey

**QA Test Edenler:** 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

**QA Yöneticisi:** Rhoda Y. Anderson

**QA Teknisyenleri:** Troy Leonard, Beau Hopkins

**CS Reps:** Mary Beal, Tim Hempel

## Pazarlama

**Pazarlama Genel Başkanı:** Laura Miele

**Pazarlama Ürün Müdürü:** Matt Orlich

**Halkla İlişkiler Yöneticisi:** Aaron Cohen

**Halkla İlişkiler Koordinatörü:** Chris Rubyor

**Grafik Servisleri Yöneticisi:** Victoria Hart

**Online Yöneticisi:** Ted Morris

**Online Grafik Sanatçısı:** Jordan Robins

**Grafik Tasarımcısı:** David Lamoreaux

**Pazarlama Yardımcısı:** Wanda Flathers

## Destek

**Operasyonlar Müdürü:** Shawn Ellis

**MIS Müdürü:** Wayne Hall

**MIS Teknisyenleri:** Glenn Burtis, Mick Love

**İnsan Kaynakları/Ofis Müdürü:** Christine Lundgren

**İdari Destek:** Tanya Pereira

**Yasal Destek:** Jennifer Hoge

## Özel Teşekkürler

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam

Isgreen; John Riccitiello; Nancy Smith; Rade

Stojšavljevic, Gehry & Gaudi for stunning visual

inspiration; Edward Gutierrez and the Eldorado

High School ROTC; Hahn's World of Surplus;

Buzzy's Recording - Los Angeles.

**Geceler boyu uğraşırken bizi sabırla bekleyen sevgi dolu ailelerimize ve sevgili arkadaşlarımıza ithaf ediyoruz... siz olmadan başaramazdık:**

Jennifer and Reagan Baldwin; Red, Fran, and Justin

Bauer; Melissa, Ernest and Evelyn Beaumont; Becca

de Boo; Gloria, Harvard, Paco and Ike Bonin;

Jennifer,Walter & Sue Browder; Robin, Joshua and

Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell;

David, Linda, and Keith Cleveland; Julia Davis,

Inertia, Pineapple, and Cassiopia; Michael, Adam

Fries & Christina Fries; Audra Ann Furuichi ; Gary,

Martha & Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash,

Bruce, Ken, & Juba; Sharmini Green; Julie,

Christopher, and William Hight; Noa, Tal and Ron Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan and Stephanie Chagollan.; Kosal and Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack, Ben and Laura Skaggs; John Thornburgh; Maribel Martinez, Jose Manuel, İñaki & Oscar Valladares ; Chris and Jessica Yu; Mt Dew (liquid schwarz).

## Oyuncular

### Gerçek Aksiyon

**Başkan Dugan:** Ray Wise

**Yuri:** Udo Kier

**General Thorn:** Barry Corbin

**Ajan Tanya:** Kari Wuhrer

**Başbakan Romanov:** Nicholas Worth

**Teğmen Eva:** Athena Massey

**Teğmen Zofia:** Aleksandra Kaniak

**General Vladimir:** Adam Greggor

**Dr. Einstein:** Larry Gelman

**Sovyet Subayı:** Oleg Stephan

**Başbakan:** Kerry Michaels

**General Lyon:** Frank Bruynbroek

**Alman Başbakanı:** Stuart Nesbit

**Sovyet Spikeri:** Gabriella Bern

**Kore Komutanı:** Richard Narita

**Tesla Askeri:** Igor Jijenke

**Üs Komutanı:** Gary Marshal

**Gözlem Subayı 1:** Rick Cramer

**Gözlem Subayı 2:** Nate Bynum

**Bayan Subayı:** Heather Nickens

**Müttefik G1 1:** Sharif Perry

**Müttefik G1 2:** Micheal Rouleau

**Müttefik G1 3:** Jeremy Olson

**Müttefik Askeri 1:** Randy Stafford

**Müttefik Askeri 2:** Shane Dietrich

**Müttefik Bekçisi 1:** Justin Bloom

**Müttefik Bekçisi 2:** Beau Hopkins

**Müttefik Generali:** Robert Eustice

**Müttefik Albayı:** Robert Christensen

**Gizli Servis Elemanı 1:** Spike Measer

**Gizli Servis Elemanı 2:** Robert Garretson

**Sovyet Askeri 1:** Alexander Moiseev

**Sovyet Askeri 2:** Igor Jijikine

**Sovyet Conscript 1:** Andrei Skorobogatov

**Soviet Conscript 2:** Marlo Lewis

**Beyaz Saray Yaveri:** Ann-Marie Lazaroff

**Bikinili Kız 1:** Stephanie Harrold

**Bikinili Kız 2:** Tamara Kozen

**Vaiz:** Donald La Mothe

**Garson:** Natasha

### Oyun-İçi Sesler

**Yuri, PsyCorps:** Udo Kier

**Amerikan satışmaları:** Barry Corbin

**Ajan Tanya:** Kari Wuhrer

**Teğmen Eva:** Athena Massey

**Teğmen Zofia:** Aleksandra Kaniak

**Sovyet Satışmaları:** Adam Greggor

**Alman Satışmaları:** Stuart Nesbit

**Night Hawk, Sovyet Aracı:** Grant Albrecht

**Casus (Spy), Keskin Nişancı (Sniper),**

**Müttefik Piyadesi:** Michael Bell

**Installer, Müttefik Botu, Intruder:** Gregg Berger

**Texan:** Glenn Burtis

**Müttefik Sivili, Sovyet Sivili:** Julie Brugman

**Rocketeer, Chrono Lejyoneri, Propaganda**

**Kamyonu:** David Fries

**BBC Spikeri, Amerikan Spikeri:** Sam

McMurray

**SEAL, Sovyet Sivili, Müttefik Aracı:** Stefan Marks

**Libya satışmaları, Irak Satışmaları,**

**Demolition:** Adoni Maropis

**Sovyet Piyadesi, Sovyet Mühendisi:** Andy Milder

**Desolator, Sovyet Botu:** Phil Proctor

**Küba satışmaları, Terörist, Black Eagle,**

**Fransız Spikeri:** Gustavo Rex

**İngiliz satışmaları, Kirov, Deli Ivan:** Neil Ross

**Matkap Çavuşu, Flak Trooper, Dünya Çapında Egemenlik Anlatıcısı:** Douglas Rye

**İnterkom Sesi, Bilgisayar Sesi, Bayan**

**Spiker:** Heidi Shannon

**Amerikan Sivili, Amerikan Mühendisi:** Phil Tanzini

**Tesla Askeri:** John Vernon

**Kore Satışmaları:** Henry Yu

## **Dünya Çapında Yerelleştirmeler**

### **Kore**

**Yerelleştirme Müdürü:** Taewon Yun

**Yerelleştirme Mühendisi:** Changuk Park

**Tercüme:** Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park

**Kayıt ve Edit Stüdyosu:** Junco MultiMedia

**Kayıt Mühendisi:** Yejun Hwang

**Pazarlama Müdürü:** Jungwon Hahn

**Ürün Müdürü:** Junghyeon Kwon

### **Çin**

**Yerelleştirme Proje Müdürü:** Christine Kong

**Yerelleştirme Müdürü:** Jerry Lee

**Tercüme:** Richard Chen

**Dil Testi:** Jerry Lee

**Pazarlama Müdürü:** Tom Chen

**Ürün Müdürü:** Betty Chang

**Ambalaj & Kılavuz Tasarımı:** Bingo Cheng

**Özel Teşekkürler:** Westwood Localisation Teams, TL Goh, Irene Chua

## **Fransa**

**Ürün Yerelleştirme Müdürü:** Nathalie

Fernandez

**Tercümanlar:** Francis Grimbart, Stéphane Radoux

**Tercüme Koordinatörü:** Nathalie Duret

**Aktörler:** Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise

Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Hélène

Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Frédéric Popovic,

Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir,

Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau

**Test Eden:** Emmanuel Delvea

**Test Koordinatörü:** Lionel Berrodier

## **Almanya**

**Yerelleştirme Müdürü:** Michaela Bartelt

**Tercüman:** Claudia Stevens

**Ses Oyuncuları Müdürü:** Dirk Vojtilo

**Ses Oyuncuları Seçimi:** Manuel Bertrams

**Pazarlama Müdürü:** Benedikt Schüller

**Ürün Müdürü:** Pete Larsen

**Ses Aktörleri:** Udo Kier, Till Demtöder, Klaus

Dittmann, Dagmar Dreke, Eva Freeselsabella Grothe,

Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena HerkewitzIris

Immenkamp, Michaela Kreisler, 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

**Çeviri:** Eser Güven

**Dizgi:** İlhami Sorkun

# TEKNİK DESTEK

## Oyunu Çalıştırmadan Önce Sisteminizi Temizleyin

Herhangi bir yazılımı yüklemeyen önce, donanımınızın gerektiği şekilde işliyor olması son derece önemlidir. Bu yüzden düzenli olarak ScanDisk ve Disk Defragmenter programlarını kullanarak bu temizliği yapmanızı tavsiye ederiz.

- ScanDisk hard diskinizi kayıp veriler için kontrol eder.
  - Disk Defragmenter, verilerinizin uygun biçimde sıralanmış olmasını sağlar. Bu sıralamanın hatalı olması, bozuk veri kümelerine yol açabilir.
1. ScanDisk'i çalıştırmak için görev çubuğundaki BAŞLAT (Start) düğmesine tıklayın.
  2. Başlat menüsünden **ÇALIŞTIR** (Run) komutunu seçin.
  3. Çalıştır diyalog kutusuna scandisk yazın ve OK seçeneğine tıklayın.
  4. Program açıldığında test türü kısmında THOROUGH (Tam) seçeneğinin seçili olduğundan emin olun. Bu işlem biraz uzun sürse de, alacağınız sonuçlar harcadığınız zamana değerlidir. Automatically Fix Errors (Hataları Otomatik Olarak Düzelt) kutusunun işaretlenmiş olduğundan emin olun ve oyunu yüklemekte olduğunuz sabit sürücüyü (yani C:) seçin.
  5. Her şey doğru şekilde ayarlandıktan sonra, START üzerine tıklayın; böylece program diski tarayacak ve her türlü hatayı giderecektir.
  6. Daha sonra Disk Defragmenter'i çalıştırın. Bunun için de görev çubuğundaki Başlat (Start) üzerine tıklayın.
  7. Başlat menüsünden **ÇALIŞTIR** (Run) komutunu seçin
  8. Çalıştır diyalog kutusuna defrag yazın ve OK seçeneğine tıklayın.
  9. ScanDisk'te olduğu gibi, oyunu yüklediğiniz sürücüyü seçin ve OK seçeneğine tıklayın. Bu işlem de biraz zaman alacaktır ama oyunun sorunsuz kurulumu açısından beklediğimize değerlidir.

## DirectX™ Nedir?

**Football Manager 2001'i oynamadan veya DirectX'i kurmadan önce bu kısmı tamamen okuyun.**

DirectX, Windows® 95 ve 98'in bir parçasıdır. Windows'un PC'nizin belli kısımlarına yüksek hızla erişmesini sağlayarak, günümüz oyunlarını oynamanızı sağlar. Yeni nesil 3D Hızlandırıcılar ve 3D ses kartları gibi yeni teknolojiler tanıtıldııkça, DirectX bu yeni teknolojileri desteklemek üzere gelişmektedir. Football Manager 2001 DirectX 7.0'ya ihtiyaç duyar ve bu gerekli olduğu takdirde kurmanız için oyun diskine eklenmiştir.

DirectX düzgün çalışmak için ekran kartınızın, ses kartınızın veya 3D hızlandırıcınızın sürücülerinin yenilenmesini gerektirebilir. DirectX 7.0 desteği olmayan sürücülerini kullanmazsanız, Football Manager 2001'de görüntü veya ses problemlerine yol açabilir.

DirectX 7.0 kurulumu esnasında, ekran kartınızın, ses kartınızın ve 3D hızlandırıcınızın sürücülerini uyumluluk için kontrol edilecektir. Eğer mümkünse, DirectX 7.0 kurulum programı uyumsuz sürücülerini kendiliğinden güncelleyecektir. Ancak, sisteminizde çok yeni bir donanım veya az bilinen bir model varsa, DirectX 7.0 desteği olan en son yazılım sürücülerini temin etmek üzere donanım üreticinizle temas kurmanız gerekebilir

**Önemli Not:** *DirectX 7.0'ın kurulumu sırasında, Kurulum programı sürücülerin başarıyla güncellenebilip güncellenemeyeceğini tespit edecektir. Eğer yenilenecek olan sürücü test edilmediyse veya sürücüyü yenilemenin problemlere yol açtığı biliniyorsa, Kurulum programı size buna uygun olarak uyaracaktır. Bu uyarılara uymamanızı öneriyoruz.*

## DirectX 7.0'ı nasıl kurabilirim?

Football Manager 2001'i kurduğunuzda, sisteminiz DirectX için taranacaktır. Eğer doğru versiyon tespit edilemezse, Football Manager 2001 CD'sinden DirectX 7.0'ı kurmanız istenecektir. Kurulum programı tarafından yapılan bu tavsiyeye uymamanızı öneririz.

Eğer Football Manager 2001'i kurduktan sonra DirectX 7.0'ı kurmak isterseniz:

1. Windows görevçubuğunda **BAŞLAT** (START) tuşuna tıklayın. Önce BUL (FIND), oradan da DOSYALAR VEYA KLASÖRLER (FILES OR FOLDERS) seçeneklerini seçin.
2. AD (NAMED) kutusuna dxsetup yazın.
3. KONUM (LOOK IN) kutusunun CD-ROM sürücünüzü (mesela D:) gösterdiğinden emin olup, ŞİMDİ BUL (FIND NOW) tuşuna tıklayın.
4. Dosya belirlediğinde, Adı sütunundaki dxsetup simgesine çift tıklayın.
5. DXSetup penceresi çıktığında, işlemi tamamlamak için Reinstall DirectX (DirectX'i tekrar kur) seçeneğine tıklayın.

## Sisteminizi kontrol edin!

Bilgisayarınızın DirectX 7.0'ı tamamen destekleyip desteklemediğini kontrol etmek için, DirectX 7.0'ı kurduktan sonra DirectX Diagnostics Tool programını çalıştırın.

1. Windows görevçubuğunda **BAŞLAT** (START) tuşuna tıklayın. Sonra da BAŞLAT (RUN) seçeneğine tıklayın.
  2. Çalıştır (Run) diyalog kutusunda dxdiag yazın ve TAMAM (OK) tuşuna basın.
- DirectX Diagnostics Tool, size ekran kartınızın, ses kartınızın ve 3D hızlandırıcı kartınızın sürücülerini hakkında bilgi verecektir.
- Ekran kartı sürücülerini kontrol etmek için, DISPLAY sekmesine veya varsa DISPLAY 1 sekmesine tıklayın.

- Ses kartı sürücülerinizi kontrol etmek için, SOUND sekmesine tıklayın.
- Bazı 3D hızlandırıcılar DISPLAY 2 ismindeki kendi sekmesine sahiptir, bu yüzden bunu da kontrol etmeniz gerekebilir.

Bu ekranların her birinde, Drivers (Sürücüler) kısmı size sürücünüzün Microsoft tarafından DirectX 7.0'ı desteklediğine dair onayı olup olmadığını gösterecektir.

- Eğer sürücünüz "Certified: Yes" (Onaylı: Evet) olarak tanımlandıysa, kullandığınız aygıtın DirectX 7.0 desteği var demektir ve Football Manager 2001 ile birlikte düzgün şekilde çalışacaktır.
- Eğer sürücünüz "Certified: No" (Onaylı: Hayır) olarak tanımlandıysa aygıtınızın DirectX 7.0 desteği yok demektir ve Football Manager 2001'i çalıştırırken sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Lütfen DirectX Diagnostic Tool penceresinin altındaki notlar kısmına bakın.
- Windows 98 kullanıcıları MORE HELP sekmesinden ulaşabilecekleri TROUBLESHOOT tuşuna basarak da bilgi alabilirler. Genelde sorun yaşadığınız aygıtın üreticisinden, DirectX 7.0'ı destekleyen güncellenmiş sürücülerini temin edebilir ve Football Manager 2001'i sorunsuz olarak çalıştırabilirsiniz. Bu durumda, size aygıtın üreticisiyle temas kurmanızı ve DirectX 7.0 uyumlu en son sürücülerini istemenizi öneririz. Bunlar genellikle üreticinin web sayfasından veya teknik destek hatlarından ücretsiz olarak temin edilebilir.

## **Teknik Destek -Yardımcı olabilir miyiz?**

Müşteri Servisleri – Size Yardım Edebilir Miyiz?

Problem? Soru? Ne olursa olsun, size yardım etmek için burdayız. Eğer oyunu çalıştırmakta zorlanıyorsanız size birçok yolla yardımcı olabiliriz.

## **On-line Servisler**

Teknik Destek web sayfası: [www.ea.com/techsupp](http://www.ea.com/techsupp)

- Teknik Destek web sayfamızda sorunbulma rehberini, sıkça sorulan soruları, en son oyun yamalarını ve güncellemeleri bulabilirsiniz.

**Teknik Destek e-maili:** [uk-support@ea.com](mailto:uk-support@ea.com)

- Eğer web sayfamızda aradığınız yardımı bulamazsanız, e-mail destek servisi-miz başvuracağınız bir sonraki adımdır. Bize boş bir e-mail gönderdiğiniz takdirde, size karşılık olarak sunduğumuz servisin ayrıntılarını ve daha fazla bilgi için bir teknik destek elemanımızla nasıl irtibat kuracağınızı anlatan bir e-mail göndereceğiz.

**Garanti İsteğiyle İlgili E-Mailler:** [uk-warranty@ea.com](mailto:uk-warranty@ea.com)

- Kılavuzunuzu mu kaybettiniz? CD'niz mi çizildi? Bize bu adresten e-mail gönderin. Lütfen bu adrese teknik sorunlar için başvurmayın.

**FTP siteleri:** [ftp.ea.com](http://ftp.ea.com) ve [ftp.ea-europe.com](http://ftp.ea-europe.com)

- FTP sitemizde en son yamaları ve güncellemeleri, bunun yanında bazı oyunlar için video klipleri ve demoları bulabilirsiniz. Eğer Amerika sitesinden dosya indirmekte zorlanıyorsanız, Avrupa sitesini kullanmanızı tavsiye ederiz.

## Sorun hâlâ devam mı ediyor? Bizi arayın

Eğer hâlâ sorunlarınız devam ediyorsa veya kişisel bir irtibat kurmak istiyorsanız, Electronic Arts tüm ürünleri ile ilgili ücretsiz teknik destek sunmaktadır. Sizden tek istediğimiz destek için aradığınızda kayıt olmanızdır. Kayıt işlemi ücretsizdir, bir dakikadan daha az süre alır ve size şu olanakları sağlar:

- Çalışma saatleri içinde öncelikli telefon hizmeti
- 24-saat destek
- Aylık e-mail gazetesi
- ve daha fazlası!

Aradığınızda size isminizi, adresinizi, doğum tarihinizi ve sizinle irtibat kurabileceğimiz telefon veya e-mail adresinizi soracağız.

Eğer telefon etmeden önce birkaç dakikanızı ayırıp hazırlırsanız, size çok daha çabuk bir biçimde yardım edebiliriz.

## Easy Info raporu hazırlamak

1. On-line yardım dosyasını açın ve menü çubuğunda EAsy Info'ya tıklayın. Bir süre sonra bir seçenekler penceresi çıkacaktır.
2. Sistem incelemesini başlatmak için "OK" seçeneğine basın, Electronic Arts Sistem Bilgisi ekranı çıkacaktır.
3. Rapor dosyasını masaüstüne kaydetmek için 'Save Info' seçeneğini seçin. Bu işlemi yapmadan Easy Info'yu kapatmak isterseniz "OK" seçeneğine tıklayın.
- Eğer "Save Info" seçeneğini seçerseniz, masaüstünde Easy\_EA.txt isimli bir dosya oluşacaktır. Dosyayı görmek için üzerine çift tıklayın.

**Not:** Eğer bilgisayarınıza bağlı bir yazıcı varsa bu raporu üzerine çift tıkladıktan sonra yuvarıdaki 'Dosya' (File) menüsünden 'Yazdır' (Print) seçeneğini kullanarak yazdırabilirsiniz.

Kullanması basit otomatik çağrı cihazımız sizi ya teknik destek servisine, ya da sorununuzu en iyi şekilde anlayabilecek teknik destek elemanına bağlayacaktır. Size verilen seçenekleri lütfen dikkatlice dinleyin ve telefonunuzdaki tuşları kullanarak seçiminizi yapın.

Sorunuza cevap bulması için öncelikle otomatik yanıt servisimizi kullanın. Eğer aradığınız cevabı bulamazsanız, bir teknisyenimizden yanıt isteyebilirsiniz.

Şimdi bir kağıt ve kalem alıp şu numarayı arayın:

# 0870 2432435

**Not:** Bu numara, normal telefon tarifesine göre ücretlendirilmektedir.

Pazartesi'den Perşembe'ye 9:00-18:00 saatleri arasında, Cuma günleri ise 9:00-16:30 saatleri arasında bir kişiyle yüz yüze görüşebilirsiniz. Bu zamanlar dışında telefonunuza otomatik yanıtlama servisi cevap verecektir.

Eğer isterseniz bize aşağıda görmüş olduğunuz adresi kullanarak yazabilirsiniz, lütfen size gün içinde ulaşabileceğimiz telefon numaranızı ve EAsy Info raporunu da ekleyin:

**Electronic Arts UK Ltd Customer Services**

**PO Box 181**

**Chertsey**

**KT16 0YL**

Veya bize EAsy Info raporunun da dahil olduğu bir faks gönderin:

0870 241 3231

Bize faks veya mektupla ulaşmak istediğiniz zaman, lütfen sizinle gerekirse irtibat kurabileceğimiz için gün içinde kullandığınız telefon numaranızı da ekleyin.

## **24-saat İpucu hattı - oyun oynanışıyla ilgili ipuçları**

Takıldınız mı? Bu en iyilerimizin bile başına gelir! İpucu almak isterseniz ipucu hattımızı arayabilirsiniz. Eğer istediğiniz oyunun ipucu hattında yer alıp almadığını öğrenmek isterseniz, lütfen öncelikle yukarıdaki numaradan müşteri hizmetlerini arayın. Size ipucu hattında olan oyunların listesini vermekten mutluluk duyacağız, ama unutmayın ki müşteri hizmetleri size doğrudan ipucu vermeyecektir.

*Electronic Arts İpucu Hattı telefon numarası:*

# **09067 53 22 53**

**Not:** Bu numara özel bir hat olduğu için ücretlendirmesi normal telefon görüşmelerinde farklıdır. Lütfen aramadan önce telefon faturasını ödeyen kişinin iznini alın.

### **En son EA oyunları kapınıza kadar gelsin**

En son oyunlara çıktığı gibi sahip olmak istiyorsanız, web dükkanımızı ziyaret edin. Tüm yeni oyunlar ve eskiden çıkmış olan oyunlarımız kataloğumuzda hizmetinizdedir, eğer bir oyunu henüz piyasaya çıkmadan önce ısmarlarsanız, piyasaya çıktığı gün evinize ulaşacaktır – oyunlara daha önce kavuşmanın başka bir yolu yoktur.

Posta ve paketeleme ücretsizdir, güvenli sistemimizi kullanarak kredi kartı yoluyla da ödemelerinizi yapabilirsiniz.

**<http://shop.ea-europe.com>**

Eğer İnternet erişiminiz yoksa lütfen müşteri hizmetlerimizi arayın, elemanlarımız siparişinizle hemen ilgileneceklerdir. Aradığınızda lütfen Doğrudan Satışlar seçeneğini seçerek aramanızın doğru yönlendirildiğinden emin olun. Müşteri hizmetlerimiz yalnızca ana bir kredi kartı servisi ile yapılan ödemeleri kabul etmektedir. Müşteri hizmetlerini kullanırken çek veya para transferi yoluyla sipariş vermeniz mümkün değildir.

## Uyarı

ELECTRONIC ARTS BU KILAVUZDA BELİRTİLEN ÖZELLİKLERİ İSTEDİĞİ ZAMAN, HABER VERMEKSİZİN DEĞİŞTİRME HAKKINA SAHİPTİR.

BU KILAVUZ, VE KILAVUZDA ANLATILAN YAZILIM, TELİF ALTINDADIR. TÜM HAKLARI SAKLIDIR. BU KILAVUZUN VEYA ANLATILAN YAZILIMIN HİÇBİR KISMI, ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 181, CHERTSEY, KT16 0YL, ENGLAND'IN İZİNİ OLMADAN, KOPYALANAMAZ, ÇOĞALTILAMAZ, ÇEVİRİLEMEZ VEYA HERHANGİ BİR ELEKTRONİK ORTAMA VEYA MAKİNE TARAFINDAN

OKUNABİLECEK FORMA İNDİRGENEMEZ.

ELECTRONIC ARTS, BU KILAVUZU DAYANARAK, ÜRÜNÜN KALİTESİ, TİCARİ BAŞARISI VEYA BELLİ BİR AMAÇ İÇİN UYGUNLUĞU HAKKINDA HİÇBİR GARANTİ VERMEMEKTEDİR. BU KILAVUZ 'OLDUĞU GİBİ' VERİLMİŞTİR.

ELECTRONIC ARTS YAZILIMLA VE YAZILIMIN MEDYASIYLA İLGİLİ KESİN SINIRLI GARANTİ KAPSAMI BELİRLEMİŞTİR. HİÇBİR ŞART ALTINDA, ELECTRONIC ARTS, ÖZEL VEYA KAZAYLA VERİLEN ZARARLARDAN SORUMLU TUTULAMAZ.

BU ŞART VE DURUMLAR, YAZILIMI SATIN ALAN KİŞİNİN SADECE BİR MÜŞTERİ OLDUĞU DURUMLARDAKİ, KANUNLARLA VERİLMİŞ HAKLARINI HİÇBİR ŞEKİLDE ETKİLEMEZ.

## Sınırlı Garanti

Electronic Arts bu bilgisayar yazılımının orijinal sahibine, alım tarihinden sonraki 12 ay için geçerli olmak üzere, yazılımın üzerinde bulunduğu ortamın materyalden yada işçilikten doğan her türlü kusurlardan arındırılmış olduğunu taahhüt eder. Bu zaman içerisinde, bu dökümanın arkasında yer alan Electronic Arts adresine bozuk ürün, alındığı tarihin kanıtıyla ve sorunun ne olduğunu belirten bir yazı ve geri dönüş adresiyle birlikte gönderildiği takdirde, ürün değiştirilip adresinize gönderilecektir.

Bu garanti sizin yasal haklarınıza bir ektir ve bu haklarınızı hiçbir şekilde etkilememektedir.

Bu garanti "olduğu gibi" sunulan yazılımın kendisine veya yazılımın bulunduğu ortamın yanlış veya zarar verici şekilde kullanımı sonucu oluşan durumlarda uygulanamaz.

## Garanti Sonrası İadeler

Electronic Arts stoklar elverdiği sürece, orijinal ortamın CD başına £7.50 değerindeki çek veya Electronic Arts Ltd.'ye para transferi ile gönderilmesi durumunda kullanıcı tarafından hasar verilmiş ortamı yenileyecektir.

Sorunun ayrıntılarını, isminizi, adresini ve size gün içinde ulaşabileceğimiz telefon numaranızı eklemeyi unutmayın.

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

© 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios ve EA GAMES logosu, Electronic Arts Inc.'in Amerika ve/veya diğer ülkelerdeki markaları veya tescilli markalarıdır. Tüm hakları saklıdır. Westwood Studios™ ve EA GAMES™, Electronic Arts™ markalarıdır.