

EPILEPSIADVARSEL

Vennligst les gjennom informasjonen før du lar barna dine bruke spillet.

Enkelte mennesker er spesielt utsatt for epileptiske anfall eller tap av bevissthet når de utsettes for blinkende lys eller lysmønstre i dagliglivet. Disse menneskene kan få anfall når de ser på TV eller spiller spesielle videospill. Dette kan skje uavhengig av om epilepsi ligger i familien eller om man aldri før har hatt epileptiske anfall. Hvis du eller noen i familien noen gang har hatt symptomer forbundet med epilepsi (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha blitt utsatt for blinkende lys bør lege oppsøkes før du/dere spiller. Vi anbefaler at foreldre overvåker barnas bruk av videospill. Hvis du eller barnet ditt opplever noen av følgende symptomer under bruk av videospill, må du/dere slutte å spille UMIDDELBART og oppsøke lege. Symptomene inkluderer svimmelhet, uklart syn og ufrivillige øye- eller muskelrykninger.

FORHOLDSREGLER FOR BRUK

- * Ikke stå for nær skjermen. Sitt et godt stykke fra skjermen, helst så langt som ledningen tillater.
- * Spill på en så liten skjerm som mulig.
- * Ikke spill dersom du er trøtt eller har fått for lite søvn.
- * Pass på at rommet du spiller i er godt opplyst.
- * Ta pause i 10 til 15 minutter hver time når du spiller.

INNHOOLD

INSTALLERE SPILET	2	COMMANDER'S CHALLENGE (KOMMANDANTENS UTFORDRING)	15
STARTE SPILET.....	2	YURIKO OMEGA.....	15
FULLSTENDIGE KONTROLLER...	3	ENHETER.....	16
ALL KRIG ER BEDRAG	5	ALLIERTE	16
FAKSJONER	5	SOVJET	20
SLIK SPILLER DU	5	SOLOPPGANGENS RIKE	25
TUTORIAL (OPPLÆRING).....	6	YTELSESTIPS	29
CAMPAIGN (FELTTOG).....	6	PROBLEMER MED Å KJØRE SPILET	29
SPILLSKJERMEN.....	6	GENERELL FEILSØKING	29
GRUNNLEGGENDE SPILLING.....	8	PROBLEMER MED INTERNETTYTELSE.....	29
TAKTIKK FOR VIDEREKOMNE .12		KUNDESTØTTE.....	29
TOPPHEMMELIGE PROTOKOLLER	13	MEDVIRKENDE I COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING.....	31
SUPERWEAPONS (SUPERVÅPEN) OG ULTIMATE WEAPONS (ULTIMATE VÅPEN).....	14		
SKIRMISH (TREFNING)	14		



WWW.REDALERT3.COM

INSTALLERE SPILLET

Merk: Gå til electronicarts.co.uk for å se systemkrav.

Installasjon på PC (EA Store-brukere):

Merk: Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan man kjøper direkte nedlastinger fra EA kan du gå til www.eastore.ea.com og klikke på MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er ferdig nedlastet via EA Download Manager kan du klikke på installasjonsikonet som dukker opp og følge instruksjonene på skjermen.

Merk: Hvis du allerede har kjøpt et spill og vil installere det på en annen PC må du først laste ned og installere EA Download Manager på denne PCen. Deretter starter du programmet og logger inn på din EA-konto. Velg tittelen fra listen som dukker opp og klikk på start-knappen for å begynne nedlastingen.

Installasjon (tredjeparts onlinebrukere):

Vennligst kontakt den digitale forhandleren du kjøpte spillet gjennom for å få hjelp med å installere spillet eller for å laste ned og gjeninstallere et nytt eksemplar.

STARTE SPILLET

Starte spillet:

Spill på Windows Vista™ finnes i menyen Start > Spill, og på tidligere versjoner av Windows™ i menyen Start > Programmer (eller Alle Programmer).

Merk: I klassisk Start-meny i Windows Vista ligger spillene på menyen Start > Programmer > Spill > Spillutforsker.

**INTERNETILKOBLING, PERIODISK ONLINE AUTENTIFISERING, GODTATT SLUTTBRUKERLISENS
PÅKREVD FOR Å KUNNE SPILLE**

FULLSTENDIGE KONTROLLER

Husk disse kommandoene, og led troppene dine frem til seier! Klikk på fliken for hurtigtaster på menyen Settings (innstillinger) hvis du vil tilpasse kontrollene.

GENERELLE SPILLKONTROLLER

GENERELLE KONTROLLER

Flytte kamera	Piltaster
Flytte skjermbildet raskt	Høyreklikk og dra med musen
Dreie kameraet til venstre/høyre	4/6 på talltastaturet, eller dra ved å klikke og holde inne musehjulet
Zoom kameraet inn/ut	8/2 på talltastaturet, eller bruk musens rullehjul
Tilbakestille kamera	5 på talltastaturet, eller dobbeltklikk med musehjulet
Hoppe til basen	H-tasten
Opprette kontrollgruppe	Ctrl + talltast
Hoppe til kontrollgruppe	Dobbeltrykk på talltast
Pause-/måmenyen	ESC-tasten
Hoppe til radarhendelse	Mellomromstasten
Veipunktmodus	Alt
Salgsmodus	Z-tasten
Reparasjonsmodus	C-tasten
Felt for produksjonsbygninger	E-tasten
Felt for støttebygninger	R-tasten
Felt for infanteri	T-tasten
Felt for kjøretøy	Y-tasten
Felt for luftfartøy	U-tasten
Felt for marine	I-tasten
Bla i enhetsundergruppe	Tab
Bla i forrige enhetsundergruppe	Shift + Tab
Planleggingsmodus	Ctrl-Z

MARKERINGSKONTROLLER

Velge enhet/bygning/åpne meny	Venstreklikk på én enhet, eller klikk og dra en rute rundt en gruppe enheter.
Velge hele hæren	Q-tasten
Velge alle enheter på skjermen av en bestemt type	W-tasten, eller dobbeltklikk på enheten
Velge alle enheter på slagmarken av en bestemt type	Dobbeltrykk på W-tasten
Velge en enhet når flere er valgt	Shift+klikk
Bla gjennom Ore Collectors (malmsamlere)	N-tasten
Opphev valg av enkeltenhet	Shift+klikk på slagmarken, eller høyreklikk i markeringsvinduet.

ENHETSKOMMANDER

Forflytte enheter	Høyreklikk på bestemmelsesstedet
Angrepsforflytning	A -tasten, høyreklikk på bestemmelsesstedet
Baklengs forflytning	D -tasten, høyreklikk
Formasjonsforflytning	Klikk med venstre og høyre museknapp, og dra til stedsformasjon
Tvungen forflytning	G -tasten
Tvungent angrep	Ctrl+høyreklikk
Spre	X
Bruke enhetens spesialevne	F -tasten
Stoppe enheter	S -tasten
Stilling: aggressiv	Alt- A
Stilling: bevoktning	Alt- S
Stilling: hold stand	Alt- D
Stilling: stans ildgivning	Alt- G

DIVERSE KOMMANDOER

Angi samlingspunkt	Velg en bygning og høyreklikk
Angi kamerabokmerke	Ctrl-J, K, L, ;
Bla igjennom kamerabokmerker	J, K, L, ;
Vis/skjul HUD	End
Åpne lagringsmenyen	Shift- S
Åpne innlastingsmeny	Shift- L
Ta skjermbilde	F12

ALL KRIK ER BEDRAG

De alliertes avgjørende seier ved Leningrad har markert slutten for store militære operasjoner i Europa og Asia. Krig er over ... men problemene har bare så vidt begynt.

Nå prøver både seierherrene og de beseirede i all hemmelighet å utnytte den nye verdensordenen. Allierte styrker kjemper mot svikefulle motstandere for å sikre den kostbare seieren over Japan, hjulpet av en gammel fiende med store ambisjoner. En illegal alliert operasjon dypt inne på russisk territorium får en leksjon i sovjetisk aggresjon. De beseirede keiserlige arméene avverger en ny trussel mot landets kyst, med uvitende "hjelp" fra de vestlige erobrerne. Og i et hemmelig laboratorium jobber Keiserens vitenskapsmenn med å omskape en ung, forskremt skolejente til noe som alle kommer til å frykte.

Mens disse nye konfliktene blusser opp over hele koden, er det én ting som blir svært klart: Krig er ikke over. Den har bare endret form.

FAKSJONER

ALLIERTE

En koalisjon av vestlige land som står sammen for å forsvare verdens frie folk. De allierte lærer raskt at seier ikke betyr fred, og noen av deres egne medlemsstater bidrar ikke til å avhjelpe situasjonen.

SOVJET

Et totalitært regime som for øyeblikket samler sammen restene etter nederlaget de har lidd mot de alliertes styrker. Selv i den nedbrutte tilstanden står de klare til å sende ut arméer av vernepliktige og dårlig trente infanterisoldater, med mål om å oppnå en verdensomspennende kommunistisk stat.

SOLOPPGANGENS RIKE (EMPIRE OF THE RISING SUN)

Et eldgammelt land med strenge tradisjoner og futuristisk teknologi. Deres mislykkede forsøk på å erobre verden har ført til at de nå er en okkupert — men likevel stolt — nasjon av selvoppofrende krigere som venter på en sjanse til å oppfylle sin plikt.

SUK SPILLER DU

En så ustabil situasjon krever en kommandant som holder hodet kaldt når han er under ild. Det er opp til deg å forvalte ressurser, opprette og utstyre hærer og gjennomføre oppgavene de overordnede pålegger deg. Men husk: Utfordringene du møter er tøffere enn noen gang før, og denne gangen er det ingen der til å hjelpe deg. Du står helt alene.

Merk: Du må fullføre det første Sovjet-oppgdraget for å låse opp felttogene med de allierte og soloppgangens rike.

VANSKELIGHETSGRADER

Easy (lett)

En lett øvelse for nybegynnere.

Medium (middels)

Standardmodusen for de fleste spillere.

Hard (vanskelig)

Ekstra smerte og tøffe tak for spillere som ønsker å bli satt på prøve.

Brutal (bare Skirmish (trefning))

Fienden gjør ingen feil, viser ingen frykt og har bedre ressurser.

TUTORIAL (OPPLÆRING)

Gjør deg kjent med alle fasetter av spillet, fra grunnleggende teknikker til avanserte kontroller i en grundig opplæringsøkt.

CAMPAIGN (FELTTOG)

Velg faksjonen du vil kjempe for, og start den lange, blodige marsjen til seier! Det sovjetiske felttoget anbefales som et utgangspunkt.

SPILLSKJERMEN



1	Kampvinduet
2	Minikart
3	Trusselmåler
4	Ressurser/medvirkende
5	Kommandopunktnummer

6	Felt for bygging av enhet/bygning
7	Valgt enhet/sekundær evne
8	Kommandomeny
9	Meny for topphemmelige protokoller
10	Veipunktmarkør

KAMPVINDUET

Bygg og plasser bygninger, beordre enhetene dine til å angripe, bruke spesialevner og mye mer. I kampvinduet vises bare en del av hele kartet til enhver tid.

Merk: I felttogoppdrag vises alltid veipunktmarkører på skjermen for å lede deg mot målene.

★ Bruk piltastene til å bevege på kampvinduet.

FOG OF WAR (KRIGSTÅKE)

Hver enhet har sin bestemte synsvidde, så det du ser i kampvinduet er summen av alt enhetene dine kan se. I områder som ligger utenfor synsvidden, vises bare terreng og sivile bygninger. Alle fiendtlige enheter og bygninger vil være skjult. Krigståken fjernes først når enhetene dine vender tilbake til området.

MINIKART MED RADAR

Oppe i høyre hjørne av skjermen er minikartet. Det avslører ofte fiendtlige troppebevegelser før du ser dem i kampvinduet, men noen fiender kan deaktivere radaren din og bevege seg usett.

1	Utforsket terreng
2	Område som vises i kampvinduet
3	Fiendtlig enhet eller bygning
4	Egen enhet eller bygning



OPPDRA GSMÅL (BARE FELTT OG)

Trykk på ESC-tasten for å åpne menyen Mission (oppdrag) og se på målene dine. Et oppdrag er utført når du har fullført alle primærmålene. Husk på at målene kan bli endret etter hvert som et slag utvikler seg. Det er valgfritt å utføre bonusmål, men det gir deg ekstra ressurser eller andre belønninger.

Merk: Når du har nådd alle primærmålene, ender oppdraget automatisk med seier. Hvis du har tenkt å utføre bonusmål, bør du gjøre det før du fullfører det siste primærmålet.

LAGRE OG LASTE

Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising bruker en automatisk lagrefunksjon til å lagre fremgang og innstillinger, og lagrede spill overskrives uten bekreftelse. Du kan også lagre énspillerspill og online-samarbeidsspill manuelt. Dette vil ikke overskrive manuelle langringer, bare gamle autolagringer.

Hvis du vil starte et spill eller en trefning som er lagret, trykker du på Shift+L og velger spillet du vil fortsette med. Du kan også laste inn spill fra hovedmenyen. Hvis du blir slått i felttoget, kan du gå tilbake til den siste autolagringen ved å velge Quick Load (hurtiglastning).

Merk: Det er ingen alternativer for å lagre i Commander's Challenge (kommandantutfordringen).

GRUNNLEGGENDE SPILLING

Suksess avhenger av at du klarer å bygge en sterk støttebase, forvalte ressursene dine klokt og utplassere styrkene dine taktisk for å nedkjempe all motstand.

SETTE OPP BYGGVERK

Du vil få bruk for forskjellige byggverk for å drive gruvedrift, trene soldater, bygge kjøretøy og annet. Det er ikke uvanlig å begynne et oppdrag med kun en Construction Yard (konstruksjonsverk). Start å bygge resten av basen umiddelbart.

Når du skal sette opp en bygning, velger du Construction Yard (konstruksjonsverket) og så velger du ikonet for den bygningen du vil bygge, fra byggemenyene til høyre på skjermen. Det vises en skyggelagt tidtaker over ikonet. Etter hvert som nedtellingen går, blir credits som trengs for å reise byggverket, trukket fra. Når tidtakeren er ferdig begynner ikonet å blinke, og bygningen er klar til å plasseres.

Merk: Hvis et ikon er tonet ned, skyldes det enten at du ikke har nok ressurser til å kjøpe det eller ikke har skaffet deg den rette teknologien som kreves.

- ★ Sovjet derimot plasserer bygninger som deretter bygges opp fra grunnen av.
- ★ I Soloppgangens rike utplasseres nanokjernebygninger, som pakkes ut ved hjelp av sin sekundære evne.

Merk: Hvis du går tom for credits i løpet av byggeprosessen, blir byggingen satt på vent inntil du har nok credits. Når du har nok credits, settes byggingen automatisk i gang igjen.

TRENE OPP ENHETER

Når du setter opp bygg som Barracks (kaserner) eller en War Factory (krigsfabrikk), kan du bruke dem til å trene opp stridsenheter.

Merk: Før du kan bygge enheter, må du først bygge en Boot Camp (rekruttleir, allierte), Barracks (kaserner, sovjet) eller en Instant Dojo (hurtigdojo, keiserriket). I denne håndboken bruker vi betegnelsen Barracks (kaserner) for alle tre faksjoner.

Når du skal trene opp enheter, kan du enten velge den aktuelle bygningen eller gå direkte til byggemenyen. De tilgjengelige enhetene vil vises som ikoner. Klikk på ikonet for den enheten du ønsker å trene opp. En skyggelagt tidtaker viser hvor lang tid det tar å bygge enheten.

Merk: Hvis du vil starte en produksjonsskø, klikker du flere ganger på ikonet for enhetene du vil bygge. Det dukker opp et tall på ikonet som viser hvor mange enheter du har bestilt.

Når enheten er ferdig, forlater den byggingen og melder seg til tjeneste.

KRAFTFORSYNING TIL BASEN

Basen din trenger kraftforsyning for å fungere ordentlig. Når du legger til flere byggverk i basen, trenger du mer kraft. Baser som ikke har nok kraft, vil oppleve at forsvarsverkene slutter å fungere, mens opptrening og produksjon av stridsenheter går svært tregt. Konstruksjonsverkene produserer en god del strøm, men du må bygge Power Plants (kraftverk) for de allierte, Reactors (reaktorer) for sovjet, Instant Generators (hurtigkraftverk) for keiserriket for å produsere mer. Når et kraftverk er ferdig bygd, stiger Power Meter (kraftmåleren).

- ★ For å se hvor mye kraft du har til disposisjon og hvor mye du bruker for øyeblikket, sjekker du kraftmåleren.

Merk: Den sovjetiske superreaktoren har en utrolig kraftproduksjon og låser opp en ny teknologigruppe, men hvis den ødelegges, vil eksplosjonen sannsynligvis utslette alle enheter og bygninger i nærheten.

RESSURSER

Bygging av enheter og bygninger, og forskning på oppgraderinger koster deg credits. Når du velger en gjenstand eller handling som krever credits, blir midlene trukket fra kontoen din inntil hele beløpet er betalt.

- * Du starter en vanlig kamp med nok credits til å bygge standardenheter og standardbygninger. Men du må skaffe deg flere credits for å kunne avgjøre krigen.
- * Hvis du velger å utføre en oppgave som krever credits, men går tom for credits, blir oppgaven satt på vent til du skaffer flere.
- * Du kan skaffe deg mer credits ved å finne en Ore Mine (malmgruve) og bygge et Ore Refinery (metalverk) i nærheten. Til hvert metalverk følger det med et Collector-kjøretøy (innsamler) som automatisk leter etter og utvinner malm, som blir omdannet til credits. Jo nærmere malmgruven raffineriet ligger, desto raskere får du ressurser. Grønn markering av et område viser den optimale plasseringen.

OPPGRADERING AV TEKNOLOGI

Mange enheter kan oppgraderes med ulik teknologi, inkludert avanserte våpen og nye evner. Høyere teknologinivåer låser opp kraftigere enheter, men faksjonene utvikler seg teknologisk på ulike måter.

ALLIERTE

De allierte oppgraderer alt i et gitt Construction Yard (konstruksjonsverk) eller Command Hub (kommandosenter) på én gang, mens hvis du kjøper et Defense Bureau (forsvarsbyrå), styrkes alle forsvarsverkene i basen. Kjøp en «Heightened Clearance» (forhøyet tillatelse) fra konstruksjonsverket eller kommandosenteret, og alle bygg som lager enheter innenfor byggeradiusen (og enhetene de produserer), vil bli oppgradert. Kjøp deretter så mange tillatelser som mulig for å få tilgang til de kraftigste våpnene. Ikke glem ekspansjonsbasene ... å forbedre teknologien på hovedkonstruksjonsverket vil ikke hjelpe bygningene dine på hele kartet.

SOVJET

Overlat det til russisk pragmatisme å velge den enkleste veien mot målet. Det eneste sovjeterne behøver å gjøre for å starte oppgradering, er å bygge de byggverkene som produserer nyere og bedre teknologi. Hvis du legger til en Super Reactor (superreaktor), leverer den ikke bare mer kraft enn standardreaktorer, men den låser også opp den andre teknologigruppen. Derfra kan du bygge et Battle Lab (kamplaboratorium) for å åpne enhetene i den øverste gruppen.

SOLOPPGANGENS RIKE

Et eller annet sted imellom de alliertes og sovjeternes metoder utvikler keiserriket sin teknologi bygning for bygning. Enhetsproduserende bygninger oppgraderes enkeltvis etter at de bygningsspesifikke oppgraderingene deres er utforsket. Det gjør det billigere å oppgradere teknologien til en hær, men det krever litt mer planlegging når du skal velge hvilke styrker som skal forbedres. Og for å få tilgang til den øverste gruppen av oppgraderinger må du først bygge en Nanotech Mainframe (Nanotech-stormaskin), som ikke er billig.

SPECIAL ABILITIES (SPEZIALEVNER) OG CONTEXTUAL ATTACKS (KONTEKSTAVHENGIGE ANGREP)

Alle tropper og kjøretøy under din kommando har spesielle enhetsspesifikke teknikker som omfatter alt fra alternative våpen, treff av fiender med en lammende virkning eller til og med forvandling til en helt annen enhet.

Enheter har vanligvis en primærevne og en spesialevne som enten er rettet mot fiender, en hurtig virkning når den aktiveres, eller evnen til å veksle mellom primær- og spesialevner. De fleste spesialevner koster ikke ressurser for hvert bruk (selv om noen gjør), men alle trenger en nedkjølingsperiode før de kan brukes på nytt.

- * Når du skal bruke spesialevnen til en enhet, velger du enheten og trykker på F-tasten, eller du kan bare klikke i enhetsvinduet nede til høyre i kampvinduet.

Noen få enheter kan også endre angrepsmetoden automatisk etter hva slags situasjon eller fiende de står overfor. Kontekstavhengige angrep blir varslet ved at den normale angrepsmarkøren endres til et annet symbol.

Merk: Hvis du vil ha mer informasjon om spesialevner og kontekstavhengige angrep, kan du gå inn på commandandconquer.com.

REPARASJONER

Etter at bygningene dine har blitt truffet av angrep fra fienden, er det på tide å sette dem i topp stand igjen. Reparasjoner er dyre, men ikke på langt nær så ille som regningen for å erstatte en ødelagt bygning. Når du skal reparere en bygning, velger du den og trykker på **C**-tasten.

KOMMANDERE STYRKER

En god hærfører vet når han skal beordre troppene til å rykke inn, når man bør holde stand og når man bør foreta en strategisk retrett. En stor hærfører kan gi disse ordrene raskt, klart og tydelig.

GRUNNLEGGENDE FORFLYTNINGSKONTROLLER

Forflytning

Velg enheten(e) du vil forflytte. Rull deretter med markøren i kampvinduet dit du vil flytte dem, og høyreklikk.

Angrep

Velg enheten(e), og plasser markøren over den fiendtlige enheten du vil angripe. Du vil se at markøren endres til et målikon. Høyreklikk på målet.

Samlingspunkt

Hvis du vil angi et samlingspunkt for alle enheter som er produsert ved en bestemt bygning, velger du bygningen og høyreklikker på stedet på slagmarken der du vil at enhetene skal samles.

Merk: Når du har angitt et samlingspunkt, vil enheter som er ferdig opp trent, forlate kasernen sin og bevege seg til dette punktet.

STANCES (STILLINGER)

Ved å angi stillingen for enhetene dine velger du hvordan de skal engasjere seg i kamp. Hvis du vil bytte stilling, velger du enheten eller gruppen og angir ønsket tastekommando.

Aggressive (Aggressiv)

Alt+A. Enhetene dine rykker inn mot, angriper og forfølger fiendtlige enheter eller bygninger de får øye på.

Guard (Bevokting, standardinnstilling)

Alt+S. Enhetene dine oppsøker og angriper fiender de får øye på. Når fienden er nedkjempet eller trekker seg tilbake, vil enhetene dine vende tilbake til sin posisjon.

Hold Ground (Hold stand)

Alt+D. Enhetene dine står stille, men skyter på fiender som kommer innenfor rekkevidde. Nyttig for defensive strategier eller artillerienheter.

Hold Fire (Stans ildgivning)

Alt+G. Enheter i denne stillingen besvarer ikke ildgivning og følger ikke etter fiendens styrker. Nyttig for enheter som opererer i smug.

VETERANSTATUS FOR ENHETER

Når enhetene dine angriper fiendens enheter og bygninger, får de erfaring. Når en enhet har opparbeidet seg tilstrekkelig erfaring, blir veteranstatusen for enheten oppgradert. Et eget ikon i kampvinduet viser hvilke enheter som har veteranstatus. Veteranenheter har forbedrede prestasjonsegenskaper.

Veteran

Påfører mer skade og er mer motstandsdyktig mot fiendtlig ild enn standardenheter.

Elite

Påfører mer skade og er mer motstandsdyktig mot fiendtlig ild enn veteranenheter.

Heroic (helt)

Påfører mer skade enn eliteenheter og angriper raskere, er enda mer motstandsdyktig mot fiendtlig ild og helbreder seg selv automatisk når de ikke er i kamp.

TRUSSELMÅLER

Trusselmåleren viser hvor mye nedslaktning du faktisk opplever er til en hver tid. Høyere trusselnivå fører til at overlevende enheter oppnår veteranstatus raskere. Det gjør også at opptjeningen av Security Points (sikkerhetspoeng) for å kjøpe Top-Secret Protocols (topphemmelige protokoller) går raskere. Ulempen med et høyt trusselnivå er at det er større fare for å bli rammet av fiendtlig ild.

FORMASJONSFORFLYTNING

Når du har samlet sammen en anselig hær, bør du organisere enhetene i formasjoner. Med formasjonsforhåndsvisningen slipper du usikkerheten om hvordan du skal organisere styrkene dine, ved at de ordnes automatisk. Formasjoner beveger seg så fort som den langsomste enheten.

Når du skal bruke en formasjonsforflytning, klikker du med venstre og høyre museknapp og drar over enhetene for å endre oppstillingen deres. Styrkene forflytter seg nå automatisk til den valgte posisjonen og stiller seg opp i den viste formasjonen.

Merk: Prøv å bruke formasjoner i kombinasjon med Hold stand-stillingen for å forme en forsvarslinje. Du kan kombinere en forflytningsordre med formasjonsvisningen.

ANGREPSFORFLYTNING

Når valgte enheter beordres å utføre en angrepsforflytning, slutter de å angripe fiendtlige enheter eller baseforsvarsverker på vei til bestemmelsesstedet. Dette er en effektiv måte å møte en fiendtlig styrke eller storme en fiendtlig base på.

- ★ Hvis du vil beordre en angrepsforflytning, velger du enhetene du vil beordre, trykker på A-tasten og høyreklikker på området eller den nøytrale bygningen de skal forflytte seg til.

GARNISONERING AV INFANTERI



Mange sivile bygninger og noen andre bygninger kan også fungere som dekning og bevæpnede posisjoner for infanteriet ditt. Garnisonsenheter forsvare bygningene og gir dem en bonus i angrepsrekkevidden. Fiender som angriper garnisonsstyrker, må først skade bygningen betraktelig slik at garnisonsstyrkene automatisk forlater den.

- ★ Hvis du skal utstyre en bygning med en garnison, merker du infanterienhetene du ønsker og høyreklikker på en tom bygning. Ikke alle infanterienheter, for eksempel Attack Dogs (angrepshunder), War Bears (krigsbjørner) og Tesla Troopers (Tesla-soldater), kan garnisoneres.

Merk: Noen enheter har angrepsevner som kan eliminere fiendtlige enheter inne i garnisonerte bygninger.

KASSER



Kasser kan gi nye muligheter. Når du åpner dem, finner du kanskje noe nyttig, det være seg ekstra credits, helbredelsesbonuser eller automatiske veteranoppgraderinger.

- ★ Du henter en kasse ved å beordre enheter dit kassen befinner seg.

TAKTIKK FOR VIDEREKOMME

Når du behersker det grunnleggende, er det på tide å fokusere på strategiene som fører til seier.

OM BASEBYGGING

Kamper blir ofte avgjort lenge før du møter fienden. Selv om du bruker mesteparten av tiden din i kamp, kan avgjørelsene du gjør veldig tidlig i en kamp ha svært stor innvirkning på resultatet. Første trinn er å lære hvordan du bygger en base med et godt forsvar, raskt og effektivt.

SJEKK DINE SVAKE PUNKTER

Prøv å prioritere de mest farlige eller sårbare punktene. Selv hærstyrker som nesten er nedkjempet, kan forvolde betydelig skade, så det er fornuftig å tilintetgjøre fiendtlige styrker én av gangen for å tynne ut rekkene og overvinne motstanden.

Du kan beordre de valgte enhetene om å konsentrere seg om bestemte mål, ved å plassere markøren på fienden du ønsker å ødelegge, og høyreklikke.

SELG UNNA DØDVEKT

Hvis bygninger i basen din er i ferd med å bli knust av fiendtlige styrker, og situasjonen ikke kan reddes, bør du vurdere å selge unna disse bygningene før de er fullstendig sønderknust. Du får nok ikke en svært god pris, men det er bedre enn et rykende hull i bakken. Trykk på **Z**-tasten for å velge salgsmodus.

SALIGE ER DE NERDETE, DE SKAL ARVE JORDEN

Ingeniører er svake og stort sett ubevæpnede enheter med bare én funksjon: Å ta over fiendtlige bygninger og vende teknologien deres til din fordel. Den smarte hærføreren vil snike inn ingeniørene sine bak fiendens linjer på sabotasjeoppdrag, eller beordre dem å innta en nøytral teknisk bygning for å få den over på din side.

En håndfull ingeniører kan utrette mer enn en hel hær, hvis de brukes riktig. Men vanligvis hjelper det hvis du utpeker noen få fotsoldater til å beskytte dem mot fiender.

Merk: Øk fiendens nederlagsfølelse ved å selge bygningene deres rett etter en erobring, eller få dem til å begynne å lage enheter til din egen hær.

SPIONER SOM OSS

En annen spesialenhet som er tilgjengelig for de allierte og Soloppgangens rike, er infiltratører som bruker stealth og forklledning for å infiltrere fiendens bygninger på sabotasjeoppdrag. Spioner og Shinobi kan også sende tilbake avgjørende etterretning om fiendens posisjoner, ved å komme forbi krigståken og gi deg en viktig fordel ved planlegging av angrepet. Men husk på at bjørner, hunder og bombedroner kan snuse opp en spion uansett hva slags forklledning han bruker.

PANSERFASADE

Stridsvogner og andre pansrede kjøretøy påføres mer skade når de blir angrepet fra siden, og får betraktelig mer skade når de blir angrepet bakfra. Dra fordel av denne kunnskapen og beskytt soldatene dine godt.

AVANSERTE ORDRER

Enhetene dine er smarte nok til å reagere på nye situasjoner på egen hånd, for eksempel å åpne ild når fiendtlige enheter kommer på skuddhold. Men når det gjelder mer komplisert taktikk, trenger de mer veiledning ... din veiledning. Og repertoaret ditt er fullt av spesialmanøvrer som kan hjelpe deg å få overtaket.

ANGREPSFORFLYTNING

Når valgte enheter beordres å utføre en angrepsforflytning, slutter de å angripe fiendtlige enheter eller baseforsvarsverker på vei til bestemmelsesstedet. Dette er en effektiv måte å møte en fiendtlig styrke eller storme en fiendtlig base på.

- ★ Hvis du vil beordre en angrepsforflytning, velger du enhetene du vil beordre, trykker på A-tasten og høyreklikker på området du vil flytte dem til.

Merk: Du kan også tvinge frem et angrep på en nøytral bygning ved å høyreklikke på den aktuelle nøytrale bygningen.

BAKLENGS FORFLYTNING

Når du beordrer baklengs forflytning, vil de enhetene som er i stand til det forflytte seg baklengs mot bestemmelsesstedet. Dette gir mulighet for en strategisk tilbaketrekning, mens du beholder den sterke pansrede fronten vendt mot fienden.

- ★ Du beordrer en baklengs forflytning ved å velge enhetene du vil flytte, og så høyreklikke mens du trykker på D-tasten.

TVUNGENT ANGREP

Enheter som beordres å utføre et tvungent angrep, vil automatisk skyte på målet, uansett tilhørighet eller sted. Bruk tvungent angrep med artilleri over åpent lende for å holde en posisjon.

- ★ Du beordrer et tvungent angrep ved å velge enhetene du vil beordre, og så høyreklikke mens du trykker på Ctrl-tasten.

VEIPUNKTFORFLYTNING

Beordre enhetene til å gå frem gjennom en serie mål i den rekkefølgen du ønsker, mens de ødelegger hvert mål, og trekker seg tilbake når det endelige målet er fjernet.

- ★ Hvis du vil legge en serie veipunktforflytninger etter hverandre, holder du nede ALT-tasten og høyreklikker på de aktuelle målene i den rekkefølgen du vil de skal knuses.

TOPPHEMMELIGE PROTOKOLLER

Hver faksjon har en omfattende samling spesielle støtteevner de kan kjøpe og bruke for å snu krigens utvikling på et øyeblikk. Topphemmelige protokoller kan være av offensiv eller defensiv karakter (eller begge deler), men de er alltid spektakulære. Protokoller kjøpes for Security Points (sikkerhetspoeng) du har tjent i kamp, og kan brukes fritt når som helst ... men de har en nedkjølingsperiode etter hver bruk.

Når du skal bruke en protokoll, klikker du på menyen for topphemmelige protokoller nede i venstre hjørne av kampvinduet, og så velger du protokollen du vil bruke.

- ★ Når et slag utvikler seg normalt, vil du opptjene sikkerhetspoeng gradvis. Disse kan brukes til å låse opp protokoller. Du kan sjekke hvordan du ligger an til å tjene et nytt sikkerhetspoeng, på måleren under radaren.
- ★ Protokoller er rangert etter nivå. Du må låse opp protokoller på lavere nivå før du får tilgang til de mer avanserte evnene.
- ★ Hver gang du bruker en protokoll er det en nedkjølingsperiode før du kan bruke den igjen.

SUPERWEAPONS (SUPERVÅPEN) OG ULTIMATE WEAPONS (ULTIMATE VÅPEN)

Noen konflikter eskalerer til en kamp med masseødelegglesesvåpen som utrydder hele hærstyrker i en eneste salve.

Supervåpen er hovedsakelig laget til defensive formål, og de plasserer ugjennomtrengelige skjold som gir styrkene dine midlertidig beskyttelse mot alle innkommende angrep. Ultimate våpen har en svært ødeleggende virkning i treffområdet, og utsletter det meste som står i veien for dem. Ultimate våpen er ideelle når fienden er svært dypt forskanset, eller i en helt fastlåst situasjon.

Begge blir bygget fra den sekundære byggekøen og har en nedkjølingsperiode.

Tips: Ultimate våpen er ekstremt kraftige, men det er ingen garanti for at kampen er over selv om du bruker dem. Prøv å ha noen styrker i reserve til å samle sammen eventuelle overlevende.

SKIRMISH (TREFNING)

Trefninger er slag for én spiller som du utkjemper mot én eller flere kommandanter fra ulike faksjoner. Alle trefninger har sin egen unike stil og taktikk, så kom angrepene i forkjøpet og utnytt svakhetene deres.

★ Her velger du det du ønsker fra menyene, blant annet antall motstandere, kart, vanskelighetsgrad og ressurser, og deretter velger du din egen faksjon og farge. Klikk på Begin (begynn) for å starte blodbadet.

Merk: Hvis du vil laste inn en tidligere lagret trefning, velger du LOAD (last inn), og så velger du spillet du vil fortsette.

Å knuse fienden til hakkemat er ikke alltid en helt enkel oppgave. Ta kommandantens utfordring og prøv deg på 50 unike scenarioer, hvert med sine egne regler og betingelser for seier.

Klar sirkelutfordringene for å avansere gjennom den kritiske veien, og utfør trekantformede sideoppdrag for å låse opp nye enheter og supervåpen. Fullfør hver utfordring innen tidsfristen for å bevise ferdighetene dine i adaptiv krigføring.

Ressursene er begrensede, så du må bruke alle styrker du får, og lære å gjøre begrensninger til fordeler. Dyktige kommandanter tjener en credit-bonus for å fullføre vanskelige scenarier raskt og effektivt.

COMMANDER'S CHALLENGE (KOMMANDANTENS UTFORDRING)



RED ALERT-KNAPPEN

Red Alert er en taktikk som kan brukes som en siste utvei. Knappen kan lure seieren ut av nederlagets kjæft ... men ikke uten straffereaksjoner.

Så lenge du har en beholdning på \$10 000 i credits til å betale for det, blir Red Alert-knappen tilgjengelig når trusselmåleren går til topps. Dette skjer øyeblikkelig når du trykker på knappen:

- ★ Alle aktive kampheter styrkes til høyeste veterannivå.
- ★ \$50 000 credits fra beholdningen blir tilgjengelig.
- ★ Trusselmåleren synker ned til null.
- ★ Poengresultatet ditt for denne utfordringen blir ugyldig.

Bruk av knappen vil umiddelbart føre til at oppdraget mislykkes, men det kan likevel hjelpe deg med å komme gjennom tøffere oppdrag og låse opp mer avanserte enheter. Det blir ingen refusjoner hvis du trykker på knappen og likevel taper.

Bruk knappen med fornuft.

YURIKO OMEGA

De beste vitenskapsmennene i Solens rike ønsket å dyrke frem et korps av synske krigere, som kunne utnytte sin mentale kraft mot Keiserens fiender. I stedet skapte de et monster. Og de drev henne inn i galskapen.

Led den unge skolejenta Yuriiko Omega når hun legger ut på et terrorfelttog, uten å måtte bekymre deg om basebygging eller ressursforvaltning. Oppgrader Yurikos ødeleggende paranormale evner mens du avslører hemmelighetene om fortiden hennes, og tar en blodig hevn over skaperne hennes.

Merk: Det finnes ingen Attack Move-kommando (angrepsforflytning) i Yurikos felttog. Venstre og høyre museklikk er bare for vanlige forflytninger.

ENHETER

Du får et bredt utvalg av styrker under din kommando, hver med sin egen unike funksjon og spesialevner. Nøkkelen til seier er å vite når, hvor og - ikke minst - hvordan du skal utkommandere dem.

ALLIERTE INFANTERI



ATTACK DOG (ANGREPSHUND): Angrepshundene er spesialtrente schæferhunder, og er spesialister på å snuse opp bakholdsangrep under feltrekognosering, bevokte viktige steder og mindre kamper. De alliertes lydteknologi har forsterket bjeffingen deres, slik at fiendtlige soldater blir lamslått.



ENGINEER (INGENIØR): Ingeniører ser ut til å være ubevæpnede, men kofferten deres er full av dingser som er perfekte for å fikse eller iverksette diverse teknologier, og bygge legetelt for å ta seg av skadde soldater. Toppingeniører kan ta over en fiendtlig fabrikk på egenhånd i løpet av få sekunder, men de kommer sjelden særlig langt uten væpnet eskorte.



PEACEKEEPER (FREDSBEVARER): Fredsbevarerne er frontlinjesoldatene i de alliertes militære styrker, og de er først og fremst utstyrt for defensive stillinger, men mangler ingenting når det gjelder aggressive teknikker. Kombinasjonen av hagler og opprørsskjold er ofte svært avgjørende i kamp.



JAVELIN SOLDIER (SPYDSOLDAT): Tunge støttesoldater som opererer spesialdesignede rakettssystemer beregnet til bruk for bakke-til-luft og anti-kjøretøy. Spydsoldater har ødeleggende våpen og kan "male" fiendens mål for å forvolde enda mer skade.

NYTT!



CRYO LEGIONNAIRE (CRYO-LEGIONÆR): Cryo-legionærene er spesialister bevæpnet med de alliertes unike cryo-teknologi, og de skyter med froststråler for å lamslå flere fiender. Så bruker de cryo-fremdriftspakkene sine for å hoppe opp og slå dem ut.



SPY (SPION): Spionen er en smokingkledd forkledningsmester, i stand til å kle seg ut som fienden og infiltrere operasjonsbasene deres med letthet. Spioner går ubevæpnet ut i felten, men evnene deres til å stjele fiendtlig etterretning, sabotere baser og bestikke fiendtlige soldater til å skifte side, er av uvurderlig betydning.



TANYA: Når noe absolutt og definitivt må ødelegges, sender de allierte Tanya. Hennes liberale bruk av maskinpistoler og C4-sprengstoff gjør henne til en hardt nøtt å knekke for de fleste motstandere — til lands, til vanns og i luften — og et tidsbelte gjør at hun kan hoppe 10 sekunder bakover i tid ... i tilfelle ulykke.

KJØRETØY



RIPTIDE ACV (LUFTPUTEBÅT): En liten og manøvrerbar luftputebåt velegnet for troppetransport og ildstøtte, takket være et påmontert maskingevær og doble torpedorør.



MULTIGUNNER IFV (STORMPANSERVOGN): Stormpanservognen er et robust pansret kjøretøy med forskjellig våpenutrustning. Den standard rakettkasteren kan tilpasses de fleste våpentyper som passasjerene bærer.

NYTT!



PACIFIER FAV (ØRKENBIL): Pacifieren går ikke veldig fort, men to antiinfanterigeværer gjør jobben inntil den er klar til å utplasseres til en stasjonær beleiringsenhet, og treffe hele områder med artilleribombardement.



GUARDIAN TANK (STRIDSVOGN): Bærebjelken i de alliertes panserenheter. Hvis 90 mm-kanonen ikke kan løse et problem, kan Guardian lett utpeke mål for større allierte våpenplattformer som skal utslettes.



MIRAGE TANK (STRIDSVOGN): Mirage er en skalpell for vaktstyrkene. Den er en stealth-aktiv stridsvogn utstyrt med en spektrumspredningskanon som koker metall. Den aktive kamuflasjen kan omdirigeres til å skjule styrker i nærheten.

NYTT!



FUTURETECH X1 TANK (STRIDSVOGN): Selve kromtappen til FutureTech er en "stone killer" utstyrt med nøytronforvrengere som utsletter målenheten og alt rundt den, og en dødsstråle som lever opp til navnet sitt og vel så det.



ATHENA CANNON (KANON): Athena-kanonen kan kobles opp til lasersatellitter i bane rundt Jorden, og den kan finne mål og sende et regn av bomber med spektakulær — og ødeleggende — virkning. Satellittene kan også midlertidig skjerme Athena mot angrep.



PROSPECTOR (MALMLETER): Denne stillfarne, ubevæpnede arbeidshesten holder de allierte styrkene funksjonelle. Malmletere samler malm ustanselig og leverer den videre til foredling. De kan også utplasseres og fungere som en selvgående utpost for baseutvidelser.



MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (MOBILT BYGGEKJØRETØY): MCV er et tøft, allsidig amfibiekjøretøy som er helt sentralt i arbeidet med å sette opp baser, samle ressurser, produsere støttemateriell og trene opp allierte styrker. Å beskytte sin MCV har alltid førsteprioritet for en kommandant.

LUFTFARTØY



VINDICATOR: Bombefly med middels rekkevidde, som er spesialister på taktiske angrep mot bakkestyrker med to laserstyrte bomber.



CRYOCOPTER: Et eksperimentelt lett helikopter bevæpnet med det siste innen ikke-dødelige våpen: En frostråle som førstevalg og en svært imponerende krympestråle for spesielle anledninger.



APOLLO FIGHTER (JETJAGER): Et førsteklasses luft-til-luft-kampfly bevæpnet med strålevåpen og Mach-3-egenskaper, og føres av de beste jagerpilotene i de allierte landene.

NYTT!



HARBINGER GUNSHIP (KANONBÅT): Når Harbinger-kanonbåten kalles til kamp, gjør den bare to ting: sirkler rundt det utpekte målet og bombarderer det med artillerigranater og en endeløs strøm av kuler.



CENTURY BOMBER (BOMBEFLY): Disse solide flyene er produsert i USA og kan tepebombe befestede fiendtlige områder til støv, og deretter sende fallskjermssoldater til å rydde opp.

MARINE



DOLPHIN (DELFIN): Trente, bevæpnede delfiner som er opplært til å spionere på fiendens flåte eller angripe skip med lydkanoner



HYDROFOIL: Et lett skip beregnet på overvåkning og forsvar, men bærer to sylskarpe våpen: En 20 mm Icarus-kanon og et våpenblokkeringsystem.



ASSAULT DESTROYER (KRIGSSKIP): De alliertes skrekkinnjagende amfibiekrigsskip utstyrt med en kraftig gauss-kanon, dypvannsbomber og magnetiske våpen for å trekke beskytningen bort fra vennligsinnede uten beskyttelse.



AIRCRAFT CARRIER (HANGARSKIP): En flytende festning som kan sende ut skvadroner med kortrekkende Sky Knight-kampdroner og knusende Blackout-raketter som steker alt elektrisk utstyr innenfor sprengradiusen.

BYGNINGER



CONSTRUCTION YARD (KONSTRUKSJONSVERK): Konstruksjonsverket er grunnlaget for alle allierte operasjoner. Det bygger bygninger som trener opp tropper og lager kjøretøy, og gir deretter tillatelser til å oppgradere tilgjengelige teknologier.



BOOT CAMP (REKRUTTELEIR): Et førsteklasses opplæringscenter for de alliertes infanteri, dyr, spioner og spesialister.



POWER PLANT (KRAFTVERK): Kraftverk holder alle basebygninger og forsvarsverk i gang. Hvis en base ikke er forsynt med nok kraft, stopper produksjonen opp.



ARMOR FACILITY (PANSERFABRIKK): Fra pansrede biler til Mirage-stridsvogner - i panserfabrikker bygges alle de alliertes landbaserte kjøretøy.



SEAPORT (HAVN): Havner har i oppgave å bygge opp en marine som kan herske på havet.



AIRBASE (LUFTBASE): Som første steg mot dominans i luften, har en luftbase ansvar for å bygge ting som flyr ... og skyter og bomber.



ORE REFINERY (METALVERK): Metalverkene er selve sentrum i de alliertes økonomi. De omdanner malm som leveres av malmleterne, til credits. Til hvert raffineri følger det med én samler.



COMMAND HUB (KOMMANDOSENTER): Kommandosenteret er en ekstern base utenfor konstruksjonsverket, og bidrar til å utvide kontrollområdene og kan brukes til å øke teknologinivået for enheter i nærheten.



DEFENSE BUREAU (FORSVARSKONTOR): Ultravåpen og overlegne forsvarsverk er oppgavene forsvarsbyrået tar seg av, når du har låst opp teknologinivået for å bygge et.



MULTIGUNNER TURRET (KANONTÅRN): Dette er grunnleggende baseforsvar. Når infanteri blir garnisonert i et kanontårn, endres våpnene så de matcher okkupantenes.



SPECTRUM TOWER (SPEKTRUMTÅRN): Avanserte baseforsvarsverker utstyrt med en spektrumsprekningskanon av liknende type som på Mirage-stridsvognen.



CHRONOSPHERE (KRONOSFÆRE): Chronosphere har evnen til å teleportere enheter hvor som helst på slagmarken på et blunk, noe som gir en enorm taktisk fordel. Den kan også flytte enheter til fiendtlige omgivelser, men teleportprosessen er fatal for infanteri.



PROTON COLLIDER (PARTIKKELKOLLISJONSMASKIN): Partikkelkollisjonsmaskinen er en maskin for utslettelse av baser og de alliertes siste utvei når det gjelder våpen.



FORTRESS WALL (FESTNINGSMUR): Den mest grunnleggende form for forsvar. For hvert kjøp får du én veggseksjon. Plasser to seksjoner innenfor noen få ruter i en rett linje, og de kobles sammen automatisk.

SOVJET INFANTERI



WAR BEAR (KRIGSBJØRN): Den er født i fangenskap og trent i kamp og lett rekognosering. Mange fiender har falt for de skarpe klørne og teknologisk forsterkede brølene fra den sovjetiske krigsbjørnen.



COMBAT ENGINEER (KAMPINGENIØR): De beste og skarpeste hjernene jobber som kampingeniører med oppgaver som hacking av datamaskiner, sabotasje, omprogrammering av fiendtlige enheter og graving av bunkere for å garnisonere menn i kamp. De er tildelt en enkel pistol til selvforsvar, for alt det gode den fører med seg.



CONSCRIPT (VERNEPLIKTIG SOLDAT): De er dårlig trent, men svært entusiastiske på grunn av mental preging og sunn propaganda. Vernepliktige soldater kaster seg uten hensyn inn i kampen og skyter med angrepsrifler og kaster molotovcocktails i blind lojalitet til staten.



FLAK TROOPER (LUFTVERNSOLDAT): Den brutale Flak Trooper er lykkelig og fri etter ha tilbrakt tre år i gulag, og får nå tjene moder Russland ved å bære digre antiluftkanoner og angrepsminer mot fienden. Brukt på bakkemål er kanonene deres enda mer imponerende.



NYTTI DESOLATOR TROOPER (DESOLATOR-SOLDAT): Fryktløse, tannløse, hårløse soldater som ikke er redd for fienden, og heller ikke deres egne høyst strålende våpen: En Desolator som spruter radioaktiv guffe, og et gevær som reduserer fiendens motstandskraft mot radioaktiv guffe.



TESLA TROOPER (TESLASOLDAT): Fiender av Sovjetunionen frykter disse mekaniserte elitepatriotene og deres dødelige teslakanoner. Deres eneste svake punkt kommer når de slipper løs et knusende EMP-angrep, som gjør fiendene — og dem selv — hjelpeløse for en stund.



NATASHA: Natasha er et produkt av avanserte sovjetiske treningsprogrammer, og hun er en helt i Sovjetunionen. Hun kan snu krigens gang uten annet enn en pålitelig Korshunov-rifle og sin udødelige grusomhet. Hun kan kalle inn luftangrep for å ta seg av større mål, eller snipe-piloter til å kreve sine kjøretøy for moder Russland. Det som Natasha ser i kikkertsiktet, dør.

KJØRETØY



TERROR DRONE (TERRORDRONE): En ubehagelig, edderkoppliknende robot som angriper infanteri og kjøretøy med samme ondskap. Den liker å bore seg inn og demontere mål fra innsiden, men kan også uskadeliggjøre kjøretøy med sin stasisstråle.

NYTT!



MORTAR CYCLE (MORTARSYKKEL): Dumdristige helter fra Sovjetunionen bruker disse til å løpe inn i kampen og hamre løs på fienden med et fantastisk ett-to-slag med molotovcocktails og bombekasterild.



SICKLE (SIGD): Den ble opprinnelig laget til å slå ned opprør, men dette gående kanontårnet er fortsatt utmerket til å kontrollere folkemasser, og er i stand til å hoppe over hindringer for å komme frem til målet.

NYTT!



REAPER (INNHØSTER): En tidlig versjon av sigden, komplett med hoppefunksjon. De sovjetiske ingeniørene utformet beina til innhøsteren slik at de bryter fullstendig ved landing, slik at den blir et nyttig granatkastertårn.

NYTT!



GRINDER (KVERN): Kvernen er holdbar og har ambifiieegenskaper, og knuser alt infanteri eller kjøretøy som står i veien for den, til og med enkelte bygninger. Fartsøkningen dens sørger for at til og med fiendene som flykter av skrekk, ikke går glipp av opplevelsen.



HAMMER TANK (STRIDSVOGN): Denne kraftpluggen var lenge symbolet på Sovjetunionens makt med sin 85 mm finkalibrede kanon som gir et brutalt slag, mens Leach Beam (iglestrålen) suger ut helse og våpenstyrke fra fienden for å styrke Hammerens aggressive hensikter.



APOCALYPSE TANK (STRIDSVOGN): Sovjets budbærer om død. Den massive (og trege) Apocalypse levde opp til navnet sitt på grunn av de to 125 mm kanonene alene, men fikk senere en ekstra magnetisk gripeklo til å fange raske motstandere og dra dem under beltebjulene.



V4 ROCKET LAUNCHER (RAKETTKASTER): V4 er en mobil rakettkaster, og skyter digre, langtrekkende ballistiske missiler som kan knuse nesten et hvilket som helst mål, eller spre seg i en mengde granatsplinter for områdeskade. V4 må være stasjonær når den avfyres, og er dermed et dårlig frontlinjevåpen.



SPUTNIK: Sputnik er den mindre og billigere varianten av MCV og er resultatet av et mislykket satellittprøveprosjekt. Nå spesialiserer den seg på å utplassere lytteposter som kan oppgraderes til fullbefarne fremskutte baser.



ORE COLLECTOR (MALMSAMLER): Malmsamlerne er tungt bevæpnede arbeidsdyr som ikke er så avanserte når det gjelder å finne og transportere malm til foredling, men de får jobben gjort.



MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (MOBILT BYGGEKJØRETØY): Det sovjetiske mobile byggekjøretøyet, MCV, har vært nyttig for å rykke kommunistiske styrker inn på nye territorier under ulike påskudd. Ikke overraskende har kløktige kommandanter alltid sendt massive militæreskorter for å "beskytte" dem. For hver sovjetisk aggresjon er det et MCV som er drivkraften i fremrykningen.

LUFTVÅPEN



TWINBLADE: Et angrepshelikopter med to propeller sendes ofte ut for å meie ned fiendtlig infanteri eller sovjetiske desertører ... og i blant begge deler. Det er bevæpnet med firedoble rakettkastere og to maskingeværer så det er velegnet til oppgaven, og kan også ta oppdrag med å transportere infanteri eller stridsvogner.



MIG FIGHTER (JETFLY): MiG er synonymt med sovjetisk luftstyrke, og denne hurtigangripende luft-til-luft-jetjageren kan vise til en imponerende overlevelseshastighet, i stor grad takket være bevæpningen av M-type raketter. MiG-flyene har rykket på seg å eie luftrommet.



KIROV AIRSHIP (LUFTSKIP): Det sovjetiske militærets stolthet. Disse krigszeppelinene er i stand til å frakte hundrevis av tunge bomber til et hvilket som helst sted i verden, og sprengte det til himmels. Kirov-luftskipene er trege, men kan oppnå en rask fartsøkning hvis man ofrer soliditeten til skroget.

MARINE



STINGRAY: Som en blanding av et hurtigangripende slagskip med sovjetisk teslavåpen (og mannskap som ikke vet hvor farlig denne kombinasjonen er), er Stingray en ting med en nesten sykkelig snarrådighet. Den kan skyte under vann og sende strøm gjennom alt som befinner seg innenfor angrepsradiusen.



BULLFROG: Amfibietransport med et uvanlig troppeutplasseringssystem: Infanteri skytes ut gjennom en forholdsvis treffsikker menneskekanon, noe som gir raske og strategiske angrep på fienden støttet av "froskens" AA-kanon.



AKULA SUB (UBÅT): Den aktverdige jeger/killer-angrepsubåten er spesialist på å oppspore og ødelegge fiendtlige skip, for så å forsvinne i dypet. Akulaene har flere torpedolaster til disposisjon, til bruk på en rekke ulike mål.



DREADNOUGHT: Dreadnoughts er bygget spesifikt for å sørge for og skyte uendelige bombardement med Molot V4-raketter på land- eller sjøbaserte mål. De er sårbare i trangt farvann, men det er få ting på Jorden som kan stå imot den ødeleggende bombarderingen særlig lenge.

BYGNINGER



CONSTRUCTION YARD (KONSTRUKSJONSVERK): Det praktfulle sovjetiske konstruksjonsverket bygger mange gode bygninger, som opprettholder og utvider russiske styrker i felten.



BARRACKS (KASERNE): Harde treningsprogrammer i kasernene forvandler horder av verdiløse trelle og forbrytere til fryktet infanteri som kan ofres på slagmarken.



REACTOR (REAKTOR): Dette er selve hjertet i den sovjetiske basen som forsyner alle bygninger og all produksjon med nødvendig kraft.



WAR FACTORY (KRIGSFABRIKK): Selvdrevne geværer, rakettkastere, terrordroner og stridsvogner - alt dette ruller ut fra samlebåndene på krigsfabrikken.



NAVAL YARD (MARINEVERFT): Bare de ypperste og mest pålitelige skipene sjøsettes fra det sovjetiske marineverftet, bygget av lykkelige, kontraktsansatte arbeidere.



AIRFIELD (FLYPLASS): Russiske piloter dominerer himmelrommet med kraftige fly bygget på flyplasser, i store svermer som skygger for solen.



ORE REFINERY (METALVERK): Metalverk omdanner vanlig fjell til den gavmilde rikdommen alle innbyggere en dag vil få sin del av, og en Ore Collector (malmsamler) følger med på kjøpet.



OUTPOST (UTPOST): Sovjetisk ekspansjon går raskere ved bruk av utposter.



SUPER REACTOR (SUPERREAKTOR): En utrolig kraftkilde som leverer strøm til mange bygninger og låser opp nye teknologier. Superreaktoren er også ganske ustabil. Få overlever når den blir ødelagt.



BATTLE LAB (KAMPLABORATORIUM): I kamplaboratoriet, selve spydspissen innen russisk nyskaping, lages det aller ypperste innen våpen og forsvarsutstyr, som praktisk talt garanterer en ærerik sovjetisk seier.



CRUSHER CRANE (KNUSEKRAN): Denne kranen er ett av sovjeternes mange fortrinn, og gir kommandantene mulighet til å doble produksjonshastigheten, reparere skadde enheter og kvitte seg med gamle, ubrukelige enheter mot credits.



FLAK CANNON (ANTILUFTKANON): Antiluftkanoner er standard antiluftforsvar for baser og sørger for å holde den sovjetiske himmelen klar.



SENTRY GUN (SKILTVAKTGEVÆR): Mens antiluftkanoner vokter himmelrommet, kan skiltvaktgeværene holde bakken ren for alliert og keiserlig søppel.



TESLA COIL (TESLASPOLE): Oppgradert baseforsvar med dødelig, elektrisk våpenutstyr. Teslasoldater kan gi teslaspolene en superladning og gjøre dem enda mer dødelige.



IRON CURTAIN (JERNTEPPE): Dette supervåpenet beskytter befolkningen ved å gjøre dem midlertidig usårbare for ynkelige fiendtlige våpen.



VACUUM IMPLODER (VAKUMIMPLODERER): Det ultimate sovjetiske våpenet. Alt i målområdet blir sugd inn og tilintetgjort ... mennesker, kjøretøy og hele baser.



FORTRESS WALL (FESTNINGSMUR): Denne muren er et mirakel innen statlig ingeniørkunst. Den kjøpes i ett segment om gangen og holder dekadent pøbel ute og proletariatet inne.

SOLOPPGANGENS RIKE

INFANTERI



BURST DRONE (BOMBEDRONE): Selv ørsmå robotiske øyenstikkere er klare til å dø på kommando fra den guddommelige Yoshiro. Bombedroner speider på fienden, fester seg til langsomme kjøretøy eller avfyrrer en EMP-ladning for å selvdetonere.



ENGINEER (INGENIØR): Ingeniørene er en dyktige feltmekanikere og sabotører, og unnselige og ydmyket lønningsmann som likevel utmerker seg i sitt fag. De har en svært sentral rolle i arbeidet med å få Keiserens rike til å vokse. Hvis de kommer under press, kan de spurte korte avstander uten å snuble, men det kan bli svært utmattende.



IMPERIAL WARRIOR (KEISERLIG KRIGER): Den moderne samuraien, som svinger den hellige katanaen ved siden av en kraftig energirifle. Lett bevæpning bæres med ære, men det er alle keiserlige krigeres skjebne og plikt å dø i perfekt lydighet til Keiseren.



TANKBUSTER (STRIDSVOGNEKNUSERE): Menn som er ivrige og godt utstyrte til å angripe panserkjøretøy til fots. Tankbusterne gjemmer seg i selvlagde edderkopp hull, og ruser plutselig frem for å splitte fiendens motstand med bærbar bølgekraftkanoner. De er svært fryktet.



SHINOBI: Shinobi er mestere innen mord og spionvirksomhet. De er legendariske for sin evne til å drepe i stillhet og forsvinne i løse luften. Keiserens drapselite holder resolutt fast på tradisjonene: shuriken, røykbombe og sverd.



ROCKET ANGEL (RAKETTENGEL): Kvinner får ikke lov til å oppleve æren ved kamp. Med mindre de er sinnssykt hyperaktive jenter i toppavanserte kampdresser, bevæpnet med lammende pisker, som skyter serier av raketter og knuser alt på sin vei. Slik er rakettenglene.



NYTT! **ARCHER MAIDEN (BUESKYTTERJOMFRU):** Den eldgamle kunsten kyudo kombinert med høyteknologiske energibuer i hendene på bueskytterjomfruene. De kan skyte ned fly eller få det til å regne død over bakkemål med sine fremragende Arrow Storm-evner.



YURIKO OMEGA: Ingen vet hvordan Yuriko Omega ble skapt. Det er viktig nå at tankene hennes ødelegger fiendene fullstendig og nådeløst. Ikke tro på det uskyldige, skolepikeaktige utseendet. Yuriko er et nesten ustyrlig monster, som bruker sine skrekkelige paranormale evner i Keiserens navn.

KJØRETØY



MECHA TENGU: Et jagerfly med dobbelt formål. Mecha Tengu kan umerkelig forandres til Jet Tengu og tilbake igjen, slik at pilotene enkelt kan angripe luft- eller bakkeenheter med den 20 mm automatkanonen.



SUDDEN TRANSPORT (HURTIGTRANSPORT): For å kunne plassere sine begrensede styrker kjøpt og sikkert, har keiserlige forskere utviklet denne amfibietransporten, som kan kamuflere seg som andre gjenstander eller fiendtlige kjøretøy.



Tsunami TANK (STRIDSVOGN): Tsunamien er Keiserens viktigste stridsvogn, som kan omdannes til amfibieenhet ved behov. Den panserknusende kanonen er svakere enn andre stridsvogner, men spesielle nanodeflektorer kan nøytralisere de fleste innkommende angrep.



STRIKER-VX: VX er motparten til Tengu. Den veksler umerkelig mellom antiluft-mecha og antibakke-helikopter, og sender ut svermer av raketter for å utslette Keiserens fiender.



NYTT! STEEL RONIN (STÅL-RONIN): Stål-roninen er en kjøpp robot væpnet med et kraftig lasersverd. Den hugger ned Keiserens fiender og lager deretter eksplosive energibølger for å sørge for at de ødelegges.



KING ONI: Få overlever Radiant Eyeblasters fra King Oni, keiseren kjempevaktrobot. Enten den knuser stridsvogner i sine massive armer eller smelter hele hærer til slagg, så lever King Oni mer enn opp til sitt demoniske navn.



WAVE-FORCE ARTILLERY (BØLGEKRAFTARTILLERI): Denne mobile artillerienheten avgir ballistiske bomber til fordel for en knusende partikkelstråle, som kan rive hele festninger i fillebiter med noen få velplasserte skudd. Eller enda mindre, hvis den først lades opp til full kraft.



ORE COLLECTOR (MALMSAMLER): En pansret innhøster som har i oppgave å raskt samle de massive ressursene som trengs for å produsere keiserrikets aller ypperste styrker. For sikkerhets skyld er den utstyrt med en liten, men effektiv sammenslåbar kanon.



MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (MOBILT BYGGEKJØRETØY): Det er ombygd fra allierte og sovjetiske MCVer, og den keiserlige varianten opererer på stort sett samme måte, ved å etablere fremskutte baser og behandle sentre for å ekspandere Keiserens rekkevidde.



NANOCORE (NANOKJERNE): Nanokjerner er et moderne teknologisk vidunder. De er terrenggående kjøretøy på størrelse med en lastebil, som kan pakkes ut til massive militære bygninger på få sekunder. Dette gjør rikets styrker i stand til å forflytte seg inn på nye territorier raskt og effektivt.

MARINE



YARI MINISUB (MINIUBÅT): Yariene er lette tomanns ubåter laget for trefninger og rekognosering, bevæpnet med torpedoer, men deres beste våpen er mannskapets vilje til å foreta *kamikaze*-angrep på fiendtlige skip.



SEA-WING: Sea-Wing er en kjapp og fleksibelt luftbomber som kan omdannes til en angrepsubåt. Aozora, som er luft/hav-rakettene deres, gjør også dobbel nytte ved at de kan ødelegge fiendtlige skip både ovenfra og nedenfra.



NAGINATA CRUISER (KRYSSER): Naginata-krysserne er skipsjegerne i Keiserens marine. De nærmer seg vanligvis ofrene sine i utrolig fart og sender av gårde en stim av torpedoer som eliminerer flere mål før de får tid til å reagere.



SHOGUN BATTLESHIP (SLAGSKIP): Shogun er keiserrikets majestetiske nasjonalsymbol og er både er vakkert og fryktinggytende. Det er et masseødeleggelsesvåpen og bombarderer kystlinjer med et våpenarsenal som legger alt øde etter seg. Shogunene er tungt forsvart og har historisk sett aldri trengt den aller minste reparasjon etter et slag.



NYTT!

GIGA FORTRESS (GIGAFESTNING): Gigafestningen har imponerende omfang og evner. *Keiserens perle* kan transformeres fra et sjøgående vidunder til en flygende beleiringsplattform som overskygger solen. Avanserte rakettssystemer og kanoner gjør dette elegante skipet til det siste Keiserens fiender ønsker å se.

BYGNINGER



CONSTRUCTION YARD (KONSTRUKSJONSVERK): Den keiserlige varianten av Vestens konstruksjonsverk inneholder en unik vri: evnen til å lage nanokjerner for kjapp ekspansjon til nye landområder.



INSTANT DOJO (HURTIGDOJO): Yoshiros villige undersåtter gjennomgår knallhard trening i hurtigdojoen, og kommer ut som fryktløse krigere.



INSTANT GENERATOR (HURTIGKRAFTVERK): Avansert teknologi krever avansert kraft. Dette er oppgaven som hurtigkraftverket utfører.



MECHA BAY (MECHA-ROM): De fremragende teknikerne i Mecha-rommene produserer flåter av krigsmateriell, og mange av dem også transformeres til luftkrigere.



IMPERIAL DOCKS (SKIPSVERFT): Herredømme på havet begynner i det keiserlige skipsverftet, som produserer spektakulære fartøy som skal dominere til havs (og i luften).



ORE REFINERY (METALVERK): Metalverkene foredler de enorme ressursene som trengs for å bygge opp og vedlikeholde keiserens store hærstyrker.



NANOTECH MAINFRAME (NANOTECH-STORMASKIN): Nanotech-datamaskinen er det ypperste uttrykket for imperiets teknologiske overlegenhet. Den gjør det mulig å oppgradere enheter og våpen til høyeste nivå.



DEFENDER-VX: Varierende baseforsvarsverker som kan omdannes fra å beskytte mot luftstyrker til bakkestyrker etter behov.



WAVE-FORCE TOWER (BØLGEKRAFTTÅRN): Partikkelstråler som skytes fra bølgekrafttårnene, skjærer ned enhver fiende som er dum nok til å angripe Keiserens fremskutte baser.



NANOSWARM HIVE (NANOSVERMKLYNGE): Ingen angrep kan trenge gjennom et skjold produsert av nanosvermklyngen ... og ingenting kan komme seg ut av den.



PSIONIC DECIMATOR (PARANORMAL DESIMATOR): På Keiserens befaling blir den grusomme kraften i Psionic Decimator sluppet løs mot fiendene hans for å knuse dem, kjøretøyene og basene deres - fullstendig.



FORTRESS WALL (FESTNINGSMUR): Mur er imponerende arkitektur og kraftig forsvar i ett. Det må bygges én del av gangen og skape harmoni med naturen.

YTELSESTIPS

PROBLEMER MED Å KJØRE SPILLET

- ★ Sørg for at du møter minimum systemkrav for dette spillet og at du har de siste driverne for grafikkort og lydkort installert:

Grafikkort fra NVIDIA: Gå til www.nvidia.com for å finne og laste ned drivere.

Grafikkort fra ATI: Gå til www.ati.amd.com for å finne og laste ned drivere.

GENERELL FEILSØKING

- ★ Hvis spillet kjører tregt kan du prøve å redusere kvaliteten på noen av grafikk- og lydinnstillingene i spilllets innstillinger-meny. Ved å redusere skjermresolusjonen kan du også oppnå bedre ytelse.
- ★ For optimal ytelse når du spiller bør du også stenge andre bakgrunnsoppgaver (untatt EADM-programmet om du bruker det).

PROBLEMER MED INTERNETTYTELSE

For å unngå dårlig ytelse under spill over Internett bør du sørge for å stenge fildeling, streaming av lyd eller chatteprogrammer før du kjører spillet. Disse programmene kan ta opp båndbredden din slik at du opplever forsinkelser eller andre uønskede effekter.

Dette spillet bruker følgende TCP- og UDP-porter for Internettspill:

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

UDP: 6500, 6515, 13139, 27900

Vennligst gå til dokumentasjonen for din ruter eller brannmur for å få informasjon om hvordan du kan tillate spilltrafikk over disse portene. Hvis du prøver å spille over en Internettilkobling tilknyttet et firma må du kontakte nettverksadministratoren din.

KUNDESTØTTE - VI VIL HJELPE DEG!

Spillet inneholder en teknisk brukerstøttefil som kan være til hjelp når du skal løse eventuelle problemer. Denne gir deg løsningsforslag på de vanligste problemene som kan inntreffe når du spiller.

Hvis du allerede har installert spillet, klikker du på START-knappen i Windows og finner spillet ved å klikke på Programmer> (eller Alle programmer>) Electronic Arts> (eller EA SPORTS>). Den tekniske brukerstøttefilen finner du i samme mappe som spillet. Les gjennom denne filen før du kontakter kundestøtte hos EA.

Hvis du vil sjekke om maskinen din tilfredsstiller minimumskravene som beskrives på emballasjen til spillet, kan du bruke verktøyet **dxdiag** for å få en oversikt over spesifikasjonene til systemet og få en detaljert rapport om dette. Denne rapporten kan være til hjelp for kundestøtte hos EA for å finne en raskere løsning på problemene.

Få tak i systeminformasjon:

1. Velg **START**, klikk **Kjør...** og skriv **dxdiag** i dialogboksen. Klikk OK.
2. Klikk **LAGRE ALL INFORMASJON...** for å lagre en kopi av rapporten du kan skrive ut. Ha denne rapporten tilgjengelig når du kontakter kundestøtte hos EA.

Har du fortsatt problemer, kan du ringe Electronic Arts' kundetjeneste på telefon **21 03 33 97** mandag til fredag mellom kl 13.00 og 17.00.

Før du ringer kundetjenesten, bør du sjekke hjelpefilen som følger med all programvare fra Electronic Arts. Du får tilgang til filen fra verktøylinjen i Windows® 95/98/ME. Ettersom filen gir svar på de vanligste problemene, kan du muligens raskt finne ut hva akkurat *ditt* problem skyldes.

Slik når du oss på Internett:

www.eanorge.no

E-post: **support-norge@europe.ea.com**

Merk: Kundestøtte kan ikke bidra med hint og tips om selve spillet.

Merk: Hvis du har kjøpt spillet via EA Store, kan du lese lisensavtalen for sluttbruker på http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf

MEDVIRKENDE I COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING

UTGITT AV ELECTRONIC ARTS PRODUSERT AV ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES

Seniorprodusent

Amer Ajami

Direktør for prosjektutvikling

Gary Stead

Sjefsdesigner

Jasen Torres

Grafikkdirektører

Matt J. Britton

Mike Colonnese

Lyddirektør

Nick Lavers

Produsent for fortelling og

filmsekvenser

Mical Pedrina

Produsent

Greg Kasavin

Direktør for skall- og UI-utvikling

Brandon Rose

Direktør for designutvikling

Ofer Estline

Direktør for utvikling av

filmsekvenser

Harry Jarvis

Direktør for grafikkutvikling

Sean O'Hara

RTS Chief Technical Officer

Zak Phelps

Sjefsingeniør

Austin Ellis

Ansvarlig grafikkingeniør

Lutz Latta

Sjefsingeniør, konfigurasjonsadministrasjon

Andy McDonald

Animasjonssjef

Adam McCarthy

Sjefskunstner, visuelle effekter

Michael Jones

DESIGN

Spilldesignere

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

AI-design og -teknikk

Gavin Simon

Designer for trefningskart og balanse

Jeremy Feasel

TEKNIKK

Systemingeniører

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

Spillteknikere

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

Designtekniker

John Machin

AI-ingeniører

Michael Braley

Andrew Garrett

Lydtekniker

Michael Kron

Ingeniører for brukergrensesnitt

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

Globant - ingeniører

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

GRAFIKK

Sjefsanimatør

Michael Laygo

Modellering

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Miljøkunstnere

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

Kunstner, brukergrensesnitt

Andrey Kazmin

Kunstner, visuelle effekter

Casey Robinson

Teknisk design

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

Konseptkunst

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

Tilleggsgrafikk

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

PRODUKSJON OG UTVIKLING

Assosierte produsenter

Matthew Ott

Keith Schaefer

Fellesskapssjef

Aaron Kaufman

Studioprojektsjef

Bobby Moldavon

Ekstra utviklingsledelse

Wes Eckhart

Ekstra teknisk ledelse

Wei Shooing Teh

LYD

Senior lyddesigner

Evan T. Chen

Lyddesignere

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

Taleregi og lyddesign

David Fries

Dialogredigering og lyddesign

Leilani Ramirez

Dialogredigering

Pete Scaturro

Inspillingslokale

POP Sound

Innspillingstekniker

Michael Miller

Innspilling

Courtney Bishop

FILMSEKVENSER

EALA-TEAMET

Filmregissør

Richard Winn Taylor II

Produsent

Nina Dobner

Postproduksjonsansvarlig

Benjamin Hopkins

Ansvarlig, visuelle effekter

KaTai Tang

Forfatter

Harris Orkin

Videoredigering

Stuart Allison

Videoregiassistent

Joshua E. Basche

3D-animasjon/rendering

Sangwoo Hong

Lyddesigner

Edward Cerrato

LEVENDE FILM

Hovedpersoner

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

Kommandanter

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

Produksjonshus

Beach House Films, utøvende
produsenter: Dave og Patti Coulter

Beach House, produsent

Dona Shine

Fotosjef

Rich Schaefer

Sett- og produksjonsdesign

Cherie Baker

Settdekoratør

John Kelly

Garderobe

Poppy Canon-Reese

Foto

Kevin Lynch

Crew «i kulissene»

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Talentsjef

Marci Galea

Talentkoordinator

Emily Clark

VISUELLE EFFEKTER

HOLLYWOOD-DI

DI-ansvarlig

Neil Smith

DI-kolorist

Aaron Peak

STEMMER

Stemmeskuespillere

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

MUSIKK

Musikken er komponert av

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

Vokalister

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

Teknikere - musikkinnspilling og miks

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

EKSTERN

PRODUKSJON

Utviklingsjef

Kate Bigel

Prosjektleder

Armando Castillo

TESTING

Senior QA-direktør

Dave Steele

Senior QA-sjef

Darren Merritt

Senior prosjektansvarlig

Sean Shimoda

Senior testansvarlig

Robert Tzong

QA-ledere

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

QA-tekniker

Steve Hoey

QA-automasjonsprogrammerer

Zach Fake

QA-testere

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

Sjef for samsvarstesting

Paul John Jochico

Samsvarstestere

Darryl Austin
Jason Jacoby

Globant - programsjef

Lisandro Dorfman

Globant - testlederansvarlig

Matias Pedretti

Globant - senior testleder

Hernan Lauria

Globant - testlederassisterent

Pablo Leiboff

Juan Manuel Pereda

Barbara Spampinato

Globant - QA-testere

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
Jessica Tobia
Adrian Zarza

LOKALISERING

Lokaliseringssjef

Joel Börjel

EUROPEISK LOKALISERING OG INTEGRERING

Lokaliseringsproduksjon

Stefano Gambaro

Iina Sainio

Lokaliseringskoordinering

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

Lokaliseringsprogrammering

Iñigo Bermejo
Oscar Foley Praderas
Felipe González López
Daniel Gutiérrez Martínez
Jose Pablo Hernandez Cano
Ignacio Rodríguez Rodríguez

Lokaliseringsteam

Eugene Bogdanov
Israel Delgado
Blazej Domanski
Federico Franzoni
Akos Mikola
Petr Szyzka
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

ASIATISK LOKALISERING OG INTEGRERING

Internasjonal prosjektansvarlig

Kah Hui Teo

Lokaliseringsproduksjon

Jason Chen
Krispol Jaijongrak
Wade Lim

Lokaliseringskoordinering

Yun Yue Lim

Lokaliseringsteam

Oh Hyung Kwon
Pawatpong Nildam
Boom Park
Jazz Wang
Clifford Wu

QA-testansvarlig

Yaoxian Wang

QA-testere

Shaun Chew
Norman Mah
Terence Teng
Choon Heok Wee

MARKEDSFØRING OG PR NORD-AMERIKA OG GLOBALT

Senior global produktsjef

David S. Silverman

Assisterende produktsjef

Bryce Yang

Global PR-sjef

Andrew H. Wong

Reklamesjef

Alonso M. Velasco

Markedsføringsassistent

Nicholas Clifford
Senior reklameagent
Kerstin Müller

Regionsvarlig for markedsføringsvideo

Chase Boyajian

Redigerer, markedsføringsvideo

Neel Upadhye

**Assisterende redigerer,
markedsføringsvideo**

Jackson Lanzing

**Talentsjef, Command &
Conquer TV**

Derek C. Schoeni

Direktør, IP-godkjenning

Sue Garfield

INNPÅKNING

Account Manager

John Burns

Kreativ direktør

Holden Hume

Regigrupperesjef

Dan Davis

MUSIKK

World-Wide Music Exec

Steve Schnur

INTERNASJONAL

MARKEDSFØRING & PR

Produktsjef, Europa

Chris Brown

Internasjonal PR-koordinator

Alana Logan

Produktsjef, Storbritannia

Will Graham

PR-sjef, Storbritannia

Jonathan Goddard

Produktsjef, Tyskland

Volker Prott

Markedsføringsjef, Russland

Inna Sjvetsjenko

PR-sjef, Russland

Valentina Zlobina

Områdesjef, Russland

Tony Watkins

Produktsjef, Nederland

Ferry Brands

Produktsjef, Spania

Juan Larrauri

PR-sjef, Spania

Jose Valero

Senior produktsjef, Italia

Daniele Siciliano

PR-sjef, Italia

Luciana Stella Boscaratto

Produktsjef, Frankrike

Jérôme Austin

Produktsjef, Brasil

Ian de Freitas

PR- & eventsjef, Ungarn

Tamás Kováts

Produktsjef, Belgia

Veerle De Taeye

Produktsjef, Sverige

Martin Nordenhem

Produktsjef, Australia

Paul Hellmrich

**PR- & markedsføringssjef,
New Zealand**

Jemma Glancy

Produktsjef, Sør-Afrika

Ralph Spinks

Senior forretningsjef, Sør-Afrika

Chris Gatherer

Markedsføringssjef, India

Yashdeep Bali

MPEG Layer-3-lydkodingsteknologi er lisensiert fra Fraunhofer IIS og THOMSON multimedia.

Dette produktet inneholder programvareteknologi lisensiert fra On2 Technologies, Inc.

On2 technology © 2003 On2

Technologies, Inc. Med enerett.

Smiley Face-logo TM Smileyworld Ltd.

EN SPESIELL TAKK TIL

Alle i det opprinnelige utviklingsteamet for Command & Conquer Red Alert 3.

Alle hos EALA for deres støtte, spesielt 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 og alle de andre utviklingsteamene hos EALA.

Og alle i Electronic Arts for deres støtte, spesielt John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA Legal Team, Central Development Services og online-gruppen.

Teamet vil gjerne takke familie og venner. Uten deres støtte ville ikke dette spillet vært mulig:

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; Brandy Davis; Ron og 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 Jaekel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csebija Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, & Tristan Jones; Alex Kasavin; Alexander & Marina Kasavin; Jenna & Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei og Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael og Miranda Laviere; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George og Penny Levy; Amy og Samuel Liu; Lori, Travis, Megan og Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis og 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 og Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang og 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

Vi vil også takke hele Command
& Conquer-fellesskapet for deres
utrettelige støtte og lidenskap for

denne serien, og for inspirasjonen
de har gitt oss under utviklingen av
dette spillet.

Markedsførings- og PR-gruppen
ønsker å takke:

Nola Armstrong og jentene hos
Gillespie Agency; 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 og Ellen Wong;
Elizabeth Tran Wong; Grace &
Jim Yang

Bli med oss. Vi ser lenger frem.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logoen, Command & Conquer og Red Alert er varemerker eller registrerte varemerker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre land. Med enerett. Alle andre varemerker tilhører sine respektive eiere.

WWX01606532MT