

# COMMAND & CONQUER

Render-se não é uma Opção

[www.westwood.com](http://www.westwood.com)  
<http://www.tectoy.com.br>

# COMMAND & CONQUER RED ALERT™

MANUAL  
CONFIDENCIAL  
DE CAMPO

Westwood™  
STUDIOS

TEC TOY  
multimedia





# TECTOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

Cód. 901.503.376.815

ETIQUETA

**TEC TOY INDÚSTRIA COMÉRCIO LTDA.**

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - Jd. Três Montanhas  
Osasco - SP - CEP 06276-000 - Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Emano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421



Interrogador ..... Dom Magwili  
 Anunciante ..... Gwen Castaldi  
 Soldados Aliados ..... Ricky Russell, Nick Paulos, Scott Ryan Tally  
 Comandantes ..... Joe Bostic, Chris Demers, Barry Green, Matthew Hansel, Adam Isgreen, Frank Klepacki, Mike Kightner, Bill Randolph, Philip E. Shelburne, Erix Wang

### LADO SOVIÉTICO:

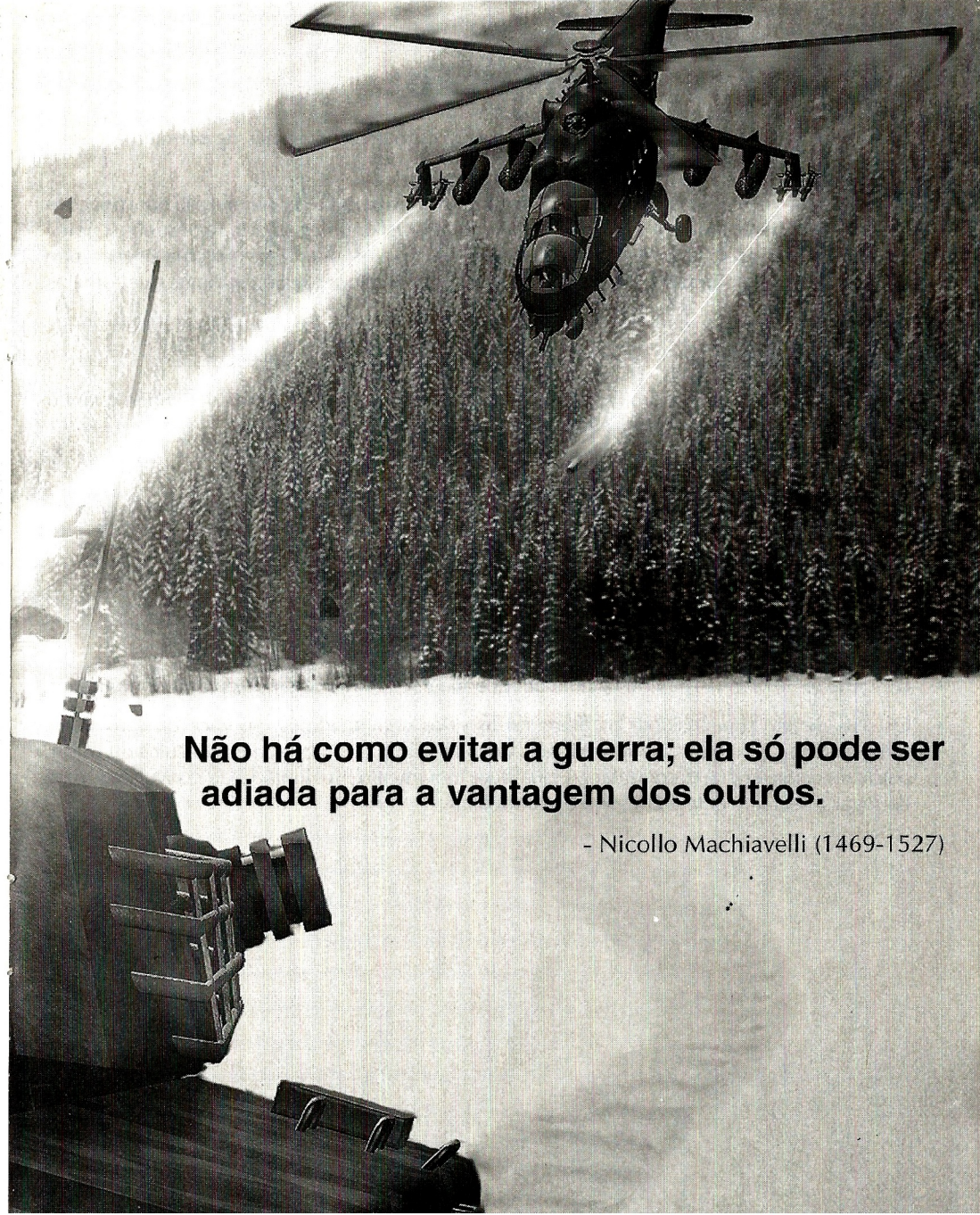
Josef Stalin ..... Eugene Dynarski  
 Kukov ..... Craig Cavanah  
 Gradenko ..... Alan Terry  
 Nadia ..... Andrea Robinson  
 Kane ..... Joe Kucan  
 Soldados Soviéticos ..... John Archer, Mike Grayford, Frank Klepacki, Felix Kupis, Chris Rubyor, Erik Yeo

### VOZES DO JOGO:

E.V.A. .... Martin Alper  
 Tanya ..... Lanae Freeborn  
 Infantaria & Unidades ..... Mike Grayford, Adam Isgreen, Frank Klepacki, Troy Leonard, Dwight Okahara, Chris Rubyor, Eric Wang Erik Yeo

### PRODUÇÃO

Dirigido por ..... Joseph D. Kucam  
 Figurino ..... Christie Moeller  
 Maquiagem & Cabelo ..... Cindy Clíne  
 Engenharia de Som ..... Paul Mudra  
 Casting ..... Marilee Lear, C.S.A.  
 Vídeo ..... Kevin Becquet  
 Iluminação ..... Eric Gooch  
 Chefe de Produção ..... Paul Bastardo  
 Assistentes de Produção ..... Rick Appin, Patience Becquet, Pat Connelly, Jeff Fillhaber, Richard Rasmussen  
 Responsável por SFX ..... Philip E. Shelburne  
 Agradecimentos Especiais ..... NBC Nwes Archives Films, Fabulous Footage



**Não há como evitar a guerra; ela só pode ser adiada para a vantagem dos outros.**

- Nicollo Machiavelli (1469-1527)



## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar em seu computador ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

### ANTES DE USAR:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 1,5 m do monitor.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

### DURANTE O JOGO:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando em seu Computador.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso dos computadores. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

## CRÉDITOS

Produtor executivo .....	Brett W. Sperry
Produtor .....	Ed Del Castillo
Conceito Original .....	Brett W. Sperry, Joe Bostic
Programadores Líderes .....	Joe Bostic, Barry Green, Steve Tall
Programadores de Jogo .....	Phil Gorrow, Bill Randolph, Maria Del Mar McCready Legg
Programadores de Internet .....	Jeff Brown, David Aldridge, Matt Thorn
Programador de tradução .....	Victor Grippi
Direção Técnica .....	Steve Wetherill, Eric Wang
Designers .....	Adam Isgreen, Michael Lightner, Erik Yeo
Artistas Líderes .....	Chris Demers, Matthew Hansel, Joseph B. Hewitt IV
Artistas .....	David T. Potter, Damon Redmond, Paul Wesberry, Brian White
Produção pós vídeo .....	Felix Kupis, Kevin Becquet
Estória Original .....	Ron Smith, Ed Del Castillo
Roteiro .....	Ron Smith, Adam Isgreen, John Scott Lewinski
Direção de áudio .....	Paul S. Mudra
Trilha Sonora .....	Frank Klepacki
Efeitos Sonoros .....	Dwight K. Okahara
Direção de QA .....	Glenn Sperry
Garantia de Qualidade .....	James Adkins, John Archer, Lloyd Bell, Chris Bleven, D'Andre Cambel, Errol Campbell, Phillip Castro, Steve Corcoran, Kenny Dunne, Randy Greenback, Abe Hernandez, Chris Holloway, James Hughes, Ben Lublin, Levi Luke, Isaiah Myers, Richard Rasmussen, Chris Rubyor, Chad Shackelford, Albert Springfield, Mike Smith, Tyler Thackery
Design da Caixa .....	Matthew Hansen e Thomas Pucket Inc.
Design do Manual .....	Victoria Hart

## ELENCO

### LADO ALIADO:

Von Esling .....	Arthur Roberts
Stavros .....	Barry Kramer
Albert Einstein .....	John Milford
Tanya .....	Lynne Litteer



1. O nome correto do jogo
2. O tipo de computador no qual você está rodando o jogo.
3. A informação listada quando você clica no ícone do desktop do Windows 95 correspondente ao seu computador e seleciona propriedades. Isto inclui informações sobre o número da versão do Windows 95, quantidade de memória & tipo da CPU.
4. Mensagem de erro exatamente como mostrada (se houver).
5. O conteúdo dos seus arquivos autoexec.bat e config.sys.

### Serviço de suporte On-line da Westwood Studios

Westwood Studios fornece novidades, últimas versões, atualizações, demos de produtos, revisões, suporte técnico, conselhos e mais nos seguintes serviços on-line.

#### Internet: World Wide Web

Para achar a home page da Westwood na WWW, você precisará de um browser. Nosso endereço é <http://www.westwood.com>.

#### Internet: FTP

Se você está procurando por nossos últimos arquivos de suporte para qualquer um de nossos produtos, você poderá pegá-los de nosso site ftp em <ftp.westwood.com>.

#### Internet: E-mail

Envie E-mail para [support@westwood.com](mailto:support@westwood.com) com qualquer dúvida específica que você tenha.

#### America online

Selecione o menu GO TO no topo da tela e destaque "keyword". Entre Westwood Studios e clique "GO". Você pode escrever mensagens públicas em qualquer uma das áreas de conferência, ou mensagem privada para westwood endereçando-a para "Westwood S".

#### Compuserve

Assine normalmente, então clique selecionando no ícone de semáforo no alto de sua tela. Quando o prompt aparecer, entre "Gambpub" para Game Publishers forum "B". Mensagens e arquivos pertinentes a produtos da Westwood Studios estão localizados na seção westwood studios. O Endereço E-mail da Westwood na compuserve é 71333,2405 .

#### Prodigy

Depois que o menu principal aparecer, pressione Control-J ( para pular) e então digite "Westwood Support". Você pode deixar mensagem, dowload ou ler os boletins de informação todos do menu principal.

#### Genie

Use a palavra chave "Scorpia", então selecione área de mensagens 33 do menu. Você pode deixar mensagem sobre qualquer um de nossos jogos, ou download nossos arquivos de suporte da biblioteca.

## CONTEÚDO

Poderes Soviéticos .....	02
Forças Aliadas .....	02
Iniciando .....	03
Jogando o Jogo .....	06
Jogo para Vários Jogadores .....	26
Estruturas Aliadas .....	37
Unidades Aliadas .....	43
Hierarquia das Unidades Soviéticas .....	51
Unidades Soviéticas .....	57
Tutorial .....	65
Problemas com o Jogo .....	82
Créditos .....	89
Elenco .....	89



## PODERES SOVIÉTICOS

**Ideologia:** Veio a Stalin em uma série de sonhos. O direito de nascença do Império Soviético é nada menos que conquistar e dominar todo o globo. E o direito de nascença de Josef Stalin é nada menos que conquistar o espírito e dominar as ações de cada cidadão Soviético.

**Chefe de Estado atual:** Josef Stalin

**Base de Operações:** Toda a península Euro-asiática. Postos de comando identificados em Moscou, Kiev, Stalingrado, Khartoum, Karachi, Da Nang.

**Força militar:** Forças alistadas excedem 14 milhões. Forças não-regulares, incluindo polícia e NKVD, próximo de 7 milhões.

**Força Econômica:** Propriedades operacionais consideráveis, acredita-se que excedem 486.2 bilhões de francos suíços.

**Força Política:** Como cada pessoa na União Soviética tem que ser um membro do partido comunista, uma incrível rede de agentes de mais de 200 milhões de cidadãos se infiltrou nos governos Pan Africanos, Pan Indianos e Pan Asiáticos com suspeitas na Cidade do México e em Vancouver.

**Filiações:** Sociedade democrática mundial; Liga de defesa Asiática; Consórcio libertário.

**Ver Também:** Henderson, D.K. e Chou, K.L., Atividades terroristas Soviéticas.

## FORÇAS ALIADAS

**Ideologia:** Resistir a agressões Soviéticas contra qualquer poder do primeiro ou segundo mundo. Assegurar os ideais definidos na carta da Associação mundial das nações.

**Líder Titular atual:** General Gunter van Esling, Comandante supremo das forças aliadas.

**Base de operações:** Quartéis gerais, Operações unificadas, Londres; Teatro Nórdico, Oslo; Teatro Sul, Madri.

**Forças Militares:** Forças Alistadas de aproximadamente 3,4 milhões. Forças não regulares, incluindo guerrilhas e forças de resistência, aproximadamente 1,7 milhões. Armamento confidencial segundo documento 177.4 da DEFCOM, regras da defesa Aliada.

**Força Econômica:** Satisfatória, Propriedades confidenciais por causa do número de governos e moedas.

**Força Política:** Não aplicável. Opera atualmente como junta militar modificada.

## Strings de inicialização:

O desempenho do jogo por um modem varia de acordo com o tipo de modem. Descobrimos que numa ligação telefônica sem ruídos o jogo roda melhor com correção de erros de modem e compressão de dados desativados. Em raras ocasiões você pode conseguir melhores resultados com essas características ativadas. Por favor leia seu manual do modem para informação sobre strings de inicialização. Red Alert suporta strings de inicialização de modem de várias linhas usando um [simb] (barra vertical) para separar linhas. Sob Windows 95 nós automaticamente desligamos a correção de erros e compressão de dados.

## Espera por ligação:

Se você tem espera de ligação na sua linha telefônica e uma ligação chega, você pode perder sua conexão de jogo pelo modem. A maioria das companhias telefônicas permitem que você desative este recurso pela duração de uma ligação (ex. seu jogo!) discando um prefixo especial antes do número telefônico. Isto varia de lugar para lugar mas Red Alert tem uma seleção de prefixos padrão para se escolher. Cheque com sua companhia telefônica para pegar o certo. Se não for um dos pré estabelecidos por Red Alert você pode colocá-lo no diálogo "ajustes". Se você ainda tiver problemas cheque a documentação de seu modem para os ajustes corretos.

## Ligação em série parece ficar parada:

Se o Red Alert parecer ficar parado na espera de uma ligação ou diálogos de discagem isto pode ser devido a erros causados por usar uma taxa de transferência muito alta, conexão telefônica muito ruidosa levando a erros de modem não corrigidos, ou um modem, modem nulo ou cabo telefônico conectado incorretamente. Se o jogo ficar parado por mais de 30 segundos isto é um bom sinal de que alguma coisa está errada.

## Linha Ruidosa:

Red Alert é tolerante com conexões ruidosas: Ele tentará sempre corrigir erros e tentará até reconectar se a linha cair. Ainda assim, fique sabendo que estas condições estão longe de ser ideais e é provável que você note uma severa queda na velocidade do jogo. Se você tiver condições ruidosas de linha telefônica constantemente você deve primeiro checar todo o equipamento e cabos. Se o problema persistir, contate sua companhia telefônica local.

## SUPORTE TÉCNICO

### Antes de você ligar para o suporte técnico

Se você estiver tendo problemas, por favor consulte a seção "Problemas com o Jogo" deste manual antes de ligar para o suporte técnico. Nós recebemos muitas ligações todos os dias, então para servi-lo mais eficientemente, por favor tenha as seguintes informações disponíveis:



## Problemas de Router:

Se dois ou mais jogadores estiverem em lados opostos de um router de rede, atrasos ou perdas de transmissões podem ocorrer. Nós não recomendamos jogar desta maneira pois o desempenho de Red Alert, servidores, routers e outros componentes de rede podem ser afetados.

O jogo que você está tentando se juntar não aparece no diálogo "juntar-se": Pode haver uma ponte de rede entre você e outro sistema. Se houver, você pode mandar o Red Alert passar pela ponte com:

## Windows 95 :

Ajuste o valor do endereço de rede destino (destnet) usando o Setup do Red Alert Edição Windows 95. Destnet tem o formato XX.XX.XX.XX (ex. 00.00.00.44). Em uma rede Novell, use o comando Novell Userlist /A para obter uma lista de todos os números e endereços dos usuários da rede. Se Userlist mostrar espaços em um número de rede, substitua-os com 0's (zeros) quando digitar o número. Todos os quatro números (8 dígitos) devem ser incluídos para que o Destnet funcione. Todos os jogadores no jogo devem especificar um Destnet contendo o número de rede das máquinas no lado oposto da ponte. Se nem todos os jogadores especificarem o ajuste correto, um ou mais jogadores podem ficar de fora e o jogo não vai rodar.

## DOS:

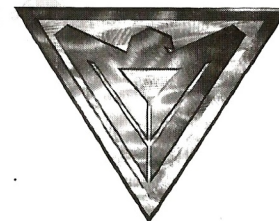
Fale para o Red Alert para passar pela ponte com o argumento da linha de comando Destnet. Especifique DestnetXX.XX.XX.XX, onde XX.XX.XX.XX é o número de rede da outra máquina (ex. -Destnet00.00.00.44). Em uma rede Novell, use o comando Novell Userlist / A para obter uma lista de todos os números e endereços dos usuários da rede. Se Userlist mostrar espaços em um número de rede, substitua-os com 0's (zeros) quando digitar o número. Todos os quatro números (8 dígitos) devem ser incluídos para que o Destnet funcione. Todos os jogadores no jogo devem especificar um argumento Destnet contendo o número de rede das máquinas no lado oposto da ponte. Se nem todos os jogadores especificarem o argumento correto, um ou mais jogadores podem ficar de fora, e o jogo não vai rodar.

## Guia geral para problemas com jogo Serial:

Se você tem um modem externo tenha certeza de que está ligado e os cabos (serial e telefone) estão conectados ao seu PC. Sob DOS não há auto detecção para modems então certifique-se de que os ajustes de COM PORT/IRQ estão corretos (cheque a documentação que veio com seu modem para esta informação). Seu modem deve ser ajustado na mesma taxa de transferência que a pessoa a qual você está se conectando.

**Filiações:** ONU, Nações Unidas

**Ver Também:** Einstein, "Uma história dos armamentos Aliados". Fort, Charles A., "Invasões F e telemetria".



## INICIANDO

## REQUISITOS DO SISTEMA

### Windows 95

Um IBM ou computador 100% compatível com CPU Pentium requerida, Windows 95 requerido, 8MB de RAM (16MB altamente recomendado), 1MB de PCI ou placa de vídeo aceleradora local bus (placas de vídeo ISA não são suportadas) e monitor colorido. Placas de som digital audio suportadas via Windows 95, CD-ROM de duas velocidades ou mais rápido, 40 MB livres em disco rígido, modem de 14,4 (28,8 recomendado) para jogo com modem, Rede IPX para jogo em rede local, teclado, mouse.

### Requisitos de Internet (apenas Windows 95)

Modem 28,8 ou conexão direta com Internet, Winsock 1.1 compliant TCP/IP stack, 16MB de RAM.

### DOS

Um IBM ou computador 100% compatível com CPU mínima 486 66Mhz, MS-DOS versão 5.0 ou mais alta ou Windows 3.1 ou mais alto. 8MB de RAM (16MB recomendado), adaptador de gráficos VGA ou MCGA (256 colorido) e monitor colorido, Audio digital via Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE/32 e placas 100% compatíveis com Sound Blaster, Gravis Ultra-sound, Gravis Ultra -sound MAX, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, ESS Audiodrive, Microsoft Sound system, Gold Sound Standard ou Pro Audio spectrum 16. CD-ROM de duas velocidades ou mais rápido, 40 MB de espaço livre em disco rígido. Modem de 14,4 (28,8 recomendado) para jogo com modem, Rede IPX para jogo em rede local, teclado, mouse 100% compatível com Microsoft.



## SETUP E INSTALAÇÃO

### Windows 95

Insira qualquer CD do Red Alert no drive de CD-ROM.

Red Alert para Windows 95 utiliza o "Windows 95 Autoplay" para lhe apresentar as opções de instalação e jogo apropriadas. Inserir qualquer CD do Red Alert no seu drive de CD-ROM deve fazer com que o diálogo do Autoplay apareça. Se você não instalou Red Alert antes, será apresentada uma opção "Instalar" neste diálogo. Clique aí e siga as instruções em tela.

No caso do "Windows 95 Autoplay" não funcionar no seu sistema, você deve instalar o produto clicando no botão "Iniciar" na barra de tarefas do Windows 95, localizado no canto inferior esquerdo da tela. Clique em "Executar", digite "D:\SETUP" (onde D é a letra que designa o seu drive de CD-ROM), e depois clique em "OK". Por favor siga as instruções que aparecerão em tela.

Uma vez que o setup está completo, você será retornado ao Windows. Como padrão, Red Alert é instalado no diretório chamado C:\WESTWOOD\REDALERT.

### DOS

Insira qualquer CD do Red Alert no drive de CD-ROM. No prompt C:\>, digite "D:" [Enter] (onde D é a letra que designa o seu drive de CD-ROM). Uma vez que você veja o novo prompt (D:\> neste caso), digite "SETUP" [Enter].

Por favor siga as instruções que aparecerão em tela

Como padrão, Red Alert é instalado no diretório chamado C:\WESTWOOD\REDALERT.

Nota: Se você estiver instalando a versão DOS de Red Alert em sistema que utiliza Windows 95, por favor siga as instruções de instalação para windows 95. Isso irá instalar entradas para o jogo de DOS sob o Sub menu "Red Alert" sob o grupo de programas "Westwood".

### Windows e Windows para Workgroups V. 3.1 e V. 3.11

(versão DOS apenas)

Insira qualquer CD do Red Alert no drive de CD-ROM.

Do gerenciador de arquivos do Windows escolha o menu "arquivo". Deste menu escolha "executar". No diálogo que surgir digite "D:\SETUP" (onde D é a letra que designa o seu drive de CD-ROM), então clique em "OK".

Por favor siga as instruções que aparecerão em tela

Uma vez que o setup está completo, você será retornado ao Windows aonde um grupo de programas "Westwood" contendo ícones para Red Alert e Setup será adicionado.

## P. O RED ALERT AINDA NÃO RODA O QUE POSSO FAZER?

**R. Windows 95 e DOS:** Primeiro, veja o arquivo readme.txt ou readme.wri. Você achará um atalho para ele no grupo de programas Red Alert, ou olhe na raiz do CD ou do diretório de jogo instalado. Se isso não ajudar, ligue para um de nossos técnicos de suporte. (ver "Suporte Técnico").

## PROBLEMAS COM JOGO EM REDE & SERIAL

### Guia de problemas gerais para jogo em Rede:

Você deve ter uma conexão com rede e um protocolo de rede compatível com IPX para sua placa adaptadora de rede. A opção de jogo em rede fica escondida se nenhum drive IPX for encontrado. Cheque com o administrador de sua rede para descobrir se sua rede suporta IPX e para ter os drivers configurados para sua máquina.

### Conflito de socket IPX:

É possível que uma aplicação de rede errada esteja usando um número de socket que entra em conflito com Red Alert.

### Windows 95:

Você pode tentar usar o utilitário Setup para Red Alert Edição Windows 95 para mudar o número de Socket de Red Alert. Especifique um número entre 0 e 16383 para mudar o socket (tendo certeza de que todos os participantes do jogo usam o mesmo número.)

### DOS:

Você pode tentar usar a opção de linha de comando Red Alert - Socket para mudar o número de socket de Red Alert. Digite RA - SocketXXXXX (onde XXXXX é um número entre 0 e 16383) para mudar o socket. Tenha certeza de que todos os participantes do jogo usam o mesmo número.

### Rede de Área Local (RAL) congestionada:

Se você estiver ligado a uma RAL com muitos outros usuários que estão gerando congestionamento de rede é possível que quedas de dados e tempo lento de respostas deixem o jogo desordenado. Se isso acontecer um diálogo de erro irá te dizer que Red Alert está desordenado.

### Placa de RAL lenta ou problemática:

É possível que sua placa ethernet esteja causando erros em transmissões, por instalação incorreta, fiação incorreta ou falta de configuração de drivers de software. Isto pode não ser aparente em uso normal por causa de técnicas de correção de erros usadas em aplicações não em tempo real. Red Alert é um aplicativo crítico com o tempo, então você pode ter uma queda no desempenho do jogo e/ou erros de sincronia.



Em certos casos raros você pode ser capaz de melhorar o desempenho rodando o Setup do Red Alert Edição Windows 95 e tirar a marca de "back buffer in video memory". Normalmente este quadrado deveria estar marcado e severa degradação do desempenho pode ocorrer com um ajuste incorreto. Cheque a performance do jogo com e sem esta opção para ver o melhor para seu sistema. Se estiver indeciso, deixe a opção ligada.

## **P. POR QUE OS FILMES GAGUEJAM?**

**R. Windows 95 e DOS:** Red Alert requer no mínimo um drive de CD-ROM de duas velocidades e 300KB por segundo.

**Windows 95:** Você pode conseguir filmes mais suaves desligando o caching do CD-ROM. Para fazer isto, use o atalho "configurações/ Painel de controle" no menu Iniciar, clique duas vezes no ícone "Sistema", clique na barra "desempenho", clique no botão "Sistema de arquivos", clique a barra "CD-ROM" e ajuste Otimizar Padrão de Acesso para Sem Leitura a Frente. Faça uma nota com os ajustes originais porque outras aplicações podem ser afetadas pela modificação de ajustes.

**DOS:** Quando jogar Red Alert Versão DOS no Windows 95, tenha certeza de que o caching de CD-ROM está ligado. Para fazer isso, use o atalho "configurações/painel de controle" no menu "iniciar", clique duas vezes no ícone "Sistema", clique na barra "desempenho", clique no botão "Sistema de arquivos" e clique a barra "CD-ROM". Certifique-se que "Otimizar Padrão de Acesso" e "Tamanho de Cache Suplementar" estão ativados corretamente para o seu drive de CD-ROM.

## **P. POR QUE O MOUSE NÃO FUNCIONA DENTRO DO RED ALERT?**

**R. DOS:** Tenha certeza que você tem um driver de mouse carregado. A maneira como você faz isso depende da marca que você tem. Se você não tem certeza de como o driver correto é chamado ou como instalá-lo, consulte a documentação que veio com seu sistema. Se o mouse está se comportando de maneira errada contacte o fabricante para checar por um driver atualizado.

## **P. O RED ALERT PARA DOS VAI RODAR NO WINDOWS 3.X?**

**R. DOS:** Sim. A versão DOS de Red Alert usa um modo especial (que nós chamamos de TrueDOS) para iniciar o jogo em um ambiente de Windows 3.X. TrueDOS requer que todos os outros aplicativos no Windows 3.X sejam fechados, para dar força total do seu computador para Red Alert. Você não será capaz de acessar outras aplicações de Windows (ex. com Alt-tab) enquanto Red Alert estiver rodando.

## **P. O RED ALERT PARA DOS VAI RODAR NO WINDOWS 95?**

**R. DOS:** Sim. Por favor se refira à seção Iniciando no começo deste manual para detalhes sobre rodar a Versão DOS de Red Alert no Windows 95.

Como padrão, Red Alert é instalado no diretório chamado C:\WESTWOOD\REDALERT.

## **CARREGANDO AS INSTRUÇÕES**

### **Windows 95**

Insira qualquer CD do Red Alert no drive de CD-ROM.

Red Alert para Windows 95 utiliza o "Windows 95 Autoplay" para lhe apresentar as opções de instalação e jogo apropriadas. Inserir qualquer CD do Red Alert no seu drive de CD-ROM deve fazer com que o diálogo do Autoplay apareça. Se você já instalou o Red Alert, será apresentada a opção "Play" neste diálogo. Clique aí para iniciar o jogo. A introdução ao jogo vem a seguir.

Como alternativa, Red Alert pode ser iniciado clicando no botão "Iniciar" na barra de tarefas do Windows 95, clicando "programas", então "Westwood", depois "Red Alert", e finalmente clicando "Red Alert Windows 95 Edition".

### **DOS**

Insira qualquer CD do Red Alert no drive de CD-ROM.

No prompt C:\>, digite "CD\westwood\Red alert" [enter] e depois digite "RA" [enter].

Se você instalou Red Alert em outro diretório você deve digitar "CD [nome do seu diretório]" [enter] , e depois "RA" [enter].

**Nota:** Se você instalou a versão para DOS do Red Alert num sistema que utiliza Windows 95, você deve ignorar o diálogo do "Windows 95 Autoplay" que vai aparecer quando inserir o CD do Red Alert; ao invés disso você deve executar o jogo clicando no botão "Iniciar" na barra de tarefas do Windows 95, clicando "programas", então "Westwood", depois "Red Alert", e finalmente clicando "Red Alert DOS Version".

### **Windows e Windows para Workgroups V. 3.1 e V. 3.11**

(versão DOS apenas)

Insira qualquer CD do Red Alert no drive de CD-ROM. Do gerenciador de arquivos do Windows clique duas vezes no ícone "Red Alert DOS" que pode ser achado no grupo de programas Westwood.



## JOGANDO O JOGO

### INICIANDO O JOGO

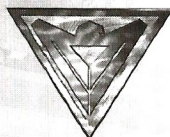
#### Escolhendo seu lado: Aliados ou Soviéticos

C&C: Red Alert te dá a opção de jogar com uma das duas distintas forças em luta: Os Aliados, consistindo de vários países europeus livres que se opõe a Stalin; ou o Império Soviético, a poderosa força de guerra apoiada na dominação continental.

Se você escolher os Aliados irá lutar contra os Soviéticos. Se escolher o Império Soviético, você lutará contra os Aliados. Cada lado é radicalmente diferente do outro, com variações dos pontos fortes e fracos, unidades diferentes, tecnologia, e diferentes filosofias com relação à guerra. Além disso, histórias diferentes irão se desenrolar dependendo do lado que você escolher.

Na primeira vez que você carregar o jogo, você será levado diretamente para a batalha, dependendo do CD que está inserido. Se você colocar o CD Soviético, o jogo Soviético irá iniciar. Se for o CD dos Aliados, as missões aliadas começarão.

Quando você inicia um novo jogo, uma caixa de diálogo aparecerá perguntando em qual dos lados você quer jogar. Apenas clique no lado que você quer e o jogo começará. Pode ser pedido que você troque o CD no drive, dependendo de qual lado você quer jogar.



ALIADOS



MENU DA TELA TÍTULO



SOVIÉTICOS

### MENU DA TELA TÍTULO

Quando você inicia o jogo pela primeira vez, você será levado para o C&C: a emocionante introdução do Red Alert. Após a qual o jogo em si começa. Em jogos seguintes, você será levado diretamente para o menu da tela título.

#### Iniciar novo jogo

Se você quiser iniciar um novo jogo, escolha esta opção. Seu jogo novo iniciará com uma tela para você escolher seu nível de dificuldade, depois lhe apresentará a escolha de qual lado você quer jogar: Aliados ou Soviéticos. Quando iniciando um novo jogo, a introdução não é mostrada novamente.

### P. POR QUE APARECE UMA TELA PRETA QUANDO EU CLICO NO ÍCONE DE JOGO RED ALERT?

**R. Windows 95:** Certas placas de vídeo não suportam o modo de vídeo 640X400 que o Red Alert entra como padrão (apesar de dizerem que sim). Para descobrir se isto se aplica a você, você pode utilizar o Setup do Red Alert para Windows 95 (use o atalho "Programas/ westwood/ Red Alert/ Setup do Red Alert Edição Windows 95" no menu "Iniciar") para mudar a resolução padrão de 640X400 para 640X480, que parece funcionar bem em todas as placas de vídeo. Os gráficos podem aparecer um pouco achatados neste modo. Se todo o resto falhar, entre em contato com o fornecedor de sua placa para checar se existem novos drivers disponíveis para sua placa de vídeo.

### P. POR QUE O SOM NÃO FUNCIONA?

**Windows 95:** Certifique-se de que seus alto falantes estão ligados e conectados ao seu PC. Veja se os ajustes de volume estão corretos. Se sua placa de som não é suportada em seu modo nativo pelo Microsoft Direct Sound a qualidade do som pode sofrer. Se todo o resto falhar, entre em contato com o fornecedor de sua placa para checar se existem novos drivers disponíveis para sua placa de som.

**DOS:** Certifique-se de que seus alto falantes estão ligados e conectados ao seu PC. Rode Setup.exe do diretório de jogo instalado (ex. C:\Westwood\Redalert) e certifique-se de que a placa de som escolhida é a correta. Se o som ainda não funcionar é possível que o código de auto detecção não tenha conseguido detectar seus ajustes. Neste caso você pode colocar manualmente os ajustes de IRQ, DMA e PORT de sua placa de som no programa Setup. Se refira a documentação que veio com sua placa de som para os ajustes corretos.

### P. E SE MINHA PLACA DE SOM NÃO ESTIVER NAS OPÇÕES DO SETUP?

**R. DOS:** Sua placa de som deve ser 100% compatível com uma das placas suportadas.

### P. O JOGO RODA LENTO NO MEU SISTEMA. O QUE POSSO FAZER?

**R. Windows 95:** Use o utilitário Setup do Red Alert Edição Windows 95 e clique no quadrado marcado "Allow hardware filled blits." Isto pode melhorar a performance em alguns sistemas. Entretanto, cuidado deve ser tomado quando ajustando esta opção, pois ela pode causar problemas de vídeo durante o jogo em certos sistemas. Neste caso você deve rodar o jogo sem escolher esta opção.



## PROBLEMAS COM O JOGO

### Importante:

Para mudanças e notas de última hora, por favor examine o arquivo readme: sob DOS vá para o diretório instalado (normalmente C:\Westwood\redalert) e digite readme [enter], sob Windows 95 use o atalho "Programas/westwood/red alert/ Red Alert readme" no menu iniciar para ver o arquivo readme. Alternativamente o arquivo readme existe como um arquivo só de texto (readme.txt) e um arquivo Windows.WRI (readme.wri) na raiz do CD.

### P. POR QUE RED ALERT NÃO INSTALA NO MEU DISCO RÍGIDO?

**R. Windows 95 & DOS:** Certifique-se de que você tem espaço livre suficiente em disco rígido. Red Alert requer 40MB (41.943.040 bytes) para instalar. Se você está usando um sistema de compactação de disco (como drivespace) você deve dobrar a quantidade de espaço requerido durante a instalação (83.886.080 bytes) porque nem todo arquivo irá compactar em 2:1. Em geral, nós não recomendamos a utilização de sistemas de compressão de disco com Red Alert.

### P. POR QUE RED ALERT NÃO CARREGA?

**R. Windows 95:** Certifique-se de que tem memória livre suficiente (veja abaixo). Se você tem pouca RAM (por exemplo um sistema de 8MB), Windows 95 tentará criar um arquivo temporário no seu drive rígido. Se o Windows não criar o arquivo, Red Alert vai rodar muito devagar ou não vai rodar. Você deve ter pelo menos 15MB de espaço livre em seu drive rígido antes de rodar Red Alert.

**DOS:** Certifique-se de que você tem memória livre e espaço em disco suficiente. Para ser seguro você deve ter pelo menos 15MB (15.738.640 bytes) de espaço livre em seu disco rígido antes de rodar Red Alert.

### P. RED ALERT REQUER UM TIPO ESPECÍFICO DE CONFIGURAÇÃO DE MEMÓRIA COMO EMS OU XMS?

**R. Windows 95:** Nenhum ajuste específico é necessário.

**DOS:** Red Alert é feito para ser muito tolerante com configurações de memória. Do prompt c:\>, certifique-se de que tem memória suficiente digitando MEM/C [enter]. Você precisa de pelo menos 6MB de memória XMS ou EMS para rodar Red Alert.

### Níveis de dificuldade

Existem 3 ajustes de dificuldade, que mudarão o equilíbrio do jogo. Recomendamos jogar na dificuldade "Normal", se você achar o jogo muito difícil ou fácil, você pode mudá-lo a seu gosto. A dificuldade SÓ pode ser ajustada no início de um novo jogo - você não pode mudar uma vez que estiver nas missões.

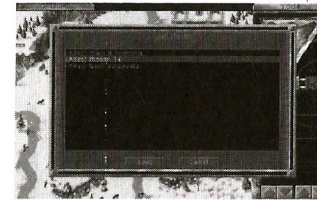
Dependendo de como você ajuste a dificuldade, suas unidades e estruturas podem ser mais baratas / mais caras para construir, se mover mais rápido / mais devagar, e o oponente será o oposto.

### Internet

Escolha esta opção para ir on-line via Westwood Chat e jogar na internet. (Windows 95 apenas).

### Carregar uma Missão

Se você quiser jogar uma missão previamente salva, escolha esta opção.



TELA DE CARREGAMENTO DE  
MISSÃO

Nesta tela (ver diagrama), clique na seta para cima ou seta para baixo para passar pelas missões salvas. Selecione a missão salva que você quer recarregar e clique o botão esquerdo do mouse em CARREGAR.

### Jogo de vários jogadores

Esta opção permite que escolha um jogo de vários jogadores por rede (se detectada) ou serial (Modem). Veja a seção jogo de vários jogadores para mais detalhes.

### Replay da introdução

Se você quiser ver a introdução de novo, escolha esta opção.

### Sair do jogo

Escolha esta opção para sair de volta para o Windows 95 ou DOS, dependendo da versão que estiver jogando.



## INTERFACE BÁSICA DO C&C: RED ALERT

A interface para o C&C: Red Alert foi feita para permitir o máximo de controle de suas unidades e estruturas com pouco esforço. Se você está familiarizado com o ambiente de Windows (apontar e clicar, etc.), então você pode jogar C&C : Red Alert com tranquilidade. O mouse vai mover seu apontador pela tela, e dependendo do que você clicar, você pode pedir unidades, construir estruturas, atacar, consertar, e desempenhar uma variedade de outros comandos. Como regra geral no C&C : Red Alert, clicar o botão esquerdo do mouse confirma a ordem, muda modos, ou seleciona unidades e estruturas. Clicar o botão direito pausa e cancela ações, modos e seleções.

### Rodando por aí

Para rodar a janela de visão principal pelo campo de batalha, mova o cursor para a borda da tela. O cursor irá se tornar uma seta branca sólida e a visão irá rodar na direção indicada. Se você está no limite do campo de batalha, um sinal universal de proibido irá aparecer sobre a flecha indicando que isto é o mais longe que você pode ir.

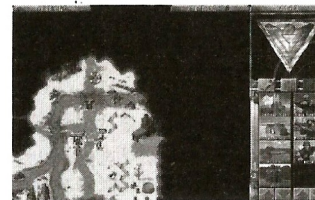


### Ordenando suas Tropas

Para fazer com que suas unidades atuem, escolha uma unidade clicando o botão esquerdo nelas, depois mova o cursor para o ponto desejado no campo de batalha para onde você quer que a unidade vá. Se o cursor estiver sobre um potencial alvo, ele mudará para um dos cursores de mira (veja cursores de mira). Clicar o botão esquerdo neste ponto fará com que a unidade ataque o alvo. Em outro caso, irá mover a unidade para aquele local, a menos que seja impossível (por exemplo um morro ou árvores), neste caso a unidade ficará o mais próxima possível do alvo.

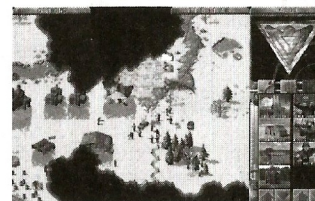
Você pode selecionar suas aeronaves enquanto elas estão no ar selecionando-as com um quadrado em volta delas (ver atividades em grupo) enquanto estão em voo. Você pode então dar a elas novas ordens, checar sua saúde, etc.

Para cancelar o modo sem ação / ataque (ou qualquer modo), clique o botão direito do mouse e a seleção da unidade será desfeita. Apesar de não selecionada, a unidade reterá suas ordens, então ela continuará seguindo seu último comando. Para parar uma unidade de se mexer, selecione-a novamente e redirecione-a para um novo local ou pressione a tecla 'S' para fazer ela parar.



### Limpar

Pegue mais alguns soldados e comece a explorar o sudoeste da sua base. Você encontrará mais alguns soldados, depois encontrará com a base deles. Lembre-se de trazer seus soldados de foguete para atacar as construções, enquanto seus soldados de rifle protegem eles de granadeiros e cães. Existem também alguns barris na base - use-os para sua vantagem, e você não deve ter problemas para limpar o resto das forças Soviéticas.



Quando todas as forças Soviéticas estiverem destruídas, ou o tempo acabar no temporizador da missão, o comboio chegará e passará pela passagem. Quando ele deixar o mapa, a missão está completa.

Se você não tiver destruído as forças Soviéticas, não se preocupe muito. Os caminhões podem levar vários tiros, e existem três deles. Se conseguir chegar lá a tempo (jipes são sua melhor aposta), você pode provavelmente manter pelo menos um deles vivo até que deixe o mapa. Parabéns! Você completou a missão dois!

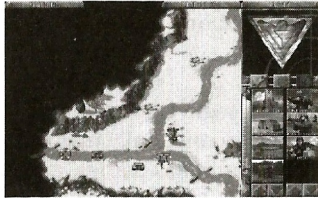
### MISSÃO TRÊS E ALÉM

O resto do jogo é com você. Se tiver mais problemas nas missões, cheque a Internet. Existem News groups, páginas, e muitas outras fontes voltadas para o C&C. Se você estiver usando a Edição Windows 95 de Red Alert você também pode se juntar no servidor de Chat Westwood através do Chat Westwood (Incluído no seu CD Red Alert). Existem salas de conversa sobre Command & Conquer e Red Alert que estão cheias de pessoas que jogaram o jogo e podem dar dicas de como solucionaram as missões. Apenas pergunte para eles, todos gostam de contar histórias de guerra. Boa Sorte!



Quando você seleciona ele, mirar em qualquer uma de suas próprias infantarias lhe dará um cursor Curar, que quando clicado com o botão esquerdo fará o médico se mover para o soldado ferido e curá-lo para saúde completa. Médicos não têm qualquer outra arma, então certifique-se de mantê-los um pouco atrás do corpo de suas forças quando atacando. Se deixado sozinho, você pode trazer soldados feridos para perto dele, neste caso o médico cura qualquer coisa em volta dele.

Então agora construímos um pouco mais de infantaria, limpamos a estrada para o sul, e devemos estar na parte de baixo do mapa.



Quando você chegar ao campo de minério do outro lado do rio, você pode encontrar o caminhão de Minério inimigo. Você não tem que atacá-lo agora, mas se você fizer isso, você pode tirá-lo do caminho e negar o rendimento ao inimigo. Cuidado entretanto -ataque a um caminhão de minério fará a base ficar em alerta!



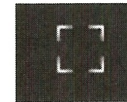
Se você perder suas forças na batalha contra os soldados Soviéticos, pegue mais alguns de seus reforços, ou construa mais alguma infantaria (10 ou mais soldados de rifle) e mande-os pela estrada. Cuidado com soldados inimigos que podem vir para sua base de outras direções. Construa uma guarita a oeste da sua base só para segurança.

Quando estiver pronto, prossiga do canto inferior esquerdo do mapa subindo a estrada. Isto lhe levará para depois da base inimiga e em direção do canto superior esquerdo do mapa. Remova toda a infantaria e cães que você encontrar até alcançar o topo do mapa. Parabéns! A estrada está limpa! O comboio deve estar seguro quando chegar, então você tem algum tempo para tirar o resto das forças Soviéticas do mapa.

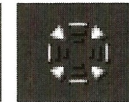
TELA  
PRINCIPAL  
DE JOGO



O CAMPO DE BATALHA



CURSOR DE  
SELEÇÃO



CURSOR DE  
MOVIMENTO



CURSOR  
SEM  
MOVIMENTO

### Cursors de mira

Existem dois cursores de mira em C&C : Red Alert. A diferença entre os dois não é grande, mas dependendo de qual cursor você pegar, você pode dizer se a unidade selecionada está na área do alvo, ou se ela terá que se mover para atacar o objeto que você mirou. Esta informação se torna importante mais tarde no jogo com algumas unidades de maior alcance (ou quando você está tentando evitar o efeito delas). Note que esta informação só estará disponível quando for selecionada uma unidade de cada vez.



MIRA,  
CURSOR  
ALVO NO  
ALCANCE



MIRA,  
CURSOR  
ALVO FORA  
DO ALCANCE.

### ATIVIDADES EM GRUPO

Para economizar tempo, você pode formar equipes entre suas tropas. Para selecionar várias unidades simultaneamente, clique o botão esquerdo do mouse e segure pressionado. Mova o cursor do mouse para incluir todas as tropas que você quer selecionar. Um quadrado de borda branca indica a área da sua seleção. Você pode dar uma ordem para esse grupo da mesma maneira que daria para uma unidade sozinha. Algumas unidades em grupo não responderão a certos comandos. Por exemplo, um médico em um grupo ordenado para atacar não se moverá quando o resto do grupo fizer isto, porque ele não tem arma.



CLIQUE O BOTÃO  
ESQUERDO E SEGRE  
PRESSIONADO

DEPOIS MOVA O  
CURSOR PARA INCLUIR  
AS UNIDADES  
DESEJADAS



SELECIONANDO UM GRUPO

## A coberta

Quando você inicia uma missão, uma grande parte do campo de batalha estará coberta com um 'cobertor' negro. Isso representa as áreas desconhecidas do campo de batalha que estão inexploradas. À medida que você move suas unidades em direção à borda da área visível, o cobertor será descoberto em volta delas dependendo de quão longe elas podem "ver". Você pode ordenar uma unidade para se mover para dentro do cobertor, descobrindo grandes seções da área de uma vez. Algumas estruturas ou unidades terão a capacidade de recolocar o cobertor, bloqueando você (ou seu oponente) de ver naquela área.

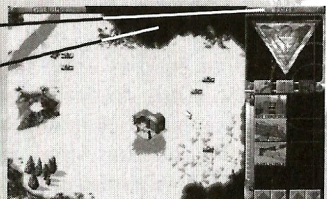
## A BARRA LATERAL

A barra lateral é sua ferramenta para acessar informações e habilidades que não estão diretamente relacionadas com suas tropas. Com ela, você pode construir unidades e construções, ter uma visão de radar da área (se você tiver uma cúpula de radar ou SPG) e também lhe dizer quanta força sua base está produzindo vs. quanto ela precisa.

Na versão windows 95 de C&C: Red Alert, a barra lateral está sempre aberta e não pode ser fechada. Na versão DOS, ela pode ser aberta ou fechada. Na tela principal de jogo, a barra lateral pode ser aberta clicando o botão esquerdo do mouse no botão Barra Lateral no canto superior direito. Clique nele uma segunda vez para fechar. Se você tiver uma área de construção, a barra lateral abrirá automaticamente. O indicador de crédito está localizado acima do botão barra lateral no Win 95 e à esquerda no DOS. Isso diz quanto dinheiro você tem para manter sua base e suas forças. Veja a seção em Minério e Coleta para mais informações sobre créditos e como ganhá-los.

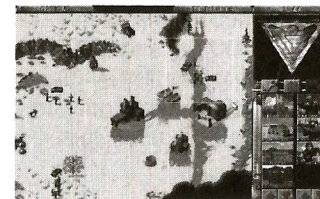
CRÉDITOS

COBERTOR



BARRA LATERAL ABERTA

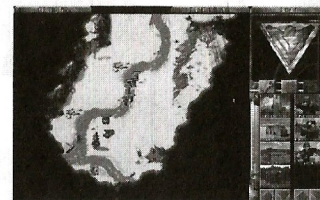
BARRA LATERAL



Com tudo isso feito, você provavelmente pegou vários grupos de reforços que chegaram enquanto estávamos fazendo isso. Vamos colocá-los em uso. Selecione um bando de Jipes patrulheiros e infantaria e faça o que nos foi mandado - abrir a passagem.

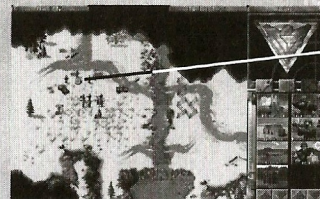
## Ao Trabalho

A estrada leva à passagem, então vamos segui-la. Mova seus soldados para o sul, seguindo a estrada. As chances são de que você vai encontrar algumas forças Soviéticas no caminho. Você deve ser capaz de derrotar todos eles sem muitas perdas, mas se você se ver perdendo, treine alguns soldados clicando no ícone deles. Quando completo eles sairão do quartel e estarão prontos para a ação.



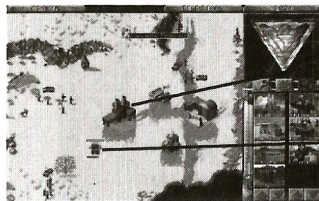
Você também pode experimentar com outros tipos de soldados. Infantaria de foguetes não é boa em machucar outra infantaria, mas pode causar mais danos a veículos e estruturas que a infantaria comum, além disso eles podem atirar em alvos aéreos, que se tornarão importantes mais tarde no jogo. Construa alguns e mantenha-os perto de sua base por enquanto. Usaremos eles em um minuto.

O médico é caro, mas pode manter a infantaria indo muito mais longe que o normal. Se construir um, ele irá curar automaticamente qualquer infantaria ferida em volta dele.



CURSOR DE MIRA  
PARA CURAR.





CAMINHÃO DE MINÉRIO

REFINARIA

Você não precisa fazer nada neste ponto. Se você por acaso clicar sobre ele, você pode mandá-lo coletar em outro lugar mirando em outro minério e clicando o botão esquerdo. Você também pode fazê-lo voltar para a refinaria com o minério que tem no momento selecionando-o, e depois clicando o esquerdo sobre a refinaria (você verá um cursor de entrada). Veja o manual para mais instruções sobre o caminhão de Minério e como controlá-lo em certas circunstâncias.



Selecione o caminhão de minério e note que ele tem vários quadrados pequenos sob ele quando selecionado. Isto lhe mostra quanto minério foi coletado. Se você deixá-lo selecionado, você pode ver os quadrados enchendo enquanto o caminhão coleta. Quando todos os quadrados estão cheios, ele retornará para a refinaria e deixará à sua carga. Uma carga máxima de minério vale 700 créditos para sua conta. Mais tarde você pode achar pedras preciosas. Uma carga máxima delas vale 1000 créditos.

### Armazenando o Minério

A refinaria pode guardar até 2000 créditos de minério. Uma vez tendo coletado além desta quantidade você terá que construir silos que guardam o excesso. Os Silos podem guardar 1500 créditos de minério. Você pode construir um como qualquer outra estrutura. Se você não tem um Silo e ficar sem espaço de armazenamento, quaisquer créditos para os quais você não tinha espaço serão perdidos, então certifique-se de que você sempre tem algum espaço disponível. Construa e coloque um apenas para assegurar. Uma mensagem de voz informará você quando estiver ficando sem espaço de armazenamento.

## CONSTRUINDO SUA BASE

Crítica para o sucesso de muitas missões é a construção de sua base de campo, e a constante manutenção e defesa desta base durante o combate. A base é necessária para a coleta de recursos (através de refinarias de minério com o caminhão de minério), construção de unidades, e a defesa desses.

Para começar a construir sua base, você deve ter uma área de construção. A menos que a área de construção esteja montada quando a missão começar, você terá que pegar o Veículo Construção Móvel (VCM). Mova o VCM para onde você quiser colocar a área de construção. Mova o cursor sobre o VCM e você terá o cursor para pegar. Você precisará de espaço livre em todos os lados do VCM para pegá-lo. Se você tentar pegar o VCM onde não houver espaço suficiente, você receberá o cursor impossível pegar, e não pegará o VCM. Se você tiver espaço suficiente, clique o botão esquerdo para pegar o VCM e ele se transformará em uma área de construção.



VCM



CURSOR

PARA

PEGAR



CURSOR

IMPOSSÍVEL

PEGAR



ÁREA DE

CONSTRUÇÃO

No DOS, uma vez que a área de construção estiver montada a barra lateral se abrirá. No Win 95 a barra lateral se encherá de ícones e ficará ativa. Na janela superior grande na barra lateral você verá o símbolo do seu lado (Aliados ou Soviéticos). Mais tarde esta área se torna uma tela de radar uma vez que você tiver construído uma cúpula de radar - e tiver força suficiente para fazê-la funcionar.

## CONSTRUINDO COISAS

Abaixo e levemente cobrindo o mostrador de radar está uma fila horizontal de três ícones. Estes são para consertar construções, vendê-las, ou mexer o mostrador do mapa de radar. Cada um tem sua própria função. Abaixo desses três botões estão duas colunas de ícones. A coluna esquerda mostra quais estruturas sua área de construção pode construir; a coluna direita mostra as unidades que você pode criar. Os botões de seta na parte de baixo desses ícones permitem que você passe pelas seleções quando existem mais de quatro disponíveis.

Para construir uma estrutura ou unidade, clique o botão esquerdo no ícone apropriado. A construção levará um período de tempo, como indicado pela mão sobre o ícone. Os custos da construção e compra serão automaticamente deduzidos de seus créditos. Apenas uma unidade (de qualquer classe) e uma estrutura podem ser construídas de cada vez. Se você mover o cursor sobre o ícone (sem clicar), você verá o que aquele ícone representa e quanto custaria para construir, comprar, ou treiná-lo.