

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

Une partie de l'arsenal soviétique

Chasseur Kirov : extrêmement bien blindé, ce petit appareil est parfait pour des attaques intensives sur les bases et n'a pas besoin de se réarmer.

Yuri : ses études supérieures de parapsychologie lui ont appris bien d'autres choses que de ramollir les petites cuillers et il est capable de contrôler mentalement une unité ennemie ; il peut même – s'il a pris son gingko – envoyer une onde psychique tuant toutes les unités d'infanterie dans le secteur (sauf celles qui résistent aux ondes psioniques).

Submersible d'attaque : ce sous-marin soviétique se déplace sans être détecté par la plupart des unités ennemies. Quand il remonte à la surface, il peut éventuellement servir d'unité terrestre pour s'occuper de cibles situées sur le rivage en les visant avec les canons situés sur le pont. Il tire des torpilles sur les cibles navales et doit toujours remonter à la surface pour tirer.

Pieuvre géante : non, les Soviétiques ne se sont pas mis à déguster des sushis, ils utilisent ces créatures des profondeurs mentalement contrôlées : elles s'agrippent aux vaisseaux ennemis pour les ralentir ou les tirer au fond de l'eau. Les pieuvres sont une défense très efficace contre les Dauphins des alliés.

Une partie de l'arsenal des alliés

Espion : il est parfaitement sournois. En mode "dissimulé", il a l'air amical aux yeux des ennemis. Il est capable de voler la technologie des ennemis ainsi que leur argent. Par contre, il ne peut pas tromper les chiens d'attaque.

Tanya : cette piquante recrue féminine trimballe suffisamment de charges de C4 pour aplatir les bâtiments ennemis et couler les navires d'un seul coup. En plus, elle sait très bien nager. Malheureusement, les règlements militaires interdisent formellement le port du maillot de bain pendant le service.

Chrono-légionnaire : avec son chrono-costume permettant de fausser le temps, il peut se téléporter d'un endroit à un autre. Il a une cadence de tir plutôt lente, mais quand il touche une unité ennemie, elle est définitivement rayée de la carte.

Réfracteur solaire : c'est un énorme miroir en même temps qu'un dispositif captant l'énergie solaire pour la transformer en rayon lumineux qui rebondit ensuite sur des objets pour frapper les unités ennemies à proximité. Son rayon peut rebondir de nombreuses fois, touchant de multiples objectifs.

Porte-avions : permet de lancer les avions sur des cibles ennemies. Les avions se remplissent automatiquement et gratuitement.

Dauphin : une unité sous-marine capable de faire d'énormes dégâts parmi les forces adverses grâce à une simple attaque sonique. Sait également détecter les sous-marins ennemis.

