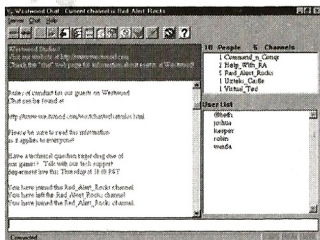


Uma vez na janela do Chat Westwood, Você pode se juntar a vários “canais” ou “salas” de conversa para falar sobre Red Alert edição Windows 95 e outros tópicos com outras pessoas ao redor do mundo. Você também pode sediar ou juntar-se a um jogo de Red Alert no modo um contra o outro através da Internet.



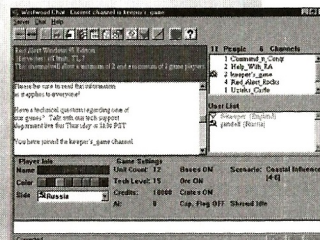
JANELA PRINCIPAL DE CHAT

Janela principal de Chat

A janela principal de chat possui uma área de mensagem (suas mensagens enviadas e recebidas de outras pessoas aparecem aqui), uma lista de canais (ou “salas”), uma lista de usuários e uma área para digitação. Uma vez que você tiver se juntado a um canal (clcando duas vezes no nome dele da lista de canais) a lista de usuários muda para mostrar os nomes dos usuários naquele canal.

Juntando-se a Jogo Um Contra o Outro Pela Internet

Jogos abertos são mostrados por um ícone Red Alert na janela lista de canais. Outros canais podem ser de conversa ou outros tipos de jogo. Para juntar-se a um jogo aberto de Red Alert edição Windows 95, simplesmente clique duas vezes no nome dele na janela.



JANELA JUNTAR A JOGO UM CONTRA O OUTRO PELA INTERNET

SUBMARINO

Alcance: Longo

Armadura: Média

Arma: Torpedo

Silenciosos e furtivos, submarinos podem atacar navios a grande distância. Subs devem emergir para atirar, entregando sua posição, e se abrindo para qualquer unidade próxima que possa acertá-los.



YAK

Alcance: Curto

Armadura: Leve

Arma: Metralhadoras duplas

Algumas vezes chamados de “Apagadores de Infantaria”, o Yak atira em fila, mergulhando em grupos de infantaria marchando, e potencialmente destruindo eles em apenas um ataque. O Yak não é tão rápido, fazendo dele um alvo fácil para soldados de fuzileiros aliados - aqueles que conseguem sobreviver à primeira rajada de tiros.



BOMBARDEIRO

Alcance: N/A

Armadura: Leve

Arma: Bombas e Paratropas lançados no ar

O bombardeiro é o avião de transporte usado para largar paratropas e bombas pára-quadras sobre um alvo determinado. Ele é meio lento, e a falta de armadura pode fazê-lo um prato cheio para as armas AA inimigas que estejam guardando o alvo.



TANQUE MAMUTE

Alcance: Médio

Armadura: Pesada

Arma: Canhões 120mm duplos & Mísseis.

Tanques não vem maior que isso. A maior plataforma de armas com utilização terrestre, o Tanque Mamute pode tomar e dar muita punição. Seus canhões duplos não são iguais em poder em terra, e seus mísseis fazem dele uma arma efetiva contra infantaria e unidades aéreas.



VCM

Alcance: N/A

Armadura: Pesada

Arma: Nenhuma

O Veículo de Construção Móvel permite a criação ou expansão de uma base. Apesar de caro, o VCM é muito útil de se ter por perto se a área de construção original (um alvo favorito do inimigo) for destruída ou capturada. Como em qualquer outro objeto de construção, quanto mais deles você tiver, mais rápida a construção irá prosseguir.



TRANSPORTE

Alcance: N/A

Armadura: Média

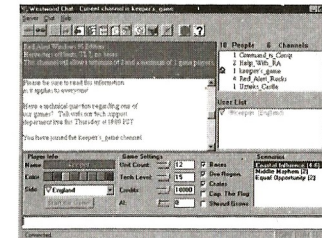
Arma: Nenhuma

A embarcação de transporte permite o transporte de até 5 unidades terrestres pela água. Transportes só podem ser carregados / descarregados em terra, e elas estão em seu estado mais vulnerável enquanto descarregando.



Uma vez que tiver se juntado a um jogo aberto você verá a lista de canais, área de mensagens, área de digitação e lista de usuários, junto com a área de opções de jogo. Como um jogador adicional você não pode mudar as opções; ao invés disso você pode escrever uma mensagem para o anfitrião solicitando que as opções sejam mudadas. Se em qualquer momento você não estiver feliz com as opções você pode simplesmente deixar o canal. Quando estiver contente com as opções de jogo, indique isso para o anfitrião e ele poderá ir em frente e começar o jogo. Uma vez que o anfitrião clica em "Start the Game!", Red Alert edição Windows 95 irá começar automaticamente.

Abrigando jogo um contra o outro pela Internet



JANELA ABRIGAR JOGO UM CONTRA O OUTRO PELA INTERNET

Se você preferir ficar no comando, você pode escolher abrigar um jogo de Red Alert edição Windows 95. Para fazer isto, clique no ícone Red Alert edição Windows 95 na barra de ferramentas. Isto abrirá um diálogo onde você pode especificar uma descrição para o seu jogo. Clicando OK neste diálogo irá criar um novo jogo para outros se juntarem. Como anfitrião, é com você escolher as opções de jogo (cenário, créditos, nível de tecnologia, etc.). Seu oponente pode te mandar mensagens solicitando que várias opções sejam mudadas, então você deve mudar os ajustes apropriados se você concordar - do contrário você terá que debater as opções! Uma vez que tiverem ambos concordado nos ajustes de jogo, como anfitrião, você pode iniciar o jogo clicando no botão "Start the Game!". Red Alert edição Windows 95 irá começar automaticamente.

Uma vez que o jogo esteja acontecendo, você pode mandar mensagens para seus oponentes apertando as teclas F1 - F8.

Quando o jogo acaba, tanto você como seu oponente serão levados de volta para a janela do Chat Westwood para um debate pós batalha.

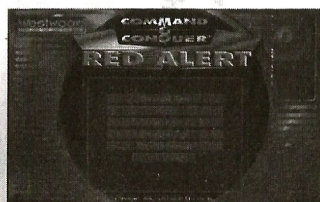
JOGO PARA REDE EM ÁREA LOCAL IPX (DOS e Win 95)

Red Alert suporta até oito jogadores por jogo em rede em área local, usando o protocolo IPX. Você deve ter um protocolo de rede IPX compatível preso à sua placa adaptadora de rede. Este ajuste pode ser encontrado no painel de controle "Rede" no Windows 95. Se você estiver com qualquer dúvida, pergunte ao seu administrador de rede para instalar os drivers corretos na sua estação de trabalho.

Red Alert funciona melhor se todos os participantes de um jogo para vários jogadores estiverem conectados à mesma rede local sem rotas e pontes para que o IPX tenha um caminho direto entre sistemas. Isto também assegura carga mínima em outros componentes de rede (como servidores e routers) quando o jogo estiver acontecendo.

Preliminares para jogo em Rede Local

Red Alert suporta um número ilimitado de jogos com uma conexão de rede. Westwood usa uma conexão registrada que outros softwares oficialmente não podem utilizar e sob condições normais você nunca deve precisar mudar isto; entretanto, se você estiver com dificuldades para jogar Red Alert numa rede local, pode ser porque outro software está usando nossa conexão. Para resolver isto no Windows 95, você pode mudar a conexão que Red Alert irá usar para conectar executando o programa de Setup do Red Alert Edição Windows 95 que pode ser achado sob o título 'Red Alert' no menu 'Iniciar' do Windows. Entre um número de 0 a 16383 na caixa chamada 'Socket Number'. Para voltar a usar a conexão padrão dos estúdios Westwood, delete o número que estiver nesta caixa. Sob DOS você pode mudar a conexão da linha de comando (digite RA - SOCKETXXXXX, onde XXXXX é um número de 0 a 16383). Este número representa uma conexão na área de conexões públicas que qualquer software pode usar. Você deve usar o mesmo número de conexão em todas as máquinas que for tentar conectar.



ESCOLHA JOGO PARA VÁRIOS JOGADORES NO MENU DE TÍTULO

Para começar um jogo para vários jogadores em área local, escolha jogo para vários jogadores no menu de título. Você deve ver o diálogo "Select Multiplayer Games" com opções Modem/Serial, discussão e Rede. Se você não ver a opção "Network", significa que Red Alert não detectou a presença de drivers IPX e você deve verificar se estes foram instalados e configurados corretamente para seu sistema.

COLOCADOR DE MINAS AP

Alcance: N/A

Armadura: Média

Arma: Minas AP

O colocador de minas AP coloca Minas Anti pessoal para frustrar os planos da Infantaria Pesada Aliada. Esta mina pode destruir grupos inteiros de infantaria com uma explosão. O colocador de minas carrega 5 minas e pode ser recarregado no Armazém de Serviço.



AP MINE LAYER

LANÇADOR DE FOGUETES V2

Alcance: Longo

Armadura: Leve

Arma: Foguete V2

O Lançador V2 pode destruir a maioria das construções com apenas dois foguetes. Conte também com o incrível alcance dele, e é fácil entender porque os Aliados temem esta plataforma de armas. Suas desvantagens são sua leve armadura, longo tempo de recarga, e inabilidade de acertar alvos velozes.



V2 ROCKET

SRM

Alcance: Longo

Armadura: Leve

Arma: Gerador de ruídos brancos

O Sabotador de Radar Móvel (SRM) interrompe as funções de radar do inimigo, fechando as transmissões e o mostrador. O alcance desta unidade permite que ela se esconda a uma boa distância da base inimiga, enquanto outras forças utilizam a queda do radar para atacar.



RADAR JAMMER

INFANTARIA DE CHAMAS

Alcance: Curto

Armadura: Nenhuma

Arma: Lança-chamas

Estes soldados são mais lentos e mais suscetíveis a danos que outra infantaria (devido aos grandes tanques de químicos inflamáveis que eles carregam). O Soldado de chama pode dizimar estruturas e infantaria em segundos com seu lança-chamas.



FLAMETHROWER

ENGENHEIRO

Alcance: N/A

Armadura: Nenhuma

Arma: Nenhuma

Um engenheiro pode consertar completamente qualquer uma de suas construções danificadas instantaneamente. Quando enviado à construções inimigas, um engenheiro pode danificá-la ou capturá-la.



ENGINEER

CAMINHÃO DE MINÉRIO

Alcance: N/A

Armadura: pesada

Arma: Nenhuma

O Caminhão de minério coleta minério cru não processado. Apesar de lento, é pesadamente blindado, capaz de agüentar um ataque e ainda sair intacto.



ORE TRUCK

TANQUE PESADO

Alcance: Médio

Armadura: Pesada

Arma: Canhões 105mm duplos

O tanque básico do Império Soviético, este animal é equipado com canhões 105mm duplos, dando a ele o dobro de poder do equivalente Aliado mais próximo, o Tanque Médio. Ele sacrifica velocidade por esse bônus, mas o resultado geral ainda faz dele um formidável oponente no campo de batalha.

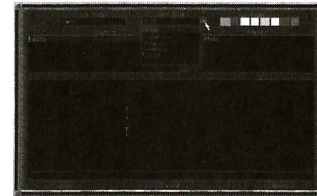


HEAVY TANK

Se tudo estiver bem, escolha Network. Isto te leva ao diálogo "Jain Network Games". Aqui você pode entrar seu nome, escolher seu país e escolher uma cor para suas unidades e construções. Existem duas janelas no diálogo, a janela "Games" e a janela "Players". A janela "Jogos" mostra todas as sessões de jogos ativas na conexão atual. Jogos que estão fechados (em progresso) estão entre colchetes, como : [Player's Game]

Você tem três opções deste ponto; você pode escolher se juntar a um jogo, abrigar um novo jogo para outros se juntarem. Você não pode se juntar a um jogo fechado.

Abrigar Novo Jogo em Rede



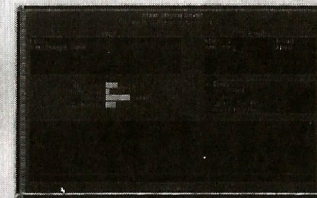
DIÁLOGO DE NOVO JOGO EM REDE

Antes de clicar em novo jogo você deve entrar seu nome e escolher um lado e uma cor. Clicar em New faz de você o anfitrião de um novo jogo e te leva para o diálogo "Network Game Setup". Este diálogo tem uma janela "Players" e uma janela "Scenarios". A janela "Players" lhe mostra quais outros jogadores se juntaram ao seu novo jogo. Como anfitrião do novo jogo apenas você tem a opção de rejeitar outros jogadores que tentarem se juntar ao jogo.

A janela "Scenarios" mostra os cenários disponíveis. Como anfitrião do jogo, você que escolhe isto, assim como os créditos, bases, engradados, minério e seleções dos jogadores.

Uma vez que você tenha dois ou mais jogadores você pode clicar OK. Como anfitrião você decide quando começar o jogo, então você deve fazer isto apenas quando todos os participantes do jogo se juntaram.

Se juntar a jogo em Rede



DIÁLOGO JUNTAR-SE A JOGO

Antes de clicar em "Join Game" você deve entrar seu nome e escolher um lado e cor. Uma vez feito isto, você pode escolher um jogo aberto e então clicar em Join ou clicar duas vezes no nome do jogo. Se seu nome for o mesmo de um jogador existente você deve entrar um nome diferente. Se sua cor for a mesma de um jogador existente, o computador escolhe uma cor disponível para você.

O diálogo "Join Game" tem uma janela de mensagem. Mensagens dos outros jogadores em seu jogo aparecem aqui, assim como suas mensagens aparecem na janela dos outros jogadores.

Uma vez que você tenha clicado em Join, o diálogo muda e os botões Join e New desaparecem. Você está então na espera até que o anfitrião do jogo escolha começar o jogo. Neste modo você não pode mudar seu nome, lado ou cor. Você poderá ver as opções de jogo que o anfitrião selecionar.

A Sala de Espera (lobby)

O primeiro nome na lista de jogos disponíveis para se juntar é "Lobby". Esta representa uma "área de espera" para todos os jogadores procurando por um jogo para se juntar. Se você está participando de um jogo, você pode voltar para a sala de espera selecionando "cancel", ou clicando duas vezes no nome sala de espera. Juntar-se à sala de espera é o equivalente a abandonar o jogo em que você estava.

Enquanto no Lobby, você pode mandar mensagens para todos os outros jogadores na Sala. Você pode também ver mensagens de outros jogadores na sala. Isto lhe ajudará a encontrar Aliados ou oponentes para jogar, facilitar a formação de novos jogos.

Enviando mensagens

No diálogo "Join Network Game" ou "Network Game Setup", digitar sua mensagem no teclado e pressionar [Enter] enviará ela para todos os outros jogadores.

Dentro do jogo, as teclas F1 - F7 enviam uma mensagem para um dos outros jogadores. (dica: aperte uma das teclas de função para descobrir a quem aquela tecla se refere). Você verá uma mensagem "to player [side]" na parte superior esquerda da tela. A tecla F8 manda uma mensagem para todos os outros jogadores.

Jogo em Saída Serial

Red Alert foi feito para ser jogado como um jogo um contra o outro tanto por uma ligação com modem como por modem nulo. Um modem nulo é um cabo especial que você pode comprar no seu fornecedor de computadores local. Esta ligação permite que dois computadores que estão dentro de 900 metros um do outro estejam conectados.

UNIDADES SOVIÉTICAS

CÃO DE ATAQUE

Alcance: N/A

Armadura: Nenhuma

Arma: Dentes Afiaados

Cães de Ataque são os únicos que podem detectar Espiões que estão tentando se infiltrar na base. Apesar de sem armadura e fáceis de matar, Cães são a unidade de guarda de base perfeita contra ataques escondidos feitos por engenheiros, espiões e ladrões. Eles também são ótimos animais de estimação.



INFANTARIA DE RIFLE

Alcance: Curto

Armadura: Nenhuma

Arma: Rifle AK-47

A Infantaria de rifle é a espinha dorsal da infantaria Soviética. Armada com um AK-47, esta unidade de infantaria é versátil contra outra infantaria.



GRANADEIRO

Alcance: curto

Armadura: Nenhuma

Arma: Granada

O granadeiro tem um alcance maior e maior poder de destruição que a infantaria comum. Em grupos, Granadeiros são efetivos contra unidades e estruturas pesadamente blindadas.





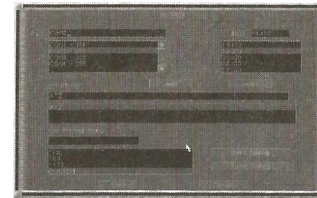
Preliminares do jogo em serial



DIÁLOGO ESCOLHER JOGO EM SERIAL

Antes de você poder jogar um jogo em uma saída serial, você precisará configurar Red Alert com os ajustes apropriados. Para fazer isto, escolha jogo para Multiplayer Games do menu de título. Então selecione "Modem / Serial." Escolha SETTINGS no diálogo "Select Serial Game".

Ajustes do Jogo em serial



DIÁLOGO AJUSTES

Isto lhe leva ao diálogo "Settings" onde você pode ajustar suas opções de comunicação em série. Escolher o COM PORT (porta de comunicação) [e sob DOS seu IRQ] que corresponde à porta de comunicação de seu modem ou serial, junto com a taxa de transferência que você pretende usar. É importante que a taxa de transferência seja pelo menos a velocidade de seu Modem. Uma vez que você esteja feliz com os ajustes, clique em salvar e você será levado de volta ao Diálogo "Select Serial Game".

Para usuários de DOS, aqui estão as combinações padrão de COM PORT/IRQ:

| PORT | IRQ (Padrão) | IRQ (Alternativo) |
|------|--------------|-------------------|
| COM1 | 3F8 4 | |
| COM2 | 2F8 3 | |
| COM3 | 3E8 4 | 2 / 9, 5 |
| COM4 | 2E8 3 | 2 / 9, 5 |

Também neste diálogo você pode entrar um string personalizado de inicialização modem (separe as linhas múltiplas com um "[simb]" [barra vertical]) assim como um string de desativar espera de ligação. Se você não sabe o que estes termos significam, você deve deixá-los nos ajustes padrão. Se você quer aprender mais sobre estes strings, por favor consulte seu manual do modem e seu provedor de serviço telefônico local.

Você também pode escolher entre discagem por TOM ou PULSO para se encaixar ao serviço telefônico local.

Depois, você precisa selecionar jogo por modem ou modem nulo.

JOGO POR MODEM

Red Alert requer um modem de no mínimo 14.400.

Para começar um jogo de dois jogadores por modem, escolha Multiplayer Games do menu de título. Então escolha a opção Modem / Serial.

Após, você precisa decidir se você ou seu oponente vai iniciar a ligação telefônica necessária para se jogar o jogo por modem. Se a outra pessoa for ligar escolha Answer Modem. Assumindo que você tem os ajustes de comunicação corretos (usando o diálogo "settings") seu modem vai esperar que seu oponente ligue. Uma vez que uma conexão tenha sido estabelecida, você verá o diálogo "Join Serial Game".

Se você vai fazer a ligação para seu oponente, você deve selecionar Dial Modem. Você será então levado para o diálogo "Phone List".



DIÁLOGO LISTA DE TELEFONES

No diálogo "Phone List" você pode discar números manualmente ou adicionar um nome e número à lista para facilitar a ligação no futuro.

Para discar um número manualmente, clique na área discar e entre o número (o número será adicionado à lista de telefones sem um nome). Para guardar um número para uso futuro, junto com um nome e ajustes de ligação personalizados, clique em Add. Isto levará você para o diálogo "Edit Phone Number". Clique em editar para modificar um número já existente.

CORTINA DE FERRO

Armadura: Leve

Objetivo: Defesa de invulnerabilidade temporária

A Cortina de Ferro deixa um veículo ou construção invulnerável por um curto período de tempo.



SILO DE MÍSSIL

Armadura: Pesada

Objetivo: Lança Mísseis Atômicos

Uma vez construído, o Silo prontifica uma Bomba Atômica que pode ser lançada no campo de batalha, causando destruição em massa a estruturas e infantaria. Quanto melhor blindadas melhor se darão as unidades, mas não muito.



BARREIRA DE ARAME FARPADO

Armadura: Leve

Objetivo: Defesa Passiva

A Barreira de Arame Farpado pára veículos não tracionados e infantaria. Veículos tracionados podem destruir a barreira atirando nela ou passando por cima.



BARREIRA DE CONCRETO

Armadura: Pesada

Objetivo: Defesa passiva

Mais efetivos que a barreira de arame farpado, Muros de concreto não são quebráveis e bloqueiam tanques.



CENTRO DE TECNOLOGIA

Armadura: Leve

Objetivo: Construção de estruturas avançadas.

O Centro de Tecnologia Soviético permite a construção de unidades de alta tecnologia como o Tanque Mamute e Bobina Tesla.



TORRE DE CHAMAS

Armadura: Pesada

Objetivo: Defesa com Fogo

A Torre de Chamas mira e destrói unidades terrestres inimigas em aproximação atirando bolas de fogo. É melhor usado contra grandes grupos de infantaria; também é efetivo contra unidades blindadas. Como existem combustíveis inflamáveis na Torre de Chamas, ela danifica unidades e estruturas nas proximidades quando destruída.



BOBINA TESLA

Armadura: Leve

Objetivo: Defesa com Raios

A bobina Tesla direciona automaticamente raios elétricos em unidades terrestres inimigas, reduzindo homens a cinzas e tanques a aço derretido em segundos.

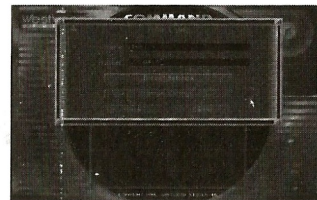


SAM SITE

Armadura: Pesada

Objetivo: Defesa anti aeronaves

SAM Site dispara automaticamente mísseis de longo alcance em aeronaves inimigas. Aeronaves com movimentos lentos ou indecisos irão ter o pior contra esta estrutura defensiva.



DIÁLOGO NÚMERO TELEFÔNICO

Aqui você pode entrar um nome e número de telefone associado. Atribuir ajustes padrão (Com/Port/Irq, String inicial de modem, taxa de transferência, etc.) clicando em Default Settings ou usar ajustes personalizados clicando em Custom Settings. Clique em Save para voltar ao diálogo "Phone List".

Uma vez que você tenha um número na lista, você pode escolher aquele número para ser discado clicando duas vezes sobre ele na janela da lista. O número aparecerá na janela de discagem.

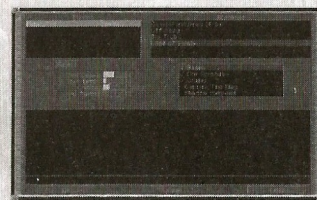
Uma vez que o número desejado esteja na janela de discagem, tanto por entrada manual ou selecionando da janela da lista, você deve clicar em Dial que irá se comunicar com o modem e discar o número. Uma vez que a conexão tenha sido estabelecida você verá o diálogo "Host Serial Game".

Jogo por Modem Nulo

Para começar um jogo com dois jogadores por modem nulo, escolha Multiplayer Game do menu de título. Então selecione a opção Modem / Serial. Quando ambos os jogadores estiverem prontos, clique no botão Null Modem, e a conexão será estabelecida.

Uma vez que uma conexão por modem nulo tenha sido estabelecida você será levado ao diálogo "Host Serial Game" ou "Join Serial Game", dependendo de quem clicou primeiro em Null Modem.

Abrigar jogo Serial



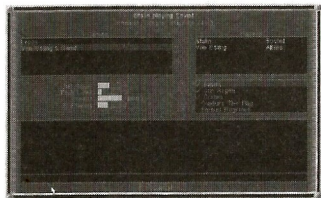
DIÁLOGO ABRIGAR JOGO SERIAL

Aqui você deve entrar seu nome e escolher um lado e cor.

A janela "Scenarios" mostra os cenários disponíveis. Como anfitrião do jogo você escolhe esta opção, assim como os créditos, bases, engradados, minério e opções dos jogadores.

Você verá uma janela de mensagem para que você possa se comunicar com seu oponente enquanto você escolhe estas opções de jogo. Mensagens de seu oponente aparecem na janela. À medida que você muda as opções, estas aparecem no diálogo que seu oponente pode ver. Como anfitrião você decide quando começar o jogo. Uma vez que ambos jogadores tenham concordado em cenário e opções, você deve clicar em OK para começar o jogo.

Juntar-se A Jogo Serial



DIÁLOGO JUNTAR-SE A JOGO
SERIAL

Você deve entrar seu nome e escolher um lado e cor. Se seu nome for o mesmo de outro jogador você deve entrar um nome diferente. Se sua cor for a mesma de outro jogador o computador escolhe uma cor disponível para você.

Você poderá ver as opções de jogo que o anfitrião escolhe. O jogo começa quando o anfitrião clicar OK.

Mandando Mensagens

No diálogo "Host Serial Game" ou "Join Serial Game", digitar sua mensagem no teclado e pressionar [Enter] irá mandá-la para o outro jogador.

Dentro do jogo, pressionar a tecla F1 envia uma mensagem ao seu oponente. Você verá uma mensagem "to Player [side]" na parte superior esquerda da tela.

Modo de Combate

Red Alert suporta uma nova opção de jogo para vários jogadores chamada Modo de Combate. O modo de combate é um jogador contra até sete oponentes controlados pelo computador. Os oponentes do computador construirão suas bases e criarão equipes de unidades para ataque e defesa. Eles podem ser feitos Aliados e lutarão entre eles.

CAMPO AÉREO

Armadura: Pesada

Objetivo: Constrói e recarrega aviões

O campo aéreo permite a construção de aviões MIG e Yak, e permite o acesso a Paratropas, Bombas Paraquedas, e Aviões Espiões. Apenas um avião é permitido por campo aéreo construído. Se um campo aéreo em uso for destruído enquanto seu avião estiver no ar, o Avião cairá.



HELIPORTO

Armadura: Leve

Objetivo: Constrói e recarrega helicópteros

O Heliporto permite a construção de todos os helicópteros e irá recarregar qualquer um que esteja precisando. Cada novo Heliporto vem com um helicóptero Hind.



ARMAZÉM DE SERVIÇO

Armadura: Leve

Objetivo: Conserta e recarrega veículos

O Armazém de Serviço conserta qualquer veículo danificado que você mover na direção dele. Unidades colocadoras de minas podem ser recarregadas dirigindo-as em direção ao Armazém. (Consertar um veículo é muito mais rápido que construir um, e custa uma fração do preço original. Este é um investimento que vale a pena.)



CÚPULA DE RADAR

Armadura: Leve

Objetivo: Fornece Radar

A cúpula de Radar lhe dá uma visão geral do campo de batalha quando receber a força necessária.



SILO DE MINÉRIO

Armadura: Leve

Objetivo: Guarda minério decomposto.

Este silo pode guardar até 1500 créditos de minério decomposto. Guarde-o cuidadosamente. Se destruído ou roubado, a quantia guardada é deduzida de sua conta.



QUARTEL

Armadura: Leve

Objetivo: Treina unidades de infantaria

As tendas de quartel são onde toda a infantaria soviética é treinada. Algumas unidades de infantaria avançada / especial podem não estar disponíveis até que outras estruturas sejam construídas.



CANIL

Armadura: Leve

Objetivo: Treina Cães de ataque

O canil treina cães de ataque.



FÁBRICA DE GUERRA

Armadura: Leve

Objetivo: Constrói veículos.

Esta estrutura é responsável pela construção de todos os veículos terrestres Soviéticos. Construir várias fábricas de Guerra diminui o tempo necessário para criar um veículo.



CURRAL DE SUBMARINOS

Armadura: Leve

Objetivo: Constrói e conserta embarcações navais

O Curral de Submarinos constrói e lança Submarinos e transportadores. Submarinos e transportadores danificados aportados no Curral são consertados.



Editor de terreno

Command & Conquer: Red Alert permite que você crie os seus próprios campos de batalha para jogos com vários jogadores usando o editor de terreno. Devido a limitações de produção, informação e instruções de como usar o editor de terreno estão localizadas no arquivo readme.txt em ambos os CDs.

ESTRUTURAS ALIADAS

ÁREA DE CONSTRUÇÃO

Armadura: Pesada

Objetivo: Permite a construção de todas as outras estruturas da base.

A área de construção é a fundação da base e permite a construção das outras construções.



USINA DE FORÇA

Armadura: Leve

Objetivo: Fornece força para as estruturas da base

A usina de força padrão. A saída de energia está diretamente relacionada com a condição da usina, então proteja elas durante as batalhas.



USINA DE FORÇA AVANÇADA

Armadura: Leve

Objetivo: Fornece força para as estruturas da base

Esta grande e altamente produtiva estrutura dá conta da demanda de energia de algumas estruturas mais avançadas e mais poderosas.



REFINARIA DE MINÉRIO

Armadura: Leve

Objetivo: Decompõe, armazena, segura e converte minério em créditos para serem gastos.

A refinaria decompõe minério em seus elementos componentes. Construir uma refinaria imediatamente prontifica um caminhão de Minério. A refinaria pode armazenar até 2000 créditos de minério decomposto.



SILO DE MINÉRIO

Armadura: Leve

Objetivo: Guarda minério decomposto.

Este silo pode guardar até 1500 créditos de minério decomposto. Guarde-o cuidadosamente. Se destruído ou roubado, a quantia guardada é deduzida de sua conta.



TENDAS DE QUARTEL

Armadura: Leve

Objetivo: Treina unidades de infantaria

As tendas de quartel são onde toda a infantaria aliada é treinada. Algumas unidades de infantaria avançada / especial podem não estar disponíveis até que outras estruturas sejam construídas.



FÁBRICA DE GUERRA

Armadura: Leve

Objetivo: Constrói veículos.

Esta estrutura é responsável pela construção de todos os veículos terrestres Aliados. Construir várias fábricas de Guerra diminui o tempo necessário para criar um veículo.



ESTALEIRO

Armadura: Leve

Objetivo: Constrói e conserta embarcações navais.

O Estaleiro constrói e lança ao mar todas as embarcações navais aliadas. Embarcações danificadas aportadas no estaleiro podem ser consertadas. Construir vários estaleiros diminui o tempo necessário para criar uma embarcação naval.



HIERARQUIA DAS UNIDADES SOVIÉTICAS

ESTRUTURAS SOVIÉTICAS

Área de Construção

Armadura: Pesada

Objetivo: Permite a construção de todas as outras estrutura da base.

A área de construção é a fundação da base e permite a construção das outras construções.



USINA DE FORÇA

Armadura: Leve

Objetivo: Fornece força para as estruturas da base

A usina de força padrão. A saída de energia está diretamente relacionada com a condição da usina, então proteja elas durante as batalhas.



USINA DE FORÇA AVANÇADA

Armadura: Leve

Objetivo: Fornece força para as estruturas da base

Esta grande e altamente produtiva estrutura dá conta da demanda de energia de algumas estruturas mais avançadas e mais poderosas.



REFINARIA DE MINÉRIO

Armadura: Leve

Objetivo: Decompõe, Armazena, segura e converte minério em créditos para serem gastos.

A refinaria decompõe minério em seus elementos componentes. Construir uma refinaria imediatamente prontifica um caminhão de Minério. A refinaria pode armazenar até 2000 créditos de minério decomposto.





HELIPORTO

Armadura: Leve

Objetivo: Constrói e recarrega helicópteros

O Heliporto permite a construção de todos os helicópteros e irá recarregar qualquer um que esteja precisando. Cada novo Heliporto vem com um helicóptero Apache.



GUARITA

Armadura: Média

Objetivo: Defesa anti-infantaria.

Armada com uma metralhadora vulcan de fogo rápido, a guarita é ideal para defender sua base contra ataques da infantaria inimiga.



GUARITA CAMUFLADA

Armadura: Pesada

Objetivo: Defesa anti-infantaria

Equipada da mesma maneira que a guarita, esta estrutura defensiva tem as vantagens de uma melhor armadura e camuflagem quase perfeita. Ela se mistura com o terreno em volta, fazendo-se virtualmente invisível.



TORRE

Armadura: Pesada

Objetivo: Defesa Anti-tanque

Uma metralhadora canhão de 105mm montada numa torre. Armadura muito pesada e com boa pontaria, esta torre é efetiva contra ameaças com armadura.



ARMA AA

Armadura: Pesada

Objetivo: Defesa anti-aérea

Apesar de seu alcance não ser excelente, qualquer aeronave inimiga voando sobre um destes está garantidas de ser altamente danificada, se não destruída. Elas são certas e mortais.



ARMAZÉM DE SERVIÇO

Armadura: Leve

Objetivo: Conserta e recarrega veículos

O Armazém de Serviço conserta qualquer veículo danificado que você mover na direção dele. Unidades colocadoras de minas podem ser recarregadas dirigindo-as em direção ao Armazém. (Consertar um veículo é muito mais rápido que construir um, e custa uma fração do preço original. Este é um investimento que vale a pena.)



CÚPULA DE RADAR

Armadura: Leve

Objetivo: Fornece Radar

A cúpula de Radar lhe dá uma visão geral do campo de batalha quando receber a força necessária.



CENTRO DE TECNOLOGIA

Armadura: Leve

Objetivo: Lançar satélites SPG e construção de estruturas avançadas.

Além de permitir a construção de unidades de alta tecnologia como o Cruzador e o Gerador de lacunas, construir um centro de tecnologia também inicia a construção de um satélite SPG. Quando terminado o satélite será automaticamente lançado.



GERADOR DE LACUNA *

Armadura: Leve

Objetivo: Cria Cobertor

O gerador de lacuna permite que os Aliados escondam bases associadas da visão inimiga. Qualquer inimigo vistoriando a área só poderá ver em volta dele. O cobertor irá imediatamente fechar uma vez que a unidade invasora seja destruída ou deixe a área.



SONAR

Alcance: N/A

Armadura: N/A

Arma: Imagens de Sonar

Uma habilidade especial dos Aliados, um Sonar irá temporariamente revelar todos os submarinos inimigos no mapa por alguns segundos. Isto pode ser incrivelmente útil para planejar suas campanhas navais e contra ataques. O Sonar é adquirido quando um espião entra em um submarino inimigo.



CRUZADOR

Alcance: extremo

Armadura: Pesada

Arma: Canhões de artilharia de 8 Polegadas

A Morte em baixa velocidade. O que o Cruzador não tem em velocidade, compensa-se em poder de fogo e alcance. Capaz de lançar destruição sobre alvos incrivelmente longe, este navio pode dizimar uma base inimiga em minutos. Um dos alvos favoritos de submarinos, estes navios não possuem defesas marinhas, dependendo dos rápidos Destroyer e Barco de tiro para protegê-los.



APACHE LONGBOW

Alcance: Curto

Armadura: Pesada

Arma: Mísseis Hellfire

O helicóptero de ataque dos Aliados está carregado com mísseis hellfire, permitindo que destrua alvos com armadura com facilidade. Usado em conjunto com ataques navais ou terrestres, o Longbow é uma aeronave de suporte ideal, capaz de rapidamente infligir danos adicionais a um alvo - Geralmente com pouco ou nenhum contra ataque.



SATÉLITE SPG

Alcance: N/A

Armadura: N/A

Arma: Imagens de Satélite

Quando lançado do centro de tecnologia, o Satélite de Sistema de Posicionamento Global (SPG) irá fornecer radar gratuito, sem necessidade de força, ao jogador que o lançou. Além disso, como o satélite pode ver mais do campo de batalha, todo o mapa será revelado quando ele alcançar órbita.



CRONOSFERA

Armadura: Leve

Objetivo: Permite cronotransporte

A evolução do experimento da Filadélfia, a cronosfera permite que o jogador Aliado mova uma unidade de uma locação para outra sem ter que cruzar o espaço entre elas. Entretanto, a unidade só existirá na sua nova locação por um curto tempo antes de retornar ao ponto de origem. Esta tecnologia ainda está um pouco instável. Usá-la em certas unidades ou constantemente pode produzir incomuns efeitos colaterais.

* Disponível apenas em missões para vários jogadores. Pode ser disponível em certas missões para um jogador.



ESTRUTURAS FALSAS

Armadura: nenhuma

Objetivo: Enganar o inimigo

Os Aliados têm quatro estruturas falsas à disposição: Área de construção, Fábrica de guerra, Cúpula de Radar e Estaleiro. Estas têm uma fração dos pontos de uma estrutura normal, mas podem ser usadas para criar a ilusão de que estruturas críticas estão em locais diferentes.



BARREIRA DE SACOS DE AREIA

Armadura: Leve

Objetivo: Defesa Passiva

A Barreira de sacos de areia é boa para parar veículos sem tração e infantaria. Todos os veículos com tração podem passar por cima desta barreira.



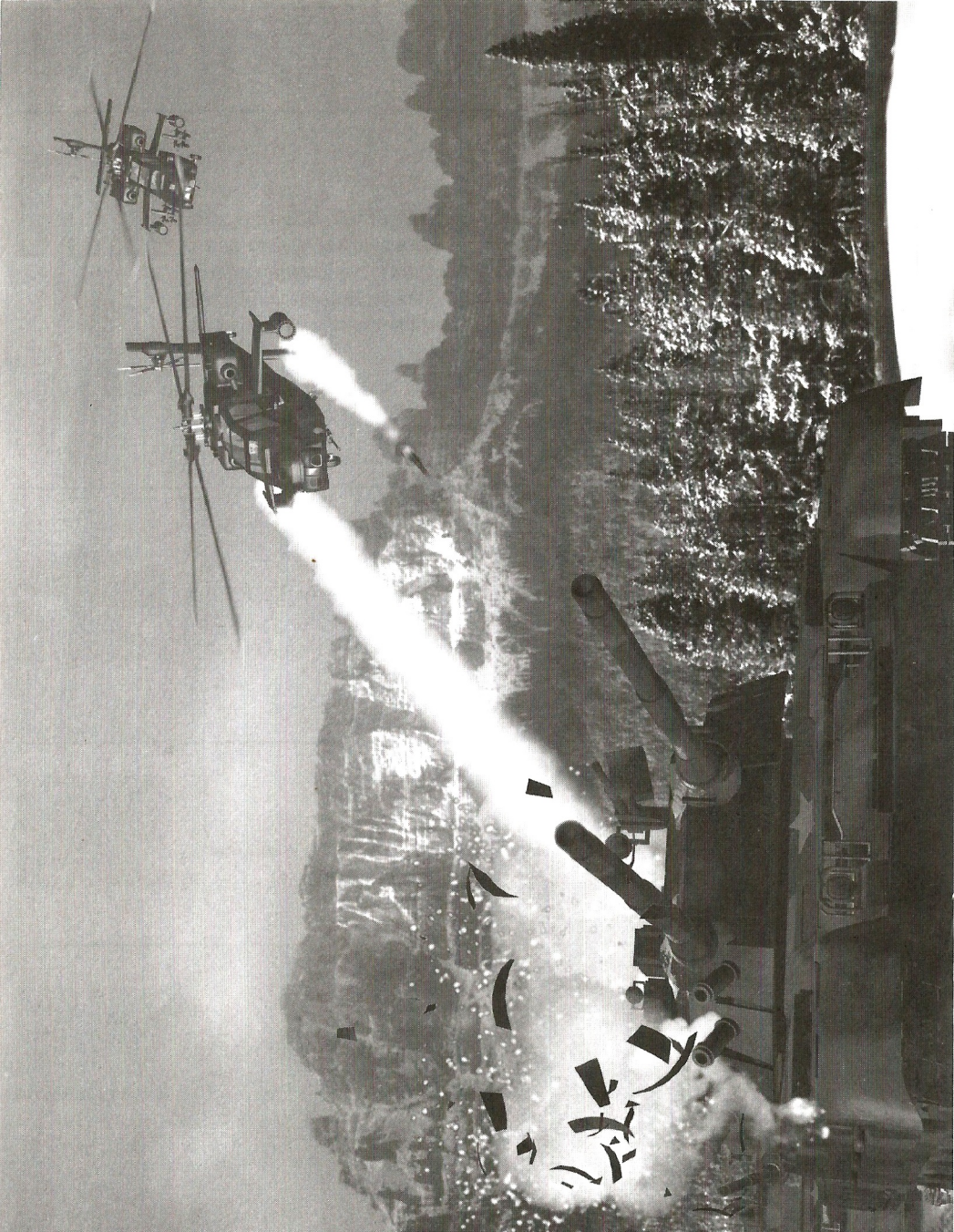
BARREIRA DE CONCRETO

Armadura: Pesada

Objetivo: Defesa passiva

Mais efetivos que a barreira de sacos de areia, muros de concreto não são quebráveis e bloqueiam tanques.





VCM

Alcance: N/A

Armadura: pesada

Arma: nenhuma

O Veículo de Construção Móvel permite a criação e a expansão de uma base. Apesar de caro, o VCM é muito útil de se ter por perto se a área de construção original (um dos alvos favoritos do inimigo) for destruída ou capturada. Como em outros aparelhos de construção, quanto mais você tem deles mais rápida fica a construção.



VCM

TRANSPORTE

Alcance: N/A

Armadura: Média

Arma: Nenhuma

A embarcação de transporte permite o transporte de até 5 unidades terrestres pela água. Transportes só podem ser carregados / descarregados em terra, e elas estão no seu estado mais vulnerável enquanto descarregando.



TRANSPORT

BARCO DE TIRO

Alcance: Curto

Armadura: Leve

Arma: Arma no deck de 2 polegadas & lançador de carga a profundidade

A mais rápida e leve das embarcações navais Aliadas, o barco de tiro é bom para vistoriar rotas navais, e detectar submarinos antes que eles causem qualquer problema. O seu lançador de cargas a profundidade irá atirar automaticamente em qualquer submarino detectado nas redondezas.



GUNBOAT

DESTROYER

Alcance: médio

Armadura: Média

Arma: Mísseis Stinger & Lançadores de carga a profundidade

A embarcação naval de nível médio, o Destroyer é efetivo contra ameaças terrestres, aérea e marítimas. Seus mísseis de disparo rápido podem atingir alvos aéreos facilmente, e também dizimar alvos terrestres próximos. Se detectar um submarino, seu disparadores duplos de cargas certificam que este submarino será rapidamente tirado de trabalho.



DESTROYER

APC

Alcance: Curto

Armadura: Pesada

Arma: Metralhadora M-60



Com o carregador de pessoas blindado, os Aliados podem transportar até cinco unidades de infantaria rapidamente por terra. Um veículo de tração, o APC é a maior unidade com a habilidade de destruir barreiras de sacos de areia e de arame farpado. A M-60 montada numa pequena torre ajuda a manter a infantaria segura enquanto ela vai para sua missão.

ARTILHARIA

Alcance: Longo

Armadura: Leve

Arma: Canhão 155mm



Muito efetivo, talvez um pouco impreciso, a Artilharia pode devastar infantaria e estruturas de longe. Sua velocidade baixa e armadura leve requer que seja protegido.

TANQUE MÉDIO

Alcance: Médio

Armadura: Pesada

Arma: Canhão 105mm



O tanque Aliado de nível superior, esta unidade é tão bem blindada como, mais rápida e menos cara que o tanque pesado Soviético, apesar de armado com apenas um canhão. Usado em grupo com tanques leves, o tanque médio pode atrair tiros enquanto os tanques mais leves destroem a ameaça.

GERADOR DE LACUNAS MÓVEL

Alcance: médio

Armadura: leve

Arma: Gerador de Cobertura



A versão móvel do gerador de lacunas funciona quase da mesma maneira que a imóvel funciona. Apesar de projetar um campo menor de lacuna, você pode esconder várias unidades sob a cobertura, bloqueando a visão do inimigo do que você está mandando contra ele.

UNIDADES ALIADAS

INFANTARIA DE RIFLE

Alcance: Curto

Armadura: Nenhuma

Arma: Rifle M-16

Armada com um rifle M-16, esta unidade de infantaria é muito útil contra outras infantarias e tanques (quando em grupos).



MÉDICO

Alcance: N/A

Armadura: Nenhuma

Arma: Curativos

Qualquer infantaria amiga próxima do médico será automaticamente curada para saúde completa. Apesar de um médico não poder curar a si mesmo, Médicos trabalhando em equipe são uma excelente adição a qualquer força de infantaria.



SOLDADO COM FOGUETE

Alcance: Médio

Armadura: nenhuma

Arma: Foguete Dragon TOW

Capaz de danificar rapidamente unidades blindadas, esta infantaria compensa a sua falta de velocidade com um poderoso ataque. Além de lidar com alvos terrestres, esses mísseis também são efetivos contra ataques aéreos.



ESPIÃO

Alcance: N/A

Armadura: nenhuma

Arma: Informação

Mestre do disfarce, o espião pode de infiltrar entre forças inimigas desapercebido. Uma unidade versátil, o espião pode coletar muitos tipos de informação de um jogador inimigo - o que eles estão construindo, quanto dinheiro eles têm, quantas unidades eles têm, etc. Cuidado - Cães de ataque não são enganados pela aparência do espião.



ENGENHEIRO

Alcance: N/A

Armadura: Nenhuma

Arma: Nenhuma

Um engenheiro pode consertar completamente qualquer uma de suas construções danificadas instantaneamente. Quando enviado à construções inimigas, um engenheiro pode danificá-la ou capturá-la.



LADRÃO

Alcance: N/A

Armadura: nenhuma

Arma: Dedos Rápidos

Qualquer ladrão que entre num silo ou refinaria de minério inimigo irá roubar metade dos créditos naquela estrutura.



TANYA

Alcance: Médio

Armadura: Nenhuma

Arma: Colt .45s Dupla & Explosivos C-4

Armada com duas .45s, Tanya pode atropelar uma infantaria como se eles não estivessem lá. Seus explosivos C-4 podem destruir construções... se você conseguir levá-la até eles. Diferente de outras unidades Tanya nunca pode ser colocada em modo de guarda - Você deve mirar manualmente todos os inimigos que quiser atacar.



COLOCADOR DE MINA AT

Alcance: N/A

Armadura: Média

Arma: Minas AT

O colocador de minas anti-tanque é uma das unidades mais efetivas do lado Aliado. Capaz de destruir a maioria das unidades com apenas uma mina, um sábio comandante pode neutralizar uma força inimiga antes que ela chegue perto de uma base. O colocador de minas carrega 5 minas, e pode ser recarregado no Armazém de Serviços.



CAMINHÃO DE MINÉRIO

Alcance: N/A

Armadura: pesada

Arma: Nenhuma

O caminhão de minério coleta minério cru não processado. Apesar de lento, é pesadamente blindado, capaz de agüentar um ataque e ainda sair intacto.



JIPE PATRULHEIRO

Alcance: Curto

Armadura: leve

Arma: Metralhadora M-60

Rápido e levemente blindado, esta unidade é ideal para patrulhar uma área rapidamente. Usado como uma unidade suporte para um esquadrão de infantaria, o jipe patrulheiro pode acalmar o inimigo antes que um confronto direto ocorra.



TANQUE LEVE

Alcance: Médio

Armadura: Média

Arma: Canhão 75mm

O tanque Aliado padrão. Rápido, com boa armadura, o tanque leve trabalha bem em grupos mistos, e também em grandes divisões. O que lhe falta em poder de fogo, compensa na velocidade e tiro rápido.

