

Varoitus laajakuvatelevisioiden omistajille!

Liikkumattomat kuvat tai kuviot saattavat pysyvästi vahingoittaa näytön kuvaputkea tai jättää jälkiä näytön katodisädeputken pintaan. Vältä tietokonepelien toistuvaa ja pitkääikaista pelaamista laajakuvatelevisioissa.

Varoitus epileptisistä kohtauksista

Lukekaa huolella läpi seuraava kappale ennen kuin alatte itse tai annatte lastenne pelata tästä peliä. Jotkut ihmiset saavat helposti epileptisiä kohtauksia tai menettäävät tajuntansa joutuessaan alttiiksi määrätyynlaisille, normaalissa elämässä ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Sama saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianoisella olisikaan koskaan aikaisemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan ennen saanut epileptistä kohtausta.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaaviaoireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) ollessanne tai oltuanne välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen kuin alat pelata peliä.

Suosittelemme, että vanhemmat valvoisivat lastensa pelejä. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy peliä pelatessa yhtäkään seuraavistaoireista - huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkaita tai kouristuksia - pyydämme asianosaista VÄLITTÖMÄSTI lopettamaan pelin pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

Pelin aikana noudatettavaksi suosittelteavia varomääräyksiä

- Älä oleskele liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pienä näyttöä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- Tarkista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10-15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

Turvallisuusneuvoston alikomitean (perustamispäätös 1521) raportti: Global Liberation Army

Viesti turvallisuusneuvostolle: Tilanneraportti (TilRap) GLA:n toiminnasta

Vastaanottajat: Salainen

Sijainti: Aral, Kazakstan

Vaikka Kiinan onnistuikin ajaa GLA läntiseltä rajaltaan, maa ei onnistunut täysin tuhoamaan järjestöä. GLA on nyt siirtänyt toimintaansa Keski-Aasiassa sijaitsevaan Kazakstanin tasavaltaan, missä sen suorittamat onnistuneet iskut ovat lisänneet järjestön suosiota Kiinalle tai Yhdysvalloille vihamielisten kapinallisjärjestöjen keskuudessa. Alikomitean edellisen raportin ennuste on osoittautunut paikkansa pitäväksi: koska GLA:ta ei onnistuttu tuhoamaan, järjestö on kehittynyt varteenottavaksi uhkatekijäksi Keski-Aasiassa. Tilanne on vain pahentunut sen jälkeen, kun järjestö kaappasi haltuunsa Baikonurin avaruuskeskuksen (Baikonur Cosmodrome), mikä tekee GLA:sta mannerten väisen uhan Euroopalle.

USA on lähettänyt joukkonsa Baikonuriin tavoitteenaan puhdistaa alue GLA:n joukoista. Vaikka amerikkalaistenraalit ovat kutsuneet avaruuskeskuksen (Cosmodrome) alueella tapahtuvaa konfliktia "siivousoperaatioksi", tiedustelutiedot osoittavat, että Yhdysvaltallon viimeksi lähettänyt yhtä suuren joukko-osaston taistelukentälle Irakin vastaisessa sodassa yli kymmenen vuotta sitten.

Baikonurin alueelta saadut tiedot ovat tällä hetkellä vähäisiä ja epäluotettavia. GLA on mahdollisesti kaivautunut asemien avaruuskeskuksen alueelle ja ottanut haltuunsa keskuksen ballistiset ohjukset, joita se käyttää epäröimättä, jos perääntyminen on mahdotonta. Yhdysvaltojen tulee toimia nopeasti ja päättäväisesti, jotta Sudanin kriisin kaltaisilta ympäristökatstrofeilta vältyttäisiin.

Iranissa, Egyptissä, ja Syriassa toimivat tiedonantajat ovat raportoineet pimeille markkinoille tulleesta uudesta, edellisiä bakteerikantoja kaksi kertaa tappavammasta gamma-pernaruttobakteerista (Anthrax Gamma). Saatuja tietoja ei ole voitu näyttää liittyvän Dr. Thrax -lempinimellä tunnettuun henkilöön.

Immunologiaan perhehtynyt Dr. Thrax on myynyt biologisia ascita GLA:lle jo jonkin aikaa. GLA on antanut Thraxin suojaaksi liittivartion (GLA Elite Guards), mikä on selvä merkki miehen aseman noususta järjestön keskuudessa. Tohtorin olinpaikasta ei ole tietoa.

Satelliittidestelu on havainnut useita GLA:n yksikköjä ja sotilasastoja, jotka ovat siirtyneet Baikonurin pohjois- ja länsipuolella oleville vuoristoalueille. Osa GLA:n joukoista on paennut alueelta uudelleenryhmitymistä varten ja Baikonuriin jääneet joukot kieltyyväät neuvotteluista. Jos Dr. Thrax on onnistunut valmistaamaan gamma-pernaruttoa (Anthrax Gamma), uusia voimia saanut GLA muodostaa entistäkin suuremman uhan Euroopan valtioille.

Alikomitea suosittelee, että turvallisuusneuvosto (Security Council) pyrkii ratkaisemaan Baikonurin tilanteen ja tuhoamaan GLA:n johdon kaikin mahdollisin keinoin.

Sisältö

Varoitus laajakuvalle televisioiden omistajille!	1
Varoitus epileptisistä kohtauksista	1
Pelin aikana noudatettavaksi suositeltavia varomääryksiä.....	1
Turvallisuusneuvoston alikomitean (perustamispäätös 1521) raportti: Global Liberation Army.....	2
Viesti turvallisuusneuvostolle: Tilanneraportti (TilRap) GLA:n toiminnasta.....	2
Esittely.....	4
Ominaisuudet.....	4
Uudet Komennot	4
Uudet hiirikomennot.....	4
Vaihtoehtiset hiirikomennot (valinnainen).....	5
Uuder pikanappäätimet.....	5
Pelin aloittaminen.....	5
Zero Hour -lisäosan pelaaminen	6
Usien kampanjoiden pelaaminen.....	6
USA:n kampanjan yleiskatsaus.....	6
GLA:n kampanjan yleiskatsaus.....	6
Kiinan kampanjan yleiskatsaus.....	7
Arvoasteikkossa nousseminen.....	7
Kunniamitalit	7
Kampanjamitalit	7
Kahakka (Skirmish) -pelin kunniamitalit	8
Multiplayer (Moninpeli) -kunniamitalit	9
USA:n uudet joukot ja varusteet	10
USA:n uudet yksiköt.....	10
USA:n uudet rakennukset.....	10
USA:n uudet varusteet	10
USA:n uudet Generals-lisävahvistukset.....	11
Kiinan uudet joukot ja varusteet.....	12
Kiinan uudet yksiköt.....	12
Kiinan uudet rakennukset	12
Kiinan uudet varusteet	12
Kiinan uudet Generals-lisävahvistukset	13
GLA:n uudet joukot ja varusteet.....	13
GLA:n uudet yksiköt.....	13
GLA:n uudet rakennukset	14
GLA:n joukkojen uudet varusteet	14
GLA:n uudet Generals-lisävahvistukset	14
Tuottantorakennukset	15
Kenraalihaaste (Generals Challenge)	16
Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelin aloittaminen	16
Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelin aloittaminen	16
Kenraali Malcolm "Ace" Granger	16
Taustatiedot	16
Armeijan erikoisyksiköt	17
Armeijan erikoisvarusteet	17
Armeijaa koskevat erikoissäännöt	17
Kenraali Alexis Alexander	17
Taustatiedot	18
Armeijan erikoisrakennukset	18
Armeijan erikoisyksiköt	18
Armeijan erikoisvarusteet	18
Armeijaa koskevat erikoissäännöt	18
Kenraali "Pinpoint" Townes	19
Taustatiedot	19
Armeijan erikoisrakennukset	19
Armeijan erikoisyksiköt	19
Armeijaa koskevat erikoissäännöt	19
Kenraali "Anvil" Shin Fai	20
Taustatiedot	20
Armeijan erikoisrakennukset	20
Armeijan erikoisyksiköt	20
Armeijan Generals-lisävahvistukset	21
Armeijaa koskevat erikoissäännöt	21
Kenraali Tsing Shi Tao	21
Taustatiedot	21
Armeijan erikoisrakennukset	21
Armeijan Generals-lisävahvistukset	22
Armeijan erikoisvarusteet	22
Armeijaa koskevat erikoissäännöt	22
Kenraali Ta Hun Kwai	22
Taustatiedot	22
Armeijan erikoisyksiköt	23
Armeijan Generals-lisävahvistukset	23
Armeijaa koskevat erikoissäännöt	23
Dr. Thrax	23
Taustatiedot	24
Armeijan erikoisrakennukset	24
Armeijan erikoisyksiköt	24
Armeijan erikoisvarusteet	24
Armeijaa koskevat erikoissäännöt	24
Kenraali Rodall "Demo" Juhziz	25
Taustatiedot	25
Armeijan erikoisrakennukset	25
Armeijan erikoisvarusteet	25
Armeijaa koskevat erikoissäännöt	25
Prinssi Kassad	26
Taustatiedot	26
Armeijaa koskevat erikoissäännöt	26
Online*-pelitietoja	27
Online-pelin kuvakkeet	27
Online-pelin luomiseen liittyvät muutokset	27
Online-taktiikat	27
Rahat ratkaisee	28
Toissijaiset tulolähteet	28
Tukikohdan puolustus	28
Hyökkäys	29
Tiedustelu	29
Iskut	29
Täysimittainen hyökkäys	29
Ranking-taulukot (Ladder)	30
World Builder -ohjelman nopea kuvaus	31
Vinkkejä kartan luontiin	31
Ei	31
Kyllä	31
Moninpelikartan (Multiplayer map) luominen 17 vaihetta	32
Moninpelikarttojen (Multiplayer Maps) luominen perussäännöt	32
Moninpelikartan luominen 17 vaihetta	32
Moninpelikarttojen (Multiplayer Maps) asentaminen ja käyttäminen	33
Tekijät	34
EA Europe	35
Takuu	37
Rajoitettu takuu	37
Takuuajan jälkeiset palautukset	37
Tiedote	38

Esittely

H-hetki on koittanut. *Command & Conquer™ Generals Zero Hour** -lisäosa varustaa huippusuositun pelin uusilla yksiköillä, armeijoilla ja kampanjoilla. Vaikka GLA onnistuttiin lyömään ensimmäisessä kampanjassa, järjestö on palannut taistelukentälle uusin asein ja taktiikoin, tavoitteenaan yhä tuhota nykyäikinen yhteiskunta. Johda GLA:n, Yhdysvaltojen tai Kiinan joukkoja entistä haastavammissa tehtävissä. Ota etulyöntiasema ja yllätä vihollinen uusilla yksiköillä, rakennuksilla ja superasilla. Uudessa Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelimuodossa voit ottaa mittaa yhdestä tai kaikista yhdeksästä erilaisesta armeijasta, joiden kenraalit ovat erikoistuneet tiettyyn taktiikkaan. Voit halutessasi myös käyttää edellä mainittuja erikoisarmeijoita moninpelissä, joka on uusien moninpelikarttojen ja parannusten ansiosta entistäkin parempi ja vauhdikkaampi.

Ominaisuudet

- **Viisitoista uutta tehtävää kolmessa eri kampanjassa.** Kaikki uudet kartat on sulautettu kolmeen mukaansatempaavaan tarinaan, jotka muuttavat historian kulkua.
- **Usia moninpelikarttoja.** Testaa *Command & Conquer* -taitosi uississa 2–8 pelaajan moninpelitehtävissä.
- **Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelimuoto.** Taistele yhdeksää erilaista tietokonekenraalia vastaan, joilla jokaisella on omat luonteenpiirteensä, taktiikkansa ja pilkkahuutonsa.
- **Tulevaisuuden sodankäynnin uusimmat aset.** USA, Kiina ja GLA ovat varustaneet armeijansa laajennetulla asevalikoimalla.
- **Usia, lähitulevaisuuden uutisotsikoihin perustuvia tehtäviä.** Tuhoa USA:n laivasto-osasto Valimerellä, eliminöi terroristisolun Kairossa, soluttaudu USA:n tiedustelupalvelun rakennukseen ja lähetä erikoisjoukkoja kaappaamaan joukkotuhaoiseita.
- **Lisää maailman valloitusta helpottavia työkaluja.** Mikroalo-, laser- ja satelliittiteknikkaan perustuvat energia- ja superasejärjestelmät.
- **Paranneltu Generals-pelirunko.** Entistä tehokkaamman pelirungon ansiosta pelin ulkoasu on parantunut entisestään.
- Lisätietoja tästä pelistä ja muista peleistä on EA GAMES™ -sivustolla osoitteessa www.eagames.com.

*Pelaamiseen tarvitaan *Command & Conquer™ Generals* -peli.

Huomautus: Teknisen tuen tiedot löytyvät pelin mukana toimitetusta asennusoppaasta.

Uudet Komennot

Command & Conquer Generals Zero Hour lisää peliin uusia komentoja, jotka nopeuttavat joukkojen komentamista taistelutilanteissa.

Huomautus: Oletusasetukset on lihavoitu.

Uudet hiirikomennot

Toiminto	Hiiri
Valitut yksiköt liikkuvat etene ja hyökkää (Attack move) -tilassa määränpäähän ja puolustavat aluetta (valinnainen)	Valitse haluamasi yksiköt ja kaksoisnapsauta kohdetta

- **Erikoishuomautus hiukkaskanuunasta:** Jos haluat hiukkaskanuunan säteen kulkevan nopeammin maastossa, kaksoisnapsauta vasenta hiiren painiketta.

Vaihtoehtoiset hiirikomennot (valinnainen)

Hiiren vasemman painikkeen kaksoisnapsautukseen voi liittää komennon, joka lähettää valitut yksiköt puolustamaan kohdetta etene ja hyökkää (Attack move) -tilassa. Kun kaksoisnapsautat kartan kohtaa, valitut yksiköt siirtyvät kohteeseen suojelemaan sitä. Matkalla kohteeseen yksiköt hyökkäävät havaitsemansa vihollisyksiköiden kimppuun.

- Jos haluat liittää etene ja hyökkää -tilan hiiren vasemman painikkeen kaksoisnapsautukseen, valitse Options (Asetukset) -ruudun Double Click Attack Move (Kaksoisnapsautus antaa etene ja hyökkää -komennon) -valintaruutu ja valitse sitten ACCEPT (Hyväksy).
- **Huomautus:** Voit käyttää myös vaihtoehtoisia hiirikomentoja.
- Jos haluat käyttää hiiren kakkospainiketta Toiminto (Action) -painikkeena, merkitse Options (Asetukset) -ruudun Alternate Mouse Setup (Vaihtoehtoiset hiirikomennot) -valintaruutu ja valitse ACCEPT (Hyväksy).

Komento	Hiiren toiminto
Liikuta osoitinta	Liikuta hiirtä
Valitse yksikkö tai rakennus	Napsauta hiiren painiketta
Valitse kaikki alueen yksiköt ja rakennukset	Pidä hiiren painike painettuna ja vedä hiirtä
Valitse kaikki samantyyppiset rakennukset tai yksiköt.	Kaksoisnapsauta hiiren painiketta
Komento-painike: valitse yksikkö, siirrä yksikkö valitulle alueelle tai hyökkää valitun vihollisyksikön kimppuun	Napsauta hiiren kakkospainiketta
Valitut yksiköt liikkuvat etene ja hyökkää (Attack move) -tilassa määäränpäähän ja puolustavat aluetta (valinnainen)	Valitse haluamasi yksiköt ja kaksoisnapsauta kohdetta

Uudet pikanäppäimet

Toiminto	Pikanäppäin
Vieritä ruutua	Nuolinäppäimet
Valitse kaikki ruudulla näkyvät yksiköt	Q (kerran)
Valitse kaikki yksiköt	Q (kahdesti)
Valitse kaikki ruudulla näkyvät lentoyksiköt	W (kerran)
Valitse kaikki lentoyksiköt	W (kahdesti)
Rakenna GLA:n työläinen (Worker) -yksikkö komentokeskus (Command Centre) -rakennuksessa	K

Pelin aloittaminen

Kun *Command and Conquer Generals Zero Hour* -lisäosa on asennettu, voit valita sen lisäämät vaihtoehdot aiemmin asennetun *Command and Conquer Generals* -pelin valikoista.

Huomautus: Lisätietoja *Command and Conquer Generals Zero Hour* -lisäosan asennuksesta on pakkauksen mukana toimitetussa asennusoppaassa.

Zero Hour -lisäosan pelaaminen

Command and Conquer Generals Zero Hour -lisäosan uusi Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelimuoto sisältää joukon erilaisia armeijoita, joiden ainutlaatuisia taktikoita ja aseita vastaan voit kamppailla yksinpelissä.

Jos haluat aloittaa Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelin, valitse Main Menussa (Päävalikossa) SOLO PLAY (Yksinpeli) ja napsauta sitten CHALLENGE-vaihtoehtoa. Lisätietoja on kohdassa *Kenraalihaaste (Generals Challenge)* sivulla 16.

Kolme uutta kampanja tarjoavat haastavia tehtäviä ja ympäristöjä, joissa USA:n, Kiinan ja GLA:n armeijat ottavat yhteen.

Huomautus: Lisätietoja on alla kohdassa *Uusien kampanjoiden pelaaminen*.

Uudet moninpelikentät valitaan alkuperäisen *Command and Conquer Generals* -pelin valikoista.

- Jos haluat pelata uutta moninpelikenttää, valitse Multiplayer Game Options (Moninpeliasetukset) -ruudussa SELECT MAP (Valitse kenttä). Lisätietoja on *Command and Conquer Generals* -pelin ohjekirjan kohdassa *Uuden pelin luominen*.

Uudet yksiköt, rakennukset ja teknologia on lisätty jokaisen osapuolen varustevalikoimaan.

- Lisätietoja USA:n joukkojen saamista uusista vahvistuksista on kohdassa *USA:n uudet joukot ja varusteet* sivulla 10.
- Lisätietoja Kiinan joukkojen saamista uusista vahvistuksista on kohdassa *Kiinan uudet joukot ja varusteet* sivulla 12.
- Lisätietoja GLA:n joukkojen saamista uusista vahvistuksista on kohdassa *GLA:n uudet joukot ja varusteet* sivulla 13.

Uusien kampanjoiden pelaaminen

Command & Conquer Generals: Zero Hour sisältää kolme uutta kampanja: yhden jokaiselle osapuolelle (USA, GLA ja Kiina). Voit pelata kampanjat missä järjestyksessä tahansa, mutta suosittelemme seuraavaa järjestystä: USA, GLA ja Kiina.

Uuden kampanjan aloittaminen:

1. Valitse Main Menusta (päävalikosta) SOLO GAME (Yksinpeli).
2. Valitse haluamasi armeija.
3. Valitse pelin vaikeustaso. Kampanjan avausanimaatio käynnistyy.

USA:n kampanjan yleiskatsaus

Yhdysvallat on ajanut GLA:n Länsi-Aasian kaukaisille alueille, mutta ei ole saavuttanut ratkaisevaa voittoa. Vaikka kotiväki ja ystävät odottavat jo sotilaita takaisin kotiin, amerikkalaiskenraalit aikovat ensin suorittaa työn loppuun saakka. Hajanaiset tiedusteluraportit vihjaavat, että GLA on hankkinut kemiallisia ja biologisia joukkotuhoaseita, mutta tiedot eivät ole luotettavia. Armeija on sen sijaan voinut vahvistaa tiedot GLA:n uudesta johdosta, joka asiantuntijoiden mukaan aloittaa uuden terrorihyökkäysten aallon Yhdysvaltojen armeijaa vastaan. USA:n on toimittava nopeasti ja päättäväisesti, ennen kuin se menettää aloitteen ja joukkojensa taistelutahdon.

GLA:n kampanjan yleiskatsaus

GLA:n jatkuvat hyökkäykset viholliskohteiden kimppuun tilaisuuden tullen ovat mykistäneet USA:n sotajohdon. Analyytkot arvioivat, että GLA on värvännyt kaksi uutta divisioonaa ja täydentänyt tarvikevarastojaan, joihin kuuluu nyt mahdollisesti myös uusia joukkotuhoaseita. Jokainen GLA:n onnistunut terrori-isku lisää järjestön ihailijoiden määrää ja parantaa sen mahdollisuksia suorittaa ratkaiseva hyökkäys, joka nujertaa viholliset täysin.

Kiinan kampanjan yleiskatsaus

Taistelu GLA:ta vastaan on aiheuttanut USA:lle suuria tappioita, ja Kiinan johtajat tietävät sen. Vaikka Kiina käsikin huomattavia tappioita ajaessaan GLA:n pois läntisiltä alueiltaan, maan rajat on nyt puhdistettu. Kiina on tähän asti pysynyt erossa viime aikojen vihamielisyksistä, mutta yksikin uusi merkki USA:n sotilasmahdin heikkenemisestä voi olla tilaisuus, jota Kiinan sotajohto odottaa.

Arvoasteikossa nousseminen

Pelissä *Command & Conquer Generals* voit kohota arvoasteikossa tuhoamalla vihollisen rakennuksia ja yksiköitä. Yletessäsi uuteen arvoon saat palkinnoksi myös kenraalipisteitä, joilla voit hankkia itsellesi uusia Generals-lisävahvistuksia.

- **Ylennykset sijoille 2-4:** Saat yhden kenraalipisteen jokaista ylennystä kohden.
- **Ylennys sijalle 5:** Saat kolme kenraalipistettä.

Tehtävän aikana on mahdollista ansaita enimmillään seitsemän kenraalipistettä.

Kunniamitalit

Menestys Kahakka (Skirmish) - ja Moninpeleissä (Multiplayer) palkitaan *Command & Conquer Generals* -pelissä kunniamitalleilla.

Huom: Voittaaksesi kahakan tai moninpelistaistelun, sinun täytyy tuhota kaikki vihollisen yksiköt ja rakennukset. Puolustusrakennelmia tai räjähdeangoja ei lasketa rakennuksiksi.

- Solo Play (Yksinpeli) -pelimuodon kunniamitalit näkyvät Skirmish Game Setup (Kahakkapelin asetukset) -ruudussa.

Kampanjamitalit

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	USA:n kampanja -kunniamitali	Suorita USA:n joukkojen kampanja. Kampanjan suorittaminen vaikeimmalla vaikeustasolla palkitaan kultaisella mitalilla.
	GLA:n kampanja -kunniamitali	Suorita GLA:n joukkojen kampanja. Kampanjan suorittaminen vaikeimmalla vaikeustasolla palkitaan kultaisella mitalillla.
	Kiinan kampanja -kunniamitali (Honour)	Suorita Kiinan joukkojen kampanja. Kampanjan suorittaminen vaikeimmalla vaikeustasolla palkitaan kultaisella mitalilla.
	Kenraalihaaste-kunniamitali (Challenge Campaign Honour)	Läpäise Kenraalihaaste (Generals Challenge) - pelimuoto. Pelimuodon läpäiseminen vaikeimmalla vaikeustasolla palkitaan kultaisella mitalilla. Lisätietoja on kohdassa <i>Kenraalihaaste (Generals Challenge)</i> sivulla 16.

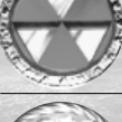
Kahakka (Skirmish) -pelin kunniamitalit

Seuraavat Kahakka (Skirmish) -pelin kunniamitalit annetaan kaikkien kahakkapelien yhteistietojen perusteella.

Kuvake	Kunniamitali	Kuvaus
	Sitkeä sissi (Endurance Honour)	Voita jokainen Kahakka (Skirmish) -pelin kartta.
	Voittoputki (Streak Honour)	3, 10, 25, 100, 500 ja 1000 peräkkäistä voittoa palkitaan Voittoputki-kunniamitaleilla (Streak Honour).
	Häviäminen, luovuttaminen tai pelin lopettaminen kesken katkaisee voittoputken. Salamasotija (Blitz Honour)	Voita peli alle kymmenessä minuutissa.
	Voittoisa (Domination Honour)	Voittoisa (Domination) -kunniamitali myönnetään pelaajalle, joka on voittanut 100, 500, 1000 tai 10 000 peliä.
	Suur mestari (Ultimate Honour)	Suur mestari (Ultimate Honour) -kunniamitali myönnetään pelaajalle, joka on voittanut jokaisen Kahakka (Skirmish) -kartan vaikeimmalla vaikeustasolla ja suurinta mahdollista vihollisjoukkoa vastaan.
	Ilmojen valtias (Air Wing Honour)	Rakenna vähintään 20 lentokonetta tietokonetta vastaan pelatussa pelissä.
	Panssarikenraali (Battletank Honour)	Rakenna vähintään 50 panssarivaunua tietokonetta vastaan pelatussa pelissä.
	Tuomiopäivä (Apocalypse Honour)	Myönnetään pelaajalle, joka rakentaa hiukkaskanuunan (Particle Cannon), ydinsiilon (Nuclear Missile) ja SCUD-aallon (SCUD Storm).

Multiplayer (Moninpeli) -kunniamitalit

Huomautus: Multiplayer (Moninpeli) -kunniamitalien ansaitseminen edellyttää pelitulosten keräämistä. Moninpelien (Multiplayer) tulokset lasketaan erillään Kahakka (Skirmish) -pelin tuloksista. Lisätietoja on kohdassa *Online-pelin luomiseen liittyvät muutokset* sivulla 27.

Kuvake	Kunniamitali	Kuvaus
	Reilu peli (Fair Play Honour)	Reilu peli (Fair Play Honour) -kunniamitali myönnetään pelaajalle, joka on voittanut, hävinnyt, antautunut tai lopettanut 90 % peleistään tavallisilla menetelmillä. Mitaliin vaaditaan vähintään 10 pelattua peliä.
	Voittoputki (Streak Honour)	Voittoputki (Streak Honour) -mitalit myönnetään pelaajalle, joka on voittanut 3, 10, 25, 100, 500 tai 1 000 peräkkäistä peliä.
	Voittoisa	Myönnetään pelaajalle, joka on voittanut 100, 500, 1 000 tai 10 000 peliä.
	Ilmojen valtias (Air Wing Honour)	Rakenna vähintään 20 lentokonetta toista pelaaja vastaan pelatussa pelissä.
	Panssarikenraali (Battletank Honour)	Rakenna vähintään 50 panssarivaunuua toista pelaaja vastaan pelatussa pelissä.
	Tuomiopäivä (Apocalypse Honour)	Myönnetään pelaajalle, joka rakentaa moninpelissä hiukkaskanuunan (Particle Cannon), ydinsiljon (Nuclear Missile) ja SCUD-aallon (SCUD Storm).
	Salamasotija (Blitz Honour)	Voita moninpeli alle kymmenessä minuutissa.
	Voittoputki (Streak Honour)	Voittoputki (Streak Honour) -mitalit myönnetään pelaajalle, joka on voittanut 3, 10, 25, 100, 500, tai 1000 peräkkäistä moninpeliä.

- Häviäminen, luovuttaminen tai pelin lopettaminen kesken katkaisee voittoputken.

USA:n uudet joukot ja varusteet

USA:n uudet yksiköt

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Häivärobotti (Sentry Drone)	Häivärobotti on itsenäisesti toimiva naamioitu ajoneuvo, jonka avulla USA:n joukot saavat tärkeitä tiedustelutietoja. Ajoneuvon voi varustaa 20 mm:n konekiväärellä, jota käytetään automaattisesti jalkaväkeä ja kevyesti panssaroidut ajoneuvot vastaan.
	Mikroaaltotankki (Microwave Tank)	Mikroaaltotankki (Microwave Tank) mikroaaltotohjökkäys vaikuttaa rakennusten sähköjärjestelmiin lamauttaen näin koko rakennuksen. Hyökkäys vahingoittaa myös jalkaväkeä.
	Avenger-lavetti	Avenger-lavetti on liikkuva torjunta-ajoneuvo, joka merkitsee ilma- ja maakohteensa laserpuolustusjärjestelmällä. Kun maali on merkityt, alueen muut yksiköt voivat tulittaa kohdetta nopeammin ja tarkemmin. Avenger-lavetti voi myös tuhota vihollisen lentoalukset.

USA:n uudet rakennukset

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Tuliasema (Firebase)	155 mm:n kanuunalla varustettu tuliasema voi ampua tehokkaan tykistöiskun kauas. Jos lähestyvät joukot selviytyvät keskityksestä, rakennukseen sijoitetulla neljällä sotilaalla on riittävästi tulivoimaa vihollisen rippeiden tuhoamiseen.

USA:n uudet varusteet

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Harhautusjärjestelmät (Countermeasures)	Suojellakseen ilmavoimiaan USA on kehittänyt tehokkaita lämpö- ja tutkahakuisten ohjosten harhautusjärjestelmiä. Kaikki USA:n lentokoneet voi varustaa harhautusjärjestelmillä (Countermeasures). Tekniikka kehitetään lentokenttä (Airfield) -rakennuksessa.
	Hellfire-ohjusrobotti (Hellfire Missile Drone)	Tämän päivityksen avulla voit varustaa lähes kaikki USA:n joukot järjestelmällä, joka ampuu Hellfire-ohjuksia.

Kuvaake	Nimi	Kuvaaus
	Suojapuku (Chemical Suit)	Jos vihollinen käyttää todennäköisesti kemiallisia tai biologisia aseita, USA:n jalkaväen ja muun henkilöstön voi varustaa suojapuvulla (Chemical Suit). Suojapuku (Chemical Suit) ei ole pysyvä suoja myrkkyjä vastaan, mutta se suojaaa yksikköä vahingoilta siihen asti, että alue on puhdistettu. Kehitetään taktiikkakeskus (Strategy Centre) -rakennuksessa.
	Huoltoreitit (Supply Lines)	Nykyäikaisen armeijan eteneminen pysähtyy paikoilleen, jos sen huoltoreitit on katkaistu. Huoltoreittien (Supply Lines) lisääminen kasvattaa Chinook-kopterien tuottavuutta, mikä puolestaan parantaa koko armeijan tehokkuutta. Huoltoreitit kehitetään taktiikkakeskus (Strategy Centre) -rakennuksessa.
	Bunkkeripommit (Bunker Busters)	Bunkkeripommi (Bunker Buster) tuhoaa vahvastikin panssaroidun bunkkerin yhdellä iskulla. Kun pommi räjähää, räjähde tuhoaa bunkkerissa olevat joukot taipakottaa ne poistumaan rakennuksesta. Kehitetään lentokenttä (Airfield) -rakennuksessa.
	MOAB (Massive Ordnance Air Burst)	On palopommin (Fuel Air Bomb) paranneltu versio, joka on suunniteltu räjähtämään matalalla korkeudella. Pommin yhdeksän tonnin räjähdyspanoksen aiheuttama painealalto pyyhkäisee tankkeja nurin vielä satojen metrien päässä räjähdyspisteestä. Pommi kehitetään taktiikkakeskussa (Strategy Centre), kun palopommi (Fuel Air Bomb) on valittu.

USA:n uudet Generals-lisävahvistukset

Kuvaake	Nimi	Kuvaaus
	Propagandaisku (Leaflet Drop)	Tehokkain isku kohdistuu vihollisen taistelutahtoa vastaan. Vihollisleiriin tehty propagandaisku (Leaflet Drop) laskee moraalja ja heikentää vihollisjoukojen taistelutahtoa. Isku kohteeksi joutuneet yksiköt ovat hetken liikuntakyvyttömiä.
	Spectre-taistelukone (Spectre Gunship)	Spectre-taistelukone (Spectre Gunship) tuhoaa kaikki sen tähtäimiin joutuneet kohteet. Kone on hitaasti kaarteleva tulivoimainen ase, joka tulittaa kohteita useilla runkoon kiinnitetyillä 50 mm:n konekivääreillä. Koneelle voi määrittää lennon aikana kohteita myös manuaalisesti.

Kiinan uudet joukot ja varusteet

Kiinan uudet yksiköt

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Kuunteluasema (Listening Outpost)	Kiina on kehittänyt valvontateknikkaa, jota halvemmat yksiköt voivat käyttää. Kuunteluasema (Listening Outpost) havaitsee vihollisen (myös naamiodun vihollisen) liikehdinnän suurelta alueelta. Yksikkö vahvistaa pst-yksikkö.
	Helix	Helix on suurikokoinen helikopteri, joka voi kuljettaa jalkaväkeä ja tietyjä ajoneuvoja kaikkien maastytyppien poikki. Helix on monipuolinen asealusta, jonka voi varustaa propagandatorilla (Propaganda Tower), Gattling-tykillä (Gattling Gun), tai bunkkerilla (Bunker). Yksikön tulivoimaa voi lisätä myös napalmipommeilla (Napalm Bomb).
	ECM-tankki (ECM Tank)	ECM-tankki on varustettu elektronisilla harhautusjärjestelmillä, jotka suojaavat eteneviä joukkoja. Monitaajuuiset häirintäjärjestelmät heikentävät vihollisen ohjattujen ohjus- ja rakettiyhökkäysten osumista, minkä lisäksi tankin suunnattu sähde myös lamauttaa vihollisyksiköiden sähköjärjestelmät.

Kiinan uudet rakennukset

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Internet-keskus (Internet Centre)	Internet-keskukseen (Internet Centre) mahtuu kahdeksan hakkeria (Hacker), jotka toimivat tehokkaimmin yhdessä. Internet-keskus (Internet Centre) voidaan varustaa hakkerointi 1 (Satellite Hack 1)- ja hakkerointi 2 (Satellite Hack 2) - hyökkäysillä.

Kiinan uudet varusteet

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Neutronimiinat (Neutron Mines)	Neutronimiinat (Neutron Mines) ovat tappavan tchokas torjuntakeino rakennuksen valtausta yrittävä vihollisia vastaan. Neutronimiinat (Neutron Mines) surmaavat myös ajoneuvojen kuljettajia, jolloin ajoneuvot voi vallata omaan käyttöön.
	Hakkerointi 1 (Satellite Hack 1) -hyökkäys	Internet-keskuksessa (Internet Centre) kehitettävä hakkerointi 1 (Satellite Hack 1) - hyökkäys paljastaa kartan jokaista komentokeskusta (Command Centre) ympäröivän maaston.

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Hakkerointi 2 -hyökkäys (Satellite Hack 2)	Internet-keskuksessa (Internet Centre) kehitettävä hakkerointi 2 (Satellite Hack 2) - hyökkäys paljastaa hetkeksi kaikki vihollisen tarkkailemat alueet.
	Neutroniammuksset (Neutron Shells)	Neutroniammuksset (Neutron Shells) ovat Kiinan salainen ase, josta on liikunut huuja jo jonkin aikaa. Neutroniammuksset (Neutron Shells) tuhoavat vihollisen sotilaat, mutta eivät vaikuta rakennuksiin tai ajoneuvoihin. Neutroniammuksset (Neutron Shells) ammuntaan laskeumatykillä (Nuke Cannon).

Kiinan uudet Generals-lisävahvistukset

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Rypälepommikone (Carpet Bomber)	Korkealta suoritettu laaja ilmapommitus heikentää vihollisen moraalia ja tuhoaa kokonaisia osastoja kauan ennen kuin vihollinen pääsee kohteeseensa. Rypälepommikone (Carpet Bomber) voi pudottaa pommiaaltoja vihollisen niskaan.
	Sotakiihko (Frenzy)	Tämä Generals-lisävahvistus piikaa omat yksiköt mielipuoliseen raivoon. Yksiköiden tulivoima ja paassarointi voimistuu hetkeksi, mikä saattaa olla ratkaiseva tekijä taistelussa.

GLA:n uudet joukot ja varusteet

Erikoishuomatus vihaisesta väkijoukosta: Vihaiset väkijoukot eivät voi linnoittautua, väkijoukko ei myöskään voi kuljettaa eikä siirtää tunneliverkostojen kautta. Myös GPS-häirintä (GPS Scramble) on tehoton väkijoukkoja vastaan.

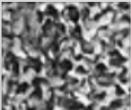
GLA:n uudet yksiköt

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Sabotöri (Saboteur)	Sabotöri (Saboteur) on erikoiskoulutuksen saanut yksikkö, joka voi liikkua kalliojyrkänteiden poikki, soluttautua vihollistukikohtaan, siirtyä vihollisrakennukseen ja katkaista virrat rakennuksesta. Jos yksikkö pääsee vihollisen taktiikkakeskukseen (Command Centre), kaikki vihollisen Generals-lisävahvistukset nollautuvat.
	Taistelupyörä (Combat Cycle)	Jalkaväen käyttämä taistelupyörä (Combat Cycle) on halpa ja erittäin nopea yksikkö, joka sopii erinomaisesti tiedustelutehtäviin, sillä se saa sitä ajavan jalkaväkiyksikön ominaisuudet.
	Panssaribussi (Battle Bus)	Panssaroidusta siviililinja-autosta rakennettu panssaribussi (Battle Bus) voi kuljettaa jalkaväkeä etulinjaan. Kyydissä olevat yksiköt voivat tulittaa vihollista ajoneuvon ikkunoista. Jos panssaribussi (Battle Bus) menettää liikkumiskykynsä, se toimii bunkkerina, joka suojaa sisällä olevia joukkoja.

GLA:n uudet rakennukset

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Pahvirakennukset (Fake Structures)	Pahvirakennukset (Fake Structures) ovat tehokkaita hämäyvälineitä, jotka saavat vihollisen muuttamaan taktiikkaansa ja kuluttamaan voimavarojaan. Pahvirakennukset (Fake Structures) voi myöhemmin muuttaa oikeksi rakennuksiksi, jolloin ne muuttavat taktista tilannetta uudelleen.

GLA:n joukkojen uudet varusteet

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Kengät (Worker Shoes)	Kengillä varustettu GLA:n työläiset liikkuvat nopeammin, mikä lisää yksiköiden tuottavuutta. Kengät ostetaan mustasta pörssistä (Black Market).
	Naamiointiverkko (Camo-Netting)	Kun Stinger-pesäkkeen (Stinger Site) tai tunneliverkoston (Tunnel Network) varustaa naamiointiverkolla (Camo-Netting), rakennus sulautuu maastoon.
	Vahvistettu rakennelma (Fortified Structure)	Vahvistettu rakennelma (Fortified Structure) -varuste vahvistaa GLA:n rakennusten panssarointia. Kehitetään palatsissa (Palace).
	Ansoitus (Booby Trap)	Ansoitus (Booby Trap) -varustuksen avulla kapinalliset (Rebel) voivat sijoittaa mihin rakennukseen tahansa näkymättömiä räjähdepanoksia. Panokset räjähtyvät, kun vihollinen yrittää vallata rakennuksen haltuunsa. Ansoitukset kehitetään kasarmeissa (Barracks).

GLA:n uudet Generals-lisävahvistukset

Kuva	Nimi	Kuvaus
	GPS-häirintä (GPS Scrambler)	GPS-häirintä (GPS Scrambler) sekoittaa GPS (Global Positioning System) -taajuuksia ja häiritsee satelliittilähetystä laajalla alueella. Kun GPS-häirintä (GPS Scrambler) käynnistetään, se kätkee alueella olevat yksiköt.
	Yllätyshyökkäys (Sneak Attack)	Yllätyshyökkäyksen (Sneak Attack) avulla GLA voi sijoittaa tunnelin suuaukon mihin kohtaan karttaa tahansa, jolloin se voi siirtää joukkonsa keskelle vihollistukikohtaa. Hyökkäävät yksiköt tulee sijoittaa tunneliin ennen suuaukon sijoittamista.

Tuotantorakennukset

Taktisesti tärkeisiin kohtiin sijoitetut tuotantorakennukset voi vallata omaan käyttöön, jolloin niiden tuotantovaihtoehdot lisätään pelaajan valikoimaan. Pitemmässä peleissä tuotantorakennusten hallinta voi olla pelin lopputuloksen kannalta elintärkeää.

Huomautus: Jos haluat vallata tuotantorakennukset, sinun on ensin kehitettävä kasarmeissasi rakennuksen valtaus (Capture) -hyökkäys. Lisätietoja on *Command & Conquer Generals* -pelin ohjekirjassa.

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Öljyporausasema (Tech Oil Derrick)	Öljynporausaseman (Oil Derrick) kaappaus palkitaan 1 000 dollarilla, minkä jälkeen rakennus tuottaa tasaisesti käyttövaroja.
	Jalostamo (Tech Refinery)	Jalostamo (Refinery) pienentää kaikkien yksiköiden valmistuskuluja.
	Sairaala (Tech Hospital)	Sairaala (Hospital) parantaa jatkuvasti kaikkia taistelukentän jalkaväkiyksiköitä.
	Konepaja (Tech Repair Bay)	Konepaja (Repair Bay) korjaaa jatkuvasti kaikkia taistelukentän ajoneuvoja.
	Tykistöasema (Tech Artillery Platform)	Tykistöasema (Artillery Platform) tulittaa kantaman sisäpuolella olevia maayksiköitä.
	Lisäjoukkojen toimituspiste (Tech Reinforcement Pad)	Lentokone pudottaan haltuun otetulle lisäjoukkojen toimituspisteelle (Reinforcement Pad) säännöllisesti yhden pelaajan rynnäkköajoneuvomallin, tavallisesti tankin.

Kenraalihaaste (Generals Challenge)

Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelimuodossa pelaaja komentaa yhdeksän eri kenraalin (General) armeijoita, joilla kaikilla on erikoisyksiköitä, -rakennuksia ja -ominaisuuksia. Kukin armeija on tavallista nopeampi tai halvempi valmistaa, jotta se voi saavuttaa voiton omilla, ainutlaatuuisilla taktiikoillaan. Jokaisen kenraalin (General) strategiat edellyttävät, että pelaaja kehittää vihollisen heikkouksia hyödyntäviä vastatakkiakoita.

- Tiettyjä USA:n, Kiinan tai GLA:n vakiøjoukkoja ja -varusteita ei voi käyttää joidenkin kenraalien (General) armeijoissa. Tietty armeijat taas sisältävät yksiköitä, joita ei voi valita tavallisissa pelimuodoissa.
- Kaikkia Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelimuodon armeijoita voi käyttää Kahakka (Skirmish)- ja Online-peleissä.

Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelin aloittaminen

Kenraalihaaste (Generals Challenge) -pelin aloittaminen:

1. Valitse Main Menussa (Päävalikossa) SOLO PLAY (Yksinpeli).
 2. Napsauta Solo Play (Yksinpeli) -valikossa CHALLENGE (Haaste) -vaihtoehtoa.
 3. Valitse vaikeustaso.
- Huomautus:** Vaikeampien pelien voittaminen palkitaan paremmilla kunniamitaleilla (Battle honours). Lisätietoja on kohdassa *Kunniamitalit* sivulla xxx.
4. Valitse Choose Your General (Valitse kenraali) -ruudussa armeija, jota haluat komentaa. Kenraali (General) valitaan napsauttamalla ruudulla näkyvää kuvaketta. Valitun kenraalin tiedot näkyvät ruudun alareunassa.
 5. Jos haluat aloittaa pelin valitsemalla kenraalilla, napsauta PLAY GAME (Aloita peli) -painiketta. Ensimmäisen kartan ja vihollisenkenraalienlataus alkaa.

Huomautus: Oletusasetukset on lihavoitu.

Kenraali Malcolm "Ace" Granger



Kenraali Malcolm "Ace" Granger

Kenraali Malcom Granger on iowalaisen pölytyslentäjän poika, jonka lentäjänura alkoi jo 12-vuotiaana, kun hän lainasi isänsä lentokonetta mennäkseen Kansas Cityn markkinoille. Granger palveli Irakin vastaisessa sodassa luutnanttina, missä hän nousi esimiesten tietoisuuteen ensimmäistä kertaa tuhottuaan neljä SAM-pesäkettä yhden iltapäivän aikana. Yletessään ilmavoimien arvoasteikossa Granger sai maineen miehenä, joka lisäsi taistelukoneiden tärkeyttä Yhdysvaltojen armeijassa. Maltillinen mutta ehdoton Granger on kehittänyt kekseliäitä tekniikoita polttoaineihuollon ja raaka-aineiden hallinnan ylläpitämiseksi ilmaherruusoperaatioiden aikana. Kyseisiä tekniikoita on myöhemmin käytetty menestyksellä Irakkissa, Afganistanissa ja muilla sotanäyttämöillä. Kenraalin lentueet ovat tunnettuja tarkasti toteutetuista operaatioista ja halusta suorittaa tehtävä loppuun asti.

Taustatiedot

- Osapuoli: USA
- Sotilasarvo: 4 tähden kenraali
- Aselaji: Ilmavoimat (US Air Force)
- Luokitustunnus: 08291102-HBGB
- Komentopaikka: Fort Belmont, Houston (Texas, USA)
- Taktinen painotus: Ilmavoimat

Armeijan erikoisyksiköt

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	King Raptor -hävittäjä	Raptor-hävittäjien ensimmäinen malli osoittautui liian kevyesti panssaroiduksi. Moottorimuitosten ansiosta King Raptor-hävittäjässä on vahempi runko ja paremmat aseet.
	Chinook-taistelukopteri (Combat Chinook)	Aiemmissa kampanjoissa Chinook-kopterit eivät osoittautuneet tehokkaiksi aseiksi GLA:ta vastaan. Vihollinen pudotti aseistamattoman Chinookin usein linjojen taakse, jolloin pakkolaskusta selvinneet piti pelastaa erityisoperaatiolla. Chinook-taistelukopteri (Combat Chinook) on varustettu sivuaukoilla, joista matkustajat voivat tulittaa maakohteita.

Armeijan erikoisvarusteet

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Häivä-Comanche (Stealth Comanche)	Comanche-kopterit voidaan varustaa häivätekniikalla, jolloin vihollinen ei näe niitä.

Armeijaa koskevat erikoissäännöt

- Kaikki lentokoneet on varustettu laserpuolustusjärjestelmillä.
- Lentokoneiden valmistus on tavallista halvempaa.
- Kaikki A-10-hyökkäykset (A10 Strike) maksavat tavallista vähemmän kenraalipisteitä (Generals points).
- Häiväkone (Stealth Fighter) on käytettävissä jo pelin alussa.
- Crusader-tankki (Crusader Tank) ei ole käytettävissä.
- Paladin-tankki (Paladin Tank) ei ole käytettävissä.

Kenraali Alexis Alexander



Kenraali
Alexis
Alexander

Toisen Korean-sodan (Second Korean War) aikana logistiikkahenkilöstöön kuulunut Alexander niitti mainetta kyyllään hankkia lähes mitä tahansa. Alexander hankki kykynsä avulla stipendin ja loi arvostetun uran merijalkaväessä (Marines). Ensimmäisen GLA-konfliktin (GLA Conflict) aikana Alexander kehitti porrastetun huoltoreittien puolustusjärjestelmän, jonka ansiosta hänen huoltosaattueitaan vastaan ei tehty yhtäkään iskuua. Voimavarjoaan heikosti hyödyntävä kenraali Alexander keskittyy taistelun alkuvaiheissa puolustuksen ja raaka-aineiden keräämisen kehittämiseen. Hänen armeijansa hyökkää vasta, kun se on kehittänyt ylivoimaisen tulivoiman, joka ei anna mahdollisuutta vastahyökkäyselle.

Taustatiedot

- Osapuoli: USA
- Sotilasarvo: 4 tähden kenraali
- Aselaji: Merijalkaväki (Marines Corps)
- Luokitustunnus: 07121969-HB
- Komentopaikka: Camp Franklin, Belfast (Maine, USA)
- Taktinen painotus: Superaseet
- Käytettävissä: Kahakka (Skirmish)-, Kenraalihaaste (Generals Challenge)- ja Online-pelit

Armeijan erikoisrakennukset

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Patriot-mikroalusto-ohjus (Microwave Patriot)	Patriot-mikroalusto-ohjuspatteri (EMP Patriot battery) laukaisee ohjusaallon, joka lähettää sähkömagneettisen EMP-pulssin. Pulssi vahingoittaa rakennuksia, yksiköitä ja jalkaväkeä.

Armeijan erikoisyksiköt

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Aurora Alpha -pommikone	Aurora Alpha on Aurora-pommikoneen (Aurora Bomber) uusin versio, joka on varustettu palopommeilla (Fuel Air Bomb). Aurora Alphan palopommit räjähtävät kohteeseen yläpuolella ja levittävät palavaa nestettä suurelle alueelle. Yliääninopeuksilla lentävä Aurora on liian nopea vihollisen ilmatorjuntatullelle.

Armeijan erikoisvarusteet

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Parannellut säätösaavut (Advanced Control Rods)	Säätösaavuteknikoiden kehittely on tuottanut sauvuja, joiden tehokkuus ja virrantuotto ominaisuudet ovat tavallisia sauvuja parempia.

Armeijaa koskevat erikoissäännöt

- Hiukkaskanuunat (Particle Cannon) ovat tavallista halvempia valmistaa.
- Kaikki ajoneuvot ovat tavallista kalliimpia valmistaa.
- Paladin-tankki (Paladin Tank) ei ole käytettävissä.
- Crusader-tankki (Crusader Tank) ei ole käytettävissä.

Kenraali “Pinpoint” Townes

Kenraali “Pinpoint” Townes on lasertekniikan varhaisimpia puolestapuhujia, joka on kehittänyt kattavia lasertekniikkaan perustuvia hyökkäys- ja puolustustaktiikoita. Vuonna 2008 29-vuotias kapteeni Townes komennettiin Yhdysvaltojen armeijan sotakorkeakouluun (U.S. Army War College) opettamaan teorioitaan. Rauhallinen akateeminen elämä ei kuitenkaan sopinut miehelle, ja niinpä hän palasi taistelutehtäviin vuonna 2011. Halpaan ja tehokkaaseen lasertekniikkaan täysin luottava neljän tähden kenraali Townes on saavuttanut jatkuvasti huippuarvosanoja sotasimulaatioissa ja taistelutehtävissä, minkä johdosta Yhdysvaltain armeija luottaa suuresti häneen ja hänen pyrkimyksiinsä kehittää parempia energia-aseita ja tehokkaampaa virrankäyttöä.

Taustatiedot

- Osapuoli: USA
- Sotilasarvo: 4 tähden kenraali
- Aselaji: Yhdysvaltain maavoimat (US Army)
- Luokitustunnus: 00010204-0IKE0
- Komentopaikka: Fort Union, Redwood Shores (Kalifornia, USA)
- Taktinen painotus: Laser-aseet
- Käytettävissä: Kahakka (Skirmish)-, Kenraalihaaste (Generals Challenge)- ja Online-pelit

Armeijan erikoisrakennukset

Kuva	Nimi	Kuvaus
A small, rectangular laser defense turret mounted on a tripod base, designed to protect against ground-based threats.	Laser-puolustustorni (Laser Defence Turret)	Laser-puolustustorni (Laser Defence Turret) tuhoa vihollisia voimakkaalla valo- ja lämpöenergiasäteellä. Tornit ovat tehokkaita puolustusrakennuksia sekä maa- että ilmakohteita vastaan.

Armeijan erikoisyksiköt

Kuva	Nimi	Kuvaus
A large, rectangular laser tank unit, designed to provide mobile laser defense capabilities.	Laser-tankki (Laser Tank)	Laser-tankin (Laser Tank) tuhovoima ei perustu tavallisiin tykinammuksiin, vaan tehokkaaseen laseriin. Yksikkö vaatii toimiakseen huomattavan määrän virtaa: jos tukikohdan virtataso laskee alle vaaditun määrän, laser-tankit (Laser Tank) sammuttavat itsensä.

Armeijaa koskevat erikoissäännöt

- Avenger-ilmatorjuntalavetit ovat tavallista halvempia valmistaan.
- Tomahawk -ohjus ei ole käytettävissä.
- Crusader-tankki (Crusader Tank) ei ole käytettävissä.
- Paladin-tankki (Paladin Tank) ei ole käytettävissä.

Kenraali "Anvil" Shin Fai



Kenraali "Anvil" Shin Fai

Kenraali Shinin taktiikan perustana on Kiinan armeijan suurin vahvuus: sen lukumäärä. Alaisensa keskuudessa lempinimellä "Anvil" ("Moukari") tunnettu kenraali Shin voi tehokkaan, joskus jopa armottoman, komentoketjunsa ansiosta käskeä liikekannalle 24 tunnin sisällä neljä divisioonaa. Shin pitää kurinalaisuutta suressa arvossa ja palkitsee kuria noudattavat upseerit ja sotilaat. Kenraali on kehittänyt tehokkaita kenttäharjoituksia sekä punakaartisolilaille (Red Guard) että eliittiysiköille. Sotilasasiantuntijat nimeävät kenraali Shinin joukkojen nopeuden ja ammattimaisuuden pääsyynsä sille, ettei vuoden 2018 Taiwanin konflikti laajennut maailmanlaajuiseksi sodaksi. Shinin armeija sisältää useita aseita ja joukkojenkuljetusjärjestelmiä, jotka ovat ainutlaatuisia Kiinan kansantasavallan armeijassa (People's Liberation Army).

Taustatiedot

- Osapuoli:** Kiina
- Sotilasarvo:** Kenraali, luokka AAA
- Aselaji:** Kiinan kansantasavallan armeija (People's Liberation Army)
- Sotilastunnus:** 2030-200403-1
- Komentopaikka:** Camp Snake (Peking, Kiina)
- Taktinen painotus:** Jalkaväki
- Käytettäväissä:** Kahakka (Skirmish)-, Kenraalihaaste (Generals Challenge)- ja Online-pelit

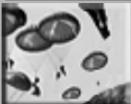
Armeijan erikoisrakennukset

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Vahvistettu bunkkeri (Fortified Bunker)	Vahvistettu bunkkeri (Fortified Bunker) suojelee jopa kymmentä jalkaväkiyksikköä pommin täysosumalta. Tämän lisäksi bunkkerin ympäristö on miinoitettu vihollisen valtausryysten varalta.

Armeijan erikoisyksiköt

Kuva	Nimi	Kuvaus
	Rynnäkkökuljetusvaunu (Assault Troop Transport)	Tämä kuljetusajoneuvo mahdollistaa joukkojen nopean siirtämisen taisteluun. Ajoneuvoon kuuluu myös lääkintäjoukkoja, jotka parantavat ajoneuvon lähellä olevia sotilaita.
	Tulitukisotilas (Mini-Gunner)	Gattling-konekiväärellä varustettu tulitukisotilas (Mini Gunner) on tavallisilla aseilla varustettua punakaartisolista (Red Guard) tehokkaampi taistelija.
	Hyökkäysasema (Attack Outpost)	Paranneltu versio kuunteluasemasta. Hyökkäysaseman miehistöön kuuluu neljä pystyksikkö ja siihen mahtuu enimmillään 10 jalkaväkiyksikköä.

Armeijan Generals-lisävahvistukset

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Maahanlasku (Para Drop)	Maahanlasku (Para Drop) Komentokeskuksesta (Command Centre) laukaistava maahanlaskuhyökkäys (Para Drop) lähtää sotilaita mihin kohtaan karttaa tahansa.

Armeijaa koskevat erikoissäännöt

- Kaikki jalkaväkiyksiköt aloittavat kokemustasolta Veteraan (Veteran).
- Nationalismi (Nationalism) -ominaisuus on käytettävässä jo pelin alussa.
- Joukkovoima (Horde Bonus) -ominaisuus on tavallista voimakkaampi.
- Battlemaster-tankki (Battlemaster Tank) ei ole käytettävässä.
- Overlord-tankki (Overlord Tank) ei ole käytettävässä.

Kenraali Tsing Shi Tao



Kenraali Tsing Shi Tao

Kenraali Tsing saa aina haluamansa, hinnalla millä hyvänsä. Jopa liiankin kärsimättömäksi mojittuu kenraali Tsing luottaa vankasti taistelukentällä käytettävään ydintekniikkaan, mistä on seurannut useita karmaisevia onnettomuuksia. Tsing oli vastuussa vuoden 2014 Mudanjiangin katastrofista (Mudanjiang Disaster), mutta hänen huomattava lahjakkuutensa pelasti miehen sotilasuran. Tsing itse uskoo, että erehdykset ovat osa uuden tekniikan kehittelyprosessia. Miehen divisioonat ovat hiljattain alkaneet hyötyä hänen vakaumuksestaan: kehitellytön tuloksena syntynyt paranneltu ydinvoimala (Advanced Nuclear Power Plant) on antanut hyviä tuloksia. Myös taktisten ydinaseiden kehitysprojektit ja isotooppien vakautta parantavat tutkimukset ovat parantaneet varusteiden turvallisuutta, mikä on taatusti joukkojen mieleen.

Taustatiedot

- Osapuoli: Kiina
- Sotilasarvo: Kenraali, luokka AAA
- Aselaji: Kiinan kansantasavallan armeija (People's Liberation Army)
- Sotilastunnus: 0000-000000-1
- Komentopaikka: Base Ox (Chengdu, Kiina)
- Taktinen painotus: Ydinaseet
- Käytettäväissä: Kahakka (Skirmish)-, Kenraalihaaste (Generals Challenge)- ja Online-pelit

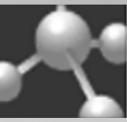
Armeijan erikoisrakennukset

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Paranneltu ydinvoimala (Advanced Nuclear Power Plant)	Energian keräämiseen liittyvät uudet keksinnöt ovat mahdollistaneet uuden, entistä paremman ydinvoimalan (Nuclear Power Plant), joka tuottaa enemmän virtaa.

Armeijan Generals-lisävahvistukset

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Ydinpommikone (Nuke Bomber)	Rypälepommikoneen (Carpet Bomber) muunnettu versio kuljettaa kohteeseen taktisia ydinkärkiä. Maahan jäävä säteily on vaarallista alueella liikkuville sotilaille.

Armeijan erikoisvarusteet

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Vakaa isotooppi (Isotope Stability)	Kenttäolosuhteissa tehdyt kokeet ovat osoittaneet, että Kiinan ydinvoimakäyttöiset tankit ovat haavoittuvia ja helposti räjähtäviä. Vakaa isotooppi (Isotope Stability) tuottaa tankeille puhtaampaa ydinpoltoainetta.
	Taktinen MiG-ydinpommi	Taktinen MiG-ydinpommi kiinnitetään MiG-hävittäjään. Voit hankkia ohjuksen ydinohjussiilosta.

Armeijaa koskevat erikoissäännöt

- Kaikki tankit on valmiaksi varustettu uraaniammuksilla (Uranium Shells) ja lisänopeudella (Speed).
- Voimalat (Power Plants) tuottavat tavallista enemmän virtaa.
- Laskeumatyppi (Nuke Cannon) on käytettävissä jo pelin alussa.

Kenraali Ta Hun Kwai



Kenraali Ta Hun Kwai

Kenraali Ta Hun Kwai on varma siitä, että Kiinan kansantasavallan armeija (People's Liberation Army) saavuttaa aikansa suurimmat sotilaalliset voittoonsa juuri panssarien avulla. Neuvostoliiton kylmän sodan aikaisten panssaritaktiikoiden oppelihin vihkiytynei kenraali Ta on kirjoittanut panssarivaunujen muuntemista käsitleviä teknisiä tutkimuksia ja aloittanut tankkien tuotantomuutosten vähentämiseen tähänäviä kehittelyprojekteja. Tämän lisäksi hän on tukenut vahasti Emperor-ohjelmaa, jonka mukaan suunnitellun panssarivaunumallin ensimmäinen erä valmistui vuonna 2019. Tiettyjen tahojen silmissä Ta edustaa Kiinan armeijan vanhaa kaartia, mutta tämä ei estä häntä voittamasta taistelua toisensa jälkeen.

Taustatiedot

- Osapuoli: Kiina
- Sotilasarvo: Kenraali, luokka AAA
- Aselaji: Kiinan kansantasavallan armeija (People's Liberation Army)
- Sotilastunnus: 9999-322436-5
- Komentopaikka: Base Rat (Jinan, Kiina)
- Taktinen painotus: Panssarivaunut
- Käytettävissä: Kahakka (Skirmish)-, Kenraalihaaste (Generals Challenge)-, Yksinpelikampanja- ja Online-pelit



Armeijan erikoisyksiköt

Kuvake	Nimi	Kuvaus
A tank with a tall, ornate tower on top, labeled "Emperor-tankki (Emperor Tank)".	Emperor-tankki (Emperor Tank)	Emperor-tankki on Overlord-tankin uusin versio, jonka tykkitorniin on valmiiksi asennettu propagandatorni (Propaganda Tower). Emperor - tankkien (Emperor Tank) tehokkuutta voi lisätä Gattling-tykeillä (Gattling Cannon).

Armeijan Generals-lisävahvistukset

Kuvake	Nimi	Kuvaus
A single tank with a large black parachute.	Tason 1 Panssarimaahanlasku (Tank Drop Level 1)	Panssarimaahanlasku on Generals-lisävahvistus, jonka avulla voit sijoittaa yhden Battlemaster-tankin (Battlemaster Tank) minne vain kartalla.
Two tanks with large black parachutes.	Tason 2 Panssarimaahanlasku (Tank Drop Level 2)	Panssarimaahanlasku on Generals-lisävahvistus, jonka avulla voit sijoittaa 2 Battlemaster-tankia (Battlemaster Tank) minne vain kartalla.
Three tanks with large black parachutes.	Tason 3 Panssarimaahanlasku (Tank Drop Level 3)	Panssarimaahanlasku on Generals-lisävahvistus, jonka avulla voit sijoittaa 3 Battlemaster-tankia (Battlemaster Tank) minne vain kartalla.

Armeijaa koskevat erikoissäännöt

- Kaikki panssarivaunut aloittavat kokemustasolta Veterani (Veteran).
- Tankit ovat tavallista halvempia valmistaa. Tankkien valmistusaika ei muutu.
- Lentokoneet ovat tavallista kalliimpia valmistaa.
- Laskeumatykki (Nuke Cannon) ei ole käytettävissä.
- Inferno-kanuuna (Inferno Cannon) ei ole käytettävissä.

Dr. Thrax



Dr. Thrax

Koodinimellä "Dr. Thrax" tunnetusta GLA:n liittolaisesta tiedetään varsin vähän. Tiedustelupalvelun mukaan mies on opiskellut immunologiaa Jordaniassa, mutta lopetti akateemisen uransa vuonna 2005 ja katosi PLO:n hallitsemiin ghettoihin Kairossa. Kahdenkymmenen viime vuoden aikana Thrax on tuottanut kemiallisia ja biologisia aseita eri puolilla maailmaa toimiville terroristijärjestöille, myös GLA:lle. Hiljattain suoritettu puhelinkuuntelu on paljastanut, että Dr. Thrax on osallistunut yhä enemmän GLA:n toimintaan. Hän on perustanut eri puolille Lähi-Itää ja Aasiaa laboratorioita, joista käsin hän toimittaa joukkotuhoaseita paikallisille terroristisolulle. Varovaisena ja akateemisena tunnettu Dr. Thrax ei koskaan vietä kahta yönä samassa paikassa ja muuttuu jatkuvasti ulkonäköään erilaisilla leikkauksilla.

Taustatiedot

- Osapuoli: GLA:n liittolainen
- Sotilasarvo: Ei tiedossa
- Terroristisolu: Ei tiedossa
- Henkilötunnus: Ei tiedossa
- Kansalaisuus: Ei tiedossa
- Taktinen painotus: Biologiset ja kemialliset aseet
- Käytettävässä: Kahakka (Skirmish)-, Kenraalihaaste (Generals Challenge)- ja Online-pelit

Armeijan erikoisrakennukset

Kuva	Nimi	Kuvaus
 A small, dark, cylindrical device with a textured surface, possibly a container or a probe.	Myrkkytunneli (Toxin Network)	Tämän tunnelityyppin suuaukko vartioi myrkkyase.

Armeijan erikoisyksiköt

Kuva	Nimi	Kuvaus
 A black and white photograph of a soldier wearing a helmet and goggles, looking intensely at the camera.	Myrkkykapinallinen (Toxin Rebel)	Myrkkyrepulla varustettu myrkkykapinallinen (Toxin Rebel) voi vahingoittaa vihollisia kemiallisilla tai biologisilla aseilla, vaikka vihollinen olisi linnoittautunut rakennukseen.

Armeijan erikoisvarusteet

Kuva	Nimi	Kuvaus
 A biohazard symbol on a dark background.	Gamma-pernarutto (Anthrax Gamma)	Gamma-pernarutto (Anthrax Gamma) on kolmannen sukupolven biologinen ase, joka on osoittautunut kentätästeissä jopa beta-pernaruttoa (Anthrax Beta) tappavammaksi.

Armeijaa koskevat erikoissäännöt

- Kaikki tankit on valmiiksi varustettu myrkkyammuksilla (Toxin Shells).
- Kaikki myrkyt ovat jo valmiiksi beta-pernaruttoa (Anthrax Beta).
- Osa ohjuksista on varustettu myrkkykärjillä (Toxin Tipped).
- Yksiköt eivät voi naamioitua tai käyttää häivätekniikkaa (poikkeuksena Jarmen Kell).

Kenraali Rodall "Demo" Juhziz



Kenraali Rodall "Demo" Juhziz

Kenraali Juhziz on Lähi-Idästä kotoisin oleva pomminvalmistaja, joka on vastuussa 200-luvun tuhoisimmista terrori-iskuista. Juhziz ja hänen järjestönsä on yhdistetty sekä Yhdysvaltain Kairon suurlähetystöä vastaan tehtyyn pommihökkäykseen että USS Nelsenin upottamiseen vuonna 2012. Edellä mainittujen kaltaiset rohkeat iskut ovat lisänneet miehen järjestön kannatusta ja lisänneet järjestön jäsenten määrää mm. itsemurhapommittajilla, jotka ovat valmiita uhraamaan henkensä GLA:n puolesta. Kenraali Juhziz menetti kätensä pommin valmistuksen aikana sattuneessa onnettomuudessa ja puhuu harvoin järjestön ulkopuolisille henkilöille.

Taustatiedot

- Osapuoli: GLA
- Sotilasarvo: Ei tiedossa
- Solu: Scorpion
- Henkilötunnus: Ei tiedossa
- Kansalaisuus: Ei tiedossa
- Taktinen painotus: Monipuolinen pommi- ja räjähdetekniikka
- Käytettävissä: Kahakka (Skirmish)-, Kenraalihaaste (Generals Challenge)- ja Online-pelit

Armeijan erikoisrakennukset

Kuvaake	Nimi	Kuvaus
	Paranneltu räjähdeansa (Advanced Demo Trap)	Paranneltu räjähdeansa (Advanced Demo Trap) on vanhaa versiota halvempi valmistaa ja nopeampi pystyttää, minkä lisäksi sen tuhovoima on suurempi.

Armeijan erikoisvarusteet

Kuvaake	Nimi	Kuvaus
	Itsemurhaisku (Demolition)	Palatsissa (Palace) kehitettävällä itsemurhaiskulla (Demolition) varustetut yksiköt ja rakennukset voidaan komentaa räjäyttämään itsensä.

Armeijaa koskevat erikoissäännöt

- Räjähderekojen (Bomb Truck) valmistus on tavallista halvempaa.
- Terroristit (Terrorists) aiheuttavat tavallista enemmän vahinkoa.
- Ansoitus (Booby Trap) -tekniikka on käytettävissä jo pelin alussa.
- Taistelupyörien (Combat Cycle) kuljettajina on terroristi (Terrorist).
- Häiväysköt tai -tekniikka ei ole käytettävissä (poikkeuksena Jarman Kell).
- Myrkytekniikka (Toxin) ei ole käytettävissä. SCUD-aalto (Scud Storm), Scud-laukaisualusta (Scud Launcher) ja räjähderekkä (Bomb Truck) on varustettu räjähteillä.

Prinssi Kassad



Prinssi Kassad

Prinssi Kassad (Prince Kassad) tunnetaan sekä Lähi-IDän poliittisen elämän henkevään hahmona että alamaailman julmana manipuloijana. Kassad on karismaattinen heimopäälikkö, joka on lähettänyt vakooja ja salamurhaajia Pohjois-Afrikkaan toteuttamaan käskyjään. Kassad on ansainnut miljoonia salamurhilla, kaappaussilla ja pahoinpitelyillä. Uskotaan, että kaikki vuodesta 2013 alkaneen kolmen vuoden jakson aikana tapahtuneet Välimeren alueen terrori-iskut tehtiin prinssin luvalta. Monisäikeisen järjestön ovelaksi johtajaksi tiedettyä prinssiä ei ole koskaan voitu liittää mihinkään rikolliseen toimintaan, mutta hänen vastustajillaan on jatkuvasti käsittämättömän huono onni...

Taustatiedot

- Osapuoli: GLA
- Sotilasarvo: Ei tiedossa
- Solu: Cobra
- Henkilötunnus: Ei tiedossa
- Kotikaupunki: Tripoli, Libya
- Taktinen painotus: Naamiointi
- Käytettävissä: Kahakka (Skirmish)-, Kenraalihaaste (Generals Challenge)- ja Online-pelit

Armeijaa koskevat erikoissäännöt

- Kaikki rakennukset voi varustaa naamointiverkolla (Camo-Netting).
- Työläiset (Workers) sulautuvat maastoon kerätessään varusteita.
- Kapinalliset (Rebel) voi varustaa naamioinnilla (Camouflage) jo pelin alussa.
- Tukikohdan puolustusrakennukset (Base Defence) on valmiiksi varustettu naamointiverkoilla (Camo-Netting).
- Kaappari (Hijacker) on käytettävissä jo pelin alussa.
- GPS-häirintä (GPS Scramble) on saatavilla tasolla 3 tason 5 sijaan.
- GPS-häirintä (GPS Scramble) latautuu tavallista nopeammin.

Online*-pelitietoja

Tässä luvussa käydään läpi online-pelin perustietoja ja -taktiikoita.

***TOIMINNON KÄYTTÄMISEEN VAADITAAN INTERNET-YHTEYS. EA PIDÄTTÄÄ ITSELLÄÄN OIKEUDEN LOPETTAAN TUOTTEEN INTERNET-TUOTETUKI 90 PÄIVÄN VAROITUSAJALLA.** EA:n Internet-palveluja koskevat ehdot pätevät myös tämän tuotteen kohdalla. Kaikki toiminnot eivät ehkä ole saatavilla tuotteen ostohetkellä. Lisätietoja löydet Internet-osoitteesta www.generals.ea.com

Online-pelin kuvakkeet

Online-pelialuloissa näkyvässä peliluettelossa on kuvakkeita, jotka ilmoittavat tärkeitä tietoja sekä pelistä että pelaajan Internet-yhteydestä kyseiseen peliin.

Kuvake	Nimi	Kuvaus
	Tiedot tallennetaan (Recording Stats)	Pelin lopputulos ja tiedot tallennetaan pelaajien online-tietoihin.
	Suojattu salasanalla (Password Required)	Tämä kuvake ilmoittaa, että peliin osallistumiseen vaaditaan salasana. Jos et tiedä salasanaa, pyydä sitä pelin luoneelta pelaajalta.
	Erinomainen yhteys (Excellent Connection)	Vihreä valo ilmoittaa, että pelaajan ja isäntätietokoneen välinen yhteys on hyvä. Liity näihin peleihin aina, kun se on mahdollista.
	Tyydyttävä yhteys (Fair Connection)	Keltainen kuvake ilmoittaa, että yhteys on tyydyttävä. Tällä kuvakkeella merkityissä peleissä saattaa ilmetä ongelmia.
	Heikko yhteys (Poor Connection)	Punaisella kuvakkeella merkityn pelin yhteys on heikko ja ping-aika suuri.

Online-pelin luomiseen liittyvät muutokset

Kun luot *Command and Conquer Generals Zero Hour*-moninpelin, voit määrittää seuraavat uudet asetuksesi.

Limit Armies (Rajoita armeijat)

Merkitse tämä valintaruutu, jos haluat rajoittaa käytettävissä olevat armeijat eri osapuolten (USA, Kiina ja GLA) alkuperäisiin armeijoihin.

Record Stats (Tallenna tiedot)

Merkitse tämä valintaruutu, jos haluat tallentaa pelin loppituloksen online-pelaajatietoihin (Persona).

Huomautus: Jos Record Stats (Tallenna tiedot) - valintaruutu on merkityt, Starting Cash (Alkuvarurat) - asetukseksi on määritetty \$10 000, kaikki armeijat ovat käytettävissä ja superaseiden määrä on rajoittamaton. Record Stats (Tallenna tiedot) - asetusta ei voi käyttää käyttäjän luomissa kartoissa.

Limit Superweapons (Rajoita superaseet)

Kun online-peli on luotu, voit rajoittaa jokaisen osapuolen superaseiden määrän yhteen.

Aloitusvarat (Starting Cash)

Kun tämä asetus on käytettävissä, voit määrittää, millä rahamäärällä osapuolet aloittavat pelin.

Online-taktiikat

Online-peleissä tilanteet muuttuvat vauhdilla ja pelit saattavat tuntua kokemattomalle (tai valmistautumattomalille) pelaajalle ylivoimaisen vaikeilta. Seuraavassa kohdassa käydään läpi muutamia jokaisen osapuolen perustaktiikoita.

Raha ratkaisee

Jos aloitat pelin pienellä alkupääomalla, ensimmäinen tehtäväsi on perustaa raaka-aineita keräävä ja käsittelevä tarvikeketju sekä valmistaa tarvikeketjua suojaavia yksiköitä.

- **Kiina:** Rakenna tarvikekeskus (Supply Centre) mahdollisimman nopeasti, mutta rakenna vain kaksi tarvikerekkaa (Supply Trucks). Useampi rekka on varojen tuhlausta, paitsi jos tarvikekeskuksesta (Supply Centre) on pitkä matka lähimmpälle tarvikevarikolle.
- **GLA:** Tarvikepiilo (Supply Stash) käsitlee raaka-aineita hieman muiden osapuolten rakennuksia nopeammin, joten käytä sitä hyväksesi. Rakenna vähintään kuusi työläistä (Worker) tarvikereitten ylläpitämiseksi. Muista suojella työläisiä (Worker) panssaroiduilla yksiköillä: GLA:n työläisten yli voi ajaa ajoneuvoilla, ja jotkut vastustajat saattavat käyttää tätä alhaista taktiikkaa pelin alkuvaiheessa.
- **USA:** Hieman kallis Chinook on nopein ja tehokkain raaka-aineiden kerääjä. Kopterien on kerättävä muita osapuolia enemmän raaka-aineita, jotta voit rakentaa ja ylläpitää USA:n joukojen kalliita yksiköitä ja rakennuksia. Varmista, että kaksi Chinookia on jatkuvasti liikkeessä.

Toissijaiset tulolähteet

Toissijaisilla tulolähteillä voi olla suuri vaikutus pelin kuluun, etenkin kartoissa, jossa raaka-aineita on harvassa. Kehitä toissijaiset tulolähteet pelin alkuvaiheessa, jotta ne ehtivät vaikuttaa pelin loppuvaiheen tapahtumiin. Yritä aina vallata kartalla olevat tulolähteet, kuten öljynporauastornit, ennen vastapuolta (koskee kaikkia armeijoita).

- **Kiina:** Muutama Internet-keskus (Internet Centre) sijoitettu hakkeri (Hacker) tuottaa runsaasti tuluja.
- **GLA:** Musta pörssi (Black Market) on erinomainen toissijainen tulolähde (rakennus tuottaa 20 dollaria muutaman sekunnin välein). Muutama tällainen rakennus lisää rahavarjoa nopeasti.
- **USA:** Pelin myöhemmässä vaiheessa USA voi nopeasti hankkia lisätuloja rakentamalla tarvikkeiden pudotuspisteitä (Supply Drop Zone). Vaikka nämä rakennukset kuluttavatkin virtaa, ne maksavat itsensä takaisin tavarapudotuksilla: edes vihollisen tulitus ei estä rahtiikkoneen (Supply Plane) saapumista.

Tukikohdan puolustus

Ennen kuin voit keskittyä ylivoimaisten hyökkäysjoukkojen rakentamiseen, sinun on suunniteltava oman tukikohtasi puolustus. Omaa tukikohtaa vastaan tehty tehokas hyökkäys pelin alkuvaiheissa voi tuhota koko armeijasi.

Puolustuksessa tärkeintä on asioiden laittaminen tärkeysjärjestykseen. Miltä suunnalta hyökkäys luultavimmin tulee? Mitä yksiköitä vihollinen todennäköisesti käyttää? Vaikka yhtäkään sisäänpäiytiä ei mielellään jätä avoimeksi, kahden (saati kolmen) sisäänpäynniin yhtäaikainen tehokas puolustus on hyvin vaikeaa. Valitse puolustus varhaisessa vaiheessa ja viisaasti. Useimpia pelaajia vastaan kannattaa suojaautua avoimelta, suoralta hyökkäykseltä.

Jämerä puolustussuunnitelma sisältää porrastettuja yksikkö- ja rakennuslinjoja, jotka ovat tehokkaita eri vihollisia vastaan. Sijoita puolustukseen pitkäkantamaisia aseita, jotka pehmittävät vihollisyksiköitä, ennen kuin ne pääsevät tukikohdan lähelle. Myös ilmatorjunta on tärkeää.

- Joissakin kartoissa vihollisen on edettävä tukikohtaan kapeaa reittiä pitkin. Tällaisen reitin ympärille puoliympyrään asetetut joukot voivat tuhota vihollisen helposti.
- Jos mahdollista, puolusta tukikohtaa korkeampaan maastonkohtaan sijoitetulla yksiköillä, joilla on ballistisia aseita. Korkeampi sijainti lisää yksiköiden kantamaa.

Rakenna eri armeijoille seuraavia puolustusrakennuksia sisältävä puolustus:

- **Kiina:** Ympäröi bunkkeri (Bunker) pistosilailla (Tank Hunters) ja muutamalla Gattling-tykillä (Gattling Cannon).
- **GLA:** Rakenna vuorotellen Stinger-pesäkkeitä (Stinger Site) ja sinkomiehiä (RPG Trooper) sisältäviä tunneliverkostoja (Tunnel Network).
- **USA:** Rakenna vuorotellen neljä Patriot-ohjusjärjestelmää (Patriot Missile) ja neljä tuliasemaa (Firebase). Lisää tuliasemaan (Firebase) pannsarintorjujia (Missile Defender) heti, kun siihen on varaa.

Älä käytä kaikkea rakennusaikaa ja -suunnittelua puolustuksen kehittämiseen, sillä hyvä pelaaja osaa tuhota puolustuksen pelin alkuvaiheissa. Valmistele myös hyökkäystä!

Hyökkäys

Hyökkäyksessä kannattaa puolustuksen tavoitaa rakentaa sekä ensisijaisia hyökkäsyskiköitä että niiden heikkouksia puolustavia tukijoukkoja. Olet sijoittanut joukkoihin paljon rahaa: sijoitusta kannattaa suojella.

Yritä kerätä tietoja vihollisen tukikohdan puolustuksesta, ennen kuin rynnität portteja kohti.

Tiedustelu saattaa vaatia kehittynyt tekniikkaa tai pieniä tunnusteluhyökkäyksiä.

Tiedustelu

Ihanteellinen tiedusteluhyökkäys paljastaa mahdollisimman paljon vihollisalueesta, joten nopeus on erittäin tärkeää. Hyökkäyksen ensisijainen tarkoitus on ottaa selvää vastustajan tukikohdan rakenteesta ja puolustuksesta, mutta koita samalla myös häiritä ja hermostuttaa vastustajaa. Jos hyökkäykseen aiheuttaa vahinkoa, näet todennäköisesti, miten vastustaja reagoi suurempaan hyökkäykseen. Onnistunut tiedusteluhyökkäys voi jopa pakottaa vastustajan sijoittamaan voimavarojaan hyökkäyksen kohteeksi joutuneelle alueelle, mikä avaa mahdollisuuden hyökkäätiä toisesta suunnasta.

Kokeile seuraavia tiedusteluhyökkäystaktikoita:

- **Kiina:** Lähetä matkaan muutama melko nopea Gatling-tankki (Gatling Tank). Jos käytössäsi on lentokoneita, käytä niitä: yksittäisen MiG-hävittäjän ylilento saa vastustajan miettimään puolustustaan uudestaan.
- **GLA:** Aja vihollistukikohdan läpi nopeasti taistelujepeillä (Technical) tai taistelupyörillä (Combat Cycle). Koska taistelupyörä (Combat Cycle) saa kuljettajansa ominaisuudet, voit muuttaa sen tehokkaaksi aseksi: vastustaja saa ääkiä uutta ajateltavaa, kun viisi terroristien (Terrorist) ajamaa taistelupyörää (Combat Cycles) törmää hänen komentokeskukseen (Command Centre).
- **USA:** Panssarintorjuja (Missile Defender) kuljettava ja vakoilukoneen (Spy drone) suojelema Humvee on tehokas tiedusteluväline. Kun tekniiikka on kehittynyt riittävästi, Humveet kannattaa korvata halvemmalla häiväkoneella (Sentry Drone).

Iskut

Joskus hyökkäyksen tavoitteena on tietyn kohteen nopea tuhoaminen ja vetätyminen. Iskuissa nopeudella on suuri merkitys, mutta muista rakentaa riittävä määrä tulivoimaa, jotta tehtävä onnistuu. Vaikka ensisijainen tehtävä onkin yksikön tai rakennuksen tuhoaminen, joukot kannattaa saada turvallisesti takaisin tukikohtaan, sillä ne neopeuttavat seuraavan hyökkäyksen valmisteliaa. Joka armeijalla on useita eri tapoja muodostaa tehokas iskujoukko. Iskujoukon koostumus riippuu suuresti kohteesta, sijainnista ja tukikohdan puolustuksesta: kokemus on paras opettaja.

Täysimittainen hyökkäys

Kun on aika tehdä ratkaiseva hyökkäys, rakenna riittävän suuri määrä yksiköitä, jotta voit hyökkäätiä vihollisen puolustuksen kimppuun ylivoimaisella lukumäärällä ja tuhota kaikki yksiköt ja rakennukset. Viimeinen taistelu sisältää usein ratkaisevan hetken, jolloin toinen armeijoista saa yliotteen. Jos et pysty tunkeutumaan vihollisen puolustuksen läpi, on parempi vetätyä ja yrittää myöhemmin uudestaan.

- Käytä kaikki varasi hyökkäykseen vain, jos tilanne on epätoivoinen. Hyökkäämiseen täysin keskittynyt armeija on vaarallisen altis vastahyökkäykselle. Kun olet rakentanut hyökkäyssosastosi ja aloitat hyökkäyksen, ala rakentaa lisää taistelussa todennäköisesti tuhoutuvia yksiköitä.

Hyökkäysjoukkoja rakennettaessa on tärkeää suojata ensisijaisten hyökkäsyskiköiden heikkouksia toisilla yksiköillä. Tasapainoinen osasto on avain menestykseen. Kokeile seuraavia esimerkkejä:

- **Kiina:** Rakenna neljä Overlord-tankkia (Overlord Tanks) ja varusta kaksi niistä propagandatorneilla (Propaganda Tower) ja kaksi Gattling-tykeillä (Gattling Cannon). Lisää kaksi itsenäistä Gattling-tykkiä (Gattling Cannon) tukemaan Overlord-tankkeja (Overlord Tank). Sijoita kaksi laskeumatykkiä (Nuke Cannon) pääosaston taakse, sillä ne tuhoavat tehokkaasti rakennuksia. Jos käytät jalkaväkeä, rakenna tulitukisotilailla (Mini Gunner) miehitetty hyökkäyspesäke (Attack Outpost).
- **GLA:** Rakenna 10 Scorpion-tankkia (Scorpion Tank) ja varusta ne Scorpion-ohjuksilla (Rocket). Suojele joukoja ilmahyökkäyksiltä rakentamalla neljä ilmatorjuntarekkaa (Quad Cannon). Sijoita pääosaston taakse vielä muutama Scud-laukaisualusta (SCUD Launcher) antamaan tulitukena.
- **USA:** Paladin-tankki (Paladin Tank) on USA:n joukkojen tärkein hyökkäsysiksikkö: rakenna niitä viisi tai kuusi kappaletta. Rakenna tämän jälkeen kaksi tai kolme pitkäkantamaista Tomahawk-laukaisualustaa (Tomahawk Missile) ja sijoita ne tankkien taakse. Lisää osastoon muutama panssarintorjunta (Missile Defender) kuljettava Humvee. Sijoita pääjoukon taakse kaksi Avenger-ilmatorjuntalavettia suojaamaan osastoa ilmahyökkäyksiltä.

Ranking-taulukot (Ladder)

Command & Conquer Generals Zero Hour tarjoaa kilpailuhenkisille pelaajille mahdollisuuden osallistua ranking-listoihin (tournament ladders), joissa sijoitus ratkaistaan QuickMatch-pikapeleillä. Ranking-listoissa (tournament ladder) pelaaja pelaa muita pelaajia vastaan ennalta määritetyssä pelimuodossa (1v1, 2v2). Pelien yhteenlaskettu tulos määrittää pelaajan sijoitukseen ranking-listalla.

Ranking-listoihin (tournament ladder) osallistuminen:

1. Siirry osoitteeseen <http://generals.casesladder.com> ja ilmoittaudu haluamaasi ranking-listaan.
2. Käynnistä *Command & Conquer Generals Zero Hour*.
3. Valitse Main Menussa (Päävalikossa) MULTIPLAYER (Moninpeli). Kirjaudu Online-peliaulaan (Online Lobby).
4. Valitse QUICKMATCH (Pikapeli).
5. Valitse SETUP (Asetukset).
6. Valitse Choose a Ladder (Valitse ranking-lista) -luettelosta lista, johon liityt.
- Voit poistaa ranking-listat käytöstä Choose a Ladder (Valitse ranking-lista) -luettelossa. Jos poistat listat käytöstä, pelejä ei käytetä ranking-tulosten laskemiseen.
7. QuickMatch-vaihtoehto etsii vastustajaksi samaan ranking-listaan osallistuvan pelaajan. Kaikkien QuickMatch-pikapelien tulokset lähetetään automatisesti ranking-listalle.

Ranking-sijoitukseen näkyy osoitteessa <http://generals.casesladder.com>.

World Builder -ohjelman nopea kuvaus

Seuraavassa selostetaan hyvin nopeasti, miten voit luoda omia moninpelikarttoja *Command & Conquer Generals World Builder*-ohjelmalla.

Huomautus: *Command & Conquer Generals World Builder*-ohjelma toimitetaan sellaisenaan.

Electronic Artsin tekninen tuki ei tue ohjelmaa. Lisätietoja on ohjelmaa käynnistettäessä näkyvässä EA Tools End User License -käyttöoikeussopimuksessa.

- Lisätietoja on osoitteessa <http://www.generals.ea.com>.

Vinkkejä kartan luontiin

Seuraavat vinkit liittyvät kartan suunnitteluun.

Ei

- Älä tee liian rahaisaa karttaa. Jokaisella pelaajalla tulisi olla käytettävissään 40 000–60 000 dollaria. Älä sijoita kartalle liikaa öljyporaustorneja (oil derrick).
- Älä noudata kartan luonnissa suorakulmaisuutta tai symmetriaa. Erimuotoiset kartat voivat olla erittäin hauskoja!
- Älä tee liikaa "pallonkauloja". Kun luot kapean kulkureitin, määritä sen leveydeksi vähintään viisi tankinmittaa.
- Älä eristä tukikohtia. Älä myöskaän rakenna labyrintteja. Liikkuvuus on erittäin tärkeää, erityisesti GLA:lle.
- Älä sijoita tukikohtaa paikkaan, jonka ainoa reitti kartan muille alueille kulkee sillan poikki. Jos sijoitat karttaan sillan, suunnittele myös vaihtoehtoinen reitti toiselle puolelle.
- Älä sijoita tekstuureita päälekkäin: saat hyviä tuloksia ilman päälekkäin sijoitteluakin. Liiaksi sekoitetut tekstuurit hidastavat peliä.
- Älä käytä kartioissa liikaa jättikokoisia objekteja. Jos käytät suurikokoisia objekteja, määritä ne tuhoutumattomiksi (Indestructible) ja valintaan kelpaamattomiksi (Unselectable).
- Älä sijoita karttaan suuria määriä virtaavia vesistöjä: sijoita sen sijaan jokia, jotka "kulkevat kartan kautta".
- Älä rakenna liikaa aitoja ja esteitä. Pitkä aitaketju on kova rasite tietokoneelle.

Kyllä

- Tee kartasta ensin luonnos. Luonoksen avulla voit sijoittella suuret maastonkohdat paremmin.
- Lisää karttaan 70 "palaa" (n. 230 m) joka suuntaan. Voit hienosäätää kokoa myöhemmin.
- Tee kartasta mahdollisimman monipuolin pelattava. Älä tee karttaa, jonka voi voittaa vain tiettyllä taktiikalla.
- Tee tukikohtien alueista laajoja. Määritä tukikohdan alueen kooksi vähintään 5 x 5 komentokeskusta (Command Centre). Varmista, että tukikohdan alueella on tilaa lentokentille (Airfield).
- Tee tukikohtien alueen takaosaan riittävästi tilaa, jotta vihollinen voi suorittaa sieltä käsin yllätyshyökkäyksen.
- Tee moninpelikartoissa riittävästi tilaa tukikohtien väille. Määritä aukeita alueita, joissa voidaan käydä suuria taisteluita.
- Tee tukikohtia, joita voi lähestyä vähintään kolmella eri tavalla. Tukikohtaan tulisi päästä kahta pääreittiä ja yhtä varareittiä pitkin.
- Tee kalliojyrkänteet helposti havaittaviksi tekstuureilla.
- Tee moninpelikarttoihin enintään 100 objektiä armeijaa kohti.

Moninpelikartan (Multiplayer map) luonnin 17 vaihetta

Voit aloittaa moninpelikarttojen luomisen vaikka heti noudattamalla seuraavia 17 vaihetta.

Huomautus: Seuraavat kohdat eivät sisällä tarkkoja ohjeita siitä, miten vaiheet toteutetaan *World Builder*-ohjelmassa. Lataa ohjelman käyttöohjeet osoitteesta www.generals.ea.com.

Moninpelikarttojen (Multiplayer Maps) luonnin perussäännöt

Pyri siihen, että jokaisella pelaajalla on käytettävissään 60 000 dollarin edestä raaka-aineita. Määrä koostuu kahdesta vakiokokoisesta tarvikepisteestä (supply piles) ja mahdolisesti yhdestä öljynporaustornista (oil derrick).

Älä käytä moninpelikartoissa (multiplayer maps) suuria määriä siviilejä (civilians). Siviilit hidastavat peliä ja ovat yleensä vain tiellä.

Moninpelikarttojen enimmäiskoko. Jos kartta on tehty kahdelle pelaajalle, enimmäiskoko on noin 250 x 250 palaa. Jos kartta on tehty 4–6 pelaajalle, kartan enimmäiskoko on noin 350 x 350 palaa. Kahdeksan pelaajan moninpelikarttan koko ei saa ylittää 450 x 450 palaa.

Moninpelikartan luonnin 17 vaihetta

1. **Päättää maaston sijoittelun.** Muodosta ensin näkemys siitä, millaisen kartan haluat tehdä. Päätösten tekeminen etukäteen nopeuttaa kartan valmistumista.
2. **Tee prototyyppejä.** Kun mietit maaston sijoitteluua, luonnostelee suunnitelmasi paperille. Suunnittele maaston suurimmat piirteet ja mieti, minne eri armeijat rakentavat tukikohtansa.
3. **Määritä reittipisteet (waypoints).** Tukikohtien ja tarvikevarikkojen sijainti kannattaa merkitä reittipisteillä (waypoints) kartan kehittelyn alkuvaiheessa.
Huomautus: Jos määrität reittipisteillä (waypoints) kohdat, joista pelaajat aloittavat pelin, reittipisteiden nimien on noudatettava tiettyä muotoa. Esimerkiksi reittipiste "PLAYER_1_START" on aina pelaajan 1 (Player 1) aloituskohta. Moninpelikarttan (multiplayer map) jokainen osapuoli täytyy myös lisätä kartan pelaajaluetteloon (Player List).
4. **Rakenna perusmaasto.** Rakenna tässä vaiheessa mäaston peruspisteet ja määritä niiden sijainti ja keskinäiset korkeuserot.
5. **Tarkista kartan koko.** Muista, että kartassa on oltava hieman "työtilaa" ja että kartan reunoihin on lisättävä maastoa, jota ei voi ylittää. Muuta kartan kokoa tarpeen mukaan.
6. **Hio maaston yksityiskohdat.** Korota tai laske maastoa Nosta (Mound)- ja Laske (Dig) -työkalulla. Pehmennä huippujen ja laaksojen muotoja Korkeuserojen pehmennys (Smooth Height) -työkalulla.
7. **Lisää karttaan reunat.** Lisää kartan reunoihin maastoa, jolla ei voi pelata ja jonka leveys on vähintään 70 palaa. Lisää kartan reunoihin myös kulkukelvotonta maastoa.
8. **Lisää vesistöt.** Lisää seuraavaksi vesistöalueet. Voi muokata vesipolygonia kiertämään useita järviä ja jokia. Käytä oletusvesimassoja aina, kun se on mahdollista.
9. **Maalaa tekstuurit.** Kun olet luonut kaikki maaston muodot, maalaa ne realistisilla tekstuureilla.
10. **Hienosääädä ja sekoita tekstuureja.** Kun olet maalannut suuren tekstuurialueen, voit hienosäättää yksittäisten solujen tekstuureita ja sekoittaa tekstuureita toisiinsa.
- **Näyttävätkö kalliotekstuurit oodoilta?** Kun jyrkkiin pintoihin (kuten kallioihin) lisätään tekstuureja, tekstuureita joudutaan venyttämään, jotta ne peittävät koko alueen. Lopputulos saattaa tällöin näyttää rumalta. Pehmennä (Smooth) kallioseinämien tekstuureja.

11. Sijoita sotilas- ja siviiliobjektit. Sijoita vain ne objektit, jotka ovat kartalla pelin alussa.
12. Tiet, rautatiet ja sillat. Teillä, rautateillä ja silloilla voi olla tärkeä asema kartalla, minkä lisäksi ne tuovat vaihtelua urbaaniin maisemaan. Nämä elementit ovat erikoistekstuureja, joita käsitellään objekteina.
13. Sijoita tulolähteet kartalle. Sijoita tarvikelaiturit (supply docks), öljynporauastornit (oil derricks) ja tarvikepisteet (piles of supplies) tasaisesti kartalle niin, että ne ovat yhtä kaukana kaikista pelaajista.
14. Luo ja nimeä reittipisteet (Waypoints). Voit määrittää karttaan reittipisteitä (waypoints), jotka muodostavat yhdessä reittipolun (waypoint paths), joita yksiköt ja joukko-osastot voivat seurata.
15. Mitä äänia ympäristöstä kuuluu? Ympäristön äänit lisäävät siviilirakennuksiin eloisuutta. Käytä enintään kolmea ympäristöääntä missä kohtaa tahansa.
16. Kokeile karttaa. Kun olet lisännyt karttaan kaikki elementit, kokeile sitä pelaamalla. Käytä aikaa ja testaa karttaa yksin ja ystävien kanssa.
17. Optimoi karttapalat. Yritä optimoida kartan tekstuurit, ennen kuin päästät kartan levitykseen.

Moninpelikarttojen (Multiplayer Maps) asentaminen ja käyttäminen

1. Luo kansio, jolla on sama nimi kuin karttatiiedostolla (tiedostotunniste ei kuulu nimeen). Siirrä karttatiiedosto (map file), TGA-esikatselutiedosto (.TGA preview file) ja kaikki karttaan liittyvät tiedostot luotuun kansioon.
2. Siirrä kansio seuraavaan hakemistoon: **Omat tiedostot\Command and Conquer Generals Zero Hour Data\Maps**. Luo jokaiselle tehdylle tai ladattulle moninpelikartalle (multiplayer map) uusi kansio tähän hakemistoon ja nimeä kansio vaiheessa 1 kuvatulla tavalla.
 - Kun itse tehtyä moninpelikarttaa (multiplayer map) käytetään online-moninpelissä, kartan teineen pelaajan on toimittava pelin isäntänä. Kartta ladataan automatisesti kaikille peliin liittyville pelaajille. Valmiin kartan koon tulisi olla noin 1 Mt.
3. Jos haluat käynnistää moninpelin, jossa käytetään itse tehtyä karttaa, käynnistä **Command & Conquer Generals Zero Hour**. Valitse Main Menussa (Päävalikossa) MULTIPLAYER (Moninpeli) ja kirjaudu moninpeliaulaan. Valitse Lobby (Moninpeliaula) -ruudussa CREATE GAME (Luo peli). määritä pelin asetukset ja napsauta SELECT MAP (Valitse kartta) -vaihtoehtoa. Valitse sitten UNOFFICIAL MAPS (Epäviralliset kartat) -vaihtoehto, valitse haluamasi kartta ja napsauta ACCEPT (Hyväksy) -vaihtoehtoa. Kun kaikki pelaajat ovat valmiit, käynnistä peli valitsemalla PLAY GAME (Aloita peli).
- Kokeilu (Sandbox) -tilassa voit testata luomaasi karttaa yksin. Luo verkon välityksellä pelattava moninpeli, valitse kartta ja napsauta PLAY GAME (Aloita peli)-vaihtoehtoa. Koska olet pelin ainoa pelaaja, voit tutkia karttaa ja hienosäätää sen ominaisuuksia.

Tekijät

C&C Generals Zero Hour -pelin kehitti Electronic Arts, Los Angeles

Electronic Arts Los Angeles – C&C Generals Zero Hourin kehitystyöryhmä

Vastaava tuottava: Mark Skaggs

Vanhempi tuottaja: Harvard Bonin

Kehitystyön johto: John Salwitz

Teknisen kehitystyön johto: Jeff Brown

Apulaistuottaja: Jill Donald

Apulaistuottaja: Amir Rahimi

Tuotannon apulaisojohjat: Rade Stojavljevic, Richard Donnelly, Amer Ajami, Jeff Charvat, Frank Hsu, Dan Elggren

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

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

Johtava taiteilija: Eric Kearns, Jose Albanil

Taiteilijat: Steve Moore, Samm Ivri, In Sun Kang

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

Välianimaatioiden ohjaus: David Wainstain

Välianimaatioiden taide: Eric Hardin, Greg Black

Äänituoannon johto: Mical Pedriana

Äänisuunnittelu ja puheiden ohjaus: David Fries

Musiikkien sävellys ja tuotanto : Soundelux Design Music Groupin Bill Brown ja Mikael Sandgren

Käsikirjoittajat: Paul DeMeo, Danny Bilson

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

Harjoittelevat teknikot: Chris Brue, Jake Warmerdam

Lisäsuunnittelu: Dustin Browder, John Lee

Laaduntarkkailu

Laaduntarkkailun johtaja, EALA: Evan Birkby

Laaduntarkkailun johtaja: Adam Hayes

Apulaisojohja: Will Townsend

Analyyttikot: 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

Laaduntarkkailun johto, Tiburon: Eric Zala

Vanhempi laaduntarkkailun johtaja: Paulo Baier

Vanhempi laaduntarkkailun johtaja: Alex Plachowski

Laaduntarkkailu: Ryan Ferwerda

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

EA Europe

Ohjelmiston lokalisointipäällikkö: Isabelle Martin

Lokalisoinnin projektipäällikkö: Elena Carballido

Euroopan asiakaslaadunvalvonnan operaatiopäällikkö: Linda Walker

Euroopan asiakaslaadunvalvonnan testipäällikkö: Jean-Yves Duret

Euroopan asiakaslaadunvalvonnan testausvalvonta: David Fielding

Euroopan asiakaslaadunvalvontaprojektiin johto: Andrew Chung, Paul Richards, Dean

Choudhuri-Bennett, Paul Davies

Euroopan asiakaslaadunvalvonnan vanhemmat testaajat: James Bolton, Alan Drew, Antonin

Flament, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Gary Napper, Mark Painting, Ian Smithers

Euroopan asiakaslaadunvalvonnan alustapäällikkö: James Featherstone

Euroopan asiakaslaadunvalvonnan alusta-asiantuntijat: Ashley Powell, James Arup, Tim Wileman, Charles Hewett

Tuotantopäällikkö: Jenny Whittle

Talouspäällikkö: Silvia Byrne

Tuotannon suunnittelu: James Truter

Dokumentoinnin taitto ja käänöskaordinointi: Abdul Oshodi

Web-lokalisoinnin koordinointi: Sylvain Caburroso

Studio-operaatiot: Anne Miller, Phil Jones

Euroopan markkinointipäällikkö: Simon Bull

Lokalisatio

Tuotteen lokalisoinnin johto, EALA: Thilo W. Huebner

Lokalisatioavustaja: Laffy Taylor, Lea Milic

Lokalisatio, Brasilia

Carlos Cassemiro, Mateus Andrade

Käännökset: Quoted Traduções

Lokalisatio, Ranska

Käännösten koordinointi: Stéphane Tachon

Käännökset: Around The Word

Kielitestauksen koordinointi: Lionel Berrodier

Kielitestajat: Erwan Jegouzo, Clément Duval

Lokalisatio, Saksa

Lokalisation koordinointi: Britta Dohmen, Bettina Bachon

Käännökset: Robert Böck, Elmar Seeberger

Äänitysstudio: Toneworx GmbH, Hampuri

Kielitestausten koordinointi: Horst Baumann

Saksan kielitestaus: Thorsten Schaak

Lokalisatio, Italia

Lokalisation johto: Alessandro Tajana

Käännösten koordinointi: Andrea Santambrogio

Käännökset: Synthesis International S.r.l.

Lokalisation koordinointi: Fausto Ceccarelli

Kielitestaus: Antonio Vaccarino

Lokalisatio, Puola: Kasia Gryglewska-Cebrat, Jamusz Mrzigid

Lokalisatio, Espanja: José Luis Rovira, Alvaro Corral, Antonio Yago

Kiinan kielitestaus: Maxwell Peng

Markkinointi

Electronic Artsin Pohjois-Amerikan markkinoinnin yhteistyökumppanit: Frank Gibeau, Chip Lange, Mike Maser, Craig Owens, Tim McDowd

Julkaisutoiminnan varajohtaja, Eurooppa: Gerhard Florin

Electronic Artsin Euroopan markkinoinnin yhteistyökumppanit: Jonathan Bunney, Peter Larsen, Simon Bull

Asia Pacific, Johtaja: Nigel Sandiford

Electronic Artsin Tyynenmeren alueen markkinoinnin yhteistyökumppanit: Peter Pembroke, Savannah Hahn, Michael Kim, Jamie McKinlay, Claire Gobey, Jenny Hsia, Karen Teo, Liam McCallum ja Mike Wynands, Chongho Lee

Peliyhdistön yhteistyökumppanit: Mike Murphy, Glenn Burtis, Elmar Seeberger, Uli Lachelt, Joerg Linder

Pakkauksen projektipäällikkö: Angela Santos

Pakkauksen suunnittelu: Ayzenberg

Ohjekirjat: Steve Olson

Ohjekirjojen taitto: Chris Held

Ääninäyttelijät

Ääninäyttelijät: 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

Vierailijat ja kenraalien valokuvat

Vaatetus, kampaukset ja maskeeraus: Jodi DeMarco

Osajako: Deborah, Saksan osajako

Studio: Out West Studio

Mallit: 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

Uutisvideot

Tuottaja: Robert Benjamin

Visuaaliset tehosteet ja leikkaus: Robert Baily

Näyttelijät

Julian Stone esitti James Seaburya

Catherine Dao esitti Sun Mei Yingiä

Mike Saad esitti Omar Bin Ghazalia

Tuotantoryhmä

Kirjoittaja: Paul DeMeo

Tuottaja: Robert Benjamin

Visuaaliset tehosteet ja leikkaus: Robert Baily

Studio: Out West Studio

Alkuelokuva: Mondo

Ulkoiset moninpelikarttojen valmistajat: Bryan Hansen, Edwin Huisman

EA-kehitystyön johtajat

Toimitusjohtaja, EALA: John Batter

EA:n kehitystyön johtajat: Don Mattrick, Paul Lee, Bruce McMillan

Erityiskiitokset Command & Conquer -yhteisölle.

Takuu

Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että se taltioimisväline, johon tietokoneohjelmistot on taltioitu, on virheetön materiaalin ja työn suhteen 90 päivää ostopäivästä lukien. Viallinen tuote vaihdetaan uuteen tämän ajanjakson aikana, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille alhaalla olevaan osoitteeseen mukanaan päivämäärällä varustettu ostotodiste, vian kuvaus, viallinen taltioimisväline ja asiakkaan oma osoite. Tämä takuu annetaan kuluttajan laillisten oikeuksien lisäksi, eikä se vaikuta niihin millään tavalla. Takuu ei sovelleta itse tietokoneohjelmistoihin, jotka myydään ”siinä kunnossa kuin ne ovat”. Takuu ei myöskään ulotu taltioimisvälineeseen, jota on käytetty väärin tai joka on vahingoittunut tai kulunut liiallisesta käytöstä.

Takuuajan jälkeiset palautukset

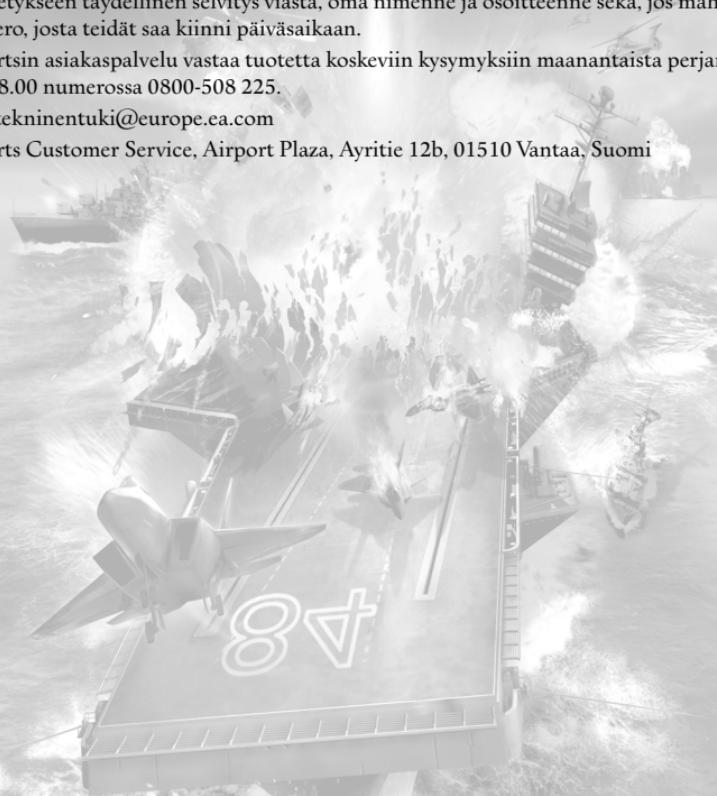
Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan.

Liittääkää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.

Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800-508 225.

Sähköposti: tekninentuki@europe.ea.com

Electronic Arts Customer Service, Airport Plaza, Ayritie 12b, 01510 Vantaa, Suomi



Tiedote

ELECTRONIC ARTS PIDÄTTÄÄ ITSELLEEN OIKEUDEN PARANTAA MILLOIN TAHANSA TÄSSÄ KÄSIKIRJASSA KUVATTUA TUOTETTA ILMAN ERILLISTÄ ENNAKKOILMOITUSTA.

TÄMÄ KÄSIKIRJA JA SIINÄ KUVATTU OHJELMISTO ON TEKIJÄNOIKEUSLAIN ALAINEN. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN. MITÄÄN TÄMÄN KIRJAN OSAA TAI SIINÄ KUVATTUA OHJELMISTOA EI SAA KOPIOIDA, TUOTTAA UDESSA MUODOSSA, KÄÄNTÄÄ TAI MUUNTAA ELEKTRONISEEN TAI KONEELLA LUETTAVAAN MUOTOON ILMAN ELECTRONIC ARTS LIMITEDILTÄ (2000 HILLSWOOD DRIVE, CHERTSEY, SURREY, KT16 0EU, ENGLAND) ENNAKKOON HANKITTUA KIRJALLISTA LUPAA.

ELECTRONIC ARTS EI ANNA MITÄÄN SUORIA TAI EPÄSUORIA TAKUITA, EHTOJA TAI ESITYKSIÄ, MITÄ TULEE TÄHÄN KÄSIKIRJAAN, SEN LAATUUN, MYYTÄVYYTEEN TAI SOPIVUUTEEN JOHONKIN MÄÄRÄTTYYN TARKOITUUKSEN. TÄMÄ KÄSIKIRJA SEURAA TUOTETTA "SIINÄ KUNNOSSA KUIN SE ON". ELECTRONIC ARTS ANTAA TARKOIN MÄÄRÄTYT, RAJOITETUT TAKUUT MITÄ TULEE ITSE OHJELMISTOON JA SEN SISÄLTÄVÄÄN VÄLINEESEEN. ELECTRONIC ARTS EI OLE MISSÄÄN TAPAUKSESSA VASTUULLINEN MISTÄÄN EPÄSUORASTA TAI VÄLILLISESTÄ VAHINGOSTA.

NÄMÄ EHDOT JA RAJOITUKSET EIVÄT VAIKUTA OSTAJAN LAISSA SÄÄDETETYIHIN OIKEUKSIIN EIVÄTKÄ VAHINGOITA NIITÄ MISSÄÄN MUUSSA SELLAISESSA TAPAUKSESSA KUIN SIINÄ, JOSSA OSTAJA HANKKII TAVARAN MUUNA KUIN KAUPPATAVARANA.







Ohjelmisto ja dokumentointi © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, EA GAMES -logo ja Command & Conquer ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. MPEG Layer-3 -audiokoodausteknikkaa käytetty Fraunhofer IIS:n ja THOMSON multimedian luvalla. Kaikki muut tavaramerkit ovat omistajiensa omaisuutta. EA GAMES™ on Electronic Artsin™ tuotemerkki.

Tämä tuote sisältää Agfa Monotype Corporationilta ja sen toimittajilta lisensoitua Font-ohjelmistoa, jonka levittäminen, kopiointi, uudelleenmuotoilu, purkaminen ja käänöksen purku on kielletty tarkoituksesta riippumatta. Font-ohjelmisto voidaan luovuttaa osana tuotetta kolmannelle osapuolelle seuraavilla ehdoilla: 1. Kolmas osapuoli suostuu kaikkiin tämän sopimuksen ehtoihin. 2. Olet tuhonnut kaikki hallussasi olevat Font-ohjelmistot, mukaan lukien tietokoneelle asennetut, välijöömästi tuotteesta luopumisen jälkeen. Font-ohjelmisto on suojaattu tekijänoikeuslaeilla. Font-ohjelmiston kopiointi tai levitys tuotteen kanssa tai ilman katsotaan tekijänoikeuslakien rikkomiseksi ja omaisuuden varastamiseksi. Käyttäjä ei saa mitään oikeuksia Font-ohjelmistoon, lukuunottamatta tämän sopimuksen mukaista henkilökohtaista oikeutta käyttää ohjelmistoa osana tuotetta, joka on asennettu kiintolevylle. Kaikki oikeudet pidätetään. Agfa Monotypen fonttiohjelman englanninkielinen loppukäyttäjän käyttöoikeussopimus (Font Software End User License Agreement) on yhtiön nettisivulla osoitteessa www.agfamonotype.com.

EA PIDÄTTÄÄ OIKEUDEN LOPETTAA TÄMÄN TUOTTEEN ONLINE-OMINAISUUDET 90 PÄIVÄN VAROITUSAJALLA.