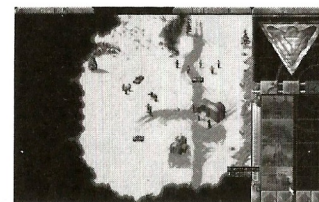


Quando a construção está completa a palavra **READY** aparece na parte de cima do ícone selecionado na barra lateral. Clique o botão esquerdo neste ícone, e o cursor do mouse se transformará em uma grade de colocação no campo de batalha. A grade lhe dá uma idéia do tamanho da construção no campo de batalha. Mova a grade para o lugar onde você quer colocar a construção. Uma vez que você tenha achado um lugar apropriado, clique o botão esquerdo e a construção será colocada onde você indicou. A grade deve estar completamente branca ; qualquer vermelho na grade indica que a área de colocação está bloqueada, e você não poderá estabelecer a construção.

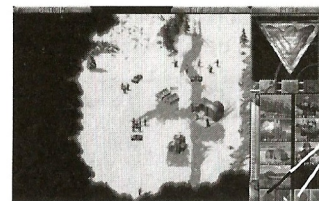


Enquanto houver uma grade no campo de batalha, você não poderá construir nada mais. Você terá de colocar a construção pronta ou cancelar a colocação. Para cancelar clique o botão direito enquanto a grade ainda estiver aparecendo. A grade irá desaparecer, e **PRONTO** aparecerá no ícone novamente. Clicando o botão direito de novo no ícone na barra lateral cancelará a construção e reembolsará seus créditos.

Quando o treinamento ou construção de uma unidade está completo, a nova unidade emerge de sua construção original (quartel, toca, ou fábrica de guerra) e está pronta para ser usada. Não é necessário que você as coloque em campo, entretanto, é uma boa idéia manter algum espaço na frente dessas construções, para que as unidades não se aglomerem e bloqueiem outras unidades de saírem.

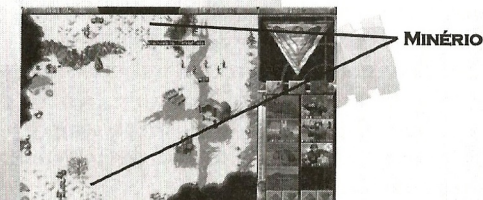


Para ver qualquer outro que você tenha, clique o botão esquerdo nas setas abaixo da coluna que você quer checar. Se você clicar lá agora verá que a guarita está lá.



Não vamos ficar loucos gastando dinheiro em infantaria ou guaritas - nós queremos ter certeza de ter dinheiro para construir uma refinaria. Aí podemos ir com tudo para a infantaria. Comece a construção da refinaria, e enquanto isso está acontecendo, vamos achar algum minério.

As chances são de que você já veja algum no mapa. Minério é um mineral de coloração dourada que você verá no chão em algumas áreas. Você usa uma refinaria e um caminhão de minério para coletar o minério e transformá-lo em créditos que você pode gastar. Mova um pouco de sua infantaria para a esquerda de onde começou e você verá um pouco de minério. Há algum também ao sul e um pouco a oeste de sua base. Você pode encontrar alguma infantaria inimiga ou granadeiros, então faça um reconhecimento da área e tire-os de lá assim que encontrá-los.



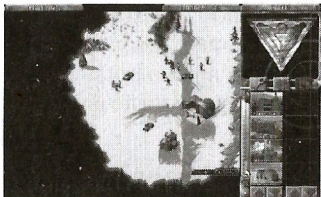
Quando a construção da refinaria estiver completa, coloque-a em um local e você verá um Caminhão de Minério aparecer. Esta é sua ligação entre o minério e a refinaria - certifique-se de mantê-lo em segurança. Se você já descobriu algum minério, o caminhão irá se mover para ele automaticamente e começar a coletar.



Medindo Eficiência de Força

Força é essencial para sua base operar eficientemente.

Olhe para a seção da barra lateral em sua tela. A fina área vertical à esquerda de seus ícones de construção é sua barra de força. A barra dourada dividindo mostra quanta força sua base está usando no momento, e a barra vertical mostra a força disponível no momento. Toda construção que você construir, irá aumentar os requerimentos de força de sua base. Apenas usinas de força podem produzir mais força para manter as coisas funcionando como devem.



Enquanto a barra estiver verde, sua base tem força suficiente para operar tudo com eficiência máxima. Se a barra cair para laranja ou vermelho, sua base está com pouca força. Como descrito anteriormente no manual, quando a base está com pouca força, construções levaram muito mais tempo que o normal, e muitas estruturas de alta tecnologia vão fechar. Suas construções serão prejudicadas com falta de força total.

Rendimento e Construção de Outras Estruturas

Com sua usina de força no lugar, você notará que mais ícones de construção estão disponíveis - um ícone de quartel e outro de refinaria apareceram na barra lateral. A outra coluna ainda está vazia. Ali é onde seus ícones de unidade vão aparecer. Vamos pegar alguns desse agora.

Construa o quartel da mesma maneira que construiu a usina de força. Uma vez que o quartel esteja colocado, você receberá mais opções de construção: Infantaria de rifle, Infantaria de Foguete, e Médicos. Você também terá a opção de construir guaritas. Você provavelmente não vê guaritas na lista de ícones. Isso é porque você só pode ver quatro ícones de cada vez.



COLOCAÇÃO BLOQUEADA

NÃO ESTÁ OK PARA COLOCAR

FORÇA

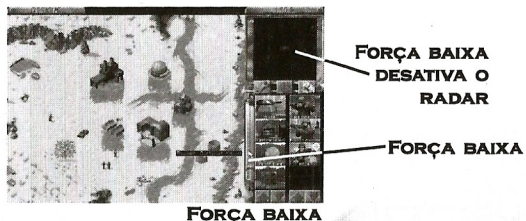
À esquerda dos ícones de construção está uma barra estreita com um indicador horizontal nela. Esta é sua barra de força - fique de olho nela! Toda a construção que você coloca requer força para funcionar. Saber quanta força você tem e quanto você está usando é muito importante.

O indicador horizontal lhe mostra quanta força sua base precisa para funcionar otimamente, enquanto a barra vertical lhe mostra quanta força sua base está gastando. Se a barra estiver no amarelo ou laranja, sua base não tem força suficiente! Se estiver verde, sua base tem força para fazer funcionar todas as estruturas que você construiu.



FORÇA NORMAL

Falta de força total vai lentamente danificando suas construções, deixando as construções mais lentas, desligando o radar (se você já tiver), assim como desativando algumas das defesas de alta tecnologia da base disponíveis no jogo. Usinas de energia são bons alvos para se atacar se o inimigo tiver defesas que você está tendo dificuldade para destruir. Sem força, o inimigo fica sem informações, tempo de resposta rápida, e defesa de base.



A quantidade de energia produzida por usinas de força, depende do estado de conservação delas. Certifique-se de manter todas as sua usinas completamente consertadas, ou você pode se ver perdendo força em um momento inoportuno.

CRIANDO UNIDADES ADICIONAIS

Se você tem uma área de construção e créditos suficientes, você pode construir um quartel, que permitirá que você treine infantaria. De início, o tipo de unidades que você pode treinar será limitado. À medida que você for ganhando missões, você receberá novas tecnologias e atualizações. Uma vez que você fizer isso, novas unidades com habilidades únicas estarão disponíveis.

À medida que o jogo prossegue e você constrói sua base, você terá a chance de construir uma fábrica de guerra. Com isso, você pode adquirir unidades novas e mais poderosas como patrulheiros, mineradores e tanques. Mantenha em mente que todas as unidades e construções mencionadas acima não estarão disponíveis para ambos os lados, e algumas unidades necessitam que você construa outras estruturas (como um centro tecnológico ou cúpula de Radar) antes que elas se tornem disponíveis.

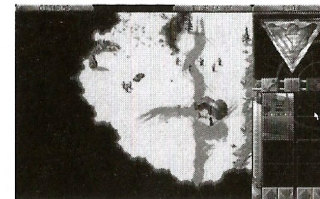


CRÉDITOS (DINHEIRO), MINÉRIO E COLETANDO

Existem dois tipos de recursos que você pode coletar para fazer dinheiro: Minérios e pedras preciosas. Minério é achado em muitos lugares; pedras preciosas são muito mais raras e valem mais, então é sempre bom para você coletar o máximo de pedras preciosas que puder.

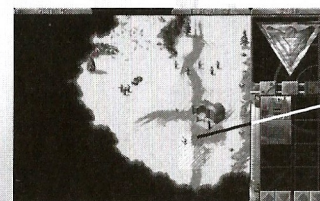
Quando você constrói itens, o custo vem de seus créditos, que podem ser acompanhados no topo da barra lateral (Win 95) ou apenas à esquerda da barra lateral (DOS). Esta é a quantidade de dinheiro que você tem para usar no início da missão. Você pode conseguir mais, mas isto é tudo o que você tem até se tornar auto suficiente.

O primeiro passo para se tornar auto suficiente é força, então vamos construir uma usina de força. Clique com o botão esquerdo do mouse no ícone usina de força. Note que os dois ícones ficam mais apagados, a força um começa a construir.



Você notará que dinheiro está sendo subtraído da sua conta enquanto isto acontece. Quando a construção da usina estiver terminada, uma mensagem "Pronto" aparecerá sobre o ícone. Agora coloque a construção no lugar. Faça isso clicando o botão esquerdo no ícone da usina de força, então mova o cursor para o mapa. Você verá uma seção de quadrados brancos ou vermelhos sob seu cursor. Isto é a grade de colocação.

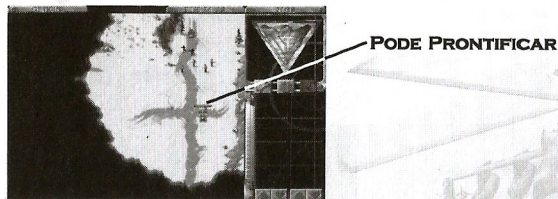
Através do jogo, a grade deve ser toda branca para poder colocar uma construção. Pra conseguir essa grade toda branca, você deve preencher duas condições. Primeiro, você não pode colocar a grade sobre unidades existentes ou obstáculos de terreno (morros, árvores, montanhas, infantaria, etc.).



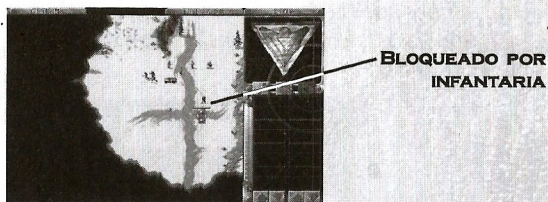
Segundo, você tem que colocar a nova construção não mais que uma quadra distante de uma construção já existente que pertence a você. Você não pode construir perto somente de muros ou estruturas inimigas. Quando você achou um lugar adequado, clique o botão esquerdo, e a estrutura irá se construir e ligar.

Construindo sua base

Agora que pegamos o VCM, como deixá-lo pronto? Você faz isso clicando o botão esquerdo sobre ele duas vezes. O primeiro clique traz o cursor "prontificar" e o segundo prontifica o VCM em forma de área de construção.

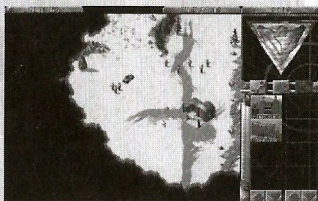


O VCM cria uma construção razoavelmente grande quando fica pronto, portanto ele precisa ter uma área limpa em volta para poder fazer isto. Se você tentar prontificar o VCM e não conseguir, cheque em volta dele se não existem objetos que atrapalhem o VCM. Pode ser uma unidade de infantaria, um morro, uma árvore, pedras ou muitas outras coisas.



Se você está tendo um cursor não prontificar quando seleciona, destaque o VCM, mova um pouco, e cheque para ver se já pode prontificar ou não. Você pode movê-lo a oeste do cruzamento de estradas aonde tem bastante espaço.

Quando você prontificar, você verá os ícones de construção na barra lateral de novo. No momento você pode construir apenas duas coisas: Muros de saco de areia ou uma usina de força. Mova seu cursor sobre os ícones, e note que o texto aparece lhe falando o nome e custo do item à construir.



Na parte superior direita da tela, o contador de crédito indica o dinheiro que você tem para construir unidades e estruturas. Este diminui à medida que você constrói ou conserta unidades e estruturas, e aumenta se você vender uma construção, depositar minério de um caminhão de minério na refinaria, ou achar um engradado que contenha dinheiro.

Para fazer dinheiro, você precisa coletar minério. Para coletar minério, você precisa construir uma refinaria de minério ou caminhões. Toda refinaria que você construir vem com um caminhão, e você pode construir mais se quiser coletar minério mais rápido. Uma vez que a construção da refinaria está completa, coloque-a onde você quer que ela fique. Quanto mais perto do minério, mais rápido a coleta vai chegar à refinaria.

Quando a refinaria é construída, um Caminhão de Minério aparecerá com ela. O caminhão irá se mover ao local mais próximo onde o minério é visível no seu campo de batalha e começar a coletar. O caminhão tentará lembrar de onde ele estava coletando e depois de deixar todo o minério coletado na Refinaria ele retornará ao local de coleta e continuará à coletando. Este processo é automático mas pode ser interrompido por você a qualquer momento redirecionando o caminhão a outro local.



MINÉRIO



PEDRAS PRECIOSAS

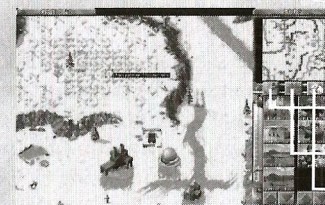


REFINARIA DE MINÉRIO



CAMINHÃO DE MINÉRIO

Se não houver minério a vista quando você construir sua refinaria, o caminhão aparecerá na parte de fora da refinaria e não se moverá. Pegue uma de suas outras unidades e procure em volta de sua base até que encontre algum minério. Quando você achar, selecione o caminhão clicando com o botão esquerdo sobre ele, e ponha o cursor sobre o minério. Você verá o cursor mudando para cursor de ataque. Como o caminhão de minério não tem arma, este cursor diz a ele para começar a coletar. Clique o botão esquerdo novamente, e o caminhão prosseguirá para a mina e começará a coletar. O processo de coleta automática será iniciado, então você não precisa mais ordenar o caminhão para ir e voltar.



RADAR ATIVO

BOTÃO CONSERTAR

BOTÃO VENDER

BOTÃO DE RADAR

MIRANDO NO MINÉRIO

O "CURSOR ENTRAR"



Você pode forçar o caminhão a voltar para a refinaria mais cedo clicando sobre ele com o botão esquerdo, e depois posicionando o cursor sobre a refinaria. O cursor vai mudar para um cursor entrar (3 flechas verdes), falando para o caminhão retornar à refinaria com sua atual carga. Se você quiser fazer isto, clique com o botão esquerdo na refinaria. Se você quiser continuar, ou seja desfazer a seleção, clique o botão direito.

Nota: se você mover o caminhão de minério para algum lugar e não avisá-lo para coletar minério, ele não irá. Quando ele chega no destino dele, ele apenas ficará lá até que você ordene de novo. A coleta automática só acontece quando você acabou de construir um caminhão e existe minério à vista.

Fique de olho no seu caminhão de minério! Não há nada pior que não tomar conta de seu caminhão, até que ele entre em território inimigo para coletar minério. É a ligação mais fraca nas suas operações financeiras - lembre-se de mantê-la segura.

BOTÃO CONSERTAR & CONSERTANDO



CURSOR FERRAMENTA

Para consertar uma construção danificada e mantê-la operando com eficiência máxima, clique o botão esquerdo do mouse no botão consertar na barra lateral. O cursor do mouse no campo de batalha se transformará numa ferramenta prateada. Clique a ferramenta com o botão esquerdo sobre a construção que você quer consertar. Quando consertando o custo dos consertos será deduzido de seus créditos.

Várias construções podem ser consertadas simultaneamente. Clique o botão esquerdo quando quiser sair do modo de conserto. Para parar consertos em uma estrutura, clique o botão esquerdo sobre a estrutura.

Engenheiros também podem consertar construções. Se você selecionar um de seus engenheiros e mirar em uma de suas construções, um ícone de uma ferramenta dourada aparecerá sobre a construção. Se você clicar com o esquerdo, o engenheiro entrará na construção e instantaneamente irá consertá-la de volta para força total. Você perderá o engenheiro, mas isso às vezes é melhor do que perder sua área de construção para um ataque inimigo!

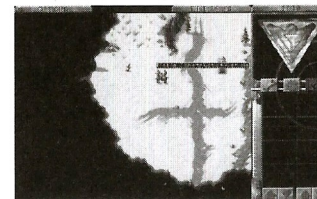
BOTÃO VENDER & VENDENDO



CURSOR VENDER

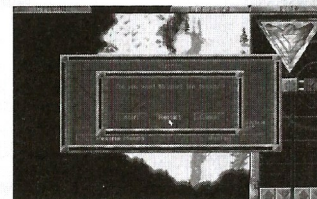
Para vender uma construção, clique o Botão esquerdo do mouse no botão vender ou \$ na barra de tarefas. O cursor do mouse se transformará em um sinal \$ dourado. Clique com o esquerdo no prédio que você quer vender. Ele vai se desconstruir, e você será creditado com metade do valor original da estrutura. No caso de estruturas que vem com veículos, você será reembolsado com metade do valor da estrutura menos o valor do veículo.

Você notará que além de alguma infantaria, você não tem nada com o que trabalhar, mas não por muito tempo. Você verá um caminhão grande que parece com uma betoneira aparecer no mapa - este é seu Veículo de Construção móvel (VCM), e é assim que você constrói sua base. Desta vez apenas sente e assista. Ele irá andar um pouco no mapa e ficar pronto sozinho, se transformando em uma área de construção.

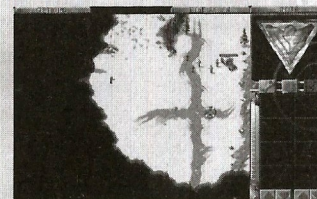


Você notará que itens aparecem nos quadrados da barra lateral que estavam vazios na missão anterior - estes são ícones de construção. Aprenda mais sobre eles em um segundo. Em missões futuras, seu VCM não vai ficar pronto automaticamente, então é bom saber como fazer isso agora.

Vá para o menu de opções apertando a tecla 'Esc', ou clicando na barra Opções na parte superior esquerda da tela, e selecione "abortar missão". Outro menu aparecerá perguntando se você quer Abortar, Reiniciar ou Cancelar.



Escolha reiniciar e a missão começará de novo. Desta vez, vamos controlar o VCM antes que ele fique pronto. Quando ele entrar na tela, selecione-o clicando o esquerdo, então clique na estrada um pouco mais para a frente - no cruzamento. Um soldado Soviético virá te atrapalhar, mas você pode se livrar dele rapidamente com sua infantaria.



Mortes

O número de pontos que você fez na missão é alcançado adicionando o valor de pontos de tudo que você matou , e subtraindo o valor de pontos de tudo que você perdeu. Você também recebe 1000 pontos por vencer uma missão, que também é adicionado.

Liderança

Esta é uma representação de quão bem você dirigiu suas tropas. Se você nunca perdeu unidades, você terá uma liderança de 100%. Toda unidade que você perde diminui sua liderança. Esta porcentagem é multiplicada por seus pontos de base, então se você teve 1000 pontos e uma liderança de 50%, isto lhe daria 500 pontos por liderança.

Economia

Economia é uma avaliação de quanto dinheiro você coletou contra quanto você gastou. Se você administrar bem seu dinheiro, sua eficiência será alta. Você pode ir até acima de 100% em alguns casos. Qualquer que seja a taxa, isto também é multiplicado por seus pontos de base assim como na liderança.

Pontuação Total

A pontuação total é o resultado da soma de seus pontos em economia e liderança. Isto fica guardado na tabela de melhores pontuações. Esta tabela manterá os sete melhores resultados em qualquer missão. Isto é útil se você e seus amigos estão competindo pela pontuação mais alta. Quando você terminar de entrar seu nome, a tela ficará limpa.

Continuando a guerra

Depois que você tiver terminado tudo na tela de Recordes, você verá uma tela de seleção num mapa onde você escolherá sua próxima missão. Às vezes, você só tem uma opção para a missão, mas outras vezes vários quadrados vão aparecer. Isto significa que há mais de uma missão disponível para você jogar naquela área. Para escolher a missão que você quer jogar, clique o botão esquerdo em qualquer um dos quadrados que a seta apontar. Aquela que você clicar será a missão que irá jogar.

Missão Dois

Aqui você vai jogar com treinamento de unidades, coleta de minério, e construção da sua base. Von Esling deixou claro que o comboio de suprimentos estará na área logo, e como você pode ver, há um temporizador contando o tempo sobre a tela de jogo. Quando este temporizador terminar, o comboio chegará. Não se preocupe - Nós temos muito tempo para abrir a passagem.

Cuidado! Enquanto você estiver no modo \$, qualquer construção que você clique com o botão esquerdo será desconstruída e vendida! Para cancelar o modo \$, clique o botão direito.

Para vender unidades, mova a unidade para o armazém de serviço. Enquanto um veículo está no Armazém de serviço, cuidadosamente clicando com o cursor \$ irá vender o veículo. Infantaria e Unidades navais não podem ser vendidas.

BOTÃO RADAR & RADAR



**BOTÃO
RADAR**

Se você não construiu uma instalação para radar você verá a insígnia do seu lado (Aliados ou Soviéticos) onde o radar ativo aparece. Com o radar ativo você verá um pequeno mapa de todas as áreas reveladas do campo de batalha. No modo para vários jogadores, se você clicar no Botão radar você terá informações adicionais sobre seu inimigo. Clicando repetidamente no botão radar fará com que apareça o radar ou sua insígnia novamente.

CAPTURANDO CONSTRUÇÕES INIMIGAS

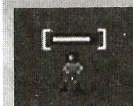


**CURSOR
ENTRAR**

Quando o jogo avança, uma unidade de infantaria especial, a engenharia, estará disponível. Os engenheiros são desarmados mas eles permitem que você capture construções inimigas. Para fazer isto, clique o botão esquerdo no engenheiro e coloque o cursor sobre uma construção inimiga. Se for uma construção válida que você pode tomar, você verá um entre dois cursores. Se um ícone vermelho aparecer, o engenheiro vai danificar a construção e não capturá-la. Se a construção estiver danificada até o vermelho na barra de status dela, você terá um cursor verde ao invés - isto significa que o engenheiro pode capturar a construção. Clique o botão esquerdo se você quiser que o engenheiro danifique ou tente capturar a construção. Se você tiver sucesso, a construção será danificada, ou mudará de cor para o seu lado e ficará sob o seu controle.

Se você capturou a construção, ela agora é parte de sua base. Você pode construir estruturas de base em volta dela, vendê-la, ou apenas deixá-la lá, negando o uso ao seu inimigo. Dependendo da estrutura que você capturou, você poderá construir algumas unidades ou estruturas que normalmente não estão disponíveis para você! Seu inimigo pode tentar reaver a construção, então se você não planeja atacar com ela, venda ou se prepare para defendê-la!

CHECK - UP



Para checar o estado de saúde de uma unidade ou estrutura, selecione clicando o botão esquerdo sobre ela quando o cursor está no modo selecionar (deselecione com um clique no botão direito). Enquanto a barra estiver verde, está saudável. Quando a barra diminui e fica vermelha, está próxima de ser destruída. Unidades que estão no vermelho e amarelo não funcionarão tão eficientemente quanto aquelas que estão verdes. Isto pode resultar em construção mais lenta, movimentos mais lentos, e uma variedade

de outros efeitos negativos. Em missões posteriores, veículos podem ser consertados se você construir um Armazém de serviço.

Algumas unidades tem uma capacidade de carregamento ou reservas limitadas de munição, indicadas por uma série de quadrados no canto inferior esquerdo da unidade (quando selecionada). Isto lhe mostrará rapidamente quanto sua unidade está carregando. Quando todos os quadrados estão cheios, a unidade também está.

CONSERTANDO / RECARREGANDO UNIDADES



Mais tarde no jogo, a habilidade de construir um armazém de serviço se tornará disponível. O armazém tem duas funções: ele pode recarregar colocadores de minas, e também pode consertar veículos danificados.

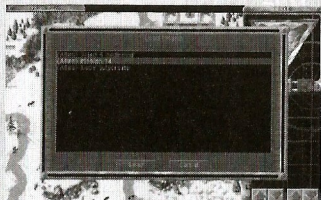
Para consertar um veículo danificado, selecione-o, e depois mova o cursor sobre o Armazém. O cursor mudará para um ícone Entrar. Clique o botão direito, e a unidade irá voltar para o Armazém e começar os consertos. O dinheiro será automaticamente deduzido da sua conta dependendo do tipo de unidade e da gravidade do problema.

A recarga dos colocadores de minas é feita da mesma maneira - simplesmente dirija a unidade em direção ao local de consertos, e ela será recarregada automaticamente.

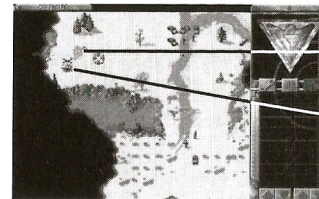
Para unidades navais, selecione a unidade e escolha um de seus locais de submarino ou estaleiros. O cursor mudará para o cursor entrar. Clicar o botão esquerdo fará com que a unidade volte para o local ou estaleiro e os consertos começarão. Para cancelar os consertos, mova a unidade para longe do local de submarinos ou do Estaleiro.

OPÇÕES

Escolher o modo de opções irá parar a ação no campo de batalha enquanto você ajusta os seus controles de vídeo, áudio e jogo. Note que em um multijogo (rede, modem ou Internet) o jogo não pausará enquanto você muda os ajustes.



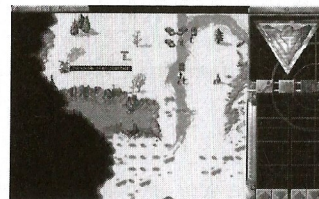
MENU DE OPÇÕES



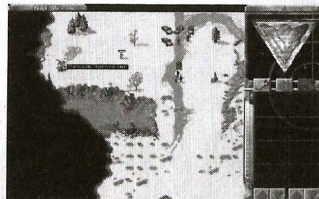
HELICÓPTERO CHINOOK

SINALIZADOR

Selecione ambos Tanya e Einstein, e leve-os até o sinalizador. Você também pode querer mover suas unidades para longe da base Soviética, pois assim que você tira Einstein dali quatro cruzadores Aliados chegam na área e começam a destruir a base. Eles não acertaram suas unidades intencionalmente, mas as armas deles não são muito certas, e muito mortais, então tenha certeza de estar fora do caminho!



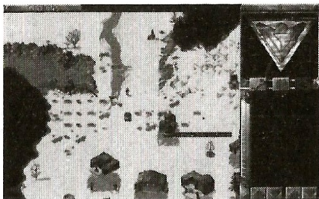
O helicóptero já deve ter pousado agora. Selecione Einstein e mova o cursor sobre o helicóptero. O cursor vai mudar para um cursor de entrada. Clique o botão esquerdo e Einstein irá correr para o helicóptero e entrar.



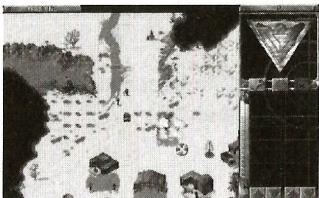
Ele irá levantar vô e seguir para o Leste. Você pode segui-lo pela tela enquanto ele vai. Quando ele sair do mapa sua missão está completa! Curta o seu filme da vitória!

CONTANDO A PONTUAÇÃO

Esteja você jogando com Aliados ou Soviéticos, ao final de cada missão com sucesso, a tela de pontuação vai aparecer. Isto irá avaliar seu desempenho baseado em vários fatores: Seus pontos, liderança, e eficiência são todos levados em consideração para determinar sua pontuação final.



Enquanto suas forças estiverem atacando uma das usinas de força restantes, selecione Tanya e mova o cursor sobre a Usina de força intacta. Note que ela muda para um ícone C-4. Esta é uma das habilidades especiais de Tanya - ela pode demolir construções com explosivos.



Clique o botão esquerdo sobre a construção e assista enquanto Tanya passa por ela e deixa os explosivos. A construção irá tremer por um segundo e então explodir. Bem mais rápido que usando a infantaria, não é?

Agora vamos ver o que aqueles dois soldados estão guardando. Use Tanya para eliminá-los. No momento em que estiverem os dois mortos, você verá alguém correndo para fora da construção - Einstein. Este era seu objetivo, mas como tiramos ele da área?

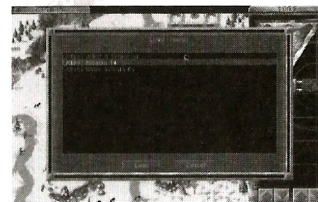


Evacuar!

Você deve ouvir uma mensagem informando que um sinalizador luminoso foi detectado ao norte. O norte é igual para cima, portanto mova a tela para cima e você deve ver uma chama com uma fumaça verde. Você também notará um helicóptero sobrevoando em direção àquela área. Este é o meio pelo qual você vai tirar Einstein daqui.

Carregar Missão

Escolha carregar missão do menu de opções se você quiser jogar uma missão salva previamente. A missão que você estiver jogando será perdida a menos que você grave primeiro.



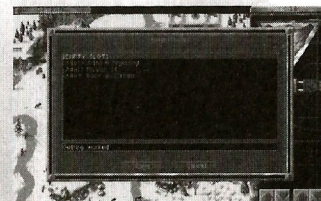
MENU CARREGAR MISSÃO

Clique o botão esquerdo na seta para cima ou para baixo para passar pelos jogos salvos. Depois clique o esquerdo em Carregar, para carregar o jogo selecionado.

Se você desejar sair desta tela sem carregar um jogo, clique em Cancelar.

Salvar missão

Escolha no menu de opções Salvar missão para salvar a missão que você está jogando no momento. No menu Salvar missão, escolha o slot que você quer usar para salvar. Se você salvar um jogo em um slot já utilizado, apagará o anterior. Se quiser salvar em um novo slot, escolha [Empty Slot] e dê um nome para sua missão. O número de jogos gravados depende do seu espaço em disco rígido. Se estiver sem espaço, [Empty Slot] não aparecerá. Você terá que salvar sobre um jogo anterior ou deletar alguns jogos. Red Alert irá adicionar automaticamente Aliados ou Soviéticos ao começo de seu jogo salvo, para ajudar você a identificá-los mais tarde.



MENU SALVAR MISSÕES

Clique o botão esquerdo nas setas para cima ou para baixo para passar pelos jogos salvos. Depois clique em Salvar. Se você quiser deixar esta tela sem salvar um jogo, clique em Cancelar.

Deletar Missão

Escolha Deletar missão no menu de opções quando você quiser se livrar de alguns jogos salvos. Isto é especialmente útil se você precisa livrar espaço em seu disco rígido.

No menu Deletar Missão, escolha a missão que você quer deletar clicando o botão esquerdo nela. Depois clique em Deletar para se livrar daquela missão.

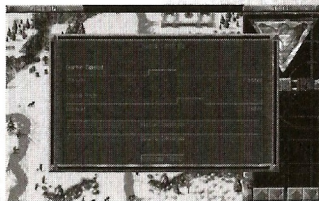
Uma janela de confirmação aparecerá para certificar-lo de que é isto que você quer. Se quiser realmente deletar clique em OK. Se não clique Cancelar.

Abortar Missão

Escolha Abortar missão se você decidir que você não gosta do jeito como as coisas estão indo e quer escapar para a tela título. Uma tela de confirmação aparecerá somente para verificar sua certeza. Você também pode reiniciar a missão desta tela.

Controles do jogo

Do menu de Controles do Jogo; você pode personalizar as opções de vídeo e som. Você também pode mudar a velocidade do jogo e taxa de mudança de telas.



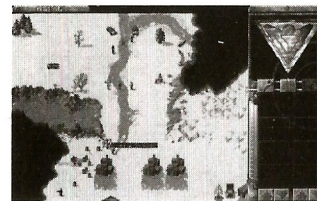
CONTROLES DO JOGO

Velocidade do jogo

A barra deslizante permite que você mude a velocidade na qual o jogo funciona. Note que missões com timer serão afetadas por seu ajuste. O relógio passará mais rápido/lento dependendo de seu ajuste.

Velocidade de mudança de tela

Use esta barra deslizante para acertar a taxa de mudança de telas de acordo com sua vontade. Quanto mais alto o ajuste, mais rápida a taxa de mudança.



O granadeiro não tem chance contra tantas unidades, e cairá facilmente. Note que quando ele é morto o barril ao lado explode! Isto é outra coisa importante de se saber sobre barris - eles podem ser afetados por explosões próximas. Também note que a explosão resultante derrubou a Usina de força e matou alguns soldados Soviéticos ... mas foi força suficiente? Alguém parece pensar que sim.

Veja outra corrida civil em direção a base. Note que eles não foram fritos pela bobina Tesla. Isto deve significar que a força caiu. É hora de entrar!

Achando Einstein

Sabemos que Einstein está na base em algum lugar, mas onde? Vamos usar Tanya para achá-lo, e ao mesmo tempo, certificar que as bobinas Tesla continuem sem força.

Selecione alguns de seus jipes e infantaria, e faça com que ataquem a usina de força mais próxima. Isto irá alertar a base, e alguns soldados Soviéticos irão se mover para atacá-los.

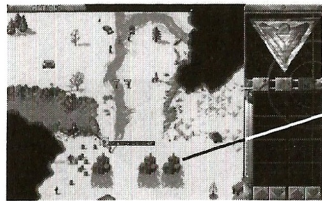


Enquanto estão fazendo isto selecione Tanya e use-a para pegar os soldados Soviéticos que estão atacando suas tropas. Mas tome cuidado! Diferente de outras unidades, Tanya não vai atirar automaticamente nas coisas que estiverem perto dela - você tem que dizer manualmente para Tanya atirar nos alvos. Ela é importante de continuar viva, então tenha certeza que ela só compre brigas que vai ganhar. Também note que suas tropas vão continuar atirando na usina de força - mesmo que sejam atacadas por outras coisas. Se quiser redirecionar a mira deles, escolha quantos você quiser e de a eles um novo alvo para atirar ou destino para se mover.

Quando a infantaria inimiga parou de atacar suas forças, você notará que existem dois deles em frente a uma construção que não se moveram. Talvez estejam guardando alguma coisa? Checaremos em um segundo, mas vamos ter realmente certeza que aquelas bobinas Tesla não voltem a funcionar.

Entretanto, a Usina de Força mais longe para a esquerda tem alguns barris de combustível ao lado dela. Barris de combustível são instáveis por natureza e explodirão causando uma reação em cadeia com os barris em volta quando levarem um tiro. A explosão resultante geralmente destrói unidades e estruturas em volta. Há um granadeiro Soviético parado ao lado dos barris. Se você conseguir tirá-lo, você pode apenas atirar nos barris e destruir a usina de uma distância segura.

Clique o botão esquerdo sobre uma de suas unidades de infantaria, depois clique no granadeiro; A infantaria se moverá até a distância necessária e atacará o granadeiro. Note que o cursor fica diferente quando está sobre uma unidade ou estrutura inimiga - este é o cursor de ataque, e lhe mostrará o que você pode e não pode atacar.



USINAS DE FORÇA

São grandes as chances de que o seu mini atirador não matou o granadeiro, mas foi morto por ele. Se este for o caso, é hora de formar uma equipe contra o granadeiro e eliminá-lo. Para fazer isso, mova seu apontador sobre o jipe patrulheiro, e segure o botão esquerdo do mouse. Segurando o botão mova o mouse para baixo e para a esquerda. Você verá que um quadrado começa a se formar, com a parte superior esquerda aonde você apertou o botão pela primeira vez. Isto fará você selecionar várias unidades ao mesmo tempo.



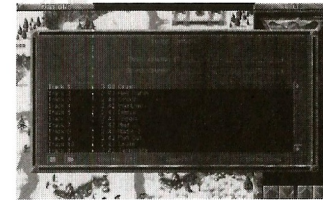
**CLIQUE O ESQUERDO E
SEGURE**

**ARRASTE ATÉ AQUI
E SOLTE.**

Quando você soltar o botão esquerdo do mouse, qualquer coisa na caixa branca será selecionada. Desta maneira você pode ordenar múltiplas unidades para desempenhar uma ordem específica de uma vez, atacando algo em linha. Então selecione em grupo seu jipe e infantaria, e depois clique o esquerdo no granadeiro. Todas as unidades selecionadas irão se mover até a distância necessária e atacar o granadeiro.

CONTROLES DE SOM

Escolha Games Control, depois Sound Control para ajustar o volume da música e efeitos sonoros, ou para mudar a música que está tocando no momento.



CONTROLES DE SOM

Controles de Som

Para controlar o volume da música ou efeitos sonoros, mexa o botão para a esquerda para abaixar e direita para aumentar o volume. Se quiser desligar a música ou sons, leve o botão até o final à direita.

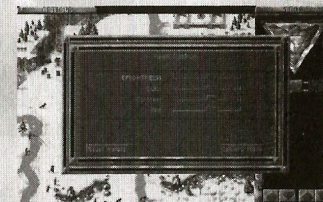
Música

Para ouvir uma nova canção, clique com o botão esquerdo em qualquer faixa (como mostrado acima) e depois clique no botão Play. Para parar clique em Stop. Quando você inicia o jogo apenas algumas faixas estarão disponíveis para serem tocadas. A medida que você vai avançando no jogo mais faixas vão aparecendo.

Clicar no botão Options Menu na parte de baixo do menu retornará você ao menu de opções, salvando qualquer mudança feita no painel de Sound Control.

Red Alert suporta o DDA Westwood (Direct Digital Audio). DDA fornece áudio 100% digital, dando qualidade premium de música e som. Com DDA, o áudio do PC não fica mais restrito à limitações gerais de FM ou MIDI.

Controles Visuais



CONTROLES VISUAIS

Os controles visuais (Visual Controls) lhe dão opções de mostradores. Para ajustar apenas os controles, leve a barra para esquerda ou direita. Ir para a direita aumenta um ajuste e para esquerda diminui.

Você pode reajustar os Controles Visuais para o seu padrão normal de ajustes clicando no botão Reset Values.

Clique no botão Options Menu para retornar para ele. As mudanças feitas nos controles visuais têm efeito imediatamente.

Continuar Missão

Clique o botão esquerdo em Resume Mission para voltar ao jogo principal.

Instruções

Clique com o botão esquerdo em Briefing se você esqueceu quais são os objetivos de sua missão. O próximo memorando será mostrado. Se você desejar ver um memorando em vídeo, clique no botão Vídeo. Quando estiver pronto para voltar para a missão, clique o botão Resum e Mission. Note que algumas missões não têm memorandos em vídeo, neste caso você não verá um botão Vídeo.

CONTROLES DE JOGO AVANÇADOS

Uma vez que você tiver pego bem os controles básicos para suas unidades, está na hora de ir em frente para alguns controles mais avançados que são oferecidos em Red Alert. Se você vai testar suas habilidades contra outros jogadores, aprender como usar estes controles é indispensável.

Equipes (Ctrl + #, #, Alt + #)

Como você aprendeu, pode-se selecionar mais de uma unidade de cada vez, clicando o botão esquerdo num espaço vazio e abrindo um quadrado para selecionar todas as unidades que você quer mover de uma vez. E se você quiser selecionar esta equipe novamente no meio de uma batalha? Normalmente você teria que envolvê-las com o quadrado de novo. Isto pode significar passar de tela também já que na maior parte do tempo você está tentando fazer mais de uma coisa ao mesmo tempo.

Você pode "Salvar" todas as unidades selecionadas dentro de uma equipe. Para fazer isto, primeiro selecione todas as unidades que você quer na equipe, então segure a tecla Ctrl pressionada, e aperte qualquer número no seu teclado (0-9). Isto fará todas as unidades selecionadas parte de uma equipe. Para instantaneamente selecionar aquela equipe, apenas aperte a tecla do número correspondente a ela, e ela será selecionada.



COBERTOR

À medida que você move suas unidades, elas revelam o terreno e o cobertor desaparece. Toda unidade revela terreno quando se move, mas nem todas as unidades podem "ver" à mesma distância. Por exemplo, a Infantaria não pode ver tão longe quanto um jipe patrulheiro, então use o patrulheiro para desbravar sem muito medo de retaliação. Tente isto agora clicando o botão esquerdo em um de seus jipes, e depois movendo o cursor à esquerda do ponto de início. Clique o esquerdo novamente e a unidade irá para lá.



Se você clicou em uma árvore ou monte, a unidade tentará chegar o mais próximo possível, sem entrar nas áreas que não pode ir. Ande um pouco para se acostumar a controlar unidades. Tenha certeza de não chegar muito perto da Bobina Tesla quando explorando. Felizmente você pode ouvi-las juntando energia antes de atirar, então mova suas unidades para longe se você ouvir o som de juntar energia, ou terá o mesmo destino que o civil teve.

Você pode selecionar outra unidade para se mover apenas clicando sobre ela quando sua outra unidade estiver selecionada. Isto irá desfazer a seleção da unidade que estava controlando e selecionar a nova. Se quiser desfazer a seleção de qualquer unidade sem selecionar uma nova, clique o botão direito do mouse. Isto irá desfazer a seleção de todas as unidades, o que pode ser bom, evitando que você fale acidentalmente a um bando de unidades para ir a algum lugar, quando elas já estão aonde você quer. Agora chega de movimentação - é hora de achar Einstein.

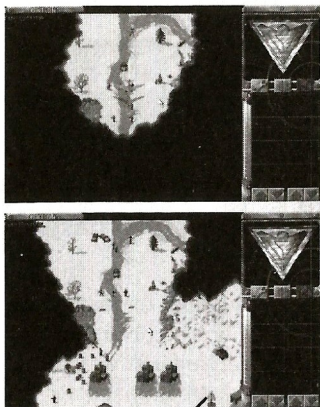
Stavros lhe disse no início que força é o ponto fraco Soviético, portanto deve ser sua primeira ordem de serviço - diminuir a força, para que aquelas Bobinas Tesla não possam fritar suas forças. As estruturas Soviéticas mais próximas de você são as Usinas de força. Não existem muitos guardas naquela parte da base, então você poderia mandar alguns homens para atacá-las, mas isso poderia resultar em perdas, e nós não queremos arriscar ficar no caminho da Bobina Tesla.

Você também pode ajustar a velocidade com que o mapa passa pela tela. A velocidade padrão do jogo é boa, então só mude se você não estiver gostando do jeito que está. Para sair da tela de Controles do jogo, clique com o esquerdo sobre o quadrado denominado "Options Menu" e depois em "Resume Mission". Você também pode sair apertando a tecla 'Esc' duas vezes.

Na parte direita da tela você verá a barra lateral. Aqui é onde você constrói unidades e estruturas, e gerencia sua base. Já que você não tem uma base nesta missão, vamos ignorá-la até a missão dois.

RECEBENDO SUAS RESPONSABILIDADES

Quando a missão começa, você verá várias coisa acontecendo. Do Norte um avião está voando em direção ao sul, lançando como paratropa Tanya, seu comando de elite, no campo.



BOBINA TESLA

Um pouco abaixo disso, uma linha de soldados aliados e um jipe patrulheiro estão segurando os guardas da base Soviética ao sul. Depois de os guardas serem liquidados, você verá um civil com camisa laranja correr em direção à base soviética. Infelizmente, uma das armas defensivas dos Soviéticos, a Bobina Tesla, irá reduzi-lo a pó. Certifique-se de ficar longe das bobinas Tesla - elas podem terminar sua missão bem rápido!

Você também notará que o terreno imediatamente em volta das suas unidades será revelado, mas o resto está coberto pela escuridão, ou "Cobertor". Esta área escura representa o terreno ainda não revelado do campo de batalha.

Note que isto não vai recentralizar sua visão naquela equipe, vai apenas selecioná-la para que então você possa dar ordens. Se você quiser ver aquele grupo, pressione e segure a tecla Alt e aperte o número que você deu para aquela equipe. Isso centralizará a visão naquela equipe.

Você pode adicionar membros para uma equipe já existente facilmente. Primeiro selecione a equipe apertando o número apropriado. Então, pressione e segure a tecla Shift e clique individualmente nas unidades que quiser adicionar àquela equipe (desculpe você não pode escolher várias unidades de uma vez com o quadrado neste método). Tendo todas selecionadas, salve novamente a equipe segurando a tecla Ctrl e apertando o número da equipe. É só isso!

Marcas de posição (Ctrl + F9 - F12, F9 - F12)

Você pode salvar 4 posições da tela e retornar para elas a qualquer momento. Para salvar uma posição, pressione e segure a tecla Ctrl, e aperte uma das teclas de função F9 - F12. Você pode depois apenas apertar as teclas F9 - F12 para pular para aquele local no campo de batalha.

Formações (tecla 'F')

Uma vez que você criou uma equipe, você pode fazer com que aquela equipe siga ordens de formação. Simplesmente aperte a tecla com o número que corresponde à equipe que você criou, então aperte a tecla 'F'. Um pequeno F aparecerá ao lado do número da equipe.

Unidades em formação tentarão manter a ordem delas da maneira que estavam quando você fez a formação, e vão se mover na velocidade da unidade mais lenta. Isto é bom para manter unidades de lançamento de foguetes atrás de tanques, ou outras unidades mais leves atrás daquelas com armamento mais pesado.

Para desfazer uma formação, simplesmente selecione o grupo que está em formação, e aperte a tecla 'F' novamente.

Modo Guarda (Tecla 'G')

Normalmente, unidades que você estacionou pelo campo de batalha só responderão se forem atiradas, ou uma unidade inimiga chegar perto o suficiente para receber tiros. Entretanto, eles não irão procurar problemas - eles só vão se envolver se algum outro começar.

Se você quiser que suas unidades briguem com qualquer um que chegar ao alcance, selecione as unidades e pressione a tecla 'G' no teclado. Isto colocará todas as unidades selecionadas em modo Guarda. Com isso ligado, suas unidades serão muito mais agressivas, se movendo na direção de qualquer ameaça que chegar perto.

O Modo guarda continuará funcionando naquelas unidades até que você as mova, ou dê outra ordem, como parar ou dispersar.

Dar ordem de guarda para uma aeronave ou helicópteros fará com que eles parem o ataque e voltem para seu campo de ar ou heli-ponto.

Forçar Fogo (Ctrl + 'L' Clique)

Algumas vezes, você pode querer que certas unidades atirem numa construção ou área mesmo não sendo um alvo inimigo. Para que elas façam isso, você pode usar o comando Forçar fogo. Simplesmente selecione as unidades que você quer que façam, pressione e segure a tecla Ctrl, e clique no local que você quer que seja atacada. O ícone será um cursor de mira enquanto você segurar a tecla Ctrl.

Unidades neste modo continuarão atirando naquela área, ignorando todas as outras ameaças, até que você fale para que parem, ou dê uma nova ordem para seguirem. Algumas unidades não podem ser forçadas a atirar em alguma coisa, como um engenheiro ou médico.

Forçar Movimento (Alt + 'L' Clique)

Infantaria incomodando seus tanques? Esmague-os. Usando o comando Forçar movimento, você pode fazer com que seus tanques (ou qualquer unidade pesada) se mova para dentro de uma área inimiga e tente passar por cima da infantaria no quadrado. Para fazer isto, selecione a(s) unidade(s) para forçar o movimento, então pressione e segure a tecla Alt e Clique com o botão esquerdo na área que você quer que o movimento forçado se dirija. Você pode usar isto para eliminar uma infantaria em particular que esteja te dando trabalho. Sua unidade tentará esmagar a infantaria até que ou ela tenha sucesso, você dê uma nova ordem, ou sua unidade seja destruída.

Veículos não podem passar por cima um do outro, e infantaria não pode passar por cima de tanques. Apenas unidades pesadas podem forçar o movimento em direção à infantaria inimiga. Você não pode forçar seus tanques a esmagar sua própria infantaria.

Dispersar (Tecla 'X')

Tanques tentando esmagar sua infantaria? Aviões chegando com bombas? Com dispersar, você pode fazer suas tropas se moverem para qualquer lado do local onde elas estão, permitindo que elas (na maioria das vezes) saiam do caminho perigoso.

Para dispersar unidades, selecione-as e aperte a tecla 'X'. Unidades que estão dispersando continuarão seguindo qualquer ordem de ataque, então você pode selecioná-las, mandar atacar, então apertar a tecla 'X' para que dispersem da ameaça.

Note, Dispersar só fará com que as unidades selecionadas se movam uma vez. Se você quiser que elas continuem dispersando, você deve manter as unidades selecionadas, e continuar apertando a tecla 'X' a cada segundo. Senão, elas dispersarão uma vez, depois pararão, continuando a atacar o alvo que você deu. Também, unidades que estão dispersando podem dispersar para fora de seu alcance de tiro. Se isso acontecer, clique com o botão esquerdo no alvo novamente (com as unidades ainda selecionadas), e suas unidades se movimentarão de volta para a área de alcance dos tiros.

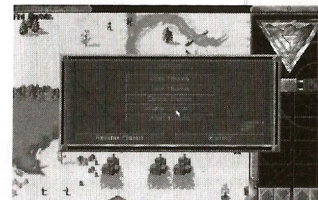
TUTORIAL

A seção a seguir contém uma olhada pelas duas primeiras missões aliadas. Não leia estes tutoriais se você quiser passar pelas missões você mesmo.

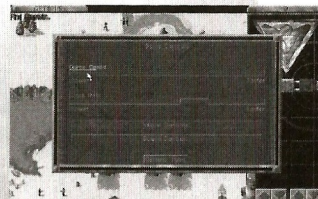
Missão Um

A primeira coisa que você pode querer fazer quando a missão inicia é diminuir a velocidade do jogo. Fazer isso lhe dará a chance de se acostumar com o jeito que o jogo funciona. Para diminuir a velocidade do jogo, clique o botão esquerdo na barra no topo da tela que diz "Options". (Você também pode apertar a tecla "Esc".)

Quando você fizer isso um menu aparecerá no meio da tela. Aqui você verá várias opções, incluindo um quadrado chamado "Game Controls". Clique o esquerdo neste quadrado.



Fazer isto trará uma nova janela que possui duas barras de regulagem nela. Uma é denominada "Game Speed" e a outra "Scroll Speed". Clique o botão esquerdo e segure sobre a barra no meio do medidor de velocidade do jogo. Mova para a direita para aumentar a velocidade do jogo e para esquerda para diminuir. Mova a barra até o final para a esquerda.





Pare (tecla 'S')

Se uma unidade estiver marchando para morte certa, ou recebeu uma ordem que você não quer que ela continue executando, você pode forçar aquela unidade (ou estrutura se for uma torre de algum tipo) a parar de atirar, de se mover ou colocar minas. Selecione a(s) unidade(s) que você quer parar, e aperte a tecla 'S'.

Escolta (Ctrl + Alt + 'L' Clique)

Às vezes, você pode querer que algumas unidades 'escoltem' outra unidade enquanto ela se move pelo campo de batalha. Isto pode ser bom para proteger um caminhão de minério ou qualquer outra unidade crítica. Para seguir uma unidade, selecione a(s) unidade(s) que vão estar fazendo a escolta, e pressione e segure as teclas Ctrl e Alt. Enquanto estas ainda estão pressionadas, você verá que o cursor mudou para um cursor de movimento dourado. Clique na unidade que você quer que seja seguida, e elas irão automaticamente atrás dela, em qualquer lugar que vá.

Nota, Ter grandes grupos de unidades escoltando outra unidade pode ser contra produtivo. Não ponha um grande grupo de unidades para escoltar seu caminhão de minério, ou isso pode prejudicar o movimento do caminhão, e diminuir a velocidade da sua coleta de minério. Se unidades suficientes estão escoltando, elas podem cercar o alvo e ele não poderá se mover.

Aeronaves, helicópteros, e unidades sem armas (como médicos e engenheiros) também não fazem escolta.

Centralizar visão (tecla Home)

Apertando a Tecla Home irá centralizar sua visão na unidade/ estrutura atualmente selecionada.

Visão da área de construção (tecla 'H')

Apertando 'H' irá instantaneamente centralizar sua visão na sua área de construção. Isto é útil para retornar à sua base quando você estava concentrando seus esforços em outro lugar no campo de batalha.

Seleciona Tudo (tecla 'E')

Apertando 'E' irá selecionar todas as unidades que você pode ver no campo de batalha. Isto é útil para colocar a sua base inteira no modo de guarda, ou fazer um avanço louco na base do inimigo com tudo o que você pode ver.

Próxima Unidade (tecla 'N')

Esta tecla irá selecionar outra unidade no seu exército. Você pode passar por todas as suas unidades disponíveis com esta tecla.

TECLAS APENAS PARA JOGO COM VÁRIOS JOGADORES

Aliar (tecla 'A')

Durante jogos para vários jogadores, às vezes é vantajoso se aliar a outros jogadores. Para se aliar a um jogador, selecione uma das unidades daquele jogador, e aperte a tecla 'A'. Uma mensagem falará para todos que você se aliou àquele jogador. Aliados podem compartilhar armazéns de serviço, Helipontos, etc, e automaticamente não poderão se atacar. Você também verá todas as tropas de seu Aliado no seu radar, e as unidades dele revelarão para você as áreas do campo de batalha que você não tinha descoberto.

As alianças são feitas apenas por Uma Parte. Se o outro jogador não se aliar a você, as unidades dele continuarão atacando as suas, mas as suas não atacarão de volta. É uma boa idéia ter certeza de que o outro jogador quer se aliar a você antes de concretizar a aliança.

Para quebrar a aliança, selecione uma das unidades de seu Aliado e aperte a tecla 'A' de novo. Ao contrário de fazer uma aliança, desfazer uma aliança faz isso para os dois lados. As unidades de ambos os lados se tornarão hostis uma com a outra imediatamente.

Sistema de Mensagens (F1 - F8)

Para enviar mensagens para outros jogadores em um jogo para vários jogadores, apertar F1 - F7 levará você a entrar com uma mensagem para um jogador específico. F8 enviará sua mensagem para todos que estiverem jogando no momento.

Você pode determinar quem cada tecla representa olhando na tela de pontos no mostruário de mapa. Os jogadores estão listados em ordem (de cima para baixo), excluindo você.

Note que quando você está entrando uma mensagem, nenhum dos comandos de teclado irá funcionar. Se quiser abortar a mensagem aperte a tecla Esc.

JOGO PARA VÁRIOS JOGADORES

Red Alert tem vários tipos diferentes de suporte para vários jogadores, cada um deles é descrito nesta seção. Por favor note que todas as cenas de telas mostradas nesta seção são tiradas da versão Windows 95 do jogo. A versão DOS do jogo tem o mesmo layout de tela e opções exceto aonde for notificado.

Opções do jogo para vários jogadores

Quando estiver jogando um jogo para vários jogadores, o anfitrião do jogo (o jogador que começar a sessão de jogo) pode escolher vários ajustes de jogo:

HIND

Alcance: Curto

Armadura: Pesada

Arma: Metralhadora Vulcan

Grande e blindado, o Helicóptero Hind usa sua metralhadora vulcan de alta velocidade para destruir unidades e estruturas inimigas. Equipado com um largo suprimento de munição, o Hind seguirá seu alvo por um bom tempo, até que consiga anular a defesa.



HELICÓPTERO DE TRANSPORTE

Alcance: N/A

Armadura: Média

Arma: Nenhuma

Capaz de transportar 5 unidades de infantaria pelo ar, o Helicóptero de transporte é ideal para aterrizar engenheiros e outras unidades de assalto em uma base inimiga.



PARATROPAS

Alcance: curto

Armadura: Nenhuma

Arma: Rifle AK-47

Largados do Bombardeiro, este esquadrão de 5 soldados de infantaria são totalmente similares à infantaria terrestre comum. Paratropas podem ser largadas em qualquer lugar do mapa, mesmo em áreas ainda não exploradas.



BOMBAS PÁRA-QUEDAS

Alcance: N/A

Armadura: N/A

Arma: Carga altamente explosiva

Largada de Bombardeiros, estes explosivos caem em linha sobre seu alvo, removendo o objeto alvo e qualquer coisa em volta. As Tropas conseguem ver estas caindo e tentarão deixar a área alvo.



AVIÃO ESPIÃO

Alcance: N/a

Armadura: Leve

Arma: Câmera

Quando mirado, o avião espião irá mergulhar e tirar uma rápida foto da área alvo, removendo o cobertor.



MIG

Alcance: Médio

Armadura: Leve

Arma: Mísseis teleguiados

Esta nave de ataque rápido carrega um número limitado de poderosos e certos mísseis. Usado em táticas acertar e correr, o MIG pode remover unidades blindadas antes que elas se tornem uma ameaça.



Unit Count Nível de unidades que iniciam o jogo.

Tech Level Teto nas unidades e estruturas disponíveis.

Credits Quantos créditos cada jogador tem no início

AI Players Ajusta o número de jogadores não-humanos.

Bases Ativa / desativa a produção e construção de bases

Ore Spreads Ativa / desativa a distribuição de minério

Crates Ativa / desativa bônus e armas para pegar.

Capture the Flag Ativa / desativa o modo capturar bandeira. (não disponível se as bases estiverem desativadas.)

Shroud Regrows Ativa / desativa o recobrimento do cobertor.

JOGO PELA INTERNET (apenas para Windows 95)

Red Alert Edição Windows 95 suporta jogo de vários jogadores através da Internet. Você pode jogar um contra o outro pela Internet.

Para jogar um jogo um contra o outro pela internet certifique-se de que você tem o seguinte:

1. modem 28.8 (mínimo), ISDN ou conexão direta à internet.
2. Winsock 1.1 stack TCP/IP (incluso no Windows 95)
3. Uma conta válida com um provedor de acesso à internet e um endereço de E-mail válido.

Red Alert edição Windows 95 tentará conectar-se com seu provedor de acesso se o seu sistema estiver configurado corretamente. Se estiver com alguma dúvida, você pode iniciar sua conexão à internet antes de Carregar Red Alert edição Windows 95.

CHAT WESTWOOD (apenas para Windows 95)

No menu de título, escolha Internet. Se você já registrou sua cópia de Red Alert edição Windows 95 previamente com os estúdios Westwood e se registrou para uma conta de chat Westwood, a janela do Chat vai se abrir e será pedido o seu nome de usuário e senha. Se você ainda não se registrou, você será levado passo a passo pelo processo de registro. Uma vez tendo se registrado e escolhido um nome de usuário você receberá sua senha para o Chat Westwood via E-mail em poucos minutos.