

Waarschuwing voor gebruikers van projectietelevisie

Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis onherstelbaar beschadigen of inbranden op de fosforlaag. Voorkom herhaaldelijk of langdurig gebruik van videospelletjes op grote televisieschermen.

Epilepsiewaarschuwing

Lees dit eerst voordat je het spel speelt of je je kinderen toestaat ermee te spelen.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken.

Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van bepaalde videospelletjes. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dit voorkomen.

Wanneer jij (of iemand in je familie) tijdens blootstelling aan flikkerende lichten eerder symptomen hebt gehad die aan epilepsie zijn gerelateerd (aanvallen of verlies van bewustzijn), raden we je aan voor het spelen van dit spel een arts te raadplegen.

We adviseren ouders, hun kinderen tijdens het spelen met videospelletjes in de gaten te houden. Stop ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg je huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een videospelletje één of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen.

Neem tijdens het spelen de volgende voorzorgsmaatregelen in acht

- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet als je te moe bent of niet genoeg hebt geslapen.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een videospel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.



Subcommissie Veiligheidsraad (resolutie 1521) over het Global Liberation Army

Rapport aan Veiligheidsraad: situatierapport (SIT REP) over GLA-activiteiten

Classificatie: geheim

Locatie: Aral, Kazachstan

China is erin geslaagd om het GLA bij de westelijke grens te verdrijven, maar het is het leger niet gelukt de organisatie op te rollen. Het GLA heeft zich inmiddels verspreid over Centraal-Azië en bevindt zich nu in Kazachstan. De reeks overwinningen van het GLA heeft de groepering veel sympathisanten, bondgenoten en soldaten opgeleverd. Zij maken deel uit van opstandige milities in Centraal-Azië die een ideologische of politieke wrok koesteren tegen China en de Verenigde Staten. Zoals deze subcommissie heeft voorspeld, is men er niet in geslaagd om de opmars van het GLA in Azië te stoppen. Dit heeft ertoe geleid dat de groepering is uitgegroeid tot een belangrijk machtsblok in Centraal-Azië. Door hun verovering van het Baikonur Cosmodrome (ruimtevaartcentrum), vormt het GLA nu een ballistische dreiging voor Europa. De USA hebben een troepenmacht gemobiliseerd om het GLA in Baikonur weg te vagen. De Amerikaanse generaals bestempelen de aanstaande actie bij het Cosmodrome als een 'schoonveegoperatie'. Uit informatie van de geheime dienst blijkt echter dat de USA op het punt staan een enorme troepenmacht in te zetten die zich alleen kan meten met de troepenmacht die een generatie geleden tijdens de oorlog in Irak werd ingezet. Informatie afkomstig uit Baikonur en omgeving is momenteel onvolledig en onbetrouwbaar. Het GLA heeft mogelijk een garnizoenstroepen tussen een arsenaal ballistische wapens in het complex. De de val zitten. De USA moeten snel en doeltreffend handelen om grote schade aan het milieu te voorkomen, vergelijkbaar met de milieuramp die het gevolg was van de crisis in Soedan eerder deze eeuw. Informanten in Iran, Egypte en Syrië hebben bericht dat een nieuwe en kwaadaardigere vorm van miltvuur op de zwarte markt wordt verhandeld. Er wordt beweerd dat deze bacteriestam met de codenaam Anthrax Gamma (miltvuur gamma) twee keer zo dodelijk is als eerdere bacteriestammen van dezelfde soort. Deze berichten zijn slechts voor een klein deel bevestigd, maar er blijkt veel mobiel telefoonverkeer binnen het GLA plaats te vinden en zijn er e-mailberichten onderschept waarin een persoon met de bijnaam 'Dr. Thrax' veelvuldig wordt genoemd. De tot immunoloog opgeleide Dr. Thrax verkoopt al enige tijd biologische middelen aan het GLA. Het schijnt dat hij rondreist met een schare GLA Elite Guards (GLA-ELITETROEPEN) en dat hij zich binnen de organisatie omhoog werkt. Zijn verblijfplaats is onbekend. Luchtverkenningen hebben aangetoond dat talrijke GLA-eenheden en manschappen zich ophouden in bergachtig terrein ten noorden en westen van het complex in Baikonur. Een deel van het GLA is gevlucht en is zich aan het hergroeperen, terwijl de resterende troepen in Baikonur weigeren te onderhandelen. Als Dr. Thrax klaar is met de ontwikkeling van Anthrax Gamma, zal dit het GLA nieuwe kracht inblazen en zal deze groepering een nog grotere dreiging vormen voor Europa. De subcommissie raadt de Veiligheidsraad aan pogingen te ondernemen om een oplossing te vinden voor de situatie in Baikonur. Daarnaast adviseert de raad via alle mogelijke kanalen door te dringen tot de leiders van het GLA.

Inhoudsopgave

Waarschuwing voor gebruikers van projectietelevisie	1
Epilepsiewaarschuwing.....	1
Subcommissie Veiligheidsraad (resolutie 1521) over het Global Liberation Army	2
Inleiding	4
Kenmerken.....	4
Nieuwe besturingscommando's	4
Nieuwe muisbesturing.....	4
Alternatieve muisbesturing (optioneel).....	5
Nieuwe sneltoetsen	5
Aan de slag	5
Zero Hour spelen	5
De nieuwe campagnes spelen	6
Overzicht van de campagne van de USA	6
Overzicht van de campagne van het GLA	6
Overzicht van de campagne van China.....	6
Stijgen in rang	7
Onderscheidingen	7
Campagne-onderscheidingen.....	7
Skirmish-onderscheidingen	8
Multiplayer-onderscheidingen.....	9
Nieuwe onderdelen van de USA	10
Nieuwe eenheden van de USA.....	10
Nieuwe constructies van de USA	10
Nieuwe upgrades van de USA	10
Nieuwe vaardigheden van de generaals van de USA	11
Nieuwe onderdelen van China	12
Nieuwe eenheden van China.....	12
Nieuwe constructies van China.....	12
Nieuwe upgrades van China	12
Nieuwe vaardigheden van de generaals van China.....	13
Nieuwe onderdelen van het GLA.....	13
Nieuwe eenheden van het GLA.....	13
Nieuwe constructies van het GLA	14
Nieuwe upgrades van het GLA	14
Nieuwe vaardigheden van de generaals van het GLA	14
Technische gebouwen	15
Generals Challenge.....	15
Een Generals Challenge starten	16
Generaal Malcolm 'Ace' Granger	16
Generaal Alexis Alexander.....	17
Generaal 'Pinpoint' Townes	18
Generaal 'Anvil' Shin Fai.....	19
Generaal Tsing Shi Tao	21
Generaal Ta Hun Kwai	22
Dr. Thrax	23
Generaal Rodall 'Demo' Juhziz	24
Prins Kassad.....	25
Online*-appendix	26
Online game-icoontjes	26
Veranderingen in het creëren van een online-game.....	26
Online-strategieën	27
Geld is het belangrijkste	27
Secundaire inkomstenbronnen	27
De verdediging van je basis.....	28
De aanval	28
Proefaanvallen en verkenning	28
Verrassingsaanvallen	29
De beslissende aanval	29
Toernooiranglijsten.....	30
Beknopt overzicht World Builder.....	30
Tips voor het ontwerpen van maps	30
Niet doen	30
Wel doen.....	31
Belangrijke regels voor multiplayer-maps.....	31
Zeventien stappen voor multiplayer-maps.....	32
Multiplayer-maps installeren en gebruiken	33
Credits	34
Garantie	37

Inleiding

Zero Hour is aangebroken. *Command & Conquer™ Generals Zero Hour* introduceert nieuwe eenheden, legers en campagnes op het slagveld van de uiterst populaire RTS-game. Ondanks dat het GLA is gedwarsboemd tijdens de eerste campagne, keert het met een arsenaal nieuwe wapens, tactieken en doelstellingen terug voor een hernieuwde strijd in de nabije toekomst tegen de beschaafde wereld. Leid je leger van GLA-, USA- of Chinese troepen in een serie mega-uitdaginge missies. Verras de vijand met nieuwe eenheden, constructies en superwapens om de overhand te krijgen. In de compleet nieuwe spelvariant Generals Challenge (generaalsuitdaging) kun je strijd leveren tegen een of alle negen gespecialiseerde legers. Elk leger staat onder bevel van een intelligente generaal die een expert is op het gebied van bepaalde strategische tactieken. Je kunt ook de rol aannemen van een van deze generaals in een online-game. Voor online-games zijn veel nieuwe multiplayer-maps en andere uitbreidingen beschikbaar om *Command & Conquer* nog beter en sneller te maken dan ooit tevoren.

Kenmerken

- **Vijftien nieuwe missies in drie campagnes.** Volledig nieuwe maps geïntegreerd in drie boeiende verhaallijnen. Elke verhaallijn geeft de wereld een ander aanzien.
- **Nieuwe multiplayer-maps.** Test je online *Command & Conquer*-vaardigheden in nieuwe scenario's voor twee tot en met acht spelers.
- **Generals Challenge (generaalsuitdaging).** Meet je eigen strategieën met die van negen AI-generaals met unieke persoonlijkheden, tactieken en beledigingen.
- **De nieuwste wapens in next-generation oorlogvoering.** De legers van de USA, China en het Global Liberation Army brengen verbeterde wapensystemen op het slagveld.
- **Nieuwe missies, geïnspireerd op het nieuws van morgen.** Vernietig de vloot van de USA in de Middellandse Zee, vaag een splintergroepering weg in Caïro, infiltreer een gebouw van de Amerikaanse veiligheidsdienst en stuur speciale agenten erop uit om massavernietigingswapens te veroveren.
- **Meer hulpmiddelen om de wereld te veroveren.** Energiesystemen en superwapens op basis van microgolfs-, laser- en satelliettechnologie.
- **De ongeëvenaarde Generals-engine.** De grafische verbeteringen aan de game-engine zorgen voor een nog betere game.
- **Surf voor meer informatie over deze en andere titels naar de site van EA GAMES™ op internet: www.eagames.com**

Opmerking: *Command & Conquer™ Generals* is vereist om dit expansion pack te spelen.

Opmerking: zie de bijgevoegde installatiegids voor informatie over Customer Support.

Nieuwe besturingscommando's

Command & Conquer Generals Zero Hour bevat nieuwe besturingscommando's om je snelheid te verhogen in gevechtssituaties.

Opmerking: de standaardopties zijn vet gedrukt.

Nieuwe muisbesturing

Actie	Muis
Geselecteerde eenheden vallen aan tijdens de verplaatsing naar hun bestemming en bewaken daarna het gebied (optioneel)	Selecteer eenheden en dubbelklik op de bestemming

- **Speciale opmerking over Particle Cannons:** om de straal die wordt afgevuurd met het Particle Cannon sneller over het terrein te laten bewegen, dubbelklik je met de linkermuisknop.

Alternatieve muisbesturing (optioneel)

Je kunt het dubbelklikken met de linkermuisknop zo configureren dat de geselecteerde eenheden hierdoor aanvallen tijdens het verplaatsen naar de aangewezen locatie. Als je dubbelklikt op een locatie, verplaatsen de geselecteerde troepen zich naar die locatie terwijl ze onderweg vijanden aanvallen. Als ze zijn aangekomen op hun eindbestemming zullen ze het gebied bewaken.

- Om deze muisbesturing te activeren, vink je in het optiescherm het vakje naast Double Click Attack Move aan. Klik hierna op ACCEPT (accepteren).

Opmerking: je kunt de muisbesturing ook omkeren.

- Vink in het optiescherm het vakje naast Alternate Mouse Setup (alternatieve muisbesturing) aan om de rechtermuisknop te gebruiken als actieknop. Klik hierna op ACCEPT (accepteren).

Functie	Muisactie
Cursor verplaatsen	Muiscursor bewegen
Eenheid of constructie selecteren	Klikken
Alle eenheden en constructies binnen een gebied selecteren	Klikken en slepen
Alle eenheden of constructies van hetzelfde type selecteren	Dubbelklikken
Actieknop: eenheid selecteren, eenheid naar geselecteerd gebied verplaatsen of eenheid aanvallen in het geselecteerde gebied	Met rechtermuisknop klikken
Geselecteerde eenheden tijdens verplaatsing laten aanvallen en daarna het gebied laten bewaken (optioneel)	Eenheden selecteren en met de rechtermuisknop dubbelklikken op de bestemming

Nieuwe sneltoetsen

Actie	Sneltoets
Scherf scrollen	Pijltoetsen
Alle op het scherm zichtbare eenheden selecteren	Q (één keer)
Alle eenheden op de map selecteren	Q (twee keer)
Alle op het scherm zichtbare vliegeenheden selecteren	W (één keer)
Alle vliegeenheden op de map selecteren	W (twee keer)
Een GLA-Worker bouwen in het Command Centre K	

Aan de slag

Na de installatie is *Command and Conquer Generals Zero Hour* beschikbaar via de interface van de eerder geïnstalleerde game *Command and Conquer Generals*.

Opmerking: zie de bijgevoegde installatiegids voor informatie over het installeren van *Command and Conquer Generals Zero Hour*.

Zero Hour spelen

Nieuw in *Command and Conquer Generals Zero Hour* is de Generals Challenge (generaalsuitdaging). Deze spelvariant bevat een unieke verzameling legers met gespecialiseerde strategieën en wapens die je tijdens een game voor één speler kunt gebruiken.

Om de spelvariant Generals Challenge te starten, klik je in het hoofdmenu op SOLO PLAY (1 speler). Klik daarna op CHALLENGE (uitdaging). Zie *Generals Challenge* op pag. 15 voor meer informatie.

Drie nieuwe campagnes bieden uitdagende scenario's en omgevingen waarin je kunt strijden tegen de legers van de USA, China en het GLA.

Opmerking: zie *De nieuwe campagnes spelen* hierna voor meer informatie.

Nieuwe multiplayer-maps zijn beschikbaar via de interface van het oorspronkelijke *Command and Conquer Generals*.

- Klik in het scherm Multiplayer Game Options (spelopties multiplayer) op SELECT MAP (map selecteren) om op een van de nieuwe multiplayer-maps te spelen. Zie *Een spel creëren* in de handleiding van *Command and Conquer Generals*.

Er zijn nieuwe eenheden, constructies en upgrades toegevoegd aan de standaardlegers van alle partijen.

- Zie *Nieuwe onderdelen van de USA* op pag. 10 voor meer informatie over de nieuwe onderdelen voor het leger van de USA.
- Zie *Nieuwe onderdelen van China* op pag. 12 voor meer informatie over de nieuwe onderdelen voor het leger van China.
- Zie *Nieuwe onderdelen van het GLA* op pag. 13 voor meer informatie over de nieuwe onderdelen voor het leger van het GLA.

De nieuwe campagnes spelen

Command & Conquer Generals Zero Hour bevat drie nieuwe campagnes, één voor elk van de partijen: USA, GLA en China. Hoewel je de campagnes in willekeurige volgorde kunt spelen, raden wij je aan ze in de volgorde USA, GLA en China te spelen.

Een nieuwe campagne starten:

1. Klik in het hoofdmenu op SOLO PLAY (1 speler).
2. Klik op de partij van je keuze.
3. Selecteer een moeilijkheidsgraad. Het inleidende filmpje van de campagne wordt gestart.

Overzicht van de campagne van de USA

De USA hebben het GLA teruggedrongen naar afgelegen gebieden in het westen van Azië, maar zijn er niet in geslaagd een beslissende overwinning te boeken. Terwijl vrienden en familieleden van de soldaten in het vaderland aandringen op hun terugkeer, hebben de Amerikaanse generaals het voornemen om het karwei af te maken. In sporadische berichten van de veiligheidsdienst wordt gesuggereerd dat het GLA chemische en biologische massavernietigingswapens in handen heeft. Deze informatie is echter niet betrouwbaar. Volgens experts is het wel waarschijnlijk dat de nieuwe kopstukken van het GLA de terroristische organisatie zullen leiden tijdens een nieuwe golf van aanvallen op het Amerikaanse leger. De USA moeten snel handelen en een beslissende slag uitdelen voordat het initiatief en de wil om te vechten zijn verdwenen.

Overzicht van de campagne van het GLA

De Amerikaanse generaals verkeren in een impasse door de aanhoudende pogingen van het GLA om opportunistische aanvallen uit te voeren. Analisten schatten in dat het GLA bezig is twee nieuwe divisies te rekruteren en voorraden materialen aan te leggen, mogelijk met nieuwe massavernietigingswapens. Met iedere succesvolle terroristische aanslag wint het GLA nieuwe bewonderaars, meer publiciteit en meer stootkracht om de vijand de beslissende slag toe te dienen.

Overzicht van de campagne van China

Het leger van de USA heeft grote verliezen geleden tegen het GLA en daar zijn de Chinese generaals zich van bewust. China heeft zware verliezen geleden tijdens het verdrijven van het GLA uit de westelijke gebieden, maar de grens is nu weer veilig. Omdat het GLA gevoelige klappen heeft uitgedeeld en de macht van de USA heeft weten in te perken, heeft China zich lange tijd afzijdig gehouden van de recente vijandelijkheden. Maar een nieuw teken van zwakte van de kant van de Amerikanen zou de tanks van de Chinese generaals in beweging kunnen zetten.

Stijgen in rang

In *Command & Conquer Generals* stijg je in rang als je vijandelijke constructies en eenheden vernietigt en verslaat. Je krijgt hier ook Generals Points voor, die je kunt uitgeven aan nieuwe Generals Powers.

- **Stijgen naar rang 2-4:** één Generals Point voor elke rang.
- **Stijgen naar rang 5:** drie Generals Points.

Je kunt maximaal zeven Generals Points verdienen in een missie.

Onderscheidingen

Behaal overwinningen op het slagveld om *Command & Conquer Generals*-onderscheidingen te verzamelen tijdens veldslagen in de spelvarianten Skirmish (confrontatie) en Multiplayer.









- Opmerking:** om de overwinning in de wacht te slepen in Skirmish of Multiplayer, moet je alle vijandelijke eenheden en constructies vernietigen. Verdedigingswerken en Demo Traps worden niet als constructies beschouwd.
- De onderscheidingen die je hebt gekregen in de spelvariant Solo Play (1 speler) kun je bekijken in het scherm Skirmish Game Setup (confrontatie instellen).

Campagne-onderscheidingen

Icoontje	Onderscheiding	Beschrijving
	Onderscheiding USA-campagne	Win de USA-campagne. Boek een zege in de hoogste moeilijkheidsgraad om de gouden medaille te verdienen.
	Onderscheiding GLA-campagne	Win de GLA-campagne. Boek een zege in de hoogste moeilijkheidsgraad om de gouden medaille te verdienen.
	Onderscheiding China-campagne	Win de Chinese campagne. Boek een zege in de hoogste moeilijkheidsgraad om de gouden medaille te verdienen.
	Onderscheiding Challenge-campagne	Volbreng de Generals Challenge (generaalsuitdaging) om dit ereteken te verdienen. Boek een zege in de hoogste moeilijkheidsgraad om de gouden medaille te verdienen. Zie <i>Generals Challenge</i> op pag 15 voor meer informatie.

Skirmish-onderscheidingen

Onderstaande Skirmish-onderscheidingen worden uitgereikt op basis van al je behaalde resultaten. De resultaten van elke game worden dus bij elkaar opgeteld.

Icoontje	Onderscheiding	Beschrijving
	Endurance-onderscheiding	Win op alle Skirmish-maps om deze onderscheiding te verdienen.
<ul style="list-style-type: none">De laagste moeilijkheidsgraad die je voor een map hebt ingesteld bepaalt het soort medaille dat je voor Endurance (uithoudingsvermogen) krijgt.		
	Streak-onderscheiding	Boek een reeks van 3, 10, 25, 100, 500 of 1000 overwinningen op rij om Streak-onderscheidingen te verdienen.
<ul style="list-style-type: none">Een wedstrijd verliezen, afbreken of opgeven maakt een einde aan je reeks.		
	Blitz-onderscheiding	Win een wedstrijd binnen 10 minuten.
	Domination-onderscheiding	Verdien erkenning voor het winnen van 100, 500, 1000 of 10.000 wedstrijden tijdens je carrière in <i>Command & Conquer Generals</i> .
	Ultimate-onderscheiding	Win op alle Skirmish-maps tegen het maximale aantal tegenstanders in de hoogste moeilijkheidsgraad om de Ultimate (ultieme) onderscheiding te verdienen.
	Air Wing-onderscheiding	Bouw 20 vliegtuigen of meer tegen een door de computer bestuurde tegenstander.
	Battletank-onderscheiding	Bouw 50 tanks of meer tegen een door de computer bestuurde tegenstander.
	Apocalypse-onderscheiding	Bouw de superwapens Particle Cannon, Nuclear Missile en SCUD Storm om deze onderscheiding te verdienen.

Multiplayer-onderscheidingen



Opmerking: voor het verdienen van multiplayer-onderscheidingen moet je de statistieken voor elke game tabellarisch rangschikken. Multiplayer-statistieken worden afzonderlijk van Skirmish-statistieken in tabellen gerangschikt. Zie *Veranderingen in het creëren van een online-game* op pag. 26 voor meer informatie.

Icoontje	Onderscheiding	Beschrijving
	Fair Play-onderscheiding	Om een Fair Play-onderscheiding te winnen moet je 90% van je 10 laatste games hebben gewonnen, verloren, opgegeven of verlaten via de normale kanalen.
	Streak-onderscheiding	Boek een reeks van 3, 10, 25, 100, 500 of 1000 overwinningen op rij in online-games om een Streak-onderscheiding te verdienen.
• Een wedstrijd verliezen, afbreken of opgeven maakt een einde aan je reeks.		
	Domination-onderscheiding	Verdien erkenning voor het winnen van 100, 500, 1000 of 10.000 wedstrijden tijdens je online-carrière.
	Air Wing-onderscheiding	Bouw 20 vliegtuigen of meer tegen een menselijke tegenstander.
	Battletank-onderscheiding	Bouw 50 tanks of meer tegen een menselijke tegenstander.
	Apocalypse-onderscheiding	Bouw de superwapens Particle Cannon, Nuclear Missile en SCUD Storm om deze onderscheiding te verdienen.
	Blitz-onderscheiding	Win een wedstrijd tegen een menselijke tegenstander binnen 10 minuten.
	Streak-onderscheiding	Boek een reeks van 3, 10, 25, 100, 500 of 1000 overwinningen op rij tegen menselijke tegenstanders.


• Een wedstrijd verliezen, afbreken of opgeven maakt een einde aan je reeks.

Nieuwe onderdelen van de USA

Nieuwe eenheden van de USA





Icoontje	Naam	Beschrijving
	Sentry Drone	Dit stealth-voertuig doet dienst als vooruitgeschoven verkenners die weinig coördinatie en toezicht vraagt. Om de Drone te upgraden, wordt een 20mm machinegeweer op de neus gemonteerd en automatisch ingezet tegen infanterie en kleine voertuigen.
	Microwave Tank	De Microwave Tank kan de elektronica in constructies uitschakelen via microgolffrequenties. Bij defensief gebruik brengt een microgolfveld schade toe aan infanterie.
	Avenger	Dit mobiele platform kan doelen in de lucht en op de grond markeren met zijn Point Defence Laser. Als een doel is gemarkeerd kunnen andere eenheden in de omgeving er sneller en doeltreffender op schieten. De Avenger kan ook vijandelijke vliegtuigen neerhalen.

Nieuwe constructies van de USA



Icoontje	Naam	Beschrijving
	Firebase	Met zijn 155mm kanon kan deze kleine vuurbasis een ontzagwekkende hoeveelheid munitie over grote afstand afvuren. Als inkomende raketten het spervuur overleven, zijn ze waarschijnlijk zo beschadigd en zwak, dat ze makkelijk door de vier manschappen in de basis kunnen worden uitgeschakeld.

Nieuwe upgrades van de USA

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Countermeasures	Om de enorme investeringen in luchtwapens te beschermen, hebben de USA effectieve tegenmaatregelen ontwikkeld tegen hitte- en radarzoekende projectielen. Je kunt alle vliegtuigen van de USA uitrusten met Countermeasures. Countermeasures vind je bij een Airfield.
	Hellfire Missile Drone	Deze upgrade kan de meeste eenheden van de USA uitrusten met een Drone die Hellfire Missiles afvuurt.




Icoontje	Naam	Beschrijving
	Chemical Suit	Vanwege de dreigende aanvallen met gifgas moeten de infanterie en het overige personeel van de USA worden uitgerust met de upgrade Chemical Suit. Hoewel een Chemical Suit niet volledig bestand is tegen giftige stoffen, kan het deze lang genoeg buitenhouden om de drager van het pak in staat te stellen het getroffen gebied schoon te vegen. Chemical Suits vind je in een Strategy Centre.
	Supply Lines	De opmars van elk modern leger kan worden tegengewerkt door de aanvoerlijnen te verstoren. De toevoeging van de upgrade Supply Lines verhoogt de productiviteit van Chinooks, waardoor de eenheden kunnen blijven oprukken. Supply Lines vind je in een Strategy Centre.
	Bunker Busters	Twee meter gewapend beton, begraven onder 6 meter aarde is niet genoeg om een goedgerichte Bunker Buster te weerstaan. Als de bom ontploft worden de in het gebouw gelegerde troepen gedood of gedwongen naar buiten te gaan. Bunker Busters vind je bij het Airfield.
	MOAB	Een upgrade voor de Fuel Air Bomb. De Massive Ordnance Air Burst is een zware bom die is ontworpen om op geringe hoogte tot ontploffing te komen. De negen ton explosieven die de bom bevat kunnen tanks tot op 90 meter van het inslagpunt wegslingeren. MOABs vind je in een Strategy Centre, nadat je Fuel Bomb General Power hebt geselecteerd.

Nieuwe vaardigheden van de generaals van de USA

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Leaflet Drop	Het zwaarste offensief waarmee de vijand moet zien af te rekenen. Een Leaflet Drop in een vijandelijk kamp ondermijnt het moreel en vermindert de wil van de eenheden om verzet te bieden. Getroffen eenheden worden tijdelijk immobiel.
	Spectre Gunship	Het Spectre Gunship kan alles vernietigen dat de pech heeft in zijn vizier te komen. Dit langzaam vliegende platform vliegt in kleine cirkels terwijl het 50mm patronen uitbraakt via de dubbele machinegeweren aan de zijanten. De wapens kunnen tijdens de vlucht handmatig worden bediend.

Nieuwe onderdelen van China




Nieuwe eenheden van China


Icoontje	Naam	Beschrijving
	Listening Outpost	China heeft geavanceerde spionagetechnologie ontwikkeld die je in de vorm van goedkope eenheden kunt inzetten aan het front. De Listening Outpost kan troepenbewegingen opvangen binnen een grote straal, inclusief eenheden in de stealth-stand, en wordt versterkt met Tank Hunter-eenheden.
	Helix	Deze grote helikopter kan infanterie en een aantal voertuigen verplaatsen over elk terrein. Je kunt de flexibele Helix 2 upgraden met een Propaganda Tower, Gattling Gun of Bunker. Je kunt ook Napalm Bombs toevoegen voor nog meer vuurkracht.
	ECM Tank	Deze verzameling elektronische tegenmaatregelen verdedigt oprukkende Chinese colonnes. Een multifrequentie-stoorzender verstoort effectief aanvallen met raketten en geleide raketten, waardoor deze mogelijk hun doel missen. De directe straal van dit wapensysteem kan ook de elektronica van de voertuigen van de vijand uitschakelen.

Nieuwe constructies van China



Icoontje	Naam	Beschrijving
	Internet Centre	Een Internet Centre is sterker dan de som der delen. Het biedt plaats aan maximaal acht Hackers die beter presteren als zij samenwerken. Je kunt het Internet Centre upgraden met Satellite Hack 1 en Satellite Hack 2.

Nieuwe upgrades van China

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Neutron Mines	Een Neutron Mine is een dodelijk wapen tegen manschappen die proberen de constructie in te nemen die met dit wapen wordt verdedigd. Een Neutron Mine kan ook de bestuurders van voertuigen uitschakelen. Onbemande voertuigen worden neutraal en kunnen worden ingelijfd.
	Satellite Hack 1	Deze upgrade voor het Internet Centre onthult alle terrein rond ieder Command Centre op de map.
	Satellite Hack 2	Vanuit het Internet Centre kan de Satellite Hack 2 periodiek alle satellietfrequenties van de vijand tonen, waardoor gedurende korte tijd alles wordt onthuld wat de vijand kan waarnemen.

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Neutron Shells	Al lange tijd doen geruchten de ronde dat Neutron Shells deel uitmaken van het Chinese arsenaal. De Neutron Shells vernietigen vijandelijke manschappen, maar laten constructies en voertuigen in tact. Neutron Shells lanceer je met een Nuke Cannon.

Nieuwe vaardigheden van de generaals van China

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Carpet Bomber	Een bombardement van grote hoogte kan de vijand angst inboezemen en colonnes vernietigen voor zij hun doel bereiken. De Carpet Bomber kan een stortvloed van bommen afwerpen op vijandelijk constructies.
	Frenzy	Deze Generals Power drijft vriendschappelijke eenheden tot razernij. De vuurkracht en het pantser van deze eenheden worden tijdelijk verhoogd, waardoor het tij op het slagveld in een mum van tijd kan keren.


Speciale opmerking over de Angry Mob: je kunt Angry Mobs niet in een garnizoen plaatsen in de Tunnel Networks. Je kunt ze ook niet vervoeren of verplaatsen door de Tunnel Networks en de GPS Scrambler werkt niet als je die gebruikt op deze eenheid.

Nieuwe onderdelen van het GLA





Nieuwe eenheden van het GLA

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Saboteur	Deze infanterie-eenheid wordt speciaal getraind in stealth en sabotage. De Saboteur kan tegen kliffen klimmen, vijandelijke bases infiltreren, gebouwen binnensluipen en de activiteiten daarbinnen stilleggen. Als een Saboteur een vijandelijk Command Centre binnengaat, worden alle Generals Powers teruggezet.
	Combat Cycle	De Combat wordt bemand door infanterie-eenheden en is een goedkope, mobiele vechteenheid. De Combat Cycle is uitstekend geschikt voor verkenningmissies en neemt de vaardigheden over van de eenheid van het GLA die het voertuig gebruikt.
	Battle Bus	De versterkte particuliere Battle Bus kan infanterie-eenheden naar de frontlinie vervoeren. De getransporteerde eenheden kunnen hun wapens afschieten van de ramen van de Battle Bus. Als de Battle Bus wordt uitgeschakeld, biedt hij als bunker bescherming aan de resterende troepen.

Nieuwe constructies van het GLA

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Fake Structures	Als effectieve afleidingsinstrumenten kunnen Fake Structures de vijand dwingen zijn strategie te veranderen of materialen te verspillen. Je kunt Fake Structures ook upgraden tot echte constructies, waardoor de omstandigheden op het slagveld opnieuw veranderen.

Nieuwe upgrades van het GLA

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Worker Shoes	Arbeiders van het GLA kunnen zich sneller verplaatsen als je ze schoenen geeft. Hierdoor wordt hun productiviteit vergroot. Worker Shoes vind je bij de Black Market.
	Camo-Netting	Je kunt Camo-Netting gebruiken om Stinger Sites en Tunnel Networks in te pakken en zo te camoufleren.
	Fortified Structure	Gebruik een Fortified Structure om de externe bepantsering van constructies van het GLA te upgraden. Fortified Structures vind je in een Palace.
	Booby Trap	Met de Booby Trap-upgrade kunnen Rebellen elke constructie en elk gebouw voorzien van onzichtbare explosieven die ontploffen als een vijand probeert de constructie of het gebouw in te nemen. Booby Traps vind je in Barracks.







Nieuwe vaardigheden van de generaals van het GLA

Icoontje	Naam	Beschrijving
	GPS Scrambler	Met een GPS Scrambler krijg je toegang tot de Global Positioning System-frequenties en worden de satellietverbindingen in een groot gebied verstoord. Als je een GPS Scrambler inzet, worden troepen gecamoufleerd.
	Sneak Attack	Met een Sneak Attack kan het GLA overal op de map een tunneluitgang graven. Hierdoor kunnen de troepen een vijandelijke basis van binnenuit aanvallen. Aanvallende eenheden moeten in de tunnel worden opgesteld voordat de Sneak Attack wordt ingezet.

Technische gebouwen

Je kunt technische gebouwen veroveren die op strategisch belangrijke locaties zijn geplaatst. Hierdoor krijgt je eigen legermacht de beschikking over de productie van zo'n gebouw. In langere games kan het veroveren van technische gebouwen het verschil tussen overwinning of nederlaag betekenen.

Opmerking: om technische gebouwen te veroveren, moet je eerst de upgrade Capture hebben in de Barracks. Zie voor meer informatie de handleiding die bij de oorspronkelijke *Command & Conquer Generals*-game is geleverd.

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Tech Oil Derrick	Na verovering voegt een Oil Derrick direct \$1000 toe aan je budget, maar ook hierna blijven de inkomsten binnenstromen.
	Tech Refinery	Een Refinery verlaagt de productiekosten van al je eenheden.
	Tech Hospital	Een Hospital geneest voortdurend al je infanterie op het slagveld.
	Tech Repair Bay	Een Repair Bay repareert voortdurend al je voertuigen op het slagveld.
	Tech Artillery Platform	Het Artillery Platform schiet voortdurend op alle vijandelijke grondeenheden binnen bereik.
	Tech Reinforcement Pad	Bij een Reinforcement Pad wordt regelmatig een van je aanvalsvoertuigen ingevlogen. Meestal is dit een tank.

Generals Challenge

Tijdens een Generals Challenge (generaalsuitdaging) voer je het commando over het leger van een generaal. Het leger van die generaal bestaat uit gespecialiseerde eenheden, constructies en upgrades. De legers van de verschillende generaals kunnen sneller en goedkoper beschikken over bepaalde wapens en constructies, die nodig zijn om de overwinning via unieke strategieën in de wacht te slepen. Voor de bestrijding van de strategieën van de verschillende generaals, moet je specifieke tegenmaatregelen vinden om hun zwakke plekken bloot te leggen.

- Niet alle onderdelen van de standaard USA-, China- en GLA-legers zijn beschikbaar voor de legers van de verschillende generaals. Maar let op: sommige legers beschikken over eenheden die op andere plaatsen in de game niet beschikbaar zijn.
- Alle Generals Challenge-legers kunnen worden gebruikt tijdens Skirmish- en Online-games.

Een Generals Challenge starten

Je start de spelvariant Generals Challenge als volgt:

1. Klik in het hoofdmenu op SOLO PLAY (1 speler).
2. Klik in het menu Solo Play op CHALLENGE (uitdaging).
3. Selecteer een moeilijkheidsgraad.
Opmerking: voor successen op hogere moeilijkheidsgraden ontvang je hogere Battle Honours. Zie *Onderscheidingen* op pag. 7 voor meer informatie.
4. In het scherm Choose Your General (je generaal kiezen) selecteer je het leger dat je wilt gebruiken.
Klik op een doelicoontje in beeld om een General te selecteren. Bekijk de biografie van de betreffende generaal onder in beeld.
5. Klik op PLAY GAME (game spelen) om de game te starten met de geselecteerde General. De eerste map en de strijdende Generals worden geladen.

Generaal Malcolm 'Ace' Granger





Generaal Malcolm
'Ace' Granger

Generaal Malcolm Granger is de zoon van een piloot van een sproevliegtuigje uit Iowa. Zijn carrière als piloot kwam van de grond toen hij op 12-jarige leeftijd de tweedekker van zijn vader leende om de kermis in Kansas City te bezoeken. Granger viel tijdens de oorlog in Irak op toen hij als luitenant in één middag vier SAM-installaties uitschakelde. Terwijl hij bij de luchtmacht in rang opklom, verwierf Granger een grote reputatie doordat hij de rol van gevechtsvliegtuigen binnen het Amerikaanse leger uitbreidde. Granger heeft een gelijkmatig humeur, maar hij is compromisloos. Hij heeft nieuwe technieken ontwikkeld voor het besparen van brandstof en materieel tijdens missies om luchtoverwicht te behalen. Deze technieken zijn met succes toegepast in Irak, Afghanistan en andere gevechtsgebieden. Zijn eskadrons staan bekend om hun precisie en sterke wil om de missie tot een goed einde te brengen.


Achtergrond

- Partij: USA
- Rang: generaal met vier sterren
- Onderdeel: US Air Force
- Legernummer: 08291102-HBGB
- Gestationeerd in: Fort Belmont, Houston, Texas, USA
- Strategische leiding over: luchtmacht

Legereenheden

Icoontje	Naam	Beschrijving
	King Raptor	De eerste generatie Raptors bleken te licht op het slagveld. Dankzij modificaties aan de motoren kan de King Raptor worden uitgerust met een zwaardere vliegtuigromp en betere munitie.
	Combat Chinook	In de voorgaande campagnes tegen het GLA deden de Chinooks het niet al te best. Door het gebrek aan verdedigingsmiddelen gingen de Chinooks vaak verloren achter de vijandelijke linies, waardoor reddingsoperaties moesten worden uitgevoerd om eventuele overlevenden te evacueren. De Combat Chinook heeft schietgaten aan de zijkant waardoor de inzittenden bedreigingen op de grond onder vuur kunnen nemen.

Leger-upgrades

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Stealth Comanche	Comanche-helikopters kunnen door een upgrade stealth-mogelijkheden krijgen.

Legeraanpassingen

- Alle vliegtuigen worden uitgerust met een defensief lasersysteem.
- Het bouwen van vliegtuigen is goedkoper.
- A-10 Thunderbolts kosten op niveau 1, 2 en 3 minder Generals-punten.
- De Stealth Fighter is vanaf het begin beschikbaar.
- De Crusader Tank is niet beschikbaar.
- De Paladin Tank is niet beschikbaar.

Generaal Alexis Alexander




Generaal Alexis
Alexander

Alexander trok tijdens de tweede Koreaanse oorlog als logistiek staflid de aandacht van haar meerderen door haar vermogen om praktisch alles te kunnen regelen. Alexander gebruikte dat talent om een studiebeurs en een eerbiedwaardige carrière bij de Mariniers te verwerven. Voor de verdediging van bevoorradingsroutes tijdens het eerste GLA-conflict, ontwikkelde Alexander een gelaagd systeem van verdedigingen die alle aanvallen op haar bevoorradingskonvooien wist te voorkomen. Hoewel ze niet echt efficiënt omspringt met haar materialen, stelt generaal Alexander al in de vroegste fases van een conflict prioriteiten voor het verkrijgen van verdedigingsmiddelen en materialen. Het leger van deze generaal valt alleen aan wanneer de vuurkracht superieur is en het niet kan worden getroffen door een tegenaanval.


Achtergrond

- Partij: USA
- Rang: generaal met vier sterren
- Onderdeel: Marines Corps
- Legernummer: 07121969-HB
- Gestationeerd in: Camp Franklin, Belfast, Maine, USA
- Strategische leiding over: superwapens
- Beschikbaar voor: Skirmish, Generals Challenge, Online


Legerconstructies

Icoontje	Naam	Beschrijving
	EMP Patriot	De EMP Patriot-batterij kan een barrage raketten afvuren die constructies, eenheden en manschappen bestoken met een schokgolf elektromagnetische pulsen (EMP).

Legereenheden

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Aurora Alpha	Het nieuwste model Aurora Bomber is uitgerust met Fuel Air Bombs. De explosieve brandstof in de wapens van de Aurora Alpha komt boven het doel in de lucht tot ontploffing. De vuurbal verspreidt zich over een aanzienlijk gebied. De FAB Aurora kan supersonische snelheden bereiken waardoor deze alle vormen van luchtafweergeschut te snel af is.

Leger-upgrades

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Advanced Control Rods	Dankzij een verbeterd ontwerp zijn de Control Rods efficiënter geworden en produceren ze meer energie dan conventionele bronnen.

Legeraanpassingen

- De productie van Particle Cannons is veel goedkoper.
- De productie van alle voertuigen is veel goedkoper.
- De Paladin Tank is niet beschikbaar.
- De Crusader Tank is niet beschikbaar.


Generaal 'Pinpoint' Townes

Als vroege voorvechter van het gebruik van lasertechnologie door de strijdkrachten van de USA, ontwikkelde 'Pinpoint' Townes uitvoerige aanvallende en verdedigende strategieën rond laserwapens. Hij werd in 2008 (hij was toen 29 jaar oud) aangesteld om zijn theorieën te onderwijzen op het U.S. Army War College. Maar Townes vond het academische leven te suf en keerde in 2011 als commandant terug naar het slagveld. Hij vertrouwt op de goedkope, maar krachtige lasertechnologie voor al zijn onderdelen en is zeer goed op de hoogte van de sterke en zwakke plekken van die technologie. Generaal Townes heeft altijd uitstekende scores geboekt tijdens oefeningen en daadwerkelijke acties. Deze generaal met vier sterren blijft de grenzen van de lasertechnologie verkennen op het gebied van energievoorziening en -efficiëntie. Het leger rekent op zijn kennis.


Achtergrond

- **Partij:** USA
- **Rang:** generaal met vier sterren
- **Onderdeel:** US Army
- **Legernummer:** 00010204-0IKE0
- **Gestationeerd in:** Fort Union, Redwood Shores, California, USA
- **Strategische leiding over:** lasers
- **Beschikbaar voor:** Skirmish, Generals Challenge, Online

Legerconstructies

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Laser Defence Turret	De Laser Defence Turret maait de tegenstanders neer met een intensieve uitbarsting van licht en hitte. Deze krachtige defensieve batterijen zijn effectief tegen grond- en luchtdoelen.

Legereenheden

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Laser Tank	In plaats van een granaat vuurt deze tank een nog verwoestender laser af. De Laser Tank vereist een aanzienlijke hoeveelheid energie. De energieproductie van de basis moet op peil worden gehouden om te voorkomen dat de Laser Tanks inactief worden.

Legeraanpassingen

- De productie van Avengers is goedkoper.
- De Tomahawk Missile is niet beschikbaar.
- De Crusader Tank is niet beschikbaar.
- De Paladin Tank is niet beschikbaar.

Generaal 'Anvil' Shin Fai




Generaal "Anvil"
Shin Fai

Op het slagveld is China's grootste kracht de miljoenen manschappen die op de been kunnen worden gebracht. Daarop is de carrière van generaal Shin gestoeld. Zijn manschappen kennen hem als The Anvil (het aambeeld). Generaal Shin kan dankzij een gestroomlijnde, maar soms wrede, commandostructuur binnen 24 uur vier divisies optrommelen. Onder generaal Shin heerst een strenge discipline en officieren en infanteristen die deze discipline kunnen handhaven, worden beloond. De generaal heeft geavanceerde methoden ontwikkeld voor veldoefeningen voor de Red Guard en elitemanschappen. Militaire analisten hebben nog steeds waardering voor het snelle optreden en het professionalisme van de vredestroepen van generaal Shin tijdens het Taiwan-Conflict in 2018. Hiermee werd een Wereldoorlog voorkomen. Zijn divisies bevatten een aantal wapens en transportsystemen die uniek zijn voor het People's Liberation Army.

Achtergrond

- **Partij:** China
- **Rang:** generaal, klasse AAA
- **Onderdeel:** People's Liberation Army
- **Legernummer:** 2030-200403-1
- **Gestationeerd in:** Camp Snake, Peking, China
- **Strategische leiding over:** infanterie
- **Beschikbaar voor:** Skirmish, Generals Challenge, Online

Legerconstructies

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Fortified Bunker	Een Fortified Bunker kan maximaal tien infanteristen beschermen tegen een directe bominslag. Bovendien is de bunker omgeven door een mijnenveld om aanvallen over land te voorkomen.

Legereenheden

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Assault Troop Transport	Met dit onafhankelijk opererende transportvoertuig kunnen infanteristen in de voorste linies worden ingezet. De medische staf aan boord kan de manschappen in de omgeving genezen.
	Mini-Gunner	Een Mini-Gunner is een met een Gattling Gun bewapende Red Guard. Hij heeft een belangrijk voordeel op infanteristen die zijn uitgerust met meer conventionele wapens.
	Attack Outpost	Een hele verbetering ten opzichte van de Listening Outpost. In deze constructie zijn vier Tank Hunters geplaatst. Je kunt er maximaal 10 infanterie-eenheden in plaatsen.

Generals Powers van het leger

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Para Drop	Een Para Drop wordt ingezet vanuit het Command Centre om paratroepers naar iedere bereikbare plek op de map te brengen.

Legeraanpassingen

- Alle infanterie start op het niveau Veteran (veteraan).
- De upgrade Nationalism is vanaf het begin beschikbaar.
- De Horde Bonus wordt vergroot.
- De Battlemaster Tank is niet beschikbaar.
- De Overlord Tank is niet beschikbaar.

Generaal Tsing Shi Tao




Generaal Tsing Shi Tao

Generaal Tsing krijgt wat hij wil, tegen elke prijs. Door zijn ongeduldige karakter is generaal Tsing een groot voorstander van nucleaire technologie op het slagveld. Helaas is er in 2014 een aantal vreselijke ongelukken gebeurd tijdens het Mudanjiang Disaster, terwijl generaal Tsing de verantwoordelijke officier was. Zijn carrière werd echter gered door zijn aanzienlijke talenten. Generaal Tsing gelooft dat dit soort fouten nu eenmaal deel uitmaken van het ontwikkelingsproces. Zijn divisies beginnen de vruchten te plukken van zijn overtuigingen, nu een prototype van een Advanced Nuclear Power Plant betere resultaten heeft opgeleverd. Programma's voor de ontwikkeling van tactische kernwapens en voor het verbeteren van de stabiliteit van radioactieve isotopen zorgen voor een verbeterde veiligheid die door zijn troepen wordt toegejuicht.


Achtergrond

- Partij: China
- Rang: generaal, klasse AAA
- Onderdeel: People's Liberation Army
- Legernummer: 0000-000000-1
- Gestationeerd in: Base Ox, Chengdu, China
- Strategische leiding over: nucleaire energie
- Beschikbaar voor: Skirmish, Generals Challenge, Online

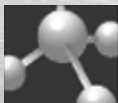

Legerconstructies

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Advanced Nuclear Power Plant	Technologische vernieuwingen op het gebied van energiewinning hebben geleid tot een superieure Nuclear Power Plant, die meer energie levert.

Legereenheden

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Nuke Bomber	Deze aangepaste Carpet Bomber werpt een groot aantal kernbommen af boven het doel. De reststraling kan gevaarlijk zijn voor manschappen in de omgeving.

Leger-upgrades

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Isotope Stability	Veldtesten hebben uitgewezen dat de nucleaire tanks van China kwetsbaar en ontplofingsgevaarlijk zijn. De upgrade Isotope Stability levert schonere nucleaire brandstof voor de tankeenheden.
	MiG Tactical Nuke	Deze upgrade koop je bij de Nuclear Missile Silo. Er worden tactische nucleaire raketten onder de vleugels van de MiG gemonteerd.

Legeraanpassingen

- Alle tanks beginnen met Uranium Shells en Speed upgrades.
- Power Plants genereren meer energie.
- Het Nuke Cannon is vanaf het begin beschikbaar.

Generaal Ta Hun Kwai




Generaal Ta Hun Kwai

Generaal Ta Hun Kwai is ervan overtuigd dat het People's Liberation Army deze eeuw zijn grootste militaire successen zal behalen dankzij de kijkaten van zijn tankdivisies. Als aanhanger van de Russische tanktactieken tijdens de Koude Oorlog heeft generaal Ta blauwdrukken ontworpen om diverse modificaties voor die tactieken te ontwikkelen. Hij stond aan de wieg van een aantal technieken die de productiekosten van tanks omlaag hebben gebracht en hij was de sponsor van het Emperor-programma, dat ervoor zorgde dat de eerste tanks in 2019 van de assemblageband rolden. In de hiërarchie binnen het PLA wordt hij gezien als iemand van de oude garde. Generaal Ta blijft echter overwinning op overwinning stapelen tijdens zijn veldslagen.

Achtergrond

- Partij: China
- Rang: generaal, klasse AAA
- Onderdeel: People's Liberation Army
- Legernummer: 9999-322436-5
- Gestationeerd in: Base Rat, Jinan, China
- Strategische leiding over: tanks
- Beschikbaar voor: Skirmish, Generals Challenge, Campaign Play, Online

Legereenheden

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Emperor Tank	De nieuwste generatie Overlord Tanks is uitgerust met Propaganda Towers op geschutskoepels. Je kunt de Emperor Tanks upgraden met de zwaardere Gatling Cannons.

Generals Powers van het leger

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Tank Drop Level 1	Met deze Generals Power kun je 1 Battlemaster Tank uitzetten op de map.
	Tank Drop Level 2	Met deze Generals Power kun je 2 Battlemaster Tanks uitzetten op de map.
	Tank Drop Level 3	Met deze Generals Power kun je 3 Battlemaster Tanks uitzetten op de map.

Legeraanpassingen

- Alle tanks starten op het niveau Veteran (veteraan).
- De productie van tanks is goedkoper. De bouwtijd blijft onveranderd.
- De productie van vliegtuigen is goedkoper.
- Het Nuke Cannon is niet beschikbaar.
- Het Inferno Cannon is niet beschikbaar.

Dr. Thrax




Dr. Thrax

Er is niet veel bekend over de GLA-bondgenoot met de codenaam 'Dr. Thrax'. De beschikbare informatie duidt erop dat hij in Jordanië is opgeleid tot immunoloog. Hij verliet de academie in 2005 en dook onder in een getto in Caïro waar de PLO de scepter zwaait. De afgelopen twintig jaar heeft hij chemische en biologische wapens geproduceerd voor terroristische organisaties over de hele wereld, inclusief het GLA. Recent afgeluisterd mobiel telefoonverkeer heeft aan het licht gebracht dat Dr. Thrax zich meer is gaan bezighouden met de dagelijkse gang van zaken van het GLA. Hij bezit laboratoria, verspreid over Azië en het Midden-Oosten, waar goedkope massavernietigingswapens worden geproduceerd en gedistribueerd onder plaatselijke terroristische groeperingen. Uit veiligheidsoverwegingen slaapt Dr. Thrax nooit twee nachten achter elkaar in hetzelfde bed. Hij ondergaat ook regelmatig cosmetische chirurgie om zijn uiterlijk te veranderen.


Achtergrond

- Partij: GLA-bondgenoot
- Rang: onbekend
- Groepering: onbekend
- Identificatienummer: onbekend
- Thuisland: onbekend
- Strategische leiding over: biologische en chemische wapens
- Beschikbaar voor: Skirmish, Generals Challenge, Online


Legerconstructies

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Toxin Network	Dit type tunnelingang wordt beveiligd door een gifwapen.

Legereenheden

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Toxin Rebel	De Toxin Rebel is gewapend met een rugzak vol gif en kan vijandelijke eenheden bestoken met dodelijke chemische of biologische wapens. Zelfs als de vijand in een versterkt gebouw in garnizoen ligt.

Leger-upgrades

Iconotje	Naam	Beschrijving
	Anthrax Gamma	Deze biologische agens van de derde generatie heeft in veldtests bewezen nog dodelijker te zijn dan Anthrax Beta.

Legeraanpassingen

- Alle tanks starten met Toxin Shells.
- Alle giffen beginnen als Anthrax Beta.
- Sommige raketten hebben een Toxin Tip.
- Gecamoufleerde eenheden of vaardigheden zijn niet beschikbaar, alleen Jarmen Kell.

Generaal Rodall 'Demo' Juhziz




Generaal Rodall
"Demo" Juhziz

Deze in het Midden-Oosten geboren bommenmaker is verantwoordelijk voor een aantal van de meest verwoestende terroristische aanslagen van de 21e eeuw. Generaal Juhziz en zijn organisatie worden in verband gebracht met de aanslag op de Amerikaanse ambassade in Caïro en het tot zinken brengen van de USS Nelsen in 2012. Dergelijke brutale aanslagen hebben hem meer aanhangers opgeleverd, waaronder mensen uit vele landen die bereid zijn hun leven op te offeren door een zelfmoordaanslag ten dienste van het GLA. Generaal Juhziz heeft een hand verloren tijdens het maken van een bom, en hij spreekt bijna nooit met iemand die niet tot zijn organisatie behoort.


Achtergrond

- Partij: GLA
- Rang: onbekend
- Groepering: Scorpion
- Identiteitsnummer: onbekend
- Thuisland: onbekend
- Strategische leiding over: innovatieve bommen en explosieventechnologie
- Beschikbaar voor: Skirmish, Generals Challenge, Online

Legerconstructies

Iconotje	Naam	Beschrijving
	Advanced Demo Trap	Een Advanced Demo Trap is goedkoper te produceren, sneller te assembleren en verwoestender dan zijn voorgangers.

Leger-upgrades

Iconotje	Naam	Beschrijving
	Demolition	Na een upgrade bij een Palace kunnen alle eenheden en constructies zichzelf op commando opblazen.

Legeraanpassingen

- De productie van Bomb Trucks is goedkoper.
- Alle Terrorists richten meer schade aan.
- De upgrade Booby Trap is vanaf het begin beschikbaar.
- Vanaf het begin rijden Terrorists op Combat Cycles.
- Stealth-eenheden of -vaardigheden zijn alleen voor Jarmen Kell beschikbaar.
- Er zijn geen Toxin-upgrades beschikbaar. Scud Storm, Scud Launcher en Bomb Truck zijn voorzien van explosieven.

Prins Kassad



Prins Kassad

Prins Kassad heeft in de politieke arena van het Midden-Oosten een onstuimige, en in de onderwereld gewelddadige, reputatie. Dit charismatische stamhoofd heeft een netwerk van spionnen en huurmoordenaars in heel Noord-Afrika om het vuile werk voor hem op te knappen. Prins Kassad heeft miljoenen ontvangen voor het uitvoeren van moordaanslagen, kapingen en het afranselen van mensen op straat. Men vermoedt dat er sinds 2013 geen enkele terroristische actie langs de kusten van de Middellandse Zee is geweest zonder zijn betrokkenheid of zijn zegen. Het is nog niet eerder gelukt deze slimme administrator van een sluwe organisatie direct in verband te brengen met enige criminele activiteit, maar alles en iedereen die in zijn weg staat, wacht een vreselijk lot.

Achtergrond

- Partij: GLA
- Rang: onbekend
- Groepering: Cobra
- Identiteitsnummer: onbekend
- Thuisland: Tripoli, Libië
- Strategische leiding over: camouflage
- Beschikbaar voor: Skirmish, Generals Challenge, Online

Legeraanpassingen

- Je kunt alle constructies upgraden met Camo-Netting.
- Workers zijn gecamoufleerd terwijl ze materialen verzamelen.
- Vanaf het begin is de upgrade Camouflage beschikbaar voor Rebels.
- Base Defences beginnen met Camo-Netting.
- De Hijacker is vanaf het begin beschikbaar.
- De GPS Scrambler is beschikbaar op Level 3 in plaats van op Level 5.
- De GPS Scrambler herlaadt sneller.






Online*-appendix

In dit hoofdstuk vind je korte beschrijvingen van een aantal onderdelen en basisstrategieën op het gebied van online-gaming.

***VOOR DEZE OPTIE HEB JE EEN INTERNETVERBINDING NODIG. EA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR DE ONLINE-ONDERSTEUNING VOOR DIT PRODUCT 90 DAGEN NA KENNISGEVING TE BEÏNDIGEN.** Voor dit product gelden de online-voorwaarden en bepalingen en het is mogelijk dat niet alle opties beschikbaar zijn op het moment van aanschaf. Surf naar www.generals.ea.com voor meer informatie.

Online game-icoontjes

In de online-lobbies staat een overzicht van beschikbare game-icoontjes die belangrijke informatie geven over de game en je verbinding daarmee.

Icoontje	Naam	Beschrijving
	Statistieken bijhouden	De statistieken voor deze game worden in tabellen gerangschikt onder je online-personage.
	Wachtwoord vereist	Dit icoontje verschijnt naast games waarvoor een wachtwoord is vereist. Als je het wachtwoord niet weet, moet je contact opnemen met de host.
	Uitstekende verbinding	Een groen lampje geeft een goede verbinding aan tussen je eigen computer en de computer van de host. Neem zoveel mogelijk aan die games deel.
	Redelijke verbinding	Een geel icoontje geeft een redelijke verbinding aan. Er kunnen problemen ontstaan als je aan deze games deelneemt.
	Slechte verbinding	Een rood icoontje geeft een slechte verbinding aan met een hoge ping-tijd.

Veranderingen in het creëren van een online-game

Als je een online-game creëert in *Command and Conquer Generals Zero Hour*, kun je onderstaande nieuwe opties instellen:

Limit Armies (legers beperken)

Als je de beschikbare legers in de komende game wilt beperken tot de originele legers van de USA, het GLA en China, vink je dit vakje aan.

Record Stats
(statistieken bijhouden)

Als je de resultaten wilt bijhouden in je statistieken voor je online-personage, vink je dit vakje aan.

Opmerking: als de optie Record Stats is geactiveerd, wordt de optie Starting Cash (startkapitaal) vastgesteld op \$10.000. Alle legers zijn beschikbaar en het aantal superwapens is onbeperkt. Zelfgemaakte maps zijn niet toegestaan voor games waarbij Record Stats is geactiveerd.

Limit Superweapons
(beperkte superwapens)

Je kunt het aantal supermachten beperken nadat de game is gecreëerd. Hierdoor kunnen alle partijen tijdens de game maar één superweapon creëren.

Starting Cash (startkapitaal)

Je kunt het startkapitaal waarmee elke partij begint aanpassen als deze optie beschikbaar is.

Online-strategieën

Tijdens online-games gebeurt alles in een stroomversnelling en als je hier niet op bent voorbereid, dan kan dit soort games overweldigend zijn. Het aantal strategieën voor online-games is groot en de effectiviteit daarvan is wisselend. De onderstaande paragraaf behandelt een aantal basisstrategieën voor online-games voor alle partijen.

Geld is het belangrijkste

Tenzij je je online-game begint met een hoog startkapitaal, is je eerste taak een bevoorradingsketen te ontwikkelen voor het verzamelen en verwerken van materialen. Vergeet daarbij niet wat bescherming te bieden aan de eenheden die dit voor elkaar moeten boksen.

- **China:** bouw zo snel mogelijk een Supply Centre, maar beperk het aantal Supply Trucks tot twee. Als je er meer bouwt, is dat een verspilling van materiaal, tenzij je een grote afstand moet overbruggen tussen het Supply Centre en het dichtstbijzijnde depot.
- **GLA:** de Supply Stash kan materialen iets sneller verwerken dan de verzamelaars van de overige partijen. Buit dat voordeel dus uit. Bouw zes of meer Workers om de aanvoerlijnen volledig bezet te houden. Zorg ervoor dat je de Workers beschermt met gepantserde eenheden. GLA-workers kunnen namelijk worden overreden. Sommige tegenstanders gebruiken deze smerige tactiek al vroeg in het spel.
- **USA:** ondanks de hoge prijs is de Chinook de snelste en meest efficiënte verzamelaar van materialen. Deze snelle helikopters moeten meer geld genereren om de dure eenheden en constructies van de USA te bouwen en te onderhouden. Zorg ervoor dat je altijd twee Chinooks in de lucht hebt.

Secundaire inkomstenbronnen

Voor op maps waar de materialen schaars zijn, kunnen de secundaire inkomstenbronnen voor elke partij de doorslag geven. Ontwikkel ze tijdens de beginfase van de game om de latere fases te beïnvloeden. Voor elke partij geldt dat het belangrijk is de neutrale materiaalbronnen, zoals Oil Derricks, eerder te bereiken dan de tegenstander.

- **China:** een paar Hackers in een Internet Centre kunnen een massa geld genereren.
- **GLA:** de Black Market is een uitstekende secundaire inkomstenbron. De 20 dollar die elke paar seconden binnenkomen, kunnen je schatkist binnen korte tijd vullen.
- **USA:** later in de game kunnen de USA in hoog tempo extra geld binnenhalen door een paar Supply Drop Zones te bouwen. Ondanks dat deze constructies energie verbruiken, betalen ze zichzelf dubbel en dwars terug als de materialen arriveren. Niets kan een Supply Plane die een levering komt brengen tegenhouden, ook geen vijandelijk vuur.

De verdediging van je basis

Voordat je de aanvallende vuurkracht uitbouwt om de vijand onder de voet te lopen, moet je de grenzen van je beginnende basis beschermen. Een zware aanval in de beginfase van de game kan je al snel uitschakelen.

Je moet prioriteiten stellen wat betreft je verdediging. Uit welke richting zal een aanval hoogst waarschijnlijk komen? Welke eenheden zullen worden ingezet? Hoewel je nooit een ingang helemaal onbeveiligd moet laten, is het erg moeilijk om twee ingangen goed te verdedigen, laat staan drie. Kies daarom vroeg en kies verstandig. Je moet jezelf tegen de meeste spelers wapenen om zo een frontale aanval af te weren.

Een hechte verdediging is gebaseerd op een linie van uiteenlopende eenheden en constructies met verschillende effectiviteit tegen vijandelijk eenheden. Je moet wapens hebben met een groot bereik om de aankomende wapens te verzwakken voordat ze de omgeving van de basis bereiken. Luchtafweergeschut is ook belangrijk.

- Op sommige maps worden vijandelijk eenheden gedwongen de aanval op je basis uit te voeren via smalle doorgangen. Een halve cirkel van verdedigende eenheden rond die doorgang kan de vijand decimeren.
- Verdedig, als dit maar enigszins mogelijk is, vanaf een hoger gelegen positie met projectielwapens. Het bereik van je eenheden wordt vergroot door een hogere positie.

Bouw een linie van afwisselende eenheden voor elke partij:

- **China:** omring een bemande Bunker met Tank Hunters en een paar Gattling Cannons.
- **GLA:** wissel GLA Stinger Sites af met een paar Tunnel Networks vol RPG Troopers.
- **USA:** bouw om en om vier Patriot Missiles en vier Firebases. Voeg Missile Defenders toe aan de Firebases als je daar het geld voor kunt missen.

Besteed niet al je bouwtijd en planning aan verdediging, want een goede speler kan je stellingen al vroeg in het spel met de grond gelijkmaken. Je moet je voorbereiden op de aanval.

De aanval

Net als voor je verdedigingslinie, geldt ook hier dat het een goed idee is om je eenheden voor je primaire aanval af te wisselen met andere eenheden die de zwakke kanten van de aanvallende eenheden beschermen. Je investering in de aanval moet worden beschermd. Probeer zo veel mogelijk informatie te verzamelen over de verdedigingslinies die op je wachten, voordat je oprukt. Voor het verzamelen van dergelijke informatie kan het nodig zijn om eerst geavanceerde technologie te verwerven of een paar proefaanvallen uit te voeren.

Proefaanvallen en verkenning

Tijdens een ideale proefaanval wordt zoveel mogelijk vijandelijk terrein bestreken, dus snelheid is erg belangrijk. Natuurlijk is je belangrijkste doel meer te weten te komen over de verdediging en constructies van de vijand, maar het kan nooit kwaad hem ook meteen angst in te boezemen. Als het je lukt wat schade aan te richten met je proefaanval, kun je meteen zien hoe de verdediging van je vijand waarschijnlijk zal reageren op een grootscheepse aanval. Het is zelfs mogelijk dat je de tegenstander dwingt zijn materieel in te zetten voor het aangevallen gebied, waardoor de mogelijkheid wordt geschapen voor een aanval uit een andere richting.

Overweeg voor de afzonderlijke partijen onderstaande standaard troepensamenstellingen voor proefaanvallen en verkenningsmissies:

- **China:** stuur een paar Gattling Tanks, want die zijn redelijk snel. Als je gevechtskracht in de lucht hebt, dan kan de aanwezigheid van een enkele MiG in het vijandelijke kamp de tegenstander verleiden tot het veranderen van de samenstelling en structuur van zijn verdediging.

- **GLA:** gebruik Technicals of Combat Cycles om je snel door het vijandelijke kamp te verplaatsen. Omdat Combat Cycles de vaardigheden aannemen van hun berijders, kun je een Combat Cycle veranderen in een krachtiger wapen. Vijf Combat Cycles die door Terrorists het Command Centre van je tegenstander worden binnengereden, zullen hem zeker anders over de situatie laten denken.
- **USA:** een Humvee vol Missile Defenders die wordt beschermd door een Spy Drone, kan een erg effectief middel zijn voor verkenningen. Als de technologie is ontwikkeld, is de Sentry Drone misschien goedkoper.

Verrassingsaanvallen

Soms is het doel van een aanval een bepaald doelwit te treffen om daarna veilig terug te keren. Omdat snelheid belangrijk is bij dit soort aanvallen, wil je voldoende vuurkracht verzamelen om de klus snel te klaren nadat je door de verdediging bent gedrongen. Hoewel het belangrijkste doel het uitschakelen van een eenheid of een constructie is, zal een veilige terugkeer van je troepen naar de eigen basis het voorbereiden van de volgende aanval versnellen.

Voor elke partij bestaan er veel manieren om een succesvolle verrassingsaanval te lanceren. Omdat er zoveel afhangt van het doel, de locatie op de map en de omringende verdediging, kan alleen ervaring je hierbij helpen.

De beslissende aanval

Als de tijd rijp is om het gevecht te beëindigen, moet je zorgen voor een aanvalsmacht die sterk genoeg is om de verdediging van je tegenstander onder de voet te lopen, en alle vijandelijke eenheden en constructies te vernietigen. Vaak doet zich tijdens de uiteindelijke slag een moment voor waarop wordt bepaald of jouw leger of dat van de vijand de overhand krijgt. Als je merkt dat je de buitenste verdedigingslinies van je tegenstander niet kunt doorbreken, is het beter je terug te trekken om het later nog eens te proberen.

- Zet niet al je geld of materialen in voor de aanval, tenzij de situatie hopeloos is. Een leger dat volledig is gespitst op de aanval, is kwetsbaar voor een tegenaanval. Nadat je de aanvalsmacht hebt opgebouwd en bent begonnen met het inzetten van je troepen, raden we je aan meteen vervangingen te bouwen voor de eenheden die je waarschijnlijk tijdens de slag zult verliezen.

Tijdens het opbouwen van je aanvalsleger is het belangrijk de zwakheden van je belangrijkste aanvallende eenheden te beschermen met eenheden die daarvoor geschikt zijn. Een evenwichtige samenstelling van je aanval vormt de sleutel tot succes. Overweeg voor een aanval onderstaande samenstellingen van de troepenmacht voor de verschillende partijen:

- **China:** start met vier Overlord Tanks, waarvan er twee zijn uitgerust met de upgrade Propaganda Towers en twee met de upgrade Gattling Cannons. Voeg hier twee onafhankelijke Gattling Cannons aan toe om de Overlord Tanks bij te staan wanneer deze worden aangevallen. Hou twee Nuke Cannons bij de hand achter de hoofdmacht, want deze zijn heel effectief tegen constructies. Als je vertrouwt op infanterie, gebruik je een Attack Outpost vol Mini-Gunners.
- **GLA:** bouw 10 Scorpion Tanks en upgrade die met de Rocket. Voeg vier Quad Cannons toe voor verdediging tegen luchtaanvallen. Een paar SCUD Launchers achter de hoofdmacht zorgen voor ondersteuning.
- **USA:** de belangrijkste aanvalswapens voor de USA zijn de Paladin Tanks. Bouw er vijf of zes van. Stel twee of drie eenheden met Tomahawk Missiles op achter de tanks voor aanvallen over grote afstand. Voeg een paar Humvees toe waarin je Missile Defenders plaatst. Neem achter de hoofdmacht twee Avengers mee voor bescherming tegen luchtaanvallen.

Toernooiranglijsten

Voor prestatiegerichte spelers biedt *Command & Conquer Generals Zero Hour* tournament ladders (toernooiranglijsten) voor het spelen van een QuickMatch (snelle wedstrijd). In een toernooiladder speel je games van een vast type (1v1, 2v2) (een-tegen-een of twee-tegen-twee) tegen andere spelers. De resultaten van je games worden opgeteld om je positie in de ranglijst te bepalen.

Jezelf aanmelden bij een toernooiladder:

1. Ga naar <http://generals.casesladder.com> en meld je aan bij een geschikte ladder.
2. Start *Command & Conquer Generals Zero Hour* op je computer.
3. Klik in het hoofdmenu op MULTIPLAYER. Log in bij de Online Lobby.
4. Klik op QUICKMATCH (snelle wedstrijd).
5. Klik op SETUP (instellingen).
6. Kies in het afrolmenu onder Choose a Ladder (een ladder kiezen) de ladder waarbij je jezelf had aangemeld.
- Je kunt het gebruik van ladders uitschakelen in het afrolmenu onder Choose a Ladder. De resultaten van de games die vanaf dat moment worden gespeeld, tellen niet mee voor je rangschikking.
7. In QuickMatch-wedstrijden word je uitsluitend gekoppeld aan spelers op dezelfde toernooiladder. Alle resultaten van je QuickMatch-games worden automatisch opgenomen in je ladder.

Surf naar <http://generals.casesladder.com> om je huidige rangschikking op de ladder te zien.

Beknopt overzicht World Builder

Deze paragraaf bevat een beknopt overzicht van de manier waarop je multiplayer-maps maakt met behulp van de *Command & Conquer Generals World Builder* (hulpmiddel voor het bouwen van werelden).

Opmerking: de *Command & Conquer Generals World Builder* wordt geleverd 'zoals deze is'. Het hulpmiddel wordt niet ondersteund door de Customer Support van Electronic Arts. Lees de licentieovereenkomst voor de eindgebruiker van EA-tools, als je het hulpmiddel voor meer informatie start.

- Bezoek <http://www.generals.ea.com> voor meer informatie.

Tips voor het ontwerpen van maps

Hier volgt een aantal handige tips voor het ontwerpen van je map.

Niet doen

- Bezaai de map niet met te veel bronnen van inkomsten. Elke speler moet toegang hebben tot ongeveer \$40.000 tot \$60.000. Hou het aantal Oil Derricks dat je op de map plaatst in de gaten.
- Beperk jezelf niet tot een rechthoekige of symmetrische map. Maps met afwijkende vormen kunnen heel leuk zijn om te spelen.
- Verlies jezelf niet in nauwe doorgangen. Als je een nauwe doorgang creëert, zorg er dan voor dat die minimaal zo breed is als vijf tanklengtes.
- Isoleer de bases niet. Bouw ook geen doolhoven. Met name het GLA heeft ruimte nodig om te manoeuvreren.

- Maak geen basis die alleen via een brug kan worden bereikt. Voor iedere brug zou je map minstens één andere manier moeten bieden om de kloof over te steken.
- Plaats geen textures over elkaar. Je kunt mooie effecten creëren zonder overlapping. Overlappende textures vertragen de game.
- Gebruik niet al te vaak enorme voorwerpen op je maps. Als het echt niet anders kan, raden we je aan ze Indestructible (onverwoestbaar) en Unselectable (niet-selecteerbaar) te maken.
- Leg geen massa's stromende rivieren aan. Probeer in plaats daarvan rivieren aan te leggen die op een bepaalde plek de map binnenkomen en de map op een andere plek weer verlaten.
- Bouw niet overal hekken. Een lange rij hekken vormt een grote aanslag op de systeembronnen.

Wel doen

- Maak eerst een schets. De schets kan de relatieve plaatsing van grote voorwerpen eenvoudiger maken.
- Voeg 70 tegels (213 meter) toe in alle richtingen van het geplande gebied. Je kunt ze later altijd nog verwijderen.
- Probeer ruimte te scheppen voor verschillende speelstijlen. Zorg ervoor dat de map niet wordt gedomineerd door een bepaalde speelstijl.
- Bouw grote gebieden voor je bases. Maak een gebied voor een basis dat minimaal groot genoeg is voor 5 x 5 Command Centres. Zorg voor voldoende ruimte voor Airfields.
- Bouw ruimte aan de achterkant van elk gebied met een basis, waar troepen kunnen worden gedropt voor verrassingsaanvallen.
- Creëer op een multiplayer-map open ruimte tussen de basesgebieden. Creëer ruimten waar een grote veldslag kan worden uitgevochten.
- Zorg ervoor dat er minstens drie manieren zijn om iedere basis te bereiken. Er zouden eigenlijk twee directe routes moeten zijn en een derde, indirecte route.
- Geef kliffen hun eigen unieke texture. Dit maakt ze herkenbaarder.
- Beperk jezelf op een multiplayer-map tot ongeveer 100 voorwerpen per speler.

Zeventien stappen voor het creëren van een multiplayer-map

Als je onderstaande zeventien stappen volgt kun je direct beginnen met het ontwerpen van spannende multiplayer-maps.

Opmerking: deze stappen bieden geen gedetailleerde instructies over hoe je ze moet toepassen in de *World Builder*. Surf naar www.generals.ea.com om de volledige documentatie te downloaden.

Belangrijke regels voor multiplayer-maps

Probeer voor iedere speler \$60.000 aan materialen beschikbaar te stellen. Dit komt overeen met twee standaard Supply Piles en misschien een enkele Oil Derrick.

Vermijd het gebruik van veel civilians (burgers) op multiplayer-maps. Die vertragen de frame-rate en lopen alleen maar in de weg.

Maximumafmeting voor een multiplayer-map. Voor maps voor twee spelers is de maximale afmeting 250 x 250 tegels. Voor vier tot en met zes spelers 350 x 350. Maps voor acht spelers moeten niet groter zijn dan 450 x 450.

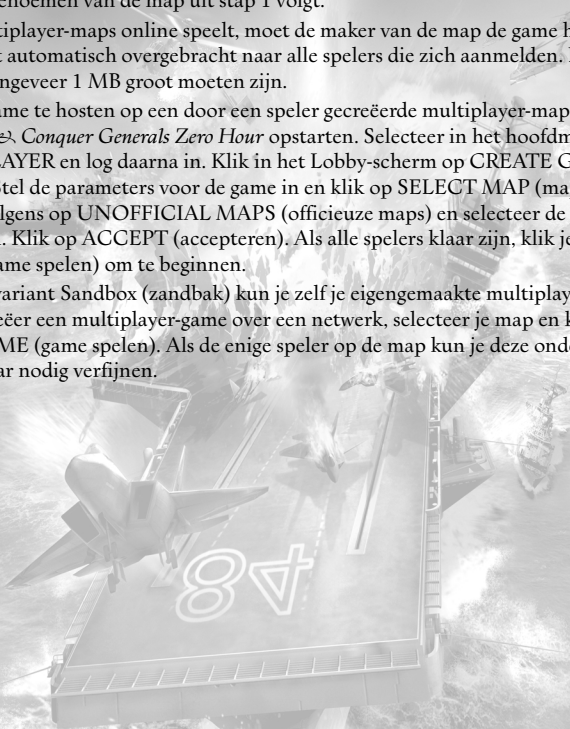
Zeventien stappen voor multiplayer-maps

1. **Beslis over het ontwerp van de map.** Eigenlijk zou je al een goed idee moeten hebben van hetgeen je wilt ontwikkelen op je map voordat je begint. Hoe meer je beslist voordat je de ontwikkeling van de map start, des te gestroomlijnder het proces om de map te voltooien.
2. **Maak een prototype van je map.** Als je bepaalt hoe de lay-out eruit komt te zien, kun je ervoor kiezen je ideeën eerst op papier te schetsen. Begin voor het uitwerken van je ideeën op de map met de grootste voorwerpen. Zorg ervoor dat je ongeveer weet waar je wilt dat de deelnemende partijen hun basis gaan bouwen.
3. **Stel Waypoints in.** Het is een goed idee om de locaties van bases en vindplaatsen van materialen in een vroeg stadium van het ontwikkelproces te markeren met Waypoints.
Opmerking: als je Waypoints creëert om aan te geven waar de spelers gaan beginnen op een multiplayer-map, dan moeten de namen een specifiek formaat volgen. 'PLAYER_1_START' is bijvoorbeeld altijd de startlocatie voor Player 1 (speler 1). Voor elke speler op een multiplayer-map moet je ook een speler aanmaken in de Player List (spelerslijst).
4. **Bepaal het ontwerp van het terrein.** In dit stadium creëer je alleen de basiselementen op hun geschatte locaties en op hun onderlinge relatieve hoogten.
5. **Controleer de afmeting.** Denk eraan dat het een goed idee is extra werkruimte toe te voegen aan je map en dat het ook slim is om aan de randen ondoordringbaar terrein te creëren. Pas de afmeting van je map naar behoefte aan.
6. **Bouw het terrein in detail.** Gebruik de hulpmiddelen Mound (ophogen) en Dig (graven) om het terrein op te hogen en te verlagen tot het gewenste niveau. Gebruik het hulpmiddel Smooth Height (hoogteverschillen gladstrijken) om de bergtoppen en de valleien een natuurlijker aanblik te geven.
7. **Voeg een buitenrand toe aan je map.** Zorg voor een strook onspeelbaar terrein langs de randen van je map. Zorg ervoor dat die strook aan elke zijde van de map minstens 70 tegels breed is. Je moet ook terrein langs de randen van je map hebben waar eenheden niet langs kunnen.
8. **Creëer waterwegen.** Creëer vervolgens de watervlakten op je map. Je kunt een waterpolygoon creëren rond meerdere beddingen van meren of rivieren. Gebruik indien mogelijk het standaard watervlak op je map.
9. **Schilder de textures.** Nu alle terreinvormen zijn gecreëerd, kun je er textures aan toevoegen om je map realistischer te maken.
10. **Verfijn textures en laat ze in elkaar overvloeien.** Na het definiëren van de grote texture-gebieden kun je de textures van individuele cellen verfijnen en ze in elkaar laten overvloeien.
 - **Zie je vreemde textures op de kliffen?** Als je textures toevoegt aan steile oppervlakken, zoals kliffen, worden de textures uitgerekt om het gebied te bedekken. Het resultaat kan lelijk zijn. Strijk de textures op kliffen glad.
11. **Plaats militaire voorwerpen en burgervoorwerpen.** Plaats alleen voorwerpen die bij het begin van de game bestaan.
12. **Wegen, spoorlijnen en bruggen.** Wegen, spoorlijnen en bruggen kunnen zeer strategische plekken zijn op je map, en stedelijke landschappen kleur geven. Deze elementen zijn speciale textures die worden behandeld als voorwerpen.
13. **Plaats materiaalbronnen op je map.** Plaats Supply Docks, Oil Derricks en losse Piles of Supplies in gelijke hoeveelheden en op gelijke afstanden van het startpunt van iedere speler.
14. **Creëer en benoem Waypoints.** Je kunt reeksen Waypoints aan elkaar rijgen om paden te vormen die eenheden en teams kunnen volgen.

15. **Hoe is de sfeer?** Je kunt sfeergeluiden toevoegen om burgerconstructies op je map echt tot leven te wekken. Neem in elk scherm niet meer dan drie sfeergeluiden op.
16. **Test je map.** Als je klaar bent met het toevoegen van alle elementen aan je multiplayer-map, raden we je aan je map te testen. Besteed enige tijd op de map in een game voor 1 speler en test de map met een aantal vrienden.
17. **Optimaliseer de tegels.** Probeer je texture-tegels te optimaliseren voordat je je map publiceert.

Multiplayer-maps installeren en gebruiken

1. Plaats het map-bestand, het .TGA previewbestand, en alle daaraan gerelateerde bestanden in een nieuwe Windows-map met **precies dezelfde** naam als het map-bestand, maar zonder de extensie van de bestandsnaam.
2. Plaats deze Windows-map in de volgende directory: **Mijn Documenten\Command and Conquer Generals Zero Hour Data\Maps**. Creëer een nieuwe Windows-map in deze directory voor iedere multiplayer-map die je creëert of downloadt, waarbij je de regels voor het benoemen van de map uit stap 1 volgt.
 - Als je multiplayer-maps online speelt, moet de maker van de map de game hosten. De map wordt automatisch overgebracht naar alle spelers die zich aanmelden. Een complete map zou ongeveer 1 MB groot moeten zijn.
3. Om een game te hosten op een door een speler gecreëerde multiplayer-map moet je *Command & Conquer Generals Zero Hour* opstarten. Selecteer in het hoofdmenu de optie MULTIPLAYER en log daarna in. Klik in het Lobby-scherm op CREATE GAME (game creëren). Stel de parameters voor de game in en klik op SELECT MAP (map selecteren). Klik vervolgens op UNOFFICIAL MAPS (officiële maps) en selecteer de map die je wilt spelen. Klik op ACCEPT (accepteren). Als alle spelers klaar zijn, klik je op PLAY GAME (game spelen) om te beginnen.
 - In de spelvariant Sandbox (zandbak) kun je zelf je eigengemaakte multiplayer-maps testen. Creëer een multiplayer-game over een netwerk, selecteer je map en klik dan op PLAY GAME (game spelen). Als de enige speler op de map kun je deze onderzoeken en je creatie waar nodig verfijnen.



Credits

C&C Generals Zero Hour werd ontwikkeld door Electronic Arts

Los Angeles – Ontwikkelingsteam C&C Generals Zero Hour

Uitvoerend producent: Mark Skaggs

Senior producent: Harvard Bonin

Ontwikkelingsleiding: John Salwitz

Technische leiding: Jeff Brown

Coproducent: Jill Donald

Coproducent: Amir Rahimi

Additioneel productiemanagement: Rade Stojasavljevic, Richard Donnelly, Amer Ajami,

Jeff Charvat, Frank Hsu, Dan Elggren

Technici: Graham Smallwood, Mark Lorenzen, Kris Morness, Steve Copeland

Ontwerpers: Todd Owens, Jeff Stewart, John Comes, Adam Isgreen, Mike Lightner, Joe Gernert,

Chris Rubyor, Kevin Saunders, Eric Beaumont, Jason Bender, Randy Greenback

Leiding vormgeving: Eric Kearns, Jose Albanil

Vormgeving: Steve Moore, Samm Ivri, In Sun Kang

Additionele vormgeving: Richard Kriegler, Richard Smith, Tse-cheng Lo, Boon Lee, Kich Ma,

Bjorn Muller, David Pursley

Regie tussenfilmpjes: David Wainstain

Vormgeving tussenfilmpjes: Eric Hardin, Greg Black

Geluidsregie: Mical Pedriana

Geluidsontwerp en regie: David Fries

Muziek gecomponeerd en geproduceerd door: Bill Brown en Mikael Sandgren van de Soundelux

Design Music Group

Scriptschrijvers: Paul DeMeo, Danny Bilson

Additionele techniek: John Ahlquist, Daniel Teh, Mark Wilczynski, Scott Bowen,

Ian Barkley-Yeung, Robert Minsk

Technische stagiairs: Chris Brue, Jake Warmerdam

Additionele ontwerpen: Dustin Browder, John Lee

Kwaliteitsbewaking

Leiding kwaliteitsbewaking EALA: Evan Birkby

Leiding kwaliteitsbewaking: Adam Hayes

Assistent-leiding: Will Townsend

Analytici: Sean Shimoda, Gavin Simon, Brian Tibbetts, Jim Corbin, Timothy Fox, Roger Hantz,

Pei Lee, RA. Pearson, Jake Nannery, Mike Wale, Khen Prel, Larry Webber, Justin Anderson,

Scott Fallier, Jason Krzewski, Steven Hoey

Manager kwaliteitsbewaking: Eric Zala

Sr. kwaliteitsbewaking: Paulo Baier

Sr. kwaliteitsbewaking: Alex Plachowski

Leiding kwaliteitsbewaking: Ryan Ferwerda

Analytici: Matt Christman, Mark Schneidmiller, John Thompson, Gary Ware, Brett Yagi,

Adam Colman

EA Europe

Management softwarelokalisatie: Isabelle Martin

Projectmanagement lokalisatie: Elena Carballido

Algemeen management CQC Europa: Linda Walker

Testmanagement CQC Europa: Jean-Yves Duret

Testsupervisor CQC Europa: David Fielding

Projectleiding CQC Europa: Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies

Senior testers CQC Europa: James Bolton, Alan Drew, Antonin Flament, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Gary Napper, Mark Painting, Ian Smithers
Platformmanagement CQC Europa: James Featherstone
Platformspecialisten CQC Europa: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett
Productiemanagement: Jenny Whittle
Hoofd relaties: Silvia Byrne
Productieplanning: James Truter
Lay-out documentatie en coördinatie vertalingen: Abdul Oshodi
Coördinatie weblokalisatie: Sylvain Caburrosso
Studio Ops: Anne Miller, Phil Jones
Marketingmanagement Europa: Simon Bull

Lokalisatie

Leiding productlokalisatie EALA: Thilo W. Huebner
Assistentie lokalisatie: Laffy Taylor, Lea Milic
Lokalisatiemanagement Benelux: Erik d'Engelbronner
Coördinatie lokalisatie Benelux: Claudia Casagrande
Vertaling handleiding: U-TRAX Multi Media Localisations
Vormgeving handleiding: Impressive Arts

Marketing

Marketingpartners Electronic Arts Noord-Amerika: Frank Gibeau, Chip Lange, Mike Maser, Craig Owens, Tim McDowd
Leiding management Europa: Gerhard Florin
Europese marketingpartners Electronic Arts: Jonathan Bunney, Peter Larsen, Simon Bull
President & coach Asia Pacific: Nigel Sandiford
Marketingpartners Electronic Arts Asia Pacific: Peter Pembroke, Savannah Hahn, Michael Kim, Jamie Mckinlay, Claire Gobey, Jenny Hsia, Karen Teo, Liam McCallum en Mike Wynands, Chongho Lee
Gaming Community-partners: Mike Murphy, Glenn Burtis, Elmar Seeberger, Uli Lachelt, Joerg Linder
Projectmanagement verpakking: Angela Santos
Verpakkingsontwerp: Ayzenberg
Documentatie: Steve Olson
Lay-out documentatie: Chris Held

Stemacteurs

Met de stemmen van: Andrew Morgado, Bill Farmer, Brian George, Chad Einbinder, Darren Norris, Dave Boat, David Fries, Greg Berger, Gustavo Rex, Ivan Allen, James Sie, Jeannie Elias, Jim Ward, Kim Mai Guest, Lauren Tom, Masasa Mical Pedriana, Michael Bell, Michael Yama, Neil Ross, Paul Mercier, Peter Jessop, Sean Donnellan, Steve Blum

Gastoptredens en foto's Generals

Kostuums, kapsels & make-up: Jodi DeMarco
Casting: Deborah German Casting
Studio: Out West Studio
Modellen: Jacob Dass, T. R. Devitt, Jaime Guintu, Majid Kathib, Nabille Lalaoua, Robert Lee, Sunil Malhotra, James Peak, Hans Raith, Karina Thomas, Pamela Woon, John Yang

Video's nieuwsverslaggeving

Producent: Robert Benjamin
Beeldefecten & bewerking: Robert Bailly

Acteurs

Julian Stone in de rol van James Seabury
Catherine Dao in de rol van Sun Mei Ying
Mike Saad in de rol van Omar Bin Ghazali

Crew

Auteur: Paul DeMeo
Producent: Robert Benjamin
Beeldeffecten & bewerking: Robert Baily
Studio: Out West Studio
Introfilmpje door: Mondo
Externe bijdragen multiplayer-maps: Bryan Hansen, Edwin Huisman

Ontwikkelingsleiding EA

Algemeen directeur EALA: John Batter
Ontwikkelingsleiding EA Worldwide: Don Mattrick, Paul Lee, Bruce McMillan
Met bijzondere dank aan de Command & Conquer fan-community.

Mededeling

ELECTRONIC ARTS BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR VERBETERINGEN AAN TE BRENGEN AAN HET PRODUCT DAT IN DE HANDLEIDING BESCHREVEN WORDT, ZONDER KENNISGEVING HIERVAN VOORAF.

ER BERUST COPYRIGHT OP DEZE HANDLEIDING EN ALLE SOFTWARE BESCHREVEN IN DEZE HANDLEIDING. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN. DEZE HANDLEIDING EN DE SOFTWARE DAARIN BESPROKEN MOGEN NIET WORDEN GEKOPIEERD, GEREPRODUCEERD, VERHUURD, GEHUURD, VERLEEND OF UITGEZONDEN WORDEN OP WELKE MANIER DAN OOK, HETZIJ VERTAALD OF GESCHIKT GEMAAKT VOOR WELK ELECTRONISCH MEDIUM OF IN WELKE MECHANISCH LEESBARE VORM DAN OOK, ZONDER DE EXPLICIETE SCHRIFTELIJKE TOESTEMMING VAN ELECTRONIC ARTS LIMITED, ELECTRONIC ARTS LIMITED, COSTUMER SERVICES, P.O. BOX 181, CHERTSEY, KT16 OYL, ENGELAND.

ELECTRONIC ARTS GEEFT HIERBIJ GEEN GARANTIES, VOORWAARDEN OF VERGOEDINGEN, RECHTSTREEKS OF IMPLICIET, MET BETREKKING TOT DEZE HANDLEIDING, DE KWALITEIT ERVAN, DE HANDELSBAARHEID OF GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. DEZE HANDLEIDING WORDT GELEVERD ALS BIJ AANSCHAF. ELECTRONIC ARTS KENT BEPAALDE BEPERKTE GARANTIES MET BETREKKING TOT DE SOFTWARE EN DE MEDIA WAAROP DEZE IS OPGESLAGEN. IN GEEN GEVAL KAN ELECTRONIC ARTS VERANTWOORDELIJK WORDEN GESTELD VOOR ENIGE DIRECTE OF INDIRECTE SCHADE OF SCHADE VOORTVLOEIEND UIT HET GEBRUIK.

DEZE VOORWAARDEN EN BEPALINGEN ZIJN NIET IN STRIJD MET DE GRONDWETTELIJKE RECHTEN VAN DE CONSUMENT, ZOLANG DE KOPER EEN CONSUMENT IS DIE DE GOEDEREN VERWERFT ZONDER VERDERE HANDELSDOELEINDEN.

Garantie

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct, dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium vervangen worden, indien het originele product wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat op de volgende pagina staat vermeld, samen met een van een datum voorzien aankoopbewijs, een uiteenzetting van de mankementen, het defecte medium en het retouradres.

Deze garantie is een extra garantie en beïnvloedt de grondwettelijke rechten op geen enkele wijze. Deze garantie is noch van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op media die onderhevig zijn geweest aan schade, verkeerd of overmatig gebruik.



Contactgegevens

Mocht je vragen hebben betreffende dit product, dan kun je contact opnemen met onze afdeling Customer Support op onderstaand telefoonnummer.

Vanuit Nederland 020 658 99 88
Vanuit België +31 20 658 99 88

Dit telefoonnummer is te bereiken op werkdagen van 09:30 tot 12:30 en van 14:00 tot 17:00.

LET OP: DIT TELEFOONNUMMER IS NIET GRATIS. DE STANDAARD TELEFOONTARIEVEN ZIJN HIER VAN TOEPASSING: VOOR NEDERLAND HET NATIONAAL TARIEF EN VOOR BELGIË HET INTERNATIONAAL TARIEF.

Je kunt ons ook bereiken per e-mail op onderstaand e-mailadres:

nl-support@ea.com

Daarnaast kun je ons ook schriftelijk bereiken op onderstaand adres:


Electronic Arts Benelux
Customer Support
Postbus 75756
1118 ZX Schiphol-Tripport
Nederland

Let op: Customer Support verstrekt geen hints of tips over gameplay.

Blijf op de hoogte van het laatste EA-nieuws!

Als je op de hoogte wilt blijven van het laatste nieuws, de reviews en de roddels van Electronic Arts, kun je je natuurlijk registreren. Dan ontvang je de officiële EA-nieuwsbrief rechtstreeks in je postvak. Surf naar onze Nederlandse website op <http://www.eagames.nl> en meld je vandaag nog aan!





Software en documentatie © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, het EA GAMES-logo en Command & Conquer zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden.

MPEG Layer-3 audiocoderingstechnologie onder licentie van Fraunhofer IIS en THOMSON multimedia. Dit product bevat softwaretechnologie onder licentie van GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. Alle rechten voorbehouden. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren. EA GAMES™ is een merk van Electronic Arts™.

Dit product bevat Font Software onder licentie van Agfa Monotype Corporation en haar leveranciers, die niet mag worden gedistribueerd, gekopieerd, geherformatteerd, reverse engineered of gedecompileerd voor welk doeleinde ook. Je mag de Font Software als onderdeel van het product overdragen aan een derde partij onder voorwaarde dat (i) de derde partij akkoord gaat met alle voorwaarden van deze overeenkomst en (ii) je alle kopieën van de Font Software die onder jouw beheer of controle vallen, inclusief eventuele kopieën die op je computer zijn geïnstalleerd, vernietigt onmiddellijk na de overdracht van het product. De Font Software wordt ook beschermd door copyright en het kopiëren of distribueren van de Font Software, met of zonder het product, betekent zowel schending van het copyright als diefstal van waardevol bezit. Je verkrijgt geen recht op, aanspraak op of belang in de Font Software behalve het persoonlijke recht om de software te gebruiken, in overeenstemming met deze overeenkomst, als onderdeel van het product toen het op je computer werd geïnstalleerd. Alle rechten voorbehouden.

Om onze volledige licentieovereenkomst voor de eindgebruiker te lezen, surf je naar www.agfamonotype.com

EA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR DE ONLINE-OPTIE(S) VOOR DIT PRODUCT TE BEÏNDIGEN MET INACHTNEMING VAN EEN OPZEGTERMIJN VAN 90 DAGEN.