

## Attenzione: per i proprietari di televisori a proiezione

La grafica o le immagini statiche possono danneggiare permanentemente il condotto visivo oppure lasciare una traccia sui fosfori del CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisori a proiezione a grande schermo.

## Avvertimento sull'epilessia

**Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.**

Alcune persone possono essere soggette ad attacchi epilettici o a perdita di coscienza quando sono esposte a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi nella vita di tutti i giorni.

Esiste la possibilità che queste persone abbiano un attacco mentre guardano la televisione o giocano con alcuni videogiochi: questo potrebbe accadere anche a persone senza precedenti medici riguardanti sintomi epilettici e a persone che non sono mai state soggette ad attacchi epilettici.

Se tu, o chiunque altro della tua famiglia, avete mai manifestato dei sintomi collegabili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consulta il medico prima di giocare.

Suggeriamo ai genitori di supervisionare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. Se noti uno qualsiasi dei seguenti sintomi: vertigini, annebbiamento della vista, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari e convulsioni, durante l'utilizzo di un videogioco, sospendi IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contatta il medico.

## Precauzioni da seguire durante il gioco

- Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocare quando sei stanco o dopo aver dormito poco.
- Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.



# **Sottocomitato del Consiglio di Sicurezza (Risoluzione 1521) sull'Esercito di Liberazione Globale**

*Rapporto al Consiglio di Sicurezza (resoconto della situazione - RES SIT - sulle attività dell'ELG)*

**Distribuzione: Classificato**

**Luogo: Aral, Kazakhstan**

Anche se la Cina è riuscita ad allontanare l'ELG dal suo confine occidentale, non è stata in grado di contenere l'organizzazione, diffusasi capillarmente nell'Asia Centrale, fino al Kazakhstan. I numerosi successi ottenuti dall'ELG hanno portato alla sua causa simpatizzanti, alleati e militanti fra le milizie ribelli dell'Asia Centrale, unite, contro la Cina e gli Stati Uniti, da rancori di carattere politico e ideologico. Come prefigurato dal Sottocomitato, il fallimento nella distruzione dell'ELG in Asia ha reso l'organizzazione una forza temibile nell'Asia Centrale e, con la conquista del Cosmodromo di Baikonur, una minaccia balistica per l'Europa intera.

Gli Stati Uniti hanno mobilitato delle forze per cacciare l'ELG da Baikonur: anche se i generali statunitensi hanno definito l'imminente azione presso il Cosmodromo "un'operazione di pulizia", le informazioni in nostro possesso indicano che lo sforzo bellico in fase di preparazione da parte degli Stati Uniti è da considerarsi il più imponente dai tempi della guerra contro l'Iraq, risalente a una generazione fa.

In questo momento, le informazioni che giungono dalla regione di Baikonur sono frammentarie e poco attendibili. Sembra che l'ELG abbia preso posizione nel bel mezzo di un arsenale di armi balistiche e sicuramente le sue forze non esiteranno a ricorrere a tali missili, specialmente qualora non avessero altre opzioni. Gli Stati Uniti devono agire rapidamente e con decisione, per evitare devastanti ripercussioni sul panorama mondiale, paragonabili a quelle risultanti dalla crisi del Sudan, nei primi anni di questo secolo.

I nostri informatori in Iran, Egitto e Siria segnalano inoltre che sul mercato nero si è reso disponibile un nuovo e più virulento ceppo di antrace: questa nuova variante, conosciuta come Antrace Gamma, risulta doppiamente letale rispetto alle precedenti forme dell'agente batterico. Diverse intercettazioni effettuate su comunicazioni telefoniche dell'ELG, nonché su alcune e-mail, sembrano far risalire la creazione dell'antrace a un individuo noto come "Dottor Thrax".

Il Dottor Thrax, un immunologo ricercatore, è già da parecchio tempo coinvolto nella vendita di agenti biologici all'ELG. Pare che si sposti scortato da un gruppo di guardie d'élite dell'ELG e che il suo prestigio nell'organizzazione sia in continuo aumento. La sua posizione attuale è ignota.

Le ricognizioni aeree hanno individuato personale e unità dell'ELG in fase di assembramento nel terreno montuoso a nord e a ovest del complesso di Baikonur. Una parte delle forze dell'ELG si sono allontanate per riorganizzarsi, mentre le unità rimaste a Baikonur si rifiutano di negoziare. Se il Dottor Thrax ha portato a termine lo sviluppo dell'Antrace Gamma, la minaccia attualmente rappresentata dall'ELG nei confronti delle nazioni europee è senza precedenti.

Il Sottocomitato raccomanda che il Consiglio di Sicurezza agisca con la massima determinazione per risolvere la situazione di Baikonur e che tenti di infiltrarsi fra i massimi dirigenti dell'ELG, con ogni mezzo possibile.

# Sommario

|  |    |
|--|----|
| Attenzione: per i proprietari di televisori a proiezione .....   | 1  |
| Avvertimento sull'epilessia .....  | 1  |
| Precauzioni da seguire durante il gioco .....  | 1  |
| Sottocomitato del Consiglio di Sicurezza (Risoluzione 1521) sull'Esercito di Liberazione Globale ..... | 2  |
| Introduzione.....  | 4  |
| Caratteristiche.....   | 4  |
| Nuovi comandi .....  | 4  |
| Nuovi comandi via mouse .....  | 4  |
| Comandi alternativi via mouse (opzionali) ..   | 5  |
| Nuovi comandi da tastiera .....  | 5  |
| Per iniziare .....   | 5  |
| Come giocare a Zero Hour.....  | 6  |
| Affrontare le nuove campagne .....   | 6  |
| Presentazione della campagna USA .....   | 6  |
| Presentazione della campagna dell'ELG ..   | 6  |
| Presentazione della campagna della Cina..  | 7  |
| Salire di grado .....  | 7  |
| Onorificenze.....  | 7  |
| Onorificenze della campagna .....  | 7  |
| Onorificenze della modalità Schermaglia ..   | 8  |
| Onorificenze multigiocatore.....   | 9  |
| Nuovi elementi americani .....   | 10 |
| Nuove unità americane.....   | 10 |
| Nuove strutture americane .....  | 10 |
| Nuovi aggiornamenti americani .....  | 10 |
| Nuovi poteri dei generali americani.....   | 11 |
| Nuovi elementi cinesi.....   | 12 |
| Nuove unità cinesi.....  | 12 |
| Nuove strutture cinesi.....  | 12 |
| Nuovi aggiornamenti cinesi .....   | 12 |
| Nuovi poteri dei generali cinesi .....   | 13 |
| Nuovi elementi dell'ELG.....   | 13 |
| Nuove unità dell'ELG .....   | 13 |
| Nuove strutture dell'ELG.....  | 14 |
| Nuovi aggiornamenti dell'ELG .....   | 14 |
| Nuovi poteri dei generali dell'ELG.....  | 14 |
| Strutture tecnologiche .....   | 15 |
| Sfida Generals.....  | 16 |
| Avviare una Sfida Generals .....   | 16 |
| Generale Malcolm "Ace" Granger .....   | 16 |
| Generale Alexis Alexander.....   | 17 |
| Generale "Pinpoint" Townes.....  | 19 |
| Generale "Anvil" Shin Fai .....  | 20 |
| Generale Tsing Shi Tao.....  | 21 |
| Generale Ta Hun Kwai.....  | 22 |
| Dottor Thrax .....   | 23 |
| Generale Rodall "Demo" Juhziz.....   | 25 |
| Principe Kassad .....  | 26 |
| Aggiunta online* .....   | 27 |
| Icone del gioco online .....   | 27 |
| Modifiche nella creazione di una   |    |
| Partite online.....  | 27 |
| Tattiche per il gioco online .....   | 27 |
| È il denaro che conta .....  | 28 |
| Fonti di guadagno secondarie .....   | 28 |
| La difesa della base.....  | 28 |
| Attaccare.....   | 29 |
| Attacchi esplorativi e ricognizione .....  | 29 |
| Colpire il bersaglio.....  | 29 |
| Attacchi a piena forza.....  | 30 |
| Tornei in classifica .....   | 30 |
| Il Creatore di mondi in breve.....   | 31 |
| Consigli sulla creazione della mappa.....  | 31 |
| Sconsigliato .....   | 31 |
| Consigliato.....   | 31 |
| Creare una mappa multigiocatore in diciassette passi .....   | 32 |
| Regole di base per le mappe multigiocatore ...   | 32 |
| Installare e utilizzare mappe multigiocatore...  | 33 |
| Riconoscimenti .....   | 34 |
| Avviso .....   | 37 |
| Garanzia.....  | 37 |
| Assistenza tecnica.....  | 38 |

# Introduzione

L'Orda Zero è giunta. *Command & Conquer™ Generals Zero Hour Expansion Pack\** fa scendere nuove unità, nuovi eserciti e nuove campagne sul campo di battaglia del gioco strategico in tempo reale più venduto. Anche se l'ELG è stato colpito duramente nella sua campagna iniziale, è pronto a tornare all'attacco con armi, tattiche e obiettivi completamente nuovi, per mettere in ginocchio il mondo civilizzato di un futuro ormai alle porte. Assumi il comando delle forze dell'ELG, cinesi o statunitensi, in una serie di missioni ancora più impegnative. Cogli il nemico di sorpresa con nuove unità, strutture e super armi, fino a conquistare la vittoria. Grazie alla nuova Sfida Generals, potrai combattere contro nove potenti eserciti, ognuno guidato da un astuto generale, specializzato in una particolare tattica. Potrai inoltre impersonare uno di questi generali nel gioco online, che ti offrirà molte nuove mappe multigiocatore e altre miglione, che renderanno l'esperienza di *Command & Conquer* ancora più rapida e avvincente.

## Caratteristiche

- **Quindici nuove missioni suddivise in tre campagne.** Le nuove mappe sono legate fra loro da tre trame distinte e coinvolgenti, ognuna delle quali può cambiare il destino del mondo.
- **Nuove mappe multigiocatore.** Metti alla prova online le tue abilità in *Command & Conquer*, grazie a nuovi scenari per un numero di giocatori compreso tra due e otto.
- **Sfida Generals.** Misura l'efficacia delle tue strategie contro nove generali controllati dal computer, ognuno con personalità, tattiche e minacce peculiari.
- **Le armi più avanzate della prossima generazione.** Stati Uniti, Cina ed Esercito di Liberazione Globale dispongono di armi più devastanti da utilizzare in battaglia.
- **Nuove missioni ispirate a un domani futuribile.** Distruggi la flotta degli Stati Uniti nel Mediterraneo, elimina un gruppo di disertori a Il Cairo, infiltrati in una base dei servizi segreti americani e invia le forze speciali a recuperare armi di distruzione di massa.
- **Nuovi strumenti di conquista.** Sistemi energetici e super armi basate sull'utilizzo di microonde, laser e tecnologie satellitari.
- **Il fantastico motore di gioco di Generals.** Ulteriori miglioramenti di carattere grafico rendono il gioco ancora più affascinante.
- Per ulteriori informazioni su questo gioco e su altri titoli, fai visita a EA GAMES™ su Internet, all'indirizzo [www.eagames.com](http://www.eagames.com).

\*Richiede *Command & Conquer™ Generals*.

**Nota:** consulta la guida all'installazione allegata per informazioni sul supporto tecnico.

## Nuovi comandi

*Command & Conquer Generals Zero Hour Expansion Pack* mette a tua disposizione nuovi comandi, per permetterti di reagire ancora più rapidamente durante i combattimenti.

**Nota:** in questo manuale, le impostazioni predefinite delle opzioni sono indicate in **grassetto**.

## Nuovi comandi via mouse

| Azione   | Mouse   |
|--|---|
| Le unità selezionate si portano a destinazione, combattendo lungo il percorso, e presidiano la zona (opzionale). | Seleziona le unità e clicca due volte sulla destinazione. |

- **Nota speciale sui Cannoni particellari:** affinché il raggio del Cannone particellare si muova più rapidamente sul terreno, clicca due volte con il pulsante sinistro del mouse.

## Comandi alternativi via mouse (opzionali)

Puoi configurare il doppio clic del pulsante sinistro del mouse per ordinare alle unità selezionate di spostarsi combattendo verso una destinazione. Quando clicchi due volte su un luogo, le unità selezionate si mettono in marcia, attaccano tutte le forze nemiche che incontrano lungo il percorso e, una volta arrivate, presidiano la zona.

- Per utilizzare il movimento con attacco attivato con il doppio clic, spunta il riquadro accanto alla voce relativa al doppio clic per movimento con attacco, nella schermata Opzioni, quindi clicca su ACCETTA.

**Nota:** è anche possibile modificare i comandi alternativi via mouse.

- Per modificare i comandi via mouse, impostando il pulsante destro come pulsante azione, spunta il riquadro accanto alla voce Impostazione alternativa mouse, nella schermata Opzioni, quindi clicca su ACCETTA.

| Funzione  | Mouse   |
|---|---|
| Movimento del puntatore   | Movimento   |
| Selezionare un'unità o una struttura  | Clic  |
| Selezionare tutte le unità e le strutture in una zona   | Cliccare e trascinare   |
| Selezionare tutte le unità e le strutture dello stesso tipo   | Doppio clic   |
| Pulsante azione: selezionare unità, spostare l'unità nella zona indicata o attaccare l'unità nel punto indicato | Clicca con il pulsante destro del mouse   |
| Le unità selezionate si portano a destinazione, combattendo lungo il percorso, e presidiano la zona (opzionale) | Seleziona le unità e clicca due volte con il pulsante destro sulla destinazione |

## Nuovi comandi da tastiera

| Azione   | Tasto         |
|--|---------------|
| Scorrere la visuale  | Tasti freccia |
| Selezionare tutte le unità presenti sullo schermo                        | Q (una volta) |
| Selezionare tutte le unità presenti sulla mappa                          | Q (due volte) |
| Selezionare tutte le unità aeree da combattimento presenti sullo schermo | W (una volta) |
| Selezionare tutte le unità aeree da combattimento presenti sulla mappa   | W (due volte) |
| Realizzare un Operaio dell'ELG presso il Centro comando                  | K             |

## Per iniziare

Una volta installato, *Command & Conquer Generals Zero Hour Expansion Pack* è accessibile tramite la stessa interfaccia creata con l'installazione di *Command & Conquer Generals*.

**Nota:** per ulteriori informazioni sull'installazione di *Command & Conquer Generals Zero Hour Expansion Pack*, consulta la guida all'installazione allegata.

# Come giocare a Zero Hour

La Sfida Generals, una novità introdotta da *Command & Conquer Generals Zero Hour*, ti offre una serie di eserciti specializzati, con tattiche e armi particolari, da affrontare nella modalità a giocatore singolo.

Per iniziare una partita Sfida Generals, clicca su GIOCO SINGOLO nel menu principale, quindi clicca su SFIDA. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione *Sfida Generals*, a pagina 16.

Tre nuove campagne offrono scenari impegnativi e nuovi ambienti dove guidare gli eserciti di Stati Uniti, Cina ed ELG.

**Nota:** per ulteriori informazioni, consulta la sezione *Affrontare le nuove campagne*, di seguito.

Tramite l'interfaccia originale di *Command & Conquer Generals* sono disponibili nuove mappe multigiocatore.

- Per utilizzare una delle nuove mappe multigiocatore, clicca su SELEZIONA MAPPA nella schermata delle opzioni multigiocatore. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione *Crea una partita* del manuale di *Command & Conquer Generals*.

Nuove unità, strutture e potenziamenti disponibili per i normali eserciti di ogni fazione.

- Per ulteriori informazioni sui nuovi elementi degli Stati Uniti, consulta la sezione *Nuovi elementi americani*, a pagina 10.
- Per ulteriori informazioni sui nuovi elementi della Cina, consulta la sezione *Nuovi elementi cinesi*, a pagina 12.
- Per ulteriori informazioni sui nuovi elementi dell'ELG, consulta la sezione *Nuovi elementi dell'ELG*, a pagina 13.

## Affrontare le nuove campagne

*Command & Conquer Generals Zero Hour Expansion Pack* comprende tre nuove campagne, una a testa per Stati Uniti, ELG e Cina. Anche se è possibile affrontare le campagne nell'ordine che preferisci, ti consigliamo di giocarle proprio in quest'ordine: USA, ELG e Cina.

**Per iniziare una nuova campagna:**

1. Clicca su GIOCO SINGOLO, nel menu principale.
2. Clicca sulla fazione che vuoi utilizzare.
3. Seleziona un livello di difficoltà. Subito dopo avrà inizio il filmato introduttivo della campagna.

## Presentazione della campagna USA

Gli Stati Uniti hanno costretto l'ELG a rifugiarsi in remoti territori dell'Asia Occidentale, ma non sono riusciti a ottenere una vittoria definitiva. Mentre famiglie e amici festeggiano il ritorno in patria dei soldati, i generali USA stanno già pensando a come portare a termine il lavoro. Informazioni frammentarie indicano che l'ELG è entrato in possesso di armi chimiche e biologiche di distruzione di massa, ma non si sa quanto queste fonti siano attendibili. La cosa certa è che l'ELG ha cambiato guida e ora, secondo gli esperti, si prepara a condurre una nuova ondata di attentati terroristici contro le forze armate statunitensi. Gli Stati Uniti devono agire rapidamente e con decisione, prima che il nemico riesca a prendere l'iniziativa, cercando di fiaccarne lo spirito combattivo.

## Presentazione della campagna dell'ELG

I generali USA sono stati messi in difficoltà dalle tattiche di disturbo e di attacco attuate dall'ELG contro facili bersagli. Gli analisti ritengono che l'ELG stia reclutando due nuove divisioni e accumulando risorse, comprese probabilmente nuove armi di distruzione di massa. Dopo ogni attentato terroristico portato a termine con successo, l'ELG guadagna nuovi simpatizzanti e attenzione da parte dei mezzi di comunicazione, preparandosi a sferrare il colpo decisivo contro i suoi nemici.

# Presentazione della campagna della Cina

La fazione USA è uscita molto indebolita dagli attacchi dell'ELG e i generali cinesi questo lo sanno bene. Anche la Cina ha subito ingenti perdite nelle operazioni per espellere le forze dell'ELG dai suoi territori occidentali, ma ora il confine è sicuro. Mentre le forze armate degli Stati Uniti portano ancora il segno dello scontro con l'ELG, la Cina finora ha retto bene l'urto. Qualsiasi ulteriore segno di cedimento da parte americana potrebbe essere l'occasione che i generali cinesi aspettano per entrare in azione.

## Salire di grado

In *Command & Conquer Generals* puoi salire di grado distruggendo le strutture e le unità nemiche. Salendo di grado ottieni nuovi punti Generale, che potrai spendere per ottenere nuovi poteri.

- **Gradi 2-4:** un punto Generale per ogni aumento di grado.
- **Grado 5:** tre punti Generale.

Puoi ottenere fino a sette punti Generale in ogni missione.


## Onorificenze

Conquista importanti vittorie sul campo di battaglia per ottenere le onorificenze di *Command & Conquer Generals* negli scontri in modalità Schermaglia e Multigiocatore.

**Nota:** per vincere una partita Schermaglia o Multigiocatore, devi distruggere tutte le unità e le strutture nemiche. Le difese e le Trappole demolitrici non sono considerate strutture.

- Le onorificenze per il Gioco singolo possono essere esaminate nella schermata di impostazione delle partite in modalità Schermaglia.

## Onorificenze della campagna

| Icona  | Onorificenza                 | Descrizione  |
|--|------------------------------|--|
|    | Stella della campagna USA    | Supera la campagna americana: aggiudicati la vittoria al livello di difficoltà più elevato per ottenere la medaglia d'oro.   |
|   | Stella della campagna ELG    | Supera la campagna dell'ELG: aggiudicati la vittoria al livello di difficoltà più elevato per ottenere la medaglia d'oro.  |
|  | Stella della campagna cinese | Supera la campagna cinese: aggiudicati la vittoria al livello di difficoltà più elevato per ottenere la medaglia d'oro.  |
|  | Medaglia della Sfida         | Supera la Sfida Generals per ottenere questa onorificenza. Aggiudicati la vittoria al livello di difficoltà più elevato per ottenere la medaglia d'oro. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione <i>Sfida Generals</i> , a pagina 16. |

## Onorificenze della modalità Schermaglia

Le seguenti onorificenze dipendono dalle tue statistiche generali, che si accumulano di partita in partita.

| Icona   | Onorificenza             | Descrizione  |
|---|--------------------------|--|
|   | Stella della resistenza  | Supera tutte le mappe della modalità per ottenere questa medaglia.   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Il livello di difficoltà più basso che imposti per una qualsiasi mappa determina il tipo di medaglia di resistenza che ottieni.</li> </ul> |                          |  |
|   | Vittorie in serie        | Ottieni una serie di 3, 10, 25, 100, 500 o 1.000 vittorie consecutive per guadagnare le onorificenze per le Vittorie in serie.                           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>La sconfitta, l'abbandono o la resa in una partita interrompono la serie.</li> </ul>   |                          |  |
|   | Stella della rapidità    | Vinci una partita in meno di dieci minuti per aggiudicarti questa onorificenza.  |
|   | Medaglia del dominio     | Ottieni un'onorificenza vincendo 100, 500, o 10.000 partite nel corso della tua carriera in <i>Command &amp; Conquer Generals</i> .                      |
|    | Onore supremo            | Supera tutte le mappe della modalità Schermaglia, contro il numero massimo di nemici al livello di difficoltà Brutale, per ottenere questa onorificenza. |
|   | Stella dell'aria         | Costruisci 20 o più aerei giocando contro un avversario controllato dal computer.  |
|   | Stella del carro armato  | Costruisci 50 o più carri armati giocando con avversario controllato dal computer.   |
|   | Medaglia dell'apocalisse | Costruisci le armi speciali Cannone, Missile nucleare e SCUD Storm per ottenere questa onorificenza.   |






## Onorificenze multigiocatore

**Nota:** per ottenere le onorificenze multigiocatore, devi accumulare statistiche di partita in partita. I dati relativi alla modalità multigiocatore sono separati dalle statistiche della modalità Schermaglia. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione *Modifiche nella creazione di una partita online*, a pagina 27.


| Icona  | Onorificenza             | Descrizione   |
|--|--------------------------|---|
|    | Medaglia del fair play   | Per ottenere una Medaglia del fair play, devi aver concluso il 90% di almeno 10 partite complete con la vittoria, la sconfitta, la resa o l'abbandono tramite i normali canali di gioco.  |
|    | Vittorie in serie        | Ottieni una serie di 3, 10, 25, 100, 500 o 1.000 vittorie consecutive nelle partite online per guadagnare le onorificenze per le Vittorie in serie. <ul style="list-style-type: none"><li>La sconfitta, l'abbandono o la resa in una partita interrompono la serie.</li></ul> |
|    | Medaglia del dominio     | Ottieni un'onorificenza vincendo 100, 500, 1.000 o 10.000 partite nel corso della tua carriera online.  |
|    | Stella dell'aria         | Costruisci 20 o più aerei giocando contro un avversario umano.  |
|    | Stella del carro armato  | Costruisci 50 o più carri armati giocando contro un avversario umano.   |
|   | Medaglia dell'apocalisse | Costruisci le armi speciali Cannone particellare, Missile nucleare e SCUD Storm giocando contro dei giocatori umani per ottenere questa onorificenza.   |
|  | Stella della rapidità    | Vinci una partita in meno di dieci minuti contro un avversario umano.   |
|  | Vittorie in serie        | Ottieni una serie di 3, 10, 25, 100, 500 o 1.000 vittorie consecutive giocando contro un avversario umano. <ul style="list-style-type: none"><li>La sconfitta, l'abbandono o la resa in una partita interrompono la serie.</li></ul>  |

# Nuovi elementi americani

## Nuove unità americane





| Icona  | Nome                  | Descrizione  |
|--|-----------------------|--|
|  | Drone da ricognizione | Questo veicolo mimetizzato permette di spingersi in profondità nel territorio nemico, senza impegnare risorse eccessive. Con l'aggiornamento, viene installata una mitragliatrice frontale da 20mm, utilizzata automaticamente contro fanteria e veicoli di piccole dimensioni.                        |
|  | Carro a microonde     | Il Carro a microonde può disattivare qualsiasi apparecchiatura elettronica, grazie alle frequenze delle microonde. Come misura difensiva, dispone di un campo di microonde che ferisce la fanteria.  |
|  | Avenger               | L'Avenger, una piattaforma mobile, è in grado di individuare bersagli volanti e terrestri utilizzando il suo laser di difesa. Fatto questo, altre unità nelle vicinanze possono aprire il fuoco con maggiore efficacia contro il bersaglio illuminato. L'Avenger può anche abbattere gli aerei nemici. |

## Nuove strutture americane



| Icona  | Nome          | Descrizione  |
|--|---------------|--|
|  | Base di fuoco | Questa piccola Base di fuoco, dotata di un cannone da 155mm, è in grado di colpire bersagli a grande distanza. Se un nemico in avvicinamento riesce a superare lo sbarramento di fuoco, sarà probabilmente indebolito a sufficienza da essere eliminato dalla fanteria presente all'interno della struttura. |

## Nuovi aggiornamenti americani

| Icona  | Nome           | Descrizione   |
|--|----------------|---|
|  | Contromisure   | Per proteggere i considerevoli investimenti nei sistemi d'arma aerei, gli Stati Uniti hanno sviluppato delle contromisure efficaci contro i missili a puntamento radar e a ricerca calorica. Tutti gli aerei USA possono essere aggiornati con le contromisure, disponibili presso l'Aeroporto. |
|  | Drone Hellfire | Questo aggiornamento può dotare la maggior parte delle unità USA di un drone in grado di lanciare missili Hellfire.   |




| Icona  | Nome                  | Descrizione   |
|--|-----------------------|---|
|   | Tuta chimica          | Di fronte alla minaccia degli attacchi con tossine, la fanteria e gli altri membri delle forze USA dovrebbero essere equipaggiati con le Tute chimiche. Anche se queste tute non possono resistere totalmente alle tossine, permettono a chi le indossa di allontanarsi in sicurezza dalla zona contaminata. Sono disponibili presso il Centro strategico.                                      |
|  | Linee di rifornimento | Un esercito moderno può trovarsi nell'impossibilità di operare, in assenza dei rifornimenti necessari. Grazie all'aggiornamento Linee di rifornimento, potrai incrementare la resa dei Chinook, continuando così nella tua offensiva. L'aggiornamento è disponibile presso il Centro Strategico.  |
|  | Cacciatore di bunker  | Neppure due metri di cemento armato rinforzato, sepolto sotto otto metri di terra, possono resistere all'impatto di un Cacciatore di bunker. Quando questa bomba esplode, tutte le unità di presidio sono costrette ad abbandonare la struttura, oppure sono eliminate. Disponibile presso l'Aeroporto.   |
|  | MDTB                  | Questo potentissimo ordigno esplosivo, un aggiornamento per la Bomba a benzina, è un'enorme bomba progettata per esplodere a bassa quota. Le nove tonnellate di esplosivo di cui è dotata possono mettere fuori uso dei carri armati distanti parecchie decine di metri dal punto d'impatto. È disponibile nel Centro strategico, dopo aver selezionato il potere del generale Bomba a benzina. |

## Nuovi poteri dei generali americani


| Icona  | Nome                | Descrizione  |
|--|---------------------|--|
|  | Lancio di volantini | Il comandante più saggio colpisce la volontà di combattere del nemico. Un Lancio di volantini sull'accampamento nemico abbassa morale dell'avversario e riduce la capacità di resistenza delle sue unità. Tutte le forze colpite risultano temporaneamente immobilizzate.  |
|  | Cannoniera Spectre  | La Cannoniera Spectre può devastare tutto ciò che ha la sfortuna di capitarle sotto tiro. Questa piattaforma d'arma opera volando in cerchio a bassa quota e sparando con le mitragliatrici da 50mm multiple presenti lungo i suoi fianchi. È possibile attivare una modalità di fuoco manuale, per il puntamento durante il volo. |

# Nuovi elementi cinesi



## Nuove unità cinesi



| Icona  | Nome                 | Descrizione  |
|--|----------------------|--|
|  | Postazione d'ascolto | La Cina ha sviluppato delle tecnologie di sorveglianza molto avanzate, destinate all'impiego su unità a basso costo sulla linea del fronte. La Postazione d'ascolto può rilevare i movimenti delle unità, comprese quelle mimetizzate, in un territorio molto ampio, ed è potenziata con delle unità anticarro.  |
|  | Helix                | Questo grande elicottero è in grado di trasportare la fanteria e alcuni veicoli su ogni genere di terreno. L'Helix 2, estremamente flessibile, può essere aggiornato con un Diffusore, un Cannone gatling o un Bunker da battaglia. È anche possibile installarvi delle Bombe al napalm, per incrementare la potenza di fuoco.                             |
|  | Carro ECM            | Queste contromisure elettroniche, installate su un veicolo, proteggono l'avanzata delle colonne delle forze cinesi. Un disturbatore multi-frequenza ostacola gli attacchi con missili e razzi, che spesso mancano il loro bersaglio. Il raggio emesso dall'unità può anche essere usato per disabilitare le apparecchiature elettroniche dei mezzi nemici. |

## Nuove strutture cinesi


| Icona   | Nome            | Descrizione  |
|---|-----------------|--|
|  | Centro Internet | Il Centro Internet, che rappresenta una struttura più importante di quanto non sembri, può ospitare fino a otto Hacker, che lavorando insieme renderanno al meglio. Il Centro Internet può essere aggiornato con Violazione satellite I e Violazione satellite II. |

## Nuovi aggiornamenti cinesi

| Icona  | Nome                   | Descrizione  |
|--|------------------------|--|
|  | Mine a neutroni        | Le Mine a neutroni sono delle armi antiuomo letali contro chiunque cerchi di assumere il controllo delle strutture che proteggono. Le Mine a neutroni possono anche eliminare gli autisti dei veicoli, che diventano così neutrali e possono essere conquistati. |
|  | Violazione satellite I | L'aggiornamento Violazione satellite I, eseguito presso il Centro Internet, rivela la conformazione del territorio circostante ogni Centro comando sulla mappa.  |

| Icona  | Nome                    | Descrizione  |
|--|-------------------------|--|
|   | Violazione satellite II | Dal Centro Internet, Violazione satellite II permette di rilevare periodicamente tutte le frequenze del satellite avversario, rilevando per alcuni istanti tutto ciò che è in grado di vedere.   |
|  | Proiettili a neutroni   | I Proiettili a neutroni, dei quali si sospettava da tempo l'esistenza nell'arsenale cinese, distruggono il personale nemico, senza provocare danni a strutture e unità. I Proiettili a neutroni vengono lanciati dal Cannone nucleare. |



## Nuovi poteri dei generali cinesi

| Icona  | Nome                    | Descrizione  |
|--|-------------------------|--|
|  | Bombardamento a tappeto | Un bombardamento aereo d'alta quota, in grado di colpire duramente il nemico, annientandone le forze ancor prima dell'entrata in battaglia. Il Bombardamento a tappeto può ricoprire di bombe le installazioni avversarie. |
|  | Esaltazione             | Questo potere dei generali esalta tutte le unità alleate, aumentandone temporaneamente potenza di fuoco e protezione. Si tratta di un evento in grado di mutare le sorti di una battaglia.                                 |

## Nuovi elementi dell'ELG

Nota speciale sulla Folla inferocita: la Folla inferocita non può essere posta di presidio, trasportata o spostata tramite Reti di tunnel. L'Interferenza GPS non ha effetto sulla Folla inferocita.

### Nuove unità dell'ELG


| Icona  | Nome                  | Descrizione   |
|--|-----------------------|---|
|  | Sabotatore            | Questa unità di fanteria è sottoposta a un addestramento speciale per quanto riguarda mimetizzazione e sabotaggio. Capace di scalare ogni dirupo, il Sabotatore può infiltrarsi nella base nemica, penetrando negli edifici e disattivandoli. Se un Sabotatore entra in un Centro comando nemico, azzerà tutti i poteri dei generali che vi si trovano. |
|  | Moto da combattimento | La Moto da combattimento, guidata da soldati della fanteria, è un'unità da combattimento a basso costo e molto veloce. Ottima per le operazioni di ricognizione, acquisisce inoltre le abilità della fanteria dell'ELG che la utilizza.   |




Autobus da battaglia

Un autobus civile rinforzato: l'Autobus da battaglia può trasportare al fronte unità di fanteria. Le truppe a bordo possono sparare dai finestrini. Quando viene immobilizzato, l'Autobus da battaglia si trasforma in una sorta di bunker per le truppe a bordo.


## Nuove strutture dell'ELG

| Icona  | Nome            | Descrizione  |
|--|-----------------|--|
|  | Strutture false | Le Strutture false, efficaci strumenti diversi, possono spingere il nemico a modificare la propria strategia, oppure a sprecare risorse preziose. È possibile, inoltre, trasformarle in strutture vere e proprie, rovesciando le sorti sul campo di battaglia. |

## Nuovi aggiornamenti dell'ELG

| Icona  | Nome                  | Descrizione  |
|--|-----------------------|--|
|    | Scarpe da operaio     | Gli operai dell'ELG, quando sono dotati di scarpe, possono muoversi più rapidamente, incrementando la loro produttività. Le calzature sono disponibili presso il Mercato nero.   |
|    | Rete mimetica         | Applicando una Rete mimetica su Postazioni Stinger e Reti di tunnel, le strutture vengono protette dal telo mimetico.  |
|    | Struttura fortificata | L'aggiornamento Struttura fortificata potenzia la corazza esterna delle strutture dell'ELG. È disponibile al Palazzo.  |
|  | Ordigno esplosivo     | L'aggiornamento Ordigno esplosivo permette alle unità Ribelle di piazzare delle cariche esplosive invisibili su qualsiasi struttura o edificio. Qualsiasi combattente che cercherà di prendere il controllo provocherà la detonazione della bomba. Disponibile al Palazzo. |

## Nuovi poteri dei generali dell'ELG

| Icona  | Nome             | Descrizione  |
|--|------------------|--|
|  | Interferenza GPS | L'Interferenza GPS accede alle frequenze del sistema di posizionamento globale GPS e disturba le trasmissioni satellitari su vasta scala. Quando viene utilizzata, l'Interferenza GPS nasconde le unità sotto una sorta di manto mimetico. |



## Attacco furtivo

Utilizzando l'Attacco furtivo, l'ELG può posizionare l'uscita di un tunnel in un punto qualsiasi della mappa, permettendo così ai propri uomini di colpire una base nemica dall'interno. Le unità assaltrici devono essere posizionate nel tunnel prima di poter essere utilizzate.

# Strutture tecnologiche

Le strutture tecnologiche, situate in posizione chiave sul campo di battaglia, possono essere conquistate dalla tua fazione per fornire funzionalità produttive al tuo esercito. Nelle partite più lunghe, il loro controllo può fare la differenza fra la vittoria e la sconfitta.

**Nota:** per assumere il controllo delle strutture tecnologiche devi disporre dell'aggiornamento Conquista, disponibile tramite la Caserma. Per ulteriori informazioni, consulta la documentazione della versione originale di *Command & Conquer Generals*.

| Icona | Nome                      | Descrizione   |
|-------|---------------------------|---|
|       | Derrick                   | Quando viene conquistato, un Derrick ti garantisce all'istante 1.000 dollari, oltre a un flusso costante di entrate in seguito. |
|       | Raffineria                | Una raffineria riduce il costo di produzione di tutte le tue unità.   |
|       | Ospedale                  | Un Ospedale garantisce una cura continua di tutti i fanti feriti in battaglia.  |
|       | Garage                    | Un Garage ripara in modo continuo i veicoli danneggiati sul campo di battaglia.   |
|       | Postazione di artiglieria | Questa postazione spara contro i nemici terrestri che si trovano a distanza di tiro.  |
|       | Centro rinforzo           | Presso un Centro rinforzo viene paracadutato regolarmente un tuo veicolo d'assalto: solitamente, si tratta di un carro armato.  |

# Sfida Generals

Nella Sfida Generals, sei al comando dell'esercito di un generale, dotato di unità, strutture e aggiornamenti specializzati. Ogni esercito ha un accesso più rapido o economico alle armi e alle strutture necessarie per ottenere la vittoria utilizzando le tattiche nelle quali eccelle. Le strategie di ogni singolo generale ti costringeranno a elaborare le giuste contromosse, per colpire i suoi punti deboli.

- Alcuni elementi delle normali forze armate di Stati Uniti, Cina ed ELG sono disponibili negli eserciti di determinati generali: in altri casi, invece, sono presenti unità che non si trovano altrove.
- Tutti gli eserciti della Sfida Generals si possono utilizzare nelle modalità Schermaglia e Online.

## Avviare una Sfida Generals

### Per iniziare una partita Sfida Generals:

1. Nel menu principale, clicca su GIOCO SINGOLO.
2. Nel menu del gioco singolo, clicca su SFIDA.
3. Seleziona un livello di difficoltà.  
**Nota:** per il trionfo ai livelli di difficoltà superiori vengono concesse delle onorificenze di maggior pregio. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione *Onorificenze*, a pagina 7.
4. Nella schermata Scegli il tuo generale, seleziona l'esercito che vuoi utilizzare.  
Per scegliere un generale, clicca su un'icona presente sullo schermo: più in basso puoi leggere la biografia del generale che stai selezionando.
5. Per iniziare una partita con il generale selezionato, clicca su GIOCA PARTITA: verranno caricati la prima mappa e i generali avversari.

## Generale Malcolm "Ace" Granger



Generale Malcolm  
"Ace" Granger



Il Generale Malcolm Granger, figlio di un agricoltore dell'Iowa, ha iniziato la sua carriera di pilota all'età di 12 anni, quando ha preso in prestito il biplano del padre per recarsi alla fiera dello stato, a Kansas City. Mentre prestava servizio come tenente nella guerra in Iraq, Granger si è fatto notare per aver distrutto quattro postazioni SAM in un solo pomeriggio. Durante la sua scalata ai vertici gerarchici delle forze aeree, Granger si è guadagnato la reputazione di uomo capace di rendere più importante il ruolo degli aerei da combattimento nelle forze armate americane. Di carattere tranquillo, ma inflessibile, Granger ha sviluppato delle nuove tecniche relativamente alla gestione del carburante e all'impiego di risorse durante le operazioni di superiorità aerea. Queste tattiche sono state utilizzate con successo in Iraq, in Afghanistan e in altri teatri di combattimento. I suoi squadroni sono famosi per la precisione di esecuzione e per la ferrea volontà nel portare a termine la propria missione.

## Descrizione


- **Fazione:** Stati Uniti
- **Grado:** Generale a 4 stelle
- **Arma:** Forze aeree americane
- **Numero di matricola:** 08291102-HBGB
- **Di stanza a:** Fort Belmont, Houston, Texas, USA
- **Tipologia tattica:** Forza aerea



# Unità dell'esercito

| Icona  | Nome                     | Descrizione   |
|--|--------------------------|---|
|  | Re Raptor                | La prima generazione di Raptor si è dimostrata essere eccessivamente fragile: alcune modifiche al propulsore permettono al Re Raptor di utilizzare una fusoliera più robusta e delle armi più efficaci.   |
|  | Chinook da combattimento | Nelle precedenti campagne contro l'ELG, i Chinook non si sono certo distinti per efficacia: privi di difese, sono stati spesso ricacciati dietro le linee nemiche, richiedendo pericolose operazioni di salvataggio per il recupero dei superstiti. Il Chinook da combattimento dispone di portelli laterali che consentono alle truppe trasportate di aprire il fuoco. |

## Aggiornamenti dell'esercito

| Icona  | Nome             | Descrizione  |
|--|------------------|--|
|  | Comanche stealth | Gli elicotteri Comanche possono essere dotati di capacità stealth. |

## Modifiche all'esercito

- Tutti gli aerei ricevono dei sistemi di difesa laser.
- La produzione degli aerei è meno costosa.
- Gli A-10 Thunderbolt ai livelli 1, 2 e 3 costano meno punti Generale.
- Il Caccia stealth è disponibile fin dall'inizio.
- Il Carro Crusader non è disponibile.
- Il Carro Paladin non è disponibile.

## Generale Alexis Alexander




Generale Alexis Alexander

Addetto alla logistica durante la seconda guerra di Corea, Alexander ha attirato su di sé l'attenzione dei suoi superiori grazie alla capacità, sfruttata anche nella vita, di ottenere grandi risultati partendo da zero. Ella infatti vinse prima una borsa di studio a cui ha fatto seguito una lunga e onorevole carriera nei Marine. Per proteggere le linee di rifornimento durante il primo conflitto con l'ELG, Alexander ha sviluppato uno schema di difesa che non fece mettere a segno neppure un attacco contro i suoi convogli di rifornimento. Terribilmente efficace nell'uso delle sue risorse, il Generale Alexander si affida alla difesa e all'acquisizione di risorse fin dalle prime fasi del conflitto: il suo esercito passa all'offensiva soltanto quando dispone della potenza di fuoco necessaria a respingere qualsiasi contrattacco.


## Descrizione

- **Fazione:** Stati Uniti
- **Grado:** Generale a 4 stelle
- **Arma:** Corpo dei Marine
- **Numero di matricola:** 07121969-HB
- **Di stanza a:** Camp Franklin, Belfast, Maine, USA
- **Tipologia tattica:** Armi speciali
- **Disponibilità:** Schermaglia, Sfida Generals, Online


## Strutture dell'esercito

| Icona  | Nome                | Descrizione   |
|--|---------------------|---|
|  | Patriot a microonde | La batteria di Missili Patriot EMP può lanciare una salva di missili capaci di generare un impulso elettromagnetico (EMP) su strutture, unità e personale nemico. |

## Unità dell'esercito

| Icona  | Nome        | Descrizione   |
|--|-------------|---|
|  | Aurora Alfa | La nuova versione del bombardiere Aurora è dotata di potenti Bombe a benzina: questi esplosivi detonano in volo sopra il bersaglio, spargendo le fiamme su una vasta zona. Capace di volo supersonico, l'Aurora Alfa può sfuggire facilmente al fuoco delle armi antiaeree nemiche. |

## Aggiornamenti dell'esercito

| Icona   | Nome                        | Descrizione  |
|---|-----------------------------|--|
|  | Barre di controllo avanzate | Un miglioramento nella progettazione delle barre di controllo garantisce un'efficienza superiore e una resa energetica più elevata, rispetto alle risorse convenzionali. |

## Modifiche all'esercito

- Il costo dei Cannoni particellari è notevolmente inferiore.
- Tutti i veicoli hanno un costo di produzione superiore.
- Il Carro Paladin non è disponibile.
- Il Carro Crusader non è disponibile.


# Generale “Pinpoint” Townes

Da sempre sostenitore dell'utilizzo della tecnologia laser nelle forze armate degli Stati Uniti, “Pinpoint” Townes ha sviluppato delle strategie offensive e difensive basate sull'utilizzo di armi di questo tipo. Nel 2008, all'età di 29 anni e con il grado di capitano, è stato assegnato al Collegio Militare dell'Esercito USA, per insegnare le proprie teorie: Townes ha però trovato la vita accademica troppo noiosa e, nel 2011, è tornato a incarichi operativi. Il Generale Townes, che fa affidamento su potenti ed economiche tecnologie laser come punto di forza delle proprie truppe, grazie alla sua approfondita conoscenza dei punti deboli e di forza di queste armi, si è sempre contraddistinto per il suo comportamento impeccabile, tanto nelle esercitazioni quanto nelle azioni operative. Questo generale a quattro stelle continua ancora oggi a sviluppare tecnologicamente le armi a energia, migliorandone l'efficienza: per questo, l'esercito fa grande affidamento su di lui.


## Descrizione

- **Fazione:** Stati Uniti
- **Grado:** Generale a 4 stelle
- **Arma:** Esercito USA
- **Numero di matricola:** 00010204-0IKE0
- **Di stanza a:** Fort Union, Redwood Shores, California, USA
- **Tipologia tattica:** Laser
- **Disponibilità:** Schermaglia, Sfida Generals, Online

## Strutture dell'esercito

| Icona  | Nome           | Descrizione   |
|--|----------------|---|
|  | Torretta laser | La Torretta laser distrugge il nemico con un potente impulso di energia termica e luminosa. Queste efficaci armi difensive sono letali tanto per bersagli aerei, quanto per bersagli terrestri. |

## Unità dell'esercito

| Icona  | Nome        | Descrizione   |
|--|-------------|---|
|  | Carro laser | Invece di sparare un proiettile, questo carro emette un devastante raggio laser. Il Carro laser richiede ingenti risorse energetiche: per scongiurare il pericolo di inattività, è necessario mantenere costanti i livelli energetici della base. |

## Modifiche all'esercito

- Gli Avenger hanno un costo di produzione inferiore.
- Il Missile Tomahawk non è disponibile.
- Il Carro Crusader non è disponibile.
- Il Carro Paladin non è disponibile.

# Generale “Anvil” Shin Fai



Generale “Anvil” Shin Fai

Sul campo di battaglia, la principale risorsa delle forze cinesi è rappresentata dai milioni di individui in uniforme ed è proprio sulle loro spalle che il Generale Shin ha costruito la propria carriera. Noto fra i suoi uomini con il soprannome di “Anvil”, incudine, il Generale Shin è in grado di mobilitare quattro divisioni nel giro di ventiquattrore, grazie a una metodologia di comando diretta e spesso brutale. La disciplina imposta dal Generale Shin è rigorosa, ma gli ufficiali e i soldati che la rispettano ricevono la giusta ricompensa: il generale ha sviluppato dei programmi di addestramento avanzato per la Guardia Rossa e per le truppe speciali. Gli analisti militari riconoscono alla rapidità e alla professionalità delle forze del Generale Shin il merito di aver evitato che il conflitto di Taiwan, nel 2018, diventasse una guerra globale. Le divisioni del generale dispongono di armi e sistemi di trasporto unici, almeno all'interno dell'esercito cinese.

## Descrizione

- **Fazione:** Cina
- **Grado:** Generale, classe AAA
- **Arma:** Esercito cinese
- **Numero di matricola:** 2030-200403-1
- **Di stanza a:** Base Snake, Pechino, Cina
- **Tipologia tattica:** Fanteria
- **Disponibilità:** Schermaglia, Sfida Generals, Online


## Strutture dell'esercito

| Icona | Nome               | Descrizione  |
|-------|--------------------|--|
|       | Bunker fortificato | Un Bunker fortificato è in grado di proteggere fino a dieci unità di fanteria dal fuoco nemico. Inoltre, la struttura è minata per impedire assalti avversari terrestri. |

## Unità dell'esercito

| Icona | Nome                       | Descrizione  |
|-------|----------------------------|--|
|       | Trasporto truppe d'assalto | Questo trasporto truppe autonomo permette il dispiegamento avanzato della fanteria. Alcuni medici presenti a bordo provvedono direttamente alla cura dei feriti.           |
|       | Mini mitragliere           | Il Mini mitragliere, una Guardia Rossa armata con un Cannone gatling, è decisamente avvantaggiato rispetto alle normali truppe di fanteria, armate con armi convenzionali. |
|       | Avamposto d'assalto        | Un potenziamento della Postazione d'ascolto. Questa unità è equipaggiata con quattro Cacciatori di carri e può contenere al massimo 10 unità di fanteria.                  |

# Poteri dei generali dell'esercito

| Icona  | Nome                    | Descrizione   |
|--|-------------------------|---|
|  | Lancio di paracadutisti | Il Lancio di paracadutisti, attivato dal Centro comando, permette di inviare dei paracadutisti in ogni zona accessibile presente sulla mappa. |

## Modifiche all'esercito

- La fanteria inizia a livello veterano.
- L'aggiornamento Nazionalismo è disponibile fin dall'inizio.
- Il bonus di gruppo è incrementato.
- Il Carro Battlemaster non è disponibile.
- Il Carro Overlord non è disponibile.

## Generale Tsing Shi Tao




Generale Tsing Shi Tao

Il Generale Tsing ottiene sempre ciò che vuole, costi quel che costi. Fin troppo impaziente, il Generale Tsing si affida all'utilizzo della tecnologia nucleare sul campo di battaglia: purtroppo, questa tattica è già stata fonte di numerosi e terribili incidenti. Nonostante il Generale Tsing fosse l'ufficiale comandante durante il disastro di Mudanjiang, nel 2014, le sue straordinarie abilità riuscirono a salvare la sua carriera. Il Generale Tsing crede fermamente che gli errori facciano parte del processo di sviluppo delle sue strategie. Attualmente, le sue divisioni stanno iniziando a godere del frutto delle sue convinzioni, dal momento che il prototipo di una centrale energetica avanzata sta ottenendo buoni risultati. I programmi per lo sviluppo di testate nucleari tattiche e di isotopi radioattivi più stabili stanno diventando sempre più sicuri, cosa che sarà sicuramente gradita alle sue truppe.

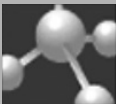


### Descrizione

- **Fazione:** Cina
- **Grado:** Generale, classe AAA
- **Arma:** Esercito cinese
- **Numero di matricola:** 0000-000000-1
- **Di stanza a** Base Ox, Chengdu, Cina
- **Tipologia tattica:** Energia nucleare
- **Disponibilità:** Schermaglia, Sfida Generals, Online

## Strutture dell'esercito

| Icona  | Nome                                  | Descrizione  |
|--|---------------------------------------|--|
|  | Centrale energetica nucleare avanzata | Le innovazioni tecnologiche nel campo della produzione energetica hanno permesso di realizzare una Centrale energetica nucleare avanzata, capace di generare un maggior quantitativo di energia. |

# Aggiornamenti dell'esercito

| Icona  | Nome                     | Descrizione   |
|--|--------------------------|---|
|  | Stabilità isotopo        | Verifiche di resistenza condotte sul campo hanno dimostrato che i Carri nucleari cinesi sono vulnerabili e utilizzano combustibile pericoloso. L'aggiornamento Stabilità isotopo rende disponibile un propellente più sicuro. |
|  | Testata nucleare tattica | Acquisitato presso il Missile nucleare, questo aggiornamento permette ai MIG di utilizzare delle testate nucleari tattiche.   |
|  | Bomba nucleare           | Una modifica del Bombardamento a tappeto permette di colpire il bersaglio con un certo numero di testate nucleari tattiche. Le radiazioni residue rappresentano un pericolo per le truppe che si trovano in zona.             |

## Modifiche all'esercito

- Tutti i carri armati dispongono fin dall'inizio degli aggiornamenti Proiettili all'uranio e Velocità.
- Le centrali energetiche generano più energia.
- Il Cannone nucleare è disponibile fin dall'inizio.

## Generale Ta Hun Kwai




Generale Ta Hun Kwai

Il Generale Ta Hun Kwai è convinto che l'esercito cinese conoscerà in questo secolo i suoi massimi trionfi, grazie alle operazioni delle sue divisioni corazzate. Il Generale Ta, discepolo delle tattiche di guerra corazzata sviluppate dai sovietici durante la Guerra Fredda, ha apportato diverse modifiche alle strategie dei suoi predecessori. Fra le altre cose, egli ha avviato lo sviluppo di tecniche in grado di ridurre il costo di produzione dei carri e ha sostenuto il programma Emperor, con il primo esemplare del nuovo carro uscito dalla fabbrica nel 2019. Considerato uno dei membri della vecchia guardia nella gerarchia dell'esercito cinese, il Generale Ta è comunque risoluto nell'accumulare una vittoria dopo l'altra in battaglia.


## Descrizione

- **Fazione:** Cina
- **Grado:** Generale, classe AAA
- **Arma:** Esercito cinese
- **Numero di matricola:** 9999-322436-5
- **Di stanza a:** Base Rat, Jinan, Cina
- **Tipologia tattica:** Carri armati
- **Disponibilità:** Schermaglia, Sfida Generals, Campagna, Online

# Unità dell'esercito

| Icona  | Nome          | Descrizione  |
|--|---------------|--|
|  | Carro Emperor | L'ultima generazione del Carro Overlord, equipaggiata con Diffusori montati sulla torretta. Il Carro Emperor può essere aggiornato con dei Cannoni gatling, per una maggiore potenza di fuoco. |

## Poteri dei generali dell'esercito

| Icona  | Nome                    | Descrizione  |
|--|-------------------------|--|
|  | Lancio carri, livello 1 | Questo potere dei generali di livello 3 può paraacadutare un carro Battlemaster ovunque sulla mappa. |
|  | Lancio carri, livello 2 | Questo potere dei generali può paraacadutare due carri Battlemaster ovunque sulla mappa.             |
|  | Lancio carri, livello 3 | Questo potere dei generali può paraacadutare tre carri Battlemaster ovunque sulla mappa.             |

### Modifiche all'esercito

- Tutti i carri armati iniziano a livello veterano.
- La produzione dei carri è meno costosa, i tempi di lavorazione invariati.
- Il costo di produzione degli aerei aumenta.
- Il Cannone nucleare non è disponibile.
- Il Cannone Inferno non è disponibile.

## Dottor Thrax




Dottor Thrax

Poco si sa del membro dell'ELG noto solo con il suo nome in codice: "Dottor Thrax". Le informazioni raccolte parlano della sua istruzione come immunologo in Giordania, ma a quanto pare egli ha abbandonato gli studi nel 2005, scomparendo in un ghetto di Il Cairo controllato dagli estremisti. Negli ultimi 20 anni, ha sviluppato armi chimiche e biologiche per diverse organizzazioni terroristiche di tutto il mondo, compreso l'ELG. Recenti intercettazioni telefoniche indicano che il Dottor Thrax è sempre più coinvolto nell'attività operativa dell'ELG: i suoi laboratori sono sparsi in tutta l'Asia e in Medio Oriente. Al loro interno si producono armi di distruzione di massa a basso costo, che vengono poi consegnate ai terroristi locali. Di indole cauta e rigorosa, il Dottor Thrax non dorme mai due notti nello stesso letto e si sottopone a frequenti interventi di chirurgia plastica per modificare il suo aspetto.


## Descrizione

- **Fazione:** Alleato dell'ELG
- **Grado:** Ignoto
- **Cellula:** Ignota
- **Numero di matricola:** Ignoto
- **Patria:** Ignota
- **Tipologia tattica:** Armi chimiche e biologiche
- **Disponibilità:** Schermaglia, Sfida Generals, Online


## Strutture dell'esercito

| Icona  | Nome            | Descrizione  |
|--|-----------------|--|
|  | Rete di tossine | Questo tipo di ingresso di tunnel è protetto da un'arma tossica. |

## Unità dell'esercito

| Icona  | Nome                | Descrizione   |
|--|---------------------|---|
|  | Ribelle con tossine | Armato con uno zaino pieno di tossine, questo Ribelle può lanciare mortali attacchi chimici o biologici contro le unità nemiche, anche se queste sono al sicuro all'interno di una struttura fortificata. |

## Aggiornamenti dell'esercito

| Icona  | Nome          | Descrizione  |
|--|---------------|--|
|  | Antrace Gamma | Questo aggiornamento, un agente biologico di terza generazione, si è dimostrato ancora più letale dell'Antrace Beta, in diversi test di laboratorio. |

## Modifiche all'esercito

- Tutti i carri armati dispongono di proiettili tossici fin dall'inizio.
- Tutte le tossine sono a livello Antrace Beta fin dall'inizio.
- Alcuni missili dispongono di testata tossica.
- Le unità e le abilità mimetiche non sono disponibili, con l'eccezione di Jarmen Kell.



# Generale Rodall “Demo” Juhziz




Generale Rodall  
“Demo” Juhziz

Questo bombarolo di origine mediorientale è responsabile di alcuni dei più devastanti attacchi terroristici del ventunesimo secolo. Il Generale Juhziz e la sua organizzazione sono stati collegati tanto all'attentato contro l'ambasciata americana a Il Cairo quanto a quello contro la USS *Nelsen*, nel 2012. Queste due azioni hanno condotto nuovi seguaci sotto la sua bandiera, compresi numerosi kamikaze di varia nazionalità, pronti a sacrificare la loro vita per la causa dell'ELG. Il Generale Juhziz ha perso l'uso di una mano nel corso di un incidente durante la preparazione di una bomba e raramente rivolge la parola a chi non fa parte della sua organizzazione.


## Descrizione

- **Fazione:** ELG
- **Arma:** Ignota
- **Cellula:** Scorpion
- **Numero di matricola:** Ignoto
- **Patria:** Ignota
- **Tipologia tattica:** Tecnologie innovative in bombe ed esplosivi
- **Disponibilità:** Schermaglia, Sfida Generals, Online

## Strutture dell'esercito

| Icona  | Nome                          | Descrizione  |
|--|-------------------------------|--|
|  | Trappola demolitrice avanzata | La Trappola demolitrice avanzata è più economica e veloce da realizzare, oltre che maggiormente distruttiva, del modello precedente. |

## Aggiornamenti dell'esercito

| Icona   | Nome        | Descrizione  |
|---|-------------|--|
|  | Demolizione | Quando ricevono questo aggiornamento nel Palazzo, tutte le unità e le strutture possono farsi saltare in aria a comando. |

## Modifiche all'esercito

- Il costo di produzione dei Camion-bomba è minore.
- Tutti i Terroristi provocano danni più gravi.
- Il potenziamento Ordigno esplosivo è disponibile fin dall'inizio.
- Le Moto da combattimento sono guidate fin dall'inizio da un Terrorista.
- Le unità e le abilità mimetiche non sono disponibili, con l'eccezione di Jarmen Kell.
- Gli aggiornamenti con tossine non sono disponibili. SCUD Storm, Lanciatori SCUD e Camion-bomba sono armati con esplosivi.

# Principe Kassad



*Principe Kassad*

Il Principe Kassad si è ritagliato un ruolo di primo piano nel quadro politico mediorientale e si è imposto con la violenza nel mondo delle organizzazioni clandestine. Questo carismatico leader ha organizzato una rete di spie e assassini in tutta l'Africa del Nord e i suoi uomini sono sempre pronti a obbedire ai suoi ordini. Il Principe Kassad è stato pagato profumatamente per organizzare omicidi, rapimenti e pestaggi. Per un periodo di tre anni, a partire dal 2013, si ritiene che nessuna azione di terrorismo avvenuta nel bacino del Mediterraneo non abbia visto il suo coinvolgimento, o ricevuto la sua approvazione. Astuto amministratore di un'organizzazione dalle mille diramazioni, non è mai stato collegato direttamente ad attività criminali eppure, misteriosamente, gli individui e le forze che si oppongono al suo volere continuano a rimanere coinvolti in strani "incidenti".

## Descrizione

- **Fazione:** ELG
- **Grado:** Ignoto
- **Cellula:** Cobra
- **Numero di matricola:** Ignoto
- **Patria:** Tripoli, Libia
- **Tipologia tattica:** Mimetizzazione
- **Disponibilità:** Schermaglia, Sfida Generals, Online

## Modifiche all'esercito

- Tutte le strutture possono essere aggiornate con la Rete mimetica.
- Gli Operai sono mimetizzati durante la raccolta delle risorse.
- L'aggiornamento Mimetizzazione è disponibile fin dall'inizio per il Ribelle.
- Le difese della base sono dotate di Rete mimetica.
- Il Dirottatore è disponibile fin dall'inizio.
- L'Interferenza GPS è disponibile al livello 3 invece che al livello 5.
- L'interferenza GPS si ricarica più rapidamente.

# Aggiunta online\*

In questo capitolo puoi trovare una breve descrizione di alcune componenti e delle basi tattiche del gioco online.

**\*PER SFRUTTARE QUESTA FUNZIONE È NECESSARIA UNA CONNESSIONE A INTERNET. EA SI RISERVA IL DIRITTO DI PORRE TERMINE AL SUPPORTO ONLINE DI QUESTO PRODOTTO CON UN PREAVVISO DI 90 GIORNI.** Funzione soggetta alla licenza d'uso, potrebbe non essere disponibile all'acquisto del prodotto. Controlla online all'indirizzo [www.generals.ca.com](http://www.generals.ca.com) per ulteriori informazioni.

## Icone del gioco online

Nelle lobby online, l'elenco delle partite disponibili comprende delle icone che riportano importanti informazioni relative alla partita e alla tua connessione.

| Icona   | Nome                            | Descrizione   |
|---|---------------------------------|---|
|  | Registrazione delle statistiche | Le statistiche di questa partita vengono registrate nei tuoi dettagli personali.  |
|  | Password necessaria             | Questa icona è posizionata accanto alle partite che richiedono una password per l'accesso: se non la conosci, devi contattare l'host per riceverla.         |
|  | Connessione eccellente          | Una luce verde indica una buona connessione fra il tuo computer e quello dell'host. Se possibile, cerca di prendere parte a una partita con questo simbolo. |
|  | Connessione media               | Un'icona gialla indica una connessione di qualità media. Partecipando a una partita di questo tipo potresti avere dei problemi.                             |
|  | Connessione scadente            | Un'icona rossa indica una connessione di qualità scadente, con tempo di ping elevato.   |

## Modifiche nella creazione di una partita online

Quando crei una partita online in *Command & Conquer Generals Zero Hour*, puoi impostare le seguenti nuove opzioni.

- Limita eserciti** Per limitare gli eserciti utilizzabili nella partita che sta per iniziare a quelli originali di Stati Uniti, ELG e Cina, spunta quest'opzione.
- Registra statistiche** Per registrare i risultati nelle tue statistiche personali, spunta questo riquadro.

**Nota:** se attivi l'opzione Registra statistiche, l'ammontare di denaro disponibile all'inizio verrà fissato a 10.000 dollari, tutti gli eserciti sono disponibili e il numero di super armi è illimitato. In questa tipologia di partite non sono ammesse mappe create dall'utente.

- Limita super armi** Una volta creata una partita online, puoi fare in modo che ogni fazione possa realizzare una sola super arma nel corso del gioco.
- Denaro iniziale** Quando sono disponibili inizialmente dei fondi, puoi modificarne la quantità a disposizione di ogni fazione.

## Tattiche per il gioco online

Nelle partite online, la situazione si evolve molto velocemente e può essere difficile reggerne il ritmo, senza una preparazione adeguata. Il numero di strategie a disposizione è estremamente elevato e la loro efficacia variabile. La sezione che segue descrive alcune delle strategie di base per il gioco online, per ogni fazione.

# È il denaro che conta

A meno che la tua partita online non cominci con fondi elevati a tua disposizione, il tuo primo obiettivo deve essere quello di creare una struttura di raccolta e lavorazione delle risorse, nonché di fornire protezione alle unità che ne fanno parte.

- **Cina:** realizza il prima possibile un Centro rifornimenti, limitando però a due il numero dei Camion dei rifornimenti: costruendone altri sprecheresti delle risorse, a meno che non ci sia una grande distanza tra il Centro di rifornimenti e il deposito di risorse più vicino.
- **ELG:** il Nucleo rifornimenti può elaborare le risorse con velocità leggermente superiore a quella dei mezzi delle altre fazioni, per cui cerca di sfruttare questo elemento a tuo vantaggio. Costruisci sei o più operai per mantenere sempre attiva la linea di rifornimento e ricorda di proteggerli con delle unità corazzate, perché i nemici potrebbero schiacciarli e in molti non esiteranno a ricorrere a questa vile tattica.
- **Stati Uniti:** anche se sono costosi, i Chinook rappresentano il mezzo più rapido ed efficace per la raccolta delle risorse. Questi veloci elicotteri devono fornire i fondi necessari per costruire e realizzare le costose unità e strutture americane. Mantieni sempre due Chinook in volo.

## Fonti di guadagno secondarie

Le fonti di guadagno secondarie delle varie fazioni possono risultare decisive nell'equilibrio di una partita, specialmente nelle mappe dove le risorse non sono abbondanti. Cerca di svilupparle fin dalle prime fasi di gioco, in modo che la loro importanza sia considerevole verso la fine della partita. Ogni fazione deve cercare di raggiungere le risorse neutrali, come i Derrick, prima degli avversari.

- **Cina:** qualche Hacker in un Centro Internet può fornirti fondi in abbondanza.
- **ELG:** il Mercato nero è un'ottima fonte di guadagni secondari. Con 20 dollari in arrivo a intervalli di tempo ridotti, alcune strutture come questa possono assicurarti una vera fortuna.
- **Stati Uniti:** nelle fasi avanzate della partita, gli Stati Uniti possono recuperare velocemente fondi aggiuntivi realizzando alcune Zone di lancio dei rifornimenti. Anche se queste strutture consumano energia, possono ripagarti in modo generoso, perché nulla può arrestare i rifornimenti in arrivo per via aerea, neppure il fuoco nemico.

## La difesa della base

Prima di pensare a creare una forza d'attacco in grado di annientare il nemico, devi proteggere il perimetro della tua base in espansione: un attacco a sorpresa nelle prime fasi potrebbe metterti completamente fuori gioco.

Quando si tratta di organizzare la difesa, devi stabilire delle priorità: da quale direzione è probabile che arrivino gli assalitori? Quale unità utilizzeranno? Anche se non devi mai lasciare una via d'accesso completamente priva di protezioni, è difficile difenderne due in modo adeguato, per non dire tre. Quindi, compi da subito le tue scelte facendo molta attenzione. Nella maggior parte dei casi, ti troverai ad affrontare un attacco frontale.

Una buona struttura difensiva prevede la creazione di una linea di unità e strutture di presidio, con efficacia contro diverse tipologie di unità nemiche. Di sicuro l'avversario cercherà di utilizzare le sue armi a lunga distanza per indebolirti, prima di sferrare l'assalto: per questo anche la contraerea sarà molto importante.

- In alcune tipologie di mappe, le unità nemiche sono costrette a passare attraverso degli accessi limitati per raggiungere la tua base: una giusta disposizione delle unità difensive basterà a decimare il nemico.
- Quando è possibile, difenditi da una posizione elevata, utilizzando unità in grado di sparare a distanza. In questo modo, la loro portata risulterà aumentata.

Crea una linea di unità alternate, utilizzando questi tipi per le varie fazioni:

- **Cina:** circonda un Bunker presidiato con Cacciatori di carri e alcuni Cannoni gatling.

- **ELG:** alterna delle Postazioni Stinger dell'ELG con una Rete di tunnel contenente diversi Soldati RPG.
- **Stati Uniti:** alterna quattro Sistemi missilistici Patriot e quattro Basi di fuoco. Aggiungi delle difese missilistiche alle basi, se le finanze te lo permettono.

Non utilizzare tutte le tue capacità di costruzione per pianificare le tue difese: un bravo giocatore sarà comunque in grado di distruggerle, nelle prime fasi di gioco. Devi prepararti a passare all'offensiva!

## Attaccare

Come per quello che riguarda la difesa, è una buona idea cercare di equilibrare le tue unità d'attacco primarie con altre unità in grado di compensare alle loro debolezze. Ricorda di proteggere i tuoi investimenti offensivi!

Nei limiti del possibile, cerca sempre di raccogliere informazioni sulle difese che ti attendono, prima di lanciarti all'attacco. La raccolta di queste informazioni potrebbe richiedere l'uso di tecnologie avanzate, oppure l'attuazione di alcuni attacchi esplorativi.

### Attacchi esplorativi e ricognizione

L'attacco esplorativo ideale copre la maggiore estensione di territorio nemico possibile, per cui un fattore molto importante è la velocità. Anche se l'obiettivo primario è scoprire quanto più possibile sulle difese della base avversaria e sulle strutture che la compongono, non dimenticare di tentare di provocare qualche danno. Se riesci a farlo, potrai farti un'idea di quella che sarà la reazione avversaria di fronte a un attacco su vasta scala: potresti perfino riuscire a costringere il nemico a spostare una parte delle sue forze, aprendo così un'altra direttiva d'attacco.

Per ogni fazione, tieni presente le seguenti tecniche di base per gli attacchi esplorativi e di ricognizione:

- **Cina:** invia un paio di Carri gatling, che sono piuttosto veloci. Se disponi di forze aeree, la presenza di un singolo MIG sulla base nemica sarà sufficiente a far riconsiderare all'avversario la disposizione di unità e strutture difensive.
- **ELG:** utilizza Tecniche e Moto da combattimento per spostarti rapidamente nell'accampamento nemico. Dato che le Moto da combattimento acquisiscono le capacità della fanteria che le guida, puoi tramutarle in armi ancora più potenti: cinque Moto da combattimento guidate da Terroristi lanciate nel Centro comando nemico possono rappresentare un ostacolo per i suoi progetti di vittoria.
- **Stati Uniti:** una Humvee carica di Antimissili e protetta da un Drone spia è un'ottima piattaforma da ricognizione. Una volta sviluppata la tecnologia necessaria, anche il Drone da ricognizione è molto utile.

### Colpire il bersaglio

A volte, l'obiettivo di un'azione offensiva è quello di colpire un bersaglio specifico, per poi ritirarsi in sicurezza: in queste situazioni la velocità è importante, ma ricorda che devi disporre della potenza di fuoco necessaria per completare il lavoro, una volta superate le difese. Inoltre, anche se l'obiettivo primario è la distruzione di un'unità o una struttura, tieni presente che un rapido ritorno delle forze alla base ti consentirà di pianificare subito l'attacco successivo.

Per ogni fazione esistono molti metodi che permettono di assemblare una forza offensiva efficace. Molto dipende dal bersaglio, dalla posizione sulla mappa e dalle difese nemiche: soltanto l'esperienza saprà dirti come agire nel modo giusto.

## Attacchi a piena forza

Quando è arrivato il momento di concludere la guerra, devi realizzare una forza d'attacco di dimensioni sufficienti a schiacciare le difese nemiche e distruggere tutte le unità e le strutture avversarie. Spesso, in una battaglia finale, c'è un momento decisivo, nel quale il tuo esercito o quello che si difende si portano in una situazione di vantaggio. Se sei impossibilitato a sfondare il perimetro della base nemica, meglio ritirarsi subito, per riprovarci in un'altra occasione.

- Non impiegare tutti i tuoi fondi o le tue risorse nell'attacco, a meno che la situazione non sia disperata: un esercito particolarmente sbilanciato in attacco ti lascia pericolosamente esposto al contrattacco. Dopo aver preparato e posizionato le tue truppe, comincia a produrre i rimpiazzi per le unità che ti aspetti di perdere in battaglia.

Quando assembli la tua forza d'attacco, è importante proteggere i punti deboli delle unità primarie con altre truppe in grado di farlo. La creazione di una forza equilibrata è la chiave per la vittoria. Per quanto riguarda un attacco, ogni fazione dovrebbe considerare l'impiego delle seguenti unità:

- **Cina:** inizia con quattro Carri Overlord, due dei quali dotati di Diffusori e due di Cannoni gatling. Aggiungi quindi due Cannoni gatling singoli, per rinforzare gli Overlord in caso di contrattacco nemico. Mantieni due Cannoni nucleari dietro la forza primaria, in quanto si tratta di unità efficaci contro le strutture. Se utilizzi anche la fanteria, usa un Avamposto d'assalto dotato di Mini mitraglieri.
- **ELG:** realizza 10 Carri Scorpion con l'aggiornamento Razzo. Per la copertura antiaerea, ricorri a quattro Cannoni quadrupli. Dietro la forza principale, disponi un paio di Lanciatori SCUD come supporto.
- **Stati Uniti:** le unità d'assalto principali degli Stati Uniti sono i Carri Paladin, realizzane cinque o sei. Dietro ai carri, posiziona due o tre unità con Missile Tomahawk, per gli attacchi a lungo raggio. Aggiungi alcune Humvee con Antimissili e, dietro la forza primaria, due Avenger per la difesa antiaerea.

## Tornei in classifica

Per i giocatori amanti della competizione, *Command & Conquer Generals Zero Hour* offre dei tornei in classifica per la modalità di gioco Partita rapida. In uno di questi tornei devi affrontare delle partite di un tipo particolare (1 contro 1, 2 contro 2) con altri giocatori: il risultato di ogni partita viene cumulado con gli altri, per poi definire la tua posizione nella classifica generale.

**Per prendere parte a un torneo in classifica:**

1. Collegati al sito <http://generals.casesladder.com> e iscriviti a una classifica appropriata.
2. Avvia *Command & Conquer Generals Zero Hour* sul tuo computer.
3. Nel menu principale, clicca su MULTIGIOCATORE, quindi collegati alla lobby online.
4. Clicca su PARTITA RAPIDA.
5. Clicca su OPZIONI.
6. Nel menu a tendina Scegli una classifica, seleziona quella alla quale ti sei unito.
- Puoi disattivare l'uso delle classifiche nel menu a tendina Scegli una classifica: in questo caso, i risultati delle partite non verranno registrati in classifica.
7. Gli scontri in modalità Partita rapida ti fanno affrontare soltanto giocatori dei tuoi tornei in classifica. Tutti i risultati di queste partite sono inviati automaticamente alla tua classifica.

Per visualizzare la tua posizione in classifica, collegati al sito <http://generals.casesladder.com>

# Il Creatore di mondi in breve

Questa sezione fornisce una rapida presentazione che spiega come realizzare delle mappe multigiocatore utilizzando il *Creatore di mondi* di *Command & Conquer Generals*.

**Nota:** il *Creatore di mondi* di *Command & Conquer Generals* è fornito “così com'è” e non è coperto dal servizio di supporto tecnico Electronic Arts. Consulta la licenza d'uso per l'utente finale EA, visualizzata all'avvio, per ulteriori dettagli.

- Per ulteriori informazioni, visita il sito <http://www.generals.ea.com>

## Consigli sulla creazione della mappa

Ecco alcuni consigli da tenere presenti mentre crei la tua mappa.

### Sconsigliato:

- Non ricoprire la mappa di fonti di guadagno: ogni giocatore dovrebbe avere accesso a una cifra compresa fra 40.000 e 60.000 dollari. Fai attenzione al numero di Derrick che posizioni.
- Non limitarti a una mappa rettangolare o simmetrica. Mappe di altre forme possono essere molto divertenti da affrontare.
- Non lasciarti affascinare dai passaggi obbligati: quando ne crei uno, inoltre, ricorda che dovrebbe consentire il passaggio di almeno cinque carri armati in contemporanea.
- Non isolare le basi e non creare dei labirinti. In particolare, l'ELG ha bisogno di spazio per manovrare.
- Non limitare a un ponte l'accesso a una base. Per ogni ponte, la mappa dovrebbe prevedere almeno un altro accesso alternativo.
- Non sovrapporre le texture: puoi creare degli effetti piacevoli anche senza. Una texture sovrapposta rallenta il gioco.
- Non inserire troppi oggetti di grandi dimensioni. Se proprio devi, rendili indistruttibili e non selezionabili.
- Non creare troppi fiumi: cerca piuttosto di crearne alcuni che entrino ed escano dalla mappa.
- Non esagerare con le recinzioni, perché altrimenti renderai gravoso il carico di lavoro del processore.

### Consigliato:

- Fai per prima cosa uno schizzo, che ti permetterà di avere un'idea di dove posizionare i vari elementi.
- Aggiungi 70 blocchi (pari a circa 200 metri) in tutte le direzioni alla mappa che vuoi creare: potrai sempre tornare sulla tua decisione in seguito.
- Cerca di inserire diversi stili di gioco, senza lasciare che uno basti per dominare la mappa.
- Realizza un'ampia zona destinata alle basi, con almeno uno spazio di 5x5 (per il Centro di comando). Dev'esserci anche spazio a sufficienza per l'Aeroporto.
- Realizza dello spazio sul retro di ogni base, in modo da rendere possibile il lancio di truppe paracadutate per attacchi a sorpresa.
- Crea uno spazio aperto fra le varie basi, nelle partite multigiocatore. In questo modo, sarà possibile affrontare anche le battaglie più grandi.
- Controlla che ci siano almeno tre strade per accedere a ogni base: due dirette e una secondaria.
- Utilizza la texture apposita per i pendii: in questo modo, sarà più facile identificarli.
- Limitati a un massimo di 100 oggetti per giocatore in una mappa multigiocatore.



# Creare una mappa multigiocatore in diciassette passi

Seguendo la procedura riportata in questa sezione puoi iniziare subito a realizzare delle fantastiche mappe multigiocatore.

**Nota:** queste indicazioni non rappresentano istruzioni dettagliate su come realizzarle all'interno del *Creatore di mondi*. Per scaricare la documentazione completa, visita il sito [www.generals.ea.com](http://www.generals.ea.com)

## Regole di base per le mappe multigiocatore

Cerca di rendere disponibili 60.000 dollari in risorse per ogni giocatore, il che equivale a due Centri rifornimenti di dimensione standard e forse a un singolo Derrick.

Non inserire molti civili nelle mappe multigiocatore: rallentano il gioco e riducono il divertimento.

**Dimensioni massime delle mappe multigiocatore.** Per mappe da due a quattro giocatori, la dimensione massima dovrebbe essere limitata a 250x250 blocchi. Da quattro a sei giocatori, usa mappe di dimensione 350x350. Le mappe a otto giocatori non dovrebbero superare i 450x450 blocchi.

## I diciassette passi delle mappe multigiocatore

1. **Stabilisci la configurazione della mappa.** Ancora prima di cominciare devi avere un'idea di massima di quello che vuoi sviluppare nella tua mappa. Decisioni più dettagliate nelle fasi iniziali dello sviluppo facilitano il completamento del lavoro.
2. **Crea un prototipo della mappa.** Mentre imposti la configurazione, puoi realizzarne uno schizzo su carta. Per facilitare il tuo compito, procedi dalle cose più grandi a quelle più piccole, iniziando dalle caratteristiche principali. Cerca inoltre di stabilire dove le varie fazioni dovranno costruire le loro basi.
3. **Imposta dei punti di rotta.** È una buona idea segnalare la posizione di basi e depositi di risorse con dei punti di rotta, fin dai primi passi dello sviluppo della mappa.  
**Nota:** se stai creando dei punti di rotta per identificare le posizioni di partenza dei giocatori in una mappa multigiocatore, cerca di assegnare loro dei nomi specifici. Per esempio, "INIZIO\_GIOCATORE\_1" deve sempre essere la posizione iniziale del giocatore 1. Per ogni partecipante alla partita devi creare un giocatore nel relativo elenco.
4. **Realizza la conformazione di base del territorio.** A questo punto, devi creare le caratteristiche di base nelle loro posizioni, impostando le altezze relative dei vari elementi.
5. **Controlla la dimensione.** Ricordati che devi aggiungere dello spazio extra alla mappa e che, ai suoi confini, dovresti posizionare del terreno invalicabile. Regola di conseguenza la dimensione della mappa.
6. **Appronta i dettagli del terreno.** Usa gli appositi strumenti per innalzare e abbassare il livello del terreno, fino a ottenere quello desiderato. Con lo strumento di smussatura puoi conferire ai monti e vallate un aspetto naturale.
7. **Aggiungi un perimetro alla tua mappa.** Mantieni intorno alla mappa un perimetro di terreno invalicabile, pari ad almeno 70 blocchi su ogni lato. Anche ai margini della mappa dovrebbe essere presente tale tipologia di terreno.
8. **Crea dei corsi d'acqua.** Ora passa a creare i corsi d'acqua sulla mappa. Puoi configurare i poligoni per creare letti di laghi e di fiumi. Quando possibile, utilizza il piano predefinito per l'acqua presente sulla mappa.
9. **Inserisci le texture.** Ora che il territorio è completato, puoi posizionare le texture per conferire un aspetto caratteristico alla mappa.
10. **Rifinisci e unisci le texture.** Dopo aver definito le texture sulle aree più vaste, puoi intervenire su quelle di determinati particolari, unendole fra loro.
  - **Cosa succede con le bufe texture sui pendii?** Quando applichi delle texture a superfici ripide, come un pendio, le texture vengono "stirate" per ricoprire tutta l'area, con risultati spesso ridicoli. Ricordati di intervenire manualmente sulle texture dei pendii.



11. **Posiziona gli oggetti civili e di combattimento.** Metti in posizione soltanto gli elementi che devono essere presenti all'inizio della partita.
12. **Strade, ferrovie e ponti.** Strade, ferrovie e ponti possono essere tatticamente importanti sulla tua mappa, oltre al fatto che aggiungono un tocco di colore ai territori urbani. Questi elementi dispongono di texture particolari, che vengono considerate come oggetti.
13. **Inserisci le risorse nella mappa.** Posiziona Moli commerciali, Derrick e risorse, in quantità e a distanze eguali dai punti iniziali di ciascun giocatore.
14. **Crea i punti di rotta e assegna loro un nome.** Puoi collegare fra loro dei punti di rotta, andando così a creare dei sentieri che potranno essere usati da unità e squadre.
15. **Com'è l'ambiente?** Puoi inserire dell'audio ambientale per rendere più realistiche le strutture civili presenti sulla mappa. Non inserire più di tre suoni in una schermata.
16. **Verifica il tutto nel gioco.** Quando hai aggiunto tutti gli elementi della tua mappa multigiocatore, verificane il funzionamento. Passa un po' di tempo affrontandola come giocatore singolo e quindi controllala con un paio di amici.
17. **Ottimizza i blocchi.** Prima di rilasciare la tua mappa, cerca di ottimizzare al massimo i blocchi delle texture.

## Installare e utilizzare mappe multigiocatore

1. Posiziona il file della mappa, il file di anteprima .TGA e tutti i file collegati in una nuova cartella, che deve avere il nome **identico** a quello del file della mappa, fatta eccezione per l'estensione.
2. Posiziona questa cartella nel seguente percorso: **Documenti\Command and Conquer Generals Zero Hour Data\Mappe**. Per ogni mappa multigiocatore che crei o scarichi, segui la convenzione sui nomi indicata nel passo 1.
  - Quando giochi con una mappa multigiocatore online, il creatore della mappa dovrebbe sempre ospitare la partita. La mappa verrà trasferita automaticamente a tutti i partecipanti: tieni presente che una mappa completa dovrebbe essere di dimensione pari a circa 1 MB.
3. Per ospitare una partita utilizzando una mappa multigiocatore creata dall'utente, avvia *Command & Conquer Generals Zero Hour*. Nel menu principale, seleziona **MULTIGIOCATORE** e collegati. Una volta nella schermata della lobby, seleziona **CREA PARTITA**: imposta tutti i parametri e clicca su **SELEZIONA MAPPA**. Ora seleziona **MAPPE NON UFFICIALI** e decidi quale utilizzare, prima di cliccare su **ACCETTA**. Una volta che tutti i partecipanti sono pronti, clicca su **GIOCA PARTITA** per cominciare.
  - Nella modalità di apprendimento, puoi controllare di persona le mappe multigiocatore che hai creato. Realizza una partita multigiocatore in rete, seleziona la tua mappa e, quindi, clicca su **GIOCA PARTITA**. In quanto unico giocatore presente, puoi esplorare la tua creazione senza fretta, apportando le modifiche necessarie.

# Riconoscimenti

*Command & Conquer Generals Zero Hour* è stato sviluppato da Electronic Arts Los Angeles

## **Electronic Arts Los Angeles – Team di sviluppo di C&C Generals Zero Hour**

**Produttore esecutivo:** Mark Skaggs

**Produttore senior:** Harvard Bonin

**Direttore dello sviluppo:** John Salwitz

**Direzione tecnica:** Jeff Brown

**Produttore associato:** Jill Donald

**Assistente alla produzione:** Amir Rahimi

**Assistenza aggiuntiva alla produzione:** Rade Stojasavljevic, Richard Donnelly, Amer Ajami, Jeff Charvat, Frank Hsu, Dan Elggren

**Ingegneri:** Graham Smallwood, Mark Lorenzen, Kris Morness, Steve Copeland

**Progettazione:** Todd Owens, Jeff Stewart, John Comes, Adam Isgreen, Mike Lightner, Joe Gernert, Chris Rubyor, Kevin Saunders, Eric Beaumont, Jason Bender, Randy Greenback

**Capi grafici:** Eric Kearns, Jose Albanil

**Grafici:** Steve Moore, Samm Ivri, In Sun Kang

**Grafica aggiuntiva:** Richard Kriegler, Richard Smith, Tse-cheng Lo, Boon Lee, Kich Ma, Bjorn Muller, David Pursley

**Direttore sequenze animate:** David Wainstain

**Grafici sequenze animate:** Eric Hardin, Greg Black

**Direttore audio:** Mical Pedriana

**Progettazione audio e direzione voci:** David Fries

**Musica composta e prodotta da:** Bill Brown e Mikael Sandgren di Soundelux Design Music Group

**Trama:** Paul DeMeo, Danny Bilson

**Ingegneria aggiuntiva:** John Ahlquist, Daniel Teh, Mark Wilczynski, Scott Bowen, Ian Barkley-Yeung, Robert Minsk

**Ingegneria interna:** Chris Brue, Jake Warmerdam

**Progettazione aggiuntiva:** Dustin Browder, John Lee

## **CQ**

**Direttore CQ EALA:** Evan Birkby

**Capo CQ:** Adam Hayes

**Assistente capo:** Will Townsend

**Analisti:** 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

**Responsabile CQ Tiburon:** Eric Zala

**Capo CQ senior:** Paulo Baier

**Capo CQ senior:** Alex Plachowski

**Capo CQ:** Ryan Ferwerda

**Analisti:** Matt Christman, Mark Schneidmiller, John Thompson, Gary Ware, Brett Yagi, Adam Colman

# EA Europe

Responsabile localizzazione software: Isabelle Martin

Responsabile localizzazione progetto: Elena Carballido

Responsabile europeo operazioni CQC: Linda Walker

Responsabile europeo test CQC: Jean-Yves Duret

Supervisore europeo test CQC: David Fielding

Capi progetto europeo CQC: Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies

Tester senior europei CQC: James Bolton, Alan Drew, Antonin Flament, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Gary Napper, Mark Painting, Ian Smithers

Responsabile europeo piattaforma CQC: James Featherstone

Specialisti europei piattaforma CQC: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett

Responsabile produzione: Jenny Whittle

Account executive: Silvia Byrne

Pianificazione produzione: James Truter

Layout documentazione e coordinamento traduzione: Abdul Oshodi

Coordinamento localizzazione web: Sylvain Caburrosso

Operazioni in studio: Anne Miller, Phil Jones

Responsabile marketing Europa: Simon Bull

## Localizzazione

Direttore della localizzazione del prodotto, EALA: Thilo W. Huebner

Assistente alla localizzazione: Laffy Taylor, Lea Milic

## Localizzazione brasiliana

Carlos Casemiro, Mateus Andrade

Servizi di traduzione: Quoted Traduções

## Localizzazione francese

Coordinatore della traduzione: Stéphane Tachon

Traduzioni: Around The Word

Coordinatore LT: Lionel Berrodier

Test linguistico: Erwan Jegouzo, Clément Duval

## Localizzazione tedesca

Coordinatori della localizzazione: Britta Dohmen, Bettina Bachon

Traduzioni: Robert Böck, Elmar Seeberger

Studio di registrazione: Toneworx GmbH, Hamburg

Coordinatore LT: Horst Baumann

Test linguistico tedesco: Thorsten Schaak

## Localizzazione italiana

Responsabile localizzazione: Alessandro Tajana

Coordinatore della traduzione: Andrea Santambrogio

Traduzione: Synthesis International S.r.l.

Coordinatore LT: Fausto Ceccarelli

Test linguistico: Antonio Vaccarino

Localizzazione polacca: Kasia Gryglewska-Cebrat, Jamusz Mrzigod

Localizzazione spagnola: José Luis Rovira, Alvaro Corral, Antonio Yago

Test linguistico cinese: Maxwell Peng

## Marketing

**Partner marketing Electronic Arts Nord America:** Frank Gibeau, Chip Lange, Mike Maser, Craig Owens, Tim McDowd

**Direttore esecutivo, Europa:** Gerhard Florin

**Partner marketing Electronic Arts Europa:** Jonathan Bunney, Peter Larsen, Simon Bull

**Presidente e direttore, Asia e Pacifico:** Nigel Sandiford

**Partner marketing Electronic Arts Asia e Pacifico:** Peter Pembroke, Savannah Hahn, Michael Kim, Jamie Mckinlay, Claire Gobey, Jenny Hsia, Karen Teo, Liam McCallum e Mike Wynands, Chongho Lee

**Partner comunità di gioco:** Mike Murphy, Glenn Burtis, Elmar Seeberger, Uli Lachelt, Joerg Linder

**Responsabile design confezione:** Angela Santos

**Design confezione:** Ayzenberg

**Documentazione:** Steve Olson

**Layout documentazione:** Chris Held

## Voci

**Attori:** 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

## Cameo e foto dei generali

**Abiti, acconciature e trucco:** Jodi DeMarco

**Casting:** Deborah German Casting

**Studio:** Out West Studio

**Modelli:** 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

## Filmati informativi

**Produttore:** Robert Benjamin

**Effetti speciali ed editing:** Robert Bailly

## Attori

Julian Stone nei panni di James Seabury

Catherine Dao nei panni di Sun Mei Ying

Mike Saad nei panni di Omar Bin Ghazali

## Personale

**Trama:** Paul DeMeo

**Produttore:** Robert Benjamin

**Effetti speciali ed editing:** Robert Bailly

**Studio:** Out West Studio

**Filmato introduttivo di:** Mondo

**Contributo esterno per mappe multigiocatore:** Bryan Hansen, Edwin Huisman

## Direttori dello sviluppo EA

**Direttore generale EALA:** John Batter

**Direttori dello sviluppo EA globali:** Don Mattrick, Paul Lee, Bruce McMillan

Un ringraziamento speciale a tutti gli appassionati di Command & Conquer.

# Avviso

ELECTRONIC ARTS SI RISERVA IL DIRITTO DI APPORTARE MODIFICHE AL PRODOTTO DESCRITTO IN QUESTO MANUALE IN QUALUNQUE MOMENTO E SENZA PREAVVISO. QUESTO MANUALE E IL SOFTWARE IN ESSO DESCRITTO SONO SOGGETTI A COPYRIGHT. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI. NESSUNA PARTE DI QUESTO MANUALE O DEL SUDDETTO SOFTWARE PUÒ ESSERE COPIATA, RIPRODOTTA, TRADOTTA O RIDOTTA A QUALSIASI FORMA ELETTRONICA O DI LETTURA MECCANIZZATA SENZA IL PREVIO CONSENSO SCRITTO DI ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 181, CHERTSEY, KT16 OYL, INGHILTERRA.

ELECTRONIC ARTS NON RILASCIÀ GARANZIE, CONDIZIONI O DICHIARAZIONI ESPLICITE O IMPLICITE RIGUARDO A QUESTO MANUALE E ALLA SUA QUALITÀ, COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ A USI PARTICOLARI. QUESTO MANUALE È FORNITO "COSÌ COM'È". ELECTRONIC ARTS RILASCIÀ ALCUNE GARANZIE LIMITATE RELATIVAMENTE AL SOFTWARE E AL SUO SUPPORTO. IN NESSUN CASO ELECTRONIC ARTS POTRÀ ESSERE CHIAMATA IN CAUSA PER DANNI PARTICOLARI, INDIRETTI O CONSEGUENZIALI.

QUESTI TERMINI E CONDIZIONI NON INFIACISCONO NÉ PREGIUDICANO I DIRITTI LEGALI DELL'ACQUIRENTE IN TUTTI I CASI IN CUI L'ACQUIRENTE SIA UN CONSUMATORE CHE ACQUISTA BENI AL DI FUORI DI QUALSIASI RAPPORTO COMMERCIALE.

## Garanzia

### Garanzia limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme a una prova di acquisto datata, a una descrizione dei difetti, ai supporti difettosi e all'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi di software stessi, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere NON spedire il CD ad Halifax S.p.A. ma contatta il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale hai acquistato il prodotto.

# Assistenza tecnica

Puoi contattare l'assistenza di Electronic Arts c/o Halifax S.p.A. al numero telefonico

**02/4130345**

(dal lunedì al venerdì, dalle 14.00 alle 19.00), oppure collegati al nostro sito

**<http://www.halifax.it/assistenza.htm>**

e completa l'apposito modulo. È inoltre possibile raggiungerci via mail all'indirizzo:

**[supporto@halifax.it](mailto:supporto@halifax.it)**

N.B.: Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco; per questo tipo di informazioni puoi consultare il Forum Halifax all'indirizzo:

**<http://forum.halifax.it>**







Software e documentazione © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, il logo EA GAMES e Command & Conquer sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Tecnologia di codifica audio MPEG Layer-3 concessa in licenza da Fraunhofer IIS e THOMSON multimedia. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori; EA GAMES™ è un marchio di Electronic Arts™.

Questo prodotto contiene software per caratteri concesso in licenza da Agfa Monotype Corporation e dai suoi fornitori, e non può essere distribuito, copiato, riformattato, disassemblato o decompilato per alcun motivo. L'utente può trasferire il software per caratteri come parte integrante del prodotto a terzi, a condizione che (i) detti terzi accettino tutti i termini del presente accordo e che (ii) tutte le copie del software per caratteri in proprio possesso siano distrutte, inclusa quella installata sul proprio computer, immediatamente dopo il trasferimento di detto prodotto. Il software per caratteri è inoltre protetto dai diritti d'autore e qualsiasi copia o distribuzione dello stesso, con o senza il prodotto, costituisce sia violazione dei diritti d'autore, sia furto di una proprietà di valore. L'utente non acquisisce alcun diritto, titolo o interesse riguardo al software per caratteri, eccetto il diritto personale di utilizzare detto software, nel rispetto delle regole del presente accordo, come parte del prodotto installato sul proprio computer.

Tutti i diritti riservati.

Per visualizzare l'accordo di licenza completo per l'utente finale di Agfa Monotype Corporation relativo al software per caratteri, visita il sito web della società all'indirizzo [www.agfamonotype.com](http://www.agfamonotype.com)

**EA SI RISERVA IL DIRITTO DI SOSPENDERE LE FUNZIONALITÀ ONLINE DI QUESTO PRODOTTO CON UN PREAVVISO DI 90 GIORNI.**