

EPILEPSIAVAROITUS

Lue tämä varoitus huolellisesti ennen kuin aloitat pelaamiseen tai annat lapsesi pelata.

Altistuminen tietynlaisille, arkielämän tilanteissakin tavanomaisille välkkyyille valoille tai kuville voi laukaista joissakin ihmisissä epileptisen kohtauksen ja aiheuttaa jopa tajuttomuuden. Kuvaruudun katselu tai pelin pelaaminen saattaa laukaista tällaisen kohtauksen, vaikka henkilöllä ei olisi aiemmin todettu epilepsiaa eikä hän olisi koskaan aiemmin saanut epileptistä kohtausta. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita, kuten vilkkuvien valojen aiheuttamia lyhyitä kohtauksia tai tajunnan hämärtymistä, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Aikuisten tulee aina valvoa lasten pelaamista. Jos huomaat sinulla tai lapsellasi pelaamisen aikana epilepsian oireita, kuten huimausta, näön hämärtymistä, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, tajuttomuutta, epätietoisuutta ajasta ja paikasta, pakkoliikkeitä tai kouristuksia, keskeytä pelaaminen VÄLITTÖMÄSTI ja ota yhteyttä lääkäriin.

VAROTOIMET

- * Älä istu liian lähellä kuvaruutua. Istu mieluiten niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- * Pyri pelaamaan mahdollisimman pienellä kuvaruudulla.
- * Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- * Varmista, että pelitila on hyvin valaistu.
- * Pidä jokaisen pelitunnin aikana 10–15 minuutin tauko.

SISÄLTÖ

PELIN ASENTAMINEN.....	2	KOMENTAJAHAASTE.....	15
PELAAMISEN ALOITTAMINEN....	2	YURIKO OMEGA	15
KAIKKI PELIKOMENNOT.....	3	YKSIKÖT.....	16
SODANKÄYNTI PERUSTUU		LIITTOUTUNEET.....	16
PETOKSEEN.....	5	NEUVOSTOJOUKOT	20
OSAPUOLET	5	NOUSEVAN AURINGON	
PELIN PELAAMINEN	5	KEISARIKUNTA.....	25
HARJOITTELU.....	6	VIKATILANTEET	29
KAMPANJA.....	6	JOS PELI EI KÄYNNISTY	29
PELURUUTU	6	MUITA VINKKEJÄ.....	29
PELAAMISEN PERUSTEET	8	ONGELMAT	
KOKENEEN PELAAJAN TAKTIIKAT ..	12	VERKKOYHTEYDESSÄ.....	29
SALAISET ASEET	13	ASIAKASPALVELUSTA	
SUPERASEET JA		SAAT APUA	29
TUOMIOPÄIVÄN ASEET.....	14	COMMAND & CONQUER RED ALERT	
KAHAKKA	14	3: UPRISING - TEKIJÄT	31



WWW.REDALERT3.COM

PELIN ASENTAMINEN

Huomautus: Laitteistovaatimukset ovat nähtävissä osoitteessa electronicarts.co.uk.

Asentaminen (EA Storen asiakkaat):

Huomautus: Lisätietoja suoraladattavista peleistä ja ohjelmista ja niiden ostamisesta on osoitteessa www.eastore.ea.com.

Kun EA Download Manager on ladannut pelin, napsauta asennuskuvaketta ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Huomautus: Jos haluat asentaa ostamasi pelin toiseen tietokoneeseen, asenna tietokoneeseen EA Download Manager, käynnistä se ja kirjaudu sisään EA-tilisi avulla. Valitse sitten esiin tulevasta luettelosta haluamasi peli ja napsauta lopuksi aloituspainiketta, niin pelin lataus alkaa.

Asentaminen (verkkokauppojen asiakkaat):

Saat pelin myyjältä ohjeet, kuinka asennat pelin tai lataat sen uudelleen ja asennat toiseen tietokoneeseen.

PELAAMISEN ALOITTAMINEN

Pelin käynnistäminen:

Napsauta pelin kuvaketta, joka sijaitsee Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä valikossa Käynnistä > Pelit ja aiemmissa Windows™-versioissa valikossa Käynnistä > Ohjelmat (tai Kaikki ohjelmat). EA Storen käyttäjillä täytyy peliä käynnistettäessä olla käynnissä EA Download Manager.

Huom: Windows Vistan perinteisessä Käynnistä-valikossa pelit sijaitsevat hakemistossa Käynnistä > Ohjelmat > Pelit > Peliseläin.

PELAAMISEEN TARVITSET INTERNET-YHTEYDEN. TÄMÄN LISÄKSI SINUN TULEE HYVÄKSYÄ KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUS SEKÄ REKISTERÖIDÄ PELISI SARJANUMERO VERKOSSA

KAIKKI PELIKOMENNOT

Opettele seuraavat komennot, niin voit johtaa joukkosi kunniakkaaseen voittoon. Voit muuttaa ohjauskomentoja napsauttamalla asetusvalikossa (Settings) pikanäppäinten välilehteä.

YLEISET PELIKOMENNOT

PERUSKOMENNOT

Näkymän vieritys	Nuolinäppäimet
Nopea vieritys	Napsauta hiiren oikeaa painiketta ja vedä hiirtä
Käännä näkymää vasemmalle/oikealle	4/6 (numeronäppäimistö) TAI pidä hiiren rulla painettuna ja vedä hiirtä
Lähennä/loitonna näkymää	8/2 (numeronäppäimistö) TAI vieritä hiiren rullaa
Palauta oletuskuvakulma	5 (numeronäppäimistö) TAI kaksoisnapsauta hiiren rullaa
Siirrä näkymä tukikohdan luo	H
Luo joukko-osasto	CTRL + numeronäppäin
Siirrä näkymä joukko-osaston luo	Kaksoisnapsauta numeronäppäintä
Pysäytä peli / Tavoitteet-valikko (Objectives)	ESC
Siirrä kuvakulma tutkahälytyksen luo	VÄLILYÖNTI
Reittipistetila (Waypoint mode)	ALT
Myyntitila (Sell mode)	Z
Korjaustila (Repair mode)	C
Tuotantorakennusten välilehti (Production Structure)	E
Tukirakennusten välilehti (Support Structure)	R
Jalkaväen välilehti (Infantry)	T
Ajoneuvojen välilehti (Vehicle)	Y
Ilmavoimien välilehti (Aircraft)	U
Laivaston välilehti (Navy)	I
Yksikön alaryhmä	SARKAIN
Yksikön edellinen alaryhmä	SHIFT+SARKAIN
Suunnittelutila (Planning mode)	CTRL-Z

VALINTAKOMENNOT

Valitse yksikkö/rakennus / avaa valikko	Napsauta yksikköä hiiren vasemmalla painikkeella TAI pidä painike painettuna ja vedä valintaruutu yksiköjen yli.
Valitse koko armeija	Q
Valitse ruudulla näkyvä yksikkötyyppi	W TAI kaksoisnapsauta yksikköä
Valitse taistelukentän yksikkötyyppi	W (kaksoisnapsauta)
Lisää yksiköjä valittujen joukkoon	SHIFT + napsauta yksikköä
Selaa malminkerääjiä (Ore Collectors)	N
Poista yksikkö valittujen joukosta	Pidä SHIFT painettuna ja napsauta taistelukenttää TAI napsauta hiiren oikeata painiketta valintaikkunassa.

YKSIKKÖJEN KOMENNOT

Liikuta yksiköjä	Napsauta määränpäättä hiiren oikealla painikkeella
Hyökkäysliike (Attack move)	A + napsauta määränpäättä hiiren oikealla painikkeella
Peruutusliike (Reverse move)	D + napsauta määränpäättä hiiren oikealla painikkeella
Muodostelmaliike (Formation move)	Pidä hiiren oikea ja vasen painike painettuna ja sijoita muodostelma vetämällä hiirtä.
Pakota liike (Force move)	G
Pakota hyökkäys (Force attack)	CTRL + oikeaa painiketta
Hajauta joukot (Scatter)	X
Käytä yksikön erikoiskykyä	F
Pysäytä yksiköt	S
Aggressiivinen (Aggressive) valmiustila	ALT-A
Vartiointin (Guard) valmiustila	ALT-S
Asemien pitämisen (Hold Ground) valmiustila	ALT-D
Tuli seis (Hold Fire) -valmiustila	ALT-G

SEKALAISET KOMENNOT

Määritä kokoontumispiste	Valitse rakennus ja napsauta hiiren oikeaa painiketta
Määritä kuvakulman kiintopiste	CTRL-J, K, L, Ö
Selaa kuvakulman kiintopisteitä	J, K, L, Ö
HUD päälle/pois	END
Avaa tallennusvalikko (Save)	SHIFT-S
Avaa latausvalikko (Load)	SHIFT-L
Pelikuva	F12

SODANKÄYNTI PERUSTUU PETOKSEEN

Liittoutuneiden (Allies) ratkaiseva voitto Leningradissa merkitsi suurimittaisten sotatoimien päättymistä Euroopassa ja Aasiassa. Sota on ohi... mutta ongelmat vasta alkamassa.

Sekä voittajat että voitettut ovat alkaneet toteuttaa salaisia operaatioita, joiden tavoitteena on saada uudesta tilanteesta mahdollisimman paljon hyötyä. Liittoutuneiden joukot pyrkivät varmistamaan asemiaan kovalla hinnalla vallatussa Japanissa apunaan entinen vihollinen, jonka kunnianhimolla ei ole rajoja. Samaan aikaan Liittoutuneiden salainen operaatio Venäjän alueella kiristää osapuolten välit ratkaisuspisteeseen. Lyödyt Nousevan auringon keisarikunnan joukot puolestaan torjuvat uutta uhkaa, ja länsimaiset valloittajat saavat tietämättään auttaa torjunnassa. Ja salaisessa laboratoriossa keisarikunnan tiedemiehet ovat muuttaneet pelokkaan koulutytön kaikkien pelkäämäksi olennoksi.

Uusien yhteenottojen leimahtaessa eri puolilla maapalloa kaikille käy nopeasti selväksi, että sota ei ole päättynyt. Se on vain muuttanut muotoaan.

OSAPUOLET

LIITTOUTUNEET (ALLIES)

Länsimaista koostuva sotilasliitto, joka puolustaa maailman vapaita kansoja. Liittoutuneet ovat joutuneet hyväksymään sen tosiasian, että voitto ei välttämättä tarkoita rauhallisia aikoja. Ryhmittymän jäsenvaltioiden omat kärhämät eivät myöskään helpota tilannetta.

NEUVOSTOJOUKOT (SOVIETS)

Kommunistista, maailmanlaajuisista valtiota tavoitteleva totalitaarinen ryhmittymä, joka yrittää toipua liittoutuneille kärsimästään tappiosta. Neuvostojoukot on lyöty, mutta niitä ei pidä aliarvioida: jopa nykyisessä tilassaan ryhmittymä kykenee lähettämään rintamalle suuren määrän nostoväkeä ja huonosti koulutettuja varusmiehiä.

NOUSEVAN AURINGON KEISARIKUNTA (EMPIRE OF THE RISING SUN)

Perinteitä ja huipputekniikkaa pursuava valtakunta, jonka epäonnistunut maailmanvalloitusretki päättyi tappioon ja vihollisjoukkojen miehitykseen. Keisarikunnan ylpeät soturit odottavat innolla tilaisuutta hyvittää tappion aiheuttama häpeä.

PELIN PELAAMINEN

Räjähdysherkkien konfliktien ratkaisemiseen tarvitaan komentaja, joka pysyy rauhallisena tiukoissakin tilanteissa. Tehtävänäsi on kerätä raaka-aineita, koota ja varustaa tehokas armeija sekä suorittaa sodanjohdon antamat tehtävät. Muista pitää varasi: uudet haasteet ovat entistäkin armottomampia, ja tällä kertaa kukaan ei tule apuun, jos tehtävä menee pieleen.

Huom: Liittoutuneiden ja keisarikunnan kampanjat avautuvat, kun olet suorittanut neuvostojoukkojen ensimmäisen tehtävän.

VAIKEUSTASOT

Helppo (Easy)

Sopivaa lämmittelyä aloittelijoille.

Keskitaso (Medium)

Useimpien pelaajien valinta.

Vaikea (Hard)

Pelaajille, jotka eivät kavahda kipua ja haluavat koetella rajojaan.

**Brutaali (Brutal; vain Kahakka
(Skirmish) -pelit)**

Vihollinen on paremmin varustettu, virheetön taktikko ja täysin peloton.

HARJOITTELU (TUTORIAL)

Tutustu pelin eri osa-alueisiin, niin peruskomentoihin kuin monimutkaisiin käskyihinkin.

KAMPANJA (CAMPAIGN)

Valitse haluamasi ryhmittymä, niin voit lähteä kulkemaan raskasta ja veristä tietä kohti voittoa! Suosittelemme aloituskampanjaksi neuvostojoukkojen (Soviet) kampanjaa.

PELIRUUTU



1	Taistelunäkymä
2	Pikkukartta
3	Uhkamittari
4	Raaka-aineet/käyttövarat
5	Komentopisteiden määrä

6	Yksiköiden ja rakennusten välilehdet
7	Valittu yksikkö / toissijainen kyky
8	Komentovalikko
9	Salaisten aseiden valikko
10	Reittipistemerkki

TAISTELUNÄKYMÄ (BATTLE WINDOW)

Taistelunäkymän avulla voit rakentaa rakennuksia, antaa joukoille liikkumis- ja hyökkäyskäskyjä, käyttää erilaisia erikoisvoimia ja paljon muuta. Vain osa koko kartasta näkyy taistelunäkymässä.

Huom: Kampanjan (Campaign) tehtävissä reittipisteiden merkit ovat aina näkyvissä, jotta löydät kohteiden luo.

★ Voit siirtää taistelunäkymää painamalla nuolinäppäimiä.

SOTASUMU

Kullakin yksiköllä on oma havainnointialueensa. Yksiköiden yhteiset näköhavainnot määrittävät, mitä taistelunäkymässä (Battle Window) näkyy. Jos alueella ei ole omia yksiköitä, näet vain alueen muodot ja siviilirakennukset: kaikki vihollisyksiköt ja -rakennukset on kätkeyty sotasumuun. Sotasumu poistuu, kun yksiköitäsi on alueella.

TUTKAN PIKKUKARTTA (RADAR MINI-MAP)

Ruudun oikeassa yläruudussa oleva pikkukartta ilmoittaa vihollisen liikkeistä koko kentällä. Tietyt vihollisjoukot osaavat häiritä tutkaa ja liikkua alueilla kenenkään huomaamatta.

1	Tutkimatonta aluetta
2	Taistelunäkymän (Battle Window) nykyinen havainnointialue
3	Vihollisyksikkö tai -rakennus
4	Oma yksikkö tai rakennus



TEHTÄVÄN TAVOITTEET (VAIN KAMPANJAPELISSÄ)

Voit avata Tehtävä-valikon (Mission) ja tutkia tehtävän tavoitteita painamalla ESC-näppäintä. Kaikki ensisijaiset tavoitteet on hoidettava, jotta saat tehtävän suoritettua. Muista, että tavoitteet saattavat muuttua taistelun aikana. Bonustavoitteet ovat vapaaehtoisia tavoitteita, joiden suorittaminen palkitaan lisäresursseilla tai muilla palkinnoilla.

Huom: Tehtävä päättyy automaattisesti, kun tehtävän ensisijaiset tavoitteet on saavutettu. Jos haluat suorittaa bonustavoitteita tehtävän aikana, voit lykätä viimeisen ensisijaisen tavoitteen suorittamista.

TALLENTAMINEN JA LATAAMINEN

Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising -peli tallentaa pelitiedot ja asetukset automaattisesti. Aiemmin tallennetut pelitiedot korvataan ilman erillistä ilmoitusta. Voit halutessasi myös tallentaa yksinpeli- ja yhteistyöpelien tiedot manuaalisesti. Automaattinen tallennus ei korvaa manuaalisesti tallennettuja pelejä, vain aiemman automaattisen tallennuksen.

Tallennettu peli tai Kahakka (Skirmish) ladataan seuraavasti: paina SHIFT- ja L-näppäintä ja valitse sitten peli, jonka haluat ladata. Voit myös ladata pelin päävalikosta käsin. Jos kärsit kampanjapelissä tappion, voit jatkaa peliä edellisestä tallennuskohdasta valitsemalla vaihtoehdon Pikalataus (Quick Load).

Huom: Peliä ei voi tallentaa Komentajahaasteen (Commander's Challenge) aikana.

PELAAMISEN PERUSTEET

Toimivan taistelutaktiikan perustana ovat voimakkaan tukikohdan perustaminen, raaka-aineiden oikea käyttö ja joukkojen oikeaoppinen sijoittelu.

RAKENNUSTEN RAKENTAMINEN

Rakennuksia tarvitaan malmin keräämiseen, joukkojen kouluttamiseen, ajoneuvojen rakentamiseen ja moneen muuhun tehtävään. Tehtävän alussa käytössä on usein vain rakennustyömaa (Construction Yard). Aloita tukikohdan muiden rakennusten rakentaminen välittömästi.

Rakennus rakennetaan seuraavasti: valitse rakennustyömaa ja valitse sitten ruudun oikeassa reunassa olevasta rakennusvalikosta sen rakennuksen kuvake, jonka haluat rakentaa. Kuvakkeen päälle ilmestyy varjostettu ajastin, joka alkaa pienentyä. Rakennuksen rakentamiseen käytettävät varat poistetaan varoistasi rakentamisen aikana. Kun rakennus on valmis, sen kuvake välähtää ja voit sijoittaa rakennuksen maastoon.

Huom: Jos kuvake näkyy harmaana, käyttövarasi eivät riitä kohteen rakentamiseen tai et ole vielä hankkinut tarvittavia resursseja tai tekniikoita.

- ★ Neuvostojoukkojen (Soviets) rakennukset rakentuvat vaiheittain maasta ylöspäin.
- ★ Nousevan auringon keisarikunnan (Empire of the Rising Sun) joukot käyttävät Nanocore-rakennuksia, jotka avautuvat taistelukentälle.

Huom: Jos käyttövarasi loppuvat ennen rakennuksen valmistumista, työt keskeytyvät siihen asti, että saat lisää varoja. Kun olet saanut lisää varoja, rakentaminen jatkuu automaattisesti.

YKSIKÖIDEN KOULUTTAMINEN

Kun olet rakentanut kasarmin (Barracks) tai sotatehtaan (War Factory) tapaisia rakennuksia, voit alkaa kouluttaa armeijaasi uusia yksiköitä.

Huom: Yksiköiden kouluttamista varten Liittoutuneet (Allies) tarvitsevat harjoitusleirin (Boot Camp), neuvostojoukot (Soviets) tarvitsevat kasarmin (Barracks) ja keisarikunta (Empire) tarvitsee pikadojon (Instant Dojo). Tässä ohjekirjassa käytetään termiä kasarmi (Barracks) riippumatta siitä, mihin ryhmittymään viitataan.

Jos haluat kouluttaa uuden yksikön, valitse yksikköjä kouluttava rakennus tai siirry suoraan koulutusvalikkoon: käytettävissä olevat yksiköt näkyvät valikossa kuvakkeina. Napsauta koulutettavan yksikön kuvaketta. Varjostettu ajastin ilmoittaa, kauanko yksikön kouluttaminen kestää.

Huom: Jos haluat luoda koulutusjonon, napsauta yksikköjen kuvakkeita useita kertoja. Kuvakkeen yhteydessä näkyvä numero ilmoittaa, kuinka monta yksikköä olet tilannut.

Kun yksikkö on valmis, se poistuu rakennuksesta ja ilmoittautuu palvelukseen.

TUKIKOHDAN VIRROITTAMINEN

Tukikohta tarvitsee virtaa toimiakseen. Kun tukikohtaan lisätään uusia rakennuksia, virtaa tarvitaan entistä enemmän. Jos tukikohdan virransaanti on liian vähäistä, tukikohdan puolustusjärjestelmät sammuvat, minkä lisäksi yksikköjen kouluttaminen ja rakentaminen hidastuu huomattavasti. Tukikohdan rakennustyömaa (Construction Yard) tuottaa pienen määrän virtaa, mutta tukikohta tarvitsee toimiakseen liittoutuneiden voimaloita (Power Plants), neuvostojoukkojen reaktoreja (Reactors) tai keisarikunnan pikavoimaloita (Instant Generators). Kun voimala rakennetaan, virtamittari (Power Meter) kasvaa.

- ★ Virtamittarista voit tarkistaa, paljonko virtaa käytössäsi on ja kuinka paljon käytät parhaillaan.

Huom: Neuvostojoukkojen jättireaktori (Super Reactor) tuottaa suunnattoman määrän virtaa ja avaa komentajan käyttöön edistyneitä tekniikkoja. Jos reaktori kuitenkin tuhoutuu, sen aiheuttama räjähdys tuhoaa todennäköisesti kaikki lähialueella olevat yksiköt ja rakennukset.

KÄYTTÖVARAT (RESOURCES)

Yksiköiden koulutus, rakennusten pystytys ja uuden tekniikan tutkiminen kuluttaa käytettävissä olevia käyttövaroja. Kun valitset varoja vaativan kohteen tai toiminnon, varat alkavat huetta tililtä, kunnes koko summa on maksettu.

- * Tehtävän alussa käytössäsi on sen verran varoja, että voit rakentaa perusyksiköitä ja -rakennuksia. Tarvitset kuitenkin lisävaroja selvittääksesi taisteluista kunnialla.
- * Jos aloitat varoja vaativan työn mutta varat loppuvat kesken, kyseinen työ keskeytyy, kunnes saat lisää varoja.
- * Voit hankkia lisävaroja etsimällä malmikaivoksia (Ore Mine) ja rakentamalla kaivosten läheisyyteen malminjalostamoja (Ore Refinery). Jalostamon malminkerääjät (Collector) alkavat automaattisesti kerätä malmia, joka muutetaan käyttövaroiksi. Käyttövarasi kasvavat sitä nopeammin, mitä lähemmäs kaivosta pystytät jalostamon. Jalostamon paras mahdollinen sijoitusalue on merkitty vihreällä.

TEKNIIKAN KEHITTÄMINEN

Useiden yksiköiden tehokkuutta voi lisätä eri tekniikoilla, kuten parannelluilla aseilla ja uusilla taidoilla. Edistynyt tekniikka avaa pelaajan käyttöön entistä tehokkaampia yksiköitä, ja jokaisen ryhmittymän tekniikka kehittyy eri tavalla.

LIITTOUTUNEET (ALLIES)

Liittoutuneiden tukikohdassa kaikki parannukset otetaan käyttöön rakennustyömaalta (Construction Yard) tai komentokeskuksesta (Command Hub) käsin. Puolustusviraston (Defense Bureau) rakentaminen taas parantaa tukikohdan puolustusta. Kun ostat rakennustyömaalta tai komentokeskuksesta käyttöösi ominaisuuden Korotettu turvaluokitus (Heightened Clearance), kaikki kohteen rakennussäteellä olevat yksiköitä tuottavat rakennukset (samoin kuin rakennuksissa tuotetut yksiköt) ovat entistä tehokkaampia. Kun sitten ostat suurimman mahdollisen turvaluokituksen, saat käyttöösi kaikkein tehokkaimmat aseet. Muista parannella myös etätukikohtia – päätukikohdan rakennustyömaan parantelu ei voimista eri puolilla kenttää olevia rakennuksia.

NEUVOSTOJOUKOT (SOVIET)

Neuvostojoukot luottavat tekniikan kehittäessä suoraviivaiseen toimintatapaan: jos haluat parantaa joukkojesi varustelua ja tukikohtasi tekniikkaa, rakenna uusia rakennuksia! Jättereaktorin (Super Reactor) rakentaminen palkitaan suuremman virrantuotannon lisäksi myös uusilla tekniikkaparannuksilla. Kun jättereaktori on valmis, voit rakentaa sotalaboratorion (Battle Lab), jonka avulla saat käyttöösi parhaat yksiköt ja tekniikan.

NOUSEVAN AURINGON KEISARIKUNTA (EMPIRE OF THE RISING SUN)

Keisarikunnan tekniikkakehittely yhdistelee liittoutuneiden ja neuvostojoukkojen periaatteita ja perustuu rakennusten päivittämiseen: kun rakennukseen liittyyä tekniikkaa on tutkittu riittävästi, rakennuksen voi päivittää tuottamaan parempia yksiköitä. Näin armeijan päivittäminen pelin alkuvaiheessa on kohtuullisen edullista, mutta samalla eri joukkojen päivittämistä on harkittava tavallista tarkemmin. Tämän lisäksi parhaiden yksiköiden ja tekniikkojen avaamiseen tarvitaan nanokeskus (Nanotech Mainframe), jonka rakentaminen on kallista lystiä.

ERIKOISKYKYT JA TILANNEKOHTAISET HYÖKKÄYKSET

Kaikilla yksiköillä ja ajoneuvoilla on erikoiskykyjä, jotka vaihtelevat toissijaisista aseista vihollisen lamauttamiseen ja toisenlaiseksi yksiköksi muuntautumiseen.

Yksiköillä on yleensä sekä ensisijainen kyky että erikoiskyky, joka saattaa olla viholliseen kohdistettava haittavaikutus, välittömästi vaikuttava tehoste tai mahdollisuus vaihtaa ensisijaisten kykyjen ja erikoiskykyjen välillä. Useimpien erikoiskykyjen käyttö ei kuluta käyttövaroja (jotakin poikkeuksia lukuun ottamatta), mutta kaikkien erikoiskykyjen on laaduttava hetken, ennen kuin niitä voi käyttää uudelleen.

- * Jos haluat käyttää yksikön erikoiskykyä, valitse haluamasi yksikkö ja paina F-näppäintä tai napsauta taistelunäkymän oikeassa alanurkassa olevan yksikköikkunan.

Tietyt yksiköt osaavat myös automaattisesti muuttaa hyökkäystapaansa tilanteen tai vihollistyyppin mukaan. Kun tilannekohtainen hyökkäys on käytettävissä, osoittimen hyökkäyskuvake muuttuu tilannekohtaisen hyökkäyksen kuvakkeeksi.

Huom: Lisätietoja erikoisyydistä ja tilannekohtaisista hyökkäyksistä on osoitteessa www.commandandconquer.com.

RAKENNUSTEN KORJAAMINEN

Vihollisen vaurioittamat rakennukset on syytä korjata: korjaaminen kuluttaa käyttövaroja, mutta on silti halvempaa kuin tuhoutuneen rakennuksen korvaaminen uudella.

Jos haluat aloittaa korjaustyöt, valitse vaurioitunut rakennus ja paina C-näppäintä.

JOUKKOJEN HALLINTA

Hyvä komentaja osaa hyökätä, puolustaa ja vetäytyä tilanteen mukaan, kun taas erinomainen komentaja osaa antaa tarvittavat komennot nopeasti ja selkeästi.

LIIKKUMISEN PERUSKOMENNOT

Liikkuminen

Valitse yksiköt, joita haluat siirtää, ja napsauta hiiren oikealla painikkeella sitä taistelunäkymän (Battle Window) kohtaa, johon haluat yksiköiden siirtyvän.

Hyökkääminen

Valitse haluamasi yksiköt ja siirrä hiiren osoitin vihollisyksikön päälle, niin että osoitinkuvake muuttuu tähtäinkuvakkeeksi. Napsauta sitten hiiren oikeaa painiketta.

Kokoontumispisteet

Voit halutessasi määrittää kokoontumispisteen kaikille samasta rakennuksesta valmistuville yksiköille. Valitse rakennus ja napsauta hiiren oikealla painikkeella maastonkohtaa, johon haluat yksiköiden kokoontuvan.

Huom: Kun kokoontumispiste on asetettu, vastakoulutetut yksiköt etenevät kasarmista (Barracks) suoraan kokoontumispisteeseen.

VALMIUSTILAT (STANCES)

Yksikön valmiustila määrittää, millä tavalla yksikkö reagoi viholliseen. Jos haluat vaihtaa valmiustilaa, valitse yksikkö tai joukko-osasto ja anna jokin seuraavista tilakomennoista.

Aggressiivinen (Aggressive)

Alt+A. Yksikkö lähestyy kaikkia sen havaintoalueelle saapuvia vihollisyksiköitä, hyökkää niiden kimppuun ja ajaa niitä takaa.

Vartiointi (Guard) (oletustila)

Alt+S. Jos yksikön havaintoalueelle tulee vihollisia, yksikkö lähestyy niitä ja hyökkää niiden kimppuun. Yksikkö palaa paikalleen, kun viholliset on tuhottu tai ajettu pois.

Asemien pitäminen (Hold Ground)

Alt+D. Yksikkö pysyy paikoillaan, mutta tulittaa kaikkia kantaman sisälle tulevia vihollisia. Tämä vaihtoehto sopii erinomaisesti puolustustilanteisiin ja tykistöyksiköille.

Tuli seis (Hold Fire)

Alt+G. Yksikkö ei vastaa vihollisen tulitukseen eikä aja vihollisjoukkoja takaa. Sopii erinomaisesti naamiotuneille yksiköille.

YKSIKÖIDEN KOKEMUS

Kun yksikkösi hyökkäävät vihollisen yksiköiden tai rakennusten kimppuun, ne saavat kokemusta. Kun yksikkö on kerännyt tarpeeksi kokemusta, se yllennetään seuraavalle kokemustasolle. Kokeneet yksiköt on merkitty erityiskuvakkeella taistelunäkymässä (Battle Window). Kokeneiden yksiköiden suorituskyky on perusyksiköitä parempi.

Veteraani (Veteran)

Veteraaniyksiköt ovat tavallisia yksiköitä tuhovoimaisempia ja kestävämpiä.

Eliitti (Elite)

Eliittiyksiköt ovat veteraaniyksiköitä tuhovoimaisempia ja kestävämpiä.

Sankari (Heroic)

Sankariyksiköt ovat eliittiyksiköitä tuhovoimaisempia ja kestävämpiä, minkä lisäksi ne parantavat itsensä automaattisesti taistelujen välissä.

UHKAMITTARI (THREAT METER)

Uhkamittari ilmoittaa, kuinka kiivasiin taisteluihin osallistut kyseisellä hetkellä. Kun uhkataso on korkea, taisteluihin osallistuneet yksiköt kehittyvät veteraaniyksiköiksi nopeasti ja ansaitset vauhdilla asepiteitä (Security Points), joilla voit ostaa salaisia aseita (Top-Secret Protocols). Korkealla uhkatasolla on kuitenkin myös haittansa: olet jatkuvasti vihollistulen kohteena.

MUODOSTELMALIIKE (FORMATION MOVE)

Suurikokoinen armeija kannattaa jakaa pienempiin muodostelmiin. Muodostelmien esikatselutoiminnon avulla voit varmistaa, että joukot ovat juuri haluamassasi järjestyksessä. Muodostelmat liikkuvat hitaimman yksikön nopeudella.

Jos haluat käyttää muodostelmaliikettä, pidä hiiren vasen ja oikea painike painettuna ja vedä hiirtä yksiköiden ylitse. Joukot siirtyvät automaattisesti valittuun paikkaan ja asettuvat esikatseltuun muodostelmaan.

Huom: Voit luoda nopeasti puolustuslinjan, kun käytät sekä muodostelmaliikettä että asemien pitämisen (Hold Ground) valmiustilaa. Muodostelman esikatselun yhteydessä voi käyttää myös liikkumiskomentoa.

HYÖKKÄYSLIIKE (ATTACK MOVE)

Hyökkäysliike-komennon saaneet yksiköt etenevät kohti määränpäättään ja hyökkäävät kaikkien reitin varrella olevien vihollisyksiköiden ja -rakennusten kimppuun. Tällä tavalla voi tehokkaasti käydä vastapuolen joukkoja vastaan tai rynnäköidä vihollisen tukikohtaan.

- ★ Hyökkäysliike-komento annetaan seuraavasti: valitse haluamasi yksiköt, pidä A-näppäin painettuna ja napsauta hiiren oikealla painikkeella sitä maastonkohtaa tai puolueetonta rakennusta, jonka luo haluat joukkojen siirtyvän.

JALKAVÄEN SIIRTÄMINEN RAKENNUKSIIN



Jalkaväki voi miehittää monia siviilirakennuksia sekä tiettyjä erikoisrakennuksia. Jos jalkaväkiyksikkö on miehittänyt rakennuksen, yksikkö on suojassa ja voi tulittaa tavallista kauemmas. Rakennukseen linnoittautuneiden joukkojen kimppuun hyökkäävien vihollisten on vahingoitettava rakennusta vakavasti, jotta rakennusta miehittävät poistuvat joukot poistuvat rakennuksesta.

- ★ Jos haluat miehittää rakennuksen, valitse haluamasi jalkaväkiyksiköt ja napsauta tyhjää rakennusta hiiren oikealla painikkeella. Jotkin jalkaväkiyksiköt eivät voi miehittää rakennuksia; tällaisia yksiköitä ovat esimerkiksi sotakoirat (Attack Dogs), taistelukarhut (War Bears) ja teslajoukot (Tesla Troopers).

Huom: Tietyillä yksiköillä on kykyjä, joiden avulla ne voivat eliminoida rakennuksiin linnoittautuneet vihollisyksiköt.

LAATIKOT



Laatikat sisältävät bonusetuja: laatikon avaaminen saatetaan palkita esimerkiksi lisävaroilla, lääkinästarvikkeilla tai automaattisilla kokemuslisäyksillä.

- ★ Jos haluat avata laatikon, komenna yksikkö laatikon luo.

KOKENEEN PELAAJAN TAKTIIKAT

Kun perusasiat ovat hallussa, voit perehtyä edistyneempiin taktiikoihin. Pitämällä seuraavat seikat mielessä parannat voitonmahdollisuuksiasi roimasti.

TEHOKAS TUKIKOHTA ON PUOLI VOITTOA

Taistelut on usein ratkaistu jo ennen ensimmäisen laukauksen ampumista, sillä pelin alkuvaiheessa tehdyillä päätöksillä on suuri vaikutus pelin kulkuun. Opettele rakentamaan hyvin puolustettu tukikohta nopeasti ja tehokkaasti.

VALITSE KOHTEESI

Keskitä hyökkäykset ensin vihollisen vaarallisiin tai haavoittuviin yksiköihin. Vihollinen voi aiheuttaa huomattavaa vahinkoa lähes kukistettunakin, joten vihollisyksiköt on syytä tuhota ylivoiman turvin yksitellen. Voit keskittää joukkojesi hyökkäykset valitsemalla haluamasi yksiköt ja napsauttamalla sitten viholliskohdetta hiiren oikealla painikkeella.

MUUTA RAUNIOT RAHAKSI

Jos tukikohtasi rakennus on tuhoutumassa, se kannattaa myydä: et saa rakennuksesta hyvää hintaa, mutta sekin on tyhjää parempi – etenkin jos rakennus on räjähtämässä taivaan tuuliin. Siirry myyntitilaan (Sell Mode) painamalla Z-näppäintä.

ÄLÄ REHKI – VALTAA!

Pioneerit (Engineers) ovat heikkoja ja aseistamattomia yksiköitä, joiden ainoa tehtävä on vallata vihollisen rakennuksia. Taitava komentaja soluttaa pioneerijoukot vihollislinjojen taakse tai komentaa ne valtaamaan puolueettomia rakennuksia joukkojesi käyttöön.

Kourallinen insinöörejä on oikein käytettynä kokonaista armeijaa tehokkaampi iskujoukko, mutta ne tarvitsevat suojakseen pari sotilasta.

Huom: Jos haluat nöyryyttää vastustajaa tavallistakin enemmän, myy viholliselta vallatut rakennukset välittömästi tai komenna ne valmistamaan omia joukkojasi.

VAKOILU KANNATTAA

Liittoutuneilla (Allies) ja keisarikunnalla (Empire of the Rising Sun) on käytössään soluttautujajoukkoja, joiden tehtävänä on sabotoida vihollisen rakennuksia. Vakoojat (Spies) ja ninjat (Shinobi) keräävät myös tärkeitä tietoja vihollisen sijainnista, mikä auttaa hyökkäysten suunnittelussa. Pidä kuitenkin mielessä, että taistelukarhut (Bears), sotakoirat (Dogs) ja pommirobotit (Burst Drones) paljastavat naamioituneet soluttautujat.

SUUNTAA JOUKOT OIKEIN

Tankit ja muut panssaroidut ajoneuvot kärsivät tavallista enemmän vahinkoa, kun niiden kimppuun hyökätään sivusta, ja huomattavasti enemmän vahinkoa, kun niiden kimppuun hyökätään takaa. Pidä tämä mielessä ja suojaa joukkosi hyvin.

ERIKOISKOMENNOT

Yksikkösi osaavat reagoida oma-aloitteisesti tavanomaisiin taistelukentän tilanteisiin, mutta jos niiden on suoritettava monimutkaisempi toiminto, ne tarvitsevat opastustasi. Käytössäsi on useita erikoiskomentoja, joilla hankit itsellesi etulyöntiaseman.

HYÖKKÄYSLIIKE (ATTACK MOVE)

Hyökkäysliike-komennon saaneet yksiköt etenevät kohti määränpäättään ja hyökkäävät kaikkien reitin varrella olevien vihollisyksiköiden ja -rakennusten kimppuun. Tällä tavalla voi tehokkaasti käydä vastapuolen joukkoja vastaan tai rynnäköidä vihollisen tukikohtaan.

- ★ Hyökkäysliike-komento annetaan seuraavasti: valitse haluamasi yksiköt, pidä A-näppäin painettuna ja napsauta hiiren oikealla painikkeella maastonkohtaa, jonne haluat joukkojen siirtyvän.

Huom: Voit halutessasi komentaa joukot hyökkäämään puolueettoman rakennuksen kimppuun napsauttamalla rakennusta hiiren oikealla painikkeella.

PERUUTUSLIIKE (REVERSE MOVE)

Peruutuskomennon saanut yksikkö vetäytyy peruuttamalla kohti annettua määränpäättä (jos yksikkö voi peruuttaa). Näin voit pitää joukkojen vahvat etupanssarit kohti vihollista vetäytymisen aikana.

- ★ Peruutusliike-komento annetaan seuraavasti: valitse haluamasi yksiköt, pidä D-näppäin painettuna ja napsauta haluamaasi maastonkohtaa hiiren oikealla painikkeella.

PAKOTA HYÖKKÄYS (FORCE ATTACK)

Pakkohyökkäys-komennon saaneet yksiköt tulittavat annettua kohdetta huolimatta siitä, missä kohde sijaitsee tai mille osapuolelle kohde kuuluu. Komento soveltuu hyvin tykistöyksiköille, kun näiden on pidettävä asemat: käske vain yksiköt tulittamaan edessään olevaa avomaastoa, niin vihollisen eteneminen vaikeutuu huomattavasti.

- ★ Pakkohyökkäys-komento annetaan seuraavasti: valitse haluamasi yksiköt, osoita haluamaasi kohdetta, pidä CTRL-näppäin painettuna ja napsauta hiiren oikeaa painiketta.

REITTIMARSSI (WAYPOINT MOVE)

Reittimarssi-komennolla voit liikuttaa yksiköt haluamaasi reittiä pitkin. Näin voit tuhota kohteet haluamassasi järjestyksessä ja vetäytyä, kun viimeinen kohde on tuhottu.

- ★ Reittimarssi-komento annetaan seuraavasti: pidä ALT-näppäin painettuna ja napsauta määritettyjä kohteita hiiren oikealla painikkeella haluamassasi järjestyksessä.

SALAISET ASEET (TOP-SECRET PROTOCOLS)

Kullakin ryhmittymällä on käytössään laaja valikoima salaisia aseita, jotka voivat muuttaa taistelun kulun silmänräpäyksessä. Aseet saattavat olla luonteeltaan tuhoavia tai puolustavia (tai molempia), mutta ne ovat aina todella näyttäviä. Voit ostaa salaisia aseita taisteluissa ansaituilla aseisteillä (Security Points) ja käyttää niitä milloin haluat. Pidä kuitenkin mielessä, että aseiden täytyy latautua, ennen kuin niitä voi käyttää uudelleen.

Jos haluat käyttää salaista asetta, napsauta taistelunäkymän (Battle Window) vasemmassa alanurkassa olevaa salaisten aseiden valikkoa ja valitse ase, jota haluat käyttää.

- ★ Ansaitset taistelujen aikana aseisteitä, joiden avulla voit avata salaisia aseita käyttöösi. Ansaittujen aseisteiden määrän voi tarkistaa tutkan alapuolella olevasta mittarista.
- ★ Salaiset aseet on jaettu eri tasoihin. Saat tehokkaammat aseet käyttöösi vasta, kun olet avannut alemman tason aseet.
- ★ Kun asetta on käytetty, sen täytyy latautua jonkin aikaa. Asetta ei voi käyttää uudelleen, ennen kuin se on latautunut.

SUPERASEET (SUPERWEAPONS) JA TUOMIOPÄIVÄN ASEET (ULTIMATE WEAPONS)

Joissakin taisteluissa osapuolet saattavat epätoivoissaan turvautua joukkotuhoaseisiin, jotka tuhoavat kokonaisia armeijoita yhdellä iskulla.

Superaseet ovat lähinnä puolustustarkoituukseen suunniteltuja aseita, joiden avulla voit puolustaa joukkojasi vihollisen hyökkäyksiltä. Tuomiopäivän aseet ovat massiivista tuhoa aiheuttavia aseita, jotka tuhoavat lähes kaiken tielleen osuvan ja soveltuvat erinomaisesti linnoittautuneiden vihollisten tuhoamiseen sekä pattitilanteiden ratkaisemiseen.

Sekä superaseet että tuomiopäivän aseet rakennetaan toissijaisessa rakennusjonossa, ja niiden on latauduttava ennen laukaisua.

Vinkki: Tuomiopäivän aseet ovat erittäin tehokkaita, mutta ne eivät välttämättä ratkaise taistelua lopullisesti. Lähetä iskun kohteeksi joutuneelle alueelle joukkoja tuhoamaan iskusta selviytyneet viholliset.

KAHAKKA (SKIRMISH)

Kahakat ovat yksinpelitaisteluja, joissa pelaaja saa vastaansta yhden tai useamman viholliskomentajan. Jokaisella komentajalla on oma pelityylinsä ja taktiikkansa: perehdy vastustajien toimintatapoihin ja hyödynnä heidän heikkouksiaan.

- * Valitse oma ryhmittymäsi ja tunnusvärisi sekä haluamasi peliasetukset (kuten vastustajien määrä, taistelukentät, vaikeustaso ja käytettävissä olevat resurssit). Kun kaikki on valmista, voit aloittaa taistelun painamalla Aloita-painiketta (BEGIN).

Huom: Jos haluat ladata aiemmin tallennetun kahakan, valitse ensin Lataa (LOAD) ja sitten tallennus, josta haluat jatkaa.

Vihollisen murskaaminen ei aina tarkoita yksioikoista hyökkäyssotaa: komentajahaasteissa sinun on suoritettava 50 ennalta määrättyä tehtävää, joilla kullakin on omat erikoissääntönsä ja voittoehtonsa.

Suoriudu ympyrällä merkityistä haasteista ja taistele tiesi kolmiolla merkittyihin haasteisiin, joista suoriutuminen palkitaan uusilla yksiköillä ja superaseilla. Jos kaipaat peliin lisähaastetta, yritä alittaa kunkin haasteen tavoiteaika.

Resurssit ovat haastekentissä kysyttyä tavaraa, joten hyödynnä käytettävissä olevia joukkoja parhaasi mukaan ja opettele kääntämään joukkojesi heikkoudet vahvuusiksi.

Taitavat komentajat palkitaan bonusvaroilla, kun he onnistuvat suorittamaan haastavan tehtävän nopeasti ja tehokkaasti.

KOMENTAJAHAASTE (COMMANDER'S CHALLENGE)



PUNAINEN VAARA -PAINIKE (RED ALERT BUTTON)

Punainen vaara -painike on komentajan viimeinen oljenkorsi, jonka avulla hän voi kääntää pelin viime hetkellä edukseen... kovaan hintaan.

Punainen vaara -painike on käytettävissä, kun komentaja voi maksaa painikkeen käytöstä 10 000 \$ ja uhkamittari (Threat meter) on täynnä. Painikkeen painaminen:

- * korottaa kaikkien taistelujoukkojen kokemustason huippuunsa
- * lisää enintään 50 000 \$ komentajan käyttövaroihin
- * tyhjentää uhkamittarin
- * kumoo haasteen pistetuloksen.

Painikkeen käyttäminen merkitsee tavoiteaikahaasteen automaattista epäonnistumista, mutta sen avulla voit selviytyä hankalista haasteista ja saada käyttöösi tehokkaampia yksiköitä. Et saa rahojasi takaisin, jos häviät taistelun painikkeen painamisesta huolimatta.

Käytä siis painiketta viisaasti.

YURIKO OMEGA

Keisarikunnan (Empire) huipputiedemiehet halusivat luoda telekineettisiä voimia omaavia erikoisjoukkoja, jotka tuhoaisivat keisarin viholliset mielensä voimalla. Eliittijoukkojen sijaan he onnistuivat luomaan mieleltään häiriintyneen hirviön.

Ohjaa koulututtu Yuriko Omegaa läpi kauhuja pursuavan kampanjan, jossa ei tarvitse huolehtia tukikohdan rakentamisesta ja resurssien hallinnasta. Ota selvää Yurikon menneisyydestä, parantele hänen telekineettisiä kykyjään ja kosta hänen kokemansa kauheet.

Huom: Hyökkäysliike-komento ei ole käytössä Yurikon kampanjassa. Hiiren vasenta ja oikeaa painiketta käytetään tavallisten liikkumiskomentojen antamiseen.

YKSIKÖT

Käytettävissäsi on laaja valikoima erilaisia yksiköitä, joilla kaikilla on omat toimintonsa ja erikoiskykynsä: taitava komentaja tietää, missä, milloin ja miten kutakin yksikköä tulee käyttää.

LIITTOUTUNEET (ALLIES)

JALKAVÄKI



SOTAKOIRA (ATTACK DOG): Sotakoirat ovat koulutettuja saksanpaimenkoiria, jotka soveltuvat erinomaisesti väijytysten paljastamiseen, tärkeiden kohteiden vartiointiin sekä kevyesti panssaroitujen ja aseistettujen yksiköiden tuhoamiseen. Koirien haukkumisääni on voimistettu uuden äänitekniiikan avulla tasolle, joka lamauttaa vihollissotilaat.



PIONEERI (ENGINEER): Aseistamattomat pioneerit näyttävät vaarattomilta, mutta työkalusalkkunsansa ansiosta he voivat korjata ja käyttää useita erilaisia laitteita sekä pystyttää lääkintäteltoja haavoittuneita joukkoja varten. Huippuunsa koulutetut pioneerit voivat myös vallata vihollisen tuotantolaitoksia, mutta he tarvitsevat suojakseen aseistettuja joukkoja.



RAUHANTURVAJOUKOT (PEACEKEEPER): Rauhanturvajoukot ovat Liittoutuneiden etulinjan joukkoja. Mellakkakilvillä ja tehokkailla haulikoilla varustetut joukot on tarkoitettu ensisijaisesti puolustustehtäviin.



PST-SOTILAS (JAVELIN SOLDIER): Pst-sotilaiden ensisijainen tehtävä on vihollisen ajoneuvojen ja lentokoneiden tuhoaminen. Joukot voivat lisätä aseensa tuhovoimaa "maalamalla" kohteen lasertähtäimellä ennen tulittamisen aloittamista.



UUTTA!

KRYOSOTILAS (CRYO LEGIONNAIRE): Kryotekniikkaa käyttävät kryosotilaat pysäyttävät vihollisen joukot kannettavalla jäädytysaseellaan. Kun vihollinen on jäädytetty, sotilas voi singahtaa ilmaan rakettireppunsa avulla ja murskata sitten viholliset laskeutumalla niiden päälle.



VAKOOJA (SPY): Vakooja on naamioitumisen mestari, jolle vihollistukikohtaan soluttautuminen on jokapäiväistä puuhaa. Vakoojat ovat aseettomia, mutta heitä ei kannata aliarvioida: he voivat varastaa vihollisen tiedustelutietoja, sabotoida tukikohtia ja lahjoa vihollisjoukot liittymään puolellessi.



TANYA: Kun liittoutuneet haluavat tuhota kohteen hintaan mihin hyvänsä, he lähettävät Tanyan asialle. Konepistoolleilla ja C4-räjähteillä varustettu Tanya tekee selvää lähes kaikista vihollisista maalla, merellä ja ilmassa, ja jos kaikki menee pieleen, Tanya voi siirtyä ajassa 10 sekuntia taaksepäin ja korjata tilanteen.

AJONEUVOT



RIPTIDE-MIEHISTÖNKULJETUSVAUNU (RIPTIDE ACV): Torpedoilla ja konekivääreillä aseistettu Riptide soveltuu sekä miehistönkuljetukseen että tulitukeen.



MULTIGUNNER-PANSSARIAUTO (MULTIGUNNER IFV): Multigunner on jämakkä panssariauto, joka on erittäin monipuolinen: ajoneuvon raketinheitin voi käyttää kyydissä olevien matkustajien aseissa olevia ammuksia.



LUUTA!

PACIFIER-LEIJUVAUNU (PACIFIER FAV): Pacifier-leijuvaunu on hidasliikkeinen taisteluvaunu, joka tuhoaa jalkaväkeä kahdella konetykillään. Sopivan tilaisuuden tullen ajoneuvo voi muuntautua tykistölavetiksi, joka moukaroι maastoa tuhoisilla tykistökeskityksillä.



GUARDIAN-TAISTELUVAUNU: Guardian-taisteluvaunu on Liittoutuneiden panssarijoukkojen perusyksikkö. Vaunun 90 mm:n tykki tuhoaa useimmat viholliskohteet, minkä lisäksi vaunu voi tarvittaessa merkitä kohteet lasertähtäimellä Liittoutuneiden tehokkaampia hyökkäyksiä varten.



MIRAGE-TAISTELUVAUNU: Häiväteknikalla varustettu Mirage-taisteluvaunu on suunniteltu tarkkoihin, yllättäviin iskuihin. Vaunun hajautussäde sulattaa vihollisen hetkessä, ja häiväteknikan ansiosta vaunu voi naamioida myös lähistöllä olevat joukot.



LUUTA!

FUTURETECH X1-TAISTELUVAUNU: X1 on FutureTechin kehitystyön huipentuma: vaunun neutroniaseet tuhoavat sekä kohteen että sen ympärillä olevat viholliset, minkä lisäksi vaunun sädetykkiä voi hyvällä syyllä kutsua "tapposäteeksi".



ATHENA-TULENJOHTOVAUNU (ATHENA CANNON): Athena-tulenjohtovaunu merkitsee viholliskohteet kiertoradalla liikkuville lasersatelliiteille, jotka tuhoavat kohteet näyttävällä sädeiskulla. Tiukoissa tilanteissa vaunut voivat määrittää kohteeksi myös itsensä, jolloin satelliitit luovat yksikön ympärille tehokkaan suojakilven.



MALMINKERÄÄJÄ (PROSPECTOR): Malminkerääjä on liittoutuneiden työjuhta, joka pitää joukot toimintakuntoisina. Malminkerääjät kuljettavat raaka-aineet jalostamoihin ja voivat tarvittaessa muuntautua etuvartioasemiksi, kun komentaja haluaa laajentaa tukikohtaansa.



RAKENNUSAJONEUVO (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE): Niin maalla kuin meressäkin liikkuva rakennusajoneuvo on armeijan tärkein ajoneuvo: sen avulla komentajat voivat perustaa tukikohtia, valmistaa tukijoukkoja ja kouluttaa yksiköitä. Suojele sitä hinnalla millä hyvänsä.

ILMAVOIMAT



VINDICATOR-POMMIKONE: Vindicator on kahdella laserohjatulla pommilla varustettu keskipitkien matkojen pommikone, joka soveltuu maajoukkojen tuhoamiseen.



KRYOKOPTERI (CRYOCOPTER): Kokeellista tekniikkaa pursuava kryokopteri neutraloi viholliset jäädytysäteellä ja varsin vaikuttavalla kutistussäteellä.



APOLLO-HÄVITTÄJÄ: Sädeasetekniikalla varustettu Apollo on ylivertainen ilmataistelukone, joka kykenee kolminkertaiseen äänennopeuteen. Vain liittoutuneiden parhaat lentäjät hyväksytään Apollo-koneiden piloteiksi.

UUTTA!



HARBINGER-TAISTELUKONE: Harbinger-taistelukoneen taktiikka on varsin yksioikoinen: hyökkäyskäsken saatuaan kone kiertelee kohteen yläpuolella ja moukaroit sitä tykeillään ja konekivääreillään.



CENTURY-POMMIKONE: Amerikkalaisvalmisteinen Century-pommikone on monikäyttöinen yksikkö, joka tuhoaa maakohteet pommeillaan ja viimeistelee sitten urakan pudottamalla maahan laskuvarjojoukkoja.

MERIVOIMAT



DELFIINI (DOLPHIN): Koulutetut ja aseistetut delfiinit voivat tiedustella vihollisen sijainnin ja tuhota kevyet yksiköt ääniaseillaan.



KANTOSIIPIALUS (HYDROFOIL): Tiedusteluun ja puolustustehtäviin suunniteltu kevyt alus, joka on varustettu 20 mm:n Icarus-kanuunalla ja jonka elektroninen häirintälaitteisto lamauttaa vihollisen aseet.



HÄVITTÄJÄ (ASSAULT DESTROYER): Tehokas amfibioalus, joka on varustettu gaussikanuunalla ja syvyyspommeilla. Aluksen magneettipanssari voi vetää tulta puoleensa ja suojata heikommin panssaroituja yksiköjä.



LENTOTUKIALUS (AIRCRAFT CARRIER): Liittoutuneiden alusjätti. Lentotukialus on aseistettu Sky Knight -robottihävittäjillä ja tehokkailla Blackout-ohjuksilla, jotka tuhoavat räjähdysalueen sähkölaitteet.

RAKENNUKSET



RAKENNUSTYÖMAA (CONSTRUCTION YARD): Liittoutuneiden tukikohdan perusrakennus. Rakennustyömaa valmistaa rakennukset, joita tarvitaan jalkaväen ja ajoneuvojen kouluttamiseen, minkä lisäksi se avaa komentajan käyttöön uusia tekniikkoja ja parannuksia.



KOULUTUSKESKUS (BOOT CAMP): Harjoituskeskus, joka kouluttaa Liittoutuneiden jalkaväen, eläinjoukot, vakoojat ja erikoisjoukot.



VOIMALA (POWER PLANT): Voimalat vastaavat tukikohdan rakennusten ja puolustuslaitteiden virransaannista: jos virtaa ei tuoteta tarpeeksi, tukikohta lamautuu.



AJONEUVOTEHDAS (ARMOR FACILITY): Ajoneuvotehtaassa valmistetaan liittoutuneiden maa-ajoneuvot panssariautoista Mirage-tankkeihin.



TELAKKA (SEAPORT): Armeijan merivoimat rakennetaan telakalla.



HANGAARI (AIRBASE): Hangaari valmistaa armeijan ilmavoimat hävittäjistä pommikoneisiin.



MALMINJALOSTAMO (ORE REFINERY): Malminjalostamot muuntavat malminkerääjien keräämän malmin käyttövaroiksi. Kun jalostamo rakennetaan, sen mukana toimitetaan yksi malminkerääjä.



KOMENTOKESKUS (COMMAND HUB): Rakennustyömaan läheisyyteen pystytettävä komentokeskus laajentaa tukikohdan hallinta-aluetta, minkä lisäksi komentaja voi sen avulla parannella keskuksen lähellä olevia yksiköjä.



PUOLUSTUSVIRASTO (DEFENSE BUREAU): Puolustusvirasto sisältää tehokkaimmat aseet ja puolustustekniikat. Puolustusvirastoa ei voi rakentaa, ennen kuin rakentamiseen tarvittavat tekniikat on avattu.



PUOLUSTUSTORNI (MULTIGUNNER TURRET): Tukikohdan puolustukseen suunniteltujen puolustustornien aseistus vaihtuu tornia miehittävien joukkojen aseistuksen mukaan.



SÄDETorni (SPECTRUM TOWER): Tukikohtan puolustukseen tarkoitettu torni, joka on varustettu sädeaseella.



KAUKOSIIRRIIN (CHRONOSPHERE): Kaukosiirtimen avulla komentajat voivat siirtää joukkoja eri puolille taistelukenttää. Komentaja voi halutessaan siirtää joukot myös vaaralliseen maastoon, mutta siirto tuhoaa jalkaväikyksiköt.



PROTONI-ISKU (PROTON COLLIDER): Kokonaisia tukikohtia tuhoava protoni-isku on liittoutuneiden tehokkain ase, johon komentajat turvautuvat vasta viime hädässä.



Puolustusmuuri (FORTRESS WALL): Puolustuksen perusrakennelma. Puolustusmuuri rakennetaan osa kerrallaan: muurin osat yhdistyvät automaattisesti, kun asetat ne vierekkäin suoraan linjaan.

NEUVOSTOJOUKOT (SOVIETS) JALKAVÄKI



TAISTELUKARHU (WAR BEAR): Taisteluja ja tiedustelua varten koulutetut taistelukarhut ovat pelottava vastus: lukuisat viholliset ovat sortuneet neuvostokarhujen terävien kynsien ja teknisesti voimistettujen karjaisujen edessä.



TAISTELUPIONEERI (COMBAT ENGINEER): Taistelupioneerien joukkoihin valitaan vain parhaat ja älykkäimmät sotilaat Joukkojen tehtäviin kuuluvat tietokoneiden hakkerointi, tihutyöt, vihollisjoukkojen uudelleenohjelmointi ja bunkkereiden rakentaminen. Taistelupioneerit on aseistettu vain pistoolilla, joten pidä ne kaukana taisteluista.



NOSTOVÄKI (CONSCRIPT): Huonosti koulutettu mutta propagandan ja aivopesun avulla oikeaoppiseen hurmostilaan innoitettu nostoväki rynnäköi vihollisen kimppuun empimättä. Nostoväki on aseistettu rynnäkkökivääreillä ja polttopulloilla.



TYKKIMIES (FLAK TROOPER): Työleireiltä vapautetut tykkimiehet palvelevat isänmaataan kanniskelemalla raskaita ilmatorjuntatykkejä ja tuhoamalla vihollisen ajoneuvoja miinoilla. Tykeillä voi tulittaa myös maakohteita, jolloin niiden tuhovoima on entistäkin suurempi.



SÄTEILYTTÄJÄ (DESOLATOR TROOPER): Mitään pelkäämättömät säteilyttäjät tuhoavat viholliset radioaktiivista limaa ruiskuttavalla aseella. Säteilyttäjät kantavat mukanaan myös syövytysasetta, joka heikentää vihollisyksiköiden säteilynsietokykyä.



TESLASOTILAS (TESLA TROOPER): Raskaasti panssaroidut ja teslakanuunoilla varustetut teslasotilaat ovat vihollisjoukkojen kauhu. Kanuunansa lisäksi joukot voivat laukaista tuhoisan EMP-hyökkäyksen, joka lamauttaa hetkeksi sekä viholliset että hyökkäystä käyttäneen yksikön.



NATASHA: Neuvostokoulutuksen huipentumaksi ylistetty Natasha on neuvostojoukkojen sankari, joka voi kääntää taistelun kulun Korshunov-kiväärillään. Natasha voi tilata ilmaisia vihollisyksikköjen kimppuun ja vallata vihollisen ajoneuvoja ampumalla ensin ajoneuvon kuljettajan. Jos Natasha saa sinut tähtäimeensä, voit heittää toivolle hyvästit.

AJONEUVOT



TERROBOTTI (TERROR DRONE): Hämähäkkiä muistuttava terrobotti tuhoaa häikäilemättä sekä ajoneuvoja että jalkaväkeä. Robotti kaivautuu kohteensa sisään ja repii sen kappaleiksi sisältäpäin tai lamauttaa ajoneuvot neutralointisäteellään.

UUTTA!

HEITINPYÖRÄ (MORTAR CYCLE): Hurjapääkuskien ohjastamat heitinpyörät syöksyvät vihollisen keskelle ja levittävät tuhoa ja kuolemaa palopommien ja heitinten avulla.



SICKLE-ASELAVETTI: Alun perin mellakantorjuntaan suunniteltu Sickle-aselavetti soveltuu erinomaisesti jalkaväen tuhoamiseen. Hyppytoiminnon avulla lavetti voi myös ylittää vaikeakulkuista maastoa.

UUTTA!

REAPER-ASELAVETTI: Reaper on Sickle-aselavetin varhainen kokeilumalli. Lavetti on varustettu hyppytoiminnolla, mutta sen jalat on suunniteltu hajoamaan laskeutumisen yhteydessä. Tällöin lavetti muuttuu tehokkaaksi heitinpesäkkeeksi.



UUTTA!

GRINDER-TAISTELUVAUNU: Kestävä ja vesistöissäkin liikkuva Grinder-taisteluvaunu murskaa alleen jalkaväen, ajoneuvot ja jopa rakennuksia. Vaunu voi myös nopeuttaa vauhtiaan hetkeksi ja varmistaa, ettei vihollinen pääse pakoon.



HAMMER-TAISTELUVAUNU: Neuvostovallan symbolina tunnetun Hammer-taisteluvaunun 85 mm:n kanuuna on osoittautunut tehokkaaksi aseeksi useissa eri taisteluissa. Jos vaunu on vaurioitunut, se voi käynnistää magneettisäteensä ja korjata itsensä viholliselta viedyllä materiaaleilla.



APOCALYPSE-TAISTELUVAUNU: Massiivinen ja hidas Apocalypse-taisteluvaunu on taistelukenttien kolossi. Vaunu on varustettu kahdella massiivisella 125 mm:n tykillä, minkä lisäksi se voi raahata vihollisjoukot telaketjunsä alle vetosäteensä avulla.



V4-OHJUSLAUKAISIN (V4 ROCKER LAUNCHER): V4-ohjuslaukaisin lähettää matkaan suurikokoisia ballistisia ohjuksia, jotka tuhoavat lähes minkä tahansa kohteen. Ohjukset voi myös ohjelmoida levittämään kohdealueelle useita pienempiä pommeja. Ajoneuvon on oltava paikallaan ohjuksen laukaisun aikana, minkä takia se soveltuu huonosti etulinjan taisteluihin.



SPUTNIK-TIEDUSTELUAJONEUVO: Sputnik on rakennusajoneuvon pienempi ja halvempi vaihtoehto, joka on nimetty epäonnistuneen luotainohjelman mukaan. Sputnik pystyttää maastoon tarkkailuasemia, jotka voi muuntaa etuvartioasemiksi.



MALMINKERÄÄJÄ (ORE COLLECTOR): Raskaasti panssaroidut malminkerääjät eivät kenties ole ajoneuvoista kauneimpia tai monimutkaisimpia, mutta ne ajavat silti asiansa.



RAKENNUSAJONEUVO (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE): Neuvostojoukkojen rakennusajoneuvo on ollut tärkeässä osassa, kun neuvostojoukot ovat edenneet uusille alueille. Asiansa osaavat komentajat suojelevat rakennusajoneuvoa joka tilanteessa suurikokoisten sotilasosastojen voimin, jotta uusien alueiden vapautus sortovallan ikeestä onnistuisi.

LENTOKONEET (AIRCRAFT)



TWINBLADE-KOPTERI: Raketinheittimillä ja konekivääreillä varustettu kaksiroottorinen rynnäkkökoopperi, joka tuhoaa vaivatta vihollisen jalkaväkeä tai maansa pettäneitä neuvostoloikkareita... joskus jopa molempia. Kopteri soveltuu myös jalkaväen ja ajoneuvojen kuljetukseen.



MIG-HÄVITTÄJÄ: MiG on neuvostojoukkojen ilmavoimien ilmataistelukone, jonka M-luokan ohjukset tekevät nopeasti selvää vihollisen koneista. Kun neuvostojoukot haluavat varmistaa alueen ilmaherruuden, ne lähettävät MiGit asialle.



KIROV-ILMALAIVA (KIROV AIRSHIP): Kirov-ilmalaivat ovat neuvostoarmeijan ylpeys: jättimäiset ilma-alukset voivat kuljettaa satoja pommeja minne päin maailmaa tahansa. Ilmalaivat ovat varsin hitaita, mutta ne voivat hetkeksi kiihdyttää nopeuttaan, mikä tosin vaurioittaa alusta.

MERIVOIMAT



STINGRAY-RYNNÄKKÖVENE: Nopealiikkeinen ja tesla-aseilla varustettu Stingray on kieroutuneen mutta nerokkaan kehittelytyön tulos. Alus pystyy sekä ampumaan keskitettyjä teslasäteitä että tuhoamaan lähistöllä olevat joukot joka suuntaan leviävällä sähköaallolla.



BULLFROG-MIEHISTÖNKULJETUSVAUNU: Bullfrog-miehistönkuljetusvaunussa jalkaväen purkaminen on toteutettu kekseliäällä tavalla: joukot ammutaan ulos heittimellä, minkä jälkeen vaunu voi suojella joukkoja ilmahyökkäyksiltä it-aseensa avulla.



AKULA-SUKELLUSVENE: Akula-sukellusveneiden ominta alaa on vihollisalusten paikallistaminen ja tuhoaminen. Sukellusveneet on varustettu useilla torpedoilla, jotka tuhoavat tehokkaasti useita eri kohdetyyppejä.



DREADNOUGHT-TAISTELULAIVA: Molot V4 -ohjusten laukaisuasemaksi suunniteltu Dreadnought-taistelulaiva ei sovellu lähitaisteluun, mutta vain harva kohde selviää sen ampumista ohjuskeskityksistä.

RAKENNUKSET



RAKENNUSTYÖMAA (CONSTRUCTION YARD): Neuvostokansojen loistokas rakennustyömaa rakentaa hienoja ja kestäviä rakennuksia, joiden avulla urhea neuvostoarmeija pysyy toimintakunnossa.



KASARMI (BARRACKS): Kasarmien ankarat harjoitusohjelmat muuttavat selkärangattomat rikolliset ja muun rosakasakin vihollisen pelkäämiksi taistelujoukoiksi.



REAKTORI (REACTOR): Reaktori on neuvostotukikohdan lämmin ja sykkivä sydän, joka tuottaa virtaa tukikohdan tarpeisiin.



SOTATEHDAS (WAR FACTORY): Sotatehtaassa valmistetaan sorrettujen kansojen vapauttamiseen tarvittavat taisteluvälineet, robotit ja tykistö.



TELAKKA (NAVAL YARD): Urheat ja väsymättömät telakkatyöläiset valmistavat lujia ja luotettavia aluksia neuvostojoukkojen tarpeisiin.



LENTOKENTTÄ (AIRFIELD): Rohkeat neuvostolentäjät hallitsevat taivaita lentokentällä rakennettujen lentokoneiden avulla.



MALMINJALOSTAMO (ORE REFINERY): Malminjalostamot muuttavat raakamineraalit rikkauksiksi, joista koko neuvostokansa saa vielä jonain päivänä nauttia. Kun malminjalostamo rakennetaan, sen mukana toimitetaan laadukas malminkerääjä.



VARTIOASEMA (OUTPOST): Vartioasemat ovat nopea keino laajentaa neuvostojoukkojen valtaamia alueita.



JÄTTIREAKTORI (SUPER REACTOR): Uskomattoman tehokas voimala, joka tuottaa suuren määrän virtaa ja avaa joukkojen komentajan käyttöön uusia tekniikoita. Asialla on kuitenkin kääntöpuolensa: reaktori on erittäin räjähdysherkkä ja sen tuhoutuminen aiheuttaa vahinkoa laajalle alueelle.



SOTALABORATORIO (BATTLE LAB): Neuvostotieteen kirkkainta kärkeä edustava sotalaboratorio suunnittelee uusia aseita ja tekniikoita, joiden avulla neuvostovallan loistokasta sanomaa voidaan levittää yhä kauemmas.



KIERRÄTYSKESKUS (CRUSHER CRANE): Kierrätyskeskuksen avulla neuvostokomentajat voivat nopeuttaa tukikohdan tuotantotehokkuutta, korjata vaurioituneita yksiköjä ja muuttaa tarpeettomat yksiköt käteiseksi.



IT-TYKKI (FLAK CANNON): Tukikohdan ilmatorjunnan perusrakennus, joka puhdistaa ilmatilan vihollisen lentokoneista.



VARTIOPEŠÄKE (SENTRY GUN): Vartiopesäkkeet pitävät huolen siitä, ettei liittoutuneiden tai keisarikunnan roskaväki pääse tunkeutumaan tukikohtaan.



TESLAKÄÄMI (TESLA COIL): Tukikohdan puolustukseen suunniteltu tappava sähköase. Teslasotilaat voivat voimistaa teslakäämien sähkövarausta, jolloin niistä tulee entistäkin vaarallisempia.



RAUTAESISIRIPPU (IRON CURTAIN): Puolustustarkoitukseen rakennettu superase, joka muuttaa neuvostokansojen joukot hetkeksi luodinkestäviksi.



TYHJIÖPOMMI: Neuvostojoukkojen tuomiopäivän ase. Tyhjiöpommi imaisee räjähdysten keskipesteeseen kaiken lähistöllä olevan, niin sotilaat, ajoneuvot kuin tukikohdatkin. Mikään ei välty tuholta.



PUOLUSTUSMUURI (FORTRESS WALL): Neuvostoinsinöörien taidonnäyte, joka on rakennettava pala kerrallaan. Puolustusmuuri suojaa neuvostokansalaiset moraalisia arvoja rappeuttavalta roskasakiilta.

NOUSEVAN AURINGON KEISARIKUNTA (EMPIRE OF THE RISING SUN) JALKAVÄKI



POMMIROBOTTI (BURST DRONE): Jopa lentävät robotit ovat valmiita kuolemaan Yoshiron käskystä. Pommibotit tiedustelevat vihollisen sijainnin ja hidastavat niiden liikkumista takertumalla niihin. Tarpeen tullen robotit voivat räjäyttää itsensä tuhoisalla EMP-pommilla.



PIONEERI (ENGINEER): Mielistelevää myyntimiestä erehdyttävästi muistuttava pioneeri on osoittautunut taitavaksi mekaanikoksi ja sabotööriksi, jolla on tärkeä rooli keisarikunnan valtausoperaatioissa. Tiukoissa tilanteissa pioneerit voivat juosta nopeita pyrähdyksiä, mikä tosin kuluttaa niiden kuntoa.



KEISARILLINEN JALKAVÄKI (IMPERIAL WARRIOR): Katanalla ja energiakiväärillä varustetut keisarillisen jalkaväen sotilaat ovat nykypäivän samuraita. Joukot käyttävät kevyttä panssaria ja ovat valmiita kuolemaan keisarinsa puolesta.



PST-SOTURI (TANKBUSTER): Kunniakkaat pst-soturit ovat panssareiden tuhoamiseen erikoistunutta jalkaväkeä. Soturit piileskelevät itse tehdyissä piilokoloissa ja syöksyvät niistä käsin tuhoamaan vihollisen ajoneuvot kannettavalla sädekanuunalla.



NINJA (SHINOBI): Ninjat ovat salamurhaamisen ja vakoilun mestareita, jotka surmaavat kohteensa hiljaa ja katoavat sitten jälkiä jättämättä. Keisarin eliittijoukot ovat uskollisia perinteilleen ja käyttävät yhä heittotähtiä, savupommeja ja miekkaa.



RAUTAENKELI (ROCKET ANGEL): Naisilla ei ole asiaa kunnian kentille – paitsi jos he ovat rautaenkelen kaltaisia uskomattomia supernaisia, joiden varusteisiin kuuluvat huipputekniset taisteluhaarniskat, lamautusruoskat ja kaiken tuhoavat raketinheittimet.



UUTTA! **JOUSINEITO (ARCHER MAIDEN):** Energiajousia käyttävät ja kyudo-tekniikkojen saloihin vihkiytyneet jousineidot pudottavat vihollisen koneet taivaalta ja kukistavat jalkaväen nuolimyrsky-tekniikkansa (Arrow Storm) turvin.



YURIKO OMEGA: Kukaan ei tiedä, miten Yuriko Omega luotiin, eikä sillä ole väliä: tärkeintä on muistaa, että Yuriko voi tuhota viholliset armotta pelkän mielensä voimalla. Älä anna viattoman ulkokuoren hämätä – Yuriko on hirviö, joka käyttää kammottavia lahjojaan keisarin nimeen.

AJONEUVOT



MECHA TENGU: Monikäyttöinen Mecha Tengu voi muuttaa muotoaan taistelukävelijästä hävittäjäksi, ja sen 20 mm:n kanuuna tekee nopeasti selvää jälkeä niin maa- kuin ilmakohteistakin.



NAAMIOITU KULJETUSVAUNU (SUDDEN TRANSPORT): Keisarilliset tiedemiehet ovat kehittäneet joukkojen nopeaa ja turvallista kuljetusta varten naamioidun kuljetusvaunun, joka voi naamioitua mitä erilaisimmiksi esineiksi, myös vihollisen ajoneuvoiksi.



TSUNAMI-TAISTELUVAUNU: Tsunami on keisarillisen armeijan perustankki, joka voi tarvittaessa muuntautua amfibioajoneuvoksi. Vaunun tykki on muiden taisteluvaunujen aseistusta heikompi, mutta vastapainoksi Tsunami on varustettu nanotorjujilla, jotka neutraloivat useimmat vihollishyökkäykset.



STRIKER-VX: Striker-VX on Mecha Tengen kaltainen muodonmuuttaja, joka voi muuntautua sekä ilmatorjuntaan keskittyväksi mechaksi että maajoukkojen tuhoamiseen erikoistuneeksi taistelukopteriksi.



UUTTA!

TERÄSSOTURI (STEEL RONIN): Tehokkaalla laserhilarilla varustettu terässoturi silpoo keisarin viholliset kappaleiksi ja viimeistelee tuhotyön räjähdysaalloilla.



KING ONI -ROBOTTI: Vain harva vihollinen voi selvitä King Oni -robotin tuhoisasta katseesta. King Oni on keisarin jättimäinen puolustaja, joka murskaa tankkeja massiivilla käsillään ja sulattaa kokonaisia armeijoita sädeaseillaan.



HIUKKASHAUPITSI (WAVE-FORCE ARTILLERY): Liikkuva telahaupitsi, jonka ampumat tehokkaat hiukkassäteet tuhoavat kokonaisia linnoituksia. Säde on tavallistakin tehokkaampi, jos sen annetaan latautua täyteen voimaansa.



MALMINKERÄÄJÄ (ORE COLLECTOR): Panssaroitu malminkerääjä kerää raaka-aineet, joita keisarikunta tarvitsee joukkojen valmistamiseen. Kerääjä on myös varustettu pienellä mutta tehokkaalla tykillä.



RAKENNUSAJONEUVO (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE): Keisarikunnan rakennusajoneuvo toimii vihollisten rakennusajoneuvojen tavoin: se perustaa kentälle tukikohtia ja laajentaa keisarin valtakuntaa.



NANOCORE-AJONEUVO: Nanocore-ajoneuvot ovat rekan kokoisia maastoajoneuvoja, jotka muuntautuvat hetkessä jättikokoisiksi rakennuksiksi. Näin keisarilliset joukot voivat levittäytyä uusille alueille nopeasti.

MERIVOIMAT



YARI-PIENOISSUKELLUSVENE: Kaksihenkisen miehistön ohjaama Yari-sukellusvene on tarkoitettu tiedusteluihin ja nopeisiin hyökkäyksiin. Yari-sukellusveneet on aseistettu torpedoilla, mutta ne ovat erityisen tehokkaita *kamikaze*-hyökkäyksissä.



SEA-WING-AMFIBIOKONE: Nopea ja ketterä Sea-Wing-amfibiokone pystyy tarpeen tulleen muuntautumaan sukellusveneeksi, jolloin sen Aozora-ohjukset toimivat torpedojen tavoin.



NAGINATA-RISTEILIJÄ: Keisarillisen laivaston Naginata-risteilijän taktiikka on suoraviivainen: alus lähestyy kohdettaan vauhdilla ja lähettää matkaan joukon torpedoja. Vihollinen ei välttämättä ehdi reagoida hyökkäykseen lainkaan.



SHOGUN-TAISTELULAIVA: Shogun on keisarillisen laivaston lippulaiva, näyttävä ilmestys, joka tuhoaa keisarin viholliset maan tasalle raskailla aseillaan. Erittäin vahvan panssarointinsa ansiosta Shogun-aluksia ei huhupuheiden mukaan ole koskaan tarvinnut korjata taistelujen jälkeen.



LUUTA!

LENTÄVÄ LINNOITUS (GIGA FORTRESS): Koollaan ja ominaisuuksillaan viholliset mykistävä *The Emperor's Pearl* -jättilinnake muuntautuu merien valtiaasta lentäväksi tuhkoneeksi, joka peittää lähes koko taivaan. Linnakkeen tehokkaat ohjukset ja tykit pitävät huolen siitä, että yksikön hyökkäyksen kohteeksi joutuneet viholliset eivät jää henkiin kertomaan kokemuksestaan.

RAKENNUKSET



RAKENNUSTYÖMAA (CONSTRUCTION YARD): Keisarikunnan rakennustyömaalla on ominaisuus, jota vastustajien versioilla ei ole: siellä voidaan valmistaa nanocore-ajoneuvoja, joiden avulla joukkojen komentaja voi nopeasti laajentaa alueitaan.



PIKADOJO (INSTANT DOJO): Yoshiron uskolliset alamaiset harjoittelevat herkeämättä pikadojoissa, joissa heistä koulitaan pelottomia sotureita.



PIKAGENERAATTORI (INSTANT GENERATOR): Kehittynyt tekniikka tarvitsee käyttövoimakseen virtaa, jonka tuottaminen on pikageneraattorien vastuulla.



MECHA-TEHDAS (MECHA BAY): Mecha-tehtaan kunniakkaat insinöörit tuottavat keisarillisen armeijan panssarijoukkoja, joista monet voidaan muuntaa lentäväksi taistelukoneiksi.



KEISARILLINEN TELAKKA (IMPERIAL DOCKS): Keisarillinen telakka tuottaa ylivertaisia aluksia, jotka ovat merten (ja joskus myös ilmojen) valtiaita.



MALMINJALOSTAMO (ORE REFINERY): Malminjalostamon nöyrät työntekijät muuntavat malmin käyttövaroiksi, jotta keisarikunnan kunniakkaat soturit voivat jatkaa taistelua.



NANOKESKUS (NANOTECH MAINFRAME): Nanokeskus on keisarin ylivertaisen tekniikan huipentuma, jonka avulla joukkojen komentaja saa käyttöönsä tehokkaimmat aseet ja yksiköt.



DEFENDER-VX: Tukikohdan puolustukseen suunniteltu asejärjestelmä, joka pystyy torjumaan sekä maa- että ilmateitse lähestyvät viholliset.



HIUKKASTORNI (WAVE-FORCE TOWER): Hiukkastornien säteet tuhoavat kaikki viholliset, jotka luulevat voivansa hyökätä jumalallisen keisarin tukikohtiin.



NANOKILPI (NANOSWARM HIVE): Mikään hyökkäys ei läpäise nanokilpeä, eikä mikään kilven suojiin jäänyt voi poistua kilven ulkopuolelle.



PSIONIPOMMI (PSIONIC DECIMATOR): Psionipommi on keisarin vihan ilmentymä, tuomiopäivän ase, joka tuhoaa vihollisen joukot, ajoneuvot ja rakennukset.



PUOLUSTUSMUURI (FORTRESS WALL): Upeaa arkkitehtuuria ja tehokasta puolustustekniikkaa yhdistelevä puolustusmuuri rakennetaan pala kerrallaan.

JOS PELI EI KÄYNNISTY

- * Varmista, että tietokoneesi vastaa pelin vähimmäisvaatimuksia ja että siihen on asennettu uusimmat näytönohjaimen ja äänikortin ajurit:
NVIDIA-näytönohjainten uusimmat ajurit voit ladata osoitteesta www.nvidia.com ja
ATI-näytönohjainten osoitteesta www.ati.amd.com.

MUITA VINKKEJÄ

- * Jos peli toimii hitaasti, kokeile heikentää kuvan ja äänten laatua pelin asetuksista käsin. Kuvan tarkkuuden laskeminen parantaa usein suorituskykyä.
- * Voit varmistaa parhaan mahdollisen suorituskyvyn sulkemalla kaikki ohjelmat, joita et tarvitse. Älä kuitenkaan sulje EA Download Manageria.

ONGELMAT VERKKOYHTEYDESSÄ

Varmista verkkoyhteyden sujuva toiminta sulkemalla tiedostojenjakoon, musiikin suoratoistoon ja pikaviestintään käytetyt ohjelmat ennen pelaamisen aloittamista. Nämä ohjelmat saattavat varata käyttöönsä valtaosan verkkoyhteyden tiedonsiirtokaistasta, mikä voi aiheuttaa viivettä ja muita ongelmia.

Tämä peli käyttää verkkotoimintoihin seuraavia tietoliikenneportteja:

TCP: 80, 3783, 4321, 6660-6669, 28900, 29900, 29901

UDP: 6500, 6515, 13139, 27900

Katso reitittimen tai palomuurin käyttöohjeista, kuinka voit sallia pelin tietoliikenteen näissä porteissa. Jos aiot käyttää pelaamiseen yrityksen verkkoyhteyttä, ota yhteyttä verkon ylläpitäjään.

ASIAKASPALVELUSTA SAAT APUA

Peliin kuuluu aputiedosto, josta saat neuvoja mahdollisissa ongelmatapauksissa. Tiedostossa on ratkaisut useimpiin ongelmiin, joita peliä asennettaessa tai pelattaessa voi ilmetä.

Näin käytät aputiedostoa (kun peli on jo asennettu):

Jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista, siirry hakemistoon Käynnistä > Pelit, napsauta pelin kuvaketta hiiren oikealla painikkeella ja valitse pudotusvalikosta sopiva tukivaihtoehto.

Jos käytössä on aiempi Windows-versio, napsauta Windowsin tehtäväpalkin Käynnistä-painiketta ja valitse Ohjelmat > (tai Kaikki ohjelmat >) EA GAMES > (tai EA SPORTS >). Aputiedosto on samassa kansiossa kuin peliinkin. Kokeile tiedostossa ehdotettuja ratkaisukeinoja ennen kuin otat yhteyttä EA:n asiakastukeen.

Jos haluat tarkistaa, että tietokoneesi vastaa pelin pakkauksessa mainittuja vähimmäisvaatimuksia, voit tehdä sen **dxdiag**-sovelluksella. Sovellus tarkistaa laitteistosi kokoonpanon ja järjestää tiedot yksityiskohtaiseksi raportiksi. Tämä raportti auttaa EA:n asiakaspalvelua ratkaisemaan ongelmiasi nopeammin.

Näin löydät tarvittavat tiedot:

1. Napsauta tehtäväpalkin Käynnistä-painiketta, valitse **Suorita...** ja kirjoita valintaikkunaan **dxdiag**. Napsauta sitten OK-painiketta.
2. Tallenna järjestelmätiedot napsauttamalla painiketta **TALLENNA KAIKKI TIEDOT**. Näin raporttia on helppo tarkistella ja se voidaan tulostaa. Varmista, että raportti on saatavilla, ennen kuin otat yhteyttä EA:n tekniseen tukeen.

Käy samalla myös EA:n Suomen nettisivuilla osoitteessa <http://www.suomi.ea.com>, josta löytyy uutisia ja perusteellisempia tietoja.

Electronic Arts -yhtiön asiakaspalveluosasto on valmiina auttamaan maanantaista perjantaihin klo 14.00–18.00 numerossa **09 231 943 56**. Sähköposti: tekninentuki@europe.ea.com

Useimmat PC-pelien käytössä esiintyvät ongelmat on helpompi ja nopeampi ratkaista itse käyttämällä asiakaspalvelun Internet-tietopankkia. Asiakaspalvelusta et saa pelivinkejä tai muita neuvoja.

Jos latsit tämän pelin EA Storen kautta, voit ladata englanninkielisen loppukäyttäjän käyttöoikeussopimuksen täältä: http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf



COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING - TEKIJÄT

JULKAISIJA: ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS LOS ANGELESIN TUOTE

Vanhempi tuottaja

Amer Ajami

Projektin kehityspäällikkö

Gary Stead

Suunnittelun johto

Jasen Torres

Taidejohto

Matt J. Britton

Mike Colonese

Äänivastaava

Nick Laviers

Juonen ja välinäytösten tuottaja

Mical Pedriana

Tuottaja

Greg Kasavin

Shell-ohjelmoinnin ja käyttöliittymän kehityspäällikkö

Brandon Rose

Suunnittelun kehityspäällikkö

Ofer Estline

Välinäytösten kehityspäällikkö

Harry Jarvis

Taiteen kehityspäällikkö

Sean O'Hara

RTS-ohjelmointipäällikkö

Zak Phelps

Ohjelmoinnin johto

Austin Ellis

Grafiikkaohjelmoinnin johto

Lutz Latta

Kokoonpanohallinnan ohjelmoinnin johto

Andy McDonald

Animaation johto

Adam McCarthy

Kuvatehosteiden pääsuunnittelu

Michael Jones

ULKOASUN SUUNNITTELU

Pelisuunnittelu

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

Tekoälyn suunnittelu ja ohjelmointi

Gavin Simon

Kahakka-kenttien ja pelitasapainon suunnittelu

Jeremy Feasel

OHJELMOINTI

Laitteisto-ohjelmointi

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

Peliohjelmointi

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

Ulkoasun ohjelmointi

John Machin

Tekoälyn ohjelmointi

Michael Braley

Andrew Garrett

Ääniohjelmointi

Michael Kron

Käyttöliittymän ohjelmointi

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

Globant-ohjelmointi

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

TAIDESUUNNITTELU

Animoinnin johto

Michael Laygo

Mallinnus

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Peliympäristön ulkoasu

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

Käyttöliittymän ulkoasu

Andrey Kazmin

Kuvatehosteet

Casey Robinson

Tekninen taide

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

Konseptitaide

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

Lisätaide

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

TUOTANTO JA KEHITYSTYÖ

Apulaistuottajat

Matthew Ott

Keith Schaefer

Yhteisön johto

Aaron Kaufman

Projektipäällikkö, studio

Bobby Moldavon

Kehitystyön lisäohjaus

Wes Eckhart

Tekninen lisäohjaus

Wei Shooing Teh

ÄÄNET

Vanhempi äänisuunnittelija

Evan T. Chen

Äänisuunnittelu

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

Ääniohjaus & äänisuunnittelu

David Fries

Dialogin muokkaus & äänisuunnittelu

Leilani Ramirez

Dialogin muokkaus

Pete Scaturro

Äänitysstudio

POP Sound

Äänityksen ohjelmointi

Michael Miller

Äänitys

Courtney Bishop

VÄLINÄYTÖKSET

EALA TEAM

Välinäytösten ohjaus

Richard Winn Taylor II

Tuottaja

Nina Dobner

Jälkituotannon johto

Benjamin Hopkins

Kuvatehosteiden johto

KaTai Tang

Käsikirjoitus

Harris Orkin

Välinäytösten leikkaus

Stuart Allison

Apulaisleikkaaja

Joshua E. Basche

3D-animointi/renderointi

Sangwoo Hong

Äänisuunnittelu

Edward Cerrato

NÄYTELJÄTYÖ

Näyttelijät

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

Komentajat

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

Tuotantoyhtiö

Beach House Films. Toimeenpanevat

tuottajat: Dave ja Patti Coulter

Tuottaja, Beach House Films

Dona Shine

Kuvaus

Rich Schaefer

Lavastus- ja tuotantosuunnittelu

Cherie Baker

Lavastaja

John Kelly

Vaattetus

Poppy Canon-Reese

Valokuvaus

Kevin Lynch

Pelin kehittelystä kertovan dokumentin työryhmä

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Manageri

Marci Galea

Näyttelijöiden koordinointi

Emily Clark

KUVATEHOSTEET

HOLLYWOOD-DI

DI-valvonta

Neil Smith

DI-väritys

Aaron Peak

ÄÄNINÄYTTELY

Ääninäyttelijät

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

MUSIIKKI

Säveltäjät

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

Laulajat

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

Musiikin tallennuksen ja miksauksen ohjelmointi

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

ULKOKINEN TUOTANTO

Kehityspäällikkö

Kate Bigel

Projektipäällikkö

Armando Castillo

TESTAUS

Laadunvalvonnan vanhempi johtaja

Dave Steele

Laadunvalvonnan vanhempi päällikkö

Darren Merritt

Projektin vanhempi johto

Sean Shimoda

Testauksen vanhempi johto

Robert Tzong

Laadunvalvonnan johto

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

Laadunvalvonnan ohjelmointi

Steve Hoey

Laadunvalvonnan automaatio-ohjelmointi

Zach Fake

Laadunvalvontatestaus

Nicholas Bennett

George Brauneck

Scott Conrad
Elton Glover
Luke Glupngam
Jason Hellebrand
Michael Hsiao
Roman Janczak
Steven Kreiner
Claude McIver
Megan Mikane
Michael Ombao
Nicholas Ozog
Alden Paguia
Timothy Retzinger
Nathan Stubbs
Jon Van Breemen
Robert Wai

Yhdenmukaisuustestauksen johto

Paul John Jochico

Yhdenmukaisuustestaus

Darryl Austin

Jason Jacoby

Ohjelmointipäällikkö (Globant)

Lisandro Dorfman

Testauksen johdon päällikkö (Globant)

Matias Pedretti

Testauksen vanhempi johtaja (Globant)

Hernan Lauria

Testauksen johdon apulaiset (Globant)

Pablo Leiboff

Juan Manuel Pereda

Barbara Spampinato

Laadunvalvontatestaus (Globant)

Yesica Aciar

Martin Botto

Alejandro Cafiero

Damian Castelli

Ignacio Fernandez

Nicolas Fuertes

Lucas Galvan

Pablo Kass

Gabriel Poita

Rodrigo Portela

Julian Rodriguez

Matias Salvatierra

Isaac Santos

Jesica Tobia

Adrian Zarza

LOKALISOINTI

Lokalisoinnin johto

Joel Börjel

LOKALISOINTI JA INTEGRAATIO, EUROOPPA

Lokalisoinnin tuotanto

Stefano Gambaro

Iina Sainio

Lokalisoinnin koordinointi

Torben Andersen

Mathieu Donsimoni

Marcel Elsner

Alexander Faißt

Marcin Król

Stefano Mozzi

Mária Nagy

Jan Staník

Anna Tomala

Ana Esther Rodriguez

Pavel Rutski

Thomas Tönnfält

Lokalisoinnin ohjelmointi

Iñigo Bermejo

Oscar Foley Praderas

Felipe González López

Daniel Gutiérrez Martínez

Jose Pablo Hernandez Cano

Ignacio Rodríguez Rodríguez

Lokalisointiryhmä

Eugene Bogdanov

Israel Delgado

Blazej Domanski

Federico Franzoni

Akos Mikola

Petr Szyпка

Charles Ulbig

Fontoló Stúdió Ltd.

Início Localisation Services

La Marque Rose

SOFTCLUB

PRESTO - PREKLADATELSKÉ

CENTRUM s.r.o.

Synthesis International S.r.l.

Estudios EXA S.L.

toneworx GmbH

Robert Böck

Michael Broström

Sylvain Deniau

Jérémy Jourdan

Morten Skovgaard

Óscar Frades

LOKALISOINTI JA INTEGRAATIO, AASIA

Kansainvälinen projektipäällikkö

Kah Hui Teo

Lokalisoinnin tuotanto

Jason Chen

Krispol Jaijongrak

Wade Lim

Lokalisoinnin koordinointi

Yun Yue Lim

Lokalisointiryhmä

Oh Hyung Kwon

Pawatpong Nildam

Boom Park

Jazz Wang

Clifford Wu

Laadunvalvontatestauksen johto

Yaoxian Wang

Laadunvalvontatestaus

Shaun Chew

Norman Mah

Terence Teng

Choon Heok Wee

MARKKINOINTI JA PR

POHJOIS-AMERIKA JA MUU MAAILMA

Vanhempi tuotepäällikkö, maailmanlaajuiset markkinat

David S. Silverman

Apulaistuotepäällikkö

Bryce Yang

PR-päällikkö, maailmanlaajuiset markkinat

Andrew H. Wong

Mainospäällikkö

Alonso M. Velasco

Markkinointiapulainen

Nicholas Clifford

Vanhempi markkinoija

Kerstin Müller

Mainosvideon leikkauksen johto

Chase Boyajian

Mainosvideon leikkaus

Neel Upadhye

Mainosvideon apulaisleikkaaja

Jackson Lanzing

Manageri, Command & Conquer TV

Derek C. Schoeni

IP-hyväksynnän johtaja

Sue Garfield

PAKKAUS

Yhteyspäälikkö

John Burns

Taiteellinen johtaja

Holden Hume

Ryhmähallinnan vastaava

Dan Davis

MUSIIKKI

Maailmanlaajuisten markkinoiden

musiikkipäälikkö

Steve Schnur

KANSAINVÄLINEN

MARKKINOINTI JA PR

Euroopan tuotepäälikkö

Chris Brown

Kansainvälinen PR-koordinaointi

Alana Logan

Ison-Britannian tuotepäälikkö

Will Graham

Ison-Britannian PR-päälikkö

Jonathan Goddard

Saksan tuotepäälikkö

Volker Prott

Venäjän tuotepäälikkö

Inna Shevchenko

Venäjän PR-päälikkö

Valentina Zlobina

Venäjän aluepäälikkö

Tony Watkins

Alankomaiden tuotepäälikkö

Ferry Brands

Espanjan tuotepäälikkö

Juan Larrauri

Espanjan PR-päälikkö

Jose Valero

Italian vanhempi tuotepäälikkö

Daniele Siciliano

Italian PR-päälikkö

Luciana Stella Boscaratto

Ranskan tuotepäälikkö

Jérôme Austin

Brasilian tuotepäälikkö

Ian de Freitas

Unkarin PR- ja tapahtumapäälikkö

Tamás Kováts

Belgian tuotepäälikkö

Veerle De Taeye

Ruotsin tuotepäälikkö

Martin Nordenhem

Australian tuotepäälikkö

Paul Hellmrich

Uuden-Seelannin PR- ja markkinointipäälikkö

Jemma Glancy

Etelä-Afrikan tuotepäälikkö

Ralph Spinks

Etelä-Afrikan vanhempi liiketoimintapäälikkö

Chris Gatherer

Intian markkinointipäälikkö

Yashdeep Bali

MPEG Layer-3 -äänikoodaustekniikkaa käytetty Fraunhofer IIS:n ja THOMSON multimedian lisenssillä.

Tämä tuote sisältää On2

Technologies, Inc.:tä lisensoitua ohjelmistotekniikkaa. On2 technology © 2003 On2 Technologies, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

Smiley Face logo TM Smileyworld Ltd.

ERITYISKIITOKSET

Erityiskiitokset kaikille alkuperäisen Command & Conquer Red Alert 3 -pelin kehitysyhmän jäsenille.

Erityiskiitokset koko EALA:n väelle, etenkin seuraaville: Michael Verdu, Chris Corry, Shannon Studstill, Yumi Yang, Jill Eckhart, Amy Small, Carl Hughes, Marcel Samek, Clive Downie, Craig Owens, Jarrod Voth, Susan Otto, Mel Resonable, Brandon Lukach, Mastering Lab, Facilities, IS&T sekä kaikki muut EALA:n pelinkehitysyhymät.

Kiitokset Electronic Artsille kaikesta saamastamme tuesta, ja erityiskiitokset seuraaville: John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA:n lakiosasto, keskeisten palvelujen kehittäelyosasto ja online-ryhmä.

Lämpimät kiitokset tekijöiden perheille ja ystäville. Ilman seuraavien henkilöiden tukea tämän pelin tekeminen ei olisi ollut mahdollista:

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, and Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron and Laurie Davis; Hao "Hawk" Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, and Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intrieri; Celeste Jacobi; Kristen Jacobsen; Joan Jaeckel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csebjia Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, & Tristan Jones; Alex Kasavin; Alexander & Marina Kasavin; Jenna & Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei, and Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael, and Miranda Laviere; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George and Penny Levy; Amy and Samuel Liu; Lori, Travis, Megan, and Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis and Jezebel McCarthy; Michi Miyazaki; Jackie Mizrahi; Barbara Moldavon; Casey Moldavon; Sherman & Ida Moldavon; Chad Mutchler; Angie Newman; Uyen Nguyen; Matthew & MJ Noerper; Susan Noerper; Michael Ott; Mallory Ott; Meltem Oztan; Rachel Agnes Panganiban; Jerzy Preisner; Karolina Preisner; Luke Preisner; Ursula Preisner; Atam Rao; Cameron Richey; Krista Richey; Makenna Richey; Jessica Rose; Ramirez Clan; El Sajo; Elliott Schaefer; Jeff and Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy, and Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang and FOT Crew; The Tang Family; Richard & Leah Taylor; Team DrkSide;

The Family Torres; Karen Tzong;
Lind Vang; Cindy White; Maresa
Wickham; Zerlina Wong; Erin Wood;
Raulette Woods; Paola Yap; Roxann
Zarchin

Tekijät haluavat myös kiittää
koko Command & Conquer
-peliyhteisöä sen antamasta tuesta

ja innoituksesta pelin kehittelyn
aikana.

Markkinointi- ja PR-ryhmä haluaa
kiittää seuraavia tahoja:

Nola Armstrong ja kaikki Gillespie
Agencyn työt; Carl Braun; Richard
Morgan Fliehr; Paul Heyman; Cam
Le; Kevin Lynch; Rus McLaughlin,
Nigel Meiojas; Dave Meltzer; Volker

& Christel Mueller; Scott Prusha;
Sherlyn Soo; Matthew Walker;
David, Carol ja Ellen Wong; Elizabeth
Tran Wong; Grace & Jim Yang

Liity meihin. Näemme kauemmas.





© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-tunnus, Command & Conquer ja Red Alert ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. Kaikki muut tavamerkit ovat haltijoidensa omaisuutta.

WWX01606532MT