

Unit Count là số lượng các đơn vị chiến đấu hiện có của một người chơi. Đây là một thước đo quan trọng để đo lường sức mạnh của người chơi và đối thủ trong trận đấu.

Trong RA2, các đơn vị chiến đấu bao gồm các loại xe tăng, máy bay chiến đấu, tàu chiến, đơn vị bộ binh, v.v. Mỗi loại đơn vị có mức độ chiếm giữ khác nhau và đòi hỏi số lượng tài nguyên khác nhau để sản xuất.

Việc kiểm soát và tăng "Unit Count" là một yếu tố quan trọng trong chiến lược chiến đấu của người chơi. Việc có nhiều đơn vị chiến đấu hơn có thể giúp người chơi tấn công đối thủ mạnh hơn, bảo vệ căn cứ của mình và chiếm lấy các vùng đất mới.

Credits là đơn vị tiền tệ được sử dụng để mua và nâng cấp các đơn vị chiến đấu, công trình xây dựng và nghiên cứu kỹ thuật trong trò chơi.

Trong RA2, người chơi cần thu thập Credits bằng cách khai thác tài nguyên và xây dựng các tòa nhà sản xuất tài nguyên trên bản đồ. Mỗi loại tài nguyên như tiền, đá, quặng, v.v. có mức độ khai thác khác nhau và đòi hỏi các công trình khác nhau để sản xuất.

Việc kiểm soát và quản lý Credits là một phần quan trọng trong chiến lược của người chơi. Việc có nhiều Credits hơn có thể giúp người chơi mua được nhiều đơn vị chiến đấu và nâng cấp chúng để tăng cường sức mạnh, tốc độ và khả năng chiến đấu của đội quân.

Tech Level là mức độ tiến bộ công nghệ của người chơi trong trò chơi. Tech Level càng cao, người chơi sẽ có thể mua và sử dụng những đơn vị và công trình xây dựng mới và mạnh hơn.

Tech Level được cải tiến bằng cách nghiên cứu các kỹ thuật mới thông qua các viện nghiên cứu của người chơi, trong đó mỗi mức độ tiến bộ công nghệ đòi hỏi chi phí và thời gian nghiên cứu khác nhau.

Các đơn vị và công trình xây dựng mới và mạnh hơn sẽ trở nên có sẵn cho người chơi khi Tech Level tăng lên. Các đơn vị và công trình xây dựng này có thể có khả năng chiến đấu, tấn công và phòng thủ tốt hơn, giúp người chơi thống trị bản đồ và đánh bại đối thủ.

Tech Level cũng là một yếu tố quan trọng trong chế độ chơi Skirmish của trò chơi, trong đó người chơi cần cố gắng tăng Tech Level nhanh hơn đối thủ để có được lợi thế trong cuộc chiến.

Game Speed là tốc độ của trò chơi. Game Speed có thể được điều chỉnh bằng cách thay đổi tốc độ chơi của trò chơi, tùy thuộc vào sở thích và nhu cầu của người chơi.

Mức độ tốc độ chơi có thể ảnh hưởng đến khả năng đánh bại đối thủ của người chơi. Mức độ chơi Slow cho phép người chơi có thời gian để xem và suy nghĩ kỹ hơn về chiến lược, trong khi mức độ chơi Fast có thể đòi hỏi người chơi phải đưa ra quyết định nhanh hơn để đáp ứng tốc độ chơi nhanh.

Mức độ tốc độ chơi cũng có thể ảnh hưởng đến kinh nghiệm chơi game của người chơi. Các người chơi có thể cảm thấy khó khăn hơn khi chơi trên mức độ tốc độ chơi nhanh hơn và cần phải rèn luyện để thích nghi với tốc độ chơi mới.

Short Game: nếu được bật, người chơi sẽ thua khi tất cả các tòa nhà của mình bị phá hủy. Nếu bị vô hiệu hóa, người chơi vẫn ở trong trò chơi cho đến khi tất cả các đơn vị của họ cũng bị tiêu diệt.

MCV Repacks: nếu được bật, Cửa hàng lắp ráp có thể xếp lại vào MCV

Stolen Tech Units: nếu được bật, gián điệp có thể được cài vào phòng thí nghiệm và công nghệ có thể bị đánh cắp để sản xuất các đơn vị đặc biệt

No Naval Combat: Tự động bật khi bạn chọn bản đồ không có nước

Mental AI Boost (không nên bật không đánh không nổi đâu): Nếu được bật, AI sẽ xây dựng nhiều đơn vị hơn và phát triển nhanh hơn. Ngoài ra, nếu AI có nhiều hơn một nhà máy quân sự, xưởng đóng tàu, doanh trại hoặc sân bay, thì các đơn vị được sản xuất ở đó sẽ bị trùng lặp. Vì vậy, AI có thể xây dựng nhiều anh hùng cùng một lúc.

Immune Oil Derricks(nên bật): Giàn khoan dầu không thể bị phá hủy, chỉ chiếm được.

No Spawn Previews: Vị trí của người chơi trên bản đồ không được hiển thị khi tải trò chơi

Build Off Ally Bases: Nếu được bật, bạn có thể xây dựng bên cạnh một căn cứ của đồng minh như thể nó là của riêng bạn.

Ally Change Ingame: cho phép tạo và phá vỡ liên minh với người chơi trong trò chơi (vô dụng khi chơi với AI)

Crates Appear: nếu được bật, các hộp ngẫu nhiên có điều bất ngờ sẽ xuất hiện trên bản đồ.

No Garrisons(nên tắt: lính được vô nhà, bật lên: lính bắn nhà luôn không vào được): là một tính năng cho phép các đơn vị quân sự có thể nhập vào các tòa nhà hoặc cơ sở khác để bảo vệ chúng khỏi các tấn công của đối thủ. Khi một đơn vị nhập vào một tòa nhà, nó sẽ trở thành một phần của tòa nhà đó và có thể bắn tất cả các mục tiêu gần đó từ cửa sổ hoặc nóc của tòa nhà. Nếu tòa nhà bị phá hủy, đơn vị trong đó sẽ chịu tổn thất và bị tiêu diệt. Garrison là một tính năng quan trọng giúp người chơi có thể bảo vệ cơ sở của mình và cản trở kế hoạch tấn công của đối thủ.

Limited MCV: giới hạn số lượng MCV tối đa là một cho mỗi người chơi.

Permanent Radar: nếu được bật, bản đồ nhỏ sẽ được hiển thị cho tất cả người chơi ngay từ đầu.

ConYard Start: nếu được bật, tất cả người chơi bắt đầu với MSC đã được triển khai.

Ore Growth: mô tả tốc độ tăng trưởng của mỏ quặng

Tech Defense: là một chế độ chơi trong game Command & Conquer: Red Alert 2, nơi người chơi phải xây dựng một cấu trúc phòng thủ mạnh để chống lại các đợt tấn công liên tục từ phe đối diện. Trong chế độ này, người chơi sẽ bắt đầu với một số tài nguyên nhất định và sẽ phải sử dụng chúng để xây dựng các cấu trúc phòng thủ như hầm đạn, pháo đài, trụ phòng thủ và các loại pháo khác để đánh bại kẻ thù.

Các đợt tấn công từ đối thủ sẽ được tăng dần về số lượng và độ khó, do đó, người chơi cần phải cải thiện phòng thủ của mình liên tục và phát triển chiến lược phù hợp để đảm bảo sự sống còn. Nếu người chơi không đủ khéo léo trong việc quản lý tài nguyên và xây dựng phòng thủ, họ sẽ thua cuộc và bị tiêu diệt.

Superweapons là các loại vũ khí mạnh mẽ và đặc biệt có khả năng gây thiệt hại cực lớn đến đối thủ. Có tổng cộng 3 loại Superweapons trong game này:

- **Weather Control Device (WCD):** Thiết bị điều khiển thời tiết được sử dụng bởi Liên Xô để tạo ra các cơn bão, lốc xoáy và tuyết rơi. WCD có thể được sử dụng để tàn phá nền kinh tế và quân sự của đối phương, tạo ra cơ hội cho người chơi tiến hành cuộc tấn công dữ dội.
- **Nuclear Missile Silo:** Là tòa nhà có khả năng phóng tên lửa hạt nhân, tấn công trực tiếp vào trung tâm của đối thủ và tàn phá một phần lớn của khu vực mục tiêu.
- **Psychic Dominator:** Thiết bị tâm linh có khả năng kiểm soát tâm trí của những người dân trong vùng ảnh hưởng. Sử dụng Psychic Dominator, người chơi có thể làm cho đối thủ mất kiểm soát và quân đội bị tấn công nhau.

Tất cả các loại Superweapons đều có thời gian khôi phục sau mỗi lần sử dụng, người chơi phải đợi một khoảng thời gian nhất định để sử dụng lại chúng.



SETTING solo bạn bè qua LAN hoặc ONLINE công bằng và full các chế độ chiến đấu