

(Veuillez noter que ces structures ne sont que quelques unes des nouvelles structures d'Alerte Rouge 2 - une liste complète sera disponible sous peu - et que leur nom est susceptible d'être modifié).

Quelques structures soviétiques

Réacteur nucléaire : une centrale électrique soviétique avancée. Une énergie énorme. Quand elle explose, courez vous mettre à l'abri : les radiations se répandent très vite.

Labo de campagne : un laboratoire spécialisé donnant accès à un certain nombre d'unités avancées et de constructions. Deux capteurs visibles sur la construction gèrent les niveaux de radiation et de chrono-particules.

Cuves de clonage : chérie, des jumeaux ! Chaque fois que le joueur monte une unité d'infanterie, une autre prend naissance dans les cuves de clonage. En plus, si le joueur prend contrôle d'une unité d'infanterie ennemie avec l'aide de Yuri, il peut demander à l'infanterie d'entrer dans les cuves ; de cette façon, il peut toujours créer ce type d'unité.

Capteur psychique : un oeil qui voit tout. Le capteur psychique détecte les mouvements de troupe ennemis, les attaques des armes sophistiquées et les attaques ennemies se produisant dans son rayon de protection.

Rideau de fer : il s'agit d'une puissante unité de campagne qui protège toutes les unités et/ou les bâtiments, derrière sa grille pendant 45 secondes. Mais pas les unités aériennes ou sous-marines. Les fantassins touchés par le rideau de fer se transforment en barbecue et meurent en hurlant.

Quelques structures alliées

Commandement aérien : les alliés reçoivent l'aide du radar et la structure permet de faire atterrir quatre unités aériennes.

Canon à prisme : envoie des faisceaux chromatiques sur les unités ennemies, donnant un sens nouveau à l'expression "et la lumière fut". Ces canons peuvent être utilisés ensemble pour créer un réseau de défense.

Dispositif de contrôle météo : permet au joueur d'accéder à l'arme spéciale "tempête d'éclairs".

Chronosphère : pour créer les conditions permettant la téléportation.

Lien satellite espion : ce bâtiment permet au joueur allié de voir toute la carte. Lorsque ce lien est établi, toute la carte est dévoilée. Si le lien est détruit, le voile se reforme.

Générateur de vide : ce système de dissimulation cache des ensembles d'unités des sites ennemis. Quand il est déployé, le générateur de vide se transforme en "super générateur de vide" consommant quatre fois plus d'énergie pour une zone d'influence plus importante.