

# Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

## Epilepsie-Warnung

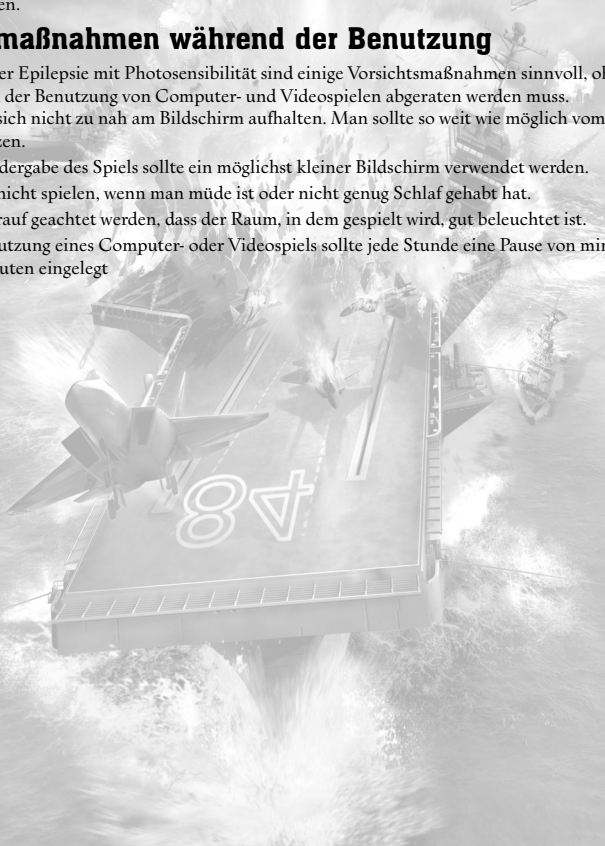
Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

## Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt



# **Bericht des Sonderausschusses (Resolution 1521) über die Internationale Befreiungsgruppe**

*Untersuchung des Sicherheitsrats: Situationsbericht zu den Aktivitäten der IBG.*

**Status:** Geheim

**Ort:** Deltastan

Nach der Großoffensive des asiatischen Paktes haben sich mehrere Splittergruppen der IBG nach Zentralasien und Deltastan zurückgezogen. Seit einiger Zeit rekrutiert die IBG nun neue Mitglieder aus den Reihen der unzähligen Rebellengruppen und Milizen Zentralasiens, die sich dem Kampf gegen den asiatischen Pakt und die WA verschrieben haben. Inzwischen muss die IBG in Zentralasien als ernst zu nehmende Gefahr betrachtet werden, zumal die Organisation seit der Eroberung des Kosmodroms von Baikonur auch Europa mit taktischen Atomraketen bedroht.

Starke Kampfverbände der WA wurden bereits in das Gebiet um Baikonur verlegt. Während die WA-Generäle den bevorstehenden Angriff auf das Kosmodrom als

“Säuberungsaktion” bezeichnen, geben Geheimdienstberichte Grund zu der Annahme, dass die WA den größten Angriff in der Geschichte des Bündnisses vorbereitet.

Aus Baikonur erreichen uns derzeit nur vage und unzuverlässige Informationen. Möglicherweise haben sich die IBG-Truppen in einem Atomwaffenarsenal der Anlage verschanzt. Sollte es zum Äußersten kommen, werden die eingekesselten Einheiten nicht zögern, diese Waffen einzusetzen! Aus diesem Grund müssen die WA-Verbände schnell und entschlossen vorgehen. Nur so kann eine Umweltkatastrophe und die Kontaminierung des gesamten Zielgebietes verhindert werden.

Seit einiger Zeit mehren sich Berichte über einen neuen Kampfstoff der IBG. Dieses so genannte “Gamma-Upgrade” gilt als effektivster Kampfstoff aller Zeiten. Unbestätigten Gerüchten zufolge ist ein gewisser Dr. Trax für die Entwicklung des Kampfstoffes verantwortlich. Dies geht aus abgehörten Telefongesprächen und E-Mails der IBG-Führung hervor.

Wie es scheint, versorgt der Chemiker die IBG bereits seit einiger Zeit mit verschiedenen Kampfstoffen. Trax wird rund um die Uhr von Eliteeinheiten der IBG bewacht. Sein momentaner Aufenthaltsort ist uns nicht bekannt.

Unsere Aufklärungssatelliten haben starke IBG-Verbände in den Bergen im Norden und Westen des Kosmodroms geortet. Die übrigen Truppen harren in Baikonur aus und weigern sich, mit uns zu verhandeln. Sollte es Dr. Trax tatsächlich gelingen, das Gamma-Upgrade in großen Mengen herzustellen, wäre die wiedererstarkte IBG eine ernst zu nehmende Bedrohung für alle freien Völker dieser Erde.

Dieser Sonderausschuss empfiehlt daher die schnelle Beendigung der Baikonur-Krise und die vollständige Zerschlagung der Internationalen Befreiungsgruppe.

# Inhalt

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten .....	1
Epilepsie-Warnung .....	1
Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung ..1	
Bericht des Sonderausschusses (Resolution 1521) über die Internationale Befreiungsgruppe .....	2
Einleitung .....	4
Features .....	4
Neue Befehle .....	4
Neue Mausbefehle .....	4
Mausbefehle vertauschen (optional) .....	5
Neue Schnell Tasten .....	5
Es geht los .....	5
So wird gespielt .....	6
Die neuen Kampagnen .....	6
Die WA-Kampagne .....	6
Die IBG-Kampagne .....	6
Die AP-Kampagne .....	6
Neue Stufen .....	7
Auszeichnungen .....	7
Kampagne-Auszeichnungen .....	7
Gefecht-Auszeichnungen .....	8
Multiplayer-Auszeichnungen .....	9
Neuheiten der WA-Armee .....	10
Neue Einheiten .....	10
Neue Gebäude .....	10
Neue Upgrades .....	10
Neue Generalsfähigkeiten .....	11
Neuheiten der AP-Streitkräfte .....	12
Neue Einheiten .....	12
Neue Gebäude .....	12
Neue Upgrades .....	12
Neue Generalsfähigkeiten .....	13
Neuheiten der IBG-Truppen .....	13
Neue Einheiten .....	13
Neue Gebäude .....	14
Neue Upgrades .....	14
Neue Generalsfähigkeiten .....	14
Hightech-Gebäude .....	15
Generalsherausforderung .....	16
Start einer Generalsherausforderung .....	16
General Granger .....	16
General Alexander .....	17
General Townes .....	19
General Fai .....	20
General Tao .....	21
General Kwai .....	22
Dr. Trax .....	23
General Juhziz .....	25
Prinz Kassad .....	26
Online*-Addendum .....	27
Online-Spielsymbole .....	27
Erstellung von Online-Spielen .....	27
Online-Taktiken .....	27
Ohne Geld geht gar nichts .....	28
Sekundäre Einnahmequellen .....	28
Die Stützpunktverteidigung .....	28
Der Angriff .....	29
Vorstöße und Aufklärung .....	29
Angriffe .....	29
Großoffensive .....	29
Turnier-Ranglisten .....	30
Tipps zum Kartenaufbau .....	30
Verboten .....	30
Empfohlen .....	31
Grundregeln für Multiplayer-Karten .....	31
17 Schritte bis zur Multiplayer-Karte .....	31
Installation und Start von Multiplayer-Karten ..32	
Mitwirkende .....	33
Lizenzbedingungen .....	36
Garantie .....	37
Hotline .....	38

# Einleitung

Willkommen bei *Command & Conquer™ Generäle: Die Stunde Null\**. Befehle neue Einheiten und führe deine Truppen in die alles entscheidende Schlacht. Die IBG hat sich von ihrer schweren Niederlage erholt und bedroht mit einem Arsenal neuer Waffen und einigen bisher unbekannten Strategien erneut die Völker der zivilisierten Welt. Meistere als General der IBG, der WA oder des Asiatischen Paktes packende neue Missionen und zwingt deine Gegner mit neuen Einheiten, Gebäuden und Superwaffen in die Knie. Oder bist du bereit für die Generalsherausforderung? Wenn ja, erwarten dich neun hochspezialisierte Armeen unter dem Befehl kampferprobter Generäle. Natürlich kannst du dich auch in spannende Online-Gefechte stürzen. Schlüpfe dazu einfach in die Rolle eines beliebigen Generals und ziehe auf den brandneuen Multiplayer-Karten von *Command & Conquer* gegen deine Widersacher in die Schlacht.

## Features

- **Drei Kampagnen mit 15 neuen Missionen.** Alle neuen Karten sind in eine packende Story eingebunden, die den Lauf der Geschichte verändern wird.
- **Neue Multiplayer-Karten.** Stelle in den neuen Szenarien für 2 bis 8 Spieler deine Online-Fähigkeiten unter Beweis.
- **Generalsherausforderung.** Zwingt neun KI-Generäle mit verschiedenen Persönlichkeiten und Strategien in die Knie.
- **Brandneue Waffen.** Die WA, der AP und die IBG ziehen mit deutlich verbesserten Waffen in die Schlacht.
- **Spektakuläre neue Missionen.** Versenke die Flotte der WA, vernichte eine Splittergruppe der IBG, dringe in das Geheimdienstbüro der WA ein oder raube dem Gegner Hightech-Waffen.
- **Neue Waffentechniken.** Energiesysteme und Superwaffen nutzen die Mikrowellen-, Laser- oder Satellitentechnik.
- **Atemberaubende Engine.** Die überarbeitete Grafikengine ermöglicht nie da gewesene Effekte.
- Weitere Informationen über diesen und andere Titel findest du auf der Webseite von EA GAMES™ unter [www.eagames.com](http://www.eagames.com).

\*Für die Ausführung des Spiels ist *Command & Conquer™ Generäle* erforderlich.

**Hinweis:** Kundendienst-Informationen findest du in der beiliegenden Referenzkarte.

## Neue Befehle

In *Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null* stehen dir neue Befehle zur Verfügung, mit denen du auf dem Schlachtfeld noch effektiver agieren kannst.

**Hinweis:** Standardoptionen werden in diesem Handbuch **fett** gedruckt.

## Neue Mausbefehle

### Aktion

Ausgewählte Einheiten marschieren zum Zielgebiet, um das Gelände zu sichern (optional).

- **Besonderer Hinweis für Partikelkanonen:** Damit der Strahl der Partikelkanonen schneller fließt, doppelklicke mit der linken Maustaste.

### Maus

Wähle die Einheiten aus und doppelklicke auf das Zielgebiet.

## Mausbefehle vertauschen (optional)

Nach einem Doppelklick marschieren die ausgewählten Einheiten zum Zielgebiet. Unterwegs attackieren sie alle feindlichen Truppen in Reichweite. Am Ziel angekommen sichern sie das Gebiet ab.

- Willst du auf diese Weise vorrücken, aktiviere im Optionen-Menü das Kontrollkästchen “Doppelklick-Überwachung” und bestätige deine Entscheidung mit ANNEHMEN.

**Hinweis:** Natürlich kannst du die Mausbefehle auch vertauschen:

- Möchtest du Aktionen zukünftig mit der rechten Maustaste ausführen, aktiviere im Optionen-Menü das Kontrollkästchen “Maus umkehren” und klicke auf ANNEHMEN.

Funktion	Mausaktion
Cursor bewegen	Mauszeiger bewegen
Einheit oder Gebäude auswählen	Klicken
Alle Einheiten und Gebäude in einem Gebiet auswählen	Klicken und Auswahlrahmen ziehen
Alle Einheiten oder Gebäude eines Typs auswählen	Doppelklick
Aktionstaste: Einheit wählen/verlegen oder Einheit im Zielgebiet attackieren	Rechtsklick
Ausgewählte Einheiten marschieren zum Zielgebiet, um das Gelände zu sichern (optional).	Wähle die Einheiten aus und doppelklicke mit der rechten Maustaste auf das Zielgebiet.

## Neue Schnelltasten

Aktion	Schnelltaste
Bildausschnitt verschieben	Pfeiltasten
Alle deine Einheiten auf dem Bildschirm auswählen	Q (einmal)
Alle deine Einheiten auf der Karte auswählen	Q (zweimal)
Alle Lufteinheiten auf dem Bildschirm auswählen	W (einmal)
Alle Lufteinheiten auf der Karte auswählen	W (zweimal)
Bau eines IBG-Arbeitsbots in der Kommandozentrale	K

## Es geht los

Nach der Installation kannst du *Command and Conquer Generäle: Die Stunde Null* über den Startbildschirm von *Command and Conquer Generäle* aufrufen.

**Hinweis:** Weitere Informationen zur Installation von *Command and Conquer Generäle: Die Stunde Null* findest du in der beiliegenden Referenzkarte.

# So wird gespielt

In *Command and Conquer Generäle: Die Stunde Null* kannst du im Einzelspieler-Modus so genannte Generalsherausforderungen annehmen und einzigartige Armeen mit hochspezialisierten Waffen und Strategien in die Schlacht führen.

Klicke im Hauptmenü auf EINZELSPIELER und wähle im nun erscheinenden Bildschirm HERAUSFORDERUNG, um eine Generalsherausforderung zu starten. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Generalsherausforderung*.

Kämpfe in den verschiedenen Szenarien der drei neuen Kampagnen gegen die Truppen der WA, des AP und der IBG.

**Hinweis:** Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Die neuen Kampagnen*.

Im Menü von *Command and Conquer Generäle* kannst du außerdem neue Multiplayer-Karten auswählen.

- Willst du auf einer der neuen Multiplayer-Karten spielen, klicke im Bildschirm "Multiplayer-Optionen" auf KARTE WÄHLEN. Weitere Informationen dazu findest du im Handbuch von *Command and Conquer Generäle*.

Alle Kriegsparteien haben ihre Armeen mit neuen Einheiten, Gebäuden und Upgrades verstärkt.

- Weitere Informationen zu den neuen Errungenschaften der WA findest du im Abschnitt *Neuheiten der WA-Armee*.
- Weitere Informationen zu den neuen Einheiten, Gebäuden und Upgrades des Asiatischen Paktes findest du im Abschnitt *Neuheiten der AP-Streitkräfte*.
- Weitere Informationen zu den neuen Einheiten, Gebäuden und Upgrades der IBG findest du im Abschnitt *Neuheiten der IBG*.

## Die neuen Kampagnen

*Command and Conquer Generäle: Die Stunde Null* enthält drei neue Kampagnen für die WA, die IBG und den AP. Natürlich kannst du die Kampagnen in beliebiger Reihenfolge spielen. Wir empfehlen allerdings folgende Reihenfolge: WA, IBG und AP.

**Start einer neuen Kampagne:**

1. Wähle im Hauptmenü die Option EINZELSPIELER.
2. Klicke auf die gewünschte Kriegspartei.
3. Bestimme den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Anschließend wird die Einleitungssequenz gestartet.

## Die WA-Kampagne

Die WA hat die Truppen der IBG in die abgelegenen Gebiete Westasiens zurückgedrängt, ohne diesen eine entscheidende Niederlage zuzufügen. Während Kritiker vermehrt den Abzug der Truppen fordern, sind die WA-Generäle zum Äußersten entschlossen. Unbestätigten Geheimdienstberichten zufolge verfügt die IBG inzwischen über biologische Waffen. Darüber hinaus haben die neuen Anführer der IBG die Organisation geeint und zu einem Feldzug gegen die Streitkräfte der WA aufgerufen. Die Westliche Allianz muss nun rasch und entschlossen handeln, um den fanatischen IBG-Truppen zuvorzukommen.

## Die IBG-Kampagne

Die ständigen Scharmützel und Überraschungsangriffe der IBG binden einen Großteil der WA-Truppen. Analysten vermuten, dass die IBG derzeit zwei neue Divisionen aufbaut und ihre Truppen mit neuen Waffen versorgt. Mit jedem erfolgreichen Angriff steigt die Zahl der IBG-Sympathisanten. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die IBG den Truppen der Westlichen Allianz einen entscheidenden Schlag versetzt.

## Die AP-Kampagne

Dem Asiatischen Pakt ist keineswegs entgangen, dass die IBG den Truppen der WA empfindliche Verluste zugefügt hat. Obwohl auch die asiatische Armee schwere Verluste zu beklagen hatte, ist die asiatische Westgrenze nun wieder sicher. Während sich die WA mit den Armeen der IBG heftige Gefechte liefert, übt sich die asiatische Regierung in Zurückhaltung. Die AP-Generäle warten nur noch auf eine weitere Schwächung der WA, um ihrerseits vorzurücken.

# Neue Stufen

In *Command & Conquer Generäle* steigst du mit jedem zerstörten Gebäude und jeder vernichteten Einheit eine Stufe höher. Neue Stufen bringen dir auch Generalspunkte, die du für neue Generalfähigkeiten ausgeben kannst.

- **Zu Stufe 2-4 aufsteigen:** Ein Generalspunkt für jede Stufe.
- **Zu Stufe 5 aufsteigen:** Drei Generalspunkte.

Du kannst bei jeder Mission bis zu sieben Generalspunkte verdienen.

## Auszeichnungen

Wenn du im Gefecht- oder Multiplayer-Modus auf dem Schlachtfeld triumphierst, bekommst du eine der Auszeichnungen von *Command & Conquer Generäle*.

**Hinweis:** Um einen Sieg im Gefecht- oder Multiplayer-Modus davonzutragen, musst du alle gegnerischen Gebäude und Einheiten vernichten. Abwehreinrichtungen und Sprengfallen sind keine Gebäude.

- Deine Auszeichnungen für den Einzelspieler-Modus kannst du im Bildschirm Gefecht-Setup betrachten.

## Kampagne-Auszeichnungen

Symbol	Auszeichnung	Beschreibung
	Ehrenmedaille der WA	Meistere die WA-Kampagne. Wenn du im höchsten Schwierigkeitsgrad triumphierst, bekommst du die Goldmedaille.
	Ehrenmedaille der IBG	Meistere die IBG-Kampagne. Wenn du im höchsten Schwierigkeitsgrad triumphierst, bekommst du die Goldmedaille.
	AP Ehrenmedaille	Meistere die AP-Kampagne. Wenn du im höchsten Schwierigkeitsgrad triumphierst, bekommst du die Goldmedaille.
	Herausforderungsorden	Meistere die Generalsherausforderung im höchsten Schwierigkeitsgrad, um dir die Goldmedaille zu sichern. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt <i>Generalsherausforderung</i> .

## Gefecht-Auszeichnungen

Die folgenden Auszeichnungen erhältst du abhängig von deiner Gesamtstatistik.

Symbol	Auszeichnung	Beschreibung
	Ausdauer-Belobigung	Eroberst du alle Gefecht-Karten, erhältst du diese Auszeichnung.
• Der niedrigste Schwierigkeitsgrad einer gespielten Karte bestimmt die Art der Auszeichnung.		
	Siegesmedaille	Gewinnst du 3, 10, 25, 100, 500 oder 1000 Gefechte in Folge, bekommst du eine Siegesmedaille.
• Wenn du verlierst, ein Spiel beendest oder aufgibst, ist deine Siegesserie unterbrochen.		
	Blitzkrieg-Orden	Gewinne eine Schlacht in weniger als 10 Minuten.
	Vorherrschaftsmedaille	Gewinne im Laufe deiner Karriere 100, 500, 1000 oder 10.000 Spiele.
	Ultimative Ehre	Diese Medaille bekommst du, wenn du im höchsten Schwierigkeitsgrad alle Gefechtskarten gegen die maximale Anzahl von Gegnern meisterst.
	Luftwaffen-Auszeichnung	Baue im Kampf gegen einen Computergegner 20 oder mehr Flugzeuge.
	Panzer-Auszeichnung	Baue in einem Spiel gegen Computergegner 50 oder mehr Panzer.
	Apokalypse-Orden	Baue die Partikelkanone, die Atomrakete und den SCUD-Sturm.






## Multiplayer-Auszeichnungen

**Hinweis:** Multiplayer-Auszeichnungen bekommst du nur, wenn du deine Statistiken aller Spiele aufzeichnest. Multiplayer-Statistiken werden unabhängig von Gefecht-Statistiken geführt. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Erstellung von Online-Spielen*.


Symbol	Auszeichnung	Beschreibung
	Fair Play-Medaille	Melde dich auf normalen Kanälen weniger als 10% der Gesamtspielzeit (bei mindestens 10 absolvierten Spielen) ab, um diese Medaille zu erhalten.
	Siegesmedaille	Gewinnst du 3, 10, 25, 100, 500 oder 1000 Online-Spiele in Folge, bekommst du eine Siegesmedaille.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Wenn du verlierst, ein Spiel beendest oder aufgibst, ist deine Siegesserie unterbrochen.</li> </ul>		
	Vorherrschaftsmedaille	Gewinne im Laufe deiner Online-Karriere 100, 500, 1000 oder 10.000 Spiele.
	Luftwaffen-Auszeichnung	Baue im Kampf gegen einen menschlichen Gegner 20 oder mehr Flugzeuge.
	Panzer-Auszeichnung	Baue in einem Spiel gegen einen menschlichen Gegner 50 oder mehr Panzer.
	Apokalypse-Orden	Baue in einem Spiel gegen einen menschlichen Gegner die Partikelkanone, die Atomrakete und den SCUD-Sturm.
	Blitzkrieg-Orden	Gewinne eine Schlacht gegen einen menschlichen Gegner in weniger als 10 Minuten.
	Siegesmedaille	Gewinnst du gegen einen menschlichen Gegner 3, 10, 25, 100, 500 oder 1000 Spiele in Folge, bekommst du eine Siegesmedaille.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Wenn du verlierst, ein Spiel beendest oder aufgibst, ist deine Siegesserie unterbrochen.</li> </ul>		

# Neuheiten der WA-Armee

## Neue Einheiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Überwachungsdrohne	Die getarnte Überwachungsdrohne arbeitet völlig selbstständig. Sie wird automatisch mit einem 20mm-MG aufgerüstet und gegen Cyborgs und kleine Fahrzeuge eingesetzt.
	Mikrowellenpanzer	Der Mikrowellenpanzer deaktiviert mit seinen Mikrowellensystemen die Elektronik von Gebäuden. Cyborg-Einheiten in Reichweite des Mikrowellenfeldes werden ebenfalls beschädigt.
	Avenger	Der Avenger ist ein mobiles Geschütz mit modernen Laserabwehreinrichtungen, die gegen Luft- und Bodeneinheiten eingesetzt werden können. Einheiten, die von einem Avenger anvisierte Ziele attackieren, haben eine höhere Feuerrate und treffen besser. Der Avenger kann auch gegen feindliche Flugeinheiten eingesetzt werden.

## Neue Gebäude

Symbol	Name	Beschreibung
	Geschützstellung	Die 155mm-Haubitze der Geschützstellung hat eine enorme Reichweite und Durchschlagskraft. Gelingt es vorrückenden Einheiten, das Sperrfeuer der Haubitze zu unterlaufen, werden sie in der Regel von der Besatzung der Geschützstellung neutralisiert.

## Neue Upgrades

Symbol	Name	Beschreibung
	Flugsicherungssysteme	Flugsicherungssysteme schützen die teuren Flugzeuge der WA vor Projektilen mit Hitze- und Radarsensoren. Alle Flugzeuge der WA können mit Flugsicherungssystemen aufgerüstet werden. Diese sind auf Flugfeldern verfügbar.
	Hellfire-Drohne	Dieses Upgrade stattet die meisten WA-Einheiten mit Drohnen aus, die Hellfire-Raketen abfeuern können.
	Schutzanzug	Angesichts drohender Säureattacken tragen Cyborgs und andere Angehörige der WA-Streitkräfte Schutzanzüge. Diese schützen den Träger vorübergehend vor Säureangriffen. Schutzanzüge werden im Strategiezentrum entwickelt.



Nachschubwege

Eine moderne Armee ist auf funktionierende Nachschubwege angewiesen. Das im Strategiezentrum entwickelte Upgrade erhöht die Effektivität der Chinooks.



Bunker Buster

Bunker-Buster-Bomben durchschlagen sogar meterdicke Betonwände in sechs Metern Tiefe. Die gewaltige Explosion zwingt verschanzte Einheiten, das besetzte Gebäude zu verlassen. Bunker Buster-Bomben werden auf Flugfeldern entwickelt.



MOAB

Die MOAB (Massive Ordnance Air Burst) ist eine Weiterentwicklung der Benzinbombe. Die neun Tonnen schwere Bombe explodiert kurz über dem Boden und zerstört Panzer in einem Umkreis von mehreren 100 Metern. Sie ist im Strategiezentrum verfügbar, nachdem du die Generalsfähigkeit "Benzinbombe" ausgewählt hast.

## Neue Generalsfähigkeiten

### Symbol



### Name

Flugblattaktion

### Beschreibung

Mit einer Flugblattaktion kannst du die Moral des Gegners schwächen. Wirfst du über dem Lager feindlicher Einheiten Flugblätter ab, brichst du deren Kampfeswillen. Alle betroffenen Einheiten sind vorübergehend kampfunfähig.






Spectre

Der langsame Spectre legt das Zielgebiet mit seinen Maschinengewehren Kaliber 50 in kürzester Zeit in Schutt und Asche. Natürlich ist während des Fluges auch eine manuelle Zielerfassung möglich.

# Neuheiten der AP-Streitkräfte




## Neue Einheiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Horchposten	Die neue Überwachungstechnik des asiatischen Paktes kann in preiswerte Fahrzeuge eingebaut und an der Front eingesetzt werden. Horchposten orten feindliche Truppen und getarnte Einheiten und sind nicht selten mit Panzerjägern gesichert.
	Helix	Der Helix ist ein Helikopter für den schnellen Transport von Cyborgs und Fahrzeugen. Die vielseitig einsetzbare Einheit kann mit einem Propagandaturm, einem Gatling-Geschütz oder einem Bunker aufgerüstet werden. Darüber hinaus erhöhen Napalmbomben die Feuerkraft des Helix deutlich.
	ECM-Panzer	Das elektromagnetische Störfeld des ECM-Panzers schützt vorrückende Einheiten vor Angriffen. Der Multifrequenz-Störsender der Einheit stört die Zielerfassungssysteme des Feindes und lenkt dessen Raketen ab. Auch feindliche Fahrzeuge können mit einem gezielten Angriff neutralisiert werden.

## Neue Gebäude

Symbol	Name	Beschreibung
	Web-Zentrum	In Web-Zentren arbeiten bis zu acht Hacker. Diese sind dadurch wesentlich effektiver. Das Web-Zentrum kann mit dem Satellitenzugriff I und II erweitert werden.

## Neue Upgrades



Symbol	Name	Beschreibung
	Neutronenminen	Einheiten, die sich der mit Neutronenminen geschützten Einrichtung nähern, werden vernichtet. Dies gilt auch für die Fahrer von Fahrzeugen. Führerlose Fahrzeuge können anschließend gekapert werden.
	Satellitenzugriff I	Der Satellitenzugriff Stufe I ist ein Upgrade des Web-Zentrums. Er ermöglicht die Überwachung aller Kommandozentralen auf der Karte.
	Satellitenzugriff II	Der Satellitenzugriff Stufe II ist ein Upgrade des Web-Zentrums. Er ermöglicht den vorübergehenden Zugriff auf feindliche Satelliten und die Überwachung besetzter Gebiete.



## Neutronengranaten

Die Neutronengranaten sind eine Weiterentwicklung der Nukleargeschütze des asiatischen Paktes. Gebäude und Einheiten werden durch die Explosion einer Neutronengranate nicht beschädigt.

## Neue Generalsfähigkeiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Langstreckenbomber	Langstreckenbomber werfen aus großer Höhe mehrere Bomben ab, um den vorrückenden Feind gezielt zu schwächen. Häufig fliegen Langstreckenbomber auch Einsätze gegen feindliche Gebäude.
	Boost	Mit dieser Fähigkeit kannst du die Moral verbündeter Einheiten stärken. Dadurch verbessert sich vorübergehend ihre Feuerkraft und ihre Panzerung. Dies kann in einer umkämpften Schlacht entscheidend sein!


## Neuheiten der IBG-Truppen

**Besonderer Hinweis zu aufgebrauchten Cyborgs:** Aufgebrauchte Cyborgs können nicht stationiert, transportiert und durch Tunnel-Netzwerke geführt werden. GPS-Störsender funktionieren hier nicht.





## Neue Einheiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Saboteur	Der Saboteur ist eine getarnte Spezialeinheit, die auf Klippen klettern und feindliche Gebäude sabotieren kann. Dringt er in eine feindliche Kommandozentrale ein, werden alle Generalsfähigkeiten deaktiviert.
	Kampfbike	Das mit einem Fahrer ausgelieferte Kampfbike ist eine preiswerte und außergewöhnlich wendige Kampf- und Aufklärungseinheit. Der Fahrer (ein beliebiger IBG-Cyborg) bestimmt die Fähigkeiten des Kampfbikes.
	Kampfbus	Die IBG transportiert in diesen gepanzerten Reisebussen ihre Cyborg-Verbände an die Front. Während der Fahrt feuern diese aus den Fenstern des Busses. Wird der Bus zerstört, kann das Wrack als Bunker genutzt werden.

## Neue Gebäude

Symbol	Name	Beschreibung
	Kulissen	Stoßen deine Gegner auf Kulissen, ändern sie möglicherweise ihre Taktik oder verschwenden bei der Zerstörung der vermeintlichen Gebäude Ressourcen. Natürlich kannst du Kulissen auch zu voll funktionsfähigen Gebäuden aufrüsten.

## Neue Upgrades

Symbol	Name	Beschreibung
	Arbeitsschuhe	Arbeitsschuhe sind auf dem Schwarzmarkt erhältlich. Sie werden zur Steigerung der Geschwindigkeit und der Produktivität der IBG-Arbeitsbots eingesetzt.
	Tarnnetze	Die IBG schützt ihre Stinger-Stellungen und Tunnelsysteme mit Tarnnetzen.
	Befestigte Gebäude	Dieses, im Palast entwickelte, Upgrade verbessert die Panzerung aller Gebäude der IBG.
	Sprengfalle	MG-Cyborgs platzieren in Gebäuden und Fahrzeugen unsichtbare Sprengsätze, die detonieren, wenn sich der Feind nähert. Das Sprengfallen-Upgrade wird in Kasernen entwickelt.

## Neue Generalfähigkeiten

Symbol	Name	Beschreibung
	GPS-Störsender	Die Störsender der IBG stören die GPS- und Satellitenfrequenzen des Feindes. Dies ermöglicht wiederum die perfekte Tarnung aller IBG-Einheiten im Zielgebiet.
	Schleichangriff	Der Schleichangriff ermöglicht den Bau eines Tunnelsystems, durch das die IBG-Truppen in den Stützpunkt des Feindes eindringen können. Alle Offensiveinheiten müssen vor dem Angriff in das Tunnelsystem verlegt werden.

# Hightech-Gebäude

Hightech-Gebäude sind strategisch wichtige Einrichtungen. Wenn du sie eroberst, darfst du auf ihre Funktionen zugreifen. In längeren Schlachten können Hightech-Gebäude über Sieg und Niederlage entscheiden.

**Hinweis:** Ohne Erobern-Upgrade (in der Kaserne) kannst du keine Hightech-Gebäude einnehmen. Weitere Informationen dazu findest du im Handbuch von *Command & Conquer Generäle*.

Symbol	Name	Beschreibung
	Bohrturm	Wenn du einen Bohrturm eroberst, bekommst du \$1000. Außerdem fließen zukünftig weitere Gelder auf dein Konto.
	Raffinerie	Eine Raffinerie senkt die Produktionskosten für alle Einheiten.
	Krankenhaus	Krankenhäuser verbessern die Gesundheit deiner Cyborgs auf dem Schlachtfeld.
	Reparaturplattform	Reparaturplattformen reparieren deine Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld.
	Artilleriestellung	Die Artilleriestellung feuert auf gegnerische Bodeneinheiten, die sich in Reichweite befinden.
	Entsatzzone	Über Entsatzzonen werden regelmäßig Panzer oder andere Fahrzeuge abgeworfen.

# Generalsherausforderung

Im Rahmen einer Generalsherausforderung befehligen Sie die hochspezialisierte Armee eines bestimmten Generals. Die verschiedenen Streitkräfte konzentrieren sich auf die Entwicklung von Waffensystemen, die ihrer individuellen Taktik entsprechen. Im Kampf gegen einen dieser Generäle hast du nur eine Chance, wenn du seine Schwächen erkennst und diese zu deinem Vorteil nutzt.

- Bestimmte Standardelemente der WA-, IBG- und AP-Truppen stehen verschiedenen Generälen nicht zur Verfügung. Dafür haben diese einige einzigartige Einheiten.
- Du kannst alle Armeen der Generalsherausforderung in Gefechten und Online-Spielen auswählen.

## Start einer Generalsherausforderung

### Generalsherausforderung starten:

1. Klicke im Hauptmenü auf EINZELSPIELER.
2. Wähle im nun erscheinenden Menü die Option HERAUSFORDERUNG.
3. Entscheide dich für einen Schwierigkeitsgrad.

**Hinweis:** Einige Auszeichnungen werden nur für Erfolge in höheren Schwierigkeitsgraden verliehen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Auszeichnungen*.

4. Markiere im Bildschirm "General wählen" die Armee, die du später einsetzen möchtest. Klicke dazu auf das Symbol des gewünschten Generals. Anschließend solltest du die Biografie des entsprechenden Generals lesen. Diese wird am unteren Bildschirmrand eingeblendet.
5. Willst du mit dem gewählten General in die Schlacht ziehen, klicke auf SPIEL STARTEN. Nun wird die erste Karte und der General deines Gegners geladen.

## General Granger



General Granger



Die Karriere von General Granger, dem Sohn eines Sprühhflugzeug-Piloten, begann bereits im Alter von 12 Jahren, als er mit der Maschine seines Vaters heimlich erste Erfahrungen sammelte. In der Deltastan-Krise zerstörte Granger als junger Lieutenant an einem einzigen Nachmittag vier feindliche Flugabwehrstellungen. Im Laufe seiner Karriere gelang es Granger, die Bedeutung der Air Force innerhalb der Streitkräfte weiter auszubauen. Der selbstdisziplinierte und kompromisslose General gilt als Urheber eines neuen Treibstoff- und Vorrats-Managements bei luftgestützten Operationen. Die von ihm entwickelten Richtlinien wurden bereits in verschiedenen Krisenregionen erfolgreich umgesetzt. In Grangers Geschwader dienen die besten und entschlossensten Piloten der WA Air Force.

## Hintergrund

- **Kriegspartei:** WA
- **Rang:** 4-Sterne General
- **Truppenteil:** Luftwaffe
- **Dienstnummer:** 08291102-HBGB
- **Stützpunkt:** WA-Basis, Fort Belmont
- **Taktischer Schwerpunkt:** Luftwaffe



# Einheiten

Symbol	Name	Beschreibung
	King Raptor	Bei der ersten Raptor-Generation handelte es sich um relativ schlecht gepanzerte Jäger. Das optimierte Triebwerk des King Raptors ermöglicht gepanzerte Rumpflplatten und eine bessere Bewaffnung.
	Kampf-Chinook	In den bisherigen Feldzügen gegen die IBG waren die Chinooks oft die Schwachstelle der WA-Verbände. Nicht selten waren aufwändige Rettungsoperationen nötig, um die Besatzung abgeschossener Chinooks zu bergen. Aus diesem Grund verfügt der Kampf-Chinook über mehrere Geschütze, mit denen die Passagiere Bodenziele ausschalten können.

## Upgrades

Symbol	Name	Beschreibung
	Tarnkappen-Comanche	Comanche-Helikopter können mit Tarnsystemen ausgerüstet werden.

## Modifikationen

- Alle Flugzeuge haben Laserabwehrsysteme.
- Flugzeuge sind preiswerter.
- E10 Thunderflashes der Stufen 1, 2 und 3 kosten weniger Generalspunkte.
- Tarnkappenbomber ist von Anfang an verfügbar.
- Keine Crusader-Panzer.
- Keine Paladin-Panzer.

## General Alexander




General Alexis Alexander

Alexander war im zweiten Asienkrieg Versorgungsoffizier und beeindruckte ihre Vorgesetzten nicht nur einmal mit ihren außergewöhnlichen Fähigkeiten. Diesen Fähigkeiten verdankte sie schließlich die Aufnahme in das Marines-Korps der Westlichen Allianz. Zur Sicherung der Nachschubwege entwickelte Alexander während der ersten IBG-Krise ein Abwehrsystem, das die Konvois der WA vor allen Angriffen der IBG-Truppen schützte. General Alexander arbeitet überaus effizient und konzentriert sich in der Frühphase eines Konfliktes auf den Bau leistungsfähiger Abwehrstellungen und auf die Sicherung der Rohstoffversorgung. Alexanders Truppen ergreifen nur dann die Initiative, wenn ein Gegenschlag der feindlichen Truppen ausgeschlossen ist.


## Hintergrund

- **Kriegspartei:** WA
- **Rang:** 4-Sterne General
- **Truppenteil:** WA Marines
- **Dienstnummer:** 07121969-HB
- **Stützpunkt:** WA-Basis, Camp Franklin
- **Taktischer Schwerpunkt:** Superwaffen
- **Verfügbarkeit:** Gefecht, Generalsherausforderung, Online

## Strukturen

Symbol	Name	Beschreibung
	Mikrowellen-Patriot	Die elektromagnetischen Impulse der EMP-Raketen deaktivieren vorübergehend feindliche Fahrzeuge, Gebäude und Einheiten.

## Einheiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Aurora Alpha	Das neueste Modell der Aurora-Serie ist mit Benzinbomben bestückt. Die abgeworfenen Bomben explodierten kurz vor dem Aufprall auf dem Boden und setzen das Zielgebiet großflächig in Brand. Dank des Supraschallantriebs kann der Aurora Alpha feindlichen Flugabwehrgeschützen mühelos ausweichen.

## Upgrades

Symbol	Name	Beschreibung
	Verbesserte Brennstäbe	Verbesserte Brennstäbe erhöhen den Energieausstoß von Atomkraftwerken.

## Modifikationen

- Partikelkanonen sind preiswerter.
- Die Produktion von Fahrzeugen ist teurer.
- Keine Paladin-Panzer.
- Keine Crusader-Panzer.


# General Townes

General Townes gehört zu den Pionieren auf dem Gebiet der Laserwaffen. Nicht zuletzt deshalb war er die treibende Kraft bei der Entwicklung verschiedener lasergestützter Defensiv- und Offensivsysteme. Im Jahr 2008 wurde der damals erst 29-jährige Townes als Dozent für Laserwaffen an die WA-Militärakademie berufen. Nur drei Jahre später beendete er seine akademische Laufbahn und kehrte zu den bewaffneten Streitkräften zurück. Townes vertraut auf die Effektivität seiner Laserwaffen und kennt die Stärken und Schwächen der Laser-Technologie wie kein anderer. Nicht zuletzt deshalb ist er einer der erfolgreichsten WA-Kommandeure der letzten Jahre. Der 4-Sterne General arbeitet unermüdlich an der Optimierung der von ihm entwickelten Lasersysteme. Seine Vorgesetzten lassen ihm dabei weitgehend freie Hand.

## Hintergrund

- **Kriegspartei:** WA
- **Rang:** 4-Sterne General
- **Truppenteil:** Armee
- **Dienstnummer:** 00010204-0IKE0
- **Stützpunkt:** WA-Basis, Fort Union
- **Taktischer Schwerpunkt:** Laserwaffen
- **Verfügbarkeit:** Gefecht, Generalsherausforderung, Online

## Strukturen

Symbol	Name	Beschreibung
	Laserturm	Feindliche Einheiten haben dem Hochleistungslaser dieses Geschützturms nur wenig entgegenzusetzen. Die leistungsstarken Abwehrstellungen können gegen Luft- und Bodenziele eingesetzt werden.

## Einheiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Laser-Panzer	Dieser Panzer ist mit einem effektiven Hochleistungslaser ausgerüstet. Aufgrund des enormen Energiebedarfs des Lasers ist die Energieversorgung des Stützpunktes äußerst wichtig. Im Falle einer Energiekrise wird der Laser deaktiviert.

## Modifikationen

- Avenger sind preiswerter.
- Keine Tomahawk-Raketen.
- Keine Crusader-Panzer.
- Keine Paladin-Panzer.

# General Fai



General Fai

Auf dem Schlachtfeld vertraut der Asiatische Pakt meist auf die zahlenmäßige Überlegenheit seiner Truppen und das militärische Genie General Fais. Dieser kann Dank seiner straffen Befehlsstruktur innerhalb von nur 24 Stunden vier Cyborg-Divisionen mobilisieren. Nicht zuletzt deshalb nennen ihn seine Männer ehrfurchtsvoll "den Amboss". General Fai ist ein außergewöhnlicher Mann, der von seinen Truppen absoluten Gehorsam und eine bedingungslose Pflichterfüllung verlangt. Seine Standard-Cyborgs und Elitetruppen werden in speziellen Ausbildungslagern auf den Ernstfall vorbereitet. Militärexperten sind der Ansicht, dass allein das schnelle und professionelle Eingreifen von General Fais Friedenstruppen während der Wantan-Krise im Jahr 2018 eine weitere Eskalation des Konfliktes verhindert hat. Viele Waffen- und Transportsysteme des asiatischen Paktes wurden speziell für General Fais Truppen entwickelt.

## Hintergrund

- **Kriegspartei:** AP
- **Rang:** General, Klasse AAA
- **Truppenteil:** Volksarmee
- **Kampfnummer:** 2030-200403-1
- **Stützpunkt:** Camp Snake, Dragon City, Asien
- **Taktischer Schwerpunkt:** Cyborgs
- **Verfügbarkeit:** Gefecht, Generalsherausforderung, Online

## Strukturen

Symbol	Name	Beschreibung
	Befestigter Bunker	In einem befestigten Bunker sind bis zu zehn Cyborgs vor direkten Bombentreffern geschützt. Darüber hinaus schützt ein Minengürtel den Bunker vor Angriffen feindlicher Bodentruppen.

## Einheiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Truppentransporter	Mit Truppentransportern werden Cyborg-Verbände an die Front verlegt. Einige Mechaniker an Bord des Transporters reparieren beschädigte Truppen in unmittelbarer Nähe der Einheit.
	Minigun-Cyborg	Minigun-Cyborgs sind Einheiten mit konventionellen Waffen Dank ihrer durchschlagskräftigen Gatling-Kanone deutlich überlegen.
	Angriffs-Horchposten	Eine Verbesserung des Horchpostens. Diese Einheit ist ausgestattet mit vier Panzerjäger-Einheiten und kann mit insgesamt 10 Infanterie-Einheiten bestückt werden.

# Generalfähigkeiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Luftlandetruppen	Luftlandetruppen werden in der Kommandozentrale angefordert und über einem beliebigen Zielgebiet abgeworfen.

## Modifikationen

- Alle Cyborgs sind Veteranen.
- Nationalismus-Upgrade ist von Anfang an verfügbar.
- Größerer Hordenbonus.
- Keine Battlemaster-Panzer.
- Keine Overlord-Panzer.

## General Tao



General Tao

General Tao bekommt was er will ... egal, um welchen Preis. Er verzeiht keinen Fehler und verlässt sich in der Schlacht auf die Zerstörungskraft seiner Atomwaffen. Unglücklicherweise gab es in letzter Zeit einige schreckliche Unfälle. Obwohl Tao für die Mudanjiang-Katastrophe im Jahr 2014 verantwortlich war, bewahrten ihn seine außergewöhnlichen Fähigkeiten vor der Degradierung. Tao selbst ist der Ansicht, das Rückschläge ein wichtiger Teil des atomaren Entwicklungsprozesses sind. Inzwischen scheint er mit dem neuen Prototypen eines störungssicheren Hochleistungsreaktors am Ziel seiner Träume angekommen zu sein. Darüber hinaus arbeitet er an der Entwicklung taktischer Atomwaffen zur Steigerung der Kampfkraft seiner Truppen.

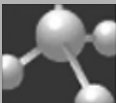

## Hintergrund

- Kriegspartei: AP
- Rang: General, Klasse AAA
- Truppenteil: Volksarmee
- Kampfnummer: 0000-000000-1
- Stützpunkt: Base Ox, Chengdu, Asien
- Taktischer Schwerpunkt: Atomkraft
- Verfügbarkeit: Gefecht, Generalsherausforderung, Online

## Strukturen

Symbol	Name	Beschreibung
	Verbessertes Atomkraftwerk	Verschiedene technologische Innovationen den Bau verbesserter Atomkraftwerke mit höherem Energieausstoß.

## Upgrades

Symbol	Name	Beschreibung
	Isotopstabilität	Belastungstests haben gezeigt, dass die atomgetriebenen Panzer der AP-Streitkräfte überaus störungsanfällig sind. Dieses Upgrade verbessert den Atomtrieb aller asiatischen Panzer.
	MiG Taktische Atombombe	Gekauft wird diese Einheit im Atomraketen-Silo. Sie platziert taktische Atombomben unten den Flügel der MiGs.

## Generalsfähigkeiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Atomwaffen-Bomber	Dieser mit verschiedenen taktischen Atomwaffen bestückte Bomber ist eine Weiterentwicklung des Langstreckenbombers.

## Modifikationen

- Alle Panzer haben von Anfang an Urangranaten und Tempo-Upgrades.
- Kraftwerke erzeugen mehr Energie.
- Das Nukleargeschütz ist von Anfang an verfügbar.

## General Kwai




General Kwai

General Kwai ist fest davon überzeugt, dass seine Panzerdivisionen schon bald den größten Triumph in der Geschichte des Asiatischen Paktes feiern werden. Kwai, ein altgedienter Veteran aus den Zeiten des kalten Krieges, hat die Panzer seines Bataillons mit zahlreichen technischen Änderungen modifiziert. Darüber hinaus entwickelt er verschiedene Verfahrensweisen zur Senkung der Produktionskosten von Panzern. Kwai gilt als geistiger Vater des seit 2019 gefertigten Emperor-Panzers. Obwohl Kwai nicht mehr der Jüngste ist, zählt er bis heute zu den erfolgreichsten Generalen der Volksarmee.

## Hintergrund

- **Kriegspartei:** AP
- **Rang:** General, Klasse AAA
- **Truppenteil:** Volksarmee
- **Kampfnummer:** 9999-322436-5
- **Stützpunkt:** Base Rat, Jinan, Asien
- **Taktischer Schwerpunkt:** Panzer
- **Verfügbarkeit:** Gefecht, Generalsherausforderung, Kampagne, Online

# Einheiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Emperor-Panzer	Der mit einem fest installierten Propagandatum ausgelieferte Emperor-Panzer ist eine Weiterentwicklung der Overlord-Modellreihe. Die Einheit kann mit einer Gatling-Kanone aufgerüstet werden.

## Generalsfähigkeiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Panzer-Abwurf Stufe 1	Mit dieser Generalsfähigkeit kannst du an einem beliebigen Punkt der Karte einen Battlemaster-Panzer absetzen.
	Panzer-Abwurf Stufe 2	Mit dieser Generalsfähigkeit kannst du an einem beliebigen Punkt der Karte zwei Battlemaster-Panzer absetzen.
	Panzer-Abwurf Stufe 3	Mit dieser Generalsfähigkeit kannst du an einem beliebigen Punkt der Karte drei Battlemaster-Panzer absetzen.

## Modifikationen

- Alle Panzer sind Veteranen.
- Panzer sind billiger. An der Produktionszeit ändert sich jedoch nichts.
- Flugzeuge sind teurer.
- Keine Nukleargeschütze.
- Keine Infernalgeschütze.

## Dr. Trax



Dr. Trax

Über Dr. Trax, einen Sympathisanten der Internationalen Befreiungsgruppe, ist nicht viel bekannt. Glaubt man unbestätigten Geheimdienstberichten, studierte er in Jordistan Immunologie, bevor er im Jahr 2005 untertauchte. Seitdem entwickelt er für Terrororganisationen in aller Welt biologische und chemische Kampfstoffe. Einem kürzlich abgehörten Telefongespräch zufolge engagiert sich Dr. Trax seit einiger Zeit zunehmend für die Ziele der IBG. Wie es scheint, entwickelt er für die IBG in mehreren Labors in Asien und dem Mittleren Osten neue Waffensysteme. Dr. Trax ist überaus vorsichtig und bleibt niemals zwei Nächte hintereinander an einem Ort. Darüber hinaus hat er sein Äußeres in den letzten Jahren durch verschiedene Gesichtsoperationen verändert.

## Hintergrund

- **Kriegspartei:** IBG
- **Rang:** Unbekannt
- **Zelle:** Unbekannt
- **ID-Nummer:** Unbekannt
- **Heimatstadt:** Unbekannt
- **Taktischer Schwerpunkt:** Chemische Waffen
- **Verfügbarkeit:** Gefecht, Generalsherausforderung, Online

## Strukturen

Symbol	Name	Beschreibung
	Säuresystem	Die Eingänge dieses Systems sind mit Säurewaffen gesichert.

## Einheiten

Symbol	Name	Beschreibung
	Säure-Cyborg	Säure-Cyborgs attackieren ihre Gegner mit einer alles zersetzenden Säure, selbst wenn sich diese in einem befestigten Gebäude verschanzt haben.

## Upgrades

Symbol	Name	Beschreibung
	Gamma-Upgrade	Feldtests haben gezeigt, dass das Gamma-Upgrade weitaus effektiver ist, als das gefürchtete Beta-Upgrade.

## Modifikationen

- Alle Panzer haben von Anfang an Säuregranaten.
- Anfangssäure: Beta-Upgrade.
- Einige Raketen haben Säure-Gefechtsköpfe.
- Keine Tarnsysteme und -einheiten mit Ausnahme des Infiltrators.



# General Juhziz



General Juhziz

General Juhziz ist für einige der verheerendsten Terroranschläge des 21. Jahrhunderts verantwortlich. Er gilt als Drahtzieher des Attentats auf die WA-Botschaft in Oraki und die Versenkung der WAA Nelsen im Jahr 2012. Juhziz' Organisation hat seit diesen spektakulären Anschlägen unzählige Gefolgsleute in aller Welt, die entschlossen sind, sich für die Ziele der IBG zu opfern. Der General, der bei der Explosion einer selbstgebauten Bombe eine Hand verloren hat, spricht ausschließlich mit Mitgliedern seiner Organisation.

## Hintergrund

- **Kriegspartei:** IBG
- **Rang:** Unbekannt
- **Zelle:** Skorpion
- **ID-Nummer:** Unbekannt
- **Heimatstadt:** Unbekannt
- **Taktischer Schwerpunkt:** Bomben und moderne Sprengsätze
- **Verfügbarkeit:** Gefecht, Generalsherausforderung, Online

## Strukturen

Symbol	Name	Beschreibung
	Verbesserte Sprengfalle	Verbesserte Sprengfallen sind billig, lassen sich problemlos anbringen und haben eine größere Sprengkraft als normale Sprengfallen.

## Upgrades

Symbol	Name	Beschreibung
	Demolieren	Nach der Entwicklung dieses Upgrades (im Palast) können sich alle Einheiten und Gebäude auf Befehl selbst sprengen.

## Modifikationen

- Bomben-LKWs kosten weniger.
- Bombenleger verursachen mehr Schaden.
- Das Sprengfallen-Upgrade ist von Anfang an verfügbar.
- Kampfbikes werden zunächst von Bombenlegern gesteuert.
- Keine Tarnsysteme und -einheiten mit Ausnahme des Infiltrators.
- Keine Säure-Upgrades. SCUD-Sturm, SCUD-Werfer und Bomben-LKWs feuern mit konventioneller Munition.

# Prinz Kassad



Prinz Kassad

Prinz Kassad ist eine der schillerndsten Persönlichkeiten der gewaltbereiten Terrorzellen der IBG. Der charismatische Stammesfürst unterhält ein dichtes Netz aus Spitzeln und Informanten. Kassad wird unter anderem die Finanzierung unzähliger Terroranschläge in aller Welt zur Last gelegt. Geheimdienste gehen davon aus, dass seit 2013 alle Attentate in den südlichen Küstenregionen von diesem Mann organisiert oder gebilligt wurden. Allerdings war Kassad klug genug, niemals selbst in Erscheinung zu treten.

## Hintergrund

- **Kriegspartei:** IBG
- **Rang:** Unbekannt
- **Zelle:** Kobra
- **ID-Nummer:** Unbekannt
- **Heimatstadt:** Tirplis, Limbuya
- **Taktischer Schwerpunkt:** Tarnung
- **Verfügbarkeit:** Gefecht, Generalsherausforderung, Online

## Modifikationen

- Alle Gebäude können mit Tarnnetzen aufgerüstet werden.
- Arbeitsbots sind beim Sammeln von Vorräten getarnt.
- Bombenleger können von Anfang an getarnt werden.
- Tarnnetze sind von Anfang an verfügbar.
- Entführer sind von Anfang an verfügbar.
- GPS-Störsender gibt es ab Stufe 3, statt ab Stufe 5.
- GPS-Sender haben eine bessere Regenerationsrate.

# Online\*-Addendum

In diesem Abschnitt stellen wir dir einige Komponenten und allgemeine Taktiken des Online-Modus vor. **\*EINE INTERNET-VERBINDUNG WIRD FÜR DIESES FEATURE BENÖTIGT. EA BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE ONLINE-UNTERSTÜTZUNG FÜR DIESES PRODUKT NACH ANKÜNDIGUNG NACH 90 TAGE ZU BEENDEN.** Das Produkt unterliegt den Online-Nutzungsbedingungen, und es kann vorkommen, dass nicht alle Features zum Zeitpunkt des Kaufes aktiviert sind. Weitere Informationen gibt es online unter [www.generals.ea.com](http://www.generals.ea.com)

## Online-Spielsymbole

In Online-Lobbys geben dir verschiedene Symbole neben dem Namen der Spiele wichtige Informationen über die Art des Spiels und den Verbindungstyp.

Symbol	Name	Beschreibung
	Statistiken aufzeichnen	Deine Spielstatistiken werden in deinem Spielerprofil gespeichert.
	Passwort erforderlich	Erscheint dieses Symbol, ist das Spiel mit einem Passwort geschützt. Wende dich an den Host des Spiels, wenn du das Passwort nicht kennst.
	Ausgezeichnete Verbindung	Erscheint ein grünes Symbol, ist die Verbindung zwischen deinem System und dem Computer des Hosts sehr gut. Diesem Spiel kannst du dich bedenkenlos anschließen.
	Gute Verbindung	Gute Verbindungen erkennst du an einem gelben Symbol. Bei diesen Spielen können gelegentlich Probleme auftreten.
	Schlechte Verbindung	Schlechte Verbindungen mit hohen Ping-Werten werden durch ein rotes Symbol gekennzeichnet.

## Erstellung von Online-Spielen

Bei der Erstellung von Online-Spielen stehen dir folgende neue Optionen zur Verfügung.

Begrenzte Armeen	Aktiviere dieses Kontrollkästchen, wenn du die Größe der WA-, AP- und IBG-Streitkräfte auf die Standardgröße begrenzen möchtest.
Statistiken aufzeichnen	Lege fest, ob die Statistiken dieses Spiels aufgezeichnet werden sollen. <b>Hinweis:</b> Wenn du die Option "Statistiken aufzeichnen" aktivierst, stehen dir am Anfang des Spiels \$10.000, alle Armeen und beliebig viele Superwaffen zur Verfügung. Eigene Karten sind in diesem Fall nicht zulässig.
Begrenzte Superwaffen	Wählst du diese Option aus, können alle Kriegsparteien im Laufe des Spiels nur eine Superwaffe entwickeln.
Kriegskasse	Bestimme die finanziellen Mittel aller Kriegsparteien am Anfang des Spiels.

## Online-Taktiken

In Online-Spielen kann sich das Blatt in kürzester Zeit wenden. Bist du nicht auf unvorhergesehene Situationen vorbereitet, ist der Krieg schneller vorbei, als dir lieb ist. Aus diesem Grund gibt es unzählige (mehr oder weniger effektive) Taktiken. Im folgenden Abschnitt stellen wir dir einige allgemeine Strategien für die verschiedenen Kriegsparteien vor.

# Ohne Geld geht gar nichts

Hast du nicht schon am Anfang des Spiels eine prall gefüllte Kriegskasse, musst du dich zunächst um die Rohstoffversorgung deiner Armee kümmern. Darüber hinaus solltest du einige Defensivsysteme für den Schutz deiner Gebäude bauen.

- **AP:** Errichte möglichst schnell ein Nachschublager und kaufe maximal zwei Versorgungslaster. Zusätzliche LKWs sind reine Geldverschwendung, es sei denn, die nächstgelegene Rohstoffquelle ist sehr weit von deinem Nachschublager entfernt.
- **IBG:** In Geheimlagern werden die gesammelten Rohstoffe etwas schneller verarbeitet als in den Nachschublägern deiner Gegner. Diesen Vorteil solltest du nutzen! Baue mindestens sechs Arbeitsbots, um den Nachschub zu sichern. Vergiss aber nicht, deine Arbeitsbots mit bewaffneten Einheiten zu schützen. Nur so kannst du verhindern, dass einige ehrlose Generäle deine Arbeitsbots mit schwerem Gerät überrollen.
- **WA:** Chinooks sind zwar teure, aber außerordentlich effektive Rohstoffsammler. Kein Wunder. Schließlich ist die kostspielige Kriegsmaschinerie der WA von den schnellen Helikoptern abhängig. Sorge dafür, dass zwei Chinooks permanent im Einsatz sind.

## Sekundäre Einnahmequellen

Vor allem auf Karten mit begrenzten Rohstoffvorkommen können sekundäre Einnahmequellen über Sieg und Niederlage entscheiden. Entwickle sie daher bereits in der Frühphase des Spiels, damit du im Laufe der Kampagne keine Probleme bekommst. Darüber hinaus solltest du neutrale Rohstoffquellen, wie Bohrtürme, erobern, bevor dir deine Gegner zuvorkommen.

- **AP:** Ein paar Hacker in einem Web-Zentrum erhöhen deine Einnahmen beträchtlich.
- **IBG:** Der Schwarzmarkt ist eine hervorragende Einnahmenquelle. Baue also einige Schwarzmärkte, um deine Konten in kürzester Zeit zu füllen.
- **WA:** Irgendwann im Laufe des Spiels ist die WA in der Lage, Abwurfzonen zu bauen. Diese benötigen zwar Unmengen von Energie, sind aber überaus nützlich, da niemand ein Versorgungsflugzeug mit frischen Ressourcen aufhalten kann.

## Die Stützpunktverteidigung

Bevor du mit dem Aufbau deiner Offensivkräfte beginnst, musst du deinen Stützpunkt befestigen. Ansonsten könnte ein gezielter Angriff in der Frühphase des Spiels alle deine Träume zunichte machen. Natürlich musst du beim Bau deiner Abwehrstellungen Prioritäten setzen. Aus welcher Richtung stößt der Feind mit größter Wahrscheinlichkeit vor? Welche Einheiten wirft er in die Schlacht? Denke daran, dass es sehr schwierig ist, zwei Zufahrtswege zu sichern. Der Schutz von drei Zufahrtswegen ist fast unmöglich. Treffe deine Entscheidungen also frühzeitig und überlegt. Die meisten Spieler versuchen ihr Glück übrigens mit Frontalangriffen.

Zu einem guten Verteidigungskonzept gehören verschiedene Einheiten und Strukturen, die unterschiedliche Gegner abwehren können. Mit Langstreckenwaffen wehrst du Bodentruppen an, bevor sie deinem Stützpunkt gefährlich werden. Darüber hinaus brauchst du Flugabwehrstellungen.

- Auf einigen Karten erreichen feindliche Einheiten deinen Stützpunkt nur über schmale Zufahrtswege. Errichte hier in einem Halbkreis Abwehrstellungen, um die vorrückenden Truppen zu dezimieren.
- Nutze Höhenvorteile aus, um die Reichweite deiner Einheiten zu erhöhen.

Folgende Strategien haben sich in der Vergangenheit bewährt:

- **AP:** Schütze einen Bunker mit Panzerjägern und einigen Gatling-Geschützen.
- **IBG:** Baue einige Stinger-Stellungen und Tunnelsysteme und stationiere in den unterirdischen Gängen RPG-Einheiten.
- **WA:** Errichte abwechselnd vier Patriot- und vier Geschützstellungen. Schütze letztere mit Raketen-Troopern, wenn es deine finanziellen Mittel erlauben.

Konzentriere dich aber nicht ausschließlich auf den Bau von Abwehrstellungen, da sie ein guter Spieler in der Frühphase des Spiels problemlos ausschalten kann. Du musst also selbst in die Offensive gehen.

# Der Angriff

Schütze deine Kampftruppen mit Einheiten, die sie während des Vormarschs verteidigen können. Schließlich musst du deine Investitionen schützen.

Sammle möglichst viele Informationen über die Abwehrstellungen deines Gegners, bevor du blind in eine Falle tappst. Setze dazu moderne Aufklärungstechniken ein oder rücke mit kleinen Stoßtruppen in das Feindgebiet vor.

## Vorstöße und Aufklärung

Bei einem Vorstoß ist die Geschwindigkeit deiner Truppen entscheidend, da du das Zielgebiet nur mit schnellen Einheiten weiträumig erforschen kannst. Finde möglichst viel über die Stützpunktverteidigung deiner Gegner heraus und liefere dir kleinere Scharmützel mit feindlichen Einheiten. Auf diese Weise findest du heraus, wie dein Gegner reagiert und ob er auf eine Großoffensive vorbereitet ist. Vielleicht gelingt es dir sogar, seine Armee zu binden, damit ihm deine Hauptstreitmacht in den Rücken fallen kann. Folgende Vorgehensweisen haben sich bereits bewährt:

- **AP:** Rücke mit zwei Gatling-Panzern vor oder erkunde die feindliche Basis mit einer MiG. Dadurch zwingst du deinen Gegner möglicherweise dazu, die Anordnung und Zusammensetzung seiner Defensivstellungen zu überdenken.
- **IBG:** Fahre mit Kampfjeeps oder Kampfbikes durch das Lager des Feindes. Da die Fähigkeiten eines Kampfbikes vom jeweiligen Piloten bestimmt werden, kannst du es in eine effektive Waffe verwandeln. Fünf, von Bombenlegern gesteuerte, Kampfbikes vor der Kommandozentrale deines Gegners geben diesem mit Sicherheit zu denken.
- **WA:** Ein Humvee mit einigen Raketen-Troopern und einer Aufklärungsdrohne ist ein überaus effektives Spähfahrzeug. Noch besser sind natürlich Überwachungsdrohnen. Diese sind allerdings erst im Laufe des Spiels verfügbar.

## Angriffe

Manchmal musst du ein bestimmtes Ziel gezielt angreifen, um dich anschließend geordnet zurückzuziehen. Natürlich spielt in diesem Fall vor allem die Geschwindigkeit deiner Truppen eine entscheidende Rolle. Gleichzeitig solltest du aber über genug Feuerkraft verfügen, um das Ziel vor deinem Rückzug dem Erdboden gleichzumachen. Ist dein Primärziel nicht die Vernichtung einer Einheit oder eines Gebäudes, solltest du nach einem Angriff zu deinem Stützpunkt zurückkehren, um die nächste Attacke vorzubereiten.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein bestimmtes Ziel mit einem gezielten Vorstoß auszuschalten. Ausschlaggebend für die Angriffstaktik ist in der Regel das Ziel selbst, dessen Position und die Art der Abwehrstellungen. Im Prinzip ist alles nur eine Frage der Erfahrung.

## Großoffensive

Wenn es Zeit wird, einen Krieg zu beenden, solltest du eine Armee aufbauen, mit der du die Abwehrstellungen und den Stützpunkt deines Gegners zerstören kannst. Nicht selten gibt es in einer Schlacht einen entscheidenden Moment, in dem eine der Kriegsparteien die Oberhand gewinnt. Wenn es dir nicht gelingt, die Abwehrstellungen des Feindes auszuschalten, solltest du dich zurückziehen und die Kampfkraft deiner Armee erhöhen.

- Investiere niemals alle Mittel oder Rohstoffe in deine Offensivkräfte, es sei denn, die Lage ist hoffnungslos. Ein reines Angriffsheer ist gefährlich anfällig für Gegenoffensiven des Feindes. Nach dem Aufbau deiner Streitkräfte solltest du mit dem Bau von Ersatztruppen beginnen.

Denke daran, deine Offensivtruppen während des Angriffs mit Sekundäreinheiten zu schützen. Das ist das Geheimnis einer erfolgreichen Armee. Folgende Konzepte haben sich in früheren Auseinandersetzungen bewährt:

- **AP:** Baue vier Overlord-Panzer und rüste diese mit zwei Propagandatürmen und zwei Gatling-Geschützen auf. Errichte zwei unabhängige Gatling-Geschütze, um deine Panzer im Angriffsfall zu verteidigen. Bringe hinter der Frontlinie zwei Nukleargeschütze in Stellung. Diese sind vor allem im Kampf gegen Gebäude überaus effektiv. Außerdem solltest du einen Horchposten mit mehreren Minigun-Cyborgs bauen.
- **IBG:** Baue 10 Skorpion-Panzer mit Raketen-Upgrade. Mit Vierlingsgeschützen hältst du deinen Luftraum sauber. Stationiere im Hinterland einige SCUD-Werfer, um deine vorrückenden Einheiten zu unterstützen.

- **WA:** Die wichtigste Offenseinheit der WA ist der Paladin. Baue also fünf bis sechs dieser Panzer. Gleichzeitig schalten zwei bis drei Tomahawk-Raketenwerfer weiter entfernte Ziele aus. Baue außerdem einige Humvees mit Raketen-Troopern. Hinter der Hauptstreitmacht sollten zwei Avengers den Luftraum sichern.

## Turnier-Ranglisten

Für engagierte Spieler bietet *Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null* Turnier-Ranglisten für QuickMatch-Spiele. Bei Ranglistenspielen trittst du mehrmals hintereinander gegen andere Spieler an. Die Ergebnisse der Spiele werden aufgezeichnet und bestimmen deinen Platz in der Rangliste.

### Teilnahme an Ranglistenspielen:

1. Besuche die Seite <http://generals.casesladder.com> und melde dich bei einem Spiel an.
2. Starte *Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null*.
3. Klicke im Hauptmenü auf MULTIPLAYER und melde dich in der Online-Lobby an.
4. Klicke auf QUICKMATCH.
5. Klicke auf SETUP.
6. Markiere in der Liste "Rangliste wählen" die gewählte Rangliste.
- Du kannst die Ranglistenfunktion im Bildschirm "Rangliste wählen" auch deaktivieren. Dadurch werden die Ergebnisse der entsprechenden Spiele nicht aufgezeichnet.
7. QuickMatch verbindet dich ausschließlich mit Spielern deiner Turnier-Rangliste. Alle Ergebnisse deiner QuickMatch-Spiele werden automatisch an deine Rangliste übermittelt.

Auf der Seite <http://generals.casesladder.com> kannst du einen Blick auf deinen aktuellen Ranglistenplatz werfen.

## Tipp zum Kartenaufbau

Folgende Punkte solltest du bei der Erstellung einer Karte bedenken.

### Verboten

- Platziere nicht zu viele Geldquellen. Jeder Spieler sollte Zugriff auf \$40.000 bis \$60.000 haben. Baue also nicht zu viele Bohrtürme.
- Erstelle nicht nur rechteckige oder symmetrische Karten. Karten mit ungewöhnlichen Formen können sehr interessant sein.
- Überhäufe die Karte nicht mit Engpässen. Wenn du einen Engpass platzierst, sollte dieser mindestens fünf Panzerlängen lang sein.
- Isoliere keine Stützpunkte und baue keine Labyrinth. Vor allem die IBG braucht sehr viel Platz.
- Der einzige Zugang zu einem Stützpunkt sollte KEINE Brücke sein! Baue für jede Brücke mindestens einen anderen Weg über einen Fluss oder Abgrund.
- Lege keine Texturen übereinander. Auch ohne Überlappung kannst du interessante Effekte erzeugen. Außerdem wirken sich überlappende Texturen negativ auf die Spielgeschwindigkeit aus.
- Platziere auf deiner Karte nicht zu viele massive Objekte. Wenn du unbedingt derartige Objekte benötigst, sollten diese unzerstörbar und nicht auswählbar sein.
- Lege nicht zu viele reißende Flüsse an. Platziere stattdessen Flüsse, die quer über die Karte verlaufen.
- Baue nicht zu viele Zäune, da sich ein allzu langer Zaun spürbar auf die Spielgeschwindigkeit auswirkt.

## Empfohlen

- Skizziere deine Karte. Eine Skizze erleichtert dir den Bau großer Komponenten.
- Füge in alle Richtungen der Karte 70 Felder (ca. 200 Meter) hinzu. Verkleinern kannst du deine Karte später immer noch.
- Berücksichtige bei der Erstellung der Karte verschiedene Spielweisen. Schließlich macht es keinen Spaß, wenn man die Karte nur mit einem bestimmten Spielstil meistern kann.
- Lege große Flächen für deine Stützpunkte an. Das Areal sollte mindestens 5x5 Kommandozentralen groß sein. Achte darauf, dass du genug Platz für Flugfelder hast!
- Lasse hinter jedem Stützpunkt etwas Platz. Hier kannst du später Truppen für Überraschungsangriffe absetzen.
- Lege auf Multiplayer-Karten zwischen den Stützpunkten große Ebenen für Massenschlachten an.
- Vergewissere dich, dass es zu jedem Stützpunkt mindestens drei Zufahrtswege gibt. Wir empfehlen hierbei zwei direkte Routen und einen "Hintereingang".
- Gib Klippen eine typische Textur. So kannst du sie leichter identifizieren.
- Platziere auf Multiplayer-Karten maximal 100 Objekte pro Spieler.

## 17 Schritte bis zur Multiplayer-Karte

Wenn du die folgenden 17 Schritte befolgst, kannst du mühelos aufregende Multiplayer-Karten erstellen.

### Grundregeln für Multiplayer-Karten

Stelle für jeden Spieler etwa \$60.000 zur Verfügung. Das entspricht ungefähr zwei Rohstofflagern und einem Bohrturm.

Verzichte weitgehend auf Zivilisten. Sie wirken sich negativ auf die Framerate aus und verderben den Spielspaß.

**Maximale Kartengrößen.** 2-Spieler-Karten sollten maximal 250x250 Felder groß sein. Karten für 4 bis 6 Spieler sind maximal 350x350 Felder groß. 8-Spieler-Karten sollten eine Größe von 450x450 Feldern nicht überschreiten.

### 17 Schritte bis zur Multiplayer-Karte

1. **Bestimme die Grundstruktur der Karte.** Bevor du anfängst, solltest du ein ungefähres Bild der neuen Karte vor Augen haben. Je mehr Entscheidungen du im Vorfeld triffst, desto schneller ist deine Karte fertig.
2. **Skizziere einen Prototypen.** Skizziere deine Karte auf einem Blatt Papier. Zeichne dabei zunächst die größten Objekte und mache dir Gedanken über mögliche Standorte für Stützpunkte.
3. **Platziere Wegpunkte.** Es ist durchaus sinnvoll, die Positionen von Rohstofflagern und Stützpunkten mit Wegpunkten zu markieren.  
**Hinweis:** Wenn du die Startpunkte der einzelnen Spieler mit Wegpunkten markieren möchtest, musst du deren Namen folgendermaßen eingeben: "PLAYER\_1\_START" bezeichnet beispielsweise den Startpunkt von Spieler 1. Darüber hinaus musst du für jeden Mitspieler in der Spieler-Liste einen Spieler erstellen.
4. **Lege das Gelände an.** Es wird Zeit, die Grundstrukturen des Geländes, einschließlich möglicher Höhenunterschiede, festzulegen.
5. **Überprüfe die Größe.** Denke daran, dass du zusätzlichen Platz brauchst und errichte an den Kartenrändern unpassierbare Hindernisse. Passe die Größe deiner Karte entsprechend an.
6. **Baue die Geländedetails.** Bearbeite mit den Berg- und Grabwerkzeugen die Höhenverhältnisse deiner Karte. Mit dem Glätten-Werkzeug kannst du die Gipfel und Täler deiner Landschaft optimieren.
7. **Begrenze deine Karte.** Einen Teil der Karte (etwa 70x70 Felder) sollte unspielbares Gelände einnehmen. Außerdem solltest du an den Rändern der Karte unpassierbare Hindernisse platzieren.
8. **Lege Wasserflächen an.** Platziere auf deiner Karte nun Seen und Flüsse. Du kannst ein Wasserpolygon an beliebige See- oder Flussbetten anpassen.
9. **Male Texturen.** Nun, da du die Geländeformen festgelegt hast, musst du diese texturieren, um realistische Landschaften zu schaffen.



10. **Verfeinere und kombiniere deine Texturen.** Hast du ein großes Gebiet mit Texturen versehen, kannst du die Texturen einzelner Zellen optimieren oder verschiedene Texturen kombinieren.
- **Was ist mit den lustigen Texturen auf Klippen?** Wenn du einer steilen Klippe eine Textur zuweist, wird diese gedehnt. Aus diesem Grund solltest du Klippen-Texturen glätten, um deren Optik zu verbessern.
11. **Platziere Kampf- und Zivilobjekte.** Platziere nur Objekte, die schon zu Beginn des Spiels verfügbar sind.
12. **Straßen, Schienen und Brücken.** Straßen, Schienen und Brücken spielen nicht selten eine wichtige strategische Rolle. Es handelt sich dabei um spezielle Texturen, die wie Objekte behandelt werden.
13. **Verteile die Rohstoffe.** Platziere Versorgungslager, Bohrtürme und Rohstofflager. Achte darauf, dass alle Spieler ähnliche Anfahrtswege haben.
14. **Erstelle und benenne Wegpunkte.** Gib mit Wegpunkten bestimmte Wege vor, denen Einheiten und Teams folgen können.
15. **Und was ist mit dem Sound?** Mit Hintergrundgeräuschen kannst du den zivilen Gebäuden auf deiner Karte Leben einhauchen. Verwende pro Bildschirm nie mehr als drei Hintergrundsounds!
16. **Teste deine Karte.** Bist du mit deiner Karte zufrieden, solltest du sie im Spiel testen. Spiele zunächst einige Zeit alleine und teste die Karte anschließend mit Freunden.
17. **Optimiere die Texturen.** Bevor du deine Karte veröffentlichst, solltest du noch die Texturen einzelner Felder optimieren.

## Installation und Start von Multiplayer-Karten

1. Kopiere die Kartendatei, die .TGA-Vorschau-Datei und alle benötigten Dateien in einen neuen Ordner mit dem Namen der Karten-Datei (ohne die Dateierweiterung).
2. Kopiere diesen Ordner in folgendes Verzeichnis: **Eigene Dateien\Command and Conquer Generäle: Die Stunde Null-Data\Karten**. Für jede Karte, die du erstellst oder herunterlädst, musst du in diesem Verzeichnis einen neuen Ordner erstellen.
- Spielst du Multiplayer-Karten online, sollte der Entwickler der Karte das Spiel moderieren. Die Karte wird automatisch an alle Mitspieler verschickt. Eine fertige Karte sollte etwa 1 MB groß sein.
3. Möchtest du ein Spiel mit einer selbst erstellten Multiplayer-Karte moderieren, starte *Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null*. Wähle anschließend im Hauptmenü die Option MULTIPLAYER und melde dich an. Klicke im Lobby-Bildschirm auf SPIEL ERSTELLEN. Bestimme die Spieleinstellungen und klicke auf KARTE WÄHLEN. Klicke anschließend auf INOFFIZIELL, markiere die gewünschte Karte und bestätige deine Entscheidung mit einem Klick auf ANNEHMEN. Wenn alle Spieler bereit sind, startest du das Spiel mit einem Klick auf SPIEL STARTEN.
- Im Sandkasten-Modus kannst du selbst erstellte Multiplayer-Karten testen. Erstelle eine Multiplayer Karte dazu in einem Netzwerk, wähle deine Karte aus und klicke auf SPIEL STARTEN. Du bist jetzt der einzige Spieler auf der Karte und kannst diese auf Herz und Nieren prüfen.



# Mitwirkende

C&C Generäle: Die Stunde Null wurde entwickelt von Electronic Arts Los Angeles

## Electronic Arts Los Angeles – C&C Generals Zero Hour Development Team

**Executive Producer:** Mark Skaggs

**Senior Producer:** Harvard Bonin

**Development Director:** John Salwitz

**Technical Direction:** Jeff Brown

**Associate Producer:** Jill Donald

**Assistant Producer:** Amir Rahimi

**Additional Production Management:** Rade Stojasavljevic, Richard Donnelly, Amer Ajami, Jeff Charvat, Frank Hsu, Dan Elggren

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

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

**Lead Artists:** Eric Kearns, Jose Albanil

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

**Additional Art:** Richard Krieglger, Richard Smith, Tse-cheng Lo, Boon Lee, Kich Ma, Bjorn Muller, David Pursley

**Cinematic Cut Scene Director:** David Wainstain

**Cinematic Cut Scene Artists:** Eric Hardin, Greg Black

**Director of Audio:** Mical Pedriana

**Sound Design and Voice Direction:** David Fries

**Music Composed and Produced by:** Bill Brown and Mikael Sandgren of Soundelux Design Music Group

**Script Writers:** Paul DeMeo, Danny Bilson

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

**Engineering Interns:** Chris Brue, Jake Warmerdam

**Additional Design:** Dustin Browder, John Lee

## Quality Assurance

**EALA QA Director:** Evan Birkby

**QA Lead:** Adam Hayes

**Assistant Lead:** Will Townsend

**Analysts:** 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

**Tiburon QA Manager:** Eric Zala

**Sr. QA Lead:** Paulo Baier

**Sr. QA Lead:** Alex Plachowski

**QA Lead:** Ryan Ferwerda

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

## EA Europe

**Software Localisation Manager:** Isabelle Martin

**Localisation Project Manager:** Elena Carballido

**European CQC Operations Manager:** Linda Walker

**European CQC Test Manager:** Jean-Yves Duret

**European CQC Test Supervisor:** David Fielding

**European CQC Project Leads:** Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies

**European CQC Senior Testers:** James Bolton, Alan Drew, Antonin Flament, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Gary Napper, Mark Painting, Ian Smithers

**European CQC Platform Manager:** James Featherstone

**European CQC Platform Specialists:** Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett

**Production Manager:** Jenny Whittle

**Account Executive:** Silvia Byrne  
**Production Planner:** James Truter  
**Documentation Layout and Translation Coordination:** Abdul Oshodi  
**Web Localisation Coordination:** Sylvain Caburrosso  
**Studio Ops:** Anne Miller, Phil Jones  
**European Marketing Manager:** Simon Bull

## **Localization**

**Director of Product Localization, EALA:** Thilo W. Huebner  
**Localization Assistance:** Laffy Taylor, Lea Milic

### **Localization Brazil**

**Carlos Casemiro, Mateus Andrade**  
**Translation Services:** Quoted Traduções

### **Localization France**

**Translation Coordinator:** Stéphane Tachon  
**Translations:** Around The Word  
**LT Coordinator:** Lionel Berrodier  
**Language Tester:** Erwan Jegouzo, Clément Duval

### **Localization Germany**

**Localization Coordinators:** Britta Dohmen, Bettina Bachon  
**Translations:** Robert Böck  
**Review:** Elmar Seeberger  
**Recording Studio:** Toneworx GmbH, Hamburg  
**LT Coordinator:** Horst Baumann, Dirk Vojtilo  
**German Language Tester:** Thorsten Schaak

### **Localization Italy**

**Localization Manager:** Alessandro Tajana  
**Translation Coordinator:** Andrea Santambrogio  
**Translations:** Synthesis International S.r.l.  
**LT Coordinator:** Fausto Ceccarelli  
**Language Tester:** Antonio Vaccarino  
**Localization Poland:** Kasia Gryglewska-Cebrat, Jamusz Mrzigod  
**Localization Spain:** José Luis Rovira, Alvaro Corral, Antonio Yago  
**Chinese Language Tester:** 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  
**Electronic Arts Asia Pacific Marketing Partners:** Peter Pembroke, Savannah Hahn, Michael Kim, Jamie Mckinlay, Claire Gobey, Jenny Hsia, Karen Teo, Liam McCallum and Mike Wynands, Chongho Lee  
**Gaming Community Partners:** Mike Murphy, Glenn Burtis, Elmar Seeberger, Uli Lachelt, Joerg Linder  
**Packaging Project Manager:** Angela Santos  
**Packaging Design:** Ayzenberg  
**Documentation:** Steve Olson  
**Documentation Layout:** Chris Held

## Voice Acting

**Voice Actors:** Bideller, Michael; Borowski, Rasmus; Böttcher, Jennifer; Böttcher, Oliver; Cordevin, Joey; Dahlem, Sven; Demtröder, Till; Elskis, Marion; Endemann, Gernot; Erhardt, Marek; Fontanges, Celine; Frass, Wolf; Fuchs, Claus; Grimm, Michael; Haar, Eberhard; Hinze, Gerhart; König, Nicolas; Krowas, Michael; Mahlich, Holger; Missler, Robert; Möller, Kai-Hendrik; Nogler, Sylvie; Pages, Svenja; Peters, Joshy; Potzern, Holger; Reins, Reent; Schäffler, Erik; Schülke, Achim; Seidenberg, Marc; Thomé, Frank; von Weltzin, Kristina; Weis, Peter; Wenke, Thomas

## Cameo and Generals' Photos

**Wardrobe, hair & makeup:** Jodi DeMarco

**Casting:** Deborah German Casting

**Studio:** Out West Studio

**Models:** 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

## News Reporter Videos

**Producer:** Robert Benjamin

**Visual Effects & Editing:** Robert Baily

## Actors

Julian Stone as James Seabury (German Voice: Till Demtröder)

Catherine Dao as Sun Mei Ying (German Voice: Celine Fontanges)

Mike Saad as Omar Bin Ghazali (German Voice: Eberhard Haar)

## Crew

**Writer:** Paul DeMeo

**Producer:** Robert Benjamin

**Visual Effects & Editing:** Robert Baily

**Studio:** Out West Studio

**Intro Movie by:** Mondo

**External Multiplay Map Contributors:** Bryan Hansen, Edwin Huisman

## EA Development Executives

**EALA General Manager:** John Batter

**EA Worldwide Development Executives:** Don Mattrick, Paul Lee, Bruce McMillan

Very Special Thanks to the Command & Conquer fan community.

# Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

## Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

## Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.



# Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbonn).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbonn und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

## Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für Game Boy Advance- und Game Boy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Eurocheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

**Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln**

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du zugäblich zu erreichen bist.



# Hotline

## Die Servicrufnummern für Kunden aus Deutschland:

**0190 – 77 66 33**  
(€ 1,24 pro Minute)  
für technische Fragen zu  
EA Produkten  
erreichbar Mo.-Sa.  
von 11-20 Uhr  
mit persönlicher Betreuung

**0190 – 75 44 64**  
(€ 1,24 pro Minute)  
für spielerische Fragen zu  
EA Produkten  
**erreichbar 24 Stunden täglich**  
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr  
mit persönlicher Betreuung

## Die Servicrufnummern für Kunden aus Österreich:

**0900 – 37 37 61**  
(€ 1,08 pro Minute)  
für technische Fragen zu  
EA Produkten  
erreichbar Mo.-Sa.  
von 11-20 Uhr  
mit persönlicher Betreuung

**0900 – 37 37 62**  
(€ 1,08 pro Minute)  
für spielerische Fragen zu  
EA Produkten  
**erreichbar 24 Stunden täglich**  
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr  
mit persönlicher Betreuung

## Die Servicrufnummern für Kunden aus der Schweiz:

**0900 – 55 40 20**  
(CHF 2,00 pro Minute)  
für technische Fragen zu  
EA Produkten  
erreichbar Mo.-Sa.  
von 11-20 Uhr  
mit persönlicher Betreuung

**0900 – 77 66 77**  
(CHF 2,00 pro Minute)  
für spielerische Fragen zu  
EA Produkten  
**erreichbar 24 Stunden täglich**  
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr  
mit persönlicher Betreuung







Software und Dokumentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Command & Conquer sind Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. MPEG Layer-3-Soundtechnologie lizenziert durch Fraunhofer IIS und THOMSON Multimedia. Dieses Produkt enthält lizenzierte Software von GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

Die in diesem Produkt verwendete Font Software der Agfa Monotype Corporation und ihrer Lieferanten darf nicht weitergegeben, kopiert, umformatiert, oder dekompiert werden. Die Font Software darf als Teil des Produktes an Dritte weitergegeben werden, wenn (i) der Empfänger die Bedingungen dieser Vereinbarung akzeptiert, und du (ii) alle Kopien der Font Software, einschließlich aller Kopien auf deinem Computer sofort nach der Weitergabe löschst. Die Font Software ist urheberrechtlich geschützt. Die Kopie oder Weitergabe der Font Software verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz. Diese Lizenzvereinbarung gestattet ausschließlich die Nutzung der Font Software im Rahmen dieser Vereinbarung. Alle Rechte vorbehalten.

Die vollständige Endbenutzer-Lizenzvereinbarung der Agfa Monotype Corporation findest du unter [www.agfamonotype.com](http://www.agfamonotype.com).

**EA BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE ONLINE-FUNKTION(EN) DIESES PRODUKTES 90 TAGE NACH ANKÜNDIGUNG EINZUSTELLEN.**