

Aviso a los poseedores de televisores de proyección:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores de proyección de pantalla grande.

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de videojuegos o permitir que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un videojuego.



Subcomité del Consejo de Seguridad (resolución 1521) referente al Grupo de Liberación Armado

Comunicado para el Consejo de Seguridad: Informe de situación (INF SIT) sobre las actividades del GLA

Acceso: Clasificado

Lugar: Aral, Kazajistán

Aunque China consiguió apartar al GLA de su frontera occidental, la organización no fue acorralada, extendiéndose desde Asia central hacia Kazajistán. El encadenamiento de victorias por parte del GLA ha propiciado el apoyo de simpatizantes, aliados y soldados de las milicias rebeldes del centro de Asia, política o ideológicamente resentidos contra China y los EE.UU. Tal y como predijo este subcomité, el fracaso a la hora de acabar con el GLA en Asia ha tenido como consecuencia su consolidación como fuerza en Asia central y, tras la toma del Cosmódromo de Baikonur, amenaza balística para Europa.

Los EE.UU. han movilizado fuerzas con el objetivo de erradicar el GLA de Baikonur. Pese a que los generales americanos han calificado la inminente operación en el Cosmódromo como "de limpieza", los informes de inteligencia señalan que la fuerza comprometida sólo encuentra precedente en la guerra de Irak de hace una generación.

La información proveniente de la región de Baikonur es imprecisa y poco fiable en estos momentos. El GLA puede haberse acuartelado en las instalaciones y contar con un arsenal de armas balísticas que no dudará en usar, especialmente si no hay escapatoria. Los EE.UU. deben actuar rápida y decisivamente para evitar efectos devastadores en el entorno, como los sufridos en la crisis de Sudán este mismo siglo.

Desde Irán, Egipto y Siria llegan informaciones acerca de un nuevo tipo de ántrax de mayor virulencia en el mercado negro. Ántrax gamma es el nombre en clave de esta cepa que, supuestamente, multiplicaría por dos la letalidad conocida de este agente bacteriano.

Si bien poco se puede confirmar, se han interceptado numerosas comunicaciones a través de e-mail y teléfono móvil referentes a un individuo apodado "Dr. Thrax".

El Dr. Thrax es un investigador con formación en inmunología que lleva un tiempo vendiendo agentes biológicos al GLA. Se cree que viaja junto a una falange de la Guardia de élite del GLA y que su peso en la organización va en aumento. Su paradero es desconocido.

El reconocimiento aéreo ha identificado un gran número de unidades y personal del GLA dispersándose por el terreno montañoso al norte y al oeste de las instalaciones de Baikonur. Una parte del GLA ha huido para reagruparse, mientras las fuerzas que permanecen en Baikonur se niegan a negociar. Si el Dr. Thrax ha finalizado el desarrollo del Ántrax gamma, la facción reavivada del GLA representa un peligro todavía mayor para las naciones europeas.

El subcomité recomienda que el Consejo de Seguridad trate de obtener información respecto a la situación en Baikonur y que se infiltre en la dirección del GLA mediante cualquier medio disponible.

Índice

Aviso a los poseedores de televisores de proyección	1	Edificios de Tecnología	14
Advertencia acerca de la epilepsia	1	Reto de los Generales	14
Precauciones que deben tomarse durante la utilización	1	Comenzar el reto de los generales	14
Subcomité del Consejo de Seguridad (resolución 1521) referente al Grupo de Liberación Armado	2	General Malcolm "As" Granger	15
Introducción	4	General Alexis Alexander	16
Características	4	General "Preciso" Townes	17
Nuevos Controles	4	General "Yunque" Shin Fai	18
Nuevos controles del ratón	4	General Tsing Shi Tao	19
Controles alternativos de ratón (opcional)	5	General Ta Hun Kwai	20
Nuevas teclas directas	5	Dr. Thrax	21
Iniciar el Juego	5	General Rodall "Demolición" Juhziz	22
Jugar a Zero Hour	5	Príncipe Kassad	23
Jugar las nuevas campañas	6	Apéndice Online	24
Síntesis de la campaña de EE.UU.	6	Iconos de juego online	24
Síntesis de la campaña del GLA	6	Cambios en la creación de una partida online ..	24
Síntesis de la campaña de China	6	Tácticas online	24
Subir de rango	6	El dinero es lo que cuenta	24
Condecoraciones	7	Generadores de ingresos secundarios	25
Condecoraciones de campaña	7	Defensa de la línea de base	25
Condecoraciones de escaramuza	7	El ataque	25
Condecoraciones multijugador	8	Ataques de prueba y reconocimiento	26
Nuevos Elementos de EE.UU.	9	Golpes precisos	26
Nuevas unidades de EE.UU.	9	Ataque a gran escala	26
Nuevos edificios de EE.UU.	10	Tablas de torneo	26
Nuevas mejoras de EE.UU.	10	Creador del Mundo (Introducción)	27
Nuevos poderes de general de EE.UU.	11	Consejos para diseñar un mapa	27
Nuevos Elementos de China	11	Lo que no se debe hacer	27
Nuevas unidades chinas	11	Lo que sí se debe hacer	27
Nuevos edificios chinos	11	Crear un mapa multijugador en diecisiete pasos	28
Nuevas mejoras chinas	11	Instalar y ejecutar mapas multijugador	29
Nuevos poderes de general de China	12	Créditos	30
Nuevos Elementos del GLA	12	Aviso	33
Nuevas unidades del GLA	12	Garantía limitada e indemnización	33
Nuevos edificios del GLA	13		
Nuevas mejoras del GLA	13		
Nuevos poderes de general del GLA	13		

Introducción

Ha llegado la Hora Cero. El pack de expansión *Command & Conquer™ Generals Zero Hour** lanza nuevas unidades, ejércitos y campañas sobre el campo de batalla del juego de estrategia en tiempo real más vendido. Aunque el GLA vio frustrada su campaña inicial, vuelve a la carga con una batería de nuevas armas, tácticas y objetivos contra el mundo civilizado en un futuro no muy lejano. Podrás conducir a tu ejército, compuesto por fuerzas chinas, estadounidenses o del GLA, a través de una serie de misiones aún más desafiantes. Para sorprender al enemigo y sacarle ventaja, contarás con nuevas unidades, edificios y superarmas. En el nuevo Reto de los generales puedes enfrentarte a nueve ejércitos especializados, cada uno liderado por un astuto general experto en un tipo determinado de tácticas. También puedes asumir el papel de uno de estos generales durante las partidas online, que incluyen un buen número de nuevos mapas multijugador así como otras mejoras destinadas a optimizar y agilizar la experiencia de juego de *Command & Conquer*.

Características

- **Quince nuevas misiones repartidas en tres campañas.** Todos los nuevos mapas se integran en tres absorbentes líneas argumentales, cada una de las cuales redibuja el escenario mundial.
- **Nuevos mapas multijugador.** Pon a prueba tu habilidad online de *Command & Conquer* en nuevos escenarios con capacidad para dos a ocho jugadores.
- **Reto de los generales.** Confronta tus estrategias personales contra la IA de nueve generales con sus propias personalidades, tácticas y provocaciones.
- **Lo último en armas de próxima generación.** EE.UU., China y el Grupo de Liberación Armado traen consigo al campo de batalla nuevos arsenales mejorados.
- **Nuevas misiones inspiradas en los titulares del día de mañana.** Destruye la flota de EE.UU. en el Mediterráneo, aniquila una célula escindida en El Cairo, infiltra en un edificio de los servicios de inteligencia americanos y envía agentes especiales a la captura de armas de destrucción masiva.
- **Más herramientas para conquistar el globo.** Los sistemas de energía y las superarmas se basan en tecnología de microondas, láser y satélite.
- **El inigualado motor Generals.** El motor de juego incorpora nuevas mejoras visuales que enriquecen la partida.
- Si deseas más información acerca de éste u otros títulos, visita EA GAMES™ en la web www.eagames.com
*Requiere *Command & Conquer™ Generals* para jugar.
Nota: Consulta la guía de instalación adjunta para obtener información sobre el servicio técnico.

Nuevos Controles

El pack de expansión *Command & Conquer Generals Zero Hour* pone en tus dedos nuevos controles con los que dotarte de mayor velocidad en situaciones de combate.

Nota: Las opciones por defecto se muestran con letra en **negrita**.

Nuevos controles del ratón

Acción	Ratón
Las unidades seleccionadas efectúan un movimiento de ataque contra la zona de destino y, a continuación, la vigilan (opcional)	Selecciona las unidades y haz doble clic sobre la zona de destino

- **Nota especial sobre los cañones de partículas:** para que el rayo generado por el cañón de partículas se mueva más rápidamente por el terreno, haz doble clic con el botón izquierdo del ratón.

Controles alternativos de ratón (opcional)

Puedes configurar el doble clic del botón izquierdo del ratón para que las unidades seleccionadas efectúen un movimiento de ataque contra un área objetivo. Cuando hagas doble clic en una zona de destino, las unidades seleccionadas se moverán hacia ella, atacando a las unidades enemigas por el camino y vigilando la zona una vez lleguen.

- Para asignar el control del movimiento de ataque al doble clic, marca la casilla junto a **Movimiento de ataque con doble clic** en la pantalla **Opciones**. A continuación, haz clic en **ACEPTAR**.
Nota: También puedes optar por controles de ratón alternativos.
- Para modificar los controles del ratón de modo que el botón derecho actúe como botón de Acción, marca la casilla junto a **Configuración Botón Alternativo** en la pantalla **Opciones**. A continuación, haz clic en **ACEPTAR**.

Función	Acción con el ratón
Mover cursor	Mover puntero
Seleccionar unidad o edificio	Clic
Seleccionar todas las unidades y edificios en un área	Clic y arrastrar
Seleccionar todas las unidades o edificios de un mismo tipo.	Doble clic
Botón de acción: seleccionar unidad, mover unidad al área seleccionada o atacar unidad en el área seleccionada	Clic botón derecho
Las unidades seleccionadas efectúan un movimiento de ataque contra la zona de destino y, a continuación, la vigilan (opcional)	Selecciona las unidades y haz doble clic con el botón derecho sobre la zona de destino

Nuevas teclas directas

Acción	Tecla directa
Desplazar la pantalla	Teclas del cursor
Seleccionar todas tus unidades en pantalla	Q (una vez)
Seleccionar todas tus unidades en el mapa	Q (dos veces)
Seleccionar todas tus unidades de combate aéreo en pantalla	W (una vez)
Seleccionar todas tus unidades de combate aéreo en el mapa	W (dos veces)
Crear un trabajador del GLA en el Centro de mando	K

Iniciar el Juego

Tras completar la instalación, puedes acceder al pack de expansión *Command and Conquer Generals Zero Hour* a través de la interfaz del juego *Command and Conquer Generals* instalado previamente.

Nota: En la guía de instalación adjunta encontrarás información acerca de cómo instalar el pack de expansión *Expansão Command and Conquer Generals Zero Hour*.

Jugar a Zero Hour

Command and Conquer Generals Zero Hour introduce como novedad el Reto de los generales: un conjunto de ejércitos con tácticas y armas especializadas a los que deberás luchar en enfrentamientos del modo de un jugador. Para iniciar una partida del Reto de los generales, haz clic en **UN JUGADOR** en el menú **Principal**. A continuación, haz clic en **RETO**. Para más información, consulta *Reto de los generales* en la pág. 14. Las tres nuevas campañas ofrecen desafiantes escenarios y entornos en los que combatir contra los EE.UU., China y los ejércitos del GLA.

Nota: Para más información, consulta *Jugar las nuevas campañas* a continuación.

A través de la interfaz original de *Command and Conquer Generals* podrás acceder a los nuevos mapas multijugador.

- Para jugar uno de los nuevos mapas multijugador, haz clic en **SELECCIONAR MAPA** en la pantalla Opciones de juego multijugador. Para más información, consulta *Crear una partida* en tu manual de *Command and Conquer Generals*.

Nuevas unidades, edificios y mejoras han sido añadidas a los ejércitos corrientes de cada bando.

- Para obtener más información sobre los nuevos elementos del bando americano, consulta *Nuevos elementos de EE.UU.* en la pág. 9.
- Para obtener más información sobre los nuevos elementos del bando chino, consulta *Nuevos elementos de China* en la pág. 11.
- Para obtener más información sobre los nuevos elementos del bando del GLA, consulta *Nuevos elementos del GLA* en la pág. 12.

Jugar las nuevas campañas

El pack de expansión *Command and Conquer Generals Zero Hour* incluye tres nuevas campañas, una por bando: EE.UU., GLA y China. Es posible jugarlas en cualquier orden, pero te recomendamos que sigas éste: EE.UU., GLA y China.

Para comenzar una nueva campaña:

1. Haz clic en **UN JUGADOR** en el menú Principal.
2. Haz clic en el bando con el que quieras jugar.
3. Selecciona un nivel de dificultad. Comenzará la secuencia introductoria de la campaña.

Sinopsis de la campaña de EE.UU.

Los EE.UU. han empujado al GLA hasta lejanos territorios del Asia occidental, pero no han sido capaces de alzarse con una victoria decisiva. Aunque amigos y familiares exigen el regreso de los soldados a su patria, los generales americanos están decididos a rematar la operación. Los informes recopilados hacen pensar que el GLA podría haber conseguido armas químicas y biológicas de destrucción masiva, si bien la información no es fiable. Mucho más real es, en cambio, la nueva dirección del GLA, que según los expertos provocará una nueva oleada de ataques contra intereses militares americanos por parte de esta organización terrorista. Los EE.UU. deben actuar rápida y decisivamente antes de que se pierda la iniciativa o la voluntad de combatir.

Sinopsis de la campaña del GLA

Los generales americanos se han visto bloqueados por el continuo empeño del GLA en hostigar o atacar todos los blancos a su alcance. Los analistas estiman que el GLA está incorporando dos nuevas divisiones y acumulando recursos que posiblemente incluyan nuevas armas de destrucción masiva. Con cada nuevo acto de terror ejecutado con éxito, el GLA atrae nuevos simpatizantes y se siente más preparado para asestar el golpe final a sus enemigos.

Sinopsis de la campaña de China

El GLA ha desgastado al bando americano y los generales chinos son conscientes de ello. Si bien China ha sufrido importantes bajas para expulsar al GLA de sus territorios occidentales, ha conseguido que la frontera sea segura. Dado que el GLA ha hecho mella en el poderío militar americano, China se ha mantenido apartada de los conflictos recientes. No obstante, si las señales de debilitamiento americano continúan, los generales chinos podrían verlo como la oportunidad para sacar sus tanques.

Subir de rango

En *Command and Conquer Generals*, puedes subir de rango destruyendo unidades y estructuras enemigas. Subir de rango también supone recompensas de Puntos de General, que se pueden utilizar en los Poderes de General.

- **Subir a los rangos entre 2 y 4:** Un Punto de General por cada rango.
- **Subir al rango 5:** Tres Puntos de General.

En cada misión puedes conseguir hasta siete Puntos de General.





Condecoraciones

Álzate con la victoria en el campo de batalla para obtener condecoraciones de *Command and Conquer Generals* en las conquistas del modo Escaramuza y Multijugador.

Nota: Para vencer en una partida Escaramuza o Multijugador, deberás destruir todas las unidades y construcciones enemigas. Las defensas y trampas de demolición no se consideran edificios.



- Las condecoraciones del modo Un jugador pueden verse en la pantalla Configuración de escaramuza.

Condecoraciones de campaña

Icono	Medalla	Descripción de la condecoración
	Medalla (campana EE.UU.)	Completa la campaña de EE.UU. Para recibir la medalla de Oro debes obtener la victoria en el nivel de dificultad máximo.
	Medalla (campana GLA)	Completa la campaña del GLA. Para recibir la medalla de Oro debes obtener la victoria en el nivel de dificultad máximo.
	Medalla (campana China)	Completa la campaña de China. Para recibir la medalla de Oro debes obtener la victoria en el nivel de dificultad máximo.
	Medalla (campana de reto)	Completa el Reto de los generales para obtener esta condecoración. Para recibir la medalla de Oro debes obtener la victoria en el nivel de dificultad máximo. Para más información, consulta <i>Reto de los generales</i> en la pág. 14.

Condecoraciones de escaramuza



Las siguientes Condecoraciones de escaramuza se conceden según tus estadísticas totales, que se acumulan de partida en partida.

Icono	Medalla	Descripción de la condecoración
	Medalla (resistencia)	Conquista todos los mapas de Escaramuza para recibir esta condecoración.
	Medalla (racha)	Para obtener Medallas por racha, encadena 3, 10, 25, 100, 500 ó 1.000 victorias consecutivas.
		<ul style="list-style-type: none"> • Perder, abandonar o rendirse durante una partida rompe tu racha actual.

Icono	Medalla	Descripción de la condecoración
	Medalla (relámpago)	Imponte en un enfrentamiento en menos de 5 ó 10 minutos.
	Medalla (dominación)	Para ganarte este reconocimiento, deberás ganar 100, 500, 1.000 ó 10.000 partidas a lo largo de tu carrera en <i>Command & Conquer Generals</i> .
	Medalla (final)	Para obtener la Medalla final debes vencer en todos los mapas de Escaramuza contra el máximo número de enemigos en el nivel de dificultad Brutal.
	Medalla (ala aérea)	Construye 20 o más aviones contra un oponente controlado por el ordenador.
	Medalla (tanque de batalla)	Construye 50 o más tanques en una partida contra un oponente controlado por el ordenador.
	Medalla (Apocalipsis)	Construye las superarmas Cañón de partículas, Misil nuclear y Tormenta SCUD para recibir esta condecoración.

Condecoraciones multijugador

Nota: Para recibir Condecoraciones multijugador, debes registrar las estadísticas para cada partida. Las estadísticas de multijugador se registran separadamente de las estadísticas de escaramuza. Para más información, consulta *Cambios en la creación de una partida online* en la pág. 24.

Icono	Medalla	Descripción de la condecoración
	Medalla (juego limpio)	Para recibir una Medalla al juego limpio, debes haber ganado, perdido, capitulado o abandonado mediante los canales normales del juego en un 90% de los casos sobre un mínimo de 10 partidas en total.
	Medalla (racha)	Para obtener una Medalla por racha, encadena 3, 10, 25, 100, 500 ó 1.000 victorias consecutivas en partidas online.




- Perder, abandonar o rendirse durante una partida rompe tu racha actual.

Icono	Medalla	Descripción de la condecoración
	Medalla (dominación)	Para ganarte este reconocimiento, deberás ganar 100, 500, 1.000 ó 10.000 partidas a lo largo de tu carrera online en <i>Command & Conquer Generals</i> .
	Medalla (ala aérea)	Construye 20 o más aviones contra un oponente humano.
	Medalla (tanque de batalla)	Construye 50 o más tanques contra un oponente humano.
	Medalla (Apocalipsis)	Construye las superarmas Cañón de partículas, Misil nuclear y Tormenta SCUD contra jugadores humanos para recibir esta condecoración.
	Medalla (relámpago)	Imponte en un enfrentamiento contra un oponente humano en menos de 5 ó 10 minutos.


- Perder, abandonar o rendirse durante una partida rompe tu racha actual.

Nuevos Elementos de EE.UU.

Nuevas unidades de EE.UU.

Icono	Nombre	Descripción
	Teledirigido Centinela	Este vehículo encubierto funciona como una unidad de reconocimiento que apenas requiere de coordinación o supervisión. Como mejora, se le añade una ametralladora de 20 mm, montada en el morro, se emplea automáticamente contra infantería y pequeños vehículos.
	Tanque de microondas	El tanque de microondas emplea frecuencias de microondas para inutilizar los dispositivos electrónicos de un edificio. Defensivamente, dispone de un campo de microondas que daña a la infantería.
Icono	Nombre	Descripción
	Avenger	El Avenger es una plataforma móvil que puede "localizar" objetivos en vuelo y en tierra mediante sistemas Antimisiles Láser. Al pintarlos, las unidades cercanas pueden disparar más rápido y con mejores resultados contra ellos. También puede derribar aviones enemigos.



Nuevos edificios de EE.UU.

Icono	Nombre	Descripción
	Base de disparo	Gracias a su cañón de 155 mm, esta pequeña base de disparo puede desplegar una tremenda potencia de fuego a larga distancia. Si los atacantes logran superar la cortina de fuego, puede que queden lo bastante debilitados como para que los eliminen los cuatro soldados guarnecidos en su interior.

Nuevas mejoras de EE.UU.




Icono	Nombre	Descripción
	Contramedidas	Para proteger la considerable inversión realizada en sistemas armamentísticos aerotransportados, los EE.UU. han desarrollado eficaces contramedidas como respuesta a los proyectiles guiados por calor o radar. Toda la aviación americana puede mejorarse con Contramedidas. Disponible en el Aeródromo.
	Misil teledirigido Hellfire	Esta mejora puede equipar a la mayoría de las unidades de EE.UU. con unidades teledirigidas capaces de lanzar misiles Hellfire.
	Traje antiquímico	Ante la posibilidad de un ataque tóxico, la infantería estadounidense, así como otro personal, debería ser equipada mediante la mejora traje antiquímico. El traje antiquímico no es impermeable a las toxinas, pero puede resistirlas hasta que el portador se pueda alejar del peligro. Disponible en el Centro estratégico.
	Líneas de suministro	El despliegue de un ejército moderno puede ser detenido si se obstaculizan o cortan sus líneas de suministro. Al incorporar la mejora de líneas de suministro, se optimiza la productividad de los Chinook, lo que permite mantener el avance de las unidades. Disponible en el Centro estratégico.
	Antibúnker	Ni siquiera dos metros de hormigón reforzado enterrado a seis metros de profundidad pueden resistir un Antibúnker bien situado. La detonación de esta mejora explosiva obliga a la infantería y a las unidades guarnecidas a abandonar el edificio. Disponible en el aeródromo.
	MDTB	La MDTB es una mejora de la bomba incendiaria, consistente en una gran bomba diseñada para su detonación a baja altitud. Sus nueve toneladas de explosivo pueden tumbar tanques en un radio de varios cientos de metros a la redonda desde el punto de explosión. Disponible desde el Centro estratégico tras seleccionar el poder de general bomba incendiaria.

Nuevos poderes de general de EE.UU.


Icono	Nombre	Descripción
	Lanzamiento de propaganda	El golpe más incisivo es aquel que hiere al enemigo en su capacidad de lucha. Un lanzamiento de propaganda sobre territorio enemigo mina la moral y reduce la capacidad de resistencia de sus unidades. Las unidades afectadas quedan temporalmente inmovilizadas.
	Helicóptero Spectre	El helicóptero Spectre puede arrasar con todo aquello que tenga la poca fortuna de cruzarse en su punto de mira. Esta lenta plataforma volante se mueve en un círculo estrecho disparando proyectiles del calibre 50 desde sus múltiples ametralladoras laterales. Incorpora un control manual para apuntar durante el vuelo.

Nuevos Elementos de China


Nuevas unidades chinas




Icono	Nombre	Descripción
	Puesto de escucha	China ha desarrollado avanzadas tecnologías de vigilancia que pueden ser incluidas en unidades de bajo coste para el frente. El Puesto de escucha puede detectar los movimientos de unidades en un amplio radio (incluyendo unidades encubiertas) y está guarecido con unides de cazatanques.
	Helix 2	Este gran helicóptero puede transportar infantería y algunos vehículos por cualquier terreno. El Helix 2 puede ser mejorado con la torre de propaganda, el cañón Gattling o un búnker. Para obtener potencia de fuego adicional, es posible añadirle bombas de napalm.
	Tanque CME	El conjunto de contramedidas electrónicas de este vehículo protege el avance de las columnas chinas. Un transmisor de interferencias multifrecuencia afecta a los misiles y cohetes guiados, provocando que yerren sus objetivos. Su rayo dirigible también puede inutilizar los sistemas electrónicos de otros vehículos.

Nuevos edificios chinos



Icono	Nombre	Descripción
	Centro de Internet	El centro de Internet es más poderoso que la suma de sus partes; puede alojar hasta a ocho hackers cuyo rendimiento aumenta cuando trabajan juntos. El centro de Internet puede ser mejorado con el pirateo de satélite 1 y el pirateo de satélite 2.

Nuevas mejoras chinas

Icono	Nombre	Descripción
	Minas de neutrones	Las minas de neutrones son armas letales dirigidas contra el personal que pretenda apropiarse un edificio protegido. También permiten eliminar a los conductores de los vehículos. Los vehículos sin conductor son neutrales, con lo que es posible apropiarse de ellos.

Icono	Nombre	Descripción
	Pirateo de satélite 1	Incorporado como mejora en el centro de Internet, el pirateo de satélite 1 revela todo el territorio que rodea a cada centro de mando en el mapa.
	Pirateo de satélite 2	Desde el centro de Internet, el pirateo de satélite 2 puede descubrir periódicamente las frecuencias de los satélites enemigos, mostrando lo mismo que vea el enemigo durante un breve periodo de tiempo.
	Proyectil de neutrones	Se rumorea desde hace tiempo que el proyectil de neutrones, un arma que destruye al personal enemigo sin alterar edificios ni vehículos, forma parte del arsenal chino. Los proyectiles de neutrones se disparan desde el cañón nuclear.




Nuevos poderes de general de China

Icono	Nombre	Descripción
	Bombardero a nivel	Un bombardeo aéreo desde alta cota puede infligir daños alrededor del enemigo y aniquilar columnas en ruta antes de que alcancen su destino. El bombardero a nivel puede lanzar una lluvia explosiva sobre las instalaciones enemigas.
	Frenesí	Este poder de general provoca un frenesí en las unidades aliadas. La potencia de fuego y el blindaje de estas unidades aumentan temporalmente, lo que puede cambiar el signo de la batalla en un momento dado.


Nuevos Elementos del GLA

Nota especial sobre la turba: La turba no puede reforzarse, transportarse o moverse por las redes de túneles. El codificador GPS tampoco funciona con la turba.





Nuevas unidades del GLA

Icono	Nombre	Descripción
	Saboteador	Esta unidad de infantería recibe una formación especializada en infiltración y sabotaje. Capaz de escalar barrancos, el saboteador puede infiltrarse en bases enemigas, colarse en edificios y dejarlos inoperativos. Si un saboteador penetra en un centro de mando enemigo, vuelven a empezar todos los poderes de general.
	Moto de combate	La moto de combate es una unidad móvil de bajo coste y elevada movilidad que es pilotada por personal de infantería. Resulta ideal para operaciones de reconocimiento; además, adquiere las capacidades de cualquier unidad de infantería del GLA que la tripule.
	Bus de combate	El bus de combate es un autobús civil reforzado que puede transportar unidades de infantería hasta el frente. Las unidades transportadas pueden disparar por las ventanas. Si el bus de combate queda inmovilizado, actúa como búnker protector para las tropas supervivientes.



Nuevos edificios del GLA

Icono	Nombre	Descripción
	Edificios falsos	Los edificios falsos resultan efectivos como herramientas de distracción que obligan al enemigo a cambiar de táctica o le hacen malgastar recursos. Sin embargo, pueden mejorarse y convertirse en edificios reales, lo que cambia una vez más las circunstancias del campo de batalla.

Nuevas mejoras del GLA

Icono	Nombre	Descripción
	Botas de trabajador	Los trabajadores del GLA que reciben unas botas se mueven más rápidamente, lo que aumenta su productividad. Disponibles en el mercado negro.
	Red de camuflaje	Aplicada sobre emplazamientos Stinger y redes de túneles, la red de camuflaje representa una forma de protección.
	Estructura fortificada	La Estructura fortificada mejora el blindaje exterior de los edificios del GLA. Disponible en el palacio.
	Trampa explosiva	La mejora trampa explosiva permite a las unidades rebeldes colocar cargas explosivas invisibles en cualquier edificio. Cuando los combatientes enemigos tratan de apropiarse de la posición, las cargas explotan. Disponible en los barracones.

Nuevos poderes de general del GLA

Icono	Nombre	Descripción
	Codificador GPS	El codificador GPS accede a las frecuencias del sistema de posicionamiento global y codifica las transmisiones del satélite en un área de amplio radio. Al desplegarlo, oculta a las unidades bajo un manto de camuflaje.
	Ataque furtivo	Al utilizar el ataque furtivo, el GLA puede colocar una salida de túnel en cualquier lugar del mapa, lo que le permite golpear la base enemiga desde su propio interior. Las unidades atacantes deben tomar posición en el túnel antes de desplegarse.

Edificios de Tecnología

Los edificios de tecnología están situados en emplazamientos clave del campo de batalla; si tu bando los toma, serán productivamente útiles para tu ejército. En partidas largas, la posesión de los edificios de tecnología puede resultar determinante a la hora de vencer o ser derrotado.

Nota: Para tomar edificios de tecnología, debes disponer de la mejora Tomar edificio de tus barracones. Para más información, consulta la documentación que obtuviste junto a tu juego original *Command & Conquer Generals*.

Icono	Nombre	Descripción
	Torre de perforación	Tomar una torre de perforación te reporta 1.000 \$ al momento y un flujo constante de ingresos en lo sucesivo.
	Refinería	Una refinería reduce el coste de producción de todas tus unidades.
	Hospital	Un hospital cura constantemente a toda tu infantería sobre el campo de batalla.
	Compartimento de reparaciones técnicas	Un compartimento de reparaciones repara constantemente todos tus vehículos sobre el campo de batalla.
	Plataforma de artillería	La Plataforma de artillería dispara a todas las unidades terrestres a su alcance.
	Plataforma de refuerzo técnico	Sobre la plataforma de refuerzo se entrega regularmente un vehículo de asalto lanzado desde el aire. Normalmente se trata de un tanque.

Reto de los Generales

En el reto de los generales representas a un ejército y a su general, contando con unidades, edificios y mejoras especializadas. Cada ejército dispone de acceso más rápido o más barato a las armas y edificios necesarios para alcanzar la victoria a través de su propio conjunto de tácticas. La estrategia de cada general te obliga a desarrollar contra-estrategias individualizadas que aprovechen los puntos débiles.

- Algunos elementos de los ejércitos corrientes de EE.UU., China o el GLA no están disponibles en algunos de los ejércitos de los generales. Sin embargo, algunos ejércitos disponen de unidades que no son accesibles desde ninguna otra parte del juego.
- Todos los ejércitos del reto de los generales pueden ser utilizados en los modos Escaramuza y Online.

Comenzar el reto de los generales

Para comenzar una partida del reto de los generales:

- En el menú Principal, haz clic en UN JUGADOR.
- En el menú de UN JUGADOR, haz clic en RETO.
- Elige un nivel de dificultad.

Nota: El éxito conseguido en los niveles de dificultad más altos se ve recompensado con condecoraciones superiores. Para más información, consulta *Condecoraciones* en la pág. 7.

- En la pantalla Elige tu general, elige el ejército que te representará en la batalla.
- Para seleccionar un general, haz clic sobre el icono apropiado en la pantalla. Consulta la biografía del general en la parte inferior de la imagen.
- Para comenzar una partida con el General elegido, haz clic en JUGAR PARTIDA. Se cargarán el primer mapa y los Generales participantes.

General Malcolm "Ace" Granger





General Malcolm "Ace" Granger

El general Malcolm Granger, hijo de un fumigador de cosechas de Iowa, inició su meteórica carrera a los 12 años, cuando tomó prestado el biplano de su padre para acudir a la feria estatal en Kansas City. Como teniente en la guerra de Irak, Granger obtuvo sus primeros reconocimientos por destruir cuatro emplazamientos de proyectiles tierra-aire en una sola tarde. A medida que ascendía en el escalafón, Granger se forjó una reputación como modernizador del papel de la aviación de combate dentro del ejército. Sereno pero inflexible, ha desarrollado novedosas técnicas de gestión del combustible y despliegue de recursos durante operaciones con superioridad aérea. Tales técnicas han sido empleadas con éxito en Irak, Afganistán y otros escenarios. Sus escuadrones son conocidos por su precisión así como por su empeño en completar la misión.


Historial

- Bando:** EE.UU.
- Rango:** General de 4 estrellas
- Rama:** Fuerza Aérea de EE.UU.
- Número de promoción:** 08291102-HBGB
- Destino:** Fort Belmont, Houston, Texas, EE.UU.
- Especialidad táctica:** Fuerza aérea

Unidades del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	King Raptor	La primera generación de Raptor resultó ser demasiado vulnerable. Modificaciones efectuadas sobre el motor han permitido robustecer el fuselaje del King Raptor así como mejorar su munición.
	Chinook de combate	En anteriores campañas contra el GLA, los Chinook no salieron muy bien parados. Dada su pobreza defensiva, solían perderse detrás de las líneas enemigas, dando lugar a operaciones de rescate en busca de supervivientes. El Chinook de combate tiene puertas laterales que permiten a los pasajeros identificar amenazas a ras de tierra.

Mejoras del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Comanche invisible	Los helicópteros Comanche pueden mejorarse con la capacidad de encubrimiento.

Modificaciones del ejército

- Toda la aviación recibe sistemas de defensa láser.
- La aviación se produce a un coste menor.
- Los A-10 Thunderbolt de nivel 1, 2 y 3 cuestan menos puntos de general.
- El caza invisible está disponible desde el principio.
- El tanque Crusader no está disponible.
- El tanque Paladin no está disponible.

General Alexis Alexander



General Alexis Alexander

Empleada en logística durante la segunda guerra de Corea, Alexander llamó la atención de sus superiores por la gran eficacia mostrada en su puesto. Alexander sacó provecho de esa situación obteniendo una beca y desarrollando una larga y ejemplar carrera en los Marines. Para proteger las líneas de suministro durante el primer conflicto del GLA, diseñó un esquema de defensas entrelazadas que mantuvo sus columnas de aprovisionamiento intactas. Si bien es poco eficiente en el uso de los recursos, la general Alexander hace de la defensa y la adquisición de éstos una prioridad durante las fases tempranas de un conflicto. Su ejército sólo se lanza al ataque cuando dispone de una potencia de fuego superior que no puede ser anulada por un contraataque.

Historial

- **Bando:** EE.UU.
- **Rango:** General de 4 estrellas
- **Rama:** Cuerpo de marines
- **Número de promoción:** 07121969-HB
- **Destino:** Camp Franklin, Belfast, Maine, EE.UU.
- **Especialidad táctica:** Superarmas
- **Disponibilidad:** Escaramuza, reto de los generales, online

Edificios del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Patriot de IEM	La batería Patriot de IEM lanza una lluvia de misiles que puede provocar una onda de choque de impulso electromagnético (IEM) en edificios, unidades y personal.

Unidades del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Aurora Alpha	El último modelo del bombardero Aurora está equipado con bombas incendiarias. Los explosivos incendiarios del Aurora Alpha detonan en el aire sobre el objetivo, extendiendo el fuego a lo largo de un área considerable. El Aurora Alpha alcanza velocidades supersónicas, pudiendo dejar atrás el fuego antiaéreo enemigo.

Mejoras del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Barras de control avanzadas	Las mejoras en el diseño de las barras de control han dado como resultado una mayor eficiencia y productividad que con los recursos convencionales.

Modificaciones del ejército

- Los cañones de partículas se producen a un coste mucho menor.
- Cuesta más producir cualquier vehículo.
- El tanque Paladin no está disponible.
- El tanque Crusader no está disponible.

General “Preciso” Townes



General “Pinpoint”
Townes

“Preciso” Townes, pionero en el uso de la tecnología láser, se ha basado en este tipo de armas para desarrollar un completo conjunto de estrategias ofensivas y defensivas. A los 29 años, siendo capitán, recibió una invitación de la escuela militar del ejército de los EE.UU. para enseñar allí sus teorías en 2008. Pero a Townes la vida académica le sabía a poco y acabó regresando al mando en el campo de batalla en 2011. El general Townes destaca sistemáticamente en juegos de guerra y acciones con fuego real; para ello, se apoya en la barata pero potente tecnología láser, cuyos puntos fuertes y débiles conoce como nadie. El ejército cuenta con este general de cuatro estrellas para seguir desarrollando tecnologías relacionadas con la energía y la eficiencia en el uso de ésta.

Historial

- **Bando:** EE.UU.
- **Rango:** General de 4 estrellas
- **Rama:** Ejército de EE.UU.
- **Número de promoción:** 00010204-0IKE0
- **Destino:** Fort Union, Redwood Shores, California, EE.UU.
- **Especialidad táctica:** Láseres
- **Disponibilidad:** Escaramuza, reto de los generales, online

Edificios del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Torreta láser de defensa	La torreta láser de defensa acaba con toda resistencia haciendo uso de un intensivo despliegue energético de luz y calor. Estas potentes baterías defensivas son efectivas contra blancos terrestres y aéreos.

Unidades del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Tanque láser	Este tanque no dispara un proyectil sino un láser de alta potencia. Las necesidades energéticas del tanque láser son considerables, por lo que los niveles de energía de la base deben mantenerse o los tanques láser dejarán de funcionar.

Modificaciones del ejército

- Los Avenger se producen a un coste menor.
- El misil Tomahawk no está disponible.
- El tanque Crusader no está disponible.
- El tanque Paladin no está disponible.

General “Yunque” Shin Fai




General “Anvil”
Shin Fai

El mayor activo de China sobre el campo de batalla son millones de individuos uniformados; la carrera del general Shin siempre ha dependido de ellos. El general Shin es conocido entre las tropas como “el yunque”. Puede movilizar cuatro divisiones en veinticuatro horas gracias a una estructura de mando optimizada y a veces brutal. La disciplina impuesta por el general Shin es muy estricta, pero aquellos oficiales e infantería que la mantienen son recompensados. Ha desarrollado avanzados programas de entrenamiento para la Guardia Roja y los agentes de élite. Los analistas militares reconocen la rapidez y veteranía de las unidades pacificadoras del general Shin durante el conflicto de Taiwan en 2018, evitando que se convirtiera en una guerra global. Sus divisiones cuentan con armas y sistemas de transporte exclusivos del Ejército de Liberación Popular.




Historial

- **Bando:** China
- **Rango:** General, Clase AAA
- **Rama:** Ejército de Liberación Popular
- **Número de combate:** 2030-200403-1
- **Destino:** Base Serpiente, Pekín, China
- **Especialidad táctica:** Infantería
- **Disponibilidad:** Escaramuza, reto de los generales, online


Edificios del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Búnker fortificado	Un búnker fortificado puede proteger hasta a diez soldados de un impacto de bomba directo. Además, está minado para evitar asaltos terrestres.

Unidades del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Transporte de asalto	Este vehículo independiente permite el despliegue de la infantería. El personal médico de a bordo puede curar a los soldados de las inmediaciones.
	Artillero de minigun	El artillero de minigun es un soldado de la Guardia Roja armado con un cañón Gattling, lo que le aporta una ventaja significativa sobre la infantería dotada de armas convencionales.
	Puesto de ataque	Una mejora al Puesto de escucha, esta unidad está equipada con cuatro cazatanques en su interior y puede albergar a 10 unidades de infantería.

Poderes de general del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Paracaidista	Se despliega desde el centro de mando, enviando soldados paracaidistas a cualquier lugar accesible del mapa.

Modificaciones del ejército

- Toda la infantería parte del nivel veterano.
- La mejora nacionalismo está disponible desde el principio.
- El bonus de horda es superior.
- El tanque Battlemaster no está disponible.
- El tanque Overlord no está disponible.

General Tsing Shi Tao




General Tsing Shi Tao

El general Tsing consigue lo que se propone al coste que sea. Excesivamente impaciente, depende considerablemente de su tecnología nuclear en el campo de batalla. Por desgracia, se han producido varios accidentes lamentables. El general Tsing era el oficial responsable durante el desastre de Mudanjiang de 2014; su gran talento le salvó la carrera. Considera el mecanismo de ensayo y error como una parte del proceso de desarrollo. Sus divisiones comienzan a ver los frutos de esta filosofía, ya que el prototipo de reactor nuclear avanzado ha mejorado los resultados. Para satisfacción de sus tropas, los niveles de seguridad han mejorado gracias a los programas de desarrollo de bombas nucleares tácticas y el empeño en estabilizar los isótopos radioactivos.

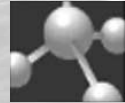
Historial

- **Bando:** China
- **Rango:** General, Clase AAA
- **Rama:** Ejército de Liberación Popular
- **Número de combate:** 0000-000000-1
- **Destino:** Base Buey, Vhengdu, China
- **Especialidad táctica:** Energía nuclear
- **Disponibilidad:** Escaramuza, reto de los generales, online


Edificios del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Reactor nuclear avanzado	Las innovaciones tecnológicas en la captación de energía han tenido como resultado un reactor nuclear de productividad superior a la conocida.

Mejoras del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Estabilidad del isótopo	Las pruebas de resistencia sobre el terreno han revelado que los tanques nucleares chinos son vulnerables y peligrosamente inflamables. La mejora de estabilidad del isótopo proporciona energía nuclear de mayor pureza a los tanques.

Poderes de general del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Bombardero nuclear	Este bombardero a nivel modificado lanza una serie de cabezas nucleares tácticas sobre el objetivo. La radiación residual puede resultar peligrosa para los soldados presentes en la zona.

Modificaciones del ejército

- Todos los tanques incorporan desde el principio las mejoras balas de uranio y tanques nucleares.
- Las centrales eléctricas generan más energía.
- El cañón nuclear está disponible desde el principio.

General Ta Hun Kwai




General Ta Hun Kwai

El general Ta Hun Kwai está convencido de que el Ejército de Liberación Popular contemplará las mayores victorias militares de este siglo desde las ventanillas de sus tanques. Sigue las tácticas soviéticas de tanques de la guerra fría y, de hecho, ha diseñado modificaciones técnicas. Ha iniciado el desarrollo de sistemas que reducen el coste de producción por tanque, a la vez que apadrina el programa Emperador, cuyos primeros carros de combate salieron de fábrica en 2019. Al general Ta se le considera parte de la vieja guardia del ELP, pero sigue encadenando victorias en combate.


Historial


- **Bando:** China
- **Rango:** General, Clase AAA
- **Rama:** Ejército de Liberación Popular
- **Número de combate:** 9999-322436-5
- **Destino:** Base Rata, Jinan, China
- **Especialidad táctica:** Tanques
- **Disponibilidad:** Escaramuza, reto de los generales, partida de campaña, online

Unidades del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Tanque Emperor	La última generación del tanque Overlord viene equipado con torres de propaganda. Los tanques Emperor pueden mejorarse con cañones Gattling para dotarlos de mayor potencia de tiro.

Poderes de general del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Paracaídas de tanque nivel 1	Este poder de general nivel 3 puede dejar caer un tanque Battlemaster en cualquier lugar del mapa.
	Paracaídas de tanque nivel 2	Este poder de general puede dejar caer dos tanques Battlemaster en cualquier lugar del mapa.

Icono	Nombre	Descripción
	Paracaídas de tanque nivel 3	Este poder de general puede dejar caer tres tanques Battlemaster en cualquier lugar del mapa.

Modificaciones del ejército

- Todos los tanques parten del nivel veterano.
- Los tanques se producen a un coste menor. El tiempo de construcción no varía.
- La aviación se produce a un coste mayor.
- El cañón nuclear no está disponible.
- El cañón Inferno no está disponible.

Dr. Thrax




Dr. Thrax

Poco se sabe acerca de este miembro del GLA cuyo nombre en clave es "Dr. Thrax". Inteligencia señala que recibió formación como inmunólogo en Jordania, pero abandonó los estudios en 2005 y se le perdió la pista en un ghetto de la OLP en El Cairo. Durante los últimos veinte años ha estado produciendo armas químicas y biológicas para organizaciones terroristas de todo el mundo, incluido el GLA. Recientes escuchas efectuadas sobre el tráfico de telefonía móvil dan a entender que el Dr. Thrax se ha implicado más con el GLA. Ha diseminado laboratorios a lo largo de Asia y Oriente Medio, donde produce armas de destrucción masiva a bajo coste y las distribuye entre las células terroristas locales. De talante precavido y riguroso, el Dr. Thrax nunca duerme dos noches seguidas en la misma cama y se somete a cirugía estética con regularidad para modificar su aspecto.


Historial

- **Bando:** Aliado del GLA
- **Rango:** Desconocido
- **Célula:** Desconocida
- **Número de ID:** Desconocido
- **Lugar de origen:** Desconocido
- **Especialidad táctica:** Armas químicas y biológicas
- **Disponibilidad:** Escaramuza, reto de los generales, online


Edificios del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Red de toxina	Se trata de un arma tóxica que protege la entrada de un túnel.

Unidades del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Rebelde de la toxina	Armado con una mochila de toxinas, puede lanzar armamento químico o biológico sobre las unidades enemigas, incluso si éstas se encuentran guarneciendo un edificio fortificado.

Mejoras del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Ántrax gamma	Esta mejora es un agente biológico de tercera generación que ha demostrado ser aún más letal que el Ántrax beta en pruebas de campo.

Modificaciones del ejército

- Todos los tanques disponen de proyectiles con toxinas desde el principio.
- Todas las toxinas comienzan como Ántrax beta.
- Algunos misiles disponen de carga tóxica.
- Las unidades o habilidades de camuflaje no están disponibles salvo para Jarmen Kell.

General Rodall "Demolición" Juhziz




General Rodall
"Demolición" Juhziz

Este fabricante de bombas originario del Medio Oriente es el responsable de algunos de los más devastadores ataques terroristas del siglo veintiuno. El general Juhziz y su organización han sido relacionados tanto con el ataque contra la embajada americana en El Cairo como con el hundimiento del USS *Nelsen* en 2012. Este tipo de actos han atraído más apoyo hacia su bando, incluido el de muchos hombres bomba descosos de dar sus vidas por la causa del GLA. El General Juhziz quedó incapacitado de una mano a causa de un accidente preparando una bomba. Rara vez habla con alguien que no pertenezca a su organización.


Historial

- **Bando:** GLA
- **Rango:** Desconocido
- **Célula:** Scorpion
- **Número de ID:** Desconocido
- **Lugar de origen:** Desconocido
- **Especialidad táctica:** Bombas innovadoras y tecnología explosiva
- **Disponibilidad:** Escaramuza, reto de los generales, online

Edificios del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Trampa de demolición avanzada	Las trampas de demolición avanzada se producen a menor coste, se montan a mayor velocidad y resultan más destructivas que sus precursoras.

Mejoras del ejército

Icono	Nombre	Descripción
	Demolición	Cuando se incorpora desde el palacio, todas las unidades y edificios pueden autodetonarse al dar la orden.

Modificaciones del ejército

- Los camiones bomba se producen a un coste menor.
- Todos los terroristas hacen más daño.
- La mejora trampa explosiva está disponible desde el principio.
- Las motos de combate son pilotadas por un terrorista desde el principio.
- Las unidades o habilidades de camuflaje no están disponibles salvo para Jarmen Kell.
- Las mejoras de toxinas no están disponibles. La tormenta SCUD, el lanzador SCUD y el camión bomba están cargados con explosivos.

Príncipe Kassad



Príncipe Kassad

El príncipe Kassad se ha labrado una imagen de astucia en la política de Oriente Medio, y de violencia en los bajos fondos. Este carismático líder tribal ha organizado la actividad de espías y asesinos por toda África en función de sus intereses. Ha cobrado millones por llevar a cabo asesinatos, secuestros y palizas callejeras. Se cree que desde 2013, y durante un intervalo de tres años, no hubo acción terrorista en las costas mediterráneas que no contase con su implicación o visto bueno. Como hábil coordinador de una organización escurridiza, nunca se le ha podido vincular directamente con actividad criminal alguna, pese a que nada bueno le sucede a quien se interpone en su camino.

Historial

- **Bando:** GLA
- **Rango:** Desconocido
- **Célula:** Cobra
- **Número de ID:** Desconocido
- **Lugar de origen:** Trípoli, Libia
- **Especialidad táctica:** Camuflaje
- **Disponibilidad:** Escaramuza, reto de los generales, online

Modificaciones del ejército

- Todos los edificios pueden mejorarse con red de camuflaje.
- Los trabajadores están camuflados mientras recogen suministros.
- La mejora camuflaje está disponible para los rebeldes desde el principio.
- Las defensas de base comienzan con red de camuflaje.
- El codificador GPS se recarga más rápido.






Apéndice Online

En este capítulo puedes consultar reseñas de algunos elementos, así como tácticas básicas para jugar online.

*** SE REQUIERE UNA CONEXIÓN DE INTERNET PARA JUGAR. EA SE RESERVA EL DERECHO DE RETIRAR EL SERVICIO ONLINE PARA ESTE PRODUCTO PREVIO AVISO DE 90 DÍAS. Sujeto a los términos de servicio. Puede que no todas las características del servicio estén disponibles en el momento de la compra. Por favor consulta on line www.generals.ea.com para más información.**

Iconos de Juego Online

En las salas online, la lista de partidas disponibles incluye iconos informativos acerca de la propia partida y de tu conexión a ella.

Icono	Nombre	Descripción
	Grabar estadísticas	Las estadísticas de esta partida quedarán registradas en tu Personaje online.
	Contraseña necesaria	Este icono aparece junto a aquellas partidas que piden una contraseña. Si no dispones de ella, debes contactar con el anfitrión para recibirla.
	Conexión excelente	Una luz verde representa una buena conexión entre tu ordenador y el ordenador anfitrión. Únete a estas partidas siempre que sea posible.
	Conexión media	Un icono amarillo representa una conexión media. Es posible que tengas problemas en este tipo de partidas, aunque no necesariamente.
	Conexión lenta	Un icono rojo representa una conexión lenta y un elevado ping.

Cambios en la creación de una partida online

Cuando crees una partida online en *Command and Conquer Generals Zero Hour*, puedes ajustar una serie de opciones nuevas:

Limitar ejércitos	Para limitar los ejércitos disponibles en la partida a los de EE.UU., el GLA y China, marca esta casilla.
Grabar estadísticas	Para que los resultados queden grabados en tu Personalidad online, marca esta casilla. Nota: Si Grabar estadísticas está activado, los fondos iniciales se fijan en 10.000 \$, todos los ejércitos están disponibles y el número de superarmas es ilimitado. Grabar estadísticas impide el uso de mapas creados por el usuario.
Limitar superarmas	Una vez creada la partida online, puedes limitar la capacidad de cada bando de crear superarmas a una sola en el transcurso de la partida.
Fondos iniciales	Cuando está disponible, esta opción te permite modificar la cantidad con la que empieza cada bando.

Tácticas online

En las partidas online, las cosas suceden a gran velocidad y pueden desbordarte si no estás preparado. El número de estrategias posibles en el juego online es amplio, y su efectividad, variada. El siguiente apartado recoge algunas de las estrategias básicas para cada bando durante una partida online.

El dinero es lo que cuenta

A menos que la partida comience con una elevada cantidad de fondos, tu primera tarea consiste en desarrollar una cadena de suministro que obtenga recursos y los procese, así como proveer de protección a esas unidades.

- **China:** Construye un centro de suministros lo antes posible, pero limita el número de camiones de suministros a dos; crear más significa malgastar recursos, salvo que debas cubrir una gran distancia entre tu centro de suministros y el depósito más cercano.
- **GLA:** La reserva de suministros puede procesar los recursos un poco más rápido que las otras facciones, así que sácale partido. Crea seis trabajadores o más para mantener las líneas de suministro a tope. No olvides proteger a tus trabajadores con unidades blindadas; los trabajadores del GLA pueden ser atropellados. Algunos oponentes pueden emplear esta táctica poco honorable en los primeros compases de la partida.
- **EE.UU.:** Aunque sea caro, el Chinook es el más rápido y eficiente cuando se trata de recolectar recursos. Estos veloces helicópteros deben proveer más fondos con los que construir y mantener las caras unidades y edificios americanos. Ten siempre dos Chinook en el aire.

Generadores de ingresos secundarios

En aquellos mapas escasos en recursos, los generadores de ingresos secundarios pueden afectar significativamente al equilibrio de la partida. Desarrollalos durante las primeras fases de la partida para influir en las últimas. Sea cual sea tu bando, trata de alcanzar los recursos neutrales tales como torres de perforación antes de que lo hagan tus oponentes.

- **China:** Unos pocos hackers en un centro de Internet pueden reportar muchos fondos.
- **GLA:** El mercado negro es una excelente segunda fuente de ingresos. Estos edificios reportan 20 dólares cada pocos segundos, con lo que unos cuantos pueden llenar tus arcas en poco tiempo.
- **EE.UU.:** Cuando la partida ya está avanzada, los EE.UU. pueden obtener fondos adicionales rápidamente construyendo algunas zonas de lanzamiento de suministros. Estos edificios consumen energía, pero cuando llegan los suministros lo compensan con creces. Nada puede detener a un avión de suministro durante la entrega, ni siquiera el fuego enemigo.

Defensa de la línea de base

Antes de que construyas el poder ofensivo necesario para superar a tu enemigo, debes proteger el perímetro de tu incipiente base. Un duro ataque contra tu base al principio de la partida puede dejarte fuera de combate.

Para defender, hay que establecer prioridades. ¿Desde qué dirección es más probable ser atacado? ¿Qué tipo de unidades cabe esperar? No hay que dejar desprotegida ninguna entrada, pero lo cierto es que resulta complicado proteger bien dos de ellas, y no digamos tres. Toma decisiones pronto y con cabeza. Contra la mayoría de jugadores, protégete de un ataque frontal.

Un esquema defensivo sólido conlleva la construcción de una línea de unidades escalonadas y de edificios de variada efectividad contra las unidades enemigas. Disponer de armas de largo alcance permite debilitar los blancos atacantes antes de que alcancen el perímetro. La defensa antiáerea también es importante.

- En algunas configuraciones de mapa, las unidades enemigas se disponen alrededor de puntos de acceso estrechos hacia tu base, alrededor de los cuales un semicírculo de unidades defensivas puede diezmarlas.
- Cuando sea posible, defiende desde una zona elevada mediante unidades que empleen proyectiles. El alcance de tus unidades mejora con la altura de la posición.

Construye una línea que alterne unidades de los siguientes tipos según el bando:

- **China:** Envuelve un búnker (guarnecido) con cazatanques y unos pocos cañones Gattling.
- **GLA:** Combina emplazamientos Stinger del GLA con un par de redes de túneles guarnecidas con soldados RPG.
- **EE.UU.:** Alterna cuatro misiles Patriot y cuatro bases de disparo. Añade defensores de misiles a la base de disparo si tus fondos te lo permiten.

No consumas todo tu tiempo de construcción y planificación en las defensas, ya que un buen jugador puede acabar con ellas en las primeras fases de la partida. Debes estar preparado para atacar.

El ataque

Como en la línea defensiva, conviene acompañar tus unidades de ataque principal con otras que cubran tus debilidades como atacante. Debes proteger tu inversión en ataque. En la medida de lo posible, trata de reunir información sobre las defensas que te esperan antes de encontrártelas en persona. Para obtener tal información puede que antes necesites disponer de tecnología avanzada o efectuar ataques de prueba.

Ataques de prueba y reconocimiento

En un ataque de prueba, lo ideal es cubrir tanta extensión del territorio enemigo como sea posible, por lo que la velocidad es muy importante. Si bien tu objetivo principal es obtener información sobre sus defensas de base y edificios, también deberías intentar hacer algo de daño. Si lo logras, podrás prever mejor cómo responderán las defensas de tu oponente ante un ataque a mayor escala. Incluso puedes obligarle a desplegar sus fuerzas en el área atacada, dejando abierta la puerta a un ataque desde otra dirección.

Para cada bando, ten en cuenta los siguientes grupos básicos de ataque de prueba y reconocimiento:

- **China:** Envía un par de tanques Gattling, que son razonablemente rápidos. Si dispones de aviación, la simple presencia de un MiG en el territorio enemigo puede obligarle a replantearse la composición y estructura de sus defensas.
- **GLA:** Utiliza camionetas o motos de combate para moverte rápidamente por el territorio enemigo. Dado que las motos de combate adquieren las capacidades de su piloto, puedes convertirlas en armas más poderosas. Cinco motos de combate pilotadas por terroristas rumbo al centro de mando de tu oponente cambiarán sin duda su punto de vista.
- **EE.UU.:** Un Humvee equipado con defensores de misiles y protegido por un espía teledirigido constituye una efectiva plataforma de reconocimiento. Cuando la tecnología haya sido desarrollada, el teledirigido centinela puede resultar más eficiente en términos de coste.

Golpes precisos

A veces, el objetivo de un ataque es golpear un blanco específico y retirarse con seguridad. La velocidad es importante en ese tipo de ataque, pero también lo es reunir suficiente potencia de fuego para cumplir con el objetivo una vez superadas las defensas. Aunque el objetivo principal sea eliminar una unidad o edificio, conviene que logres traer de vuelta a la base a tus fuerzas para poder preparar el siguiente ataque lo antes posible. Para cada bando, existen muchas formas de preparar un ataque preciso. Depende del objetivo, el lugar del mapa y las defensas que lo rodeen; la experiencia será tu mejor consejera.

Ataque a gran escala

Cuando llegue el momento de asestar el golpe final, debes disponer de una fuerza de ataque de envergadura suficiente para superar las defensas enemigas y destruir todas sus unidades y edificios. A menudo, en una batalla definitiva hay un momento decisivo en el que tu ejército o el del defensor logra sacar ventaja. Si te ves incapaz de atravesar el perímetro defensivo del enemigo, es mejor retirarse e intentarlo en otra ocasión.

- No comprometas todos tus fondos o recursos en el ataque a menos que la situación sea desesperada. Un ejército que se lo juega todo se arriesga peligrosamente a un contraataque. Cuando hayas construido tu fuerza de ataque e iniciado su despliegue, comienza a construir reemplazos para las unidades que probablemente se pierdan en la batalla.
- Cuando compongas tu fuerza de ataque, es importante proteger con otras unidades los puntos débiles de tus atacantes principales. Un fórmula de ataque equilibrada resulta crucial. Toma como referencia los siguientes despliegues según el bando:
- **China:** Comienza con cuatro tanques Overlord, dos de ellos mejorados con las torres de propaganda y los otros dos con cañones Gattling. Añade dos tanques Gattling independientes para reforzar los tanques Overlord cuando estén siendo atacados. Mantén dos cañones nucleares detrás de la fuerza principal, ya que son muy efectivos contra edificios. Si te apoyas en la infantería, utiliza un puesto de ataque equipado con artilleros de minigun.
- **GLA:** Construye 10 tanques Scorpion con la mejora cohete. Como cobertura antiaérea, añade cuatro cañones Quad. Tras la fuerza principal, un par de lanzadores SCUD actuarán como apoyo.
- **EUA:** Los principales atacantes de los EE.UU. son los tanques Paladin. Construye cinco o seis. Tras los tanques, sitúa dos o tres unidades de misiles Tomahawk para efectuar ataques de largo alcance. Añade unos pocos Humvees con defensores de misiles incorporados. Tras la fuerza principal, ten a punto dos Avengers como protección antiaérea.

Tablas de torneo

Para los jugadores competitivos, *Command & Conquer Generals Zero Hour* ofrece tablas de torneo en el modo QuickMatch. En una tabla de torneo, juegas partidas de un tipo determinado (1 contra 1, 2 contra 2) contra otros jugadores. Los resultados de tus partidas se acumulan y determinan tu posición en la tabla.

Para inscribirse en una tabla de torneo:

1. Visita <http://generals.casesladder.com> e insíbete en la tabla correspondiente.
2. Inicia *Command & Conquer Generals Zero Hour* en tu ordenador.
3. En el menú Principal, haz clic en MULTIJUGADOR. Conéctate a la sala online.
4. Haz clic en QUICKMATCH.
5. Haz clic en CONFIGURACIÓN.
6. Desde la lista desplegable Elegir tabla, elige la tabla en la que te hayas inscrito.
- Puedes desactivar el uso de tablas en el desplegable Elegir tabla. Los resultados de la tabla no quedarán registrados en estas partidas.
7. QuickMatch te empareja exclusivamente con jugadores de tu tabla de torneo. Todos los resultados de tus partidas QuickMatch son enviados automáticamente a tu tabla.

Para consultar tu clasificación en la tabla, visita <http://generals.casesladder.com>

Creador del Mundo (Introducción)

Este apartado explica superficialmente cómo emplear el creador del mundo de *Command & Conquer Generals* para diseñar mapas multijugador.

Nota: La herramienta *Creador del Mundo* de *Command & Conquer Generals* se suministra "tal como es" y no está incluida en el servicio técnico de Electronic Arts. Para obtener más detalles; consulta la licencia del usuario final de las herramientas EA durante el arranque.

- Para más información, visita <http://www.generals.ea.com>

Consejos para diseñar un mapa

Aquí tienes una serie de indicaciones a tener en cuenta cuando diseñes tus mapas.

Lo que no se debe hacer

- No siembres el mapa de fuentes de dinero. Cada jugador debería tener acceso a entre 40.000 y 60.000 \$. Presta atención a la cantidad de torres de perforación que dejas en el mapa.
- No te limites al típico mapa rectangular o simétrico. Es muy divertido jugar en mapas de formas irregulares.
- No te ciegues con los cuellos de botella. Cuando crees uno, su anchura mínima debería ser la equivalente a la longitud de cinco tanques.
- No aisles las bases. Tampoco hagas un laberinto. El GLA en particular necesita espacio para maniobrar.
- No hagas que un puente sea la única forma de acceder a la zona de la base. Es conveniente que exista una vía de acceso alternativa para cada puente presente en el mapa.
- No solapes texturas. Puedes crear buenos efectos sin solaparlas. Una mezcla triple de texturas ralentiza el juego.
- No abuses de los objetos masivos en tus mapas y, si lo haces, que sean indestructibles y no seleccionables.
- No crees demasiados ríos. Es mejor que traces ríos que entren por un extremo del mapa y desaparezcan por otro.
- No te dejes llevar cuando construyas cercas. Una larga cadena de cercas afecta sensiblemente al rendimiento del sistema.

Lo que sí se debe hacer

- Comienza haciendo un esquema. Te proporcionará una visión más clara sobre la posición relativa de los elementos más grandes.
- Añade 70 baldosas (700 pies/210 metros) en todas las direcciones del terreno base. Siempre estarás a tiempo de quitar baldosas.
- Intenta favorecer una variedad de estilos de juego. Evita que un único tipo de juego domine el mapa.
- Sitúa tus bases sobre grandes áreas de un tamaño mínimo de 5 x 5 centros de mando. Asegúrate de dejar suficiente espacio para los aeródromos.
- Deja un espacio en la parte posterior de cada base sobre el que lanzar tropas para ataques sorpresa.

- En un mapa multijugador, crea un espacio abierto en el área que quede entre las bases. Crea espacios en los que se puedan librar grandes batallas.
- Asegúrate de que el área de cada base sea accesible por un mínimo de tres vías distintas. Debería haber dos rutas directas y una tercera indirecta.
- Emplea una textura exclusivamente para los barrancos. Facilita su identificación.
- Limitate a unos 100 objetos por jugador en cada mapa multijugador.

Crear un mapa multijugador en diecisiete pasos

Puedes empezar ahora mismo a crear trepidantes mapas multijugador si sigues estos diecisiete pasos.

Nota: Estos pasos no incluyen instrucciones detalladas acerca de cómo llevarlos a cabo en el *Creador del Mundo*. Para descargar la documentación completa, visita www.generals.ca.com

Reglas fundamentales para los mapas multijugador

Trata de crear 60.000 \$ en recursos por cada jugador, lo que equivale a dos pilas de suministro de tamaño normal y quizá una torre de perforación.

Evita el uso indiscriminado de civiles en los mapas multijugador. Reducen la frecuencia de imagen y entorpecen la diversión.

Tamaños máximos para mapas multijugador. Para mapas de dos jugadores, el tamaño máximo es de 250 x 250 baldosas. Entre cuatro y seis jugadores, 350 x 350. Los mapas de ocho jugadores no deberían sobrepasar las 450 x 450.

Los diecisiete pasos para crear un mapa multijugador

1. **Decide la composición del mapa.** Antes de empezar, debes tener una idea definida del tipo de mapa que quieras crear. Tomar decisiones antes de ponerse manos a la obra facilita el resto del proceso.
2. **Esquematiza tu mapa.** Plasmar tus ideas sobre el papel te será muy útil; para ello, utiliza un enfoque de arriba hacia abajo. Concéntrate en los elementos más grandes del mapa. Ten una idea de los lugares donde cada bando construirá sus bases.
3. **Coloca puntos de ruta.** Es buena idea marcar lo antes posible la ubicación de las bases y los almacenes con puntos de ruta durante el desarrollo del mapa.
Nota: Si creas puntos de ruta para identificar los puntos de partida de los jugadores en un mapa multijugador, sus nombres deben seguir un formato determinado. Por ejemplo, "PLAYER_1_START" siempre corresponde al punto de inicio del Jugador 1. Además, en un mapa multijugador, cada jugador debe haber sido creado en la lista de jugadores.
4. **Construye el terreno básico.** Por ahora sólo se trata de crear los elementos básicos en su lugar aproximado, manteniendo la altura relativa entre ellos.
5. **Comprueba el tamaño.** Recuerda que debes añadir un espacio de trabajo adicional a tu mapa, además de crear terreno infranqueable en los bordes. Ajusta el tamaño del mapa de acuerdo a ello.
6. **Construye el terreno detalladamente.** Usa las herramientas Amontonar y Cavar para elevar o deprimir el terreno según la altura deseada. Usa la herramienta Suavizar cumbre para que los picos y valles se integren de forma natural en el paisaje.
7. **Añade un perímetro a tu mapa.** Mantén una franja de terreno no jugable alrededor del mapa; como mínimo, 70 baldosas por cada lado. Además, las unidades no deben poder atravesar el terreno que borde el mapa.
8. **Crea vías fluviales.** A continuación, crea las masas de agua sobre el mapa. Puedes formar un polígono de agua alrededor de múltiples lechos de lagos o ríos. Siempre que puedas, utiliza en tu mapa el plano de agua por defecto.
9. **Pinta texturas.** Ahora que has creado toda la forma del terreno, puedes pintarlo con texturas y darle un aspecto realista.
10. **Pule y mezcla texturas.** Tras aplicar texturas de forma genérica, puedes perfeccionar la textura de células individuales y combinarlas con otras.
- **¿Qué pasa con las texturas en los barrancos?** Cuando aplicas texturas sobre superficies escarpadas como las de los barrancos, éstas se estiran para cubrir el área. Los resultados pueden ser antiestéticos. Suaviza las texturas de los barrancos.
11. **Coloca objetos civiles y de combate.** Sitúa tan sólo los objetos que existan al principio de la partida.

12. **Carreteras, ferrocarriles y puentes.** Las carreteras, ferrocarriles y puentes pueden ser puntos tácticos clave en tus mapas, además de añadir variedad a tus paisajes urbanos. Estos elementos son texturas especiales que se tratan como objetos.
13. **Coloca recursos sobre tu mapa.** Los puertos de suministros, torres de perforación y pilas de suministro deben colocarse equidistantes a los puntos de inicio de cada jugador.
14. **Crea y nombra los puntos de ruta.** Una serie de puntos de ruta pueden secuenciarse como rutas programadas para que unidades y equipos las recorran.
15. **¿Y el ambiente?** Es posible añadir sonido de ambiente a tu mapa para dar vida a los edificios civiles. No pongas más de tres sonidos de ambiente por pantalla.
16. **Pruébalo desde el juego.** Cuando hayas acabado de añadir elementos a tu mapa multijugador, pruébalo desde el juego. Primero júgalo tú solo y, después, con un par de amigos.
17. **Optimiza las baldosas.** Antes de dar tu mapa por terminado, haz lo posible por optimizar tus baldosas texturadas.

Instalar y ejecutar mapas multijugador

1. Coloca el archivo del mapa, el archivo .TGA de previsualización y todos los archivos necesarios en el interior de una carpeta que tenga **exactamente** el mismo nombre que el archivo del mapa pero sin la extensión.
2. Mueve dicha carpeta al siguiente directorio: **Mis documentos\Command and Conquer Generals Zero Hour Data\Maps**. Para cada mapa multijugador que crees o descargues, crea una nueva carpeta en ese directorio, respetando lo señalado en el Paso 1.
- Al jugar online a mapas multijugador, el creador del mapa debe ser el anfitrión de la partida. El mapa es transferido automáticamente a todos los jugadores que se incorporen. Un mapa completo suele ocupar 1 MB aproximadamente.
3. Para ser el anfitrión de una partida que se juegue sobre un mapa multijugador creado por el usuario, inicia *Command & Conquer Generals Zero Hour*. En el menú Principal, selecciona MULTIJUGADOR y conéctate. En la pantalla de la sala, haz clic en CREAR PARTIDA. Ajusta los parámetros del juego y haz clic en SELECCIONAR MAPA. A continuación, haz clic en MAPAS NO OFICIALES y elige el mapa a jugar. Haz clic en ACEPTAR. Cuando todos los jugadores estén listos, haz clic en JUGAR PARTIDA para empezar.
- En el modo Novato puedes probar por ti mismo los mapas multijugador que hayas creado. Crea una partida multijugador por red, selecciona tu mapa y haz clic en JUGAR PARTIDA. Como único jugador del mapa, puedes explorar tu creación y hacerle ajustes según sea necesario.



Créditos

C&C Generals Zero Hour ha sido desarrollado por Electronic Arts Los Angeles

Electronic Arts Los Angeles – Equipo de desarrollo C&C Generals Zero Hour

Productor ejecutivo: Mark Skaggs

Productor senior: Harvard Bonin

Director de desarrollo: John Salwitz

Director técnico: Jeff Brown

Productor asociado: Jill Donald

Asistente de producción: Amir Rahimi

Dirección de producción adicional: Rade Stojsavljevic, Richard Donnelly, Amer Ajami, Jeff Charvat, Frank Hsu, Dan Elggren

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

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

Artistas jefes: Eric Kearns, Jose Albanil

Artistas: Steve Moore, Samm Ivri, In Sun Kang

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

Director de escenas cinemáticas: David Wainstain

Artistas de escenas cinemáticas: Eric Hardin, Greg Black

Director de Audio: Mical Pedriana

Diseño de sonido y director de voces: David Fries

Música compuesta y producida por: Bill Brown y Mikael Sandgren de Soundelux Design Music Group

Guionistas: Paul DeMeo, Danny Bilson

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

Ingenieros internos: Chris Brue, Jake Warmerdam

Diseño adicional: Dustin Browder, John Lee

Control de calidad (QA)

Director EALA QA: Evan Birkby

Jefe QA: Adam Hayes

Asistente: Will Townsend

Analistas: 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

Director QA Tiburon: Eric Zala

Jefe senior QA: Paulo Baier

Jefe senior QA: Alex Plachowski

Jefe QA: Ryan Ferwerda

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

EA Europa

Jefa de localización de software: Isabelle Martin

Jefa de proyecto de localización: Elena Carballido

Jefa de operaciones de CC en Europa: Linda Walker

Jefe de pruebas de CC en Europa: Jean-Yves Duret

Supervisor de pruebas de CC en Europa: David Fielding

Responsables de proyecto de CC en Europa: Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies

Testeadores principales de CC en Europa: James Bolton, Alan Drew, Antonin Flament, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Gary Napper, Mark Painting, Ian Smithers

Jefe de plataforma de CC en Europa: James Featherstone

Especialistas de plataforma de CC en Europa: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett

Jefa de producción: Jenny Whittle

Ejecutiva de cuentas: Silvia Byrne

Planificación de producción: James Truter

Maquetación de la documentación y coordinación de la traducción: Abdul Oshodi

Coordinación de la localización Web: Sylvain Caburrosso

Operaciones de estudio: Anne Miller, Phil Jones

Responsable de marketing en Europa: Simon Bull

Localization

Director de localización del producto, EALA: Thilo W. Huebner

Ayudante de localización : Laffy Taylor, Lea Milic

Localización Brasil

Carlos Cassemiro, Mateus Andrade

Traducción : Quoted Traduções

Localización Francia

Coordinador de traducción: Stéphane Tachon

Traducción: Around The Word

Coordinador de LT : Lionel Berrodier

Pruebas de idioma : Erwan Jegouzo, Clément Duval

Localización Alemania

Coordinadores de traducción: Britta Dohmen, Bettina Bachon

Traducción: Robert Böck, Elmar Seeberger

Estudio de grabación : Toneworx GmbH, Hamburg

Coordinador LT : Horst Baumann

Pruebas de idioma: Thorsten Schaak

Localización Italia

Jefe de localización : Alessandro Tajana

Coordinador de traducción : Andrea Santambrogio

Traducción: Synthesis International S.r.l.

Coordinador LT: Fausto Ceccarelli

Pruebas de idioma : Antonio Vaccarino

Localización España

Jefe de localización: Luis Pinés

Coordinador de traducción : Antonio Yago

Traducción : More than Translated Words

Coordinador LT: Alejandro Gómez

Pruebas de idioma : Tania Anta

Localización Polonia: Kasia Gryglewska-Cebrat, Jamusz Mrzigod

Pruebas de Chino: Maxwell Peng

Marketing

Electronic Arts North America Marketing Partners : Frank Gibeau, Chip Lange, Mike Maser, Craig Owens, Tim McDowd

Managing Director, Europe : Gerhard Florin

Electronic Arts European Marketing Partners: Jonathan Bunney, Peter Larsen, Simon Bull

Asia Pacific, President & Coach: Nigel Sandiford

Socios Electronic Arts Asia Pacific Marketing: : Peter Pembroke, Savannah Hahn, Michael Kim, Jamie

Mckinlay, Claire Gobey, Jenny Hsia, Karen Teo, Liam McCallum and Mike Wynands, Chongho Lee

Socios Gaming Community: Mike Murphy, Glenn Burtis, Elmar Seeberger, Uli Lachelt, Joerg Linder

Jefa proyecto caja : Angela Santos

Diseño de caja : Ayzenberg

Documentación: Steve Olson

Aspecto Documentación: Chris Held

Actores de doblaje

Voces de actores: Andrew Morgado, Bill Farmer, Brian George, Chad Einbinder, Darren Norris, Dave Boat, David Fries, Greg Berger, Gustavo Rex, Ivan Allen, James Sic, 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

Fotografías Cameo y Generals

Vestuario, peluquería y maquillaje: Jodi DeMarco

Casting: Deborah German Casting

Estudio: Out West Studio

Modelos : 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

Videos Noticias

Productor: Robert Benjamin

Efectos visuales y de edición : Robert Bailly

Actores

Julian Stone como James Seabury

Catherine Dao como Sun Mei Ying

Mike Saad como Omar Bin Ghazali

Equipo

Escritor: Paul DeMeo

Productor: Robert Benjamin

Efectos visuales y de edición: Robert Bailly

Estidio: Out West Studio

Película intro por: Mondo

External Multiplay Map Contributors: Bryan Hansen, Edwin Huisman

Desarrollo EA

Director general de EALA: John Batter

Ejecutivos de desarrollo EA Worldwide: Don Matrick, Paul Lee, Bruce McMillan

Muchas gracias especialmente a la comunidad de seguidores de Command & Conquer.

Aviso

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE HACER MEJORAS EN ESTE PRODUCTO COMO SE DESCRIBE EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN AVISAR.

ESTE MANUAL Y EL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL ESTÁN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT.

TODOS LOS DERECHOS ESTÁN RESERVADOS. NINGUNA PARTE DE ESTE MANUAL O DEL SOFTWARE DESCRITO PUEDE SER COPIADA, REPRODUCIDA, TRADUCIDA O REDUCIDA A CUALQUIER MEDIO ELECTRÓNICO O FORMA LEGIBLE POR MÁQUINA SIN

CONSENTIMIENTO PREVIO POR ESCRITO DE ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 181, CHERTSEY, KT16 0YL, INGLATERRA.

ELECTRONIC ARTS NO DA GARANTÍAS, CONDICIONES O DECLARACIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, CON RESPECTO A ESTE MANUAL, SU CALIDAD, COMERCIALIZACIÓN O

ADECUACIÓN PARA CUALQUIER PROPÓSITO PARTICULAR. ESTE MANUAL SE PROPORCIONA “TAL CUAL”. ELECTRONIC ARTS DA CIERTAS GARANTÍAS LIMITADAS CON

RESPECTO AL SOFTWARE Y LOS MEDIOS DE SOPORTE DEL SOFTWARE. EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ RESPONSABLE DE CUALESQUIERA DAÑOS ESPECIALES,

INDIRECTOS O CONSIGUIENTES.

ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PREJUZGAN LOS DERECHOS ESTATUTARIOS DE UN COMPRADOR EN CUALQUIER CASO EN QUE EL COMPRADOR SEA UN CLIENTE QUE ADQUIERE ARTÍCULOS SIEMPRE QUE NO SEA CON OBJETOS COMERCIALES.

Garantía

Garantía limitada e indemnización

Electronic Arts garantiza al comprador original de este software informático durante 90 días a partir de la fecha de adquisición, que el soporte en el que ha sido grabado el programa para ordenador o consola, se encuentra libre de defectos en cuanto a material y manufacturado.

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software en o el reembolso del precio pagado, o la reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

La garantía no se ejecuta en los programas informáticos en sí, que son proporcionados “tal y como son”, ni afectan al soporte que pudiera haber sido objeto de una manipulación perjudicial, daños o excesivo uso.

Cualquier software reemplazado estará garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

Si tienes alguna duda acerca de este acuerdo o si deseas contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utiliza la dirección que se adjunta en este producto.





Software y documentación © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, el logotipo de EA GAMES y Command & Conquer son marcas comerciales o registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y/o en otros países.

Reservados todos los derechos. Tecnología de codificación de audio MPEG Layer-3 licenciada por Fraunhofer IIS y THOMSON multimedia. Este producto contiene tecnología de software licenciada por GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. Reservados todos los derechos. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. EA GAMES™ es una marca de Electronic Arts™.

Este producto contiene Software Fuente licenciado por Agfa Monotype Corporation y sus proveedores, que está prohibido distribuir, copiar, cambiar de formato, someter a ingeniería inversa o descompilar para ningún fin. Usted puede transferir el Software Fuente como parte del producto a terceros siempre y cuando: (i) esos terceros acepten todos los términos de este acuerdo y (ii) usted destruya inmediatamente todas las copias del Software Fuente que tenga a su cargo u obren en su poder (incluyendo cualquiera que esté instalada en su ordenador) al llevar a cabo la transferencia de dicho producto. El Software

Fuente también está protegido por el copyright, y cualquier copia o distribución del mismo (con o sin el producto) constituye la violación del copyright y el robo de una valiosa propiedad. Usted no adquiere ningún derecho, titularidad o interés del Software Fuente excepto el derecho personal a usar dicho software, en base a este acuerdo, como parte del producto una vez esté instalado en su ordenador. Reservados todos los derechos.

Para consultar en su totalidad el Acuerdo de Licencia del Usuario Final del Software Fuente de Agfa Monotype Corporation, visite su página web en: www.agfamonotype.com.

EA SE RESERVA EL DERECHO DE DAR POR TERMINADAS LAS CARACTERÍSTICAS ONLINE DE ESTE PRODUCTO CON UN PREAVISO DE 90 DÍAS.