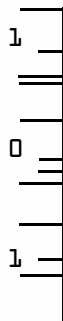




TABLA DE CONTENIDOS

ENTENDER A TU ENEMIGO	04
COMIENZO	06
JUGAR EL JUEGO	08
CONTROLES AVANZADOS DEL JUEGO .	24
JUEGO MULTIJUGADOR	28
JUEGO EN INTERNET	28
EDITOR DE TERRENO	37
ESTRUCTURAS ALIADAS	38
UNIDADES ALIADAS	47
ESTRUCTURAS SOVIÉTICAS	57
UNIDADES SOVIÉTICAS	66
TUTORIAL	76
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	98
SOPORTE	103
CRÉDITOS	106



PODERES SOVIÉTICOS

CABEZA DE ESTADO ACTUAL: Josef Stalin.

BASE DE OPERACIONES: La península Eurasiática completa. Puestos de mando identificados en Moscú, Kiev, Estalingrado, Khartoum, Karachi y Da Nang.

PODER MILITAR: Las fuerzas alistadas superan los 14 millones. Las fuerzas no regulares, incluyendo policía y NKVD, suman aproximadamente 7 millones.

PODER ECONÓMICO: Activos operativos considerables, se cree que superan los 486.2 billones de francos suizos.

PODER POLÍTICO: Debido a que cada persona de la Unión Soviética debe ser miembro del Partido Comunista, hay infiltrados una increíble red de agentes de más de 200 millones de ciudadanos en los gobiernos pan africano, pan indio, y pan asiático, se sospecha que tienen plazas fuertes en la Ciudad de Méjico y Vancouver.

AFILIACIONES: Sociedad Democrática Mundial, Liga de Defensa Asiática y Consorcio para la Libertad.

VER TAMBIÉN: Actividades terroristas Soviéticas de Henderson, D.K. y Chau y K.L.

FUERZAS ALIADAS

IDEOLOGÍA: Resistir a la agresión soviética contra cualquier potencia del primer y segundo mundo. Hacer respetar los ideales que se defienden en la carta de la Asociación Mundial de Naciones.

LÍDER TITULAR ACTUAL: General Gunter von Esling, Londres; Base del Norte, Oslo, Base del Sur, Madrid.

PODER MILITAR: Las fuerzas alistadas son aproximadamente 3,4 millones. Las fuerzas no regulares, incluyendo la guerrilla y las fuerzas de resistencia suman aproximadamente 1,7 millones. El armamento clasificado por el DEFCOM asciende a 177,4, Regulaciones de Defensa Aliadas.

PODER ECONÓMICO: Satisfactorio. Activos clasificados debido al número de gobiernos y monedas diferentes.

PODER POLÍTICO: No aplicable. Actualmente opera como una Junta Militar modificada.

AFILIACIONES: Las Naciones Unidas.

VER TAMBIÉN: Einstein "Historia del Armamento Aliado". Fort, Charles A., "Invasiones F y Telemetría".



REQUERIMIENTOS DE SISTEMA

WINDOWS 95

Se requiere un ordenador IBM o compatible 100% con un procesador Pentium.
Windows 95 necesario, 8 MB de RAM (16 recomendado)
1 MB de PCI o acelerador de tarjeta de vídeo bus local (no se admiten tarjetas de vídeo ISA) y monitor en color.
Sonido digital por medio de tarjetas de sonido admitidas por Windows 95.
CD-ROM de doble velocidad o superior, 40 MB de espacio libre en el disco duro.
Módem a 14,4 (se recomienda 28,8) para juegos por módem.
Red IPX para juego en red de área local, teclado y ratón.

REQUERIMIENTOS DE INTERNET

Módem a 28,8 o acceso directo a Internet, pila de TCP/IP que cumpla con Winsock 1.1,
16 MB de RAM.

DOS

Se requiere un ordenador IBM o compatible 100% con procesador mínimo de 486 66 Mhz
Versión 5.0 o superior de MS DOS o Windows 3.1 o superior.
8 MB de RAM (se recomiendan 16 MB)
Adaptador de vídeo VGA o MCGA (256 colores) y monitor en color.
Sonido digital por medio de tarjetas Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16,
Sound Blaster AWE/32 y tarjetas 100% compatibles con Sound Blaster. También tarjetas
Gravis UltraSound, Gravis UltraSound MAX, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, ESS
Audiodriven, Microsoft Sound System, Gold Sound Standard o Pro Audio Spectrum 16.
CD-ROM de doble velocidad o superior, 40 MB de espacio libre en el disco duro.
Módem a 14,4 (se recomienda 28,8) para juegos por módem.
Red IPX para juego en red de área local, teclado y ratón 100% compatible con Microsoft

CONFIGURACIÓN E INSTALACIÓN

WINDOWS 95

Inserta el CD de Alerta Roja en la unidad de CD-ROM.
Alerta Roja para Windows 95 utiliza la función de "Autoejecución de Windows 95" para
presentarte la instalación y las opciones de juego en el momento que corresponda. Al
insertar cualquier CD de Alerta Roja, debería aparecer el diálogo de autoejecución. Si no
has instalado Alerta Roja antes, en este diálogo te presentará la opción "Instalar". Haz
clic en ella y sigue las instrucciones en la pantalla.
En caso de que la función "Autoejecución de Windows 95" no funcione en tu sistema,
tendrás que instalar el producto haciendo clic en el botón "Inicio" de la barra de tareas de
Windows 95, este botón está situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Haz
clic en "Ejecutar...", escribe "D:\SETUP" (si D: es la letra que designa a tu unidad de
CD-ROM), y a continuación haz clic en el botón "Aceptar". Por favor sigue las
instrucciones que aparecen en la pantalla.
Cuando hayas terminado la configuración, volverás a Windows. De forma
predeterminada, Alerta Roja se instala en un directorio llamado
C:\WESTWOOD\REDALERT.

DOS

Inserta cualquier CD de Alerta Roja en la unidad de CD-ROM. Junto al símbolo de DOS,
C:\>, escribe "D" (Entrar) (si D: es la letra que designa a tu unidad de CD-ROM). Cuando
veas el símbolo nuevo, (D:\> en este caso), escribe "SETUP" (Entrar).
Por favor sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.
De forma predeterminada, Alerta Roja se instala en un directorio llamado
C:\WESTWOOD\REDALERT.
Nota: Si estás instalando la versión de Alerta Roja para DOS en un sistema con Windows 95,
por favor sigue las instrucciones de instalación para Windows 95. Esta instalará entradas
para el juego de DOS en el submenú "Alerta Roja" en el grupo de programa "Westwood".

WINDOWS Y WINDOWS PARA TRABAJO EN GRUPO
V.3.1 Y V.3.11

(Sólo versión para DOS)

Inserta cualquier CD de Alerta Roja en la unidad de CD-ROM.
En el Administrador de Programas de Windows, selecciona el menú "Archivo". En este
menú selecciona "Ejecutar". En el diálogo emergente escribe "D:\SETUP" (si D: es la letra
que designa a tu unidad de tu CD-ROM) y haz clic en el botón "Aceptar".
Por favor sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.
Cuando hayas terminado la configuración, volverás a Windows donde se habrá añadido
al escritorio un grupo de programa que contiene los iconos para Alerta Roja y el
programa de configuración.
De forma predeterminada, Alerta Roja se instala en un directorio llamado
C:\WESTWOOD\REDALERT.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Windows 95

Inserta cualquier CD de Alerta Roja en la unidad de CD-ROM.
Alerta Roja para Windows 95 utiliza la función de "Autoejecución de Windows 95" para
presentarte la instalación y las opciones de juego en el momento que corresponda. Al
insertar cualquier CD de Alerta Roja, debería aparecer el diálogo de autoejecución. Si ya
has instalado Alerta Roja antes, en este diálogo te presentará la opción "Jugar". Haz clic en
ella para iniciar el juego. Seguirá la introducción del juego.
Otra alternativa es iniciar el juego haciendo clic en el botón "Inicio" en la barra de tareas de
Windows 95, haz clic en "Programas", a continuación haz clic en "Westwood", "Alerta
Roja" y por último haz clic en "Alerta Roja Edición Windows 95".

DOS

Inserta cualquier CD de Alerta Roja en la unidad de CD-ROM.
Junto al símbolo de Dos C:\>, escribe "CD\WESTWOOD\REDALERT\" (Entrar) y escribe
"RA" (Entrar).
Si has instalado Alerta Roja en otro directorio primero debes escribir "CD y el nombre del
directorio" (Entrar) y luego escribir "RA" (Entrar).
Nota: Si has instalado la versión para DOS de Alerta Roja en un sistema con Windows
95, deberías ignorar el diálogo "Autoejecución de Windows 95" que aparece cuando
insertas el CD, y ejecutar el juego haciendo clic en el botón "Inicio" de la barra de tareas
de Windows 95, hacer clic en "Programas", "Westwood", "Alerta Roja" y por último
hacer clic en "Alerta Roja Versión DOS".

WINDOWS Y WINDOWS PARA TRABAJO EN GRUPO
V.3.1. Y V.3.11

(Sólo versión para DOS)

Inserta cualquier CD de Alerta Roja en la unidad de CD-ROM. En el Administrador de
Programas, haz doble clic en el icono de "Alerta Roja" que puedes encontrar en el
grupo de programa de Westwood.

EMPEZAR EL JUEGO

ELEGIR TU BANDO: ALIADOS O SOVIÉTICOS

C&C Alerta Roja te da la opción de jugar con una de las dos fuerzas diferentes: Los aliados, que consisten en un puñado de países europeos que todavía son libres y que se oponen a Stalin; o el Imperio Soviético, el poderoso monstruo de guerra decidido a dominar el continente.

Si eliges a los aliados, lucharás contra el Imperio Soviético. Si eliges al Imperio Soviético, lucharás contra los aliados. Cada bando es totalmente diferente al otro. Con diferentes puntos fuertes y débiles, unidades, tecnologías y filosofías sobre la guerra diferentes. Además, dependiendo del bando que elijas, se desvelarán distintas historias.

La primera vez que cargues el juego, irás directamente al juego mismo, dependiendo del CD que hayas insertado. Si insertas el CD soviético, empezará el juego soviético. Si insertas el CD aliado, empezarán las misiones aliadas.

Cuando empieces un juego nuevo, aparecerá un diálogo que te pregunta en qué bando quieres jugar. Sólo tienes que hacer clic en el bando en el que quieras y empezará el juego. Puede que te pida que cambies el CD que tienes en la unidad, dependiendo del bando con el que quieras jugar.



ALIADOS



MENÚ DE PANTALLA DE TÍTULO



SOVIÉTICOS

MENÚ DE LA PANTALLA DE TÍTULO

Cuando arrancas el juego por primera vez, te invitamos a ver la emocionante introducción de C&C: Alerta Roja. Después de la introducción empezará el juego. En los siguientes juegos irás directamente al menú de la Pantalla de Título.

EMPEZAR UN JUEGO NUEVO

(Start new game)

Elige esta opción cuando quieras empezar un juego nuevo. Tu juego nuevo empezará con una pantalla para que elijas el nivel de dificultad, luego se te dará la opción de elegir el bando en el que quieres jugar: aliado o soviético. Cuando empieces un juego nuevo, no se muestra otra vez la introducción.

NIVELES DE DIFICULTAD (Difficulty levels)

Hay tres niveles de dificultad que cambian el equilibrio del juego. Recomendamos jugar en dificultad "Normal", pero si ves que el juego es demasiado fácil o demasiado difícil, puede ajustarlo a tus gustos. La dificultad SÓLO se puede ajustar al principio de un juego nuevo, no puedes cambiarla una vez que estás en las misiones.

Dependiendo del nivel dificultad que hayas fijado, tus unidades y estructuras son más baratas o más caras para construir, se moverán más deprisa o más despacio y dispararán más deprisa o más despacio, y tu adversario será lo contrario.

INTERNET

Selecciona esta opción para estar en línea a través de Westwood Chat y jugar en Internet. (Sólo para Windows 95, ver la página 28 para jugar en Internet).

CARGAR UNA MISIÓN (Load a mission)

Si quieres jugar una misión que ya has jugado antes, elige esta opción. (ver la página 21 para guardar las misiones).



PANTALLA DE CARGAR MISIONES

Desde esta pantalla (ver el diagrama), haz clic en la flecha hacia arriba o hacia abajo para desplazarte por las misiones que has guardado. Selecciona la misión que quieras volver a cargar y haz clic con el botón izquierdo del ratón en CARGAR.

JUEGO MULTIJUGADOR (Multiplayer game)

Esta opción te permite seleccionar un escuadrón, una red de multijugadores (si se detecta) o un juego en serie (con módem nulo o módem). Ver la sección de Juego Multijugador (en la página 28) para más detalles.

REPETIR INTRODUCCIÓN (Replay introduction)

Selecciona esta opción si quieres volver a ver la introducción.

SALIR DEL JUEGO (Exit game)

Selecciona esta opción para salir del juego y volver al escritorio de Windows 95 o a DOS, dependiendo de la versión que estés jugando.

INTERFAZ BÁSICA DE C&C: ALERTA ROJA

La interfaz de C&C: Alerta Roja está diseñada para darte el máximo control sobre tus unidades y estructuras con muy poco esfuerzo. Si el entorno Windows ya te es familiar (señalar ya hacer clic, etc.), entonces te será fácil jugar a C & C: Alerta Roja. El ratón mueve el puntero por la pantalla, y dependiendo de sobre lo que hagas clic, puedes dar órdenes a las unidades, construir estructuras, atacar, reparar y llevar a cabo una serie de órdenes. Como regla general en C&C: Alerta Roja, hacer clic con el botón izquierdo del ratón es para confirmar órdenes, cambiar de modo o seleccionar unidades y estructuras, mientras que hacer clic con el botón derecho del ratón es para detener el juego y cancelar acciones, órdenes y selecciones.

DESPLAZARTE

Para desplazar la ventana de vista principal por el campo de batalla, mueve el cursor al borde de la pantalla. El cursor se convertirá en una flecha blanca y la vista se desplazará en la dirección indicada. Si estás al borde del campo de batalla, aparecerá el símbolo de prohibido sobre la flecha para indicarte que no puedes ir más allá.



FLECHAS DE DESPLAZAMIENTO



FLECHAS DE NO DESPLAZAMIENTO

ORDENAR A TUS TROPAS

Para que las unidades actúen, selecciona una unidad haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en ella, luego mueve el cursor al punto del campo de batalla donde quieres que vaya la unidad. Si el cursor está sobre un posible objetivo, cambiará a uno de los cursores de punto de mira (ver cursores de punto de mira en la siguiente página). Si haces clic con el botón izquierdo del ratón en este punto, la unidad atacará el objetivo. Si no, la unidad se trasladará a ese punto, a no ser que sea intransitable (por ejemplo un precipicio o árboles), en ese caso, irá todo lo cerca de ese objetivo que pueda.

Puedes seleccionar tus aviones mientras están en el aire seleccionándolos con el cuadro de banda (ver actividades de grupo) mientras están volando. Puedes darlos órdenes nuevas, comprobar su salud, etc.

Para cancelar el modo de traslado / ataque, o cualquier modo, haz clic con el botón derecho del ratón y la unidad ya no estará seleccionada. A pesar de no estar seleccionada, la unidad mantendrá sus órdenes, por lo que continuará siguiendo su última orden. Para que una unidad deje de moverse, selecciónala otra vez y vuelve a dirigirla a una posición nueva o pulsa la tecla "S" para que se detenga.

PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO



EL CAMPO DE BATALLA



CURSOR DE SELECCIÓN



CURSOR DE MOVIMIENTO



CURSOR DE NO MOVIMIENTO

CURSORES DE PUNTO DE MIRA

En C&C: Alerta Roja hay dos cursores de punto de mira. No hay mucha diferencia entre los dos, pero dependiendo de qué cursor tengas, te dirá si la unidad seleccionada está dentro del alcance del objetivo, o si se tiene que mover para atacar al objeto que has seleccionado. Esta información es importante más adelante en el juego, con algunas de las unidades de mayor alcance (o cuando estás intentando evitar sus efectos). Ten en cuenta que esta información sólo estará disponible cuando se selecciona solamente una unidad a la vez.



CURSOR DE OBJETIVO AL ALCANCE



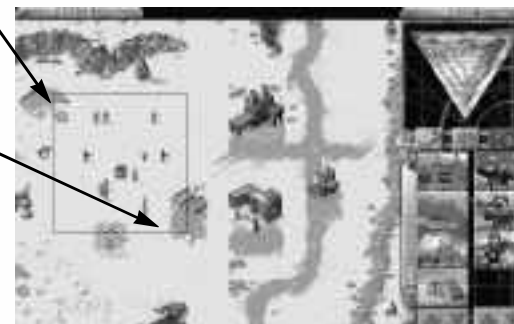
CURSOR DE OBJETIVO FUERA DEL ALCANCE

ACTIVIDADES DE GRUPO

Para ahorrar tiempo, puedes formar equipos entre tus tropas. Para seleccionar varias unidades a la vez, haz clic con el botón izquierdo del ratón y mantén pulsado el botón. Arrastra el cursor del ratón para incluir a todas las tropas que quieres seleccionar. Aparecerá un contorno cuadrado blanco para indicarte el alcance de esta selección. A continuación suelta el botón del ratón y todas las unidades dentro del cuadro blanco estarán seleccionadas. Puedes dar al grupo una orden de la misma manera que lo harías a una única unidad. Algunas unidades en los grupos no responden a ciertos comandos. Por ejemplo, una unidad Médica en un grupo al que se ha ordenado atacar, no se moverá cuando el resto del grupo vaya a atacar, porque no tiene armas.

HAZ CLIC CON EL BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN Y MANTÉNLO PULSADO

LUEGO ARRASTRA EL CURSOR PARA INCLUIR LAS UNIDADES DESEADAS



SELECCIÓN DE UN GRUPO

EL VELO

Cuando empiezas una misión, gran parte del campo de batalla estará cubierta con un "velo" negro. Este representa las partes desconocidas del campo de batalla que todavía están sin explorar. Cuando mueves tus unidades hacia el borde de área visible, el Velo se descubrirá alrededor de ella dependiendo de los lejos que pueda "ver" la unidad. Puedes ordenar a una unidad que se meta a fondo en el "velo", descubriendo cada vez grandes secciones del área. Algunas estructuras y unidades serán capaces de reemplazar el Velo, bloqueándote (o a tu adversario) la vista en ese área.

LA BARRA LATERAL

La Barra Lateral es tu herramienta para tener acceso a la información y las habilidades que no están directamente relacionadas con tus tropas. Con ella puedes construir unidades y edificios, obtener una vista de radar del área (si tienes una Cúpula de Radar o GPS) y también te dirá cuánta energía está produciendo tu base y cuánta necesita.

En la versión para Windows 95 de C&C: Alerta Roja, la Barra Lateral está siempre abierta y no se puede cerrar. En la versión para DOS, se puede abrir y cerrar. Desde la pantalla de Juego Principal, la Barra Lateral se puede abrir haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en la esquina superior derecha. Si vuelves a hacer clic se cierra. Si tienes un Taller de Construcción, la Barra Lateral se abre automáticamente. El indicador de Crédito está situado encima del botón de la Barra Lateral en la versión para Windows 95 y al lado en la versión para DOS. Este te dice cuánto dinero tienes para mantener la base y sus fuerzas. Ver la sección sobre Mineral y Recogida para mayor información sobre los créditos y cómo ganarlos. (Ver la página 17).



BARRA LATERAL ABIERTA

CONSTRUCCIÓN DE TU BASE

La construcción de tu propia Base de campo y el mantenimiento y la defensa constantes de esta Base durante el combate es fundamental para el éxito en muchas de las misiones. La Base es necesaria para recoger los recursos (a través de la Refinería de Mineral y su Camión de Mineral correspondiente), la construcción de unidades y la defensa.

Para empezar a construir la base debes tener un Taller de Construcción. A no ser que el Taller de Construcción esté establecido cuando comienza la misión, tendrás que desplegar el Vehículo de Construcción Móvil (MCV). Mueve el MCV a donde quieras colocar el Taller

de Construcción. Mueve el cursor sobre el MCV y verás el cursor de despliegue. Para poder desplegar el MCV, necesitarás que todos los lados a su alrededor estén despejados. Si intentas desplegar el MCV donde no tiene suficiente espacio, verás el cursor de no despliegue, y el MCV no se desplegará. Si tienes suficiente espacio, haz clic con el botón izquierdo del ratón para desplegar el MCV y se convertirá en un Taller de Construcción.



En DOS, la Barra Lateral se abrirá, una vez que el Taller de Construcción esté establecido. En Windows 95, la Barra Lateral se llenará de iconos y se volverá activa. En la ventana superior grande de la Barra Lateral, verás el símbolo de tu bando (aliado o soviético). Más tarde, este área se convertirá en una pantalla de radar, cuando hayas construido una Cúpula de Radar y tengas suficiente energía para hacerlo funcionar.

CONSTRUCCIÓN DE COSAS

Por debajo y solapando ligeramente la pantalla de radar, hay una fila horizontal de tres iconos. Estos son para reparar edificios, venderlos o encender y apagar la pantalla del mapa del radar. Cada uno tiene su propia función (ver la página 19). Debajo de estos tres botones hay dos columnas de iconos. La columna de la izquierda muestra las estructuras que puede construir tu Taller de Construcción; la columna de la derecha muestra las unidades que puedes crear. Los botones de flecha de estos iconos te permiten desplazarte por las selecciones cuando hay disponibles más de cuatro.

Para construir una estructura o una unidad, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el icono adecuado. La construcción tardará un período de tiempo que puedes ver con la mano que pasa por encima del icono. Los costes de la construcción y de la compra se deducirán automáticamente de tus créditos. Solamente se puede construir una unidad (de cualquier clase) y una estructura a la vez. Si mueves el cursor sobre el icono (sin hacer clic), verás que ese icono representa cuánto te cuesta construirla, comprarla o entrenarla.



Cuando se termina la construcción de un edificio, aparece la palabra "LISTO" (Ready) encima del icono seleccionado de la Barra Lateral. Haz clic con el botón izquierdo del ratón en este icono y el cursor se convertirá en una cuadrícula de colocación en el campo de batalla. La cuadrícula te da una idea del tamaño que el edificio tendrá en el campo de

JUGAR EL JUEGO

batalla. Mueve la cuadrícula a donde quieras colocar el edificio. Cuando hayas encontrado un lugar adecuado, haz clic con el botón izquierdo del ratón y el edificio se colocará donde has indicado. La cuadrícula debería ser totalmente blanca, cualquier parte en rojo indica que el área de colocación está bloqueada, y que no podrás desplegar el edificio.



PUEDES COLOCARLO

Mientras haya una cuadrícula en el campo de batalla, no podrás construir nada más. Tendrás que colocar el edificio que ya está listo o cancelar la colocación. Para cancelar la colocación, haz clic con el botón derecho del ratón mientras la cuadrícula todavía es visible. La cuadrícula desaparecerá y volverá a aparecer LISTO sobre el icono. Si vuelves a hacer clic con el botón derecho del ratón en el icono de la Barra Lateral, se cancelará el edificio y se te devolverán los créditos.

Cuando el entrenamiento o la construcción de una unidad haya terminado, la nueva unidad surge del edificio donde se ha creado (Barracones, Perrería o Fábrica de Guerra) y está lista para su uso. No necesitas colocarlas, pero es buena idea dejar algo de espacio delante de estos edificios para que las unidades no se amontonen y bloqueen la salida de unidades nuevas.



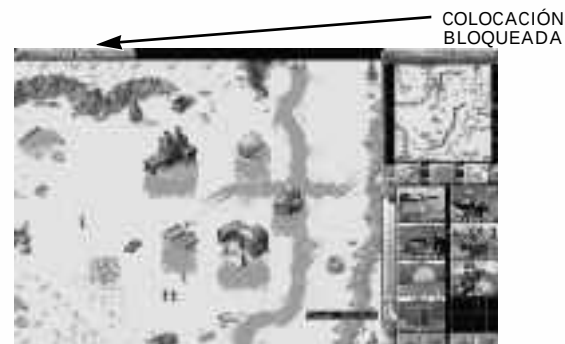
NO PUEDES COLOCARLO

ENERGÍA

A la izquierda de los iconos de construcción hay una barra estrecha con un indicador horizontal. Esta es tu Barra de Energía, ¡préstale atención! Cada edificio que colocas necesita energía para funcionar. Es importante saber cuánta energía tienes y cuánta estás utilizando.

JUGAR EL JUEGO

El indicador de barra horizontal te dice cuánta energía necesita tu base para funcionar de manera óptima, mientras que la barra vertical te indica cuánta energía está consumiendo tu base. Si la barra está en amarillo o en naranja, ¡tu base no tiene suficiente energía! Si está en verde, tu base tiene suficiente energía para que funcionen todas las estructuras que has construido.



ENERGÍA NORMAL

La falta de energía completa provocará que los edificios se empiecen a estropear lentamente, que la construcción sea más lenta y que se apague el radar (si ya lo tienes), también se desactivarán algunas de defensas de la base de alta tecnología disponibles en el juego. Las Centrales de Energía son buenos objetivos que perseguir si el enemigo tiene defensas con las que te estás divirtiendo mientras las destruyes. Sin energía, el enemigo no tiene información y los tiempos de respuesta y la defensa de la base son lentos.



PRODUCCIÓN DE ENERGÍA

BARRA DE "UMBRAL"



BAJA ENERGÍA

La cantidad de energía producida por las Centrales de Energía depende de su estado de reparación. Asegúrate de que mantienes a todas tus Centrales de Energía totalmente reparadas o te puedes encontrar sin energía en un momento inoportuno.

CREACIÓN DE UNIDADES ADICIONALES

Si tienes un Taller de Construcción y tienes suficientes créditos, puedes construir Barracones, que te permiten entrenar a la infantería. A principio, el tipo de unidades que entrenas será limitado. A medida que ganas misiones, recibirás nuevas tecnologías y actualizaciones, y entonces tendrás disponibles nuevas unidades con habilidades únicas.

A medida que avanza el juego y fortaleces tu base, tendrás la oportunidad de construir una Fábrica de Guerra. Con ella, puedes adquirir unidades nuevas y más poderosas, como los Rangers, los Plantadores de Minas, los Lanza Projectiles V2 y finalmente los Tanques. Ten en cuenta que no todas las unidades y los edificios que hemos mencionado están disponibles para los dos bandos y que algunas unidades necesitarán que construyas otras estructuras, como un Centro Tecnológico o una Cúpula de Radar, antes de que estén disponibles.



CONSTRUIR BARRACONES

DINERO (CRÉDITOS). MINERAL Y RECOLECCIÓN

Hay dos tipos de recursos que puedes recoger para ganar dinero: el Mineral y las Piedras Preciosas. El Mineral se encuentra en muchos sitios, pero las Piedras Preciosas son mucho más escasas. Las Piedras Preciosas tienen mucho más valor, por lo que siempre te conviene recoger tantas como puedas.

En la parte superior derecha de la pantalla, el Contador de Créditos lleva tus cuentas de la batalla, que es el dinero que tienes para construir estructuras y unidades. Este se va reduciendo a medida que construyes o reparas unidades y estructuras y aumenta cuando vendes un edificio, depositas mineral de un Camión de Mineral en la Refinería o encuentras un cajón de embalaje con dinero.

Para ganar dinero, necesitas recoger Mineral. Para recoger Mineral, necesitas construir una Refinería de Mineral y un Camión de Mineral. Cada refinería que construyes viene con un Camión, pero puedes construir camiones extra para recoger más deprisa. Cuando se haya terminado la construcción de la Refinería de Mineral, colócala donde quieras que vaya. Cuanto más cerca esté la Refinería del mineral, más deprisa se hará el cambio y la recolección de mineral.

Cuando la Refinería esté construida aparecerá un Camión de Mineral. El Camión de Mineral se trasladará a la zona de mineral que esté más cerca en la parte visible de tu campo de

batalla y empezará a recogerlo. El Camión de Mineral recuerda dónde estaba recogiendo cuando vaya a dejar en la Refinería todo el Mineral que ha recogido y por eso volverá a la misma zona de mineral para recoger más. Este proceso es automático, pero lo puedes interrumpir en cualquier momento volviendo a dirigir al Camión de Mineral a otro lugar.



MINERAL



PIEDRAS
PRECIOSAS



REFINERÍA
DE MINERAL



CAMIÓN
DE MINERAL

Si no hay mineral a la vista cuando construyes la Refinería, el Camión de Mineral aparecerá fuera de la Refinería pero no se moverá. Lleva a una de tus otras unidades a explorar los alrededores de tu base hasta que encuentre mineral. Cuando haya encontrado mineral, selecciona el Camión haciendo clic con el botón izquierdo en él y pon el cursor sobre el Mineral. Verás que el cursor cambia a un cursor de ataque, como el Camión de Mineral no tiene armas, este cursor le indica que tiene que empezar a recoger Mineral. Haz clic otra vez con el botón izquierdo del ratón y el Camión se dirigirá hacia el Mineral y empezará a recogerlo. El proceso de recogida automática se habrá iniciado, por lo que ya no necesitas ordenar al Camión que vaya y vuelva.



MINERAL OBJETIVO

Puedes forzar al Camión de Mineral que vuelva a la Refinería antes, haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el Camión de Mineral y luego colocando el cursor en la Refinería. El curso cambiará al cursor entrar (tres flechas verdes), indicando al Camión de Mineral que debe volver a la Refinería con su carga actual. Si quieres que haga esto, haz clic con el botón izquierdo del ratón en la refinería, si quieres que continúe lo que está haciendo, anula la selección haciendo clic con el botón derecho del ratón.



FUERZA-VOLVER

Nota: si mueves el Camión de Mineral a algún sitio pero no le dices que recoja Mineral, no lo hará. Cuando llegue a su destino, se quedará allí hasta que le ordenes que se vuelva a mover. La recogida automática sólo funciona cuando construyes por primera vez un Camión de Mineral y hay Mineral a la vista.

¡PRESTA ATENCIÓN A TUS CAMIONES DE MINERAL! No hay nada peor que no prestar atención a un Camión de Mineral, excepto que se vaya al territorio enemigo buscando Mineral. Es el eslabón más débil de tus operaciones financieras, ¡acuérdate de mantenerlos a salvo!



CAPTURA DE EDIFICIOS ENEMIGOS

A medida que avanza el juego, habrá disponible una unidad especial de infantería, los Ingenieros. Los Ingenieros no van armados, pero te permiten capturar edificios enemigos. Para hacer esto, haz clic con el botón izquierdo del ratón en los Ingenieros y coloca el cursor sobre un edificio enemigo. Si el edificio es un edificio válido que puedes tomar,

verás uno de los dos iconos de entrada. Si se muestra un icono de entrada rojo, los Ingenieros dañarán el edificio, pero no lo tomarán. Si el edificio sufre daños hasta llegar a rojo en su barra de estado, el cursor cambiará a un icono de entrada verde. Esto significa que los Ingenieros pueden capturar la estructura. Haz clic con el botón izquierdo del ratón si quieres que los Ingenieros intenten dañar o capturar el edificio. Si tienes éxito, el edificio sufrirá daños, o el color del edificio que has elegido como objetivo cambiará al color de tu bando y estará bajo tu control.

Si has capturado el edificio, ahora forma parte de tu base. Puedes construir estructuras de base alrededor de él, venderlo, o simplemente dejarlo ahí negando al enemigo la oportunidad de utilizarlo. Dependiendo de la estructura que hayas capturado, ¡a lo mejor puedes construir unidades o estructuras que normalmente no tienes disponibles! Tu enemigo puede que intente reconquistarlo, por lo que si no tienes pensado atacar desde dentro, ¡será mejor que lo vendas o que te prepares para defenderlo!



REPARACIÓN DE ESTRUCTURAS

Para reparar edificios dañados y mantenerlos operativos a plena eficacia, haz clic en el botón de la Llave Inglesa en la Barra Lateral. El cursor del ratón en el campo de batalla se convertirá en una Llave Inglesa plateada. Haz clic con la Llave Inglesa en el edificio que quieres reparar. Para detener la reparación vuelve a hacer clic otra vez con el botón izquierdo.

La reparación empezará inmediatamente y el coste se deducirá de tu cuenta. Se pueden reparar a la vez varios edificios. Para cancelar el modo de reparación, haz clic con el botón derecho del ratón. Para detener las reparaciones de una estructura, haz clic con el botón izquierdo del ratón en ella.

Los Ingenieros también pueden reparar edificios. Si seleccionas a uno de tus Ingenieros y apuntas a uno de tus propios edificios, aparecerá sobre el edificio un icono de una Llave Inglesa dorada. Si haces clic con el botón izquierdo del ratón, el Ingeniero entrará en el edificio y lo reparará completamente en un instante. Con esto perderás a tu Ingeniero, pero a veces ¡es mejor que perder tu Taller de Construcción en un ataque del enemigo!



VENTA DE ESTRUCTURAS Y UNIDADES

Para vender un edificio, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el botón \$ en la Barra Lateral. El cursor se convertirá en un signo \$ dorado. Haz clic con el botón izquierdo del ratón en el edificio que quieres vender. Este se destruirá y se te dará la mitad de lo que costó originalmente. En el caso de estructuras que vienen con vehículos, se te devolverá la mitad de la cantidad de dinero que cuesta la estructura menos el coste de los vehículos.

¡TEN CUIDADO! ¡Mientras el cursor esté en modo \$, cualquier edificio en el que hagas clic con el botón izquierdo del ratón se destruirá y estará vendido! Para cancelar el modo \$, haz clic con el botón derecho del ratón.



COMPROBACIÓN

Para comprobar el estado de salud de una unidad o una estructura. Selecciónalo haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en él cuando el cursor está en modo de selección (haciendo clic con el botón derecho del ratón se anula la selección). Mientras la barra esté verde, está saludable. A medida que la barra se reduce y se vuelve roja, más cerca está de la

destrucción. Las unidades que están en amarillo y en rojo no funcionan tan eficazmente como las que están en verde. Esto puede dar como resultado tiempos de construcción más lentos, movimientos más lentos y una variedad de efectos negativos. En misiones posteriores, puedes reparar los vehículos si construyes un Taller de Reparación.

Algunas unidades tienen una capacidad de carga o un suministro de munición limitado, indicado por una serie de cuadros en la esquina inferior izquierda de la unidad (cuando está seleccionada). Esto te indicará de un sólo vistazo cuánta carga lleva tu unidad. Cuando todos los cuadros están llenos, tu unidad también está llena.



REPARACIÓN Y RECARGA DE UNIDADES

Más adelante en el juego, estará disponible la habilidad de construir un Taller de Reparación. El taller tiene dos funciones: puede recargar Plantadores de Minas AP y AT y también puede reparar vehículos.

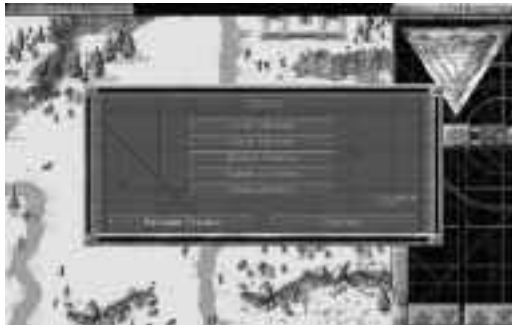
JUGAR EL JUEGO

Para recargar los Plantadores de Minas se hace de la misma manera, sólo tienes que conducirlos a la Zona de Reparación y se recargarán automáticamente.

Para las unidades navales, selecciona la unidad y resalta una de las Estaciones de Submarinos o Astilleros. El cursor cambiará a un cursor de entrada. Si haces clic con el botón izquierdo del ratón, la unidad volverá a la Estación de Submarinos o al Astillero y empezarán las reparaciones. Para cancelar las reparaciones, saca a la unidad de la Estación de Submarinos o del Astillero.

OPCIONES

Al elegir el modo de Opciones detendrás todas las acciones en el campo de batalla mientras ajustas tu controles de sonido, visuales y del juego. Ten en cuenta que en multijugador (red, módem e Internet CAC), el juego no se detiene mientras cambias las opciones.



MENÚ DE OPCIONES

CARGAR UNA MISIÓN

Selecciona Cargar Misión (Load mission) en el menú de Opciones si quieres jugar una misión que has guardado anteriormente. La misión en la que estás jugando actualmente se perderá si no la guardas antes.



MENÚ CARGAR MISIÓN

Haz clic con el botón izquierdo del ratón en la flecha hacia arriba o hacia abajo para desplazarte por los juegos guardados. Luego haz clic con el botón izquierdo del ratón en CARGAR (Load), para cargar el juego seleccionado.

JUGAR EL JUEGO

Si quieres salir de esta pantalla sin cargar un juego, haz clic con el botón izquierdo del ratón en CANCELAR (Cancel).

GUARDAR UNA MISIÓN

Selecciona Guardar Misión (Save mission) en el menú opciones para guardar la misión en la que estás jugando actualmente. En el menú Guardar Misión, elige el recuadro que quieres usar. Si guardas una misión en un recuadro que ya está ocupado, sobrescribirás el juego seleccionado. Si quieres guardarla en un recuadro nuevo, elige (recuadro vacío) y pon un nombre a tu misión. El número de misiones guardadas disponibles depende del espacio que tengas libre en el disco duro. Si no tienes espacio (Recuadro vacío) no aparecerá y tendrás que guardarlo encima de otro de los juegos que ya habías guardado o eliminar algunos juegos. Alerta Roja añadirá automáticamente aliado o soviético al principio del juego guardado, para ayudarte a identificarlos más tarde.



MENÚ GUARDAR MISIONES

Haz clic con el botón izquierdo del ratón en la flecha arriba o abajo para desplazarte por los juegos guardados. Luego haz clic con el botón izquierdo del ratón en GUARDAR (Save) para guardar el juego seleccionado. Si quieres salir de esta pantalla sin guardar un juego, haz clic con el botón izquierdo del ratón en CANCELAR (Cancel).

ELIMINAR UNA MISIÓN

Selecciona Eliminar Misión (Delete Mission) en el menú de Opciones cuando quieras deshacerte de algún juego guardado. Esto es especialmente útil si necesitas liberar espacio en tu disco duro.

En el menú de Eliminar Misión, elige la misión que ya no quieres haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en ella. A continuación haz clic con el botón izquierdo del ratón en ELIMINAR (Delete) para deshacerte de esa misión.

Aparecerá una ventana de confirmación para asegurar que esto es lo que quieres hacer. Si lo que quieres es deshacerte de la misión, haz clic con el botón izquierdo del ratón en ACEPTAR (OK), si no, haz clic con el botón izquierdo del ratón en CANCELAR (Cancel).

ABANDONAR UNA MISIÓN

Selecciona Abandonar Misión (Abort Mission) si decides que no te gusta cómo van las cosas y quieres salir a la Pantalla de Título. Aparecerá una ventana de confirmación sólo por seguridad. También puedes volver a empezar la misión desde esta pantalla.

CONTROLES DEL JUEGO

Desde el menú de Controles del Juego, puedes personalizar las opciones de sonido y vídeo a tu gusto. También puedes cambiar la velocidad del juego y la velocidad de desplazamiento.



CONTROLES DE JUEGO

VELOCIDAD DEL JUEGO

La barra de desplazamiento te permite cambiar la velocidad a la que funciona el juego. Ten en cuenta que las misiones con cronómetro se verán afectadas por esta opción. El reloj irá más deprisa o más despacio dependiendo de la opción.

VELOCIDAD DE DESPLAZAMIENTO

Usa esta barra para ajustar la Velocidad de Desplazamiento de la pantalla del juego a tu gusto. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la velocidad de desplazamiento del juego.

CONTROLES DE SONIDO

Selecciona Controles del Juego, luego selecciona Controles de Sonido para ajustar el volumen de la música o de los efectos de sonido, o para cambiar la canción que estás escuchando actualmente.



CONTROLES DE SONIDO

CONTROLES DE SONIDO

Para controlar el volumen de la música o de los efectos de sonido, arrastra el indicador a la derecha o a la izquierda. Hacia la derecha hará que el sonido sea más alto, a la izquierda más bajo. Si quieres apagar la música o los efectos de sonido, arrastra el indicador totalmente a la izquierda.

MÚSICA

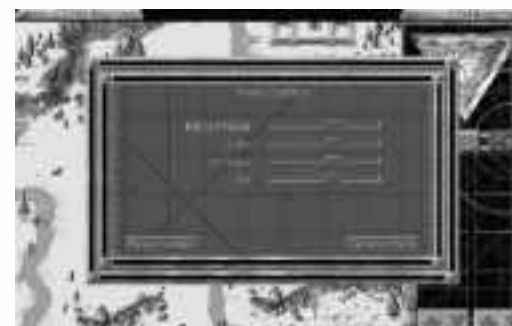
Para escuchar una canción nueva, haz clic con el botón izquierdo del ratón en cualquiera de las pistas (como se muestra arriba) y haz clic en el botón PLAY. Para detener la reproducción de una canción, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el botón STOP. Cuando empiezas el juego, sólo hay unas cuantas pistas disponibles, a medida que avanzas en el juego, hay disponibles más pistas.

Si haces clic en el botón de MENÚ DE OPCIONES (Options Menu) en la parte de abajo del menú, volverás al Menú de Opciones, guardando todos los cambios que hayas hecho en el panel de Controles de Sonido.



Alerta Roja admite DDA de Westwood (Audio Directo Digital). DDA proporciona sonido 100% digital, ofreciéndote música y sonidos de calidad excelente. Con DDA, el sonido del PC ya no está restringido a las limitaciones de FM o MIDI General.

CONTROLES VISUALES



CONTROLES VISUALES

Los controles visuales te ofrecen las opciones de pantalla. Para ajustar cualquiera de los controles, arrastra el indicador de control a la derecha o a la izquierda. A la derecha se aumenta el valor, a la izquierda se reduce.

JUGAR EL JUEGO

Puedes restablecer los Controles Visuales a sus valores predeterminados normales haciendo clic en el botón **RESTABLECER VALORES** (Reset Values). Haz clic en el botón **OPCIONES DE MENÚ** para volver al Menú de Opciones. Los cambios hechos en los Controles Visuales tienen efecto inmediato.

REANUDAR UNA MISIÓN

Haz clic con el botón izquierdo del ratón en **REANUDAR MISIÓN** (Resume Mission) para volver al juego principal.

INSTRUCCIONES

Haz clic con el botón izquierdo del ratón en **INSTRUCCIONES** (Briefing) si se te han olvidado los objetivos de la misión. Se mostrarán las siguientes Instrucciones. Si quieres volver a ver el Video de las Instrucciones, haz clic en el botón de Video. Cuando estés listo para volver a la misión, haz clic en el botón **Reanudar Misión** (Resume Mission). Algunas misiones no tienen Video de Instrucciones, por lo que, en ese caso, no verás un Botón de Video.

CONTROLES AVANZADOS DEL JUEGO

Cuando tengas un buen dominio de los controles básicos de tu unidades, es el momento de conocer algunos de los controles más avanzados que se te ofrecen en Alerta Roja. Si vas a medir tus habilidades contra las de un oponente, aprender a usar estos controles es una obligación.

TÉRMINOS (CTRL + #, #, ALT + #)

Como ya habrás visto, puedes seleccionar más de una unidad a la vez haciendo clic con el botón izquierdo en un espacio vacío y arrastrando un cuadro para seleccionar todas las unidades que quieres trasladar de una vez. Pero ¿qué pasa si quieres seleccionar otra vez un equipo en particular en medio de la batalla? Normalmente, tendrías que usar el cuadro de bando otra vez con todos ellos. Esto puede significar tener que desplazar la pantalla también, ya que la mayoría del tiempo estás intentando hacer más de una cosa a la vez. Puedes "Guardar" todas las unidades seleccionadas en un equipo. Para hacerlo, primero tienes que seleccionar las unidades que quieres en tu equipo, luego mantén pulsada la tecla CTRL y pulsa cualquiera de las teclas de números en el teclado (de 1 a 4). Esto hará que todas las unidades seleccionadas formen parte de ese equipo. Para seleccionar de forma instantánea ese equipo, sólo tienes que pulsar la tecla del número que corresponde a ese equipo, y estarán seleccionados.

Ten en cuenta que esto no volverá a centrar la vista en ese equipo, simplemente lo selecciona para que puedas darle órdenes. Si quieres ver a ese grupo, mantén pulsada la tecla ALT y pulsa la tecla del número que hayas asignado a ese equipo. Esto centrará la vista en ese equipo.

Puedes añadir miembros a un equipo existente fácilmente. Primero selecciona ese equipo pulsando la tecla de número que le corresponda. Luego, mantén pulsada la tecla **MAYÚSCULAS** y haz clic en cada una de las unidades que quieras añadir a ese equipo (lo sentimos, pero con este método no puedes seleccionar con el cuadro de banda). Cuando ya tengas todas las unidades que quieres resaltadas, vuelve a guardar el equipo manteniendo pulsada la tecla CTRL y la tecla del número del equipo. ¡Ya está!

MARCADORES (F9-F12, CTRL + F9-F12)

Puedes guardar 4 posiciones en la pantalla y volver a ellas en cualquier momento. Para guardar una posición, mantén pulsada la tecla CTRL y pulsa una de las teclas de función de la F9 a la F12. Luego solamente tienes que pulsar las teclas de la F9 a la F12 para saltar a esa posición del campo de batalla.

FORMACIONES (TECLA "F")

Una vez que hayas creado un equipo, puedes hacer que el equipo cumpla con órdenes de Formación. Simplemente tienes que pulsar la tecla del número que corresponda al equipo

JUGAR EL JUEGO

que has creado y luego pulsar la tecla "F".

Aparecerá una F pequeña al lado del número del equipo.

Las unidades en Formación intentarán mantener el orden en que las tenías cuando hiciste la Formación y se moverán a la velocidad de la unidad más lenta. Esto es bueno para mantener a los lanza cohetes detrás de los tanques o a otras unidades más ligeras detrás de las pesadas.

Para deshacer una Formación, simplemente tienes que seleccionar el grupo que está en Formación y pulsar la tecla "F" otra vez.

MODO GUARDIA (TECLA "G")

Normalmente las unidades que tienes estacionadas por el campo de batalla sólo responden si las disparan o si hay unidades enemigas lo suficientemente cerca como para disparar. No obstante, no van a ir por ahí buscando problemas, sólo se meten si alguien empieza primero.

Si quieres que tus unidades busquen pelea con cualquiera que se ponga a su alcance, selecciona las unidades y pulsa la tecla "G" en el teclado. Esto pondrá a todas las unidades seleccionadas en Modo de Guardia. De esta manera, las unidades serán mucho más agresivas y se trasladarán hacia cualquier amenaza que se acerque a ellas.

El Modo de Guardia seguirá funcionando en esas unidades hasta que las muevas, o las des otra orden, como por ejemplo detenerse o dispersarse.

Las órdenes de Guardia para las aviones o los helicópteros causan que detengan el ataque y vuelvan al aeropuerto o al helipuerto.

FORZAR EL DISPARO (CTRL + CLIC)

A veces, puede que quieras que ciertas unidades disparen a un edificio o a un área incluso si no es un objetivo enemigo. Para hacer que hagan esto, puedes usar el comando Forzar el Disparo. Simplemente tienes que seleccionar las unidades que quieres que lo hagan, mantener pulsada la tecla CTRL y hacer clic en el lugar al que quieres que ataquen las unidades. El icono será el cursor de punto de mira mientras tengas pulsada la tecla CTRL.

Las unidades en este modo continuarán disparando en esa área, ignorando cualquier otra amenaza, hasta que les ordenes que se detengan o les des otra orden nueva que cumplir. No se pueden forzar a algunas unidades a que disparen contra algo, como por ejemplo contra Ingenieros o Médicos.

FORZAR EL MOVIMIENTO (ALT + CLIC)

¿La infantería está molestando a tus tanques? Aplástalos. Usando el comando de Forzar Movimiento, puedes hacer que tus Tanques (o cualquier unidad pesada) se trasladen a un área ocupada e intente atropellar a la infantería en el cuadro. Para hacer esto, selecciona la(s) unidad(es) que vas a forzar a moverse, mantén pulsada la tecla ALT y haz clic con el botón izquierdo del ratón en el área a la que quieres forzar que se muevan. También puedes usar esto para separar a una unidad de infantería en particular que te lo está haciendo pasar mal. Tu unidad intentará aplastar a esa unidad de infantería hasta que tenga éxito, le des una nueva orden o destruyan a tu unidad.

Los vehículos no se pueden atropellar unos a otros y la infantería no puede atropellar a tanques. Sólo las unidades con orugas o las unidades pesadas pueden atropellar a una unidad de infantería. No puedes forzar tanques a que aplasten a tu propia infantería.

DISPERSAR (TECLA "X")

¿Los tanques están intentando aplastar a tu infantería? ¿Los aviones vienen con Parabombas? Con la dispersión, puedes hacer que tu tropa se muevan desde su posición actual en direcciones al azar, permitiendo (la mayoría de las veces) que esquiven los peligros.

JUGAR EL JUEGO

Para Dispersar las unidades, selecciónalas y pulsa la tecla "X". Las unidades que están dispersas continuarán cumpliendo con las órdenes de ataque, por lo que las puedes seleccionar, ordenarles que ataquen, luego pulsar la tecla "X" para que se dispersen de la amenaza.

Ten en cuenta que la dispersión sólo hace que las unidades seleccionadas se dispersen una vez. Si quieres que sigan dispersándose, tienes que mantener las unidades seleccionadas y seguir pulsando la tecla "X" más o menos cada segundo. Si no, las unidades se dispersarán solamente una vez, se detendrán y continuarán atacando el objetivo que les has asignado. Además, las unidades que se dispersan pueden que se salgan del alcance de disparo. Si te pasa esto, vuelve a hacer clic con el botón izquierdo del ratón en el objetivo (con las unidades todavía seleccionadas) y tus unidades se moverán para volver a estar dentro del alcance de tiro.

DETENER (TECLA "S")

Si una unidad está marchando hacia una muerte segura o le has dado una orden que no quieres que siga cumpliendo, puedes forzar a esa unidad (o estructura si es una torreta de cualquier tipo) que deje de disparar, moverse o poner minas. Selecciona la(s) unidad(es) que quieres detener y pulsa la tecla "S".

ESCOLTAR (CTRL + ALT + CLIC)

A veces, puede que quieras que tus unidades defiendan a otra unidad mientras se desplaza por el campo de batalla. Esto puede ser útil para proteger a un Camión de Mineral o a cualquier otra unidad crítica mientras se desplaza. Para seguir a una unidad, selecciona la(s) unidad(es) que quieres que escolten a y mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT. Mientras estas teclas estén pulsadas, verás que el cursor ha cambiado a un cursor de movimiento dorado. Haz clic en la unidad que quieres que sea escoltada y automáticamente la seguirán donde quiera que vaya.

Ten en cuenta que tener grupos grandes de unidades puede ser contra productivo. No hagas que un grupo grande de unidades siga al Camión de Mineral, porque puede obstaculizar los movimientos del camión y dificultar la recogida de mineral. Si hay suficientes unidades escoltando como para rodear a una unidad, lo van a hacer y la unidad será incapaz de moverse.

Los aviones, helicóptero y unidades desarmadas (como médicos e ingenieros) no puede escoltar.

CENTRAR LA VISTA (TECLA INICIO)

Pulsando la tecla inicio, se centrará tu vista en la unidad o estructura actualmente seleccionada.

VISTA DEL TALLER DE CONSTRUCCIÓN (TECLA "H")

Al pulsar la tecla "H", instantáneamente se centra la vista en tu Taller de Construcción. Esto es útil para saltar a tu base cuando has estado concentrando tus esfuerzos en otro lugar del campo de batalla.

SELECCIONAR TODO (TECLA "E")

Al pulsar la tecla "E" se seleccionan todas las unidades que puedes ver en el campo de batalla. Esto es útil para poner a la base completa en modo de guardia o para lanzar un ataque kamikaze contra la base del adversario con todo lo que tengas.

SIGUIENTE UNIDAD (TECLA "N")

Esta tecla selecciona la siguiente unidad en tu ejército. Puedes pasar por todas las unidades disponibles.

JUGAR EL JUEGO

TECLAS SÓLO PARA MULTIJUGADOR ALIAR (TECLA "A")

Durante el juego multijugador, a veces es ventajoso aliarte con otros jugadores. Para aliarte con un jugador, selecciona una de las unidades de ese jugador y pulsa la tecla "A". Un mensaje le dirá a todo el mundo que te has aliado con el otro jugador. Los aliados pueden compartir los Talleres de Reparación, los helipuertos, etc. y no atacarán el uno al otro automáticamente. También verás las unidades de tu aliado en el mapa del radar y sus unidades te revelarán las áreas del campo de batalla que todavía no habías descubierto.

La formación de alianzas funciona en sólo UNA DIRECCIÓN. Si el jugador no se alía contigo, sus unidades seguirán atacando a las tuyas, pero las tuyas no atacarán a las suyas. Es una buena idea asegurarte de que el otro jugador quiere aliarse contigo antes de que te comprometas a una alianza.

Para romper una alianza, selecciona una de las unidades del aliado y vuelve a pulsar la tecla "A". A diferencia de la formación de alianzas, romper una alianza funciona para los dos jugadores. Las unidades de los dos bandos inmediatamente serán hostiles las unas con las otras.

SISTEMA DE MENSAJES (TECLAS F1 A F8)

Para enviar mensajes a los otros jugadores en un juego multijugador, pulsa las teclas de F1 a F8 y se te pedirá que escribas un mensaje para un jugador específico. F8 envía tu mensaje a todos los jugadores.

Puedes determinar a quién le corresponde cada tecla mirando la pantalla de puntuaciones en la pantalla de mapa. Los jugadores aparecen en orden (de arriba a abajo), sin contar contigo. Observarás que cuando estás escribiendo un mensaje, ninguno de los comandos del teclado funcionan. Si quieres interrumpir el mensaje pulsa la tecla ESC.

JUEGO MULTIJUGADOR

Alerta Roja admite varios tipos de juegos multijugador, cada uno de los cuales se describe en esta sección. Por favor ten en cuenta que todas las imágenes de las pantallas se han tomado de la versión para Windows 95 del juego. La versión para DOS tiene el mismo diseño de pantalla y las mismas opciones, excepto en los casos que se especifican.

OPCIONES DEL JUEGO MULTIJUGADOR

Cundo estás jugando un juego multijugador, el anfitrión del juego (el jugador que empieza la sesión de juego) puede elegir las siguientes opciones de juego:

- Contador de Unidades - El nivel de fuerza general de las unidades iniciales.
- Nivel Tecnológico - El límite máximo de las unidades y estructuras disponibles.
- Créditos - Los créditos con los que empieza el jugador.
- Jugadores IA - Establece el número de jugadores no humanos.
- Bases - Activa/desactiva la producción y la construcción de bases:
- Expansión de Mineral - Activa/desactiva la expansión de Mineral.
- Cajones de Embalaje - Activa/desactiva los extras de armas.
- Capturar la Bandera - Activa/desactiva el modo capturar la bandera (no disponible si "Bases" está desactivada).
- Crecimiento del Velo - Activa/desactiva el crecimiento del velo.

JUEGO POR INTERNET (Función sólo para Windows 95)

La Edición para Windows 95 de Alerta Roja admite los juegos multijugador a través de Internet. Puedes jugar Cara a Cara con el juego tal y como está.

Para jugar en modo Cara a Cara por Internet, asegúrate de que tienes lo siguiente:

1. Módem a 28,8 mínimo, RSDI o conexión directa con Internet.
2. Pila de TCP/IP que cumpla con Winsock 1.1 (incluida en Windows 95).
3. Una cuenta válida con un proveedor de servicios de Internet y una dirección válida de correo electrónico de Internet.

La Edición para Windows 95 de Alerta Roja intentará conectar con tu proveedor de servicios de Internet si tu sistema está configurado correctamente. Si tienes alguna duda, puedes iniciar tu conexión con Internet antes de cargar la Edición para Windows 95 de Alerta Roja.

WESTWOOD CHAT (Función sólo para Windows 95)

En el menú de Título selecciona Internet. Si ya has registrado tu copia de la Edición para Windows 95 de Alerta Roja con Westwood Studios y te has apuntado a una cuenta de Westwood Chat, la ventana de Westwood Chat se abrirá y se te preguntará el nombre de usuario y la contraseña. Si no te has registrado todavía, se te llevará paso a paso a través del proceso de registro. Una vez que te hayas registrado y hayas elegido tu nombre de usuario, recibirás tu contraseña en unos minutos vía correo electrónico.

Cuando estés en la ventana de Westwood Chat, puedes unirte a varios "Canales" o "Habitaciones" de conversación para hablar sobre la Edición para Windows 95 de Alerta Roja, y otros temas, con gente de todo el mundo. También puedes ser el anfitrión de un juego Cara a Cara por Internet o unirte a uno.



VENTANA DE PRINCIPAL DE CONVERSACIÓN

VENTANA DE PRINCIPAL DE CONVERSACIÓN

La ventana principal de conversación tiene un área de mensajes que se desplaza (los mensajes que has mandado y que has recibido aparecen aquí), una lista de canal (o "habitación"), una lista de usuarios y un área para escribir. Cuando te hayas unido a un canal (haciendo doble clic en su nombre en la lista de canales) la lista de usuarios cambia para mostrarte los nombres de los usuarios en ese canal.

UNIRTE A UN JUEGO CARA A CARA POR INTERNET

Los juegos abiertos están indicados por un icono de Alerta Roja en la ventana de la Lista de Canales. Otros canales pueden ser de conversación o de otros tipos de juegos. Para unirte a un juego abierto de la Edición para Windows 95 de Alerta Roja, simplemente tienes que hacer doble clic en su nombre en la ventana.



VENTANA UNIRTE A UN JUEGO CARA A CARA POR INTERNET

Cuando te hayas unido a un juego abierto, verás la conocida lista de canales, el área de mensajes, el área de escritura y la lista de usuarios, además del área de opciones del juego. Como eres tú el que te unes a un juego, no puedes cambiar las opciones, pero puedes escribir un mensaje al anfitrión pidiéndole que cambie las opciones. Si en algún momento no

estás contento con las opciones, simplemente deja ese canal. Cuando estés contento con las opciones del juego, indicaselo al anfitrión para que siga y empiece el juego. Cuando el anfitrión haga clic en el botón "¡Empezar el juego!" la Edición para Windows 95 de Alerta Roja empezará automáticamente.

ANFITRION DE UN JUEGO CARA A CAR POR INTERNET



VENTANA SER ANFITRION DE UN JUEGO CARA A CAR POR INTERNET

Si prefieres estar en el asiento del conductor, puedes elegir ser el anfitrión de un juego de la Edición para Windows 95 de Alerta Roja. Para hacer esto, haz clic en el icono de la Edición para Windows 95 de Alerta Roja en la barra de herramientas. Esto te presentará un diálogo en el que puedes especificar una descripción del juego. Si haces clic en Aceptar (OK) en este diálogo, se creará un juego nuevo para que se unan los demás. Como eres tú el anfitrión, depende de ti seleccionar las opciones del juego (escenarios, créditos, nivel tecnológico, etc.) Tu adversario te puede enviar mensajes pidiéndote que cambies algunas opciones, si estás de acuerdo deberías cambiarlas, si no, ¡tendrás que discutir las opciones! Cuando ya os hayáis puesto de acuerdo en las opciones, por el ser el anfitrión, puedes hacer clic en el botón "¡Empezar el juego!". La Edición para Windows 95 de Alerta Roja empezará automáticamente.

Cuando el juego esté en marcha, puedes enviar mensajes a tu adversario con las teclas de F1 a F8.

Cuando se acabe el juego, tú y tu adversario volveréis a la ventana de Westwood Chat para comentar el juego.

JUEGO EN RED DE ÁREA LOCAL IPX (DOS y Windows 95)

Alerta Roja admite hasta ocho jugadores por juego en una red de área local (LAN) usando el protocolo IPX. Debes tener un protocolo de red compatible con IPX unido a tu tarjeta de adaptador de red. Este valor se puede encontrar en el panel de control "Red" de Windows 95. Si tienes alguna duda, pide a tu administrador de red que instale los controladores correctos en tu estación de trabajo.

Alerta Roja funciona mejor si todos los participantes en un juego multijugador están conectados en la misma red de área local, sin routers ni puentes, de manera que los paquetes de IPX tengan una ruta de acceso directa entre los sistemas. Esto también garantizará la carga mínima en otros componentes de la red (como servidores y routers) cuando haya un juego multijugador en marcha.

PRELIMINARES PARA UN JUEGO EN RED

Alerta Roja admite un número ilimitado de juegos en un socket de red. Westwood Studios utiliza un socket registrado que otro software no puede utilizar oficialmente y en circunstancias normales nunca deberías necesitar cambiar esto; no obstante, si tienes dificultades para jugar Alerta Roja en una red local, puede ser porque otro software está utilizando nuestro socket. Para resolver esto, en Windows 95, puedes cambiar el socket que Alerta Roja utilizará para conectarse, ejecutando el programa de "Instalación de la Edición para Windows 95 de Alerta Roja" que se puede encontrar en la entrada "Alerta Roja Windows 95" en el menú "Inicio" de Windows. Introduce un número de 0 a 16383 en el cuadro llamado "Número de Socket". Para volver a usar el número de socket predeterminado de Westwood Studios, elimina el número en el cuadro "Número de Socket". Bajo DOS, puedes cambiar el socket desde la línea de comando (escribe RA -SOCKETXXXX, donde XXXX es un número entre 0 y 16383). Este número representa un socket en el área de sockets públicos que cualquier aplicación de software puede utilizar. Debes usar el mismo número de socket en todas las máquinas con las que te vas a intentar conectar.



ELIGE JUEGO MULTIJUGADOR EN EL MENÚ DE TÍTULO

Para empezar un juego multijugador en red local, selecciona Juego Multijugador en el Menú de Título. Deberías ver el diálogo "Seleccionar Juego Multijugador" con las opciones Módem/Serie, Escuadrón y Red (Modem/serial, Squad and Network). Si no ves la opción "Red", significa que Alerta Roja no ha detectado la presencia de controladores IPX y deberías verificar que éstos están instalados y configurados correctamente para tu sistema.

Si todo está bien, selecciona Red. Esto te llevará al diálogo "Unirse a Juego en Red". Aquí puedes introducir tu nombre, elegir tu país y seleccionar un color para tus unidades y edificios. Hay dos diálogos en el juego, la ventana de "Juegos" y la ventana de "Jugadores". La ventana "Juegos" muestra todas las sesiones de juego activas en el socket actual. Los juegos que están cerrados (en marcha) están entre paréntesis, como: (Juego del Jugador).

Desde este punto tienes dos opciones, puedes elegir unirse a un juego o ser el anfitrión de un juego nuevo para que los otros se unan. No puedes unirse a un juego cerrado.

JUEGO MULTIJUGADOR

SER ANFITRIÓN DE UN JUEGO NUEVO EN RED



DIALOGO NUEVO JUEGO EN RED

Antes de hacer clic en Juego Nuevo, debes introducir tu nombre y elegir un bando y un color. Al hacer clic en Nuevo, te conviertes en el Anfitrión del juego nuevo y te lleva al diálogo "Configuración de Juego en Red". Este diálogo tiene una ventana "Jugadores" y una ventana "Escenarios". La ventana "Jugadores" te muestra qué jugadores se han unido a tu juego nuevo. Por ser el Anfitrión del juego nuevo, tú eres el único que tiene la opción de rechazar a otros jugadores que intenten unirse al juego.

La ventana "Escenarios" muestra los escenarios disponibles. Por ser el Anfitrión del juego, depende de ti seleccionar los escenarios, así como las opciones de los créditos, las bases, los cajones de embalaje, el Mineral y los Jugadores IA.

Cuando tengas 2 o más jugadores, puedes hacer clic en Aceptar (OK). Por ser el Anfitrión, tú decides cuando se empieza a jugar, por lo que sólo deberías hacer esto cuando todos los participantes del juego se hayan unido.

UNIRTE A UN JUEGO EN RED



DIÁLOGO UNIRTE A UN JUEGO

Antes de hacer clic en "Unirse a un Juego" (Join Game), debes introducir tu nombre y elegir un bando y un color. Cuando hayas hecho esto, puedes seleccionar un juego abierto y hacer clic en Unirse (Join), o hacer doble clic en el nombre del juego. Si tu nombre es el mismo que el de un jugador existente, debes introducir un nombre diferente.

JUEGO MULTIJUGADOR

Si tu color es el mismo que el de un jugador existente, el ordenador elige un color disponible para ti.

El diálogo "Unirse a un Juego" tiene una ventana de mensajes. Los mensajes de los otros participantes en el juego aparecen aquí, de la misma manera que tus mensajes aparecen en las ventanas de mensajes de todos los otros jugadores.

Cuando hayas hecho clic en Unirse, el diálogo cambia y desaparecen los botones de Nuevo y Unirse. Ahora estarás en un estado de espera hasta que el anfitrión del juego decida empezar a jugar. En este modo no puedes cambiar tu nombre, tu bando o tu color. Podrás ver las opciones del juego que el anfitrión seleccione.

EL VESTÍBULO

El primer nombre en la lista de juegos disponibles para unirse es "Vestíbulo" (Lobby). Este representa una "sala de espera" para todos los jugadores que están buscando un juego para unirse. Si ya te has unido a un juego, puedes volver al Vestíbulo seleccionando Cancelar (Cancel) o haciendo doble clic en el nombre Vestíbulo. Unirse al Vestíbulo es equivalente a abandonar el juego al que te habías unido.

Mientras estás en el Vestíbulo, puedes enviar mensajes a todos los otros jugadores que también están en el Vestíbulo. Además, también puedes ver mensajes de cualquier jugador que esté en el Vestíbulo. Esto te ayudará a encontrar aliados o adversarios con los que jugar y facilita la formación de juegos nuevos.

ENVIAR MENSAJES

Desde el diálogo "Unirse a un Juego en Red" o "Configuración de Juego en Red", puedes enviar un mensaje a todos los otros jugadores escribiéndolo con el teclado y pulsando (Entrar).

Desde dentro del juego, las teclas F1 a F7 envían un mensaje a uno de los otros jugadores. Pulsa una de las teclas de función para averiguar quién tiene asignada cada tecla. Verás un mensaje que dice "A Jugador (Bando)" en la parte superior izquierda de la pantalla. La tecla F8 envía un mensaje a todos los otros jugadores.

JUEGO EN SERIE

Alerta Roja está diseñado para jugarse cara a cara por módem o por módem nulo. Un enlace por módem nulo es un cable especial que puedes adquirir en tu proveedor informático local. Este enlace permite conectar dos ordenadores que están a una distancia máxima de 10 metros el uno del otro.

PRELIMINARES PARA UN JUEGO EN SERIE

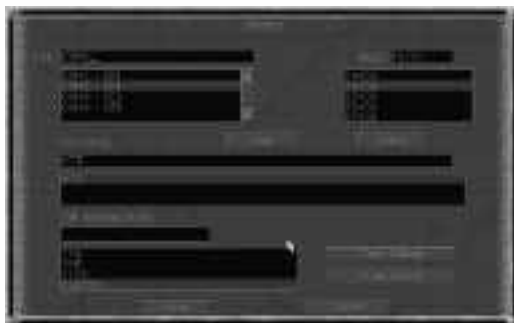


DIÁLOGO SELECCIONAR JUEGO EN SERIE

JUEGO MULTIJUGADOR

Antes de que puedas jugar un juego en serie, necesitas configurar Alerta Roja con las opciones adecuadas. Para hacer esto, selecciona Juego Multijugador en el Menú de Título. Luego selecciona "Módem/Serie". Selecciona OPCIONES (Settings) en el diálogo "Seleccionar Juego en Serie".

OPCIONES DE UN JUEGO EN SERIE



DIÁLOGO OPCIONES

Te lleva al diálogo "Opciones" donde puedes configurar tus opciones predeterminadas de comunicación en serie. Selecciona COM PORT (y en DOS tu IRQ) que corresponda a tu módem o puerto en serie, además de la velocidad en baudios que quieres utilizar. Es importante que selecciones la velocidad en baudios que sea por lo menos la velocidad de tu módem. Cuando estés contento con las opciones, haz clic en GUARDAR (Save) y volverás al diálogo "Seleccionar Juego en Serie".

Para usuarios de DOS, estas son las combinaciones de COM PORT/IRQ

PUERTO	IRQ (Predeterminado)	IRQ (Alternativo)
COM1	3F8	4
COM2	2F8	3
COM3	3E8	4 2/9, 5
COM4	2E8	3 2/9, 5

Además en este diálogo puedes introducir una cadena de inicialización de módem personalizada (separa las múltiples líneas con una "W" (barra vertical)) así como desactivar la cadena de llamada en espera. Si quieres saber más sobre estas cadenas, por favor consulta el manual del módem y con tu proveedor local de servicios telefónicos.

También puedes elegir entre marcación por TONOS o por PULSOS para adaptarte a tu servicio telefónico local.

A continuación tienes que elegir entre juego por módem o por módem nulo.

JUEGO MULTIJUGADOR

JUEGO POR MÓDEM

Alerta Roja necesita un módem que sea capaz de transmitir a por lo menos 14.400 baudios. Para empezar un juego de dos jugadores por módem, selecciona JUEGO MULTIJUGADOR (Multiplayer Game) en el menú de título. Luego selecciona la opción MÓDEM/SERIE.

A continuación necesitarás decidir si quieres que tú o tu adversario el que inicie la llamada de teléfono necesaria para jugar por módem. Si la otra persona va a llamarte, selecciona RESPONDER AL MÓDEM (Answer Modem). Dando por hecho que tienes las opciones de comunicación adecuadas (usando el diálogo "Opciones" (Settings)) tu módem esperará a que tu adversario llame. Cuando se haya establecido la conexión, verás el diálogo "Unirte a un Juego en Serie".

Si vas a llamar a tu adversario, deberías seleccionar LLAMAR AL MÓDEM (Dial Modem). Se te mostrará el diálogo "Lista de Teléfonos" (Phone List).



DIÁLOGO LISTA DE TELÉFONOS

En el diálogo Lista de Teléfonos puedes marcar números de teléfono de forma manual o añadir un nombre y un número a la Lista para acelerar la marcación en el futuro.

Para marcar el número manualmente, haz clic en el área de marcación e introduce el número (el número se añadirá a la Lista de Teléfonos sin un nombre). Para almacenar un número para usarlo en el futuro, además del nombre y las opciones personalizadas de marcado, haz clic en AÑADIR (Add). Esto te llevará al diálogo "Editar Número de Teléfono". Haz clic en EDITAR (Edit) para modificar un número anteriormente introducido.



DIÁLOGO EDITAR NÚMERO DE TELÉFONO

JUEGO MULTIJUGADOR

Aquí puedes introducir un nombre y un número de teléfono asociado. Asigna las opciones predeterminadas (COM/PORT, IRQ, cadena de inicialización de módem, velocidad en baudios, etc.) haciendo clic en Opciones Predeterminadas (Default Settings) o usa las opciones personalizadas haciendo clic en Opciones Personalizadas (Custom Settings). Haz clic en GUARDAR (Save) para volver al diálogo "Lista de Teléfonos".

Una vez que tengas un número de teléfono en la Lista de Teléfonos, puedes seleccionar ese número para marcarlo haciendo clic en él en la ventana de lista. El número aparecerá en el Cuadro de Marcación.

Cuando el número requerido esté en el Cuadro de Marcado, ya sea de forma manual o seleccionándolo de la ventana de lista, deberías hacer clic en MARCAR (Dial), que te comunicará con tu módem y marcará el número de teléfono. Cuando se haya establecido la comunicación verás el diálogo "Anfitrión de Juego en Serie".

JUEGO POR MÓDEM NULO

Para empezar un juego por módem nulo de dos jugadores, selecciona Juego de Multijugador (Multiplayer Game) en el Menú de Título. Luego selecciona la opción Módem/Serie. Cuando ambos jugadores estén listos, haz clic en el botón Módem Nulo (Null Modem) y se establecerá la conexión.

Cuando se haya establecido la conexión, verás el diálogo "Anfitrión de un Juego en Serie" o "Unirte a un Juego en Serie", dependiendo de quién haya hecho clic antes en la selección Módem Nulo.

SER ANFITRIÓN DE UN JUEGO POR MÓDEM



DIÁLOGO SER ANFITRIÓN DE UN JUEGO POR MÓDEM

Aquí debes introducir tu nombre y elegir un bando y un color.

La ventana "Escenarios" te muestra los escenarios disponibles. Por ser el Anfitrión del juego, depende de ti seleccionar el escenario, así como las opciones de los créditos, las bases, los cajones de embalaje, el Mineral y los Jugadores IA.

Verás una ventana de mensajes para que te puedas comunicar con tu adversario mientras eliges estas opciones del juego. Los mensajes de tu adversario aparecerán en esta ventana. Cuando cambias las opciones, éstas aparecen en el diálogo que tu adversario puede ver. Como eres el Anfitrión, tú decides cuándo empezáis a jugar. Cuando los dos jugadores os hayáis puesto de acuerdo sobre el escenario y las opciones, debes hacer clic en Aceptar (OK) para empezar a jugar.

JUEGO MULTIJUGADOR

UNIRTE A UN JUEGO POR MÓDEM



DIÁLOGO UNIRTE A UN JUEGO POR MÓDEM

Debes introducir tu nombre y elegir un bando y un color. Si tu nombre es el mismo que el de un jugador existente, debes introducir un nombre diferente. Si tu color es el mismo que el de un jugador existente, el ordenador elige un color disponible para ti.

Podrás ver las opciones del juego que el Anfitrión selecciona. El juego comienza cuando el jugador Anfitrión selecciona Aceptar (OK).

ENVIAR MENSAJES

Desde el diálogo "Anfitrión de un Juego en Serie" o "Unirte a un Juego en Serie", puedes enviar un mensaje al otro jugador escribiéndolo con el teclado y pulsando (Entrar).

Desde dentro del juego, si pulsas F1 envías un mensaje a tu oponente. Verás un mensaje que dice "A Jugador (bando)" en la parte superior izquierda de la pantalla.

MODO ESCUADRÓN

Alerta Roja admite una nueva opción de juego de multijugador llamada Modo Escuadrón. El modo Escuadrón es un jugador contra un máximo de siete adversarios controlados por el ordenador. Los adversarios controlados por el ordenador construirán sus bases y crearán equipos de unidades para atacar y defenderse. Los adversarios controlados por ordenador pueden hacer alianzas y los jugadores controlados por el ordenador lucharán unos contra otros.

EDITOR DE TERRENO

Command & Conquer: Alerta Roja te permite crear tus propios campos de batalla para multijugador usando el Editor de Terreno. Debido a limitaciones de la producción, la información y las instrucciones sobre cómo usar el editor se encuentran en el archivo Leeme.txt (readme.txt) en los dos CD-ROMs de Command & Conquer: Alerta Roja.

ESTRUCTURAS ALIADAS

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Permite la construcción de todas las otras estructuras de la base.

El Taller de Construcción es la fundación de una base y permite la construcción de otros edificios.



CONSTRUCTION

CENTRAL DE ENERGÍA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Permite la construcción de todas las otras estructuras de la base.

El Taller de Construcción es la fundación de una base y permite la construcción de otros edificios.



POWER PLANT

CENTRAL DE ENERGÍA AVANZADA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Proporciona energía a las estructuras de la base.

Esta gran estructura de alto nivel de producción controla las demandas de energía de estructuras y defensas posteriores más potentes y que necesitan más energía.



ADVANCED POWER

REFINERÍA DE MINERAL

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Funde, almacena, guarda y convierte el mineral en créditos que se pueden gastar.

La Refinería funde el mineral en su elemento componente. Al construir la Refinería inmediatamente se despliega un Camión de Mineral. La Refinería puede almacenar hasta 2.000 créditos de mineral fundido.



ORE REFINERY

SILO DE MINERAL

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Guarda mineral fundido

El Silo puede guardar hasta 1.500 créditos de mineral fundido. Protégelo bien. Si se destruye o lo roban, la cantidad almacenada se descuenta de tu cuenta.



SILO

TIENDAS BARRACONES

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Entrena a unidades de infantería.

Las tiendas barracones es donde se entrena a toda la infantería aliada. Algunas unidades de infantería avanzada o especial puede que no estén disponibles hasta que se construyan otras estructuras.



BARRACKS

FÁBRICA DE GUERRA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Construye vehículos

Esta estructura es la responsable de la construcción de los vehículos todo terreno aliados.

Construyendo varias Fábricas de Guerra, se reduce el tiempo que se necesita para fabricar un vehículo.



ASTILLERO

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Construye y repara barcos de guerra

El Astillero construye y pone a flote todos los barcos de guerra aliados. Los barcos dañados y amarrados en el Astillero se pueden reparar. Construyendo varios Astilleros, se reduce el tiempo que se necesita para fabricar un barco de guerra.



HELIPUERTO

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Construye y repara helicópteros

El Helipuerto te permite construir todos los helicópteros y vuelve a cargar a los que lo necesitan. Cada Helipuerto viene con un Long Bow.



FORTÍN

BLINDAJE: Medio

UTILIDAD: Defensa anti-infantería

Armado con un cañón volcán de disparo rápido, el Fortín es ideal para defender la base de los ataques de la infantería enemiga.



FORTÍN CAMUFLADO

BLINDAJE: Pesado

UTILIDAD: Defensa anti-infantería

Equipado de forma idéntica que el Fortín, esta estructura defensiva tiene las ventajas de un mejor blindaje y un camuflaje casi perfecto. Se confunde con el terreno que lo rodea haciéndolo casi invisible.



TORRETA

BLINDAJE: Pesado

UTILIDAD: Defensa anti-tanque

Un cañón de 105 mm montado en una torreta. Con un blindaje pesado y un buen alcance, esta torreta es eficaz contra amenazas blindadas.



CAÑON AA

BLINDAJE: Pesado

UTILIDAD: Defensa antiaérea

Aunque su alcance no es muy bueno, se garantiza que cualquier avión que vuele por encima suyo sufrirá daños graves, eso si no lo destruye. Son precisos y mortales.



AA GUN

TALLER DE REPARACIÓN

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Repara y recarga vehículos

El Taller de Reparación repara cualquier vehículo dañado que lo traslades hasta él. Las unidades de Plantadores de Minas pueden recargarse si las conduces a la zona de recarga. (Reparar un vehículo es mucho más rápido que construir uno y cuesta una fracción del precio original. Es un inversión que merece la pena).



SERVICE DEPOT

CÚPULA DE RADAR

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Proporciona radar

Cuando tiene plena energía, la Cúpula de Radar te da una vista de pájaro del campo de batalla.



RADAR DOME

CENTRO DE TECNOLOGÍA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Lanza Satélites GPS y construye estructuras de alta tecnología

Además de permitir la construcción de unidades de alta tecnología como el Crucero y el Generador de Vacío. Al construir un Centro de Tecnología, también inicia la construcción del Satélite GPS. Cuando está acabado, el satélite se lanza automáticamente.



TECH CENTER

GENERADOR DE VACÍO *

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Crea velo

El Generador de Vacío permite a los aliados esconder de cualquier vista del enemigo la base asociada. Cualquier enemigo explorando el área sólo revelará lo que les rodea. El Velo se cerrará inmediatamente cuando la unidad invasora resulta destruida o abandona el área.



GAP GENERATOR

CRONOSFERA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Permite el cronocambio

La evolución del Experimento de Filadelfia, la Cronosfera permite al jugador aliado mover una unidad de un lugar a otro sin tener que cruzar el espacio entre los dos lugares. No obstante, la unidad sólo existirá en el lugar nuevo por un breve espacio de tiempo antes de volver a su punto de origen. Esta tecnología todavía es un poco inestable. Usarla con ciertas unidades o su uso constante podría producir efectos secundarios inusuales.



CHRONOSPHERE

* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

ESTRUCTURAS ALIADAS

ESTRUCTURAS FALSAS *

BLINDAJE: Ninguno
UTILIDAD: Engaña al enemigo

Los aliados tienen cuatro Estructuras Falsas a su disposición: Taller de Construcción, Fábrica de Guerra, Cúpula de Radar y Astillero. Estas tienen una fracción de los puntos por acierto de una estructura normal, pero se pueden usar para crear la ilusión de que las estructuras críticas están en un lugar diferente.



BARRERA DE SACOS DE ARENA

BLINDAJE: Ligero
UTILIDAD: Defensa pasiva

La Barrera de Sacos de Arena es buena para detener a vehículos sin oruga y a la infantería. Todos los vehículos con oruga pueden pasar sin problemas por encima de esta barrera.



BARRERA DE HORMIGÓN

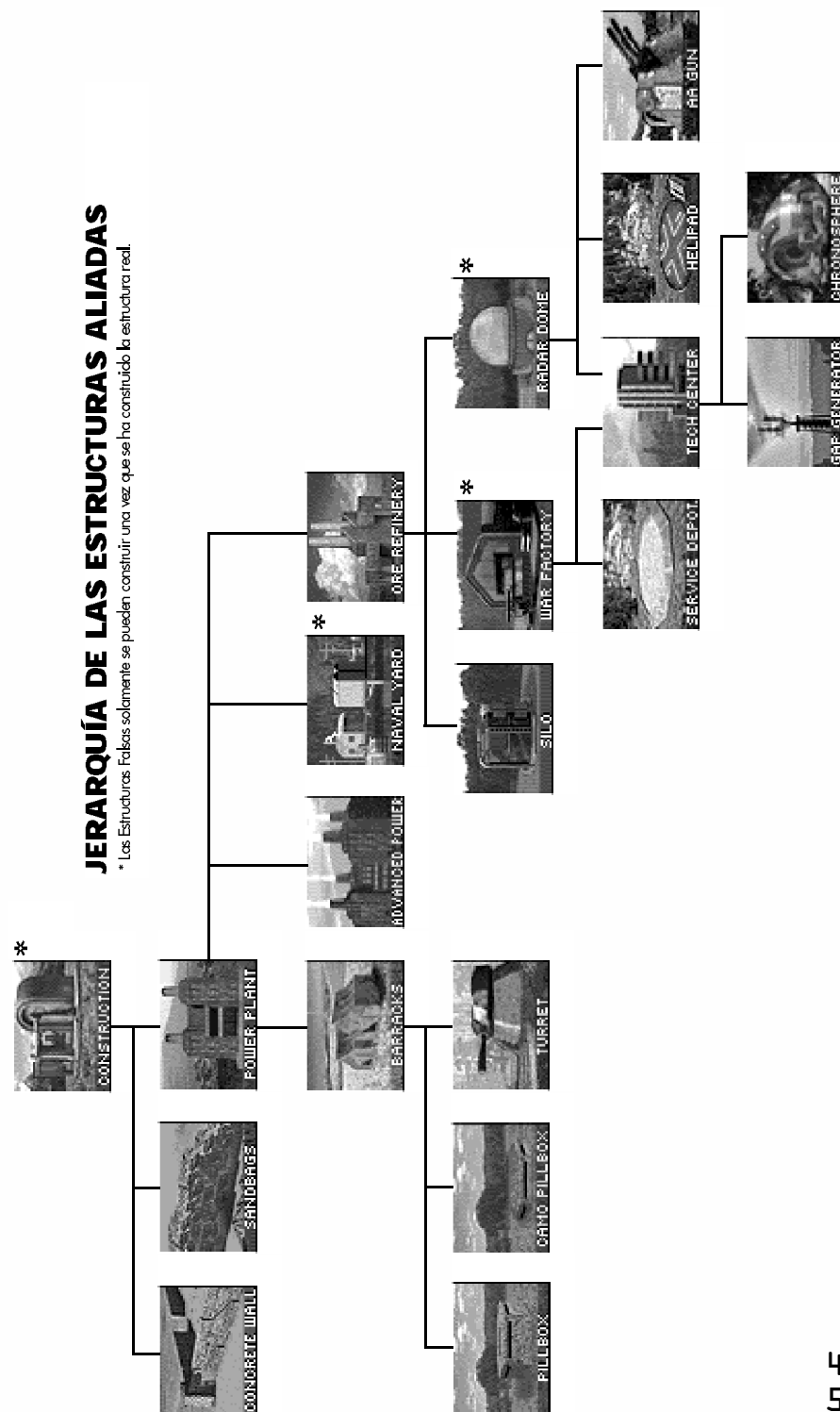
BLINDAJE: Pesado
UTILIDAD: Defensa pasiva

Más efectiva que la Barrera de Sacos de Arena, los Muros de Hormigón no se pueden aplastar y bloquea a la artillería de los tanques.



JERARQUÍA DE LAS ESTRUCTURAS ALIADAS

* Las Estructuras Falsas solamente se pueden construir una vez que se ha construido la estructura real.



* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

EL FILO CORTANTE: ESTRUCTURAS ALIADAS

NOMBRE ESTRUCTURA	BLINDAJE	PRERREQUISITOS	UTILIDAD
Taller de Construcción	Ligero		Produce estructuras
Central de Energía	Ligero	Taller de Construcción	Produce energía para la base
Central de Energía Avanzada	Ligero	Central de Energía	Produce energía para la base
Refinería de Mineral	Ligero	Central de Energía	Convierte mineral en créditos
Silo de Mineral	Ligero	Refinería de Mineral	Guarda 1.500 unidades de mineral
Tiendas Barracones	Ligero	Central de Energía	Entrena infantería
Fábrica de Guerra	Ligero	Refinería de Mineral	Construye unidades
Astillero	Ligero	Central de Energía	Construye barcos de guerra
Helipuerto	Ligero	Cúpula de Radar	Area de aterrizaje de helicópteros
Fortín	Medio	Barracones	Defensa anti-infantería
Fortín Camuflado	Pesado	Barracones	Defensa anti-infantería
Torreta	Pesado	Barracones	Defensa anti-blindaje
Cañón AA	Pesado	Cúpula de Radar	Defensa antiaérea
Taller de Reparación	Ligero	Fábrica de Guerra	Reparación/recarga de vehículos
Cúpula de Radar	Ligero	Refinería de Mineral	Radar de la base
Centro de Tecnología	Ligero	Fábrica y Radar	Tecnología avanzada
Generador de Vacío *	Ligero	Centro de Tecnología	Cubre el área con velo
Cronosfera	Ligero	Centro de Tecnología	Traslado
Estructuras Falsas *	Ninguno	Taller de Construcción	Engaña al enemigo
Barrera Sacos de Arena	Ligero	Taller de Construcción	Muro de defensa de la base
Barrera Hormigón	Pesado	Taller de Construcción	Muro de defensa de la base

* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se le da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

UNIDADES ALIADAS

INFANTERIA RIFLE

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Rifle M-16



Armada con un M-16, esta unidad de infantería es ideal para lucha contra unidad de infantería y contra tanques (cuando están en grupos).

MÉDICO

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Vendas



Cualquier infantería no enemiga que esté cerca volverá a recuperar su fuerza completa. Aunque los médicos no se pueden curar a ellos mismos, cuando trabajan en equipos son un complemento perfecto para las fuerzas de infantería.

SOLDADO PROYECTIL

ALCANCE: Medio
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Proyectoil Dragon TOW



Capaz de dañar unidades blindadas, esta infantería compensa su falta de velocidad con un disparo potente. Además de tratar con objetivos terrestres, sus misiles también son eficaces contra atacantes aéreos.

UNIDADES ALIADAS

ESPÍA

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Información

Un maestro del engaño, el espía puede introducirse en las fuerzas enemigas sin ser detectado. Una unidad versátil, el espía puede recoger muchos tipos de información de un jugador enemigo, qué están construyendo, cuánto dinero tienen, cuántas unidades tienen, etc. Ten cuidado, los Perros de Ataque no se dejan engañar por la apariencia del espía.



INGENIERO

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Ninguna

Un ingeniero puede reparar inmediata y totalmente cualquiera de tus edificios dañados. Cuando se envía a un edificio enemigo, un ingeniero puede dañarlo o capturarlo.



LADRÓN *

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Dedos rápidos

Cualquier ladrón que entre en un silo o refinería de mineral enemigos, robará la mitad de los créditos en esa estructura.



UNIDADES ALIADAS

TANYA *

ALCANCE: Medio
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Colt 45 doble y explosivos C-4

Armada con dos 45s, Tanya puede atravesar por la infantería como si no estuviera allí. Sus explosivos C-4 pueden destruir cualquier torreta o edificio... si puedes hacer que llegue a ellos. A diferencia de las otras unidades, no puedes poner a Tanya en Modo de Guardia, tienes que apuntar manualmente a los objetivos que quieres que ataque.



PLANTADOR MINAS AT

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Medio
ARMA: Minas AT

El plantador de minas anti-tanque es una de las unidades más eficaces del bando aliado. Es capaz de destruir la mayoría de las unidades con solamente una mina, un comandante listo puede neutralizar una fuerza enemiga antes de que se acerque a la base. El plantador de minas lleva 5 minas, y se puede recargar en el Taller de Reparación.



CAMIÓN DE MINERAL

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Ninguna

El camión de mineral recoge mineral en bruto, sin procesar. Aunque es lento, está muy blindado y es capaz de resistir un ataque y escapar intacto.



* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

UNIDADES ALIADAS

RANGER

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Ligero
ARMA: Ametralladora M-60

Es veloz y con un blindaje ligero. Esta unidad es ideal para explorar rápidamente un área. Usado como unidad de apoyo para un pelotón de infantería, el Ranger se puede utilizar para suavizar al enemigo antes de que ocurra el ataque directo.



TANQUE LIGERO

ALCANCE: Medio
BLINDAJE: Medio
ARMA: Cañón 75 mm

El tanque aliado estándar. Veloz y con un blindaje decente, el tanque ligero trabaja bien en grupos mixtos y en divisiones grandes. Lo que le falta en potencia de disparo lo compensa con la velocidad y la velocidad de disparo.



APC

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Ametralladora M-60

Con el Transporte personal blindado, los aliados pueden transportar rápidamente por tierra hasta 5 unidades de infantería. El APC es un vehículo con oruga y es la unidad más ligera con la habilidad de aplastar barreras de sacos de arena y de alambre de espino. La M-60 montada sobre una torreta mantiene a la infantería a raya mientras que cumple con su misión.



UNIDADES ALIADAS

ARTILLERÍA

ALCANCE: Largo
BLINDAJE: Medio
ARMA: Cañón 166 mm

Muy eficaz, pero de alguna manera imprecisa, la artillería puede devastar la infantería y las estructuras desde lejos. Su poca velocidad y su blindaje ligero requieren protección.



TANQUE MEDIANO

ALCANCE: Medio
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Cañón 105 mm

Es el tanque aliado de alto nivel. Esta unidad está tan bien blindada, es más veloz y menos costosa que el tanque pesado soviético, aunque está armada con un sólo cañón. Usado en grupos con los tanques ligeros, los tanques medianos pueden disparar mientras los tanques más ligeros destruyen cualquier amenaza.



GENERADOR DE VACÍO MÓVIL

ALCANCE: Medio
BLINDAJE: Ligero
ARMA: Generador de velo

La versión móvil de generador de vacío, funciona de forma muy parecida a como lo hace el fijo. Aunque proyecta un campo de vacío mucho más pequeño, puedes ocultar a varias unidades bajo su cobertura, haciendo que el enemigo no vea lo que estás enviando en su contra.



* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

UNIDADES ALIADAS

MCV *

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Ninguna



El vehículo de construcción móvil permite la creación o la expansión de una base. Aunque es caro, el MCV, es útil tenerlo a mano en caso de que el Taller de Construcción (uno de los objetivos favoritos del enemigo) resulte destruido o capturado. Como con cualquier otra instalación de construcción, cuantos más tengas más rápida será la construcción.

LST

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Medio
ARMA: Ninguna



El porta tanques permite transportar hasta 5 unidades terrestres por agua. Los transportes sólo se pueden cargar y descargar en terreno costero y son extremadamente vulnerables mientras se descargan.

CAÑONERA

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Ligero
ARMA: Dos cañones en cubierta de 2 mm y lanzador de cargas de profundidad



El barco de guerra más ligero y veloz de los aliados. La cañonera es buena explorando rutas marítimas y detectando submarinos antes de que puedan hacer ningún daño. Su lanzador de cargas de profundidad dispara automáticamente cuando se detecta un submarino en las cercanías.

UNIDADES ALIADAS

DESTRUCTOR

ALCANCE: Medio
BLINDAJE: Medio
ARMA: Misiles aguijón y lanzadores de cargas de profundidad



Es el barco de guerra de nivel medio. El destructor es eficaz contra amenazas, terrestres, aéreas y marítimas. Sus misiles aguijón de disparo rápido puede alcanzar fácilmente objetivos en el aire, y también pueden diezmar objetivos terrestres cercanos. Si detecta un submarino, su lanzador doble de cargas de profundidad se asegura de que el submarino rápidamente deje de ser un estorbo.

CRUCERO

ALCANCE: Extremo
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Cañones de artillería de 8 mm



Una muerte que se mueve lenta. Lo que le falta al crucero en velocidad, lo suple con una potencia de disparo y un gran alcance. Es capaz de destruir objetivos a distancias increíbles. Este barco puede diezmar una base enemiga en minutos. Uno de los objetivos favoritos de los submarinos, este barco no tiene defensas marítimas, por lo que depende los destructoras y las cañoneras, más veloces, para protegerlos.

APACHE LONGBOW

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Misiles Hellfire



El helicóptero de ataque aliado está cargado con misiles Hellfire, lo que le permite destruir fácilmente objetivos blindados. Usado en conjunción con ataques marítimos y terrestres, el Longbow es un helicóptero de apoyo ideal, capaz de causar daños adicionales a un objetivo, normalmente con poco o nada de fuego de respuesta.

* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

UNIDADES ALIADAS

SATELITE GPS

ALCANCE: N/A

BLINDAJE: N/A

ARMA: Imágenes por satélite

Cuando se lanza desde el Centro de Tecnología, el satélite de sistema de posicionamiento global (GPS) proporciona radar gratis y sin energía al jugador que lo ha lanzado. Además, debido a que el satélite puede ver mucho más del campo de batalla, cuando llega a su órbita, se revela el mapa entero.



PULSO DE SONAR

ALCANCE: N/A

BLINDAJE: N/A

ARMA: Imágenes de sonar

Una habilidad especial de los aliados, el pulso de sonar revela temporalmente en el mapa, durante unos segundos, todos los submarinos enemigos. Esto puede ser increíblemente útil cuando estás planeando tus campañas marítimas y pensando en contramedidas. El pulso de sonar se adquiere cuando un espía entra en una Estación de Submarinos enemiga.



JERARQUÍAS DE UNIDADES ALIADAS

* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

EL FILO CORTANTE: UNIDADES ALIADAS

DESCRIPCIÓN	ALCANCE	BLINDAJE	PRERREQUISITOS	ARMA
Infantería Rifle	Corto	Ninguno	BARRACONES	Rifle M-16
Médico	N/A	Ninguno	BARRACONES	Vendas
Soldado Propyectil	Medio	Ninguno	BARRACONES	Proyectil Dragon TOW
Esplata	N/A	Ninguno	BARR Y CUPULA	Información
Ingeniero	N/A	Ninguno	BARRACONES	Ninguna
Ladrón	N/A	Ninguno	BARRAC Y TECN.	Dedos rápidos
Tanya	Corto	Ninguno	BARRAC Y TECN.	Colt doble, 45s y explosivos C-4
Plantador Minas AT	N/A	Medio	FAB. Y REPARAC.	Minas AT
Camión de Mineral	N/A	Pesado	FAB. Y REFIN.	Ninguna
Ranger	Corto	Ligero	FABRICA	Ametralladora M-60
Tanque Ligero	Medio	Medio	FABRICA	Cañón 75 mm
APC	Corto	Pesado	FABRICA	Ametralladora M-60
Artillería	Largo	Ligero	FABRICA	Cañón 166 mm
Tanque Mediano	Medio	Pesado	FABRICA	Cañón 105 mm
Generador de Vacío Móvil	Medio	Ligero	FAB. Y TECN.	Generador de velo
VCM	N/A	Pesado	FAB. Y TECN.	Ninguna
LST	N/A	Medio	ASTILLERO	Ninguna
Cañonera	Corto	Ligero	ASTILLERO	Dos cañones en cubierta de 2 mm y lanzador de cargas de profundidad
Destructor	Medio	Medio	ASTILLERO	Misiles aguijón y lanzadores de cargas de profundidad
Crucero	Extremo	Pesado	ASTILL. Y TECN.	Cañones de artillería de 8 mm
Apache Longbow	Corto	Pesado	HELIPUERTO	Misiles Hellfire
Satélite GPS	N/A	N/A	TECNOLOGIA	Imágenes por satélite
Pulso de Sonar	N/A	N/A		Imágenes de sonar

* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

ESTRUCTURAS SOVIÉTICAS

TALLER DE CONSTRUCCIÓN

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Permite la construcción de todas las otras estructuras de la base.



El taller de Construcción es la fundación de una base y permite la construcción de otros edificios.

CENTRAL DE ENERGÍA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Proporciona energía a las estructuras de la base.



La Central de Energía estándar. La producción de energía está directamente relacionada con el estado de la central, así que protégela durante las batallas.

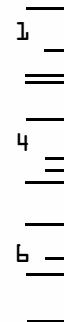
CENTRAL DE ENERGÍA AVANZADA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Proporciona energía a las estructuras de la base.



Esta gran estructura de alto nivel de producción controla las demandas de energía de estructuras y defensas posteriores más potentes y que necesitan más energía.



REFINERÍA DE MINERAL

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Funde, almacena, guarda y convierte el mineral en créditos que se pueden gastar.

La Refinería funde el mineral en su elemento componente. Al construir la Refinería inmediatamente se despliega un Camión de Mineral. La Refinería puede almacenar hasta 2.000 créditos de mineral fundido.



SILO DE MINERAL

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Guarda mineral fundido

El Silo puede guardar hasta 1.500 créditos de mineral fundido. Protégelo bien. Si se destruye o lo roban, la cantidad almacenada se descuenta de tu cuenta.



BARRACONES

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Entrena a unidades de infantería.

Los barracones es donde se entrena a toda la infantería soviética. Algunas unidades de infantería avanzada o especial puede que no estén disponibles hasta que se construyan otras estructuras.



PERRERA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Entrena perros de ataque

La Perra entrena perros de ataque.



FÁBRICA DE GUERRA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Construye vehículos

Esta estructura es la responsable de la construcción de los vehículos todo terreno soviéticos.

Construyendo varias Fábricas de Guerra, se reduce el tiempo que se necesita para fabricar un vehículo.



ESTACIÓN DE SUBMARINOS

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Construye y repara barcos de guerra

La Estación de Submarinos construye y lanza submarinos y LSTs. Los submarinos dañados y amarrados en la Estación de Submarinos se pueden reparar.



AEROPUERTO

BLINDAJE: Pesado
UTILIDAD: Construye y recarga aviones

El Aeropuerto permite la construcción de aviones MIG y Yak, y permite el acceso a paracaidistas, paracaídas bomba y aviones espías. Sólo se admite un avión por cada Aeropuerto que se construya. Si se destruye un Aeropuerto en uso mientras que su avión asociado está en el aire, el avión se caerá.



HELIPUERTO

BLINDAJE: Ligero
UTILIDAD: Construye y repara helicópteros

El Helipuerto te permite construir todos los helicópteros y vuelve a cargar a los que lo necesitan. Cada Helipuerto viene con un Hind.



TALLER DE REPARACIÓN

BLINDAJE: Ligero
UTILIDAD: Repara y recarga vehículos

El Taller de Reparación repara cualquier vehículo dañado que traslades hasta él. Las unidades de Plantadores de Minas pueden recargarse si las conduces a la zona de recarga. (Reparar un vehículo es mucho más rápido que construir uno y cuesta una fracción del precio original. Es una inversión que merece la pena).



CÚPULA DE RADAR

BLINDAJE: Ligero
UTILIDAD: Proporciona radar

Cuando tiene plena energía y está reparado de daños graves, la Cúpula de Radar te da una vista de pájaro del campo de batalla.



CENTRO DE TECNOLOGÍA

BLINDAJE: Ligero
UTILIDAD: Construcción de estructuras de alta tecnología

Permite la construcción de unidades de alta tecnología como el Tanque Mamut y Bobinas Tesla.



TORRE LANZA LLAMAS

BLINDAJE: Pesado
UTILIDAD: Defensa con fuego

La Torre Lanza Llamas apunta y destruye unidades enemigas que se acercan por tierra, disparando bolas de fuego. Es ideal para utilizarla contra grupos grandes de infantería, también es eficaz contra unidades blindadas. Debido a que utiliza combustibles volátiles, si se destruye daña a las unidades y estructuras cercanas.



BOBINA TESLA

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Defensa con rayos

La Bobina Tesla dirige directamente rayos contra unidades enemigas, reduciendo los hombres a cenizas y los tanques a acero derretido en segundos.



EMPLAZAMIENTO SAM

BLINDAJE: Pesado

UTILIDAD: Defensa antiaérea

El emplazamiento SAM lanza automáticamente misiles, un poco imprecisos pero de alto alcance, contra aviones enemigos. Los aviones lentos o suspendidos son los que más sufrirán con esta estructura defensiva.



CORTINA DE HIERRO

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Defensa temporalmente invulnerable

La Cortina de Hierro resuena la estructura molecular de un vehículo o edificio confiriendo la "voluntad de Stalin" en él, lo que le hace invulnerable durante un corto período de tiempo.



SILO DE MISILES

BLINDAJE: Pesado

UTILIDAD: Lanza misiles atómicos

Cuando está construido, el Silo prepara una bomba atómica que se puede lanzar en el campo de batalla, causando una destrucción masiva de estructuras e infantería. Las unidades más blindadas saldrán mejor paradas, pero no mucho más.



BARRERA DE ALAMBRE DE ESPINO

BLINDAJE: Ligero

UTILIDAD: Defensa pasiva

La Barrera de Alambre de Espino es buena para detener a vehículos sin oruga y a la infantería. Los vehículos con oruga pueden destruir la barrera disparando o pasando por encima de ella.



BARRERA DE HORMIGÓN

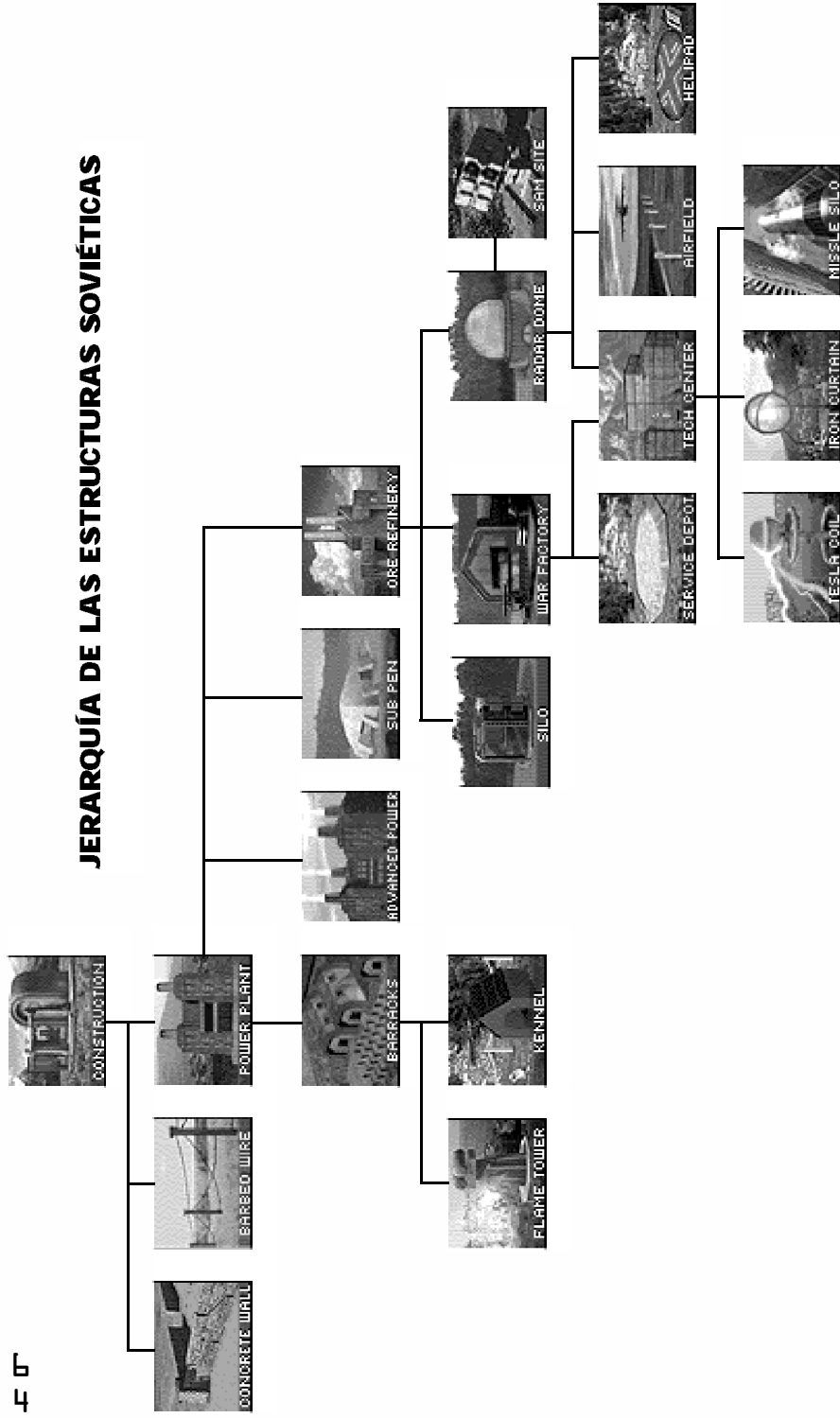
BLINDAJE: Pesado

UTILIDAD: Defensa pasiva

Más efectiva que la Barrera de Alambre de Espino, los Muros de Hormigón no se pueden aplastar y bloquean a la artillería de los tanques.



JERARQUÍA DE LAS ESTRUCTURAS SOVIÉTICAS



EL FILO CORTANTE: ESTRUCTURAS SOVIÉTICAS

NOMBRE ESTRUCTURA	BLINDAJE	PRERREQUISITOS	UTILIDAD
Taller de Construcción	Ligero		Produce estructuras
Central de Energía	Ligero	Taller de Construcción	Produce energía para la base
Central de Energía Avanzada	Ligero	Taller de Construcción	Produce energía para la base
Refinería de Mineral	Ligero	Central de Energía	Convierte mineral en créditos
Silo de Mineral	Ligero	Refinería de Mineral	Guarda 1.500 unidades de mineral
Barracones	Ligero	Central de Energía	Entrena infantería
Perretera	Ligero	Barracones	Entrena perros de ataque
Fábrica de Guerra	Ligero	Refinería de Mineral	Construye unidades
Estación de Submarinos	Ligero	Central de Energía	Construye barcos de guerra
Aeropuerto	Pesado	Cúpula de Radar	Construye aviones
Helipuerto	Ligero	Cúpula de Radar	Zona de aterrizaje de helicópteros
Taller de Reparación	Ligero	Fábrica de Guerra	Repara/recarga vehículos
Cúpula de Radar	Ligero	Refinería de Mineral	Radar de la base
Centro de Tecnología	Ligero	Fábrica y Radar	Construye tecnología avanzada
Torre Lanza Llamas	Pesado	Barracones	Defensa con fuego
Bobina Tesla	Ligero	Centro de Tecnología	Defensa con rayos
Emplazamiento SAM	Pesado	Cúpula de Radar	Defensa antiárea
Cortina de Hierro	Ligero	Centro de Tecnología	Invulnerabilidad
Silo de Misiles	Pesado	Centro de Tecnología	Misiles Atómicos
Barrera Alambre de Espino	Ligero	Taller de Construcción	Muro de defensa de la base
Barrera Hormigón	Pesado	Taller de Construcción	Muro de defensa de la base

UNIDADES SOVIÉTICAS

PERRO DE ATAQUE

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Dientes afilados

Los perros de ataque son las únicas unidades que pueden detectar a los espías que se intentan infiltrar en la base. Aunque van desarmados y son fáciles de matar, los perros son la unidad de guardia perfecta en la base contra los ataques furtivos de ingenieros, espías y ladrones.



INFANTERÍA RIFLE

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Rifle AK-47

La Infantería rifle es la columna vertebral de la infantería soviética. Armada con un AK-47, esta unidad de infantería es versátil contra otra infantería y contra tanques (cuando están en grupos).



GRANADERO

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Granada

El granadero tiene un alcance más largo y más poder destructivo que la infantería normal. En grupos, los granaderos son eficaces contra unidades y estructuras con blindaje pesado.



UNIDADES SOVIÉTICAS

INFANTERÍA LANZA LLAMAS

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Lanza llamas

Estos soldados son más lentos y más susceptibles de sufrir daños que la otra infantería (debido a los grandes depósitos de productos químicos inflamables que llevan). El soldado lanza llamas puede diezmar estructuras e infantería en segundos con su lanza llamas.



INGENIERO

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Ninguna

Un ingeniero puede reparar inmediata y totalmente cualquiera de tus edificios dañados. Cuando se envía a un edificio enemigo, un ingeniero puede dañarlo o capturarlo.



CAMIÓN DE MINERAL

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Ninguna

El camión de mineral recoge mineral en bruto, sin procesar. Aunque es lento, está muy blindado y es capaz de resistir un ataque y escapar intacto.



TANQUE PESADO

ALCANCE: Medio
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Cañones 16 mm gemelos



El tanque básico del Imperio Soviético, esta bestia está equipada con cañones de 105 mm gemelos, que le da el doble de potencia de disparo que su equivalente aliado, el tanque medio. Sacrifica la velocidad por este extra, pero el resultado final todavía le convierte en un adversario formidable en el campo de batalla.

PLANTADOR DE MINAS AP

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Medio
ARMA: Minas AP



El plantador de minas AP despliega minas anti-personal para desbaratar las pesadas filas de infantería aliada. Estas minas pueden destruir grupos enteros de infantería con una sola explosión. El plantador de minas lleva 5 minas y se puede recargar en el Taller de Reparación.

LANZA PROYECTILES V2

ALCANCE: Largo
BLINDAJE: Ligero
ARMA: Proyectoil V2



El Lanza V2 puede destruir la mayoría de los edificios con sólo dos proyectiles. Su ventaja es su increíble alcance, es fácil ver porque los aliados temen a esta plataforma de armas. Sus inconvenientes son su ligero blindaje, el tiempo que tarda en recargarse y su habilidad de acertar a objetivos que se muevan rápido.

MRJ *

ALCANCE: Largo
BLINDAJE: Ligero
ARMA: Generador de ruido blanco



El distorsionador móvil de radar (MRJ) interrumpe las funciones del radar del enemigo, desconectando las conexiones y el mapa. El alcance de esta unidad le permite esconderse a bastante distancia de la base del enemigo mientras que las otras fuerzas usan la desconexión del radar para atacar.

TANQUE MAMUT

ALCANCE: Medio
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Cañones 120 mm gemelos y grupos de misiles



Ningún tanque puede ser más grande que éste. Es la plataforma terrestre de armas más grande. El tanque mamut puede aguantar e infringir mucho daño. Sus cañones gemelos no tienen comparación en potencia en tierra y sus misiles también lo hacen eficaz contra unidades de infantería y aéreas.

MVC *

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Ninguna



El vehículo de construcción móvil permite la creación o la expansión de una base. Aunque es caro, el MVC, es útil tenerlo a mano en caso de que el taller de construcción (uno de los objetivos favoritos del enemigo) resulte destruido o capturado. Como con cualquier otra instalación de construcción, cuantos más tengas más rápida será la construcción.

* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

UNIDADES SOVIÉTICAS

LST

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Medio
ARMA: Ninguna

El porta tanques permite transportar hasta 5 unidades terrestres por agua. Los transportes sólo se pueden cargar y descargar en terreno costero y son extremadamente vulnerables mientras se descargan.



SUBMARINO

ALCANCE: Largo
BLINDAJE: Medio
ARMA: Torpedos

Silencioso e invisible, los submarinos pueden atacar barcos desde lejos. Los submarinos deben salir a la superficie para disparar, delatando su posición, y quedándose al descubierto de cualquier unidad cercana que les pueda alcanzar.



YAK

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Ligero
ARMA: Ametralladoras gemelas

A veces conocido como el "borrador de infantería", el Yak dispara en ráfagas de bombardeos, aniquilando grupos de infantería en marcha, potencialmente destruyéndolos con una sola ráfaga. El Yak no es rápido, lo que le hace un objetivo fácil para los soldados lanza proyectiles aliados, si es que sobreviven a la primera ráfaga.



UNIDADES SOVIÉTICAS

BOMBARDERO BADGER

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Ligero
ARMA: Lanza bombas y paracaidistas
El Bombardero Badger es el avión de transporte que se utiliza para tirar paracaidistas y paracaídas bomba en los objetivos designados. Es de alguna manera lento, y su falta de blindaje lo hacen un aperitivo para cualquier cañón AA que pueda estar cuidando el objetivo.



PARACAIDISTAS

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Ninguno
ARMA: Rifle AK-47

Cuando se les tira del Badger, este pelotón de 5 soldados de infantería son muy parecidos a la infantería terrestre normal. Puedes tirar a los paracaidistas en cualquier lugar del mapa, incluso en áreas que están todavía por explorar.



PARACAÍDAS BOMBA

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: N/A
ARMA: Cargas altamente explosivas

Cuando se tiran de los Bombarderos Badger, estos explosivos caen en una línea sobre su objetivo, eliminando el objetivo y todo lo que se encuentre alrededor. Las tropas pueden ver las bombas cuando caen y pueden intentar abandonar el área que sea objetivo.



AVIÓN ESPÍA

ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Ligero
ARMA: Cámara

Cuando se le fija un objetivo, el avión espía se lanza en picado y toma una instantánea del área objetivo, eliminando el velo.



MIG

ALCANCE: Medio
BLINDAJE: Ligero
ARMA: Misiles buscadores por calor

Esta avión de ataque a gran velocidad lleva un número limitado de misiles potentes y precisos. Usado en tácticas de ataque y fuga, el MIG puede eliminar aviones blindados antes de que puedan convertirse en una amenaza.



HIND

ALCANCE: Corto
BLINDAJE: Pesado
ARMA: Cañón de cadena volcán

Grande y blindado, el Hind usa una cañón de cadena Volcán de gran velocidad para destrozar a las unidades y estructuras enemigas. Equipado con un gran suministro de munición, el Hind seguirá a su objetivo durante un buen rato, mientras que destruye sus defensas.



HELICÓPTERO DE TRANSPORTE *

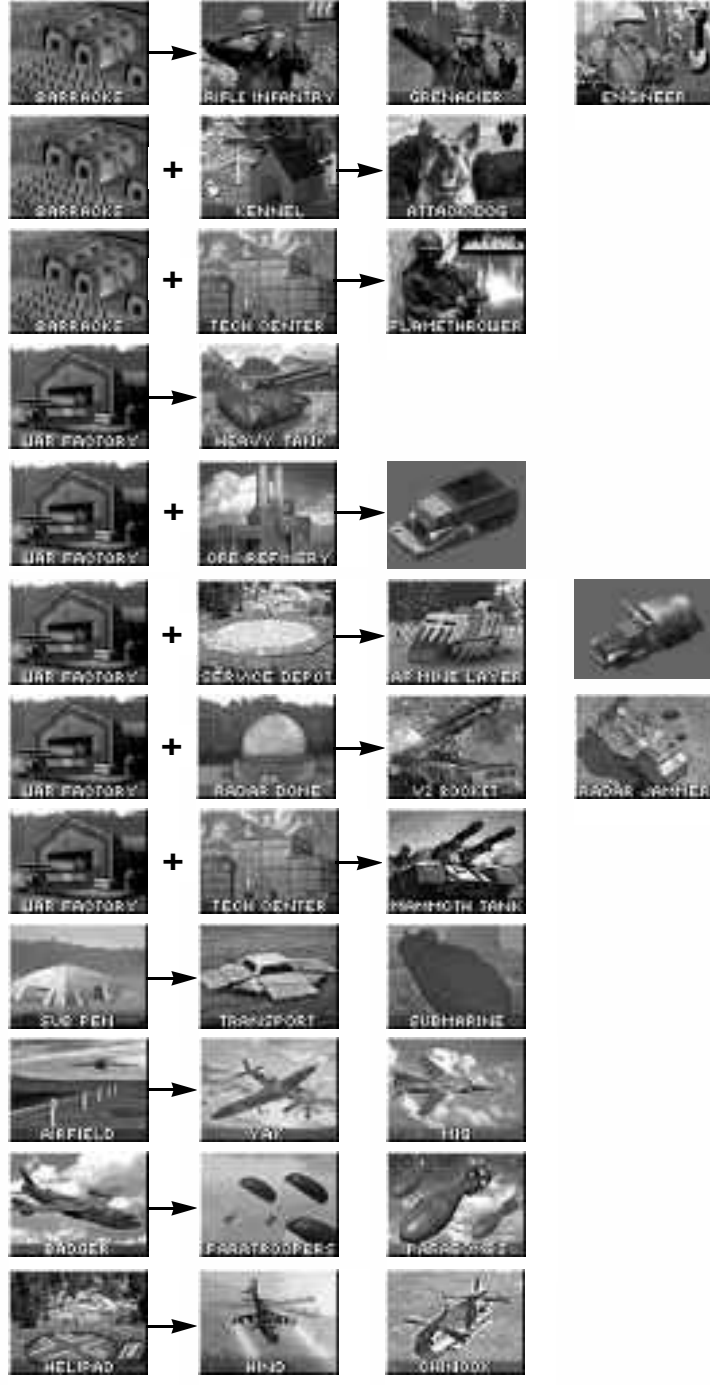
ALCANCE: N/A
BLINDAJE: Medio
ARMA: Ninguna

Es capaz de transportar 5 unidades de tipo infantería por aire. El helicóptero de transporte es ideal para dejar ingenieros y otros pelotones de asalto en tierra en la base enemiga.



* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un sólo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

JERARQUÍA DE UNIDADES SOVIÉTICAS



EL FILO CORTANTE: UNIDADES SOVIÉTICAS

DESCRIPCIÓN	ALCANCE	BLINDAJE	PRERREQUISITOS	ARMA
PERRO DE ATAQUE	N/A	Ninguno	BARRA Y PERR.	Dientes afilados
INFANTERÍA RIFLE	Corto	Ninguno	BARRACONES	Rifle AK-47
GRANADERO	Corto	Ninguno	BARRACONES	Granada
INFANTERÍA LANZA LLAMAS	Corto	Ninguno	BARR Y TECN.	Lanza llamas
INGENIERO	N/A	Ninguno	BARRACONES	Ninguna
CAMIÓN DE MINERAL	N/A	Pesado	FAB. Y REFIN.	Ninguna
TANQUE PESADO	Medio	Pesado	FABRICA	Cañones 16 mm gemelos
PLANTADOR DE MINAS AP	N/A	Medio	FAB. Y REPARAC.	Minas AP
LANZA PROYECTILES V2	Largo	Ligero	FAB. Y RADAR	Proyectil V2
MRJ *	Largo	Ligero	FAB. Y RADAR	Generador de ruido blanco
TANQUE MAMUT	Medio	Pesado	FAB. Y TECN.	Cañones 120 mm gemelos y grupos de misiles
MVC *	N/A	Pesado	FAB. Y TECN.	Ninguna
LST	N/A	Medio	ESTACIÓN SUBM.	Ninguna
SUBMARINO	Largo	Medio	ESTACIÓN SUBM.	Torpedos
YAK	Corto	Ligero	AEROPUERTO	Ametralladoras gemelas
BOMBARDERO BADGER	N/A	Ligero	AEROPUERTO	Lanza bombas y paracaidistas
PARACAIDISTAS	Corto	Ninguno	AEROPUERTO	Rifle AK-47
PARACAIDAS BOMBA	N/A	N/A	AEROPUERTO	Cargas altamente explosivas
AVIÓN ESPÍA	N/A	Ligero	AEROPUERTO	Cámara
MIG	Medio	Ligero	AEROPUERTO	Misiles buscadores por calor
HIND	Corto	Pesado	HELIPUERTO	Cañón de cadena volcán

* Disponible sólo en misiones de Multijugador. Puede estar disponible en misiones de un solo jugador como una unidad que se te da al principio de la misión o como un objetivo de la misión que capturar.

La siguiente sección contiene recorridos por las dos primeras misiones aliadas. No leas esos tutoriales si quieres probar las misiones por ti solo.

MISIÓN UNO:

Lo primero que puede que quieras hacer cuando empiece la misión es reducir la velocidad del juego. Al hacer esto tienes la oportunidad de acostumbrarte a la forma en que funciona el juego. Para reducir la velocidad del juego, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el rótulo en la parte superior de la pantalla que se llama "OPCIONES" (Options). (También lo puedes hacer pulsando la tecla ESC).

Cuando hagas esto, el juego se detendrá y aparecerá un menú en medio de la pantalla. Aquí verás varias opciones, incluyendo un cuadro llamado "CONTROLES DEL JUEGO" (Game Controls). Haz clic con el botón izquierdo del ratón en este cuadro.



Al hacer esto aparecerá otro cuadro que tiene dos indicadores en él. Uno se llama "VELOCIDAD DEL JUEGO" (Game Speed) y el otro "VELOCIDAD DE DESPLAZAMIENTO" (Scroll Speed). Haz clic con el botón izquierdo del ratón y mantén y arrastra la barra en el medio del indicador de la barra de desplazamiento de Velocidad del Juego. Al moverla hacia la derecha aumentas la velocidad del juego, mientras que si la mueves hacia la izquierda disminuyes la velocidad. Mueve la barra totalmente hacia la izquierda.

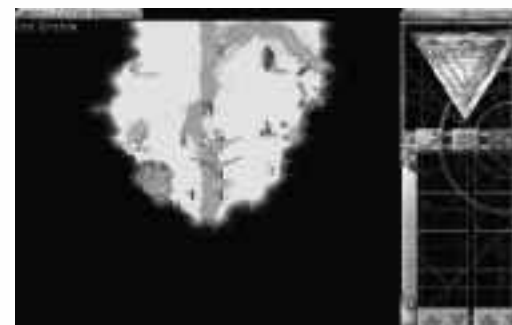


También puedes ajustar la velocidad a la que se desplaza el mapa. La velocidad predeterminada de desplazamiento del juego es bastante buena, cámbiala sólo si no te sientes cómodo con ella. Para salir de la pantalla de controles del juego, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el cuadro llamado "MENÚ DE OPCIONES" (Options Menu). Cuando esa pantalla desaparezca, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el cuadro llamado "REANUDAR LA MISIÓN" (Resume Mission). También puedes salir de esta pantalla pulsando la tecla ESC dos veces.

En la parte derecha de la pantalla de juego, verás una barra lateral. Aquí es donde construyes tus unidades y estructuras y administras tu base. Como en esta misión no tienes una base, de momento la vamos a ignorar hasta que llegues a la misión dos.

ORIENTACIÓN

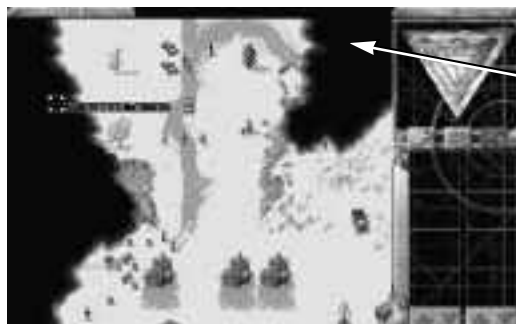
Cuando empiece la misión, verás que pasan varias cosas. Desde el norte hay un avión volando hacia el sur, tirando en paracaídas a Tanya, tu comando de élite en el campo de batalla.



BOBINA TESLA

Un poco por debajo de eso, una línea de soldados aliados y un Ranger están conteniendo hacia el sur a los guardas de la base soviética. Después de que hayan despachado a los guardas, verás un civil con una camisa naranja que corre hacia la base soviética. Por desgracia, una de las armas defensivas soviéticas, un bobina Tesla, lo reduce a cenizas. Asegúrate de mantenerte alejado de las bobinas Tesla, ¡pueden acabar tu misión con bastante rapidez!

También observarás que se revela el terreno justo alrededor de tus unidades, pero el resto está cubierto por oscuridad o el "velo". Esta zona oscura representa el terreno sin revelar del campo de batalla.



VELO

Cuando mueves a tus unidades, éstas revelan el terreno y el velo desaparece. Todas las unidades desvelan terreno cuando se mueven, pero no todas las unidades pueden "ver" la misma distancia. Por ejemplo, la infantería no puede ver tan lejos como los Rangers, porque es mejor usar a los Rangers para explorar sin tanto temor a una represalia. Prueba esto ahora haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en uno de tus Rangers, luego mueve el cursor a la izquierda del punto de inicio, vuelve a hacer clic con el botón izquierdo del ratón y la unidad intentará trasladarse allí.

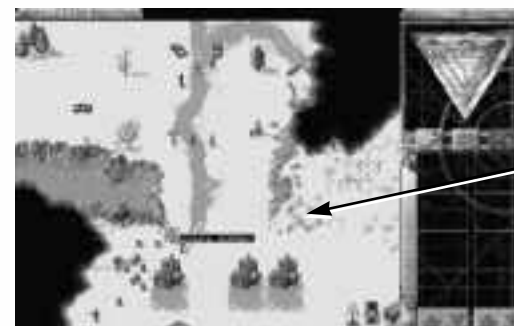


Si has hecho clic en un precipicio o en un árbol, la unidad intentará acercarse lo más posible, sin ir a áreas a las que no puede ir. Muévelo un poco para acostumbrarte a controlar a tus unidades. Asegúrate de que no te acercas demasiado a la Bobina Tesla mientras exploras. Con suerte, puedes oír como se cargan de energía antes de disparar, así que aleja a tus unidades cuando oigas el sonido de carga de energía, o tendrás la misma suerte que ese civil.

Puedes seleccionar otra unidad haciendo clic en ella cuando tu otra unidad está seleccionada. Esto hará que la unidad que estabas controlando, deje de estar seleccionada y la nueva sea la que está seleccionada. Si quieres dejar de tener seleccionada una unidad sin tener que seleccionar otra, haz clic con el botón derecho del ratón. Esto hará que no haya ninguna unidad seleccionada, lo que puede ser bueno para que no mandes por accidente a un puñado de unidades a algún sitio cuando ya están donde tú querías. Pero ya está bien de movimientos, ahora vamos a intentar encontrar a Einstein.

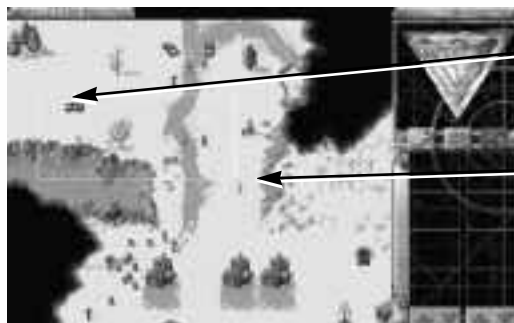
Stavros te ha dicho en las instrucciones que la energía es el Talón de Aquiles soviético, por lo que lo primero que deberías hacer es dejarlos sin energía, así esas Bobinas Tesla no podrán freír a tus unidades. Las estructuras soviéticas que están más cerca de ti son Centrales de Energía. No hay muchos guardas alrededor de esa parte de la base, por lo que puedes mandar a algunos de tu chicos allí y atacarlas, pero eso podría significar algunas pérdidas y no queremos arriesgarnos a ponernos en medio de las Bobinas Tesla. Sin embargo, la Central de Energía que está más a la izquierda tiene al lado algunos barriles de combustible. Los barriles de combustible son, por naturaleza, inestables, y explotarán en una reacción en cadena cuando otro barril cercano recibe un disparo. Las explosiones resultantes, normalmente destruyen cualquier estructura o unidades que estén cerca. Hay un granadero soviético cerca de los barriles. Si puedes eliminarlo, podrás disparar a los barriles y destruir la Central de Energía desde una distancia segura.

Haz clic con el botón izquierdo del ratón en una de tus unidades de infantería, luego haz clic con el botón izquierdo del ratón en el granadero, la infantería se acercará para ponerse a distancia de disparo y atacará al granadero. Observa que el cursor tiene otro aspecto cuando está sobre una unidad o una estructura enemiga, es el cursor de ataque y te muestra lo que puedes y no puedes atacar.



CENTRALES DE ENERGÍA

Seguramente tu mini-cañonero no habrá matado al granadero, sino que el granadero le haya matado a él. Si este es el caso, es hora de agruparse alrededor del granadero y eliminarlo. Para hacer esto, pon el puntero más arriba del Ranger y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón. Mientras tienes pulsado el botón izquierdo del ratón, mueve el ratón hacia abajo y hacia la derecha. Verás que se empieza a formar un cuadro blanco, con la esquina superior izquierda donde empezaste a pulsar el botón izquierdo del ratón. Esto se llama selección con cuadro de banda.



HAZ CLIC CON
EL BOTÓN
IZQUIERDO
DEL RATÓN
Y MANTÉNLO
PULSADO

ARRASTRA
HASTA AQUÍ
Y SUELTA EL
BOTÓN

Cuando sueltas el botón izquierdo del ratón, todo lo que esté dentro del cuadro blanco estará seleccionado. De esta manera puedes ordenar a múltiples unidades que lleven a cabo una tarea específica todas a la vez, como por ejemplo atacar a algo. Selecciona con el cuadro de banda a tu infantería y a tu Ranger y luego haz clic con el botón izquierdo del ratón en el granadero.



El granadero no tiene ninguna posibilidad contra tantas unidades juntas, y caerá con facilidad. Observa que cuando se muere el granadero, ¡el barril a su lado explota! Esto es otra de las cosas importantes que recordar sobre los barriles, pueden verse afectados por las explosiones cerca de ellos. Observa también que la explosión resultante alcanza a la Central de Energía y mata a algunos soldados soviéticos... pero ¿era suficiente energía? Alguien parece que piensa que sí.



Mira como otro civil corre hacia la base. ¡Observa que la Bobina Tesla no le ha frito! Eso debe significar que no tienen energía. ¡Es hora de entrar!

ENCONTRAR A EINSTEIN

Sabemos que Einstein está en algún lugar de la base, pero ¿dónde?. Vamos a utilizar a Tanya para que le encuentre y al mismo tiempo asegurarte de que las Bobinas Tesla siguen sin energía.

Selecciona a algunos de tus Rangers y de tu infantería y haz que ataquen a la Central de Energía más cercana. Esto alertará a la base y algunos soldados soviéticos irán a atacarlos.



Mientras estás haciendo esto, selecciona a Tanya y úsala para encargarse de todos los soldados soviéticos que están atacando a tus tropas. Pero ten cuidado, a diferencia de las otras unidades, Tanya no dispara automáticamente a nada que esté cerca de ella, tienes que pedir manualmente a Tanya que dispare a los objetivos. Es importante mantenerla viva, por eso te tienes que asegurar de que sólo se mete en luchas en las que puede ganar. Observarás que tus unidades siguen disparando a la Central de Energía, incluso cuando las están atacando los soviéticos. Si quieres volver a seleccionar un objetivo. Selecciona todas las unidades que quieras y asígnales un objetivo nuevo al que disparar o un nuevo destino al que trasladarse.

Cuando la infantería enemiga haya dejado de correr hacia tus fuerzas, notarás que hay dos de ellas delante del edificio que no se han movido. ¿A lo mejor están guardando algo? Vamos a comprobarlo en un segundo, pero ahora vamos a asegurarnos de que esas bobinas Tesla no vuelven a funcionar.

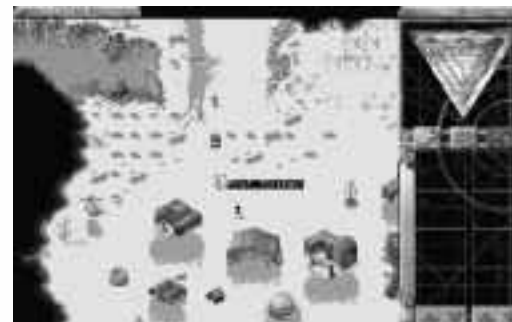


Mientras tus fuerzas están atacando una de las Centrales de Energía que quedan, selecciona a Tanya y mueve el cursor sobre la Central de Energía intacta. Fíjate que cambia a un icono de C-4. Esta es una de las habilidades especiales de Tanya, puede destruir edificios con explosivos.



Haz clic con el botón izquierdo del ratón en el edificio y observa como Tanya corre hacia él y planta el explosivo. El edificio parpadeará por un segundo y luego explotará. Mucho más rápido que usar la infantería ¿verdad?

Ahora vamos a ver que están guardando esos dos soldados. Usa a Tanya para despacharlos. En el momento en que los dos estén muertos, verás que alguien sale corriendo del edificio, es Einstein. Este era tu objetivo, pero ¿cómo lo sacamos del área?



¡EVACUAR!

Deberías oír un mensaje informándote de que se ha detectado una bengala de señal en el norte. Norte es igual a arriba, así que desplaza la pantalla hacia arriba y deberías ver una bengala de humo verde. También verás un helicóptero sobrevolando que se dirige a ese área. Así es como vas a sacar a Einstein de aquí.



BENGALA
DE SEÑAL

HELICÓPTERO

Selecciona Tanya y a Einstein y llévalos hacia la bengala de señal. Puede que también quieras alejar a tus unidades de la base soviética, porque en cuanto saques a Einstein de allí, cuatro cruceros aliados llegan al área y empiezan a bombardear la base. No van a herir a propósito a tus unidades, pero sus cañones son un poco imprecisos y muy peligrosos, ¡asegúrate de que no estás en medio!



El helicóptero ya debería haber aterrizado. Selecciona a Einstein y mueve el cursor sobre el helicóptero. El cursor cambiará a un cursor de entrada. Haz clic con el botón izquierdo del ratón y Einstein correrá la helicóptero y se subirá.



El helicóptero despegará y se dirigirá hacia el este. Puedes seguirlo por la pantalla mientras se va. ¡Cuando salga del mapa, tu misión estará terminada! ¡Disfruta de tu película de victoria!

RECuento DE LOS PUNTOS

Tanto si estás jugando con los aliados o los soviéticos, al final de cada misión con éxito, aparecerá la pantalla de puntuación. Esta dará una puntuación a tu actuación en base a varios factores: tus puntos, el liderazgo y la eficacia, todos se tienen en cuenta para determinar tu puntuación definitiva.

BAJAS

El número de puntos que recibes en una misión se calculan sumando los puntos de todo lo que hayas matado y restando los puntos de todo lo que hayas perdido. También consigues 1.000 puntos por ganar una misión, que también se añaden.

LIDERAZGO

Es una representación de la destreza con las que has controlado a tus tropas. Si nunca pierdes unidades, tendrás un 100% de liderazgo. Cada unidad que pierdes reduce tu liderazgo. Este porcentaje se multiplica por tus puntos de base, por lo que si tenías 1.000 puntos y un 50% de liderazgo, eso te daría 500 puntos de liderazgo.

ECONOMÍA

Economía es una puntuación de cuánto dinero has tomado y recogido contra cuánto has gastado. Si administras tu dinero bien, tu eficacia será alta. También puedes tener más de 100% bajo ciertas circunstancias. Sea cual sea la puntuación, ésta también se multiplica por tus puntos de base, así que, si tenías 1.000 puntos y un 75% de economía, conseguirías 750 puntos por economía.

PUNTUACIÓN TOTAL

El total de puntuación es la suma de tus puntos en economía y liderazgo juntos. Esta se graba en la tabla de mejores puntuaciones. La tabla de mejores puntuaciones lleva el seguimiento de las siete mejores puntuaciones en cualquier misión dada. Esto es útil si tú y tus amigos estáis compitiendo por la mejor puntuación. Cuando termines de introducir tu nombre, la pantalla se despejará.

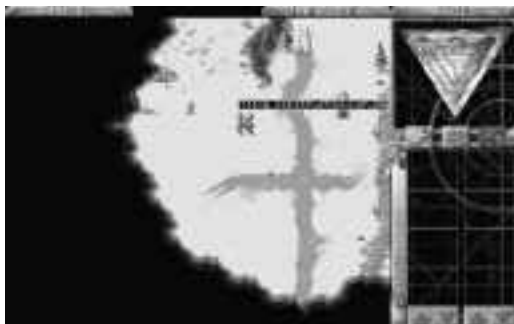
CONTINUAR CON LA GUERRA

Después de que hayas acabado con la pantalla de mejores puntuaciones, se te ofrecerá una pantalla de selección de mapa donde eliges tu próxima misión. A veces sólo tendrás una opción, pero otras veces aparecerán múltiples cuadros. Esto significa que hay más de una misión disponible para que juegues en ese área. Para seleccionar la misión que quieres jugar, haz clic con el botón izquierdo del ratón en cualquiera de los cuadros a los que apuntan las flechas. La misión en la que hayas hecho clic será la misión que jugarás.

MISIÓN DOS:

Aquí empiezas a jugar con el entrenamiento de las unidades, recoger mineral y construir tu base. Von Esling ha dejado claro que el convoy de suministros va a pasar pronto por el área, y como puedes ver, hay un cronómetro en marcha encima de la pantalla del juego. Cuando ese cronómetro se agote, el convoy llegará. Pero no te preocupes, tenemos tiempo más que suficiente para despejar el paso.

Observarás que aparte de alguna infantería, no tienes nada con lo que trabajar, pero eso no va a ser por mucho tiempo. Verás que llega al mapa un camión grande que parece una hormigonera, ese es tu vehículo de construcción móvil (MCV), y así es como construyes tu base. Por esta vez, siéntate y observa. Andará un poco por el mapa y se desplegará sólo, convirtiéndose en tu taller de construcción.

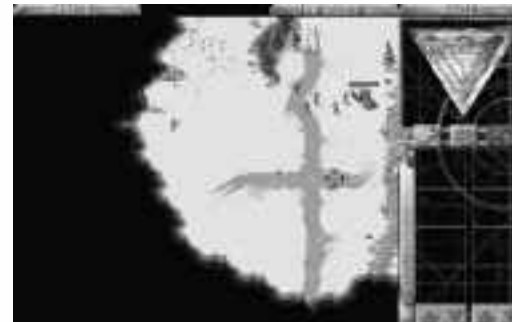


Habrás observado que aparecen artículos en los cuadros de la barra lateral que estaban vacíos en la misión anterior, son los iconos de construcción. Pero eso viene luego. En misiones futuras, tu MCV no se desplegará automáticamente, por lo que te viene bien aprender ahora cómo hacerlo.

Ve al menú Opciones pulsando la tecla ESC, o haciendo clic en el rótulo Opciones en la parte superior izquierda de la pantalla, y selecciona "Abandonar la Misión" (Abort Mission). Aparecerá otro menú que te pregunta si quieres Abandonarla (Abort), Volver a Empezar (Restart) o Cancelarla (Cancel).

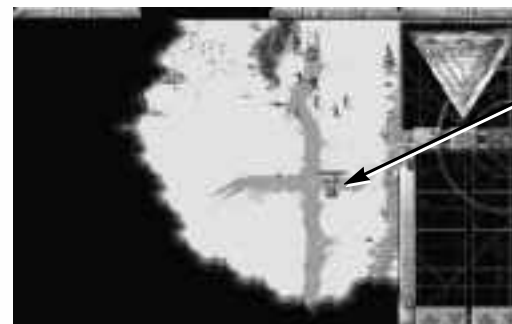


Elige Volver a Empezar (Restart) y la misión volverá a empezar. Esta vez vamos a tomar el control del MCV antes de que se despliegue. Cuando aparezca en la pantalla, selecciónalo haciendo clic con el botón izquierdo del ratón, luego haz clic con el botón izquierdo del ratón un poco más abajo en la carretera, en el cruce. Aparecerá un soldado soviético para molestarte, pero puedes eliminarlo rápidamente con tu infantería.

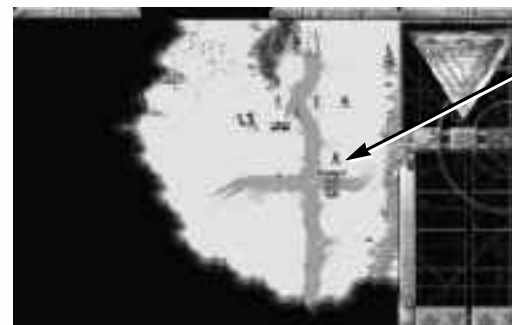


CONSTRUIR TU BASE

Ahora que ya tenemos el MCV, ¿cómo lo desplegamos? Esto se consigue haciendo clic con el botón izquierdo del ratón dos veces. El primer clic hace que el cursor cambie a un cursor de "Despliegue" y el segundo despliega el MCV en el taller de construcción.



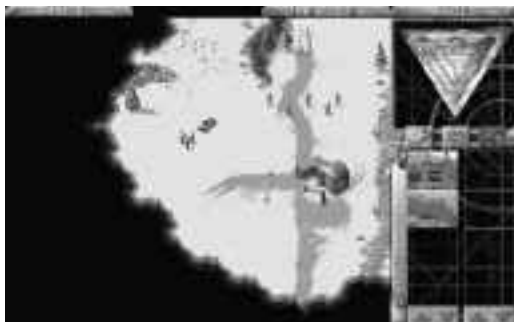
El MCV crea un edificio bastante grande cuando se despliega, por lo que necesita tener un espacio despejado a su alrededor para desplegarse. Si intentas desplegar el MCV y no lo hace, busca alrededor del MCV cosas que puedan estar en su camino. Podría ser una unidad de infantería, un precipicio, un árbol, rocas o muchas otras cosas.



TUTORIAL

Si el cursor es un cursor de no despliegue cuando seleccionas el MCV, muévete un poco, luego comprueba si puedes desplegarlo o no. Puedes moverte al oeste del cruce donde hay mucho sitio, si tienes problemas para encontrar espacio.

Cuando lo despliegues, otra vez verás que aparecen los iconos de construcción en la barra lateral. Actualmente sólo puedes construir dos cosas: Muros de Sacos de Arena o una Central de Energía. Mueve el cursor sobre estos iconos y verás que aparece un texto que te indica el nombre y el precio de construcción de ese artículo.

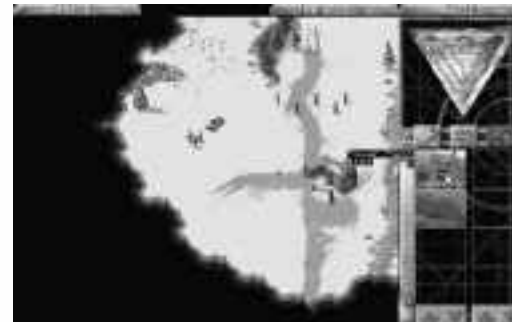


Cuando construyes artículos, el precio viene de tus créditos, que puedes ver en la parte de arriba de la barra lateral (en Windows 95) o justo a la izquierda del rótulo de la barra lateral (en DOS). Esto es cuanto dinero tienes para trabajar al principio de la misión. Puedes conseguir más, pero esto es todo lo que tienes hasta que seas capaz de hacerte autosuficiente.

El primer paso para convertirte en autosuficiente es energía, así que vamos a construir una Central de Energía. Haz clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de la Central de Energía. Observa que los dos iconos se oscurecen y el de la Central de Energía comienza a construir.

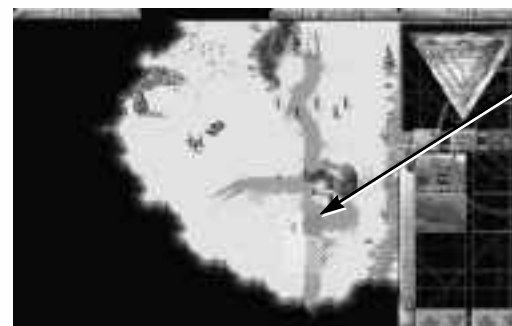


TUTORIAL



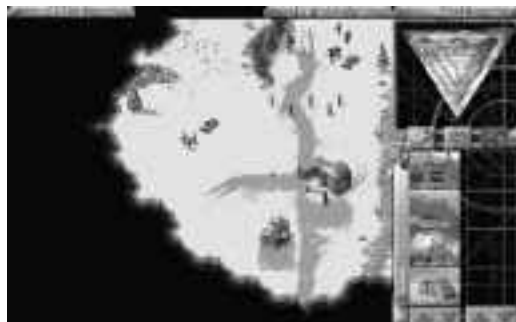
Observarás que se está restando el dinero de tu cuenta mientras esto está pasando. Cuando la construcción de la Central de Energía esté terminada, aparecerá un mensaje "Listo" (Ready) encima del icono. Ahora, coloca el edificio. Para hacerlo haz clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de la Central de Energía y mueve el cursor al mapa. Verás una sección de cuadrados rojos o blancos debajo de tu cursor. Esta es la cuadrícula de colocación.

Durante todo el juego, la cuadrícula tiene que estar totalmente blanca para colocar un edificio. Para conseguir una cuadrícula totalmente blanca, debes cumplir con dos condiciones. Primera, no puedes colocar la cuadrícula encima de unidades existentes u obstáculos del terreno (precipicios, árboles, montañas, infantería, etc.)



BLOQUEADO
POR TALLER DE
CONSTRUCCIÓN

Segunda, tienes que colocar el edificio nuevo a no más de un cuadrado de distancia de un edificio existente que te pertenezca. No puedes construir en los muros o en estructuras enemigas. Cuando hayas encontrado un lugar adecuado, haz clic con el botón izquierdo del ratón y la estructura estará construida y en funcionamiento.



MEDIR EL EFICACIA DE LA ENERGÍA

La energía es esencial para que tu base funcione eficazmente.

Mira en la sección de la barra lateral de la pantalla. El área vertical delgada a la izquierda de los iconos de construcción es tu barra de energía. La barra dorada que la divide muestra cuanta energía está utilizando actualmente tu base y la barra vertical muestra la energía que actualmente tienes disponible. Cada edificio que construyes elevará las necesidades de energía de tu base. Sólo las Centrales de Energía pueden producir más energía para mantener la cosas funcionando como deben.

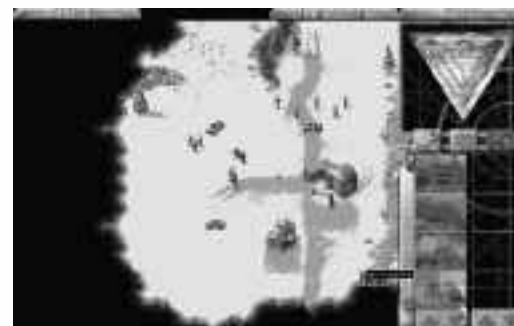


Mientras la barra esté verde, tu base tiene suficiente energía para hacer funcionar todo a la mayor eficacia. Si la barra cae a naranja o a rojo, tu base no tiene suficiente energía. Como se ha descrito anteriormente en este manual, cuando la base no tiene suficiente energía, la construcción tardará mucho más tiempo de lo normal y muchas de las estructuras de alta tecnología se desconectarán. Tus edificios sufrirán daños por la falta de energía.

INGRESOS Y CONSTRUCCIÓN DE OTRAS ESTRUCTURAS

Con tu Central de Energía establecida, verás que hay más iconos de energía disponibles, han aparecido en la barra lateral, un icono de Barracones y un icono de Refinería. Sin embargo la otra columna todavía está vacía. Ahí es donde aparecerán los otros iconos. Ahora vamos a ver un poco estos iconos.

Construye los Barracones de la misma forma que has construido la Central de Energía. Cuando estén colocados los Barracones, recibirás más opciones de construcción: infantería de rifle, infantería de proyectil y médico. También tienes la opción de construir Fortines. Pero probablemente no ves los Fortines en la lista de iconos, eso es porque sólo ves cuatro iconos a la vez.



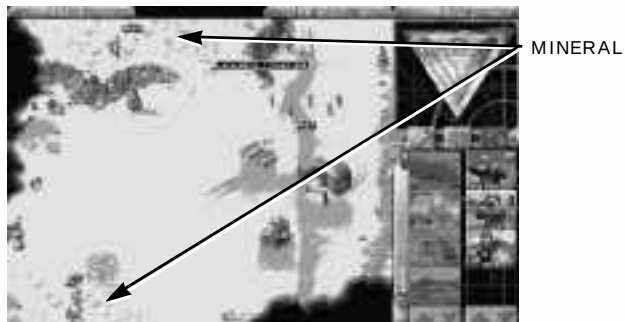
Para ver qué más tienes, haz clic con el botón izquierdo del ratón en las flechas debajo de la columna que quieres examinar. La flecha hacia abajo mueve la lista hacia abajo de artículo en artículo, y la flecha hacia arriba vuelve hacia arriba. Si haces clic ahora, verás que el Fortín está ahí.



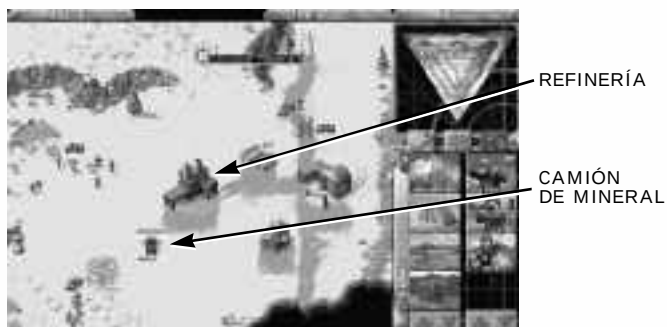
BOTONES DE
DESPLAZAMIENTO

Pero por el momento no vamos a volvernos locos y gastar dinero en infantería o Fortines, queremos estar seguros de que tenemos suficiente dinero para construir una Refinería. Luego podemos ocuparnos de la infantería. Empieza a construir la Refinería y mientras se va construyendo, vamos a encontrar mineral.

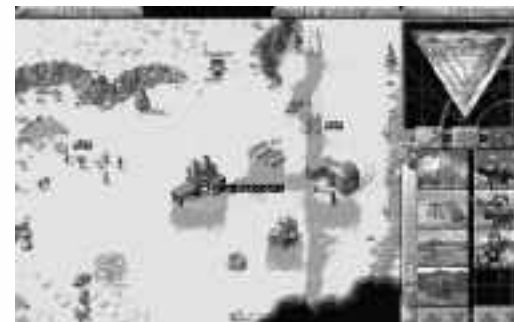
Seguramente ya habrás visto algo de mineral en el mapa. El Mineral es el mineral dorado que ya habrás visto tirado por el suelo en algunas áreas. Usas una Refinería y un Camión de Mineral para recoger el mineral y convertirlo en créditos que puedes gastar. Mueve a algo de tu infantería a la izquierda de donde has empezado y verás mineral. También hay algo al norte y al oeste de tu base. Puede que te encuentres con alguna infantería o granaderos enemigos, así que deberías explorar el área y eliminarlos cuando te los encuentres.



Cuando esté terminada la construcción de la Refinería, colócala y verás que aparece un Camión de Mineral. Este es tu enlace entre el mineral y la Refinería, asegúrate de mantenerlo a salvo. Si has descubierto mineral, el camión se moverá automáticamente y empezará a recogerlo.



En este momento no necesitas hacer nada. Si haces clic en él, le puedes ordenar que vaya a recoger a otro lugar, apuntando en otra zona de mineral y haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en él. También puedes hacer que vuelva a la Refinería con el mineral que tenga en ese momento, seleccionándolo y luego haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en la Refinería (verás un cursor de entrada). Consulta el manual para más información sobre el Camión de Mineral y cómo controlarlo en ciertos casos.



Selecciona el Camión de Mineral y verás que tiene varios cuadros pequeños debajo de él cuando lo seleccionas. Estos te muestran cuánto mineral ha recogido. Si lo tienes seleccionado, puedes ver como los cuadros se rellenan a medida que recogen mineral. Cuando todos los cuadros estén llenos, el camión volverá a la Refinería y descargará. Una carga completa vale 700 puntos para tu cuenta. Más tarde puede que encuentres piedras preciosas. Una carga completa de piedras preciosas vale 1.000 créditos.

ALMACENAMIENTO DEL MINERAL

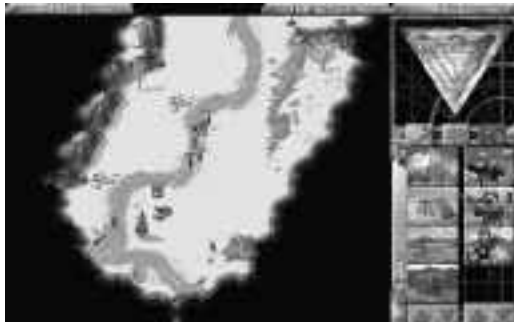
La Refinería puede almacenar hasta 2.000 créditos de mineral. Cuando hayas recogido más de esa cantidad, tendrás que construir Silos para almacenar el exceso. Los Silos pueden almacenar hasta 1.500 créditos de mineral. Los Silos se construyen igual que cualquier otra estructura. Si no tienes un Silo y te quedas sin sitio para almacenar, todos los créditos para los que no tienes espacio se PERDERÁN, asegúrate de que siempre tienes espacio disponible. Construye y coloca uno simplemente por precaución. Un mensaje de voz te informará de que te estás quedando sin espacio de almacenamiento.



Con todo esto hecho, probablemente tienes varios grupos de refuerzos que han llegado mientras estabas haciendo esto. Vamos a usarlos. Selecciona un grupo de Rangers y de infantería y haz lo que nos han asignado que hagamos, despejar el camino.

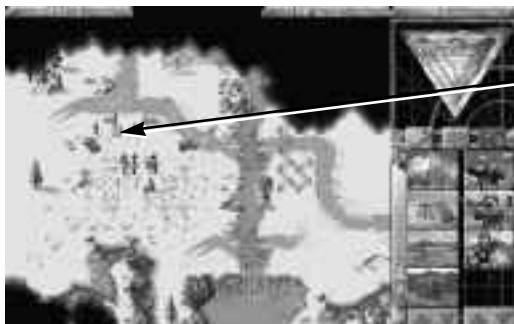
MANOS A LA OBRA

La carretera te lleva a través del paso, así que vamos a seguirla. Mueve a tus soldados al sur siguiendo la carretera. Seguramente te encuentres con algunas fuerzas soviéticas en el camino. Deberías ser capaz de derrotarlos sin pérdidas serias, pero si te encuentras con que estás perdiendo, entrena a algunos soldados haciendo clic en su icono. Cuando estén preparados saldrán de los barracones listos para actuar.



También puedes experimentar con alguno de los otros tipos de soldados. La infantería con proyectiles no son buenos para eliminar otra infantería, pero pueden hacer más daño a vehículos y estructuras que la infantería normal, además pueden disparar a objetivos aéreos, lo que será importante más adelante en el juego. Construye algunos y manténlos alrededor de tu base por ahora. Los utilizaremos enseguida.

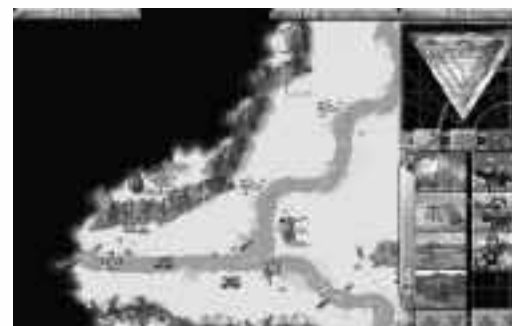
Los Médicos son caros, pero pueden hacer que la infantería dure mucho más de lo normal. Si construyes uno, automáticamente curará a cualquier infantería herida que esté cerca de él.



CURSOR DE
OBJETIVO
DE CURACIÓN

Cuando lo seleccionas, si apuntas a cualquiera de tu infantería aparecerá un cursor de curación. Si haces clic con el botón izquierdo del ratón en el cursor de curación, el médico se trasladará hasta el soldado enfermo y le curará hasta que tenga salud completa. Los médicos no tienen ningún otro arma, asegúrate de que los mantienes un poco por detrás de tus fuerzas cuando estén atacando. Si se les deja en paz, puedes llevar a los soldados heridos cerca de los médicos y éstos curarán a todos los que estén cerca.

Así que ya hemos construido más infantería, nos hemos abierto paso en la carretera hacia el sur y ahora deberías estar en la parte de abajo del mapa. Continúa siguiendo la carretera hacia el oeste (izquierda), y a través de la parte de abajo del mapa.



Cuando llegues a la zona de mineral al otro lado del río, puede que te encuentres con el camión de mineral del enemigo, ahora no tienes que atacarlo, pero si lo haces puedes quitarlo de en medio y dejar al enemigo sin sus ingresos. Pero te advertimos, si atacas a un camión de mineral pondrás a la base en alerta.



Si pierdes a tus fuerzas en la batalla contra los soldados soviéticos, coge algunos de tus refuerzos, o construye más infantería (más o menos 10 soldados con rifle) y envíalos a la carretera. Ten cuidado con los soldados enemigos que pueden venir a tu base desde otras direcciones. Construye un Fortín al oeste de tu base, sólo por precaución.

Cuando estés listo, ve desde la esquina inferior izquierda del mapa carretera arriba. Esto te llevará más allá de la base del enemigo y hacia la esquina superior izquierda del mapa. Elimina toda la infantería y los perros que te encuentres hasta que llegues a la parte de arriba del mapa. ¡Enhorabuena! ¡La carretera está despejada! El convoy ahora debería estar a salvo cuando llegue, así que ahora tienes tiempo de terminar de eliminar del mapa el resto de las fuerzas soviéticas.



LIMPIEZA

Coge a algunos soldados y empieza a explorar hacia el sudoeste de tu base. Te encontrarás con más soldados, luego ve a su base. Acuérdate de traer a tus soldados con proyectiles para atacar los edificios, mientras que tus soldados con rifles los protegen de los granaderos y los perros. En la base también hay algunos barriles, úsalos para tu beneficio y no deberías tener ningún problema para eliminar al resto de las fuerzas soviéticas.



Cuando hayas destruido todas las fuerzas soviéticas, o se agote el tiempo en el cronómetro de la misión, el convoy llegará y atravesará el paso. Cuando abandone el paso, la misión estará terminada.

Si no has destruido todas las fuerzas soviéticas a tiempo, no te preocupes demasiado por ello. Los camiones pueden resistir varios disparos y hay tres camiones. Si puedes llegar a tiempo (los Rangers serán los mejores), seguramente puedas mantener vivo por lo menos a uno hasta que salga del mapa. ¡Enhorabuena! ¡Has terminado la misión dos!

MISIÓN TRES EN ADELANTE

El resto del juego depende de ti. Si tienes más problemas en misiones futuras, mira en Internet. Hay grupos de noticias, páginas web y muchos otros recursos dedicados a la línea de C&C. Si estás ejecutando la Edición para Windows 95 de C&C: Alerta Roja, también te puedes conectar al servidor Westwood Chat a través de Westwood Chat (incluido en tu CD de Alerta Roja). Hay salas de conversación sobre Command & Conquer y Alerta Roja llenas de gente que han jugado a Command & Conquer y Alerta Roja y que te pueden dar pistas sobre la forma en la que ellos han resuelto las misiones. Sólo tienes que preguntar, a todo el mundo le gusta contar batallitas. ¡Buena suerte!

IMPORTANTE: Para cambios y notas de última hora, por favor consulta el archivo léeme. En DOS, ve al directorio donde está instalado (normalmente C:\WESTWOOD\REDALERT) y escribe README (Entrar). En Windows 95, usa el acceso directo "Programas/Westwood/Red Alert/Red Alert Readme" en el menú "Inicio" para ver el archivo léeme. El archivo léeme también existe como un archivo sólo de texto (readme.txt) y como un archivo Windows.WRI (readme.wri) en la raíz del CD.

P. ¿POR QUÉ ALERTA ROJA NO SE INSTALA EN MI DISCO DURO?

R. WINDOWS 95 y DOS: Asegúrate de que tienes suficiente espacio libre en el disco. Alerta Roja necesita 40 MB (41.943.040 bytes) para instalarse. Si estás utilizando un sistema de compresión de disco (como DriveSpace) debes doblar la cantidad de espacio necesario durante la instalación (es decir 83.886.080 bytes), porque no todos los archivos de comprimen a la mitad. Por lo general, no te recomendamos que utilices sistemas de compresión de disco con Alerta Roja.

P. ¿POR QUÉ NO SE CARGA ALERTA ROJA?

R. WINDOWS 95: Asegúrate de que tienes suficiente memoria libre (ver a continuación). Si tienes muy poca RAM (por ejemplo en un sistema con 8 MB de RAM), Windows 95 intentará crear un archivo de intercambio temporal en tu disco duro. Si Windows no puede crear el archivo de intercambio, Alerta Roja se ejecutará muy lento o no se ejecutará. Deberías tener por lo menos 15 MB (15.728.640 bytes) de espacio libre en tu disco duro antes de ejecutar Alerta Roja.

R. DOS: Asegúrate de que tienes suficiente memoria y espacio libre en el disco. Para estar seguro deberías tener por lo menos 15 MB (15.728.640 bytes) de espacio libre en tu disco duro antes de ejecutar Alerta Roja.

P. ¿NECESITA ALERTA ROJA ALGÚN TIPO ESPECIAL DE CONFIGURACIÓN DE MEMORIA COMO EMS O XMS?

R. WINDOWS 95: No se necesita ninguna configuración especial.

R. DOS: Alerta Roja está diseñado para ser muy tolerante en cuanto a la configuración de la memoria. Desde el símbolo de dos C:\>, asegúrate de que tienes suficiente memoria escribiendo MEM/C (Entrar). Para ejecutar Alerta Roja, necesitas por lo menos 6 MB (6.291.456 bytes) de memoria XMS o EMS libre.

P. ¿POR QUÉ SE PONE LA PANTALLA NEGRA CUANDO HAGO CLIC EN EL ICONO DE ALERTA ROJA?

R. WINDOWS 95: Ciertas tarjetas de vídeo no admiten el modo de vídeo 640x400 que es el predeterminado de Alerta Roja (aunque dicen que si lo hacen). Para averiguar si este es tu caso, puedes usar la utilidad de configuración de Alerta Roja para Windows 95 (, usa el acceso directo "Programas/Westwood/Red Alert/Red Alert for Windows 95 Setup Utility" en el menú "Inicio") para cambiar la resolución

predeterminada de 640x400 a 640x480, que parece que funciona bien con todas las tarjetas de vídeo. En este modo, puede que los gráficos aparezcan un poco aplastados. Si todo esto falla, ponte en contacto con el fabricante de tu tarjeta de vídeo para ver si hay controladores nuevos para tu tarjeta de vídeo.

P. ¿POR QUÉ NO FUNCIONA EL SONIDO?

R. WINDOWS 95: Asegúrate de que los altavoces están encendidos y conectados a tu PC. Asegúrate de que los controles del volumen de los altavoces están ajustados correctamente. Si Microsoft Direct Sound no admite tu tarjeta de sonido en su modo nativo, la calidad del sonido puede sufrir. Si todo esto falla, ponte en contacto con el fabricante de tu tarjeta de sonido para ver si hay controladores nuevos para tu tarjeta de sonido.

R. DOS: Asegúrate de que los altavoces están encendidos y conectados a tu PC. Ejecuta SETUP.EXE en el directorio en el que tienes el juego instalado (por ejemplo, C:\WESTWOOD\REDALERT) y asegúrate de que está seleccionada la tarjeta de sonido correcta. Si el sonido sigue sin funcionar, es posible que el código de detección automática haya fallado a la hora de detectar tus valores. En este caso puedes introducir de forma manual los valores IRQ, DMA y PUERTO de tu tarjeta de sonido a través del programa SETUP. Consulta la documentación que vino con tu tarjeta de sonido para encontrar los valores correctos.

P. ¿QUÉ PASA SI MI TARJETA DE SONIDO NO APARECE EN LAS OPCIONES DE CONFIGURACIÓN?

R. DOS: Tu tarjeta de sonido debe ser 100% compatible con una de las tarjetas de sonido admitidas.

P. EL JUEGO SE EJECUTA DESPACIO EN MI SISTEMA. ¿QUÉ PUEDO HACER?

R. WINDOWS 95: Usa la utilidad de configuración de Alerta Roja para Windows 95 (, usa el acceso directo "Programas/Westwood/Red Alert/Red Alert for Windows 95 Setup Utility" en el menú "Inicio") y marca el cuadro llamado "Permitir blits de hardware llenos" (Allow hardware filled blits). Esto debería mejorar el rendimiento en algunos sistemas. No obstante, debes tener cuidado cuando eliges esta opción, ya que, en ciertos sistemas, puede causar problemas de vídeo durante el juego. En esta situación, debes ejecutar el juego sin tener esta opción marcada.

En algunos casos extraños, puedes mejorar el rendimiento ejecutando la utilidad de configuración de Alerta Roja para Windows 95 (usa el acceso directo "Programas/Westwood/Red Alert/Red Alert for Windows 95 Setup Utility" en el menú "Inicio") y desmarcando el cuadro "Bufer trasero en memoria de vídeo" (Back bufer in video memory). Normalmente este cuadro debería estar marcado y puede producir una degradación seria del rendimiento si se elige la opción incorrecta. Comprueba el rendimiento del juego con y sin esta opción marcada para ver qué es lo que es adecuado para tu sistema. Si no estás seguro, deja activada la opción.

P. ¿POR QUÉ TARTAMUDEAN LAS PELÍCULAS?

R. WINDOWS 95 Y DOS: Alerta Roja requiere una unidad de CD-ROM de por lo menos doble velocidad y 300 KB por segundo.

R. WINDOWS 95: Puedes conseguir una reproducción más suave de las películas apagando el caché del CD-ROM. Para hacer esto, utiliza el acceso directo de "Configuración/Panel de Control" en el menú "Inicio", haz doble clic en el icono de "Sistema", haz clic en el rótulo "Rendimiento", haz clic en el botón "Sistemas de Archivos", haz clic en el rótulo "CD-ROM" y establece "Optimizar Esquema de Acceso Para" en "Sin Prelectura". Anota la configuración original ya que otras aplicaciones se pueden ver afectadas por estas modificaciones.

R. DOS: Asegúrate de que el caché de la unidad de CD-ROM está encendido. Para hacer esto, utiliza el acceso directo de "Configuración/Panel de Control" en el menú "Inicio", haz doble clic en el icono de "Sistema", haz clic en el rótulo "Rendimiento", haz clic en el botón "Sistemas de Archivos", haz clic en el rótulo "CD-ROM". Asegúrate de que "Optimizar Esquema de Acceso Para:" y "Tamaño de Caché Suplementario" son los correctos para tu unidad de CD-ROM.

P. ¿POR QUÉ NO FUNCIONA EL RATÓN EN ALERTA ROJA?

R. DOS: Asegúrate de que tienes un controlador de ratón instalado. La forma de hacer esto varía dependiendo de la marca que tengas. Si no estás seguro de cómo se llama el controlador o cómo instalarlo, consulta la documentación que vino con tu sistema. Si tu ratón de comporta de forma errática, ponte en contacto con su fabricante para ver si tiene un controlador actualizado.

P. ¿SE EJECUTARÁ ALERTA ROJA PARA DOS EN WINDOWS 3.X?

R. DOS: Sí. La versión para DOS de Alerta Roja utiliza un modo especial (que nosotros llamamos TrueDOS) para iniciar el juego en un entorno Windows 3.X. TrueDOS requiere que todas las otras aplicaciones de Windows 3.X estén cerradas para dar la potencia total del tu ordenador a Alerta Roja. Mientras se está ejecutando Alerta Roja no podrás tener acceso a otras aplicaciones de Windows 3.X (por ejemplo con ALT + Tab).

P. ¿SE EJECUTARÁ ALERTA ROJA PARA DOS EN WINDOWS 95?

R. DOS: Sí. Por favor consulta la sección Comienzo al principio de este manual para los detalles sobre ejecutar la versión de DOS de Alerta Roja desde Windows 95.

P. ALERTA ROJA TODAVÍA NO FUNCIONA ¿QUÉ PUEDO HACER?

R.: WINDOWS 95 Y DOS: Primero encuentra el archivo README.TXT o README.WRI. Encontrarás un acceso directo en el grupo de programa de Alerta Roja, o mira en la raíz del CD o en el directorio en el que has instalado el juego. Si esto no te ayuda, llama a nuestros número de Soporte Técnico (Ver, "Soporte Técnico").

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA JUEGOS EN RED Y EN SERIE

INSTRUCCIONES GENERALES DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA EL JUEGO EN RED:

Debes tener una conexión de red en y un protocolo de red compatible con IPX unido a tu tarjeta de adaptador de red. La opción de juego en red está oculta si no se encuentra un controlador IPX. Consulta a tu administrador de red para averiguar su tu red admite IPX y para que te configure los controladores para tu máquina.

CONFLICTO DE SOCKET DE IPX: Es posible uan apliación de red errante si estás utilizando un número de socket que entre en conflicto con Alerta Roja.

WINDOWS 95: Puedes intentar usar la utilidad de configuración de Alerta Roja para Windows 95 (usa el acceso directo "Programas/Westwood/Red Alert/Red Alert for Windows 95 Setup Utility" en el menú "Inicio") para cambiar el número de SOCKET de Alerta Roja. Especifica un número entre 0 y 16.383 para cambiar el socket (asegurándote que todos los participantes tiene el mismo número).

DOS: Puedes probar a utilizar la opción de la línea de comando -SOCKET de Alerta Roja para cambiar el número de socket de Alerta Roja. Escribe RA -SOCKETXXXXX (donde XXXXX es un número entre 0 y 16.383) para cambiar el socket (asegurándote que todos los participantes tiene el mismo número).

LAN CONGESTIONADA: Si estás unido a una red con muchos otros usuarios que estén generando tráfico de red, es posible que se la caída de algunos paquetes y el tiempo lento de respuesta puedan hacer que el juego no esté sincronizado. Si pasa esto, un diálogo de error te informará de que Alerta Roja no está sincronizado.

TARJETA DE RED LENTA O CON FALLOS: Es posible que tu tarjeta de ethernet esté causando problemas en la transmisión de paquetes, ya sea por una instalación defectuosa, un cableado defectuoso o una configuración errónea de los controladores de software. Puedes que esto no sea aparente durante el uso normal de la red, debido a las técnicas de corrección de errores que se utilizan en aplicaciones que no son de tiempo real. Alerta Roja es una aplicación que depende del tiempo, por lo que puedes experimentar un caída del rendimiento y/o errores de falta de sincronía.

PROBLEMAS DEL ROUTER: Si dos o más jugadores están en lados opuestos de un router de red, pueden ocurrir retrasos o pérdidas de paquetes. No recomendamos jugar de esta manera, ya que el rendimiento de Alerta Roja, los servidores, los routers y otros componentes de la red pueden verse afectados.

EL JUEGO AL QUE TE INTENTAS UNIR NO APARECE EN EL DIÁLOGO "UNIRTE" (JOIN): Puede que haya un puente entre tú y otro sistema. Si es así, puedes pedir a Alerta Roja que se ejecute a través del puente de esta forma:

WINDOWS 95: Establece el valor de la dirección de la red destino (DESTNET) usando la utilidad de configuración de Alerta Roja para Windows 95 (usa el acceso directo "Programas/Westwood/Red Alert/Red Alert for Windows 95 Setup Utility" en el menú "Inicio"). DESTNET tiene la forma XX.XX.XX.XX. (por ejemplo, 00.00.00.44). En una red Novell, usa el comando USERLIST /A de Novell (desde un símbolo de DOS) para obtener una lista de los números de todos los usuarios de la red y sus direcciones de nodo. Si USERLIST informa de que hay espacios en el número de la red, reemplázalos con '0' cuando escribas el número. Se deben incluir los cuatro números (8 dígitos) para que DESTNET funcione. Todos los jugadores en un juego deben especificar un DESTNET que contenga el número de la red de las máquinas al otro lado del puente. Si no todos los jugadores especifican el valor correcto, puede que uno o más jugadores se queden fuera y el juego no se ejecutará.

DOS: Pide a Alerta Roja que se ejecute a través del puente con el argumento -DESTNET de la línea de comando. Especifica -DESTNETXX.XX.XX.XX., donde "XX.XX.XX.XX" es el número de red de la otra máquina. (por ejemplo, 00.00.00.44). En una red Novell, usa el comando USERLIST /A de Novell (desde un símbolo de DOS) para obtener una lista de los números de todos los usuarios de la red y sus direcciones de nodo. Si USERLIST informa de que hay espacios en el número de la red, reemplázalos con '0' cuando escribas el número. Se deben incluir los cuatro números (8 dígitos) para que DESTNET funcione. Todos los jugadores en un juego deben especificar un DESTNET que contenga el número de la red de las máquinas al otro lado del puente. Si no todos los jugadores especifican el valor correcto, puede que uno o más jugadores se queden fuera y el juego no se ejecutará.

INSTRUCCIONES GENERALES DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA EL JUEGO EN SERIE:

Si tienes un módem externo, asegúrate de que está encendido y de que los cables (serie y teléfono) están conectados a tu PC. Bajo DOS no hay código de detección automático para modems, por lo que te tienes que asegurar de que los valores de IRQ, DMA y COM, son correctos (consulta la documentación que vino con tu módem). Tu módem debe estar establecido a la misma velocidad en baudios que el de la otra persona con la que te vas a conectar.

CADENAS DE INICIALIZACIÓN: El rendimiento de un juego a través de un módem depende del tipo de módem. Hemos comprobado que, partiendo de una llamada de teléfono libre de ruidos, el juego como funciona mejor es con las opciones de corrección de errores y de compresión de datos del módem desactivadas. En casos raros puedes conseguir mejores resultados con estas opciones activadas. Por favor, lee el manual del módem para ver información sobre las cadenas de inicialización. Alerta Roja admite cadenas de inicialización de modems de líneas múltiples usando una "1/2" (barra vertical) para separar las líneas. Bajo Windows 95, nosotros nos encargamos de apagar automáticamente la corrección de errores y la compresión de datos.

LLAMADA EN ESPERA: Si tienes Llamada en Espera en tu línea de teléfono y entra una llamada, puedes perder tu conexión de módem para el juego. La mayoría de las compañías de teléfonos te permiten desactivar esta función durante una llamada (¡es decir, tu juego!), marcando un prefijo especial antes del número de teléfono. Esto varía de sitio en sitio, pero Alerta Roja tiene una serie de prefijos estándar para elegir. Consulta con tu compañía telefónica para conseguir el correcto. Si no es ninguna de las opciones estándar de Alerta Roja, puedes introducirlo en el diálogo "Opciones" (Settings). Si todavía tienes problemas, busca en la documentación del módem las opciones correctas.

LA CONEXIÓN EN SERIE PARECE QUE SE BLOQUEA: Si parece que Alerta Roja se "queda colgado" en los diálogos de esperar una llamada o marcar, esto podría estar debido a errores causados por el uso de una tasa de baudios demasiado alta, una conexión telefónica demasiado ruidosa que cause errores de módem sin corregir o un módem, módem nulo o a un cable de teléfono defectuoso o con los cables conectados de forma incorrecta. Si el juego se bloquea durante más de 30 segundos, es una buena señal de que hay algo mal.

LÍNEA RUIDOSA: Alerta Roja es tolerante a las conexiones ruidosas: siempre intentará corregir los errores e incluso intentará volver a conectar si se corta la conexión. Pero tienes que tener en cuenta que estas condiciones están muy lejos de ser las ideales y que es probable que notes una reducción grave de la velocidad del juego. Si tienes condiciones consistentes de línea con ruidos, primero deberías comprobar todo tu equipo y los cables. Si el problema persiste, contacta con tu compañía telefónica local.

CRÉDITOS

PRODUCTOR EJECUTIVO: **BRETT W. SPERRY**
 PRODUCTOR: **ED DEL CASTILLO**
 CONCEPTO ORIGINAL: **BRETT W. SPERRY, JOE BOSTIC**
 PROGRAMADORES JEFE: **JOE BOSTIC, BARRY GREEN, STEVE TALL**
 PROGRAMADORES: **DAVID ALDRIDGE, JEFF BROWN, PHIL GORROW, MARIA DEL MAR, McCREADY LEGG, BILL RANDOLPH, MATT THORN**
 PROGRAMADOR DE TRADUCCIÓN: **VICTOR GRIPPI**
 DIRECCIÓN TÉCNICA: **STEVE WETHERILL, ERIC WANG**
 DISEÑADORES: **ADAM ISGREEN, MICAH EL LIGHTNER, ERIK YEO**
 ARTISTAS JEFE: **CHRIS DEMERS, MATHEW HANSEL, JOSEPH B. HEWITT IV**
 ARTISTAS: **DAVID T. POTTER, DAMON REDMOND, PAUL WESBERRY, BRIN WHITE**
 FILM Y VÍDEO: **ERIC GOOCH, KEVIN BECKET**
 POSTPRODUCCIÓN DE VÍDEO: **FELIX KUPIS, KEVIN BECKET**
 HISTORIA ORIGINAL: **RON SMITH, ED DEL CASTILLO**
 PUESTA EN ESCENA: **RON SMITH, ADAM ISGREEN, JOHN SCOTT LEWINSKI**
 BANDA SONORA: **FRANK KLEPACKI**
 EFECTOS DE SONIDO: **DWIGHT K. OKAHARA**
 DIRECCIÓN GARANTÍA DE CALIDAD: **GLENN SPERRY**
 GARANTÍA DE CALIDAD: **JAMES ADKINS, JOHN ARCHER, LLOYD BELL, CHRIS BLEVEN, D'ANDRE CAMBELL, ERROL CAMPBELL, PHILLIP CASTRO, STEVE CORCORAN, KENNY DUNNE, RANDY GREENBACK, ABE HERNANDEZ, CHRIS HOLLOWAY, JAMES HUGHES, BEN LUBLIN, LEVI LUKE, ISAIAH MYERS, RICHARD RASMUSSEN, CHRIS RUBYOR, CHAD SHACKELFORD, ALBERT SPRINGFIELD, MIKE SMITH, TYLER THACKERY**
 DISEÑO DE LA CAJA: **MATTHEW HANSEL, THOMAS PUCKETT INC.**
 DISEÑO DEL MANUAL: **VICTORIA HART**

Un agradecimiento especial a Danielle Woodyatt, Rosemarie Dalton y todos los Virgins en Europa. Un agradecimiento adicional a Tracy Chapman por un nuevo comienzo y a Greg Hjelstron por el increíble vortex cronal.

CRÉDITOS

BANDO ALIADO:

VON ESLING: **ARTHUR ROBERTS**
 STAVROS: **BARRY KRAMER**
 ALBERT EINSTEIN: **JOHN MILFORD**
 TANYA: **LYNNE LITTEER**
 INTERROGADOR: **DOM MAGWILI**
 ANUNCIANTE: **GWEM CASTALDI**
 SOLDADOS ALIADOS
 FINAL: **RICKY RUSSEL, NICK PAULOS, SCOTT RYAN TALLY**
 COMANDANTES: **JOE BOSTIC, CHRIS DEMERS, BERRY GREEN, MATTHEW HANSEL, ADAM ISGREEN, FRANK KLEPACKI, MIKE LIGHTNER, BILL RANDOLPH, PHILLIP E. SEHELBURNE, ERIC WANG**

BANDO SOVIÉTICO

JOSEF STALIN: **EUGENE DYNARSKI**
 KUKOV: **CRAIG CAVANAH**
 GRADENKO: **ALAN TERRY**
 NADIA: **ANDREA ROBINSON**
 KANE: **JOE KUCAN**
 SOLDADOS SOVIÉTICOS: **JOHN ARCHER, MIKE GRAYFORD, FRANK KLEPACKI, FELIX KUPIS, CHRIS RUBYOR, ERIK YEO**

VOCES EN EL JUEGO

E.V.A.: **MARTIN ALPER**
 TANYA: **LANAE FREEBORN**
 INFANTERÍA Y UNIDADES: **MIKE GRAYFORD, ADAM ISGREEN, FRANK KLEPACKI, TROY LEONARD, DWIGHT OKAHARA, CHRIS RUBYOR, ERIK YEO, ERIC WANG**

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

DIRIGIDO POR: **JOSEPH D. KUCAN**
 DISEÑO DE VESTUARIO: **CHRISTIE MOELLER**
 PELUQUERIA Y MAQUILLAJE: **CINDY CLINE**
 INGENIERO DE SONIDO: **PAUL MUDRA**
 CASTING: **MARILEE LEAR C.S.A.**
 VÍDEO: **KEVIN BECKET**
 ILUMINACIÓN: **ERIC GOOCH**
 AYUDANTE JEFE DE PRODUCCIÓN: .. **PAUL BASTARDO**
 AYUDANTES DE PRODUCCIÓN: **RICK APPIN, PATIENCE BECQUET, PAT CONELLY, JEFF FILLHABER, RICHARD RASMUSSEN**
 MAQUILLAJE EFECTOS ESPECIALES: ... **PILLIP E. SHELBURNE**
 ESCENAS ESPECIALES CORTESÍA DE: .. **NBC NEW ARCHIVES FILMS. FABULOUS FOOTAGE**