

# EPILEPSIVARNING

Läs igenom det här stycket innan du börjar spela eller låter dina barn göra det.

Vissa personer kan råka ut för epilepsiliknande anfall eller sänkt medvetandenivå när de utsätts för vissa typer av blinkande ljus eller ljusmönster. Dessa personer kan drabbas av epilepsiliknande anfall när de ser på TV-bilder eller spelar vissa datorspel. Detta kan inträffa även om personen ifråga inte lider av epilepsi, eller tidigare haft den typen av problem. Om du själv eller någon i din familj har drabbats av epilepsiliknande symptom (kramper eller medvetlöshet) vid exponering för blinkande ljus bör du kontakta en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar bör hålla barn som spelar datorspel under uppsikt. Om du eller ditt barn upplever ett epilepsiliknande symptom (yrsel, synrubbingar, ögon- eller muskelryckningar, sänkt medvetandegrad, desorientering, ofrivilliga muskelrörelser eller muskelsammandragningar) när du spelar ett datorspel, bör du OMEDELBART sluta spela och uppsöka läkare.

## FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER VID ANVÄNDNING

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

## INNEHÅLL

INSTALLERA SPELET .....	2	YURIKO OMEGA .....	15
STARTA SPELET .....	2	ENHETER .....	16
ALLA KONTROLLER .....	3	ALLIERADE .....	16
ALLT KRIG ÄR BEDRÄGERI.....	5	SOVJET.....	20
FALANGER .....	5	DEN UPPGÅENDE SOLENS	
SÅ HÄR SPELAR DU .....	5	IMPERIUM .....	25
TUTORIAL (ÖVNING) .....	6	PRESTANDATIPS .....	29
CAMPAIGN (KAMPANJ).....	6	PROBLEM NÄR DU KÖR	
SPELSKÄRMEN .....	6	SPELET.....	29
SPELETS GRUNDER.....	8	ALLMÄNNA	
MEDELSVÅR TAKTIK.....	12	FELSÖKNINGSTIPS.....	29
TOPPHEMLIGA PROTOKOLL.....	13	PRESTANDAPROBLEM VID	
SUPERVAPEN OCH ULTIMATA		INTERNETSPEL .....	29
VAPEN .....	14	KUNDTJÄNST .....	29
SAMMANDRABBNING.....	14	COMMAND & CONQUER RED	
COMMANDER'S CHALLENGE .....	15	ALERT 3: UPRISING,	
		MEDVERKANDE.....	31



WWW.REDALERT3.COM

# INSTALLERA SPELET

**Obs!** Mer information om systemkrav finns på [electronicarts.co.uk](http://electronicarts.co.uk).

Installera spelet (EA Store™-användare):

**Obs!** Om du vill ha mer information om hur du kan köpa spel online från EA kan du gå till [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) och klicka på MER OM DIREKTA NEDLADDNINGAR

När du har hämtat spelet med EA Download Manager klickar du på installationsikonen som visas och följer instruktionerna på skärmen.

**Obs!** Om du redan har köpt ett spel och vill installera det på en annan dator, börjar du med att hämta och installera EA Download Manager på den datorn. Starta sedan programmet och logga in med ditt EA-konto. Välj spelet i listan som visas och klicka på startknappen för att hämta spelet.

Installera spelet (andra onlineanvändare):

Kontakta den webbutik eller återförsäljare som du köpte spelet av, och be om instruktioner för hur du installerar spelet eller hämtar och installerar en kopia till.

## STARTA SPELET

Så här startar du spelet:

Spel på Windows Vista™ finns under Start > Spel. På tidigare Windows-versioner finns spel under Start > Program (eller Alla program). (Om du har hämtat spelet från EA Store måste du ha EA Download Manager igång.)

**Obs!** I Windows Vistas klassiska vy för Start-menyn finns spel på menyn Start > Program > Spel > Spelutforskaren.

**INTERNETANSLUTNING, GODKÄNNANDE AV ANVÄNDARVILLKOR SAMT REGELBUNDEN  
ONLINE-AUTENTISERING AV PRODUKTNYCKEL KRÄVS FÖR ATT SPELA**

# ALLA KONTROLLER

Lägg följande kommandon på minnet och led dina arméer till seger! Klicka på fliken Hotkeys (snabbtangenter) på Settings-menyn (inställningar) för att anpassa dina kontroller.

## ALLMÄNT SPELANDE

### ALLMÄNNA KONTROLLER

Rolla kamera	Piltangenter
Snabbrulla	Högerklicka och dra
Rotera kamera vänster/höger	Numeriskt tangentbord <b>4/6</b> eller dra genom att klicka och hålla ned mushjulet
Zooma kamera in/ut	Numeriskt tangentbord <b>8/2</b> eller använd mushjulet
Återställ kamera	Numeriskt tangentbord <b>5</b> eller dubbelklicka med mushjulet
Hoppa till basen	<b>H</b> -tangenter
Skapa kontrollgrupp	<b>CTRL</b> + siffertangent
Hoppa till kontrollgrupp	Dubbeltryck på siffertangent
Pause/Objectives-menyn (paus/mål)	<b>ESC</b> -tangenter
Hoppa till radarhändelse	<b>Blanksteg</b>
Waypoint-läge	<b>Alt</b>
Säljläge	<b>Z</b> -tangenter
Reparationsläge	<b>C</b> -tangenter
Fliken Production Structure (produktionsbyggnad)	<b>E</b> -tangenter
Fliken Support Structure (understödsbyggnad)	<b>R</b> -tangenter
Fliken Infantry (infanteri)	<b>T</b> -tangenter
Fliken Vehicle (fordon)	<b>Y</b> -tangenter
Fliken Aircraft (flyg)	<b>U</b> -tangenter
Fliken Navy (flotta)	<b>I</b> -tangenter
Växla enhetsundergrupp	<b>Tabb</b>
Växla till föregående enhetsundergrupp	<b>Skift</b> + <b>Tabb</b>
Planeringsläge	<b>Ctrl-Z</b>

### VALKOMMANDON

Välj enhet/byggnad/öppna meny	Vänsterklicka på en enskild enhet eller klicka och dra en ruta runt en grupp av enheter.
Välj hela armén	<b>Q</b> -tangenter
Välj enhetstyp på skärmen	<b>W</b> -tangenter eller dubbelklicka på enheten
Välj enhetstyp på slagfältet	Dubbeltryck på <b>W</b> -tangenter
Lägg till enskilda enheter i urval	Skift-klicka
Växla mellan malmsamlare	<b>N</b> -tangenter
Avmarkera enskild enhet	Skift-klicka på slagfältet eller högerklicka i urvalsfönstret.

## ENHETSKOMMANDON

Flytta enheter	Högerklicka på destination
Attackförflyttning	A-tangenten, högerklicka på destination
Omvänd förflyttning	D-tangenten, högerklicka
Formeringsförflyttning	Klicka med vänster och höger musknapp och dra för att placera formation
Tvinga förflyttning	G-tangenten
Tvinga attack	Ctrl-högerklicka
Sprid ut	X
Använd enhetens specialförmåga	F-tangenten
Stoppa enheterna	S-tangenten
Aggressiv ställning	Alt-A
Vaktställning	Alt-S
Håll ställningarna	Alt-D
Avvaktande ställning	Alt-G

## DIVERSE KOMMANDON

Ange samlingspunkt	Välj en byggnad och högerklicka
Ange kamerabokmärke	Ctrl-J, K, L, ;
Växla kamerabokmärke	J, K, L, ;
Växla HUD	End
Öppna menyn Save (spara)	Skift-S
Öppna menyn Load (ladda)	Skift-L
Skärmdump	F12



# ALLT KRIG ÄR BEDRÄGERI.

De allierades avgörande seger vid Leningrad har lett till slutet på större militära operationer i Europa och Asien. Kriget är slut... men problemen har bara börjat.

Nu manövrerar både vinnare och förlorare i hemlighet för att dra nytta av den nya världsordningen. De allierade styrkorna skyndar sig för att säkra det tillkämpade Japan mot förrädiska fiender, assisterade av en ambitiös tidigare fiende. En illegal allierad operation djupt inne på ryskt territorium står inför en lektion i sovjetisk aggression. De krossade imperiestyrkorna slår tillbaka ett nytt hot mot sina stränder, med oavsiktlig hjälp från sina västerländska erövrare. Och i ett väl dolt laboratorium förvandlar imperiets vetenskapsmän en ung och rädd skolflicka till något som alla kommer att frukta.

När dessa nya konflikter blossar upp i världen blir en sak väldigt tydlig – kriget är inte över. Det har bara förändrats.

## FALANGER

### ALLIERADE

En koalition av västerländska nationer, bundna till varandra i försvar av världens fria människor. De allierade lär sig snabbt att seger inte är detsamma som fred och att några av deras egna medlemsstater inte gör situationen bättre.

### SOVJET

En diktatorisk regim som för tillfället samlar sig efter nederlaget mot de allierade styrkorna. Även i sin trasiga situation står de redo att ställa upp arméer av tvångsrekryterade och illa tränade soldater med syfte att uppnå en global kommunistisk stat.

### DEN UPPGÅENDE SOLENS IMPERIUM

Ett uråldrigt land av strikta traditioner och futuristiska teknologier. Deras misslyckade försök att erövr världens har gjort dem till en upptagen – men icke desto mindre stolt – nation av osjälviska krigare, som bara väntar på en chans att på nytt bevisa sig.

## SÅ HÄR SPELAR DU

En så här osäker situation kräver en befälhavare som inte tappar konceptet. Det är upp till dig att hantera resurser, skapa och utrusta dina arméer och utföra de uppgifter dina överordnade ger dig.

Men kom ihåg: du står inför svårare utmaningar än någonsin tidigare, och den här gången finns det ingen som kan hjälpa dig. Du får klara dig själv.

**Obs!** Du måste genomföra det första sovjetiska uppdraget för att låsa upp kampanjerna för de Allierade och Imperiet.

### SVÅRIGHETSNIVÅ

**Easy (lätt)**

Träning för nybörjare.

**Medium (medel)**

Rekommenderas för de flesta spelare.

**Hard (svårt)**

Extra lidande och umbäranden för spelare som vill bli testade.

**Brutal (endast Skirmish  
(sammandrabbning))**

Fienden gör inga misstag, visar ingen fruktan och har bättre resurser.

# TUTORIAL (ÖVNING)

Lär dig alla delar av spelet, från grunderna till avancerade kontroller, under en noggrann övningsomgång.

## CAMPAIGN (KAMPANJ)

Välj vilken falang du vill strida för och inled den långa, blodiga marschen till seger! Vi rekommenderar att du börjar med den sovjetiska kampanjen.

## SPELSKÄRMEN



1	Stridsfönstret
2	Minikarta
3	Hotmätare
4	Resurser/Krediter
5	Antal Command Points (kommandopoäng)

6	Flikar för att bygga enheter/byggnader
7	Vald enhet/sekundär förmåga
8	Kommandomenyn
9	Meny för topphemliga protokoll
10	Waypoint-markör

## STRIDSFÖNSTRET

Bygg och placera ut byggnader, beordra dina enheter att förflytta sig och anfalla, använd särskilda förmågor och mycket mer. Stridsfönstret visar bara en del av den samlade kartan i taget.

**Obs!** Under kampanjuppsdrag visas waypoint-markörer alltid på skärmen för att hjälpa dig på vägen mot dina mål.

★ Använd piltangenterna för att rulla stridsfönstret.

## FOG OF WAR (STRIDSDIMMA)

Alla enheter kan se ett visst avstånd, vilket betyder att det du ser i stridsfönstret är det som alla dina enheter kan se. I områden som ligger utom synhåll visas endast terrängen och civila byggnader. Fientliga enheter och byggnader är dolda. Fog of War lyfts endast när dina enheter återvänder till området.

## RADARMINIKARTA

I det övre högra hörnet av skärmen finns minikartan. Där syns ofta fientliga truppförflyttningar innan du upptäcker dem i stridsfönstret, men vissa fiender kan störa din radar och rycka fram utan att bli upptäckta.

1	Utforskad terräng
2	Aktuell räckvidd för stridsfönstret
3	Fientlig enhet eller byggnad
4	Din enhet eller byggnad



## UPPDRAGSMÅL (ENDAST I KAMPANJER)

Tryck på ESC om du vill öppna menyn Mission (uppdrag) och visa dina mål. Du måste slutföra alla dina huvudmål för att slutföra ett uppdrag. Kom ihåg att dina mål kan ändras under stridens gång. Det är valfritt att utföra bonusmålen, men dessa kan ge dig ytterligare resurser eller andra belöningar.

**Obs!** När alla huvudmål är slutförda slutar uppdraget automatiskt i en seger. Om du vill slutföra bonusmålen måste du göra det innan du slutför det sista huvudmålet.

## SPARA OCH LADDA

*Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising* finns en funktion som automatiskt sparar dina framsteg och inställningar i spelet och skriver över sparade spel utan att du bekräftar att du vill det. Du kan även spara spel i läge för en spelare eller online-spel i samarbetsläge manuellt. Funktionen skriver inte över några manuellt sparade spel, endast äldre automatiskt sparade spel.

Om du vill ladda ett sparad spel eller en sammandrabbning trycker du på Skift-L och väljer det sparade spel du vill fortsätta på. Du kan även ladda spel från huvudmenyn. Om du blir besegrad i kampanjen kan du gå tillbaka till det senaste automatiskt sparade spelet genom att välja Quick Load (snabbladda).

**Obs!** Du kan inte spara i Commander's Challenge-läget.



# SPELETS GRUNDER

För att lyckas måste du bygga en stark understödsbas, sköta dina resurser klokt och gruppera dina styrkor taktiskt för att övervinna allt motstånd.

## UPPFÖRA BYGGNADER

Du behöver olika typer av byggnader för att bryta malm, utbilda soldater, bygga fordon och annat. Det är inte ovanligt att ett uppdrag inleds med bara en Construction Yard (konstruktionsanläggning). Börja omedelbart bygga resten av din bas.

Du uppför en byggnad genom att välja en konstruktionsanläggning och sedan välja ikonen för den byggnad du vill uppföra på byggmeynerna på höger sida av skärmen. En skuggad timer visas över ikonen. Allt eftersom tiden minskar dras de krediter som krävs för att uppföra byggnaden. När tiden gått ut blinkar ikonen och byggnaden är redo att placeras ut.

**Obs!** Om en ikon är nedtonad beror det antingen på att du saknar tillräckliga resurser för att köpa den eller att du inte förvärvat rätt resurser eller teknologier.

- ★ Sovjet placerar istället ut byggnader som sedan byggs från grunden och uppåt.
- ★ Den uppgående solens imperium använder Nanocore-byggnader som packar upp sig via sin sekundära förmåga.

**Obs!** Om du får slut på krediter under uppförandet pausas konstruktionen tills du får mer krediter. När dina krediter fyllts på återupptas uppförandet automatiskt.

## TRÄNA UPP ENHETER

När du uppför byggnader som Barracks (kaserner) eller War Factory (krigsfabriker) kan du använda dem för att träna upp stridande enheter.

**Obs!** Innan du kan bygga enheter måste du först uppföra ett Boot Camp (grundutbildningsläger – Allierade), Barracks (kasern – Sovjet) eller Instant Dojo (snabbdojo – Imperiet). I den här handboken använder vi termen kasern för alla de tre fraktionerna.

När du vill träna enheter kan du antingen välja lämplig byggnad eller gå direkt till byggmenyn. De tillgängliga enheterna visas som ikoner. Välj ikonen för den enhet som du vill träna upp. En skuggad timer visar hur lång tid det tar att bygga enheten.

**Obs!** Starta en produktionskö genom att flera gånger klicka på ikonen för de enheter som du vill bygga. En siffra visas på ikonen, vilken indikerar hur många enheter du beställt.

När enheten är klar kommer den ut och inställer sig till tjänstgöring.

## FÖRSE DIN BAS MED STRÖM

Basen behöver ström för att fungera. När du utökar basen med fler byggnader behöver du också mer ström. På baser som saknar ström kan försvaret sluta att fungera, medan utbildning och produktion av stridande enheter nästan avstannar. Din konstruktionsanläggning genererar en del ström, men du måste bygga Power Plants (kraftverk) för allierade, Reactors (reaktorer) för Sovjet, Instant Generators (snabbgeneratorer) för imperiet för att skapa mer. När ett kraftverk uppförts ökar kraftmätaren.

- ★ Du kan se hur mycket ström du har tillgång till och hur mycket du använder för tillfället med hjälp av kraftmätaren.

**Obs!** Den sovjetiska superreaktorn har enorm effekt och låser upp en ny teknologinivå, men om den förstörs kommer explosionen troligtvis att förstöra alla enheter och byggnader i närheten.



## RESURSER

Det kostar krediter att bygga enheter och byggnader samt forska efter uppgraderingar. När du väljer ett objekt eller en åtgärd som kräver krediter börjar medel dras från ditt konto tills hela beloppet har betalats.

- \* Du börjar en typisk match med tillräckligt många krediter för att skapa grundläggande enheter och uppföra grundläggande byggnader. För att slutföra drabbningen måste du dock samla in fler krediter.
- \* Om du väljer att utföra en uppgift som kräver krediter, men får slut på krediter, pausas uppgiften tills du tjänat in mer.
- \* Du kan skaffa fler krediter genom att hitta en malmgruva och bygga ett Ore Refinery (malmraffineri) i närheten. Med raffinaderiet följer ett insamlingsfordon som automatiskt letar upp och samlar in malm, som omvandlas till krediter. Du samlar resurser snabbare om raffinaderiet ligger nära malmgruvan. Ett grönmärkat område visar den bästa möjliga placeringen.

## UPPGRADERA TEKNOLOGI

Många enheter kan uppgraderas med olika teknologier, till exempel avancerade vapen och nya förmågor. På högre teknologinivåer får du tillgång till mer kraftfulla enheter, men de olika falangerna utvecklar sin teknologi på olika sätt.

## ALLIERADE

De allierade uppgraderar allt vid en viss Construction Yard (konstruktionsanläggning) eller Command Hub (ledningscentral) samtidigt, medan basens försvar stärks genom att du skaffar en Defense Bureau (försvarsbyrå). Om du köper "Heightened Clearance" (ökad behörighet) från konstruktionsanläggningen eller ledningscentralen, så uppgraderas alla byggnader inom byggradien som skapar enheter (och de enheter som tillverkas där). Därefter kan du köpa maximal behörighet för att få tillgång till de mest kraftfulla vapnen. Glöm inte dina expansionsbaser... det hjälper inte dina byggnader längre bort på kartan att du uppgraderar tekniken på din huvudkonstruktionsanläggning.

## SOVJET

Den ryska pragmatismen leder givetvis till den enklaste vägen mot ny teknologi. Allt de behöver göra för att börja uppgradera är att uppföra byggnader som tillverkar nya och bättre teknologier. En ny Super Reactor (superreaktor) ger inte bara mer ström än vanliga reaktorer, den låser dessutom upp den andra teknologinivån. Därefter kan du bygga ett Battle Lab (stridslabb) för att komma åt enheterna på den högsta nivån.

## DEN UPPGÅENDE SOLENS IMPERIUM

Imperiet använder ett mellanting mellan de allierade och sovjetiska metoderna, och utvecklar sin teknologi byggnad för byggnad. Byggnader som tillverkar enheter uppgraderas enskilt efter att deras byggnadsspecifika uppgraderingar efterforskats. Detta innebär att det blir billigare att utveckla tekniken för armén i början, men kräver lite mer planering av vilka styrkor som ska förstärkas. Dessutom krävs en Nanotech Mainframe (Nanotech-huvuddator) för att komma åt de bästa uppgraderingarna, och den är inte billig.

## SPECIALFÖRMÅGOR OCH SITUATIONSANPASSADE ANFALL

Alla trupper och fordon under ditt befäl har enhetsspecifika förmågor, allt från alternativ beväpning, att träffa fiender med en försvagande effekt eller till och med förvandlas till en helt annan enhet.

I allmänhet har enheterna en primär förmåga som kan vara ett anfall riktat mot fienden, en omedelbar effekt som kan aktiveras eller möjlighet att växla mellan den primära förmågan och olika specialförmågor. De flesta specialförmågor kostar inte resurser att använda (även om vissa gör det), men alla har en väntetid innan de kan användas på nytt.

- \* När du vill använda enhetens specialförmåga markerar du enheten och trycker på F-tangenten, eller så klickar du i enhetsfönstret längst ned i stridsfönstret.

Några enheter kan även ändra anfallsmetod utifrån situationen, eller utifrån vilken typ av fiende de möter. Situationsanpassade anfall visas genom att den vanliga anfallsmarkören ändras till en annan symbol.

**Obs!** Mer information om specialförmågor och situationsanpassade anfall finns på [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com).

## REPARATIONER

Efter att dina byggnader skadats av fiender är det dags att få dem i bästa skick igen. Reparationer kostar, men inte på långa vägar lika mycket som att ersätta en förstörd byggnad.

Du kan reparera en byggnad genom att markera den och trycka på **C**-tangenter.

## KONTROLLERA DINA STYRKOR

En bra befälhavare vet när det är läge för att låta trupperna anfalla, när de ska försvara sig och när de ska göra en strategisk reträtt. En lysande befälhavare kan utfärda snabba och tydliga order för att uppnå detta.

## GRUNDLÄGGANDE FÖRFLYTTNINGSKONTROLLER

### Förflyttning

Välj den enhet (eller de enheter) du vill flytta. Flytta sedan markören i stridsfönstret till den plats dit du vill flytta dem och högerklicka.

### Anfalla

Välj enheten (enheterna) och för sedan markören över den fientliga enhet du vill anfalla. Markören ändras till en målikon. Högerklicka på målet.

### Samlingspunkter

Du kan ställa in en samlingspunkt för alla enheter som tillverkas vid en viss byggnad genom att markera byggnaden och sedan högerklicka på den plats på slagfältet där du vill att enheterna ska samlas.

**Obs!** När du har angivit en samlingspunkt lämnar dina nytränade enheter kasernen och går direkt till den platsen.

## STÄLLNINGAR

När du anger en enhets ställning bestämmer du hur den ska strida. När du vill ändra ställning markerar du enheten eller gruppen och anger lämpligt tangentkommando.

### Aggressiv

**Alt-A.** Dina enheter närmar sig, anfaller och förföljer alla fientliga enheter eller byggnader de får i sikte.

### Vakta (standard)

**Alt-S.** Enheterna närmar sig och anfaller fiender som kommer inom synhåll. När fienderna förstörs eller flyr återgår dina enheter till sina ursprungliga positioner.

### Håll ställningarna

**Alt-D.** Dina enheter rör sig inte, men beskuter alla fiender som kommer inom räckhåll. Användbart för försvar samt för artillerienheter.

### Avvaktande

**Alt-G.** Enheter i den här ställningen skjuter inte tillbaka och förföljer inga fiender. Användbart för dolda enheter.

## VETERANENHETER

När enheterna anfaller fiendens enheter och byggnader får de erfarenhet. När en enhet fått tillräckligt mycket erfarenhet blir den upphöjd till en ny veterannivå. En särskild ikon i stridsfönstret identifierar veteranenheter. Veteranenheter är bättre på sina uppgifter.

### Veteran

Tillfogar mer skada och står emot fientlig eldgivning bättre än standardenheter.

### Elit

Tillfogar mer skada och står emot fientlig eldgivning bättre än veteranenheter.

### Hjältemodig

Tillfogar mer skada, anfaller snabbare och står emot fientlig eldgivning bättre än elitenheter och läker sig själva automatiskt när de inte är i strid.

## HOTMÄTARE

Hotmätaren visar hur stort blodbad du utsätts för vid en viss tidpunkt. Om hotnivån är hög blir dina överlevande enheter veteraner snabbare. Dessutom får du Security Points (säkerhetspoäng) snabbare, så att du kan köpa topphemliga produkter. Nackdelen med hög hotnivå är att du sannolikt är under svår fientlig eldgivning.

## FORMERINGSFÖRFLYTTNING

När du samlat en stor armé är det en god idé att dela upp den i formeringar. Med formeringsförhandsgranskningen slipper du gissa hur du ska organisera trupperna genom att ordna dem automatiskt. Formeringar rör sig lika långsamt som sin långsammaste enhet.

Du kan använda formeringsförflyttning genom att klicka med vänster och höger musknapp och dra enheterna för att ändra deras layout. Trupperna flyttas nu automatiskt till önskad destination och ställer upp sig i den förhandsvisade formeringen.

**Obs!** Prova att använda formeringar i kombination med Håll ställningarna för att bilda en försvarslinje. Du kan kombinera en förflyttningsorder med formeringsförhandsvisningen.

## ATTACKFÖRFLYTTNING

När enheter får order om en attackförflyttning stannar valda enheter för att anfälla fientliga enheter eller basförsvarsanläggningar på vägen till sin destination. Detta är ett effektivt sätt att möta en fientlig styrka eller storma en fiendebas.

- ★ Du beordrar en attackförflyttning genom att markera de enheter du vill ge order till, trycka på A-tangenten och sedan högerklicka på det område eller den neutrala byggnad du vill att de ska flytta till.

## FÖRLÄGGA INFANTERI



Många civila byggnader och en del andra byggnader kan även utgöra skydd och befästa ställningar för ditt infanteri. Genom att förlägga infanteri i byggnader får de skydd och en bonus i form av utökad anfallsräckvidd. Fiender som anfaller förlagda styrkor måste först tillfoga den befästa byggnaden stor skada, vilket då leder till att styrkorna automatiskt lämnar den.

- ★ Du kan förlägga enheter i en byggnad genom att markera de önskade infanterienheterna och sedan högerklicka på en tom byggnad. Det går inte att förlägga alla infanterienheter, till exempel går inte Attack Dogs (attackhundar), War Bears (stridsbjörnar) och Tesla Troopers (Tesla-soldater) att förlägga.

**Obs!** Vissa enheter har anfallsförmågor som kan eliminera fientliga enheter som förlagts i byggnader.

## LÅDOR



Lådor är gynnsamma mål. Öppna en av de här lådorna så kan du hitta något användbart i dem, från extra krediter till extra helande eller automatiska veteranuppgaderingar.

- ★ Ta en låda genom att beordra enheter att röra sig till dess position.



# MEDELSVÅR TAKTIK

När du behärskar grunderna är det dags att fokusera på de strategier som leder till seger.

## GRUNDLÄGGANDE BASKONSTRUKTION

Slagen avgörs ofta långt innan du stöter på fienden. Även om du tillbringer större delen av tiden i strid kan de beslut du fattar i början av en match ha stor inverkan på utgången. Första steget är att lära sig bygga en väl försvarad bas snabbt och effektivt.

## KONTROLLERA DINA MÅL

Försök prioritera de mer farliga eller sårbara målen. Även en nästan utslagen fiende kan orsaka betydande skador, så därför är det bäst att förstöra fiender en efter en för att försvara dem och snabbt överväldiga deras styrkor.

Du kan beordra de markerade enheterna att fokusera på vissa mål genom att placera markören på den fiende du vill förstöra och högerklicka.

## SÄLJ AV DÖDVIKTEN

Om byggnader i din bas håller på att bli förstörda av fiendestyrkor och situationen inte går att rädda, kan du överväga att sälja byggnaderna innan de sprängs sönder helt. Du får inte något toppenpris, men det är bättre än ett rykande hål i marken. Tryck på **Z**-knappen för att öppna säljläget.

## NÖRDARNA SKA ÄRVA JORDEN

Ingenjörer är svaga, i stort sett obehäpnade trupper som endast fyller en enda funktion: att ta över fientliga byggnader och använda deras teknologi till din egen fördel. En klok befälhavare låter sina ingenjörer smyga in bakom fiendens linjer på sabotageuppdrag, eller beordrar dem att erövra en neutral teknologibyggnad och överföra den till din sida.

En handfull ingenjörer som används på rätt sätt kan uppnå mer än hela arméer. Det brukar dock hjälpa om du tilldelar några soldater som kan skydda dem från fiender.

**Obs!** Ställ till det ännu värre för fienden genom att sälja deras byggnader så fort du har erövrat dem, eller börja bygga enheter åt din egen armé.

## SPIONER ÄR VI ALLIHOPA

En annan specialenhet som finns tillgänglig för de allierade och den Uppgående solens imperium, är infiltratörer som använder kamouflage och smygteknik för att infiltrera fientliga byggnader under sina sabotageuppdrag. Spies (spioner) och Shinobi kan även skicka tillbaka viktig information om fiendens gruppering, så att du slipper krigets dimma och får en stor fördel när du planerar ditt anfall. Men kom ihåg att Bears (björnar), Dogs (hundar) och Burst Drones (drönare) kan snoka fram en spion oavsett vilken förklädning de har.

## PANSARRIKTNING

Tanks och andra bepansrade fordon tar mer skada från sidan och betydligt mer skada bakifrån. Använd den här kunskapen till din fördel och skydda dina styrkor väl.

## AVANCERADE ENHETSORDER

Dina enheter är kloka nog att reagera på nya situationer på eget initiativ, till exempel att öppna eld när fientliga enheter kommer inom räckvidd. När det gäller mer avancerad taktik behöver de dock mer instruktioner... dina instruktioner. Och du har fullt av specialmanövrer som kan hjälpa dig att få övertaget.

## ATTACKFÖRFLYTTNING

När enheter får order om en attackförflyttning stannar valda enheter för att anfalla fientliga enheter eller basförsvarsanläggningar på vägen till sin destination. Detta är ett effektivt sätt att möta en fientlig styrka eller storma en fiendebas.

- ★ Du kan beordra en attackförflyttning genom att markera de enheter du vill beordra, hålla ned A-tangenten och högerklicka på målet som du vill att de ska förflytta sig till.

**Obs!** Du kan också tvinga en attack mot en neutral byggnad genom att högerklicka på den neutrala byggnaden.

## OMVÄND FÖRFLYTTNING

När de får order om omvänd förflyttning kommer markerade enheter som kan göra detta att röra sig bakåt mot målpositionen. Detta ger möjlighet till en strategisk reträtt där du kan hålla det kraftigare frontpansaret mot fienden.

- ★ Du kan beordra en omvänd förflyttning genom att markera önskade enheter, hålla ned D-tangenten och högerklicka.

## TVINGA ATTACK

Enheter som får order om tvingande attack kommer automatiskt att beskjuta målet, oavsett lojalitet eller plats. Använd tvingande attack med artilleri över öppen mark för att hålla en position

- ★ Du kan beordra en tvingande attack genom att markera önskade enheter, hålla ned CTRL-tangenten och högerklicka.

## WAYPOINT-FÖRFLYTTNING

Beordra dina enheter att framrycka via en rad mål i den ordning du önskar. Alla mål förstörs och enheterna retirerar när slutmålet har nåtts.

- ★ När du vill samla en rad Waypoint-förflyttningar håller du ned ALT-tangenten och högerklickar sedan på de utsedda målen i den ordning du vill förstöra dem.

## TOPPHEMLIGA PROTOKOLL

Varje falang har en omfattande uppsättning särskilda understödsförmågor den kan köpa och använda för att omedelbart vända stridslyckan. Topphemliga protokoll kan vara både offensiva och defensiva (eller både och), men de är alltid spektakulära. Du köper protokoll för de Security Points (säkerhetspoäng) du skaffat i strid, och du kan använda dem när du vill... men de har en vänteperiod efter varje användning.

Du använder ett protokoll genom att klicka på menyn Top Secret Protocol (topphemliga protokoll) längst ned i stridsfönstret, och sedan välja det protokoll du vill använda.

- ★ Vanligtvis får du säkerhetspoäng under stridernas gång. Dessa kan användas för att låsa upp protokoll. Du kan se hur nära du är att skaffa ett nytt säkerhetspoäng på mätaren under radarn.
- ★ Protokoll är graderade utifrån nivå. Du måste låsa upp protokoll på lägre nivåer innan du får tillgång till de mer avancerade förmågorna.
- ★ När du har använt ett protokoll måste du vänta en stund innan du kan använda det igen.

# SUPERVAPEN OCH ULTIMATA VAPEN

En del konflikter eskalerar till användning av massförstörelsevapen som kan utplåna hela arméer i en enda salva.

Supervapen är i stort sett defensiva till sin natur och placerar tillfälligt ut ogenomträngliga sköldar som skyddar dina trupper från alla anfall. Ultimata vapen skapar en förödande effekt i målområdet och utplånar i allmänhet allt i sin väg. Ultimata vapen är idealiska när fienden är ordentligt förskansad, eller om striderna hamnat i ett dödläge.

Båda skapas i dina sekundära byggköer och har en vänteperiod efter varje användning.

**Tips!** Ultimata vapen är extremt kraftfulla, men det finns inga garantier för att de innebär slutet på matchen. Ha en del styrkor i reserv för att rensa upp bland eventuella överlevande.

## SAMMANDRABBNING

Sammandrabbningar är enspelarstrider där du ställs mot en eller flera datorstyrda motståndare från olika falanger. Varje falang anfaller med sin egen unika stil och taktik, så försök räkna ut vad de ska göra och utnyttja deras svagheter.

★ Här kan du välja önskade alternativ på de olika menyerna, som antal motståndare, kartor, svårighetsgrad och resurser, följt av din egen falang och färg. Klicka på knappen Begin (börja) för att starta blodbadet.

**Obs!** Om du vill ladda in en tidigare sparad sammandrabbning väljer du LOAD (ladda) och väljer sedan det spel som du vill fortsätta spela.

Det är inte alltid så enkelt att krossa fienden i småbitar. Om du antar utmaningen i Commander's Challenge ställs du inför 50 unika scenarion, vart och ett med särskilda regler och villkor för seger.

Klara cirkelutmaningarna för att rycka fram längs den avgörande vägen, eller prova triangulära uppdrag för att låsa upp nya enheter och supervapen. Om du klarar varje utmaning under den angivna tiden har du verkligen bevisat att du kan anpassa dig till krigföringens krav.

Resurserna är begränsade, så använd de styrkor du har till ditt förfogande och lär dig att förvandla begränsningar till fördelar.

Skickliga befälhavare får bonuskrediter om de klarar svåra scenarion snabbt och effektivt.



# COMMANDER'S CHALLENGE



## RED ALERT-KNAPPEN

Som en sista utväg kan Red Alert-knappen vända nederlag till seger... men inte utan nackdelar.

Så länge som du har 10 000 dollar i krediter för att betala för den, blir Red Alert-knappen tillgänglig när hotmätaren är helt fylld. Trycka på knappen direkt:

- ★ Ger alla aktiva stridande enheter maximal veterangrad.
- ★ Gör upp till 50 000 av dina dollar tillgängliga.
- ★ Sänker hotmätaren till noll.
- ★ Gör att poängen för utmaningen inte räknas.

Även om knappen gör att du omedelbart missar tidsgränsen kan den hjälpa dig komma förbi svåra uppdrag och låsa upp mer avancerade enheter. Du får inte pengarna tillbaka om du trycker på knappen och ändå förlorar.

Använd knappen klokt.

## YURIKO OMEGA

Imperiets skickligaste vetenskapsmän ville skapa en kår av krigare med psykiska förmågor som kunde använda sin tankekraft mot kejsarens fiender. Istället skapade de ett monster. Och sedan gjorde de henne galen.

Hjälp den unga skolflickan Yuriiko Omega när hon ger sig ut för att sprida terror, utan att behöva bekymra dig om att bygga baser eller hantera resurser. Uppgradera Yurikos förödande psioniska förmågor medan du låser upp hemligheterna i hennes förflutna och utkräver en blodig hämnd på hennes skapare.

**Obs!** Det finns inga anfallsåtgärder i Yurikos kampanj. Att klicka med vänster eller höger musknapp är endast till för vanlig förflyttning.

# ENHETER

Du kommer att föra befälet över ett stort urval styrkor med unika funktioner och särskilda färdigheter. Nyckeln till seger är att veta när, var och – framför allt – hur de ska sättas in.

## ALLIERADE INFANTERI



**ATTACK DOG (ATTACKHUND):** Specialtränade schäfrar som är experter på att nosa upp bakhåll under spaningsuppdrag, skydda viktiga platser och utkämpa lättare strider. De allierades framsteg inom ljudtekniken har förstärkt deras skall så att de fientliga soldaterna blir oförmögna att röra sig.



**ENGINEER (INGENJÖR):** Ingenjörer ser ut att vara obeväpnade, men deras väskor är fulla av prylar som är perfekta för att reparera eller ta över olika tekniska anläggningar, och de kan bygga sjukvårdstält där sårade soldater kan förbindas. Skickliga ingenjörer kan på egen hand ta över fientliga fabriker på några sekunder, men de kommer oftast inte långt utan beväpnad eskort.



**PEACEKEEPER (FREDSBEVARARE):** Fredsbevararna är de allierades frontsoldater. De är främst utrustade för defensiv krigföring, men saknar inte förmåga att agera aggressivt. Kombinationen av hagelgevär och kravallsköldar visar sig ofta avgörande i strid.



**JAVELIN SOLDIER (KASTSPJUTSOLDAT):** Tunga understödstrupper som använder särskilt utformade robotsystem mot både luftfarkoster och fordon. Deras vapen är förödande, men kastspjutsoldater kan "måla" fiendesoldater för ännu mer skada.

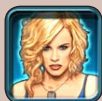


**NYTT!**

**CRYO LEGIONNAIRE (KRYOLEGIONÄR):** Kryolegionärer är specialister beväpnade med de allierades unika kryoteknik. Deras frysstrålar kan hindra flera fiender i taget från att röra sig, varefter de kan använda sina kryodriftaggregat för att hoppa upp och krossa fienden när de landar.



**SPY (SPION):** Spionen är en smokingklädd förklädnadsmästare som kan kamouflera sig som en fiende och enkelt infiltrera deras operationsbaser. Spioner går i fält obeväpnade, men deras förmåga att stjäla fientliga underrättelser, sabotera baser och muta fientliga trupper att byta sida är ovärderlig.



**TANYA:** När något absout, ovillkorligen måste förstöras, skickar de allierade dit Tanya. Hennes frikostiga användning av kulsprutor och C4-sprängämnen gör henne till en svår nöt att knäcka för nästan alla motståndare – till lands, till sjöss eller i luften – och med sitt tidsbälte kan hon hoppa 10 sekunder tillbaka i tiden... om en olycka skulle inträffa.

# FORDON



**RIPTIDE ACV (TIDVATTENVÅGSSVÄVARE):** En liten och lättmanövrerad svävare som kan användas för trupptransporter och eldunderstöd, tack vare de monterade kulsprutorna och de dubbla torpedtuberna.



**MULTIGUNNER IFV (PANSARTRANSPORT MED FLERA SKYTTAR):** Detta pansarskyttefordon är en robust pansarbil med olika slags beväpning. Standardkraketgeväret kan anpassas till den beväpning passagerarna medför.

**NYTT!**



**PACIFIER FAV (STORMKANONVAGN):** Stormkanonvagnen är ganska långsam, men de dubbla infanterikanonerna tar hand om fienden tills vagnen är redo att gruppera som en stationär belägringsenhet och beskjuta hela områden med artillerield.



**GUARDIAN TANK (VÄKTARTANK):** Ryggraden i de allierade pansarstyrkorna. Om dess 90 mm kanon inte kan lösa ett problem, kan väktartanken enkelt ta ut mål som större allierade vapenplattformar kan utplåna.



**MIRAGE TANK (HÄGRINGSTANK):** Hägringstanken är som en skalpell jämfört med väktartankens klubba. Den använder smygteknik och är försedd med en spektrumsskingrande kanon som kan få metall att koka. Vagnens aktiva kamouflage kan styras om till att dölja styrkor i närheten.

**NYTT!**



**FUTURETECH X1 TANK:** Kronan på FutureTechs skapelse är en mordmaskin beväpnad med neutronstrålar som utplånar målet och allt omkring det, och en dödsstråle som mer än väl lever upp till sitt namn.



**ATHENA-KANON:** Athena-kanonen är kopplad till lasersatelliter i omloppsbana och kan kalla ned eld med spektakulära – och förödande – följder. Satelliterna kan även tillfälligt skydda Athena-kanonen från anfall.



**PROSPECTOR (MALMLETARE):** Det är denna blygsamma, obeväpnade arbetsmyra som ser till att de allierade styrkorna kan fungera. Malmletare samlar hela tiden malm som levereras för bearbetning. De kan dessutom grupperas till självförsörjande posteringar när basen ska utökas.



**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (MOBIL KONSTRUKTIONSENHET):** Denna enhet är stryktålig, amfibisk och mångsidig. Den är avgörande vid byggandet av framskjutna baser, insamling av resurser, tillverkning av understödsfarkoster och träning av de allierade styrkorna. Att skydda sin mobila konstruktionsenhet är befälhavarens viktigaste uppgift.



## FLYG



**VINDICATOR (FÖRKÄMPE):** Medeldistansbombare specialiserade på taktiska anfall mot markmål med hjälp av två laserstyrda bomber.



**KRYOCOPTER (KRYOKOPTER):** En experimentell lätt helikopter försedd med den senaste, icke-dödliga beväpningen: en frysstråle som primär beväpning och en mycket imponerande krympstråle för särskilda tillfällen.



**APOLLO FIGHTER (APOLLO-ENHET):** Ett överlägset jaktplan för skapande av luftherravälde, beväpnat med strålvapen, en hastighet på över Mach 3 och de bästa allierade piloterna som bakom spakarna.

**NYTT!**



**HARBINGER GUNSHIP (UNDERSTÖDSSKEPP):** När Harbinger-understödskeppet kallas in i strid gör det bara två saker: cirklar runt sitt utsedda mål och bombarderar det med artillerigranater och en oändlig ström av kulor.



**CENTURY-BOMBARE:** Dessa stabila flygplan tillverkade i USA kan ytbomba fientliga anläggningar och utplåna dem, för att sedan fälla fallskärmsjägare som kan rensa upp.

## FLOTTAN



**DOLPHIN (DELFIN):** Tränade, vapenbärande delfiner som kan spana mot fiendens flotta eller anfalla den med sonisk antifartygsbeväpning.



**HYDROFOIL (BÅRPLAN):** En lätt farkost utvecklad för spaning och försvar, men som kan bita ifrån sig tack vare en 20 mm Icarus-kanon och ett vapenstörsystem.



**ASSAULT DESTROYER (ANFALLSJAGARE):** De allierades fruktade amfibiska krigsfartyg, beväpnat med en kraftfull gausskanon, sjunkbomber och magnetpansar som kan dra till sig elden från oskyddade allierade farkoster.



**AIRCRAFT CARRIER (HANGARFARTYG):** En flytande fästning med kapacitet att skicka ut skvadroner med Sky Knight-jaktdrönare med kort räckvidd och förödande Blackout-robotar som bränner sönder all elektronik inom detonationsradien.

## BYGGNADER



**CONSTRUCTION YARD (KONSTRUKTIONSANLÄGGNING):** Konstruktionsanläggningen är grunden för alla allierade insatser och uppför byggnader som används för att träna soldater och bygga fordon, för att sedan utfärda behörigheter som uppgraderar tillgänglig teknologi.



**BOOT CAMP (GRUNDUTBILDNINGSLÄGER):** Ett förstklassigt träningscentrum för de allierades infanteri, djur, spioner och specialister.



**POWER PLANT (KRAFTVERK):** Kraftverk ser till att alla basens byggnader och försvar hålls igång. Utan tillräckligt med ström för att driva basen upphör tillverkningen.



**ARMOR FACILITY (PANSARANLÄGGNING):** Alla allierade markfordon, från pansarbilar till Mirage-tanks, monteras i pansaranläggningen



**SEAPORT (HAMNSTAD):** I hamnstäderna skapas en flotta som kan härska över haven.



**AIRBASE (FLYGBAS):** Flygbasen utgör det första steget till luftherravälde. Där byggs saker som kan flyga... och skjuta och bomba.



**ORE REFINERY (MALMRAFFINADERI):** Centrum för den allierade ekonomin. Malmraffinaderierna förvandlar den malm som levereras till krediter. Med varje raffinaderi följer ett insamlingsfordon.



**COMMAND HUB (LEDNINGSCENTRAL):** Ledningscentraler är fjärrbaser utanför konstruktionsanläggningen, som hjälper dig att kontrollera större områden och kan användas för att öka teknologinivån för enheter i närheten.



**DEFENSE BUREAU (FÖRSVARSBYRÅ):** Försvarsbyrån sysslar med ultravapen och överlägset försvar, när du väl låst upp teknologin för att bygga den.



**MULTIGUNNER TURRET (TORN MED FLERA SKYTFTAR):** En grundläggande byggnad för basförsvar. Om du förlägger infanteri i ett torn med flera skyttar ändras tornets beväpning så att det matchar garnisonens.



**SPECTRUM TOWER (SPEKTRUMTORN):** Avancerat basförsvar med en spektrumskingrande kanon av samma typ som i Mirage-tanken.



**CHRONOSPHERE (KRONOSFÄR):** Kronosfären kan användas för att omedelbart teleportera enheter var som helst på slagfältet, vilket ger dem en enorm taktisk fördel. Den kan dessutom flytta enheter till fientlig terräng, men teleporteringen är ödesdiger för infanteriet.



**PROTON COLLIDER (PROTONSTÖTARE):** Protonstötaren kan ödelägga baser och är de allierades sista utväg... och vapen för vedergällning.



**FORTRESS WALL (FÄSTNINGSVÄGG):** Den enklaste typen av försvar. Varje anskaffning ger dig en sektion av väggen. Om du placerar två sektioner inom ett par rutor i en rak linje så kommer de automatiskt att ansluta till varandra.

## SOVJET INFANTERI



**WAR BEAR (KRIGSBJÖRN):** Detta djur är fött i fångenskap och tränat i strid och lätt spaning. Många fiender har fallit för de vassa klorna och det teknologiskt förstärkta rytandet hos den sovjetiska krigsbjörnen.



**COMBAT ENGINEER (STRIDSINGENJÖR):** De bästa och klokaste soldaterna tjänstgör som stridsingenjörer. Deras uppgifter är att hacka sig in i datorer, sabotera, omprogrammera fientliga enheter och gräva bunkrar där infanterister kan förläggas. De får en vanlig pistol att använda i självförsvar, vilket inte är till någon större nytta.



**CONSCRIPT (VÄRNPLIKTIG):** De värnpliktiga är dåligt utbildade, men mycket entusiastiska tack vare mental underhållning och propaganda. De kastar sig hänsynslöst in i striden med sina automatkarbiner och Molotovcocktails i blind lydnad till staten.



**FLAK TROOPER (LUFTVÄRNSKAVALLERIST):** Med smak på friheten efter flera år av fångläger tjänar de brutala luftvärnskavalleristerna moder Ryssland genom att skjuta med stora luftvärnskanoner och fästa minor på fientliga pansarfordon. Kanonerna är ännu mer imponerande när de används mot markmål.



**DESOLATOR TROOPER (ÖDELÄGGARSOLDAT):** Dessa modiga, tandlösa och hårlösa soldater fruktar varken fienden eller sina egna ytterst radioaktiva vapen: en ödeläggare som sprutar radioaktiv sörja samt ett stötvapen som minskar fiendens motståndskraft mot just radioaktiv sörja.







**TESLA TROOPER (TESLA-KAVALLERIST):** Sovjetunionens fiender fruktar dessa mekaniserade elitsoldater för deras patriotism och deras dödliga Tesla-kanoner. Deras enda svaghet är att när de släppt lös sin förödande EMP-attack blir både deras fiender och de själva tillfälligt hjälplösa.



**NATASHA:** Natasha, som är produkten av avancerade sovjetiska träningsprogram, är en Sovjetunionens hjälte. Hon kan vända krigslyckan på egen hand med inget annat än sin pålitliga Korshunov-karbin och ständiga grymhet. Hon kan kalla in flyganfall för att slå ut större mål, eller skjuta piloter och förare så att hon kan ta över farkosterna för Sovjetunionens räkning. Allt Natasha får i siktet är dödsdömt.

## FORDON



**TERROR DRONE (TERRORDRÖNARE):** En otäck, spindelliknande robot som anfaller infanteri och fordon med samma våldsamhet. Den borrar sig gärna in och slår ut målen från insidan, men kan också slå ut fordon med sin stasisstråle.

**NYTT!**



**MORTAR CYCLE (GRANATKASTARMOTORCYKLAR):** Sovjetunionens djärvaste hjältar kastar sig i strid och anfaller fienden med sina ärorika Molotovcocktails och granatkastareld.



**SICKLE (SKÄRAN):** Detta vandrande kanontorn togs ursprungligen fram för att slå ned upplopp, och kan fortfarande ta hand om folkmassor på ett utmärkt vis. Det kan hoppa över hinder för att nå fram till sina mål.

**NYTT!**



**REAPER (DRÄPARE):** En tidig version av kanontornet Skäran, komplett med hoppfunktionen. De sovjetiska ingenjörerna konstruerade Dräparens ben så att de skulle gå av vid landningen och förvandla systemet till ett användbart granatbeväpnat torn.

**NYTT!**



**GRINDER (KÖTTKVARNEN):** Den stryktåliga och amfibiska Köttkvarnen krossar allt infanteri och alla fordon i sin väg, och till och med en del byggnader. Dess turbofunktion innebär att inte ens de fiender som flyr i skräck går miste om upplevelsen.



**HAMMER TANK (HAMMARTANK):** Detta vapensystem var med sin slätborrade 85 mm kanon länge en symbol för den sovjetiska vapenmakten. Igelstrålen suger ut fiendens hälsa och vapenkraft för att öka styrkan i hammartankens egna anfall.



**APOCALYPSE TANK (APOKALYPS-TANK):** En sovjetisk lieman. Den massiva (och långsamma) apokalyps-tanken lever upp till sitt namn tack vare sina dubbla 125 mm kanoner, och till detta kommer en magnetanordning som kan fånga snabbare fiender och dra in dem under larvbanden.



**V4 ROCKER LAUNCHER (V4-RAKETARTILLERI):** Den rörliga raketartilleripjäsen V4 avfyrar enorma ballistiska missiler med lång räckvidd som kan slå ut nästan alla mål, eller splittras i flera granater för ytverkan. V4 måste stå still för att avfyras, vilket gör vapnet olämpligt att använda vid fronten.



**SPUTNIK:** Sputnik är ett mindre, billigare svar på de mobila konstruktionsenheterna som uppstod ur ett misslyckat satellitprojekt. Nu specialiserar den sig på att gruppera ut lyssnarposter som kan uppgraderas till fullvärdiga framskjutna baser.



**ORE COLLECTOR (MALMSAMLARE):** Dessa tungt bepansrade arbetshästar använder inga finesser när de hittar och transporterar malmen för bearbetning, men de får jobbet gjort.



**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (MOBIL KONSTRUKTIONSENHET):** Den sovjetiska mobila konstruktionsenheten har spelat en viktig roll för att flytta kommuniststyrkor till nya områden under diverse förevändningar. Föga överraskande skickar kloka befälhavare med kraftfull militär eskort för att skydda dem. För varje sovjetisk framryckning finns en konstruktionsenhet som möjliggör anfallet.

## FLYG



**TWINBLADE (DUBBELBLAD):** En dubbelbladig attackhelikopter som ofta används för att meja ned fientligt infanteri eller sovjetiska desertörer... och ibland båda samtidigt. Helikoptern är beväpnad med fyrdubbla raketkastare och dubbla kulsprutor, vilket gör den lämplig för uppgiften. Dessutom används den för att transportera infanteri eller stridsvagnar.



**MIG FIGHTER (MIG-PPLAN):** MiG-planet är liktydigt med det sovjetiska flygvapnet. Det snabba jaktplanet klarar hårda strider, mycket tack vare sina splitterrobotar av M-typ. MiG-planet har skaffat rykte om sig att dominera i luften.



**KIROV AIRSHIP (KIROV-LUFTSKEPP):** Den sovjetiska militärens stolthet är dessa krigsluftskepp, som kan medföra hundratals bomber till mål var som helst i världen och spränga dem i bitar. Kirov-luftskeppen är långsamma, men kan under kort tid öka farten snabbt med viss risk för skrovet.

## FLOTTAN



**STINGRAY (STINGROCKA):** Stingrockan är en snabb attackfarkost med sovjetiska Tesla-vapen (och besättningar som inte inser hur farlig den kombinationen är). Den genialiska konstruktionen innebär att Stingrockan kan skjuta under vatten och elchocka ihjäl allt inom dess räckvidd.



**BULLFROG (GRODAN):** En amfibietransportfarkost med ett ovanligt sätt att lasta ut soldaterna. Dessa skjuts ut ur relativt träffsäkra kanonrör, så att de snabbt kan sättas in i strid med understöd av Grodans luftvärnskanoner.



**AKULA SUB (AKULA-UBÅT):** Denna ålderstigna attackubåt är specialiserad på att lokalisera och anfälla fientliga fartyg och sedan försvinna i djupet. Akula är beväpnad med flera olika slags torpeder mot flera olika typer av mål.



**DREADNOUGHT:** Dreadnoughts har konstruerats för att skjuta en till synes oändlig stormeld av Molot V4-raketer mot mål på land och till sjöss. De är sårbara på nära håll, men det finns inte mycket på jorden som kan motstå deras förödande eldgivning en längre tid.

## BYGGNADER



**CONSTRUCTION YARD (KONSTRUKTIONSANLÄGGNING):** Den ärorika sovjetiska konstruktionsanläggningen uppför många nyttiga byggnader som ger underhåll åt ryska styrkor i fält och låter dem expandera.



**BARRACKS (KASERNER):** Den hårda utbildningen i kasernerna förvandlar mängder av värdelösa livegna och brottslingar till fruktade, men knappast outhärliga infanterister.



**REACTOR (REAKTOR):** Den sovjetiska basens pulserande hjärta, ger nödvändig ström åt alla byggnader och all produktion.



**WAR FACTORY (KRIGSFABRIK):** Självgående artilleri, raketpjäser, terrordrönare och tanks rullar ut från de löpande banden i krigsfabriken.



**NAVAL YARD (FLOTTKONSTRUKTIONSANLÄGGNING):** Det är endast de finaste och mest pålitliga fartygen som läggs ut från de sovjetiska flottkonstruktionsanläggningarna, byggda av förnöjda slavarbetare.



**AIRFIELD (FLYGFÄLT):** De ryska piloterna dominerar lufterummet med kraftfulla flygplan som konstruerats på flygfält i ett antal som skymmer solen.



**ORE REFINERY (MALMRAFFINADERI):** Malmraffinaderier omvandlar vanliga stenar till den överflödande rikedom som alla medborgare en dag ska få ta del av, och levereras generöst nog med en malmsamlare.



**OUTPOST (UTPOST):** Den sovjetiska utbyggnaden påskyndas med hjälp av utposter.





**SUPER REACTOR (SUPERREAKTOR):** En otrolig kraftkälla som ger ström åt många byggnader och låser upp ny teknologi, men superreaktorn är också ganska instabil. Det är inte många som överlever om den går under.



**BATTLE LAB (KRIGSLABB):** Kronan på verket för den ryska ingenjörskonsten är krigslabben. Där skapas ultimata vapen och försvarsanläggningar, vilket i praktiken garanterar en ärorik sovjetisk seger.



**CRUSHER CRANE (KROSSARLYFTKRAN):** Denna kran är en av många fördelar ryssarna har. Den kan dubbla produktionshastigheten, reparera skadade enheter och skrota gamla, värdelösa enheter mot krediter.



**FLAK CANNON (LUFTVÄRNSKANON):** Standardluftförsvaret vid baserna utgörs av luftvärnskanoner som håller rent i luften.



**SENTRY GUN (VAKTKANON):** Medan luftvärnskanonerna vaktar himlen sveper vaktkanonerna bort slöddret från de allierade och imperiet från marken.



**TESLA COIL (TESLA-SPOLE):** Uppgraderade basförsvarsanläggningar med dödliga elektriska vapen. Tesla-trupper kan superladda Tesla-spolar för att göra dem ännu dödligare.



**IRON CURTAIN (JÄRNRIDÅ):** Detta supervapen skyddar medborgarna genom att göra dem tillfälligt osårbara för fiendens ynkliga vapen.



**VACUUM IMPLODER (VAKUUMIMPLODERARE):** Det ultimata sovjetiska vapnet. Allt i målområdet sugas in och förintas... människor, fordon och hela baser.



**FORTRESS WALL (FÄSTNINGSVÄGG):** Ett mästerverk av statlig ingenjörskonst som köps ett segment i taget, så att det dekadenta packet kan hållas ute och proletariatet hållas inne.

# DEN UPPGÅENDE SOLENS IMPERIUM

## INFANTERI



**BURST DRONE (PULSDRÖNARE):** Till och med små robotsländor är redo att dö på order av den gudomlige Yoshiro. Pulsdrönare söker upp fienden, sätter sig på långsamma fordon och avger en EMP-puls när de självdetoneras.



**ENGINEER (INGENJÖR):** Ingenjörer är skickliga fältmekaniker och sabotörer. De är vasslelika och fjäskiga lönearbetare, men de är bra på det de gör och spelar en viktig roll i att utöka imperiet. I nödfall kan de sprinta korta avstånd utan att trilla omkull, men det kan vara uttröttande.



**IMPERIAL WARRIOR (KEJSERLIG KRIGARE):** En modern samuraj, med en helig katana och ett kraftfullt energigevär. Lätt pansar bärs med heder, men det är varje kejserlig krigares öde och plikt att dö om det är kejsarens vilja.



**TANKBUSTER (TANKJÄGARE):** Män ivriga och utrustade för att anfalla pansarfordon till fots. De gömmer sig i hål som de själva grävt och hoppar sedan fram för att slita sönder fiendens pansar med knappt bärbara vågkraftkanoner. De är mycket fruktade.



**SHINOBI:** Som mästertlönnmördare och spioner är Shinobi legendariska för sin förmåga att döda i tysthet och försvinna i tomma luften. Kejsarens elitmördare håller envist fast vid det gamla: kaststjärnan shuriken, rökbomben och svärdet.



**ROCKET ANGEL (RAKETÄNGEL):** Kvinnor är inte tillåtna att ta del av stridens ära. Om de inte är vansinnigt hyperaktiva tjejer i hypermoderna stridsdräkter, beväpnade med paralyseringspiskor och avfyrar missilsalvor som förstör allt i deras väg. Sådana är raketänglarna.



**NYTT!** **ARCHER MAIDEN (BÅGSKYTTEJUNGFRUR):** Den uråldriga konsten kyudo kombineras med högteknologiska energibågar i bågskyttejungfrurnas händer. De kan skjuta ned flyg eller låta det regna död över markmål med sin utsökta Arrow Storm-förmåga (pilstorm).



**YURIKO OMEGA:** Ingen vet hur Yuriko Omega skapades. Det intressanta är att hennes hjärna nu skoningslöst kan utplåna hennes fiender. Låt dig inte luras av att hon ser ut som en oskyldig skolflicka. Yuriko är ett monster som knappt går att kontrollera, och använder sina fasansfulla psioniska krafter i kejsarens tjänst.

# FORDON



**MECHA TENGU:** Det mångsidiga Mecha Tengu kan snabbt omvandlas till en Jet Tengu och tillbaka igen, så att piloterna kan anfalla mål på marken och i luften med sin 20 mm automatkanon.



**SUDDEN TRANSPORT (PLÖTSLIG TRANSPORT):** I syfte att snabbt och säkert kunna utgruppera sina styrkor utvecklade imperiets vetenskapsmän detta amfibietransportfordon med förmåga att kamouflera sig som andra föremål eller fientliga fordon.



**TSUNAMI-TANK:** Kejsarens standardtank, som kan förvandlas till amfibiefordon vid behov. Den pansarbrytande kanonen är svagare än på andra tanks, men särskilda nanodeflektorer kan avstyra de flesta anfallen mot vagnen.



**STRIKER-VX:** VX är en motsvarighet till Tengu och kan snabbt växla mellan markbunden luftvärnsvagn och helikopter mot markmål, och utplåna kejsarens fiender med sina raketsvärmar.



**NYTT! STEEL RONIN (STÅL-RONIN):** En snabb robot beväpnad med en kraftfull laserhandske. Stål-ronin mejar ned imperiets fiender och skapar sedan explosiva energivågor för att utplåna dem helt.



**KING ONI (KUNG ONI):** Det är inte många som överlever ögonstrålarna från kung Oni, imperiets gigantiska vaktrobot. Oavsett om han krossar fientliga tanks i sina massiva armar eller smälter hela arméer till slagg lever kung Oni mer än väl upp till sitt demoniska namn.



**WAVE-FORCE ARTILLERY (VÅGKRAFTSARTILLERI):** Denna rörliga artillerienhet försakar ballistiska granater till förmån för en förödande partikelstråle som kan slita sönder hela befästningar med några välriktade skott. Det kan räcka med ett om den får ladda upp till full styrka först.



**ORE COLLECTOR (MALMSAMLARE):** En bepansrad skördemaskin som snabbt samlar in de massiva resurser som krävs för att producera imperiets högklassiga styrkor. Som ytterligare skydd har den försetts med en liten, men effektiv hopfällbar kanon.



**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (MOBIL KONSTRUKTIONSENHET):** Imperiets version är bakåtkompilerad från sina allierade och sovjetiska motsvarigheter och fungerar på i princip samma vis, genom att bygga framskjutna baser och anläggningar som utökar imperiets räckvidd.



**NANOCORE (NANOKÄRNA):** Nanokärnor är moderna, tekniska underverk stora som lastbilar. Dessa terränggående anläggningar kan utvecklas till massiva militära byggnader på nolltid. Därmed kan imperiets styrkor snabbt och effektivt rycka in i nya områden.



## FLOTTAN



**YARI MINISUB (YARI-MINIUBÅT):** Lätta tvåmannaubåtar byggda för lätta strider och spaning. Yari-ubåtarna är beväpnade med torpeder, men dess bästa vapen är besättningens villighet att göra *kamikazeanfall* mot fiendens fartyg.



**SEA-WING:** Den snabba och lättmanövrerade Sea-Wing är ett bombplan som kan byggas om till en attackubåt. Aozora-luft/sjörobotarna har också dubbla uppgifter och kan anfalla fientliga farkoster både ovanifrån och underifrån.



**NAGATINA CRUISER (NAGINATA-KRYSSARE):** Dessa kryssare jagar fientliga fartyg åt imperiets flotta. En Nagatina-kryssare går oftast in på nära håll med sin otroliga hastighet och avfyrar en svärm torpeder som slår ut flera mål innan de hinner reagera.



**SHOGUN BATTLESHIP (SHOGUN-SLAGSKEPP):** Imperiets majestätiska fanbärare är både dekorativa och imponerande. Shogun är ett massförstörelsevapen som bombarderar kusten med en eldkraft som inte skonar något. Fartygens starka försvar gör att Shogun-slagskeppen genom historien inte ens behövt smärre reparationer efter strid.



**NYTT!** **GIGA FORTRESS (GIGA-FÄSTNING):** Giga-fästningen är häpnadsväckande stor och kraftfull. *Kejsarens pärla* förvandlas från ett sjögående underverk till en flygande belägringsplattform som skymmer solen. De avancerade robotsystemen och kanonerna gör detta eleganta skepp till det sista imperiets fiender någonsin kommer att få se.

## BYGGNADER



**CONSTRUCTION YARD (KONSTRUKTIONSANLÄGGNING):** Imperiets motsvarighet till de västliga konstruktionsanläggningarna har en unik förmåga: de kan skapa Nano-kärnor för att snabbt lägga under sig nya områden.



**INSTANT DOJO (SNABBDOJO):** Yoshiros villiga undersåtar genomgår hård träning i snabbdojon. När de är färdiga har de förvandlats till krigare utan fruktan.



**INSTANT GENERATOR (SNABBGENERATOR):** Avancerad teknik kräver avancerade strömkällor, och det är där snabbgeneratorerna kommer in i bilden.



**MECHA BAY (MECHA-ANLÄGGNING):** De ärorika teknikerna i Mecha-anläggningarna producerar flottor av krigsmaskiner, varav många dessutom kan ge sig upp i luften och strida.



**IMPERIAL DOCKS (KEJSERLIG HAMN):** Herraväldet över havet börjar i de kejserliga hamnarna, som bygger spektakulära farkoster som kan dominera havet (och i luften).



**ORE REFINERY (MALMRAFFINADERI):** Malmraffinaderierna tillverkar de omfattande resurser som krävs för att skapa och underhålla de kejserliga arméerna.



**NANOTECH MAINFRAME (NANOTECH-STRUKTUR):** En nanotech-struktur är det yttersta beviset för imperiets teknologiska överlägsenhet, och gör det möjligt att uppgradera enheter och vapen maximalt.



**DEFENDER-VX:** Flexibelt basförsvar som kan växla mellan försvar mot luftmål och markmål vid behov.



**WAVE-FORCE TOWER (VÅGKRAFTSTORN):** Partikelstrålarna från vågförstärktorn kan meja ned alla fiender som är oförsiktiga nog att anfalla kejsarens framskjutna baser.



**NANOWARM HIVE (NANOSVÄRMNÄSTE):** Inga anfall kan tränga igenom en sköld som skyddas av nanosvärmnästet... och inget innanför den kan fly ut.



**PSIONIC DECIMATOR (PSI-DECIMERARE):** På kejsarens order kan Psi-decimerarnas fruktansvärda kraft lösgöras mot imperiets fiender för att förstöra dem, deras fordon och deras baser fullständigt.



**FORTRESS WALL (FÄSTNINGSVÄGG):** Fantastisk arkitektur och djärvt försvar i ett och samma byggnadsverk. Väggarna byggs en bit i taket och måste vara i harmoni med naturen.

# PRESTANDATIPS

## PROBLEM NÄR DU KÖR SPELET

- ★ Kontrollera att datorn uppfyller spelets minimikrav och att du har installerat de senaste drivrutinerna för grafikkortet och ljudkortet:

Om du använder ett NVIDIA-baserat kort finns drivrutinerna på [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).

Om du använder ett ATI-baserat kort finns drivrutinerna på [www.ati.com](http://www.ati.com).

## ALLMÄNNA FELSÖKNINGSTIPS

- ★ Om spelet går långsamt kan du sänka kvalitetsnivån på grafik- eller ljudinställningarna från alternativmenyn i spelet. Om du minskar skärmmupplösningen kan det ofta ge bättre prestanda.
- ★ Om du vill ha maximal prestanda kan du försöka med att stänga av alla andra program som körs i bakgrunden (utom EA Download Manager om du använder det programmet).

## PRESTANDAPROBLEM VID INTERNETSPEL

Det bästa sättet att undvika prestandaproblem när du spelar på Internet är att stänga av alla fildelningsprogram och chattprogram innan du startar spelet. Dessa program använder bandbredd vilket orsakar lagg eller andra problem.

Det här spelet använder följande TCP- och UDP-portar för Internetspel:

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

**UDP: 6500, 6515, 13139, 27900**

Mer information om hur du aktiverar dessa portar finns i dokumentationen till din brandvägg eller router. Om du vill spela i ett större nätverk kontaktar du nätverksadministratören.

## KUNDTJÄNST

Om du vill se om din dator uppfyller minimikraven som står angivna på förpackningen, finns det ett verktyg som kallas **dxdiag** som läser av din dators maskinvara och samlar denna information i en detaljerad rapport.

**Så här tar du fram informationen om din dator:**

1. Klicka på START, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** och klicka på OK
2. Klicka på SPARA ALL INFORMATION... för att spara en rapport som du kan läsa och skriva ut. Se till att du har denna rapport tillgänglig när du kontaktar EA:s kundtjänst.

Om du fortfarande har problem med att installera eller köra spelet kan du gå in på [www.electronicarts.se/support](http://www.electronicarts.se/support). När supportfönstret har öppnats kan du gå in i vår informationsdatabas. Lösningarna du hittar här är samma som personalen på vår kundtjänst har, så de är uppdaterade och korrekta. För att du ska hitta lösningen på ditt problem måste du välja plattform, genre och utvecklare. Om du inte hittar ett svar kan du klicka på Kontakt för att kontakta en supporttekniker som besvarar din fråga så fort som möjligt.

Om du inte har en Internetanslutning eller hellre vill prata med en tekniker kan du ringa vår kundtjänst:



**Innan du kontaktar vår kundtjänst ber vi dig att ta fram informationen från dxdiag**

1. Klicka på START, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** och klicka på OK
2. Klicka på SPARA ALL INFORMATION...

Vardagar mellan 13.00-17.00. Telefonnummer är **0775 700 270**

På grund av karaktären hos de flesta problem som uppstår när man kör ett dataspel är det lättare, och går vanligtvis fortare, att använda vår databas på vår hemsida för problemlösning.

**Obs:** Kundtjänst kan inte tillhandahålla speltips och trick.

**Anmärkning:** Om du har köpt spelet via EA Store, kan du läsa licensavtalet för slutanvändare på <http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/sv/eula.pdf>

# **COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING, MEDVERKANDE**

## **PUBLICERAT AV ELECTRONIC ARTS**

## **EN PRODUKTION FRÅN ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES**

### **Senior Producer**

Amer Ajami

### **Project Development Director**

Gary Stead

### **Lead Designer**

Jasen Torres

### **Art Directors**

Matt J. Britton

Mike Colonnese

### **Audio Director**

Nick Laviers

### **Story and Cinematics Producer**

Mical Pedriana

### **Producer**

Greg Kasavin

### **Shell & UI Development Director**

Brandon Rose

### **Design Development Director**

Ofer Estline

### **Cinematics Development Director**

Harry Jarvis

### **Art Development Director**

Sean O'Hara

### **RTS Chief Technical Officer**

Zak Phelps

### **Lead Engineer**

Austin Ellis

### **Lead Graphics Engineer**

Lutz Latta

### **Lead Configuration Management Engineer**

Andy McDonald

### **Animation Director**

Adam McCarthy

### **Lead Visual Effects Artist**

Michael Jones

## **DESIGN**

### **Game Designers**

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

### **AI Design and Engineering**

Gavin Simon

### **Skirmish Map and Balance Designer**

Jeremy Feasel

## **TEKNIK**

### **Systems Engineers**

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

### **Gameplay Engineers**

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

### **Design Engineer**

John Machin

### **AI Engineers**

Michael Braley

Andrew Garrett

### **Audio Engineer**

Michael Kron

### **User Interface Engineers**

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

### **Globant Engineers**

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

## **GRAFIK**

### **Lead Animator**

Michael Laygo

### **Modelers**

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

### **Environment Artists**

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

### **User Interface Artist**

Andrey Kazmin

### **Visual Effects Artist**

Casey Robinson

### **Technical Artists**

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

### **Concept Artists**

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

### **Additional Art**

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

## **PRODUKTION OCH UTVECKLING**

### **Associate Producers**

Matthew Ott

Keith Schaefer

### **Community Manager**

Aaron Kaufman

### **Studio Project Manager**

Bobby Moldavon

### **Additional Development Direction**

Wes Eckhart

**Additional Technical Direction**

Wei Shooing Teh

**LJUD****Senior Sound Designer**

Evan T. Chen

**Sound Designers**

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

**Voice Direction & Sound Design**

David Fries

**Dialogue Editing & Sound Design**

Leilani Ramirez

**Dialogue Editing**

Pete Scaturro

**Recording Facility**

POP Sound

**Recording Engineer**

Michael Miller

**Recordist**

Courtney Bishop

**FILMKLIPP****EALA-TEAMET****Cinematics Director**

Richard Winn Taylor II

**Producer**

Nina Dobner

**Post-Production Supervisor**

Benjamin Hopkins

**Visual Effects Supervisor**

KaTai Tang

**Writer**

Harris Orkin

**Video Editor**

Stuart Allison

**Assistant Video Editor**

Joshua E. Basche

**3D Animation/Rendering**

Sangwoo Hong

**Sound Designer**

Edward Cerrato

**LIVE ACTION****Rollista**

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

**Commanders**

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

**Production House**

Beach House Films, Executive  
Producers: Dave and Patti Coulter

**Beach House Producer**

Dona Shine

**Director of Photography**

Rich Schaefer

**Set & Production Design**

Cherie Baker

**Set Decorator**

John Kelly

**Wardrobe**

Poppy Canon-Reese

**Photography**

Kevin Lynch

**"Behind the Scenes" Crew**

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

**Talent Manager**

Marci Galea

**Talent Coordinator**

Emily Clark

**VISUELLA EFFEKTER****HOLLYWOOD-DI****DI Supervisor**

Neil Smith

**DI Colorist**

Aaron Peak

**RÖSTER****Voice Actors**

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

**MUSIK****Music Composed By**

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

**Vocalists**

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

**Music Recording and Mixing  
Engineers**

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

**EXTERN****PRODUKTION****Development Director**

Kate Bigel

**Project Manager**

Armando Castillo

**TESTING****Senior QA Director**

Dave Steele

**Senior QA Manager**

Darren Merritt

**Senior Project Lead**

Sean Shimoda

**Senior Test Lead**

Robert Tzong

**QA Leads**

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

**QA Engineer**

Steve Hoey

**QA Automation Programmer**

Zach Fake

**QA Testers**

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

#### **Compliance Test Lead**

Paul John Jochico

#### **Compliance Testers**

Darryl Austin  
Jason Jacoby

#### **Globant Program Manager**

Lisandro Dorfman

#### **Globant Test Lead Supervisor**

Matias Pedretti

#### **Globant Senior Test Lead**

Hernan Lauria

#### **Globant Test Lead Assistants**

Pablo Leiboff  
Juan Manuel Pereda  
Barbara Spampinato  
**Globant QA Testers**

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**

### **Localization Manager**

Joel Börjel

## **EUROPEISK LOKALISERING OCH INTEGRERING**

### **Localization Production**

Stefano Gambaro  
Iina Sainio

### **Localization Coordination**

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

### **Localization Programming**

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 Szyпка  
Charles Ulbig  
Fontoló Stúdió Ltd.  
Início Localisation Services  
La Marque Rose

## **SOFTCLUB**

PRESTO - PREKLADATELSKÉ  
CENTRUM s.r.o.

Synthesis International S.r.l.  
Estudios EXA S.L.  
toneworx GmbH  
Robert Böck  
Michael Broström

Sylvain Deniau  
Jérémy Jourdan  
Morten Skovgaard  
Óscar Frades

## **ASIATISK LOKALISERING OCH INTEGRERING**

### **International Project Manager**

Kah Hui Teo

### **Localization Production**

Jason Chen  
Krispol Jaijongrak  
Wade Lim

### **Localization Coordination**

Yun Yue Lim

### **Localization Team**

Oh Hyung Kwon  
Pawatpong Nildam  
Boom Park  
Jazz Wang  
Clifford Wu

### **QA Test Lead**

Yaoxian Wang

### **QA Testers**

Shaun Chew  
Norman Mah  
Terence Teng  
Choon Heok Wee

## **MARKNADSFÖRING**

## **OCH PR NORDAMERIKA OCH GLOBALT**

### **Senior Global Product Manager**

David S. Silverman

### **Assistant Product Manager**

Bryce Yang

### **Global PR Manager**

Andrew H. Wong

### **Advertising Manager**

Alonso M. Velasco

### **Marketing Assistant**

Nicholas Clifford

### **Senior Publicist**

Kerstin Müller

### **Lead Marketing Video Editor**

Chase Boyajian

### **Marketing Video Editor**

Neel Upadhye

## **Assistant Marketing Video Editor**

Jackson Lanzing

## **Talent Director, Command & Conquer TV**

Derek C. Schoeni

## **Director, IP Approvals**

Sue Garfield

## **FÖRPACKNING**

### **Account Manager**

John Burns

### **Creative Director**

Holden Hume

### **Group Managing Editor**

Dan Davis

## **MUSIK**

### **World-Wide Music Exec**

Steve Schnur

## **INTERNATIONELL**

## **MARKNADSFÖRING & PR**

### **Product Manager, Europe**

Chris Brown

### **International PR Coordinator**

Alana Logan

### **Product Manager, UK**

Will Graham

### **PR Manager, UK**

Jonathan Goddard

### **Product Manager, Germany**

Volker Prott

### **Marketing Manager, Russia**

Inna Shevchenko

### **PR Manager, Russia**

Valentina Zlobina

### **Country Manger, Russia**

Tony Watkins

### **Product Manager, Netherlands**

Ferry Brands

### **Product Manager, Spain**

Juan Larrauri

### **PR Manager, Spain**

Jose Valero

### **Senior Product Manager, Italy**

Daniele Siciliano

### **PR Manager, Italy**

Luciana Stella Boscaratto

### **Product Manager, France**

Jérôme Austin

## **Product Manager, Brazil**

Ian de Freitas

## **PR & Events Manager, Hungary**

Tamás Kováts

## **Product Manager, Belgium**

Veerie De Taeye

## **Product Manager, Sweden**

Martin Nordenhem

## **Product Manager, Australia**

Paul Hellmrich

## **PR & Marketing Manager, New Zealand**

Jemma Glancy

## **Product Manager, South Africa**

Ralph Spinks

## **Senior Business Manager, South Africa**

Chris Gatherer

## **Marketing Manager, India**

Yashdeep Bali

MPEG Layer-3 ljudkodningsteknologi på licens från Fraunhofer IIS och THOMSON multimedia.

Denna produkt innehåller programvaruteknologi på licens från On2 Technologies, Inc. On2 technology © 2003 On2 Technologies, Inc. Med ensamrätt. Smiley Face logo TM Smileyworld Ltd.

## **SÄRSKILT TACK**

Till alla i det ursprungliga utvecklingsteamet för Command & Conquer Red Alert 3.

Till alla på EALA för deras support, särskilt 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 och alla andra utvecklingsteam på EALA. Och till alla på Electronic Arts för deras stöd, särskilt John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA:s juridiska team, Central Development Services och online-gruppen.

Teamet vill tacka sina familjer och vänner. Utan deras stöd skulle det här spelet inte ha varit möjligt:

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, and Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron and Laurie Davis; Hao "Hawk" Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, and Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intrieri; Celeste Jacobi; Kristen Jacobsen; Joan Jaekel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csebjia Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, & Tristan Jones; Alex Kasavin; Alexander & Marina Kasavin; Jenna & Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei och Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael och Miranda Lavers; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George och Penny Levy; Amy och Samuel Liu; Lori, Travis, Megan och Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis och Jezebel McCarthy; Michi Miyazaki; Jackie Mitrabi; 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 och Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy och Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang och 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 vill också tacka hela Command & Conquer-communityn för deras bergfasta stöd och passion för serien, och för att ha inspirerat

oss under utvecklingen av det här spelet.

Marknads- och PR-gruppen vill tacka:

Nola Armstrong och tjejerna på 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 och Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace & Jim Yang

Bli en av oss. Vi ser längre.







© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logotypen, Command & Conquer och Red Alert är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. Alla övriga varumärken tillhör respektive ägare.

WWX01606532MT