

목차

게임 설치	2
게임 시작	2
게임 조작법	3
이상한 시기	5
진영	5
게임 플레이	7
게임 기본	9
부사령관	12
스커미시	14
멀티플레이.....	14
유닛.....	15
제품 성능 팁	27
기술 지원	27
EA KOREA 고객 지원 안내	28
EA KOREA 고객 지원실.....	29

커맨드 & 컨커 3: 레드 얼럿을 비롯한 EA의 다양한 게임 타이틀에 대한
 보다 자세한 정보는 www.ea.co.kr에서 확인하실 수 있습니다.



WWW.REDALERT3.COM

게임 설치

알림: 시스템 요구 사항을 보려면 읽어보기 파일을 읽어 보십시오.

인스톨 (Disc 사용자):

Disc 드라이브에 Disc를 넣으시고, 화면에 나타나는 지시 사항을 따라주시기 바랍니다.

인스톨 (EA Store사용자):

알림: EA 제품 다운로드에 대한 더욱 많은 정보를 원하시면, www.eastore.ea.com 을 방문하시고, "More about Direct Download"를 클릭하십시오. EA 다운로드 매니저에 의해서 게임을 다운로드 하시려면, 설치 아이콘을 클릭하시고, 화면에 나타나는 지시 사항을 따라주시기 바랍니다.

알림: 게임을 이미 구매하였으나, 게임이 설치된 컴퓨터 외에 다른 컴퓨터에 설치를 원하시면, 먼저 EA 다운로드 매니저를 다운로드하고 설치하십시오. EA 다운로드 매니저에 의해서 게임을 다운로드 하시려면, EA 계정으로 로그인을 하신 뒤 목록에서 알맞은 타이틀을 선택하시고, 다운로드 버튼을 클릭하십시오.

인스톨 (온라인 사용자):

이 게임을 구입한 디지털 소매점에 인스톨 방법 혹은 다운로드 방법 및 다른 제품의 재설치에 대해 문의하십시오.

게임 시작

게임을 시작하려면:

Windows Vista™ 안의 게임은 **시작 > 게임** 메뉴에 있으며, 이전 Windows™ 버전에는 **시작 > 프로그램** (혹은 **모든 프로그램**) 메뉴에 있습니다.(EA 스토어 사용자는 EA 다운로드 관리자가 실행 중이어야 합니다.)

알림: Windows Vista 클래식 시작 메뉴 스타일에는, **시작 > 프로그램 > 게임 > 게임 탐색기** 메뉴에 있습니다.

게임 조작법

다음 조작법을 익혀 당신 군대를 승리로 이끌십시오! 사용자 설정은 설정 메뉴의 단축키를 클릭하시면 됩니다.

일반 게임플레이

일반 조작법

카메라 스크롤	방향키
빠른 스크롤	우 클릭 후 드래그
카메라 좌우 이동	키패드 4/6 또는 마우스 휠 클릭 후 누르면서 드래그
카메라 줌인/줌아웃	키패드 8/2 또는 마우스 스크롤 휠 사용
카메라 리셋	키패드 5 또는 마우스 휠 더블 클릭
본부 보기	H 키
컨트롤 그룹 생성	CTRL키 + 숫자키
컨트롤 그룹으로 이동	숫자키 두 번 치기
일시 정지/미션 메뉴	ESC키
최근 이벤트 보기	스페이스 바
웨이포인트 모드	ALT키
팔기 모드	Z키
복구 모드	C키
생산 구조물 탭	E키
지원 구조물 탭	R키
보병 탭	T키
차량 탭	Y키
항공기 탭	U키
해군 탭	I키
유닛 하위그룹으로 순환	TAB키
이전 유닛 하위그룹으로 순환	SHIFT키 + TAB키
계획 모드	CTRL키-Z키

명령 선택

유닛 선택/구조물/메뉴 가기	유닛 우 클릭 혹은 유닛 그룹이 포함되도록 선택 상자를 드래그하여 클릭.
전군 선택	Q키
화면의 유닛 타입 선택	W키 또는 유닛 더블 클릭
전장의 유닛 타입 선택	W키 두 번 누르기
선택한 개별 유닛 추가	SHIFT키-클릭
다음 지원 유닛으로 이동	N키
개별 유닛 선택 취소	전장 위로 SHIFT키-클릭 혹은 선택창 우 클릭.

유닛 관련 명령어

유닛 이동	목표지점 우 클릭
공격 이동	A키, 목표지점 우 클릭
후진	D키, 우 클릭
진형 이동	마우스 왼쪽과 오른쪽 버튼 클릭 후 드래그로 진형 배열
크러쉬 이동	G키
강제 공격	CTRL키-클릭
홀어지기	X키
유닛 특별 능력 사용	F키
유닛 정지	S키
공격 태세	ALT키-A키
방어 태세	ALT키-S키
전장 사수 태세	ALT키-D키
사격 중지 태세	ALT키-G키

기타 명령어

렐리 포인트 설정	구조물 선택 후 우 클릭
카메라 북마크 설정	CTRL키-J키, K키, L키, ;키
카메라 북마크 순환시킴	J키, K키, L키, ;키
HUD 토글	END키
저장 메뉴로 가기	SHIFT키-S키
불러오기 메뉴로 가기	SHIFT키-L키
스크린샷	F12키

멀티플레이 명령어

신호기 모드	B키
빠른 리플레이 보기	>키
음성 대화	V키
음성 대화 토글	CTRL키-V키
빠른 대화 명령	M키
동맹군과 대화	BACKSPACE키
모두와 대화	ENTER키
텔레스트레이터 그림 지우기	DELETE키
텔레스트레이터 라인 폭 선택	INSERT키
다음 텔레스트레이터 색상 선택	PGUP키
이전 텔레스트레이터 색상 선택	PGDN키

이상한 시기

거대한 소비에트 공화국이 무너진다. 연합군이 크렘린 궁전을 접수하려 하자 크루코프 장군과 체르넨코 대령은 검증되지 않은 비밀 병기 '소비에트 타임 머신'을 작동 시킨다.

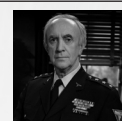
체르넨코 수상의 지휘 아래 그들은 연합군을 쓰러트리는 것으로 역사를 다시 쓰지만, 서방 세계로 이목이 집중된 동안 독일제국 일본은 군력을 강화, 신성 황제 요시로는 이 때를 공격 기회로 삼는다.

일본 제국군이 연합군과 소비에트 군을 위협할 정도가 되자, 크루코프와 체르넨코는 뭔가 조치를 취해야 할 때라고 생각하는데...

전영

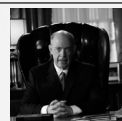
연합군

자유 세계를 수호하기 위해 서방 국가들이 함께 뭉친 연합군은 소비에트 공화국을 섬멸하기 위해 수년간 싸워오고 있다.



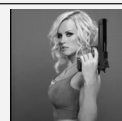
존 방행 장군
조나단 프라이스
(Jonathan Pryce)

유럽 지역 연합군의 최고 사령관 방행은 완고한 영국인으로 인생 여로 전체가 전쟁 위협을 받지 않았다면 개를 돌보고 장미 정원을 가졌을 인물이다. 이성적이며 냉정한 위트를 갖추었다.



하워드 T. 맥커맨 대통령
J.K. 시몬스
(J.K. Simmons)

반공산주의를 토대로 정치 기반을 닦은 아이오와 시골 출신 대통령. 맥커맨이 믿는 것은 미국, 어머니, 사과 파이(순서대로)이며 자신의 결정과 다른 것은 받아 들이지 않는다.



타냐
제니 맥케시
(Jenny McCarthy)

연합군 최첨단 코만도 중 한 명인 타냐는 구릿빛 몸매에 화끈하며 철저하게 치명적이다. 불가능한 임무 같이 보일 때, 연합군은 타냐를 파견한다. 타냐의 등장은 곧 최고의 부수적 피해와 더불어 성공을 보장한다.



에바
젬마 앳킨슨
(Gemma Atkinson)

사랑스럽지만 자유분방한 연합군 정보 장교. 방행 장군에게 없어서는 안될 인물로서 장군과 사령관들 사이에서 중요 정보를 전달하는 통로이다.




소비에트

끊임없이 전 세계의 공산화를 목표로 하는 소비에트는 징집병과 제대로 훈련 받지 못한 불만에 찬 병사들이 대부분의 군대를 이끄고 있다.

	체르덴코 수상 팀 커리 (Tim Curry)	야심적인 군인이자 소비에트의 결정이라면 무조건 따르는 신봉자. 한 때 크루코프 장군을 보좌하는 대령이었으나 시간을 바꾸면서 소비에트 수상이 된다.
	크루코프 장군 앤드류 디보프 (Andrew Divoff)	성급하고 잔인한 크루코프는 역사에서 아인슈타인 박사를 지음으로써 소비에트 사회주의 공화국 연방을 구하며 확고한 군 지위를 다진다. 수상이 된 그의 수하 체르덴코를 찾기 위해 돌아가지만 그 여정 끝에는 예상치 못한 결과가 기다리고 있다.
	젤린스키 박사 피터 스톰머 (Peter Stormare)	시간 여행 기술을 개발할 정도로 똑똑하지만 정치는 아무 것도 모르는 소비에트 과학자. 과거를 바꿨다는 것 때문에 개인적, 감정적으로 홀독한 대가를 치른 젤린스키 박사는 소비에트에 대한 자기 충성심에 회의를 가진다.
	나타샤 지나 카라노 (Gina Carano)	소비에트 공화국 최고의 킬러. 앞길을 방해하는 것은 무엇이든 죽이는 것에 자부심을 느끼며 언제나 무자비하게 모든 일을 처리한다.
	다샤 이바나 밀리세빅 (Ivana Milicevic)	아름다우면서도 차가운 다샤는 소비에트 군 작전 전반에 있어 통신 및 정보의 중추 역할을 하고 있다.

육일제국

엄격한 전통과 선진 기술을 가진 역사적인 나라. 그 나라의 추앙 받는 요시로 천황은 지금이야말로 우수한 군사력으로 세상에 한 수 가르쳐 줄 때라고 결정 내린다.

	요시로 천황 조지 타케이 (George Takei)	스스로를 신의 자손이라고 믿는 일본 왕족의 마지막 천황. 조용하고 현명한 요시로는 무사도에 따라 세계를 개화하는 자신의 운명을 따르고 있다.
	타쑤 장군 론 유안 (Ron Yuan)	서양식 교육을 받은 요시로의 아들로서 아버지보다 성미가 급하며 과학적이다. 타쑤의 뛰어난 머리가 이끄는 근대화된 일본군과 필적할만한 것은 세상 어디에도 없다.
	수키 켈리 후 (Kelly Hu)	명량 패활한 수키는 제국을 대표해 미션 정보를 전달하는 것을 영광으로 생각한다.

게임 플레이어

당신은 이 중요한 순간에 새 사령관으로 발탁되었습니다. 자원을 관리하고 군대에 무기를 갖추며 상관이 전달하는 목표를 수행하는 것은 전적으로 당신에게 달려있습니다.

난이도

하	초보자에게 적합한 가벼운 단계.
중	대다수 플레이어에게 적합한 기본 단계.
상	실력 검증을 원하는 플레이어들을 위한 어려운 단계.
최상 (스커미시 및 온라인 플레이에서만 가능)	적군이 매우 강한 단계.

튜토리얼

훈련 과정을 통해 기초에서 고급 조작법까지 게임의 모든 단계를 빠르게 익힐 수 있습니다.

캠페인

싸우고 싶은 진영을 선택하고 길고 험난한 승리의 대장정을 떠나십시오! 소비에트 캠페인부터 시작할 것을 권장합니다.

게임 화면



전투 창

구조물을 짓고, 유닛에게 구조물 이동과 공격을 명령하고, 특수 기술을 사용하는 등 많은 것을 할 수 있습니다. 전투 창은 언제나 전체 지도의 일부만을 보여줍니다.

알림: 캠페인 미션 중에는 웨이포인트 메이커가 목표 쪽으로 당신을 이끌어주기 위해 화면에 항상 표시됩니다.

★ 화살표 키로 전투 창을 스크롤 할 수 있습니다.

전쟁 안개

각 유닛마다 특정 시야 범위가 있어 당신이 전투 창에서 보는 것은 모든 유닛 시야의 총합이 됩니다. 이 범위를 벗어나는 지역은 안개에 가려져 있으며 적군 유닛과 구조물이 숨어 있는 지역으로 지형과 민간인 건물만 나타납니다. 전쟁 안개는 당신의 유닛이 지역으로 돌아왔을 때만 사라집니다.

레이더 미니 맵

화면 오른쪽 상단 코너에 미니 맵이 있습니다. 전투 창에서 적군 이동을 알아차리기 전에 알 수 있는 경우도 종종 있지만 어떤 적군들은 레이더를 마비시켜 움직임을 볼 수 없게도 합니다.



미션 목표 [캠페인만 해당]

ESC 키를 눌러 미션 메뉴로 가서 목표를 확인하십시오. 미션을 완수하기 위해서는 주요 목표를 모두 끝내야만 합니다. 전투 중 목표가 바뀔 수도 있다는 것을 잊지 마십시오.

보너스 목표를 완수하는 것은 선택 사항이지만, 완수하면 추가 자원 또는 다른 보상을 받을 수 있습니다.

알림: 주요 목표를 모두 끝내면 미션은 승리로 자동 종료 됩니다. 보너스 목표를 완수할 생각이라면 마지막 주요 목표를 완수하기 전에 보너스 목표를 완수하십시오.

저장 및 불러오기

커맨드 & 컨커 3: 레드 얼럿은 자동 저장 기능이 내장되어 게임 진행 및 설정이 자동 저장되며 확인 절차 없이 저장 시 예전 저장 파일에 덮어 쓰게 됩니다. 1인 게임 모드 및 온라인 합동 게임에서 수동으로 저장할 수도 있습니다.

이전 저장 파일 혹은 스커미시를 불러 오려면, Shift 키와 L 키를 누른 후 저장된 게임 중 계속 하고 싶은 게임을 선택하십시오. 메인 메뉴에서도 게임 파일을 불러올 수 있습니다.

게임 기본

자원 기지 짓기, 자원의 현명한 관리, 모든 저항을 막을 수 있는 전략적 군사 배치에 성공 여부가 달렸습니다.

구조물 짓기

광물 채굴, 군사 훈련, 차량 건설 등과 같은 많은 일에 다양한 구조물이 필요합니다. 건설기지만으로 미션을 시작하는 것은 흔한 일입니다. 즉시 나머지 기지 건설에 착수하십시오.

구조물을 짓기 위해서는 건설기지를 선택한 뒤 화면 오른쪽에 있는 건설 메뉴에서 짓고 싶은 구조물 아이콘을 선택하십시오. 아이콘에 음영 처리된 타이머가 나타납니다; 시간이 지남에 따라 구조물 건설에 필요한 자금이 빠져 나갑니다. 타이머가 끝나면 아이콘이 반짝이게 되며 그럼 구조물을 배치할 수 있습니다.

알림: 아이콘이 회색으로 나타나면 자원을 구입할 자금이 충분하지 않거나 적합한 기술이 없다는 뜻입니다.

★ 이에 반해 소비에트 군은 구조물을 배치한 뒤 바닥에서부터 짓습니다.

★ 독일제국은 코어 전개를 사용하여 나노코어 구조물을 배치합니다.

알림: 건설 도중 자금이 부족할 경우, 자금을 보충할 때까지 건설을 보류하십시오. 자금이 보충되면 건설은 자동 재개 됩니다.

유닛 훈련

막사나 군수 공장 같은 구조물을 지을 때 전투 유닛 훈련 장소로 구조물을 사용할 수 있습니다.

알림: 유닛 건설 전에 반드시 신병 훈련소 (연합군), 막사 (소비에트), 족석 도조 (제국)부터 지어야 합니다.

유닛 훈련은 적합한 구조물을 선택하거나 바로 건설 메뉴로 가서 시작할 수 있습니다; 훈련 가능한 유닛은 아이콘으로 표시됩니다. 훈련시키고자 하는 유닛 아이콘을 선택하십시오. 음영 처리된 타이머가 유닛 건설에 걸리는 시간을 나타냅니다.

알림: 건설 라인을 시작하려면 아이콘을 반복 클릭하여 건설하려는 유닛 아이콘을 선택하십시오. 당신이 주문한 유닛 수가 아이콘 위에 표시됩니다. 유닛이 준비되면 구조물에서 나와 임무를 맡을 준비가 되었음을 알립니다.

기지 전력 공급

기지가 정상 작동하려면 전력이 필요합니다. 기지에 구조물을 많이 추가할수록 전력이 더 많이 필요하게 됩니다. 전력이 부족한 기지는 전투 유닛 훈련 도중 방어 기능이 멈추게 되며 생산물 속도가 현저히 낮아집니다. 건설기지가 전력 일부를 생산하고는 있지만, 충분한 전력 공급을 위해서는 반드시 발전소 (소비에트는 원자로; 제국은 족석 발전기)를 지어야 합니다. 발전소가 세워지면 전력 계기판이 증가합니다.

★ 사용 가능한 전력량 및 현재까지의 사용량을 보려면 전력 계기판을 확인하십시오.

알림: 소비에트의 슈퍼 원자로는 놀라운 전력 생산량을 가지고 있으며 새 기술의 장을 열었습니다. 하지만 원자로가 파괴되면 폭발로 인해 모든 유닛 및 구조물들이 도처에 흩어지게 됩니다.

자원

유닛 및 구조물 건설, 업그레이드 리서치에는 자금이 필요합니다. 자금이 필요한 아이콘이나 행동을 선택하면, 대금이 다 지급될 때까지 당신 계좌에서 자금이 빠지게 됩니다.

★ 기본 유닛과 구조물 건설에 필요한 충분한 자금을 가지고 기본 매치를 시작하게 됩니다. 전투를 끝내려면 자금을 더 확보해야만 합니다.

★ 자금이 필요한 임무 수행을 선택했으나 자금이 부족할 경우는 당신이 자금을 더 모을 때까지 그 임무는 보류됩니다.

★ 자금 확보를 충분히 하려면 광석 채굴소를 정하고 광석 제련소를 근처에 지으십시오. 제련소를 지으면 광석을 자동으로 찾아내는 채굴 차량이 생기며 광석은 자금으로 전환됩니다.

★ 광석 채굴소와 제련소가 가까울수록 자원을 더 빨리 모을 수 있습니다. 초록색으로 하이라이트 된 지역이 최적 장소를 뜻합니다.

기술 업그레이드

고급 무기 및 능력을 포함 다양한 기술로 많은 유닛을 업그레이드할 수 있습니다. 고급 기술력으로 더욱 강력한 유닛을 만들 수 있으나 각 진영마다 기술 방식이 다릅니다.

연합군

연합군은 당신의 모든 기지 방어 수준을 끌어 올리는 방어국을 구입하면 주어진 건설기지나 커맨드 허브에 있는 모든 것은 즉시 업그레이드 합니다. 건설소나 커맨드 허브에서 "상급 보안" 업그레이드를 하십시오. 유닛 생성 구조물 반경 내에 있는 모든 것과 구조물이 생산하는 유닛 모두 업그레이드 됩니다. 그런 뒤 최고 허가를 구입해 가장 강력한 무기를 입수하십시오. 확장 기지도 잊지 마십시오... 메인 건설소 기술 업그레이드가 영역에 있는 구조물들에 도움이 되지는 않습니다.

소비에트

러시아 실용주의가 가장 간단한 방법을 선택하도록 맡겨 두십시오. 업그레이드 시작을 위해 소비에트가 해야 할 일은 새롭고 더 나은 기술을 생산하는 구조물을 건설하는 것입니다. 대형 반응로 추가는 기본 반응로보다 더 많은 전력을 생산할 뿐만 아니라 기술의 새 장을 열어줍니다. 대형 반응로에서 최고 단계의 유닛을 생산할 수 있는 군사 연구소를 건설할 수 있습니다.

육일제국

연합군과 소비에트 방법을 철출한 제국의 기술은 구조물 대 구조물을 기초로 하고 있습니다. 유닛 생산 구조물들은 각 구조물들에 적합한 업그레이드 연구가 끝난 뒤 개별적으로 업그레이드 됩니다. 업그레이드 비용은 저렴하지만 어떤 것을 업그레이드 해야 할지 신중하게 선택해야 합니다. 최고 단계 업그레이드 비용은 결코 만만하지 않습니다.

특별 능력 및 상황 공격

당신이 지휘하는 모든 부대와 차량의 무기 교체, 최약 효과, 적 공격 시 전혀 다른 유닛으로 변신 등과 같은 특별한 유닛만의 고유 능력이 있습니다. 유닛은 대부분 주요 능력과 적을 타깃으로 하거나 작동되면 즉시 효과를 나타내는 특별 능력이 있습니다. 주요 능력과 특별 능력을 전환하는 능력도 있습니다. 대부분의 특별 능력은 사용하는데 자원이 필요하지 않지만 (자원이 소모되는 특별 능력도 있습니다), 능력을 재사용 하기 전에 정상으로 돌아오기까지 시간이 필요합니다.

★ 유닛의 특별 능력을 사용하려면 그 유닛을 선택하고 F키를 누르거나 전투 창 오른쪽 하단에 있는 유닛 창에서 특별 능력 아이콘을 클릭하십시오.

몇몇 유닛은 상황이나 마주한 적군 유형에 따라 공격 방법을 자동으로 변경합니다. 상황 공격은 보통 공격 커서가 다른 것으로 표시되는 걸로 신호가 나타납니다.

알림: 특별 능력 및 상황 공격을 숙달하고 싶으면 튜토리얼을 플레이 하십시오.

수리

구조물이 적에게 타격을 받았다면 최적화를 위해 다시 복구해야 합니다. 수리에는 자금이 필요하지만 파괴된 구조물 자체를 다시 짓는 것만큼 들지는 않습니다.

구조물을 수리하려면, 구조물을 선택한 뒤 C키를 누르십시오.

군대 통솔

자신의 군대가 언제 진격해야 하는지, 사수해야 할 때와 전략적 후퇴를 해야 할 때를 아는 사령관이 좋은 사령관입니다. 이런 명령을 신속하고 정확하게 내리는 사령관이 좋은 사령관을 넘어선 뛰어난 사령관이 됩니다.

기본 이동 조작법

이동 이동시키려는 유닛 (하나 또는 다수)을 선택한 뒤 전투 창에 있는 커서를 원하는 위치로 스크롤하고 위치를 클릭하십시오.

공격 유닛 (하나 또는 다수)을 선택한 뒤 공격하려는 적군 유닛에 커서를 두십시오. 커서가 타깃 아이콘으로 바뀌게 됩니다. 타깃을 우 클릭 하십시오.

렐리 포인트 특정 구조물에서 생산된 모든 유닛에게 렐리 포인트를 설정하려면 그 구조물을 선택한 뒤 원하는 전장 위치에 우 클릭하십시오.

알림: 렐리 포인트를 설정하고 나면, 새로 훈련 받은 유닛들이 막사를 나와 곧장 렐리 포인트로 가게 됩니다.

고급 명령

유닛의 기본 태세 설정은 교전 수칙을 결정 짓습니다. 태세를 바꾸려면 유닛 또는 그룹을 선택하고 각 태세에 맞는 키 명령어를 입력하십시오.

공격형

ALT+K-A키. 시야에 잡히는 적군 유닛 및 구조물은 모두 접근하여 공격한 뒤 끝까지 쫓아갑니다.

방어형 (기본값)

ALT+S키. 시야에 잡히는 적군 유닛 및 구조물은 모두 접근하여 공격합니다. 적이 파괴되었거나 후퇴할 경우 아군 유닛은 원래 포지션으로 귀환합니다.

국지방어형

ALT+D키. 아군 유닛은 주둔지에서 움직이지 않지만 사정권으로 들어오는 적군에게는 모두 발포합니다. 방어 전력 혹은 포병 유닛에게 적합합니다.

공격 중지

ALT+G키. 이 태세에 있는 유닛은 의사하거나 적군을 쫓지 않습니다. 스텔스 유닛에 적합합니다.

유닛 숙련도

아군 유닛이 적군 유닛과 건물들을 공격함에 따라 아군 유닛에게 경험이 쌓입니다. 유닛에게 충분한 경험이 쌓이면 숙련도 레벨에 따라 진급됩니다. 베테랑 유닛이 전투 창에 특별 아이콘으로 표시되며 베테랑 유닛은 전투력이 향상됩니다.

베테랑

적군에 데미지를 더 많이 입혀서 기본 유닛보다 적군 화력에 더 강합니다.

엘리트

적군에 데미지를 더 많이 입혀서 베테랑 유닛보다 적군 화력에 더 강합니다.

히어로

엘리트 유닛보다 적군에 데미지를 더 많이 입혀서 공격도 빠릅니다. 적군 화력에 더 강할 뿐만 아니라 전투 상황이 아닐 때는 자동 치유 됩니다.

위협 측정기

위협 측정기는 주어진 시간에 당신이 실제 어느 정도의 위험을 겪었는지 보여주는 척도입니다. 위험도가 증가하면 당신의 살아남은 유닛들이 전투 숙련도를 빨리 얻게 됩니다. 극비 프로토콜을 살 수 있는 안전 점수도 빨리 벌 수 있습니다. 위험도가 높아져 좋지 않은 점은 적 화력에 그만큼 타격을 받았다는 것입니다.

진형 이동

병력이 든든해졌으면 유닛을 진형으로 정리하는 것이 좋습니다. 진형 미리 보기는 병력 배치를 끝냈을 때 어떤 모습이 되는지를 자동으로 보여줍니다. 진형은 가장 느린 유닛 속도로 이동합니다.

★ 진형 이동을 하려면 왼쪽, 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하고 유닛을 드래그하여 유닛 레이아웃을 바꾸십시오. 군대는 자동으로 선택 지점으로 이동하며 미리 보았던 진형으로 배열됩니다.

알림: 전장 사수 태세와 진형을 함께 사용하여 방어 라인을 구축하도록 하십시오. 진형 미리 보기와 이동 명령을 함께 할 수도 있습니다.

공격 이동

공격 이동 명령을 내리면 선택된 유닛은 적군 유닛을 공격하기 위해 멈추거나 배치 지점으로 가는 길을 방어 기지로 삼습니다. 적군을 만났을 때나 적 진영을 공격할 때 효과적인 방법입니다.

★ 공격 이동 명령을 내리려면 명령 내릴 유닛을 선택한 뒤 A 키를 누르고 해당 지역 또는 유닛을 이동시키려는 중립 구조물을 우 클릭하십시오.

보병 주둔



다수의 민간 구조물과 다른 구조물은 위장으로 강화되며 당신 보병에게는 위치가 강화됩니다. 유닛 주둔은 보병대를 보호하고 공격 범위를 넓혀 줍니다. 주둔지를 공격하는 적군은 주둔군이 자동으로 나올 때까지 우선 주둔 빌딩에게 심각한 데미지를 입혀야 합니다.

★ 구조물에 병력을 주둔시키려면 원하는 보병 유닛을 선택한 뒤 빈 건물을 우 클릭하십시오. 어택 돔, 전투 돔, 테슬라 트루퍼 같은 보병 유닛은 주둔시킬 수 없습니다.

알림: 유닛 중에는 주둔지 구조물 내의 적군 유닛을 섬멸할 수 있는 공격 능력을 가진 유닛도 있습니다.

상자



상자에는 선물이 들어 있습니다. 열어보면 지금에서부터 치유력 또는 숙련도 자동 업그레이드 등과 같은 유용한 것들이 들어있을 수도 있습니다.

★ 상자를 획득하려면 유닛을 상자가 있는 위치로 이동시키십시오.

부사령관




아무도 혼자서 전투를 치를 수는 없습니다. 당신에게는 캠페인 내내 당신을 대신해 추가 병력을 몰고 오는 부사령관이 있게 되며 부사령관 역할은 친구 혹은 AI 캐릭터가 대신하게 됩니다.

알림: 라이브 부 사령관 모드에서 멀티플레이 정보를 확인하십시오.




A.I. 부사령관

부사령관 얼굴은 컨트롤 계획과 함께 전투 창 왼쪽 상단에 나타납니다. 부사령관 각자의 개인 특징과 명령 스타일을 어떻게 사용할지 배워 보십시오.




연합군

	워렌 랜디 커투어 (Randy Couture)	군인 중의 군인인 워렌은 자유의 정당성과 격려에 헌신한다. 자신의 부하와 동맹군을 위해 자신의 안전 따위는 생각하지 않는다. 무슨 일이 있더라도 워렌은 당신의 뒤를 지켜줄 것이다.
	리세트 어텀 리저 (Autumn Reeser)	재미있고 가벼운 듯 하면서도 여우처럼 교활한 리세트는 적의 전술을 꿰뚫어보는 재능을 가진 전직 프랑스 스파이다. 매번 정공법이 아닌 다른 방법을 쓰지만 그 때마다 적들은 여지없이 죽어 나간다.
	가일스 그레그 일리스 (Greg Ellis)	전직 스코틀랜드 병사 출신 가일스는 처음에는 몇내기 좋아하는 열정만 가득한 군인으로 보일 수도 있으나 그렇게 명칭하지는 않다. 통찰력 있으며 작은 잘못도 꼼꼼히 따지는 가일스는 문제가 생기면 즉시 알아차리며 바로 처리한다.

소비에트

	올렉 드미트리 디아첸코 (Dimitri Diatchenko)	아카데미 시절부터 일탈 행동의 파트너였던 탱크 운전병 올렉은 직급 체계에 있어 아주 자유스럽지만 전투에서 보여주는 행동과 믿음직함은 아무도 따라올 수 없다.
	모스크빈 진 파버 (Gene Farber)	예측할 수 없고 불안정한 모스크빈의 사디스트적 경향은 멀리서 보면 재미있다. 어떤 경고나 징후 없이 침착함과 히스테리를 넘나들지만 그의 전술은 언제나 공격적이다.
	자나 바네사 브랜치 (Vanessa Branch)	영리하고 악은 자나는 주어진 목표라면 어떤 것이든 집중한 뒤 완수해내며 세상과 당신에게 소비에트의 대의는 절대적으로 옳은 것이라는 것을 증명하려 한다.

육일제국

	신조 브루스 A.로크 (Bruce A. Locke)	고전적이며 계산적 전사인 "천황의 그림자" 신조는 당신이 운이 역세게 돌아 경우 당신을 피보호자로 여길 수도 있다. 아님 경우 그의 매서운 눈빛은 당신을 없애기에 충분하다. 신조의 야망은 원대하며 전술에는 흠집 하나 없이 완벽하다.
	켄지 잭 J. 양 (Jack J. Yang)	상상하면서 독선적인 켄지는 최선을 다해 전투에 임하며 제국의 기술력이 최고라고 믿는다. 켄지의 신임을 얻으면 그는 당신의 평생 친구가 되어줄 것이다.
	나오미 리디아 룩 (Lydia Look)	잔인함으로 악명 높고 주체할 수 없이 폭력적인 나오미는 전함에서 태어났으며 영혼까지 앎을하다. 그녀 사전에 자비와 평화란 없다. 만약 나오미가 당신에게 마음을 연다면 당신이 처음이자 마지막이 될 것이다.

부사령관에게 명령 내리려면, 부사령관 옆에 있는 아이콘을 클릭하십시오.

위치 지정



병력을 해당지역에 대기시킵니다.

목표를 공격



공동으로 목표를 공격합니다.

공격 대기



당신의 명령이 떨어질 때까지 공격을 중지합니다.

지휘 역임



부사령관에게 지휘를 역임합니다.

팁: 부사령관 병력이 양동작전을 펼치고, 2차 타격을 공격하거나 현재 당신이 싸우고 있는 적군 유닛의 허를 찌르도록 도움을 요청하십시오.

부사령관 공격

미션 중에서는 부사령관이 이용할 수 있는 상황 전술이 필요한 경우도 있습니다. 부사령관 공격은 즉각적으로 적군 라인에 구멍을 내거나 구조물을 파괴하는데 더할 나위 없는 방법입니다.

공격 아이콘이 나타나면 아이콘을 클릭하십시오. 공격 특징을 보고 받을 것입니다. 실행 버튼을 클릭하여 공격 명령을 내리십시오. 부사령관 공격은 언제든지 발생할 수 있으니 항상 준비하고 있으십시오.

일급 비밀 무기

각 진영마다 즉시 전쟁 흐름을 바꿀 수 있는 특수 기술이 있어 이를 구입하여 이용할 수 있습니다. 일급 비밀 무기는 공격형 또는 방어형 (복합형일 수도 있음) 일수 있으나 언제나 대단한 파워를 지녔습니다. 비밀 무기는 전투에서 획득한 안전 점수로 살 수 있으며 언제나 마음대로 사용할 수 있지만 사용 후 정상으로 돌아오는 시간이 필요합니다. 비밀 무기를 사용하려면 전투 장 왼쪽 하단 코너에 있는 일급 비밀 무기 메뉴를 클릭한 뒤 원하는 비밀 무기를 선택하십시오. 보통 전투를 치르는 동안 보안 포인트는 점차 쌓이게 됩니다. 보안 포인트로 비밀 무기를 해제할 수 있습니다.

레이더 밑에 있는 계기판에서 보안 포인트 획득을 향한 당신의 진전도를 확인할 수 있습니다.

★ 비밀 무기는 레벨에 따라 등급이 있습니다. 고급 기술을 얻기 전에 반드시 낮은 레벨 비밀 무기부터 해제해야 합니다.

★ 매번 비밀 무기를 사용한 다음에는 재사용 전까지 정상으로 돌아오는 시간이 필요합니다.

최종 병기 및 초강력 병기

어떤 전투든 단 한 차례의 일제 사격으로 전군을 쓸어버리는 WMD의 교환을 부추기기도 합니다.

최종 병기와 초강력 병기는 공격용 또는 방어용 또는 이동용으로 사용할 수 있습니다.

최종 병기와 초강력 병기는 일급 비밀 무기처럼 커맨드 메뉴의 지원 기술 파트에서 사용할 수 있습니다. 둘 모두 2차 건설 라인에서 만들어지며 정상으로 돌아오는 시간이 필요합니다.

참: 이 무기들은 아주 강력하지만 사용한다고 매치를 끝낸다는 보장은 없습니다. 적들을 모두 파괴할 병력 및 무기를 보유하십시오.

스커미시

스커미시는 1명 또는 여러 진영에서 다양한 부사령관과 겨루는 1인 전투입니다. 각각 고유한 스타일과 기술이 있으니 다양한 공격법과 약점을 찾아보십시오.

★ 대전 탭에서 스커미시를 선택하십시오. 메뉴에서 적군 수, 지도, 난이도, 자원을 포함, 원하는 옵션을 선택한 뒤 당신만의 진영과 색상을 선택하십시오. 시작 버튼을 클릭해 전투를 시작하십시오.

알림: 이전에 저장된 스커미시를 불러오려면 캠페인을 선택한 뒤 불러오기를 선택, 진행할 게임을 선택하십시오.

멀티플레이

어느 한쪽만 남게 되기 전까지는 최대 여섯 명의 플레이어 혹은 팀 (또는 컴퓨터가 조작하는 적군)이 언제든지 자유롭게 게임에 참가할 수 있습니다.

멀티플레이어 매치를 시작하려면 오른쪽 상단 코너에 있는 컴링크 스타 아이콘을 이용해 계정을 등록하십시오. EA 계정이 없다면 바로 등록할 수 있습니다. 멀티 플레이어 모드에서는 대화 로비, 친구 리스트를 이용할 수 있으며 초대에 응할 수 있습니다.

멀티플레이어 게임을 검색하거나 생성하려면 컴링크를 닫고 온라인 대결을 클릭하십시오. 게임 옵션 리스트를 선택한 뒤 팀원 숫자, 진영, 색상을 선택하십시오. 게임에 참가한 뒤 준비 완료 버튼 클릭하는 것을 잊지 마십시오.

온라인 서비스를 이용하려면 먼저 게임 등록을 해야 합니다. 가입 동의 조건 및 서비스 업데이트에 대한 정보는 인터넷 홈페이지 www.ea.com에서 확인할 수 있습니다. EA 온라인은 만 14세 이상의 사용자에만 서비스됩니다.

EA는 www.ea.com에 공정한 날로부터 30일 뒤 온라인 서비스를 중단할 수 있습니다.

게임 플레이 자동매치는 당신 실력에 맞춰 랜덤 적군에 맞서 싸울 수 있게 해줍니다.

게임 참가하기 사용자 매치를 살핀 후 더블 클릭으로 원하는 매치에 참가하십시오.

게임방 만들기 지도, 규칙, 플레이어 숫자를 지정한 뒤 다른 플레이어가 당신이 만든 게임에서 이길 수 있는지 확인하십시오.

게임 기록 멀티플레이어 통계를 확인하십시오.

대화

V 키를 눌러 음성 대화에 들어가 도발과 같은 명령을 보내십시오. 동맹에게만 통신을 제한하고 싶다면 **Backspace** 키를, 모든 플레이어들에게 대화를 공개하려면 **Enter** 키를 누르십시오.

M 키를 눌러 즉시 대화 메시지를 보낼 수도 있습니다. 리스트에서 보내고 싶은 메시지를 클릭하십시오.

신호기

B 키를 눌러 신호기를 배치하십시오. 당신의 동맹군 게임 창과 레이더에 신호기가 나타나게 됩니다. 신호기 위에 있는 입력 상자를 더블 클릭해 동맹만이 볼 수 있는 메시지를 입력할 수 있습니다.

라이브 부사령관

친구와 함께 캠페인 모드의 미션을 완수하십시오.

원하는 캠페인 미션을 선택한 뒤 협동 모드로 플레이 하기를 선택하면 됩니다. 로비에 있는 친구나 친구 탭에서 검색하여 친구의 이름을 선택하고 초대 버튼을 클릭하십시오. 친구가 초대를 수락하면 브리핑이 시작됩니다.

두 사람 모드 로그인을 해야 하며 부사령관으로 게임을 해야 합니다.

배틀캐스트

당신이 해설자가 되어 멀티플레이 게임을 주최하거나 해설 추가에 표시하여 옛날 게임 리플레이를 불러올 수 있습니다. 화면 상단의 텔레스트레이터 박스를 사용해 사령관 이동 및 전술에서 게임 해설을 추가하십시오. 텔레스트레이터 라인 폭과 색상을 선택한 뒤 지도를 그리기 시작하면 됩니다.

리플레이

배틀캐스트와 당신의 텔레스트레이터 마크는 리플레이 파일에 저장되어 commandandconquer.com 에 올려져서 교육 목적으로 대중에게 공개됩니다.

★ 리플레이를 불러 오려면 프로파일 메뉴에서 리플레이 극장을 선택하십시오.

유닛

당신에게는 각각 고유한 기능과 특수 능력을 가진 다양한 범위의 병력이 있습니다. 승리의 핵심은 이러한 병력을 언제 어디서 싸야 하는지를 아는 것에 달렸으며 무엇보다 이들을 어디에 배치하는지는 핵심 중의 핵심입니다.

연합군 보병



군견: 특수 훈련을 받은 독일 셰퍼드, 어택 독은 정찰 시 매복 기미를 알아내는데 탁월하며 주요 지역을 지키며 전투를 밝힌다. 연합군의 음파 기술이 어택 독의 짖는 소리를 강화시켜 적군을 놀라게 하는데 쓰인다.



기술자: 기술자들은 무기가 없는 것처럼 보이지만 기방 안에는 수리 및 다양한 기술을 선보이고 상처 입은 군대를 선별하여 치료하는 텐트를 짓는데 완벽한 도구들로 가득 차 있다. 최고의 기술자들은 적의 군수 공장을 단번에 날려 버릴 수 있으나 무장 병력의 에스코트 없이는 이런 움직임까지는 보이는 경우는 극히 드물다.



평화군: 연합군의 최전선에 서는 군사. 평화군은 방어자세부터 취하게 되어 있으나 공격력이 부족한 것은 아니다. 이들의 산탄총과 폭동 방패는 전투에서 매우 유용하게 쓰인다.



자벨린 발사병: 미사일 시스템에 맞도록 특수 고안된 중장비 대전차 및 대공 보병. 강력한 무기로 적군 타깃에 심각한 타격을 입힌다.



첩보원: 턱시도를 입은 변장의 천재 첩보원은 적으로 변장, 적군 기지에 쉽게 잠입할 수 있다. 비무장 상태로 전투에 임하지만 적의 정보를 빼내 적 기지를 파괴하고 적군에게 뇌물로써 아군 편으로 만드는 불출의 능력을 가졌다.



타나: 확실하게 없애야 할 것이 있을 때 연합군은 타나를 파견한다. 자동 권총과 C4를 자유자재로 다루는 타나는 육해공, 어떤 적과도 대적할 수 있으며 사고가 났을 경우 타임 벨트로 상황을 10초 전으로 되돌려 놓을 수 있다.

차량



립타이드 ACV: 화력 지원 및 부대 이동 수단으로 적합한 작은 호버크래프트. 두 문의 어뢰발사구와 기관총이 탑재되어 있다.



다목적 IFV: 다양한 무기를 갖춘 견고한 보병 차량. 탑승자의 어떤 무기에도 맞는 로켓 발사가기 있다.



가디언 탱크: 연합군의 주력 전차. 90mm 캐논으로 해결 안 될 경우 가디언 탱크로 타깃을 가볍게 섬멸할 수 있다.



미라지 탱크: 가디언 탱크를 개조한 것으로 스텔스 기능을 갖춘 탱크로 금속을 녹이는 스펙트럼 분산 캐논을 탑재하고 있다. 위장 능력이 뛰어나 병력 가까이에 숨을 수 있다.



아테나 캐논: 인공 레이저 위성에 연결되어 목표물에 막대한 피해를 입힌다. 위성은 일시적으로 공격으로부터 아테나 캐논을 막는 방패 역할을 하기도 한다.



프로스펙터: 연합군에게 없어서는 안될 비무장 차량. 쉬지 않고 광석을 모아 제련소에 갖다 준다. 기지 확장 시 지휘소를 배치할 수도 있다.



MCV: 견고하며 수륙양용에 쓰임새 많은 MCV는 전진 기지 준비, 자원 모으기, 지원 크래프트 생산 및 연합군 병력 훈련에 없어서는 안될 차량이다. 사령관은 항상 MCV 보호를 최우선으로 삼아야 한다.

항공기



빈디케이터: 2개의 레이저 가이드 폭탄으로 무장한 경폭격기. 지상군의 전술 공격이 주특기.



크라이오콥터: 비 사살용 최신 무기가 장착된 실험적 경 헬리콥터. 냉동 빔이 주무기이며 특별한 경우에 사용되는 수축 빔도 인상적이다.



아폴로 전투기: 빔 무기가 장착된 제공 전투기. 3 마하의 속력을 자랑하며 연합군 중에서도 가장 뛰어난 조종사가 조종한다.



센트리 폭격기: 미국에서 생산하여 적을 가루로 만들어 버리는 용단 폭격기 가능한 폭격기로 마무리를 위해 낙하산 부대를 배치한다.

해군



돌고래: 적 군함을 정찰하고 음파 분열기로 교란하는 훈련 받은 돌고래.



고속정: 정찰 및 방어용인 소형 보트지만 20mm 이카루스 캐논과 시스템 교란 무기가 장착되어 있다.













강습 구축함: 연합군의 수륙양용 군함으로 강력한 가우스 캐논과 폭뢰, 노출된 아군으로부터 화력을 물리치는 자력 무기가 장착되어 있다.



항공 모함: 근거리 비행 중대인 스카이 나이트 전투 드론을 배치하고 사정권 안의 모든 전자기장을 마비시키는 블랙아웃 미사일을 탑재한 항공 모함.

구조물

	건설기지: 연합군의 모든 작전이 기초가 되는 곳으로 군대를 훈련하고 차량을 생산하는 구조물을 지을 수 있으며 이후 이용 가능한 기술 업그레이드를 허가한다.
	신병 훈련소: 연합군 보병, 동물, 첩보원 및 전문가들이 처음으로 가게 되는 훈련소.
	발전소: 기지 구조물과 지속적 방어를 없애서는 안 되는 구조물. 기지에 필요한 전력이 충분하지 않으면 생산이 중단된다.
	기갑차량 기지: 무장 차량에서 미라지 탱크에 이르기까지 연합군의 모든 지상용 차량은 무기 시설에서 완성된다.
	해군기지: 바다를 다스리는 해군이 양성되는 곳이다.
	비행기지: 하늘을 날고 쓰고 폭탄 투하하는 것을 건설하는 기지이다.
	광물 정제소: 연합군 경제의 핵심인 광석 채련소는 프로스텍터가 가져온 광석을 자금으로 바꾼다. 제련소마다 채굴 차량이 한 대씩 있다.
	커맨드 허브: 건설소에서 멀리 떨어져 있는 기지인 커맨드 허브는 컨트롤 영역 확장을 도우며 주변에 있는 유닛들의 기술 보강에 사용된다.
	최종 병기: 최고 무기 및 고급 방어를 담당하며 기술력의 새 장이 열리면 최고 무기 및 고급방어를 담당한다.
	다목적 포탑: 기지 방어의 기본으로 멀티건너 포탑에 주둔하는 보병에 따라 무기가 바뀐다.



스펙트럼 타워: 미라지 탱크에 장착된 것과 유사한 스펙트럼 분산 캐논이 장착된 고급 기지 방어.



크로노스피어: 유닛에게 커다란 전술적 이점을 주는 크로노스피어는 전장 어디로든 유닛을 순간 이동 시킬 수 있으며 유닛을 적진으로 재배치 할 수도 있다. 순간 이동은 특히 보병대에 아주 중요하다.



양성자 가속포: 기지를 없앨 수 있는 연합군 최후의 무기.



강화 방어벽: 가장 기초가 되는 방어. 요새 방벽 하나를 구입하면 방어선이 한 줄 생기고 요새 방벽 두 개를 구입하면 방어선이 한 줄로 자동 연결된다.

소비에트 보병



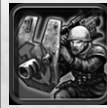
군용 불곰: 우리에서 태어나 전투 및 정찰용으로 훈련 받은 전투 곰의 날카로운 발톱에 수많은 적들이 쓰러졌다. 소비에트의 기술로 울부짖는 소리가 확장된다.



전투 엔지니어: 컴퓨터 해킹, 파괴, 적군 유닛을 재 프로그램 및 병사를 주둔시킬 병커를 파는 임무를 담당한다. 권총 한 정을 소지하는데 그거면 자신을 지키는데 충분하다.



정집군: 훈련은 덜 되었지만 정신 상태 및 건강한 운동 덕분에 열정만큼은 뛰어나다. 라이플 다루는데 부주의하며 수류탄 투척에는 맹목적으로 달려든다.



대공 보병: 굴라크에서 수년을 복역한 뒤 자유를 얻은 잔인한 대공 보병들은 대공 캐논을 중요시하며 적군의 무기에 집착한다. 지상 타킷에 사용되는 캐논은 한층 더 인상적이다.



테슬라 기계보병: 소비에트 공화국의 적군들이 두려워하는 애국적 엘리트 집단으로 이들이 쓰는 테슬라 캐논 역시 치명적이다. EMP 공격에는 무력하다는 것이 유일한 단점으로 포로뿐만 아니라 자신들까지 내어 놓아 일시적으로 무력해진다.



나타샤: 소비에트 고급 훈련 프로그램의 산물인 나타샤는 소비에트 공화국의 영웅으로 코르슈노프 라이플과 식을 줄 모르는 잔인함만으로도 전투의 흐름을 바꿀 수 있는 인물이다. 커다란 타격을 없애는 공습을 요청하거나 조국 러시아를 위해 파일럿을 저격하여 차량을 확보할 수도 있다. 나타샤 시선에 들어오는 것은 모두 죽는다.

차량



테라 드론: 보병 및 차량을 공격하는 거미 같이 생긴 로봇. 타격을 파고 들어 내부 파괴하기를 좋아하며 전자 정지 광선으로 차량을 무력화 시킬 수도 있다.



시클: 폭동 진압 목적으로 고안된 걸어 다니는 포탑은 여전히 군중 컨트롤을 재미있어 하며 목표에 도달하기 위해 장애물을 뛰어넘을 수 있다.



해머 탱크: 소비에트 군을 상징하는 주력 전차. 85mm 활강포로 막강한 화력을 자랑하며 리치 빔은 적군의 무기를 흡수합니다.



어포칼립스 탱크: 살상에 있어서는 따라올 수 없는 선구자. 두 개의 125mm 캐논 덕분에 명성을 떨치고 있지만 이후 빠른 적을 따라잡기 위해 자력을 추가하여 적들을 짓밟는다.



V4 로켓 런처: 이동 로켓 발사 차량인 V4는 어떤 타깃이든 섬멸할 수 있는 거대한 장거리 탄두 미사일을 발사하거나 피해 지역에 떨어지는 박격탄 여러 대를 조각 낼 수 있습니다.



스푸트닉: 이동 건설 차량에 비해 작고 저렴한 스푸트닉은 실패로 끝난 인공 위성 이름에서 따왔다. 전진 기지로 업그레이드될 수 있는 전초 기지 건설을 담당하고 있다.



팜플 운송차: 중무장한 광석 채굴 차량은 광석을 찾고 나를 때 멋있지는 않지만 자기 역할은 제대로 해낸다.



MCV: 소비에트 MCV는 다양한 변장이 가능하며 공산군을 새로운 지역으로 확장시키는 도구가 되어 왔다. 뛰어난 사령관들은 언제나 MCV를 철저히 호위한다. 소비에트의 모든 침공에는 MCV가 있다.

항공기



트윈블레이드: 적 보병 또는 소비에트 탈영병을 없앨 때 사용되는 듀얼 블레이드의 공격용 헬리콥터다. 로켓 포드 4개와 중기관총 2정이 장착되어 임무 수행을 훌륭히 해내며 보병이나 탱크 수송에 모두 쓰인다.



미그 전투기: 소비에트 공군을 대표하는 재빠른 공격이 가능한 제공 전투기로서 M 타입 미사일 덕분에 생존율이 높다. 상공을 제어하며 그 명성을 얻었다.



키로프 비행선: 소비에트 군의 자랑으로 세계의 어느 타깃이든 날려버릴 수 있는 중형 폭탄을 다량으로 실을 수 있는 비행선이다. 속력은 나지 않지만 전체를 부식시키는 가스 버너를 사용하면 순간 속도를 얻을 수 있다.

해군



스팅레이: 테슬라 무기와 빠른 공격을 결합한 것으로 승무원은 이 둘의 결합이 얼마나 위험한 것인지 모르고 있다. 수면으로 발사하여 공격 범위에 들어온 모든 것을 감전 시킬 수 있는 정교한 장치에 장착되어 있다.



볼프로그: 군대 배치 시스템에 사용되는 특이한 수륙양용 수단. 프로그 AA 총의 지원 사격으로 빠르고 전략적인 대전을 하면서 보병이 신속하게 내릴 수 있다.



아틀라 잠수함: 적 함정을 찾아내고 파괴하는 뛰어난 공격 잠수함으로 공격 후 잠수하여 자취를 감춘다. 다양한 타깃에 사용되는 어뢰를 탑재하고 있다.



드레드노트: 육지나 해상에 있는 기지를 타깃으로 한 물로트 V4 로켓을 장착하기 위해 특별히 고안된 것으로 근거리 공격은 취약하지만 드레드노트의 육중한 포격을 오래 견딜 수 있는 것은 거의 없다.

구조물



건설기지: 전장에서 소련군 유지 및 확장에 필요한 훌륭한 구조물들을 많이 만들어 내는 자랑스러운 소비에트 건설소이다.



병영: 막사의 가혹한 훈련 프로그램은 가치 없는 농노와 범죄자 무리들을 보병 소모품으로 바꾸어 놓는다.



반응로: 소비에트 기지의 핵심. 모든 구조물과 생산물에 필요한 전력을 공급해 준다.



군수 공장: 자주포, 미사일 발사기, 테러 드론 및 탱크들이 모두 군수 공장 조립 라인에서 탄생한다.



군항기지: 행복한 계약 노동자들이 소비에트 조선소에서 바다로 나갈 최고의 군함들을 만들어 낸다.



비행장: 비행장에서 만들어진 강력한 항공기를 타고 러시아 조종사들이 하늘을 가르며 활공한다.



광물 정제소: 평범한 돌을 엔진가 모든 사람이 공유할 수 있는 막대한 부로 바꿔주는 곳으로 보통 광석 채굴 차량 한 대가 함께 따라 온다.



전초기지: 전초기지의 활용도에 따라 소비에트 영역 확장이 가속된다.



대형 반응로: 새 기술의 장을 열고 많은 구조물에 전력을 공급하는 훌륭한 전력 공급원이지만 폭발하기 쉽다. 폭발할 경우 생존자를 찾기 힘들다.



군사 연구소: 소련군의 천재들이 모인 곳으로 최고의 무기와 방어를 분석하며 결국 소비에트에 영광의 승리를 보장한다.



크레인: 자금을 벌기 위해 쓸모 없는 유닛을 폐기하고 타격 입은 유닛을 복구하며 생산물 스피드를 높이는데 사용된다.



기관포탑: 대공포탑이 하늘을 지키는 동안 기관포탑은 연합군 및 제국군으로부터 지상을 지킨다.



테슬라 코일: 무시무시한 전자 무기를 갖추면서 업그레이드 되었으며 이로써 테슬라 트루퍼는 더욱 강력해졌다.



철의 장막: 적의 무기를 잠시 무력화 시켜 시민들을 보호하는 슈퍼무기이다.



초진공 파열포: 소비에트 최고의 무기. 타깃 내에 있는 사람, 차량 전체 기지... 모든 것을 빨아들여 섬멸한다.



강화 방어벽: 기술의 집약체로 한 번에 방벽 하나씩을 살 수 있으며 퇴폐적인 폭도들은 막지만 프롤레타리아 계급은 막지 않는다.

육일제국 보병



버스트드론: 신성한 요시로 천황의 명령이라면 참자리 모양의 작은 로봇조차도 죽을 준비가 되어 있다. 적을 정찰하며 느린 차량에 달라 붙거나 전자기장 시스템을 파괴하는 EMP를 발사하며 자폭하기도 한다.



기술 연구원: 파괴자인 기술 연구원은 자기 일에는 뛰어나지만 비굴한 샐러리맨으로 제국의 영역 확장에 중요한 역할을 담당하고 있다. 피곤해지긴 하지만 누르면 넘어지지 않고 근거리를 전력 질주한다.



제국 전사: 사무라이처럼 강력한 에너지 라이플과 함께 신성한 카타나를 휘두른다. 경감옷을 착용했지만 황제의 명령에 무조건 복종하며 죽는 것이 모든 제국 전사들의 운명이자 임무이다.



대전차병: 걸어서 무장 차량을 공격할 수 있으며 자신들이 만든 거미 구멍에 숨어 있다가 아주 간단한 캐논으로 적의 무기를 절단하는 두려움을 모르는 전사들이다.



시노비: 암살과 스파이 활동에 능한 시노비는 소리 소문 없이 적을 죽이고 흔적 없이 사라지는 것으로 유명하다. 천황의 킬러 엘리트 집단도 옛날 방식을 고수하며 표창, 연막탄, 칼을 사용한다.



로켓 엔젤: 여성은 전투의 영예를 얻을 수 없지만 로켓 엔젤들은 예술적인 전투 복을 입고 마비 채찍으로 무장한 채 미사일을 연발하며 가는 길에 있는 모든 것을 섬멸한다. 이것이 바로 로켓 엔젤들이다.



오메가 유리코: 오메가 유리코가 어떻게 탄생했는지는 아무도 모른다. 중요한 것은 이제 그녀의 영역이 무자비하게 적을 초토화시킨다는 것이다. 순진한 교복에 속으면 곤란하다. 유리코는 천황의 이름으로 끔찍한 영역을 사용하는 잡자는 괴물과 같다.

차량



메가 탱크: 두 가지 용도로 쓰이는 요격기 메가 탱크는 제트 탱크로 재빨리 전환할 수 있으며 조종사들도 손쉽게 20mm 자동 캐논으로 공군 및 지상 유닛에 사격할 수 있다.



위장 수송선: 한정된 병력을 재빠르고 안전하게 이동시키기 위해 제국의 과학자들이 발명한 수륙양용 수송선으로 적군 차량이나 다른 것으로 변장할 수 있다.



쓰나미 탱크: 제국의 주력 탱크이자 변신 가능한 수륙양용 탱크. 다른 탱크에 비해 캐논 파괴력은 약하지만 특수 나노디플렉터로 대부분의 공격을 무력화 시킬 수 있다.



스트라이커-VX: 탱크와 짝을 이루는 VX는 대공 메카에서 대지 헬리콥터로 자유자재로 전환할 수 있으며 적을 마들리기 위해 로켓포를 발사한다.



킹 오니 로봇: 눈을 번쩍이는 제국의 거대 로봇 킹 오니 앞에서 살아남기는 힘들다. 대량 무기로 탱크를 짓밟거나 전군을 녹여버리는 킹 오니는 그 이름과 잘 어울린다.



파동포 전차: 파괴력 우수한 충전 입자빔을 위해 탄도를 앞서는 이동 포격 유닛으로 잘 조준된 몇 번의 에너지 발사로 전체 요새를 박살 낼 수 있다. 하지만 우선 전력 충전부터 해야 한다.



광물 운송차: 제국의 최정예군을 생산하는데 필요한 자원을 신속히 모으는 것이 임무인 무장 차량. 예방 차원에서 크기는 작지만 접을 수 있어 효율적인 캐논이 장착되어 있다.



MCV: 연합군과 소비에트 MCV를 역 설계한 것으로 전진 기지 설립 및 제국의 영역을 확대하는 센터 기능으로 제국군의 다양한 활동에 도움을 준다.



나노코어: 현대 기술의 집약체인 나노코어는 순식간에 군사 구조물을 풀어 놓을 수 있고 모든 지형에 사용 가능하며 크기는 트럭만 하다. 나노코어 덕분에 제국군은 새로운 지역으로 신속하고 효율적으로 이동할 수 있다.

해군



아리 소형 잠수정: 접전 및 정찰 목적으로 사용되는 2인승 잠수정으로 어뢰가 장착되어 있으나 최고의 무기는 적함과 함께 자폭하겠다는 승무원들의 가미카제 정신이다.



씨 왕: 재빠른 씨 왕은 공격 잠수함으로 전환되는 공중 폭격기이다. 씨 왕 미사일 역시 이중 임무를 수행하며 적함을 하늘과 바다 밑에서 파괴한다.



나기나타 순양함: 제국 해군의 선박 사냥꾼인 나기나타 순양함은 놀랄만한 속도로 적군에 접근하여 어뢰를 발사하고 적이 응사하기도 전에 타깃들을 해치운다.



쇼군 전함: 장엄하면서도 화려한 제국의 표준형 전함. 파괴 범위가 넓어 해안을 따라 포격을 퍼부으면 아무것도 남지 않는다. 중포병 함선 쇼군은 전투 후 작은 수리도 한 적이 역사적으로 한 번도 없다.

구조물












건설기지: 서방 세계 건설소를 향한 제국의 아날로그 스타일 건설기지에는 새 영역으로 빠르게 확장해 나가기 위한 나노코어를 생산해내는 특별 능력이 있다.



조림식 수련장: 요시로의 명령에 절대 복종하도록 엄격한 훈련을 받는 곳으로 이곳에서 두려움을 모르는 전사들이 양성된다.



조림식 발전기: 고급 기술이 필요한 진보 기술; 이것이 조림식 발전기가 수행해야 할 임무이다.

	메카닉 제조소: 메카닉 제조소의 명예스러운 기술자들은 공중 폭격기로 전환 가능한 차량들을 생산한다.
	제국군 항구: 바다와 상공을 지배하는 선박 및 비행기를 생산하는 곳.
	광물 정제소: 제국군을 양성하고 유지하는데 필요한 많은 자원을 생산해낸다.
	나노테크 메인프레임: 제국의 기술력이 집약된 나노기술 메인프레임은 유닛과 무기들을 최고 수준으로 업그레이드할 수 있게 해준다.
	디펜더-VX: 대공 방어 및 지상 방어로의 전환이 가능한 기지 방어 시설.
	파동포 타워: 제국의 전진 기지를 공격하려는 적군에게 입자빔을 쏘는 고급 방어 시설.
	나노스웜 하이브: 나노스웜 하이브 방어막은 모든 공격을 막아내며 어떤 것도 내부에서 빠져나갈 수 없다.
	사이오닉 파멸기: 천황의 명령에 따라 적군, 적군 차량 및 기지를 완전히 파괴하기 위해 가공할만한 열력 확실히가 가능하다.
	강화 방어벽: 놀라운 건축물이자 과감한 방어벽 역할을 하는 방벽은 한 번에 하나씩 건설되어야 하며 자연과 조화를 이룬다.



게임을 즐기셨다면 이번에는 음악도 감상해보십시오.
**EA 사운드트랙을 www.ea.com/eatrax에서
 감상하실 수 있습니다.**

제품 성능 팁

게임 실행 문제

- ★ 최소 요구 사양을 만족하지 확인하고 최신 비디오, 사운드 카드 드라이버가 설치되어 있는지 확인하십시오. NVIDIA 비디오 카드의 경우, www.nvidia.com를 방문하여 드라이버를 다운로드할 수 있습니다. ATI 비디오 카드의 경우, www.ati.amd.com를 방문하여 드라이버를 다운로드할 수 있습니다.
- ★ 이 게임을 디스크 버전으로 실행하고 있다면, 디스크에서 DirectX를 재설치 하십시오. 이는 일반적으로 해당 디스크 루트의 DirectX 폴더에서 찾을 수 있습니다. 인터넷 연결이 되어 있다면, www.microsoft.com를 방문하여 최신 버전의 DirectX를 다운로드하십시오.

일반적인 문제해결 팁

- ★ 디스크 버전의 게임을 가지고 있는데 설치/플레이 자동실행(AUTOPLAY) 화면이 나타나지 않는 경우, 내 컴퓨터(MY COMPUTER)에 있는 디스크 강한 아이콘에서 마우스 오른쪽을 클릭하고 자동실행을 선택하십시오.
- ★ 게임 실행이 느리다면, 게임 옵션에서 비디오 및 사운드 옵션의 품질을 낮추십시오. 화면 해상도를 낮추는 것도 성능 향상에 도움이 됩니다.
- ★ 게임 성능을 최적화하려면, Windows에서 실행 중인 다른 작업을 종료하십시오. (EADM application을 사용 중이라면 이것은 제외)

인터넷 성능 문제

인터넷 플레이 중에 낮은 성능을 피하려면 게임 플레이에 들어가기 전에 모든 파일 공유, 스트리밍 오디오, 채팅 프로그램을 닫도록 하십시오. 이러한 응용 프로그램은 액이나 원하지 않는 다른 효과를 야기하는 연결의 대역폭 독점을 할 수 있습니다.

이 게임은 인터넷 플레이를 위해 다음과 같은 TCP와 UDP 포트를 사용합니다:

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

UDP: 6515, 6500, 13139, 27900

이 포트들에 게임과 관련된 소통을 허용하는 방법에 대한 정보는 라우터 또는 개인용 방화벽 문서를 참고하십시오. 만약 공동 인터넷 연결로 플레이를 시도한다면 네트워크 관리자에게 연락하십시오.

기술 지원

이 게임을 이용하는 데 문제가 있는 경우 EA 기술 지원부가 도움을 드립니다. EA 도움말 파일에는 이 제품을 제대로 사용하는 방법에 대해 가장 일반적으로 겪는 어려움과 문제에 대한 해결책과 답변이 소개되어 있습니다.

EA 도움말 파일 이용 방법 (게임이 이미 설치되어 있는 경우):

Window Vista 사용자의 경우, **시작** > **Games**, 게임 아이콘을 마우스 오른쪽 클릭 후, 화면에 나오는 목록 중 알맞은 서포트 링크를 선택하십시오.

시작 > **프로그램** (또는 **모든 프로그램**) 메뉴에 위치한 게임 디렉토리에서 기술 지원 링크를 클릭하십시오.

EA 도움말 파일 이용 방법 (게임이 설치되지 않은 경우):

1. DVD-ROM 강함에 게임 디스크를 넣으십시오.
2. 바탕화면에 내 컴퓨터를 더블클릭 하십시오. (Windows XP의 경우 **시작** 버튼을 클릭하고 내 컴퓨터 아이콘을 클릭해야 할 수도 있습니다.)
3. 게임 디스크가 있는 DVD-ROM 강함을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 열기를 선택하십시오.
4. **Support** > **EA Help** > **Electronic_Arts_Technical_Support.htm** 파일을 엽니다.

EA 도움말 파일의 정보를 이용하신 후에도 문제가 지속되면 EA 기술지원부로 연락 주십시오.

EA Korea 고객 지원 안내

■ 고객지원 서비스 범위

EA Korea 고객지원실은 아래 서비스를 제공합니다.

- 1) 소비자의 제품관련 문의/답변
- 2) 소비자의 불량 제품에 대한 A/S 교환

■ 제품 보증 기간

Electronic Arts는 소비자가 이 게임을 구입한 후 30일 동안 일반적인 사용환경에서 게임이 담긴 매체와 메뉴얼의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없음을 보증합니다.

제품에 이상이 있을 제품, 구입증명서(영수증원본), 이름, 연락처, 주소, 이-메일 주소와 함께 불량 사항을 적어서 구입 일로부터 30일 이내에 보내주시기 바랍니다. 문제 확인 시 신품으로 교환해 드립니다.

■ A/S 가능한 품목

EA Korea 고객지원실은 해당 플랫폼에 대하여 아래 기간동안 A/S 교환을 실시하고 있으며, 기간이 지난 이후에는 교환이 불가능함을 알려 드립니다.

- 1) PC 게임: 제품 출시 후 2년 이내
- 2) 콘솔 게임: 제품 출시 후 1년 이내

※제품 출시 기간이 지난 제품에 대한 A/S는 예외의 경우로 검증 후에 처리될 수 있습니다.

EA Korea 고객지원실은 아래 교환 가능한 사유에 대하여 A/S 교환을 실시합니다.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1) 디스크 손상 | 2) 디스크에 스크래치 |
| 3) 읽을 수 없는 디스크 | 4) 케이스 손상 |
| 5) 더러운 케이스 | 6) 타이틀 패킹 불량 |
| 7) 메뉴얼 불량 | 8) 케이스 속지 불량 |
| 9) EA의 광고 내용이 게임과 다를 경우 | 10) 공장에서 생산 중 발생한 모든 불량 |

■ 참고사항

A/S 교환 요청 시에는 아래 내용을 참고하시어 접수해 주시기 바랍니다.

- 제품 개봉 후 소비자 과실에 의한 불량에 대해서는 반품, 교환, 환불이 불가능합니다.
- A/S 접수 시 먼저 EA 고객센터(080-578-8823 / 02-578-8823)으로 연락을 취하여 주십시오.
- 반드시 구입 영수증과 불량을 증명할 수 있는 제품과 불량에 대한 설명을 첨부하여 EA 고객센터로 보내 주십시오.
- CD 분실은 제품 교환에서 제외됩니다.
- 제품 구입 일로부터 30일(소인유효) 까지 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품은 테스트 후 이상이 있을 경우 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품에 이상이 없는 경우 재발송 해드립니다.
- 제품제조상의 문제일 경우 소비자 보호법에 의거해 보상해 드립니다.
- 구입 후 제품 불량 발견 즉시 보내주시면 빠른 처리를 받으실 수 있습니다.
- 매장 진열 시 발생한 모든 A/S는 불가능합니다.

※자세한 내용은 고객지원실이나 홈페이지를 통해 확인해 주시기 바랍니다.

(<http://www.ea.co.kr> ➡ 고객센터에 문의)

EA Korea 고객 지원실

주소: 서울시 강남구 삼성동 159-1 아셈타워 701호 EA Korea 고객지원실 (우) 135-798

일반 상담전화: 02) 578-8823

무료 상담전화: 080) 578-8823

Web 고객센터: <www.ea.co.kr> ➡ 고객지원 ➡ 고객센터에 접수

Email: support@ea.co.kr

상담시간: 월요일 ~ 금요일 / AM 9:00 ~ PM 6:00 (토, 일요일, 공휴일은 휴무입니다)

홈페이지: <www.ea.co.kr>

NOTICE

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. and its Licensors.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



NOTE



NOTE

