VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Následující informace si prosím přečtěte dříve, než začnete hru používat nebo ji dovolíte používat svým dětem.

Záblesky světla nebo blikající obrazy mohou u některých lidí vyvolávat epileptické záchvaty nebo ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu nebo hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenu a nikdy epileptickými záchvaty netrpěly. V případě, že jste vy nebo někdo jiný z vaší rodiny měl někdy symptomy epilepsie (záchvaty nebo ztrátu vědomí) v důsledku zábleskového světla, je třeba se před začátkem hraní poradit s lékařem.

Doporučujeme rodičům, aby při hraní počítačových her svým dětem věnovali zvýšenou pozornost. Pokud máte vy sami nebo vaše děti při hraní her jakékoli z následujících příznaků - závrať, rozmazané vidění, cukání očí nebo svalů, ztráta vědomí, ztráta orientace, jakýkoli nechtěný pohyb nebo křeč - je třeba hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ

- Neseďte před obrazovkou příliš blízko, ale v dostatečné vzdálenosti tak, jak to dovoluje délka kabelu.
- Při hraní je lépe používat malou obrazovku.
- Nehrajte, pokud jste unaveni nebo nevyspalí.
- Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- Při hraní počítačových her je třeba udělat každou hodinu přestávku v trvání nejméně 10-15 minut.

INSTALACE A SPUŠTĚNÍ HRY

PRO UŽIVATELE S HERNÍM DISKEM

Chcete-li hru nainstalovat, vložte disk do diskové jednotky a následujte instrukce na obrazovce.

Poté, co se hra nainstaluje, můžete ji spustit pomocí nabídky automatického spuštění nebo ji naleznete v nabídce START > PROGRAMY (nebo VŠECHNY PROGRAMY) umístěné na obrazovce vlevo dole.

PRO UŽIVATELE APLIKACE EA LINK

Instrukce ohledně instalace a spuštění hry naleznete v sekci Help (Nápověda) v aplikaci EA Link.

ZŮSTAŇTE VE HŘE A ZAREGISTRUJTE SE!

Po vytvoření členského účtu EA a registraci této hry získáte zdarma cheaty a herní tipy přímo od EA. Vytvoření členského účtu a registrace jsou snadné a rychlé!

Zaregistrovat se můžete během instalace nebo přes odkaz elektronické registrace, který naleznete v programové skupině hry v nabídce Start. Můžete také navštívit naši webovou stránku na adrese **www.gamereg.ea.com** a zaregistrovat se zde.

Upozornění: Zaregistrováním této hry se uloží kopie vašeho sériového čísla na váš účet EA pod položku Můj účet, kde ho kdykoliv v budoucnu naleznete.

OBSAH

INSTALACE A SPUŠTĚNÍ HRY	1
ZŮSTAŇTE VE HŘE A ZAREGISTRUJTE SE!	1
VÍTEJTE ZPĚT, VELITELI	3
POSTAVY VE HŘE	6
HLAVNÍ MENU	8
NASTAVENÍ	8
HERNÍ OBRAZOVKA	9
ZÁKLADY HRANÍ HRY	11
POKROČILÁ TAKTIKA	15
HERNÍ REŽIMY	19
JEDNOTKY, STAVBY A SÍLY	26
UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ	52
ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ	52
ZÁKAZNICKÁ PODPORA	54
UPOZORNĚNÍ	54
ZÁRUKA	54

Navštivte stránky společnosti EA™ na adrese **www.ea.com**

VÍTEJTE ZPĚT, VELITELI

Třetí válka o tiberium je na nás.

V roce 2047 se přes celou planetu přehnala další ohnivá smršť, která vzešla z vleklého sporu mezi spojeneckými národy GDI a temnou supermocností známou jako bratrstvo Nod. Obě strany bojují o tiberium, tajemný zelený krystal mimozemského původu, který je dokonalým zdrojem a zároveň nejhorší ekologickou katastrofou v dějinách lidstva. V sázce snad nemůže být víc – ten, kdo má kontrolu nad tiberiem, kontroluje i osud lidstva a celé planety Země. Zuřivý celosvětový konflikt mezi GDI a bratrstvem Nod však teprve začíná. Lidstvo se má brzy dozvědět, že ve vesmíru není samo... a že jeho světová válka není jediným konfliktem, který se kvůli tiberiu rozhořel.

SLOVA VÝKONNÉHO PRODUCENTA MIKEA VERDU:

„Tato hra vznikala z lásky těch, kteří na ní pracovali. Většina z nás je vášnivými fanoušky hry *Command & Conquer™* – je to pro nás obrovská čest a pocta, že můžeme pracovat na nové hře *Command & Conquer,* která se navíc odehrává ve světě tiberia, kde to vlastně všechno v roce 1995 začalo. Tvrdě jsme pracovali, abychom vytvořili nejmodernější real-timovou strategii, která by byla věrna odkazu původní hry *Command & Conquer* a důstojně vzdala čest všem hrám, jež jí předcházeli.

Děkujeme vám za hraní hry *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*. Doufáme, že si její hraní užijete tak, jak jsme si my užili její tvorbu."

Mike Verdu, výkonný producent

VÁŠ HLAVNÍ ÚKOL

Ve hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* na sebe vezmete roli polního velitele, jehož úkolem je bránit se útočícím armádám a dobýt jejich základny lstí, šikovnými manévry a zničením jejich sil svými jednotkami. V typické bitvě budete řídit jednu ze tří různých frakcí – síly GDI, bratrstvo Nod nebo mimozemské jednotky Scrin – od postavení vlastní operační základny přes trénink různých bojových jednotek až po jejich strategické nasazení v boji s nepřáteli. Abyste všechno úspěšně zvládli, musíte myslet a jednat velmi rychle – a samozřejmě mistrně si osvojit kontrolu nad bojem. Nejjednodušším způsobem, jak se to naučit, je klepnout na tlačítko Výuka v hlavním menu a spustit krátkou výukovou misi. Veškeré další informace jsou obsaženy v této příručce.

ÚPLNÉ OVLÁDÁNÍ

Abyste si mohli zahrát a užít hru *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, nemusíte si zapamatovat všechny následující příkazy, pokud to však zvládnete, získáte tím velkou výhodu.

- Většinu následujícího ovládání si můžete sami nastavit v menu Nastavení na záložce Klávesové zkratky.

  Poznámka: Všechny zmínky o „klepnutí" a „poklepání" se vztahují k levému tlačítku myši, pokud není stanoveno jinak.

POVELY PRO VÝBĚR

Funkce	Klávesnice/myš
Vybrat jednotku	Klepnout
Přidat jednotku do výběru	**SHIFT** + klepnout
Vybrat skupinu jednotek	Klepnout a táhnout rámeček kolem vybraných jednotek
Vybrat všechny bojové jednotky na mapě	**Q**
Vybrat všechny jednotky určitého typu na obrazovce	**W** nebo poklepat na jednotku
Vybrat všechny jednotky daného typu na mapě	Klepnout na jednotku a dvakrát stisknout **W**
Definovat vybrané jednotky jako skupinu	**CTRL** + **0**–**9**
Vybrat skupinu	**0**–**9**
Vybrat a přesunout se ke skupině	Dvakrát stisknout **0**–**9**
Umístit shromaždiště	Vybrat budovu a klepnout pravým tlačítkem myši na místo na obrazovce
Přesunout se na poslední událost minimapy	**MEZERNÍK**
Vybrat další kombajn	**N**
Ukázat všechny ukazatele úrovně zdraví	**CTRL** + **~**
Režim zrychleného přehrávání (pouze během opakovaného záznamu)	**>**

POVELY K POHYBU A ÚTOKU (S VYBRANÝMI JEDNOTKAMI)

Funkce	Klávesnice/myš
Přesunout jednotky nebo zaútočit na cíl	Klepnout pravým tlačítkem myši
Přesun s útokem	**A** + klepnout pravým tlačítkem
Přesun a napadení	**F** + klepnout pravým tlačítkem
Couvat	**D** + klepnout pravým tlačítkem
Nucený přesun	**G** + klepnout pravým tlačítkem
Pohyb formace	Podržet obě tlačítka myši
Zastavit jednotky	**S**
Nucený útok	**V** + klepnout pravým tlačítkem
Rozptýlit se	**CTRL** + **X**
Režim plánování	**CTRL** + **Z**
Režim kontrolních bodů	**ALT**
Agresivní postavení	**ALT** + **A**

Funkce	Klávesnice/myš
Hlídkové postavení	**ALT** + **S**
Obranné postavení	**ALT** + **D**
Pasivní postavení	**ALT** + **F**

POVELY PRO VÝROBU A NA POSTRANNÍ LIŠTĚ

Funkce	Klávesnice/myš
Přepínat menu cílů	**O**
Zpravodajská databáze	**I**
Režim prodeje	**Z**
Režim energie	**X**
Režim oprav	**C**
Kontextová záložka	**`**
Záložka staveb	**E**
Záložka podpůrných staveb	**R**
Záložka pěchoty	**T**
Záložka vozidel	**Y**
Záložka letounů	**U**
Další/předchozí podtabulka	**TAB**/**CTRL** + **TAB**
Sloty na postranní liště	**F1**-**F10**
Tlačítka schopností jednotky	**CTRL** + **A**/**S**/**D**/**F**
Podpůrné síly	**CTRL** + **F1**-**F8**

OVLÁDÁNÍ ZOBRAZENÍ A KAMER

Funkce	Klávesnice/myš
Otevřít herní menu	**ESC**
Posun obrazovky	Směrové šipky nebo posunout kurzor myši na okraj obrazu
Rychlý posun obrazovky	Klepnout pravým tlačítkem myši a táhnout
Přesunout se na hlavní základnu	**H**
Nastavit záložku kamery 1	**CTRL** + **J**
Nastavit záložku kamery 2	**CTRL** + **K**
Nastavit záložku kamery 3	**CTRL** + **L**
Nastavit záložku kamery 4	**CTRL** + **;**
Přesunout se na definovanou záložku 1	**J**
Přesunout se na definovanou záložku 2	**K**
Přesunout se na definovanou záložku 3	**L**
Přesunout se na definovanou záložku 4	**;**
Otočit kameru doleva/doprava	Numerická klávesnice **4**/**6** nebo podržet a táhnout prostřední kolečko myši a táhnout myší vlevo/vpravo

Funkce	Klávesnice/myš
Přiblížit/oddálit obraz kamery	Numerická klávesnice **8**/**2** nebo podržet a táhnout prostřední kolečko myši a táhnout myší vlevo/vpravo
Nastavit kameru do výchozí pozice	Numerická klávesnice **5** nebo poklepat na prostřední kolečko myši
Pořídit snímek záběru	**F12**

OVLÁDÁNÍ HRY PRO VÍCE HRÁČŮ

Funkce	Klávesnice/myš
Přepínat hlasový chat	**CTRL + V**
Hlasový chat	**V**
Chatovat se spojenci	**BACKSPACE**
Chatovat s kýmkoli	**ENTER**
Umístit maják	**B**
Odstranit maják	**DEL**

POSTAVY VE HŘE

Během každé kampaně ve hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* potkáte několik vysoce postavených představitelů GDI i bratrstva Nod. Níže naleznete stručný přehled o každém z nich.

GDI

Jack Granger
(Michael Ironside)

Zasloužilý veterán, který svého postavení dosáhl spíš než politickým pletichařením vojenskými činy a úspěchy. Generál Jack Granger je tvrdý, nesmlouvavý, ale rozumný velící důstojník. Díky dvěma válkám s bratrstvem Nod, kterými si prošel, získal cenné zkušenosti a dokáže ke každé vojenské situaci přidat neocenitelný nadhled a odvahu s důvěrou ve strategii vedoucí k vítězství.

Redmond Boyle
(Billy Dee Williams)

Jen málokdo by prošel tak těžkými zkouškami se vzpřímenou hlavou jako Redmond Boyle. Osud jej zavanul do pozice výkonného ředitele GDI a Boyle tuto výzvu přijal. Je to charismatický, i když poněkud unáhlený velitel, zastupuje síly GDI na veřejnosti, kterou nenechává ani na chvíli na pochybách, že jeho záměrem je zvítězit nad bratrstvem Nod za každou cenu.

Sandra Telfairová
(Grace Parková)

Poručík Sandra Telfairová je speciální asistentkou generála Grangera na ústředním velitelství. Ve své funkci je velmi schopná, snad i díky minulosti ve vojenské rozvědce. Její bystré hodnocení taktiky bratrstva Nod může přijít vhod.

Kirce Jamesová
(Jennifer Morrisonová)

Suverénní profesionál a výjimečný důstojník, to je poručík Kirce Jamesová. Takového vojáka by si nepochybně přál na své straně každý velitel. Často bude práce poručíka Jamesové neocenitelná, především půjde-li o přístup k tajným informacím rozvědky nebo k nejmocnějším zbraním sil GDI.

BRATRSTVO NOD

Kane
(Joe Kucan)

Muž známý pouze jako Kane je nevyšším velitelem – někteří by dokonce řekli Mesiášem – bratrstva Nod. Kane ztělesňuje tenkou hranici mezi géniem a šílencem, a tak je nemalým překvapením, že se svět zdá být rozdělen na jeho přívržence a odpůrce. Jeho stoupenci věří, že existenci tiberia prorokoval, Kaneovo chování je však nejspíš v rozporu s tajnými jednáními a megalomanskými podněty.

Kilian Qatarová
(Tricia Helferová)

Generál Kilian Qatarová je nesmírně charismatická, pokud to však situace vyžaduje, tak i neuvěřitelně nelítostná velitelka. Je druhým nejvyšším velícím důstojníkem bratrstva Nod, její pozice postupně rostla díky slávě, kterou získala jako jedinečná mistryně taktiky a také díky své neochvějné loajalitě k samotnému Kaneovi.

Ajay
(Josh Holloway)

Ajay je vojenský plánovací expert bratrstva Nod. Jako brilantní špionážní důstojník a vychytralý taktik opakovaně dokázal svou schopnost vytvořit plány na komplexní a velmi úspěšné vojenské operace. Je to zkušený voják, a tak není nikdy daleko od předních linií, kde jeho bratři bojují při plnění jeho plánů.

HLAVNÍ MENU

Začněte hru pro jednoho i více hráčů, přizpůsobte si nastavení, nahlédněte do zpravodajské databáze a mnohem více.

VÝCVIK Naučte se základní dovednosti nutné k hraní *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

KAMPAŇ Začněte kampaň za GDI nebo bratrstvo Nod nebo pokračujte v zahájené kampani.

Poznámka: Až dokončíte kampaně GDI a bratrstva Nod, zkuste i bonusovou kampaň.

PŘESTŘELKA Nastavte si boj pro jednoho hráče až se sedmi protivníky, které místo živých hráčů simuluje počítač.

REŽIM MULTIPLAYER Hrajte až se sedmi protivníky s využitím místní sítě nebo on-line připojení.

PROFILY Spravujte profily hráčů, podívejte se do zpravodajské databáze nebo sledujte ukázky ze zamčených kampaní.

MOŽNOSTI Nastavte si zvuk, zobrazení a ovládání nebo se podívejte na jména tvůrců.

UKONČIT Ukončete hru.

NASTAVENÍ

Pro nastavení zobrazení, zvuku a ovládání vyberte MOŽNOSTI v hlavním menu a potom vyberte NASTAVENÍ.

- Během hry můžete upravit nastavení tím, že zmáčknete tlačítko **ESC**. Otevře se obrazovka herního menu, kde klepnete na NASTAVENÍ. Nastavení grafiky nemůžete měnit během samotné hry, je přístupné pouze z hlavního menu, v položce Nastavení.

GRAFIKA Přizpůsobte si různé grafické možnosti.

Poznámka: Máte rovněž k dispozici pět předvolených grafických možností, které jsou seřazeny podle kvality od VELMI NÍZKÁ až po VELMI VYSOKÁ. Pro výběr předvolené možnosti klepněte na příslušného jezdce nahoře na obrazovce. Tyto předvolené možnosti jsou původně nastaveny hrou podle výkonu vašeho počítače. Používejte tato nastavení do té doby, než naleznete nastavení, které vám vyhovuje nejvíce, nebo ponechte jezdce nastavení na pozici automaticky zjištěné hrou.

AUDIO Nastavte hlasitost zvuku, zvukových efektů, hlasů, hluku okolí a stříhaných záběrů a zapněte nebo vypněte funkci VoIP.

KLÁVESOVÉ ZKRATKY Navolte si vlastní klávesové zkratky poklepáním na příslušné místo v modelu nebo vyberte klávesu přes rozbalovací nabídku.

Poznámka: U klávesové zkratky můžete k tlačítkům **SHIFT**, **CTRL** nebo **ALT** přiřadit nanejvýš jednu další proměnnou.

SÍŤ Vyberte si IP adresu, kterou budete používat, zapněte nebo vypněte funkci Send Delay, vložte číslo portu nebo klepněte na Obnovit NAT.

Poznámka: Pokud jste od posledního on-line hraní *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* pozměnili nastavení svého firewallu a máte potíže s připojením, klepněte na OBNOVIT NAT, což by mohlo problém vyřešit. (Další informace naleznete v souboru Ctimne.txt v instalačním adresáři.)

OBECNÉ Nastavte si herní rychlost, zpoždění znázornění nápovědy a citlivost myši. Navíc si můžete nakonfigurovat možnosti indikace.

Poznámka: Pokud klepnete na rámeček Zobrazovat reklamy, reklamy ve hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* se budou zobrazovat.

- Pro potvrzení změn klepněte na PŘIJMOUT.
- Pro opětovné nastavení hry na původní hodnoty klepněte na VÝCHOZÍ.

HERNÍ OBRAZOVKA

OKNO BITVY

V okně bitvy můžete budovat a umísťovat stavby, udílet rozkazy k pohybu a útoku všem svým jednotkám, využívat speciálních sil a mnohem víc. Ve všech případech ukazuje okno bitvy pouze část celé mapy.

Poznámka: Během misí kampaně se na obrazovce budou zobrazovat kontrolní body, aby vás nasměrovaly ke konkrétním cílům.

- Pro posunutí okna bitvy táhněte myší ke kraji obrazovky ve směru, kterým se chcete hýbat. Okno bitvy se začne posouvat. Pro zastavení posouvání táhněte myší do středu obrazovky. Posouvat okno bitvy je možné i tlačítky směrových šipek.
- Pro rychlejší posun podržte při tažení myší pravé tlačítko myši.

Ovládání kamery kolečkem myši: Pro zvětšení/zmenšení pohledu otočte kolečkem myši dopředu/dozadu. Pro otočení kamery zmáčkněte kolečko a táhněte myší. Pro návrat kamery do původního nastavení dvakrát zmáčkněte kolečko myši.

VÁLEČNÁ MLHA

Každá jednotka má určitý dohled, a okno bitvy je tak celkovým obrazem toho, co vidí všechny vaše jednotky. Oblasti mapy, které jsou mimo dohled všech jednotek, jsou zahaleny poloprůhledným oparem, kterému se říká válečná mlha. Tento opar ukrývá nepřátelské jednotky a stavby a ukazuje pouze terén a civilní budovy. Válečná mlha zmizí pouze v případě, že se vaše jednotky na území vrátí.

V některých misích kampaně se objevuje další vrstva – černá clona. Ta pokrývá neprozkoumaný terén. Při zkoumání mapy budete postupně tuto černou clonu odstraňovat, poznávat terén a nacházet skryté stavby a jednotky. Pokud se vám clonu podaří odstranit celou, zmizí už napořád. Všechno mimo dohled vašich jednotek však stále zůstane zahaleno ve válečné mlze. V normálních misích kampaně válečná mlha zmizí, pokud se znovu území dostane na dohled vašich jednotek.

ZÁLOŽKY KAMER

Záložky kamer vám umožňují označit místa na mapě a v mžiku se na ně i podívat jediným stiskem tlačítka, které změní kameru.

- Pro nastavení záložky kamery stiskněte CTRL a **J**, **K**, **L** nebo **;**.
- Pro ukázání záběru určené kamery stiskněte **J**, **K**, **L** nebo **;** podle záložky.
- Pro návrat do velícího střediska stiskněte **H**.

POSTRANNÍ LIŠTA

Postranní lišta se používá k ovládání vaší základny a vašich sil. Nezáleží na tom, kde se právě nacházíte a co vidíte, protože díky postranní liště můžete kdykoli budovat nové stavby a jednotky. Nemusíte se vracet na základnu pokaždé, když chcete spustit produkci.

- Postranní lišta obsahuje kontextovou záložku, která zobrazuje informace o jakékoli vybrané jednotce, stavbě atd. Chcete-li získat více informací o čemkoli na vaší postranní liště, přejeďte přes ni kurzorem.
- Během misí kampaně se na postranní liště navíc objeví ikony hlavních a bonusových cílů a zpravodajské databáze.

RADAROVÁ MINIMAPA

Postranní lišta také obsahuje radar bojiště, kterému se říká radarová minimapa. Pohyby nepřátelských jednotek lze na této minimapě zpozorovat dřív, než se objeví v okně bitvy, a proto ji alespoň po očku sledujte. Mějte však na paměti, že za jistých okolností nemusí váš radar fungovat.

CÍLE (POUZE PRO KAMPANĚ)

Pro přehled cílů vaší mise klepněte na ikonu cílů. Abyste úspěšně dokončili misi, musíte splnit všechny své hlavní cíle. (Povšimněte si, že se vaše hlavní cíle mohou během boje měnit.) Splnění bonusových cílů není povinné, ale zaručí vám dodatečné zdroje a jiné odměny.

ZPRAVODAJSKÁ DATABÁZE (POUZE PRO KAMPANĚ)

Zpravodajská databáze je plná cenných informací o vašich bojových silách, během kampaně v ní můžete najít libovolné tajné informace, které se vám budou hodit.

- Pro přístup během hry klepněte na ikonu zpravodajské databáze v pravém horním rohu obrazovky.
- Pro přístup z hlavního menu klepněte na PROFILY a potom na ZPRAVODAJSKÁ DATABÁZE.

Poznámka: Pokud jste již splnili všechny primární cíle, vaše mise automaticky skončí vítězstvím. Máte-li v plánu splnit ještě bonusové cíle, dávejte pozor, aby vám vždy zbyl alespoň jeden hlavní cíl nesplněn.

ZÁKLADNÍ HERNÍ ROZHRANÍ

Základní herní rozhraní v dolní části okna bitvy vám umožňuje nastavit chování vašich jednotek a bojovou taktiku. I když všechny tyto funkce lze ovládat klávesovými zkratkami, díky základnímu hernímu rozhraní je můžete přehledně ovládat i myší.

ZÁKLADY HRANÍ HRY

Následující přehled by měl novému hráči rychle přiblížit základní princip hraní hry *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

VÝSTAVBA BUDOV

Není nic neobvyklého začít misi pouze s montážní halou. Musíte pochopitelně okamžitě začít budovat zbytek své základny.

Budování staveb:

1. Vyberte montážní halu. Stavby, které může postavit, jsou zobrazeny jako ikony v kontextové záložce postranní lišty.

   Poznámka: Pokud má ikona šedou barvu, je to buď proto, že nemáte dostatečné zdroje pro nákup stavby, nebo jste ještě nezískali nezbytné zdroje či technologii.

2. Klepněte na ikonu stavby, kterou si přejete postavit. Nad ikonou se objeví stínový odpočet času nutného k dokončení. Jak se čas zkracuje, je cena za výstavbu automaticky odečítána z vašeho účtu. Když je odpočet hotov, stavba je připravena k umístění a její ikona se rozbliká.

   Poznámka: Pokud vám během výstavby dojdou peníze, práce na výstavbě se pozastaví do té doby, než se vám podaří získat další prostředky. Jakmile se stav vašeho konta zlepší, práce na výstavbě automaticky pokračují.

3. Táhněte kurzorem na místo v okně bitvy, na kterém si přejete stavbu vybudovat. (Kurzor myši se změní v průhledný obrázek stavby.) Musíte stavbu umístit na místě nacházející se pod vaší územní kontrolou, jež se rozkládá kolem většiny vašich staveb. Je-li stavba, kterou chcete vybudovat, znázorněna červeně, nemůžete ji na daném místě postavit.

   Poznámka: Pro otočení stavby před jejím umístěním klepněte na myš a držte tlačítko, táhněte myší vpravo či vlevo a potom ho uvolněte.

4. Pokud jste vybrali místo pro stavbu, klepněte myší a výstavba začne.

- Pro zrušení výstavby klepněte pravým tlačítkem pro zastavení výstavby (pokud stále probíhá) a potom klepněte znovu pravým tlačítkem pro zrušení výstavby a navrácení zbytku peněz.

VÝCVIK JEDNOTEK

Pokud vybudujete stavby jako kasárna nebo válečnou továrnu, můžete je využít k výcviku bojových jednotek.

Poznámka: Předtím než budete moci začít formovat své jednotky, musíte nejprve postavit kasárna (jednotky GDI), Ruku bratrstva Nod (jednotky bratrstva Nod) nebo portál (jednotky Scrin). V této příručce budeme pro všechna tři zařízení používat označení **kasárna**.

Výcvik jednotek:

1. Klepněte na svá kasárna nebo klepněte na záložku pěchoty na kontrolním panelu a otevřete nabídku jednotek. Zobrazí se jednotky dostupné k výcviku.
2. Klepněte na ikonu jednotky, kterou si přejete vytvořit. Stínový časový odpočet ukazuje, jak dlouho potrvá jednotku vycvičit.

   Poznámka: Pro zařazení do výrobní fronty opakovaně klepněte na ikony jednotek, které si přejete postavit. Na ikoně se objeví číslo sdělující, kolik jednotek jste si objednali. Pro zařazení pěti jednotek do fronty najednou podržte během klepání tlačítko **SHIFT**.

3. Jakmile je jednotka připravena, opustí výcvikovou budovu a přihlásí se do služby.

- Pro zrušení výcviku jednotky jednou klepněte pravým tlačítkem na ikonu jednotky. Pokud potom klepnete pravým tlačítkem ještě jednou, zrušíte výcvik jednotky a nepoužité prostředky vám budou vráceny.

ZÁSOBOVÁNÍ ZÁKLADNY ENERGIÍ

Vaše základna potřebuje pro správné fungování energii. Jak budete ke své základně přistavovat nové objekty, bude růst i spotřeba energie. Bude-li mít základna nedostatek energie, poznáte to hned několika způsoby: vypne se vám radar, přestanou fungovat obranné systémy základny a sníží se rychlost výstavby nových objektů a výcviku nových jednotek. Jakmile budete mít znovu dostatek energie, všechny tyto nepříznivé efekty zmizí. Vaše montážní hala produkuje malé množství energie, pro větší množství je nezbytné postavit elektrárny. Když postavíte elektrárnu, zvýší se ukazatel energie.

- Chcete-li zjistit celkové množství energie k dispozici a její momentální spotřebu, zkontrolujte ukazatel energie.
- Vedle ukazatele energie se nachází malý indikátor, který znázorňuje, kolik energie vaše základna potřebuje. Pokuste se udržet hladinu energie okolo tohoto indikátoru.

  Poznámka: Pokud se vám nedostává energie, můžete ji vyčerpat z jedné nebo více svých staveb. Stačí klepnout na ikonu vyčerpání energie na kontrolním panelu a potom klepnout na danou budovu. Pozor, vyčerpané budovy budou absolutně nečinné. Jinými slovy: pokud například vyčerpáte válečnou továrnu, nebudete schopni dále vyrábět svá vozidla. Budovy zasažené elektromagnetickým výbojem jsou rovněž považovány za energeticky vyčerpané.

ZDROJE

Budování jednotek a staveb, výzkum vylepšení a používání podpůrných sil vás bude stát prostředky. Pokud vyberete položku nebo akci, která vyžaduje prostředky k realizaci, začnou se vám z účtu snižovat zásoby až do té doby, než bude splacena celková cena této položky nebo akce. (Použití podpůrných sil se zaplatí najednou celkovou sumou prostředků.)

- Klasickou hru zahájíte s dostatečným kreditem určeným k budování základních jednotek a staveb. Abyste ji však mohli úspěšně dokončit, musíte někde získat větší množství kreditů.
- Pokud si vyberete úkol, který vyžaduje prostředky k realizaci, ale prostředky vám dojdou, plnění úkolu bude dočasně pozastaveno, dokud se vám nepodaří sehnat další prostředky.
- Pro získání dalších prostředků musíte najít tiberium a v jeho blízkosti vybudovat rafinérii. Rafinérie bude postavena zároveň s kombajnem, jenž automaticky vyhledává ložiska tiberia a těží tuto látku, která je následně přeměněna na prostředky. Pokud postavíte rafinérii blízko zdrojů tiberia, zabere vašim kombajnům přirozeně méně času, než se jim podaří získat cenné zdroje.

Modré tiberium

Zelené tiberium

Tip: Pátrejte po vzácném modrém tiberiu, které je mnohem cennější než klasické zelené tiberium.

VYLEPŠOVÁNÍ TECHNOLOGIÍ

Stavby jako technologická centra mohou zkoumat nové technologie, které posílí vaše jednotky. Je-li výzkum úspěšný, ovlivní vylepšení okamžitě všechny jednotky, na něž má vliv, včetně těch, které se již nacházejí na bitevním poli.

- Chcete-li začít s výzkumem vylepšení, klepněte na ikonu stavby a potom klepněte na ikonu vylepšení v kontextové záložce. Výzkum vylepšení trvá určitou dobu a stojí prostředky, podobně jak budování jednotek a staveb.

OVLÁDÁNÍ VAŠICH SIL

Dobrý velitel ví, kdy má svým jednotkám nařídit držet pozice, kdy strategicky ustoupit a kdy zavelet k odvážnému útoku. Naučte se, jaké je vést své síly k vítězství.

OVLÁDÁNÍ ZÁKLADNÍHO POHYBU

Pohyb Chcete-li přemístit jednotku, označte ji v okně bitvy klepnutím a potom klepnutím pravého tlačítka vyberte místo určení. Většina jednotek během přesunu na místo určení střílí na nepřítele v dosahu automaticky.

Útok Chcete-li zaútočit na nepřítele, vyberte nejdřív své jednotky a potom klepnutím pravého tlačítka jejich cíl.

Shromaždiště Chcete-li nastavit shromaždiště pro všechny jednotky budované ve stavbě, buď klepněte na budovu a potom klepnutím pravého tlačítka vyberte místo na mapě, nebo klepněte na pravou výrobní záložku, stiskněte **CTRL** + **R** a klepnutím pravého tlačítka vyberte místo na mapě.

Poznámka: Pokud jste umístili shromaždiště, vaše nově vycvičené jednotky se k němu vydají okamžitě po opuštění kasáren.

POSTAVENÍ

Nastavte svým jednotkám způsob postavení a stanovte tak podmínky pro jejich zapojení do boje. Existuje několik možností postavení.

- Pro změnu postavení skupiny jednotek nejprve označte skupinu a potom klepněte na příslušné tlačítko postavení v základním herním rozhraní nebo stiskněte jednu z určených klávesových zkratek.

Agresivní Vaše jednotky napadají a pronásledují jakékoli nepřátele v dohledu. (Klávesová zkratka: **ALT** + **A**)

Hlídkové (výchozí) Vaše jednotky napadají jakékoli nepřátele v dohledu. Pokud jsou nepřátelské síly zničeny nebo ustoupí, vaše jednotky se stáhnou na své pozice. (Klávesová zkratka: **ALT** + **S**)

Obranné Vaše jednotky zůstávají na své pozici, ale pálí na všechny nepřátele, kteří se objeví v jejich dosahu.

Poznámka: Toto postavení je velmi užitečné pro obranné strategie nebo jednotky dělostřelectva. (Klávesová zkratka: **ALT** + **D**)

Pasivní Jednotky v tomto postavení neopětují palbu ani nepronásledují nepřátelské jednotky.

Poznámka: Tento postoj se hodí pro neviditelné jednotky využívající technologii stealth. (Klávesová zkratka: **ALT** + **F**)

Tip: Zkuste vybrat svá kasárna a změnit postavení této budovy. Jednotky cvičené v této budově budou mít zvolené postavení nastaveno jako výchozí.

VETERÁNSKÁ JEDNOTKA

Vaše jednotky útočící na nepřátelské síly a stavby získávají postupem času bojovou zkušenost. Když se jednotce podaří takto nashromáždit dostatečné množství zkušeností, bude povýšena na novou bojovou úroveň. Speciální ikona v okně bitvy označuje bojovou úroveň. Veteránské jednotky mají zlepšené bojové schopnosti.

Veteránské jednotky způsobují větší škodu a jsou odolnější proti zranění (ve srovnání s neveteránskými jednotkami).

Elitní jednotky způsobují větší škodu a jsou odolnější proti zranění (ve srovnání s veteránskými jednotkami).

Hrdinné jednotky způsobují větší škodu a jsou odolnější proti zranění (ve srovnání s elitními jednotkami). Navíc útočí rychleji, mohou se sami léčit a vystřelují červené signální střely..

REŽIM PLÁNOVÁNÍ

Režim plánování vám umožňuje seřadit do fronty několik rozkazů jednotkám, povely jsou pak vykonávány na vaše znamení. To může být nesmírně užitečné pro klamné strategie a manévry při napadení ze zálohy. Režim plánování je také možné využít pro nasazení jednotek na hlídky.

Udílení rozkazů v režimu plánování:

1. Stisknutím **CTRL** + **Z** přepněte na režim plánování a následně pomocí pravého tlačítka myši zadejte rozkazy. Slabé čáry v okně bitvy označují rozkazy režimu plánování. Pokud byste například dali povel k pohybu, červená čára by označovala cestu, po které se vaše jednotky vydají.
2. Povel svým jednotkám k provedení rozkazu vydáte opětovným stisknutím kombinace **CTRL** + **Z**, čímž rovněž vypnete režim plánování.

Postavení hlídky v režimu plánování:

1. Stiskněte **CTRL** + **Z** a přepněte si na režim plánování.
2. Klepněte pravým tlačítkem a přidělte jednotce jeden nebo více kontrolních bodů. Ujistěte se, že poslední kontrolní bod je spojen s bodem počátku. (Pokud jste kontrolní body správně spojili, měly by zobrazené značky kontrolních bodů změnit zabarvení.)
3. Znovu stiskněte kombinaci **CTRL** + **Z** a vypněte režim plánování. Vaše jednotky začnou označené území hlídat.

- Pro zrušení hlídky dejte své jednotce jednoduše jiné rozkazy.

NÁHLED FORMACE

Až se vám podaří shromáždit dostatečnou armádu, může se vám hodit umístění některých jednotek do organizovaných formací. Funkce náhledu formace vám pomůže zorganizovat a uspořádat vaše jednotky.

Pro použití náhledu formace:

1. Vyberte skupinu jednotek
2. Přesuňte kurzor na místo v terénu, kde si přejete nechat své jednotky zformovat.
3. Pro zobrazení náhledu formace klepněte a držte obě tlačítka myši zároveň.
4. Horizontální pohyb myši vyvolá otočení celé formace tak, že bude nasměrována podle vašeho uvážení. Následný vertikální pohyb myši mění bojovou linii a ovládá hloubku a šířku výsledné formace.
5. Uvolněte tlačítka myši. Vaše jednotky se teď začnou automaticky přesunovat na zvolenou pozici a zaujmou postavení podle zvolené formace.

- Chcete-li utvořit obrannou linii, zkuste použít formace v kombinaci s postavením udržení pozic.

Tip: Povely k pohybu můžete kombinovat s náhledem formace. Další informace získáte v oddílu *Pohyb formace* na str. 17.

OBSAZOVÁNÍ BUDOV

Mnoho civilních budov a některé další stavby mohou být obsazeny jednotkami pěchoty. Ozbrojená posádka je brání a získává bonus ke svému útočnému dosahu. Nepřátelé útočící na obsazené budovy musí budovu nejprve těžce poničit, teprve potom ji její posádka automaticky opustí.

- Pro obsazení stavby klepněte na požadované jednotky pěchoty a potom klepněte pravým tlačítkem na stavbu, kterou chcete obsadit. Jednotky se přesunou k vybrané stavbě, obsadí ji a následně vyvěsí svoji vlajku.

- Pro odchod jednotek z obsazené budovy klepněte na danou stavbu. Objeví se ikona jednotek, které jsou uvnitř. Klepněte na jednotky, které si přejete odstranit. Ty opustí budovu a jsou připraveny přijmout nové rozkazy.

Poznámka: Některé jednotky jako například oddíly granátníků GDI mají schopnost okamžitě zničit nepřátelské jednotky uvnitř obsazených budov.

BEDNY

Šedé uzamykatelné bedny sil GDI jsou příležitostí k obohacení. Když některou z nich rozbijete, můžete nalézt něco užitečného: od extra prostředků přes léčivé soupravy až po automaticky získané veteránské úrovně.

- Chcete-li bednu získat, přesuňte k ní své jednotky.

BARELY

Nezaměňujte barely s bednami. Barely, kterými je bitevní pole doslova poseto, obsahují vysoce těkavé chemikálie, které po zásahu municí okamžitě explodují. Zkuste je trefit, jsou-li poblíž nepřátelské jednotky.

POKROČILÁ TAKTIKA

Základní funkce hry *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* jste si již osvojili, naučit se však můžete ještě mnohem více. Věnujte pozornost následující taktice, která vám pomůže dosáhnout skvělých bitevních výsledků.

SESKUPOVÁNÍ JEDNOTEK

Ačkoliv k hraní a ovládání hry *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* vám postačí pouze myš, můžete hrát efektněji, budete-li druhou rukou používat klávesnici.

Jedna z nejužitečnějších klávesových zkratek umožňuje nastavení skupin jednotek. Jednoduše vyberte požadované jednotky a potom zmáčkněte a držte tlačítko **CTRL** a jakékoli tlačítko numerické klávesnice. Vybrané jednotky nyní budou přiřazeny jednotlivým číslům tlačítek. Chcete-li je vybrat, stačí jen stisknout číslo příslušné skupiny jednotek.

- Pro zaměření pohledu na tuto skupinu dvakrát klepněte na tlačítko jejího čísla.
- Pro přidání jednotek podržte tlačítko **SHIFT** a klepněte na jednotky, které chcete přidat.

Tip: Vytváření skupin jednotek je velmi účinným způsobem, jak posílat koordinované jednotky do boje. Jste-li začátečník, zkuste seskupit do jedné skupiny všechny letouny, do další veškerá vozidla atd. Experimentujte s vytvářením skupin jednotek a zjistíte, které kombinace vám vyhovují nejvíce.

KLÁVESOVÉ ZKRATKY

Při hraní hry *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* je nesmírně důležité osvojit si klávesové zkratky, které vám umožní ovládnout bitevní pole. Klávesové zkratky jsou nastaveny tak, aby podporovaly herní spád a akci, ale můžete si je samozřejmě nastavit podle sebe a svých preferencí.

- Pro nastavení klávesových zkratek vyberte MOŽNOSTI, klepněte na NASTAVENÍ a následně vyberte záložku Klávesové zkratky.

ZÁKLADY VÝSTAVBY ZÁKLADNY

Většinu času ve hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* strávíte v přímém boji. Přestože je bojová strategie velmi důležitá, mohou být některé bitvy rozhodnuty ještě před tím, než padnou první výstřely. Velkou výhodu mají hráči, kteří pečlivě a strategicky umístí svou základnu. Rozhodnutí, která učiníte zpočátku hry, často významně ovlivní její konečný výsledek, proto je důležité se naučit postavit základnu rychle a efektivně.

RYCHLÉ TIPY

- Zvažte postavit jeřáb na úplném začátku hry. Základní výhodou jeřábu totiž je, že vám umožní stavět dvakrát tolik budov za stejný čas než samotná montážní hala.
- Zvažte brzkou expanzi ve snaze získat další zdroje a ke každé rafinérii postavte minimálně jeden další kombajn. Kombajny zásobují vaši ekonomiku, a proto musí být chráněny za každou cenu.
- Vybudujte obranu základny všude tam, kde můžete být zranitelní. Možná budete chtít umístit své nechráněné elektrárny blízko zadní části základny, inteligentní protivník toho však dokáže využít ve svůj prospěch.

BUDOVY MIMO PROVOZ

Je důležité si uvědomit, že veškeré výhody plynoucí z postavené budovy (například schopnost vytvořit nové druhy jednotek) nebudou k dispozici, bude-li příslušná stavba mimo provoz (například během výpadku dodávek energie).

- Budova zasažená elektromagnetickým výbojem je rovněž mimo provoz. Proto je životně důležité snažit se ochránit svou základnu především před ničivými elektromagnetickými výboji.

  Tip: Nezapomínejte na svoji základnu ani během střetů na bojišti. Dokud nezískáte přístup ke všem jednotkám, vylepšením a podpůrným silám potřebným k vítězství, nepřestávejte s výstavbou.

SOUSTŘEDĚNÁ PALBA

V zásadě se dá říci, že je efektivnější nepřátelské síly eliminovat jednou za čas a důkladně než rozvinout dlouhodobou ofenzívu slabších útoků. I zdecimovaná armáda dokáže způsobit velké škody, a proto se zdá navýsost rozumné ničit nepřátele jednoho po druhém, nechat jejich řady prořídnout, až je nakonec zničit jednou provždy. Nejdříve si zkuste vytyčit cíle, které pro vás znamenají největší hrozbu, a ty, které jsou nejvíc zranitelné.

MÁTE BUDOVY POD PALBOU? PRODEJTE JE

Pokud se vaše budovy stanou terčem útoku a situace vypadá beznadějně, zkuste zvážit jejich prodej ještě před tím, než budou zničeny. Mějte však na paměti, že množství prostředků získaných prodejem se snižuje tím víc, čím víc je budova poškozena.

POZOR NA TECHNIKY

I když jsou technici sil GDI, sabotéři bratrstva Nod a asimilátoři jednotek Scrin relativně slabé jednotky, mají ještě jednu společnou vlastnost: umějí obsadit nepřátelské stavby a technické budovy. Bystří velitelé proto nikdy jejich moc nepodceňují.

- Dostat svého technika za nepřátelskou linii může být jednodušší, než si myslíte. Jednotky GDI a bratrstva Nod mohou využít schopnosti své pěchoty přivolat transport a nechat své techniky přesunout za nepřátelskou linii. Asimilátoři sil Scrin využívají neviditelné technologie stealth, a proto jsou v klidu zcela neviditelní.

  Tip: Chcete-li protivníkovi co nejvíc uškodit, prodejte nepřátelskou stavbu hned po obsazení nebo si v ní nechte rychle obnovovat svou armádu.

POKROČILÉ MANÉVRY

Bojové jednotky ve hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* jsou dostatečně inteligentní, aby si dokázaly poradit ve většině situací, které je mohou potkat, nebo dostanou-li standardní povel klepnutím pravého tlačítka. Mohou například automaticky napadnout nepřítele, který se jim dostane na dohled a dostřel. Jak se však bude zvyšovat vaše herní zkušenost, budete toužit po ovládnutí i následujících pokročilých manévrů, jež vám při střetu s nepřítelem zaručí výhodu.

PŘESUN S ÚTOKEM

Klávesová zkratka: **A**

Pokud vybraným jednotkám rozkážete přesunout se a zaútočit, přestanou útočit po cestě na nepřátelské síly nebo obranu základen. Jde o velmi efektivní způsob, jak čelit znepřáteleným jednotkám či dokonce vtrhnout na nepřátelskou základnu.

PŘESUN A NAPADENÍ

Klávesová zkratka: **F**

Varianta přesunu s útokem rozkazuje vybraným jednotkám útočit i na nepřátelské budovy lemující jejich trasu. Bojové jednotky totiž obyčejně na nepřátelské budovy automaticky neútočí, a tak se může tento povel hodit třeba k pustošení nepřátelských základen.

COUVAT

Klávesová zkratka: **D**

Obyčejně se vaše jednotky pohybují čelem vpřed. Rozkazem k pohybu zpět je přinutíte couvat, což v některých případech může být rychlejší, než jim rozkázat, aby se otočili. Je to skvělá volba pro strategické ústupy nebo pro vylákání nepřátelských jednotek.

> **Tip:** Nezapomínejte, že většina vozidel má přední pancéřování silnější než zadní. I proto je couvání nejlepší volbou pro strategický a především bezpečný ústup.

NUCENÝ PŘESUN

Klávesová zkratka: **G**

Nucený přesun přikazuje vybraným jednotkám přesun na určité místo, a to i v případě, že by jejich naplánovaná trasa vedla přes nepřátelské jednotky. Tento povel můžete použít pro své tanky, které pěchotě často umějí způsobit víc škody svými pásy než dělem. Některé z největších pozemních jednotek mohou takto dokonce zničit i jiná vozidla.

POHYB FORMACE

Klávesová zkratka: není

Pohyb formace vám umožňuje zkombinovat vhodné rozkazy k pohybu s přehledným náhledem formace.

Pro povel k pohybu formace zmáčkněte a podržte obě tlačítka myši na místě vybraném pro své jednotky a poté kolem tohoto bodu pohybujte kurzorem myši. Můžete si vybrat z pestré nabídky rozdílných formací. Pro výběr formace tlačítka myši pusťte. Vybrané jednotky se začnou pohybovat směrem k vytyčenému bodu (pohybují se rychlostí nejpomalejší jednotky ve skupině) a zde se přeskupí do požadované formace. To se může hodit, chcete-li zabránit, aby rychlé jednotky utekly těm pomalejším.

ROZPTÝLIT SE

Klávesová zkratka: **CTRL + X**

Pokud se vaše jednotky ocitnou v ohrožení nebo se stanou cílem bombardování, můžete tento povel použít k jejich rozptýlení.

UMÍSTIT SHROMAŽDIŠTĚ

Klávesová zkratka: **CTRL + R**

Užitečná klávesová zkratka vám umožňuje umístit shromaždiště pro nově příchozí jednotky bez nutnosti vybírat budovy zpátky na základně. Je to účinný způsob, jak poslat čerstvé posily přímo doprostřed bojů v předních liniích.

REŽIM KONTROLNÍCH BODŮ

Klávesová zkratka: **ALT**

Tento povel vám umožní zařadit několik rozkazů do fronty. Je to skvělý způsob, jak upřednostnit například soustředěný útok na nepřítele či jeho stavby nebo na nepřátelském území zavelet k pohybu nepřímou a nenápadnou cestou.

BOJ S PANCÉŘOVANÝMI JEDNOTKAMI

Tanky a ostatní obrněná vozidla utrpí větší škody při útoku z boku, ale jejich Achillovou patou je tenký pancíř na zádi. Využijte tuto informaci, abyste získali výhodu a ochránili své jednotky.

Tip: Zkuste u nouzových ústupů svých obrněných jednotek použít raději režim pohybu zpět.

PĚCHOTA POD TLAKEM

Pokud je pěchota pod ostrou palbou, může se začít plazit. Plížící se jednotky se pohybují pomaleji, ale zároveň jsou díky nízké pozici mnohem lépe chráněny a kryty.

Tip: Obecně se dá říct, že čím mocnější je zbraň, tím lépe a rychleji dokáže dostat jednotky pěchoty pod tlak. Mějte to na paměti při ovládání svých jednotek, ale i při obraně před nepřátelskou pěchotou.

KRYTÍ PĚCHOTY

Jednotky pěchoty jsou vycvičeny automaticky zakleknout a využívat při krytí okolní civilní stavby a další dostatečně velké objekty. Kryté jednotky jsou lépe chráněny a je téměř nemožné dostat je palbou pod tlak.

Tip: Znalosti krycích strategií pěchoty můžete využít v obydlených oblastech k získání převahy nad stejně silným soupeřem.

SUPERZBRANĚ

Každá ze tří skupin ozbrojených sil ve hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* disponuje alespoň jednou superzbraní – něčím tak ničivým, co dokáže vymazat celé nepřátelské jednotky z povrchu zemského. Tyto superzbraně jsou nesmírně užitečné, pokud je boj soupeřících jednotek nerozhodný a váš nepřítel je zabarikádován. Mějte se však na pozoru: v okamžiku, kdy začnete s výstavbou budovy schopné superzbraň vyrobit, objeví se vám, ale i vašemu protivníkovi na obrazovce časový odpočet dokončení stavby. Nesmíte být potom překvapeni, že váš nepřítel zdvojnásobí své snahy zničit vás ještě před tím, než tento čas vyprší.

Poznámka: Pokud vaše základna nemá dostatek energie, časový odpočet dokončení stavby se může dočasně zastavit.

Tip: Navzdory nesmírně ničivé síle superzbraní nemusí jejich dokončení nutně znamenat konec bitvy. Vždy mějte v záloze své bojové jednotky, které rozpráší zbývající nepřátelské síly.

HERNÍ REŽIMY

KAMPAŇ

Březen 2047. Hrozivý nukleární výbuch na obloze zvěstoval úspěšné zničení orbitálního vojenského velitelství jednotek GDI a předznamenal Třetí válku o tiberium.

Tiberium. Pro spojence GDI představuje tiberium mimozemskou látku, která kontaminovala Zemi a zanechala rozlehlé oblasti zcela neobyvatelné a která se navíc dál šíří nebezpečným tempem. Pro přívržence bratrstva Nod tiberium zase představuje osud lidstva, dokonalý zdroj mocné energie, jehož objevení prorokoval záhadný vůdce bratrstva Kane. Organizaci GDI nejde na Zemi o nic jiného než o vymýcení škodlivého tiberia, kdežto temné síly bratrstva Nod prahnou jen a jen po absolutní nadvládě nad tímto cenným zdrojem. Kvůli tiberiu se nakonec rozzuřila válka a osud celé planety je na vážkách.

Přišel váš čas, veliteli. Vyberte si, které armádě chcete velet, a dejte se do boje. Osud války o tiberium je odteď ve vašich rukou.

- Pro začátek kampaně za jednu ze stran vyberte v hlavním menu položku KAMPAŇ a potom zvolte GDI nebo NOD. (GDI je doporučeno pro nezkušené hráče.)
- Po dokončení každé mise své kampaně budete oceněni medailí. Medaile vám bude udělena na základě vašich bojových výsledků. Pokud se vám podaří splnit misi při vyšším nastavení obtížnosti, budete vyznamenáni speciální medailí. Pokud se vám během mise podaří splnit všechny bonusové cíle, získáte první stuhu. Zvládnete-li během mise prozkoumat všechny záznamy ve zpravodajské databázi, budete vyznamenáni druhou stuhou.
- Mezi jednotlivými misemi kampaně se vracíte na obrazovku Válečné divadlo, která vám umožňuje vybrat si další misi, přesunout se do jiného Válečného divadla (je-li dostupné) a opakovat některou z již dokončených misí. Obrazovka Válečného divadla dále ukazuje, které medaile se vám v dané misi podařilo získat.

PŘESTŘELKA

Přestřelky jsou bitvy, ve kterých se proti vám postaví jeden i více protivníků řízených počítačem.

- Chcete-li spustit přestřelku, zvolte PŘESTŘELKA v hlavním menu, poté klepněte na NOVÁ PŘESTŘELKA. Objeví se obrazovka nastavení přestřelky.

OBRAZOVKA PŘESTŘELKY

- Ještě před samotným začátkem přestřelky si můžete vybrat základní stanoviště svých jednotek. Pro výběr klepněte na jeden z počátečních bodů na mapě.
- Přestřelky lze hrát až mezi 8 hráči. Hráči, kteří nejsou ovládáni ani vámi, ani počítačem, jsou označeni jako ZAVŘENÍ. Některé mapy nepodporují hru až pro 8 hráčů, a není tudíž možné překročit mapou definovaný maximální počet hráčů.

- Klepnutím na PRAVIDLA na obrazovce přestřelky si můžete pravidla své přestřelky upravit. Můžete nastavit rychlost hry a množství počátečních zdrojů nebo ve hře zapnout/vypnout náhodný výskyt beden (další informace získáte v oddílu *Bedny* na str. 15).
- Handicap umožňuje vyrovnat rozdíl herní zkušenosti dvou hráčů a učiní jednu nebo druhou stranu silnější. Kladný handicap zlepšuje útoky proti nepříteli a rozsah způsobených škod, ale ovlivňuje i další faktory. Záporný handicap útoky zhoršuje a ty pak nepůsobí takové škody.
- Jakmile budete na boj připraveni, klepněte na HRÁT.

Poznámka: Pro načtení dříve uložené přestřelky vyberte v sekci PŘESTŘELKA možnost NAČÍST a zvolte hru, ve které chcete pokračovat.

NASTAVITELNÁ ÚROVEŇ UMĚLÉ INTELIGENCE

U přestřelky a hry více hráčů můžete nastavit chování umělé inteligence počítače pomocí čtyř úrovní a až pěti hráčských profilů. Můžete si tak nastavit hru přesně podle chuti a vlastních ambicí.

NASTAVENÍ STUPNĚ OBTÍŽNOSTI

Každý počítačem ovládaný hráč má jednu z následujících stupňů obtížnosti.

Jednoduchá Doporučeno pro začátečníky a pro ostatní, kteří chtějí experimentovat. Nečekejte mnoho skutečného boje.

Střední Doporučeno pro většinu hráčů. Zažijete poctivou bitvu.

Těžká Doporučeno pro zkušené hráče, kteří jsou schopni přijmout velkou výzvu. Počítačová inteligence hraje nejlépe, jak jen to bez podvádění jde.

Brutální Doporučeno pro hráče-veterány, kteří touží se o vítězství pořádně poprat. Brutální umělá inteligence používá jediný cheat: má dvojnásobné příjmy.

HRÁČSKÉ PROFILY UMĚLÉ INTELIGENCE

Existuje pět různých osobností umělé inteligence, ovlivňujících bojovou taktiku nepřátelských jednotek.

Neutrál Tato osobnost má v oblibě smíšené síly a vyvážený bojový styl bez zvláštního důrazu na útok či obranu.

Cholerik Při hře proti této osobnosti musíte být neustále připraveni k obraně, nejraději má totiž četné bleskové výpady.

Želva Připravte se na dlouhé dobývání neoblomných obranných řad, tato osobnost mistrně zvládá obranné strategie a shromažďování zdrojů.

Guerilla Od této osobnosti můžete doslova čekat nečekané, bude vás stále obtěžovat svižnou klamnou taktikou.

Buldozer Tato osobnost jednoznačně upřednostňuje ráznou sílu. Jejím plánem je vybudovat početnou armádu, která na vás bez okolků zaútočí.

HRA VÍCE HRÁČŮ

Díky možnostem hry více hráčů můžete se svými přáteli začít bitvu o získání kontroly nad tiberiem.

ON-LINE

Hraní režimů kampaně a přestřelky ve hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, je pouhým začátkem. Chcete-li své umění dovést k dokonalosti, bojovat v těch nejlítějších a nejnapínavějších bitvách a připojit se ke komunitě podobně smýšlejících nadšenců a válečníků hry *Command & Conquer*, musíte okusit režim on-line hry více hráčů.

Nejenže vám on-line režim hry více hráčů umožní jednoduše se připojit k uživatelským soubojům nebo si vytvořit vlastní souboj s jinými lidskými protivníky z celého světa, ale navíc obsahuje revoluční funkce podporující on-line hraní real-timových strategií, které zajistí kvalitní vysílání podobné sportovním přenosům a které vám zprostředkují pravou bitvu, ale i radost ze samotného sledování v dosud nevídané kvalitě.

CHCETE-LI ZÍSKAT PŘÍSTUP K FUNKCÍM ON-LINE, JE NUTNÉ TUTO HRU ZAREGISTROVAT POMOCÍ PŘILOŽENÉHO REGISTRAČNÍHO KÓDU PRO JEDNOHO UŽIVATELE. TUTO HRU MŮŽE ZAREGISTROVAT JEN JEDEN UŽIVATEL. JE ZAPOTŘEBÍ PŘIPOJENÍ K INTERNETU. SMLUVNÍ PODMÍNKY, INFORMACE O PŘEDPLATNÉM A AKTUALIZACE FUNKCÍ NALEZNETE NA ADRESE WWW.EA.COM. ZAREGISTROVAT ON-LINE SE MOHOU JEN HRÁČI STARŠÍ 13 LET.

SPOLEČNOST EA MŮŽE UKONČIT POSKYTOVÁNÍ FUNKCÍ ONLINE PO 30 DNECH OD OZNÁMENÍ NA STRÁNCE WWW.EA.COM.

- Pro začátek on-line hry pro více hráčů vyberte možnost HRA VÍCE HRÁČŮ, klepněte na ON-LINE v hlavním menu, vepište uživatelské jméno účtu EA, heslo a on-line identifikaci.
- Nový uživatelský účet on-line můžete vytvořit klepnutím na REGISTROVAT.
- Pro zobrazení smluvních podmínek služby on-line klepněte na PODMÍNKY SLUŽBY.

Poznámka: Pečlivě si prosím přečtěte smluvní podmínky služby on-line. Společnost EA si vyhrazuje právo účet smazat v případě, že by jeho zřizovatel jakýmkoli způsobem nevyhovoval smluvním podmínkám služby on-line.

AUTOMATICKÉ PŘIŘAZENÍ

Funkce automatického přiřazení se pro vás pokouší nalézt nejpříhodnějšího soupeře z hlediska optimální rychlosti spojení a stupně bojových zkušeností. Funkce automatického přiřazení lze použít pouze na souboje označené jako 1 na 1 nebo 2 na 2 a výsledky těchto soubojů se zaznamenávají na žebříčku hodností.

- Pro spuštění funkce automatického přiřazení nastavte počet hráčů ve hře, svou barvu, stranu, za kterou chcete bojovat, a zdali si přejete nechat svou hru vysílat. Poté klepněte na VSTOUPIT DO HRY.
- Pokud se funkci automatického přiřazení nepodaří nalézt vhodného protivníka, můžete rozšířit hledání klepnutím na položku ROZŠÍŘIT HLEDÁNÍ. Omezíte tak filtrovací kritéria a zvýšíte šanci najít svého soupeře.

VLASTNÍ SOUBOJ

Vytvořte si vlastní souboj nebo vstupte do jiné hry na obrazovce vlastních soubojů.

Vstoupení do jiného vlastního souboje:

1. Zvýrazněte zápas v herní lobby a potom klepněte na VSTOUPIT DO HRY.
2. Na obrazovce herního nastavení si můžete vybrat barvu, stranu a tým.
3. Chcete-li oznámit dalším hráčům, že jste připraveni, klepněte na okno PŘIPRAVEN.
4. Hra začíná ve chvíli, kdy hostitel a všichni hráči klepli na okno PŘIPRAVEN.

Vytvoření vlastního souboje:

1. Vyberte VYTVOŘIT HRU.
2. Vložte název hry.
3. Pokud chcete mít hru chráněnou heslem, vepište je do nabídnutého prostoru.
4. Vyberte si režim hry pro více hráčů. (Další informace získáte v oddílu *Režimy hry pro více hráčů* na str. 22.)
5. Na obrazovce herního nastavení si můžete vybrat barvu, stranu a tým.
6. Pro výběr jiné mapy jednoduše vyberte požadovanou mapu z nabízeného seznamu. Vedle názvu každé z nich se objeví i číslo udávající maximální počet hráčů. Oficiální mapy jsou označeny ikonou štítu.
7. Pokud si přejete nechat svou hru vysílat, klepněte na VYSÍLÁNÍ a navolte své preference. (Další informace získáte v oddílu *Válečné vysílání* na str. 23.)

8. Chcete-li začít hru, klepněte na HRÁT HRU. Hra začíná ve chvíli, kdy skončí odpočítávání.

Poznámka: Pro hodnocení rovnocenné síťové komunikace mezi hráči klepněte na PŘIPOJENÍ. Hráči s nízkou hodnotou pingu mohou v on-line režimu nepříznivě ovlivnit herní průběh.

SLEDOVÁNÍ SOUBOJE

K vlastnímu souboji je možné se připojit i jako pozorovatel. Pozorovatelé se bitvy neúčastní, ale mohou se volně pohybovat po bojišti a sledovat, co jednotliví hráči dělají. Pozorovatelé nemohou s hráči chatovat.

REŽIMY HRY PRO VÍCE HRÁČŮ

Hra *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* nabízí pět odlišných herních režimů ptro více hráčů.

Nehodnocený Nehodnocené souboje nabízejí nejvíce flexibility, vše od pestré škály map přes nastavitelné hranice počátečních zdrojů až po nastavení počtu hráčů, které ovládá počítač. Tyto souboje neovlivní váš žebříček hodností.

Hodnocený (1 na 1) Hodnocené souboje s sebou nesou i jisté herní nastavení, omezují výběr map pouze na ty oficiální, které byly koncipovány pro ideálně vyváženou hru, a ovlivňují vaše postavení na žebříčku hodností.

Hodnocený (2 na 2) Souboj velmi podobný souboji 1 na 1, ale místo dvou hráčů hrají hru čtyři hráči. Hodnocené hry nemůžete hrát s počítačem ani proti němu. Pokud však hru spustíte jako uživatelský zápas, můžete si vybrat libovolného spojence i nepřítele.

Klan (1 na 1) Velmi podobný režimu hodnocené hry 1 na 1 pouze s tím rozdílem, že výsledky se započítávají do speciálního klanového žebříčku. Nemůžete vytvořit vlastní klanový zápas ani se přidat do jiného souboje, pokud jste ještě nebyli do samotného klanu přijati. (Další informace naleznete v oddílu *Klany* na str. 24.)

Klan (2 na 2) Velmi podobný režimu hodnocené hry 2 na 2 pouze s tím rozdílem, že výsledky se započítávají do speciálního klanového žebříčku. Každý dvoučlenný tým musí tvořit hráči stejného klanu.

CHAT

Pro chat si můžete vybrat pouze kamarády ze svého seznamu přátel, ale i kohokoli z on-line lobby.

- Pro chat v on-line lobby (vaše komentáře se objeví každému) napište svoji zprávu do pole pod chatovacím oknem a klepněte na POSLAT.
- Pro přímé zprávy hráčům ze svého seznamu přátel klepněte na ikonu obálky a otevřete si klienta pro přímou komunikaci. Seznam vašich přátel se objeví nalevo.
- Každý hráč má vedle svého jména tři ikony. Po klepnutí na ikonu otazníku zobrazíte jeho hodnocení v žebříčku klepnutí na ikonu vykřičníku přesune hráče do seznamu igonorovaných hráčů a klepnutím na ikonu se znamínkem plus zařadíte hráče do seznamu svých přátel.

SVĚTELNÉ SIGNÁLY

V soubojích pro více hráčů můžete použít světelné signály k identifikaci shromaždišť nebo slabých míst v nepřátelské linii a také k označení zdrojů. Umístěný světelný signál vidí na mapě pouze vaši spojenci a všichni nehrající pozorovatelé.

- Pro umístění světelného signálu zmáčkněte **B** a potom klepněte na oblast, kterou takto chcete označit.

TECHNOLOGIE VOICE OVER IP (VOIP)

Technologie Voice over IP umožňuje hráčům hlasově komunikovat v soubojích pro více hráčů prostřednictvím mikrofonu kompatibilního s počítačem nebo headsetu.

- Pro zapnutí funkce VOIP klepněte na MOŽNOSTI v hlavním menu, poté vyberte NASTAVENÍ a v něm záložku Audio. Dále buď klepněte na ZMÁČKNI A MLUV (pro umožnění hlasového chatu musíte zmáčknout tlačítko jako na vysílačce), nebo AKTIVOVÁNO HLASEM (VOIP je aktivován, je-li zaznamenán váš hlas). Pro nastavení citlivosti je záložka Hlasová kalibrace, krom toho tu můžete nastavit i hlasitost příjmu a přenosu.

- Funkci VOIP také můžete zapnout jen pro určité hry a to v herním lobby on-line a síťových her.
- Ve hře si preference (chat se spojenci nebo obecný chat) nastavíte klepnutím na tlačítko režimu hlasového chatu, které je umístěno na radarové minimapě vlevo.
- Pokud si vyberete možnost ZMÁČKNI A MLUV v menu Nastavení, objeví se přímo pod tlačítkem režimu hlasového chatu nové tlačítko označené jako hlasové chatování. Klepněte na toto tlačítko a mluvte jako do vysílačky.

Poznámka: Komunikace díky technologii VOIP je dostupná pouze s širokopásmovým připojením k internetu.

Poznámka: Komentátoři používají technologii VOIP pro komunikaci s pozorovateli sledujícími zápas. Samotní pozorovatelé však technologii VOIP využívat nemohou. Další informace prosím naleznete v oddílu *Komentář* na str. 24.

VÁLEČNÉ VYSÍLÁNÍ

Zážitek z hraní on-line je ve hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* ještě reálnější. Vysílejte své souboje po síti do celého světa, vyzývejte soupeře, vylepšujte svůj profil dalším hraním a komentujte souboje ostatních hráčů.

NASTAVENÍ A SLEDOVÁNÍ VÁLEČNÉHO VYSÍLANÍ.

Při nastavování souboje on-line máte možnost si vybrat, přejete-li si nechat zápas vysílat pomocí funkce Válečné vysílání. Vysílané souboje mohou zhlédnout lidé z celého světa, a to i včetně těch, kteří si samotnou hru *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* nekoupili.

Sledování válečného vysílání je možné pouze, pokud máte nainstalovaný prohlížeč. Ten je automaticky přikládán do softwarového balíčku ke hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* nebo si ho můžete zdarma stáhnout z oficiálních webových stránek.

Poznámka: Poznámka: Další informace o válečném vysílání a prohlížeč k bezplatnému stažení naleznete na webových stránkách **commandandconquer.com**

Diváci válečného vysílání si mohou vybrat z několika pohledů.

Očima hráče	Uvidíte souboj přesně tak, jak ho vidí kdokoli z hráčů. Pohledy jednotlivých hráčů můžete střídat.
Komentátor	Vnímejte souboj komplexním pohledem komentátora a poslechněte si analýzu. Komentátor může použít i funkci elektronické tužky (forma vizuálního komentování) a všechny pozorovatele tak upozornit na zajímavé situace na mapě.
Tulák	Toulejte se neomezeně po celé mapě bez válečné mlhy a omezeného dohledu jednotek.

DRUHY SOUBOJŮ

Existují dva druhy vysílaných soubojů. Živé souboje jsou všechny boje probíhající momentálně on-line. Plánované souboje jsou koordinovány přes oficiální web, v nichž ve stanovenou hodinu hrají určení hráči.

Naplánování souboje:

1. Na stránce **commandandconquer.com** klepněte na BATTLECAST (VÁLEČNÉ VYSÍLÁNÍ).
2. Klepněte na MATCH SCHEDULING (NAPLÁNOVÁNÍ SOUBOJE) a řiďte se instrukcemi na obrazovce.

Vysílání živého souboje:

1. Pro vytvoření vlastního souboje se řiďte instrukcemi na. str. 21.
2. Klepněte na záložku VÁLEČNÉ VYSÍLÁNÍ.
3. Klepnutím na okno Vysílat hru aktivujte vysílání své on-line hry. Pokud si přejete, můžete svou hru pojmenovat a stručně popsat.
4. Nastavte si požadované zpoždění vysílání nahrávky.
5. Chcete-li povolit komentáře, klepněte na záložku Pravidla a poté zaškrtněte možnost Komentáře.
6. Klepnutím na OK uložíte své preference a proces tvorby vlastního souboje tak bude dokončen.

ZPOŽDĚNÍ VYSÍLÁNÍ NAHRÁVKY

Při tvorbě vlastního souboje, jehož vysílání plánujete, máte možnost nastavit i zpoždění vysílání nahrávky, což zajistí, že ostatní pozorovatelé nebudou moci výsledek bitvy ovlivnit.

- Můžete nastavit zpoždění vysílání v rozmezí 0 až 120 minut. Výchozí nastavená hodnota je 10 minut.

KOMENTÁŘ

Válečné vysílání rovněž nabízí funkci komentátora, který může prostřednictvím funkce VOIP (viz oddíl *Technologie Voice over IP (VOIP)* na str. 22) pro pozorovatele souboj okomentovat. Díky elektronické tužce, známé ze sportovních přenosů, může komentátor kreslit přímo na obrazovku a upoutat tak pozornost diváků správným směrem.

- Chcete-li použít elektronickou tužku (během režimu komentáře v soubojích pro více hráčů), vyberte v horní části okna bitvy rozhraní elektronické tužky a můžete začít kreslit po obrazovce.

VÁŠ PROFIL COMMAND & CONQUER 3

Váš profil na **commandandconquer.com** je zároveň vaším pasem do celosvětové komunity hráčů *Command & Conquer.* Profily sledují historii soubojů, trvalý žebříček hodností, hráčovu reputaci a statistiky a dále nabízejí seznam plánovaných soubojů. Jak budete se budete postupně účastnit dalších bitev ve hře *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, vaše postavení na žebříčku se bude automaticky zlepšovat. Při automatickém vyhledávání soupeře on-line bude systém automaticky vyhledávat hráče s co nejpodobnější hodností, aby tak zajistil vyrovnaný souboj. Pokud si přejete soutěžit v hodnocených zápasech, musíte své soupeře hledat na žebříčku výš, než jste vy sami.

- Pro vytvoření profilu navštivte **commandandconquer.com**, vyberte možnost REGISTER (REGISTROVAT) a potom se řiďte instrukcemi na obrazovce.
- Vytvořit profil na **commandandconquer.com** si mohou i ti, kteří hru *Command and & Conquer 3 Tiberium Wars* nevlastní.

  Tip: Na stránce **commandandconquer.com** naleznete kalendář plánovaných soubojů – včetně těch, k nimž jste se přihlásili – a finále celého turnaje pro hráče s nejvyšším hodnocením. Existuje lepší cesta, jak se naučit dobře hrát, než se učit od profesionálů?

KLANY

Po mnoha on-line bitvách se vám možná zachce stát se členem klanu. Klany jsou skupiny tvořené hráči, které spolu bojují. Hra *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* nabízí funkci oddělených žebříčků hodností pro jednotlivé hráče a klany.

- Pro nastavení a úpravu klanu navštivte **commandandconquer.com**, klepněte na CLANS (KLANY) a potom vyberte možnost CREATE/EDIT CLANS (VYTVOŘIT/UPRAVIT KLANY). Řiďte se instrukcemi na obrazovce.
- Pro pozvání dalších hráčů do svého klanu navštivte oficiální web, klepněte na CLANS (KLANY) a potom vyberte INVITE MEMBERS (POZVAT ČLENY).

  Poznámka: Během chatu mají hráči klanu zobrazené jméno svého klanu v závorkách před svým jménem.

SÍŤ

Hra *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* vám umožní porovnat váš důvtip a armádu i přes místní sítě LAN.

- Pro začátek síťové hry vyberte v hlavním menu možnost HRA VÍCE HRÁČŮ a potom klepněte na SÍŤ.
- Při nastavení síťové hry postupujte podle stejných základních pravidel jako u soubojů on-line. (Další informace získáte v oddílu *On-line* na str. 20.)

OPAKOVANÉ ZÁZNAMY

Po ukončení přestřelky nebo hry pro více hráčů máte možnost uložit opakovaný záznam celé mise na pevný disk svého počítače.

- Můžete si stáhnout rovněž opakované záznamy ostatních hráčů nebo přidat k záznamu svůj komentář. (Více informací naleznete v sekci *Komentář* na předchozí straně.)
- Pro načtení opakovaného záznamu vyberte HRA VÍCE HRÁČŮ v hlavním menu a potom vyberte možnost OPAKOVANÉ ZÁZNAMY.

JEDNOTKY, STAVBY A SÍLY

Důkladná znalost arzenálu, který je vám k dispozici, je důležitou předností dobrého vojevůdce.

PODPŮRNÉ SÍLY

Podpůrné síly jsou zvláštní prostředky specifické pouze pro armádu, za niž právě bojujete. Jsou znázorněny jako ikony v levé části okna bitvy. Používání podpůrných sil vás stojí zdroje.

- Po každém využití podpůrných sil je nutné počkat určitou dobu, než je bude možno znovu použít.
- Podpůrné síly jsou automaticky zpřístupněny ve chvíli, kdy dokončíte stavbu potřebné budovy

VYLEPŠENÍ

Mnoho jednotek může být vylepšeno nejrůznějšími technlogiemi včetně pokročilých zbraní a nových schopností.

- Abyste mohli jednotku vylepšit, musíte nejdříve provést výzkum požadovaného vylepšení v příslušné budově dané armády. Vyberte patřičnou stavbu a klepněte na ikonu vylepšení. Cena je odečtena z vašich zdrojů a výzkum vylepšení je dokončen.

  Poznámka: Má-li vám vylepšení přinášet stálý užitek, musí stavba, kde probíhal výzkum, zůstat funkční. Pokud je stavba zničena, musíte ji pro opětovné získání výhod plynoucích z vylepšení znovu postavit.

SCHOPNOSTI

Schopnosti jsou specifické akce jednotlivých jednotek řízené hráčem. Na rozdíl od většiny podpůrných sil nestojí použití schopností zdroje (až na některé případy). Stejně jako podpůrné síly však schopnosti často vyžadují jistý čas před tím, než mohou být opět použity. Některé schopnosti je před jejich použitím nejprve nutné objevit.

GDI

Síly GDI mají jediný cíl: zachránit svět před rozšířením tiberia. Touží zničit teroristickou organizaci známou jako bratrstvo Nod a zvrátit tak účinky tiberia na ekosystém, aby se planeta stala znovu dostatečně obyvatelná.

Síly GDI mají velké zásoby zdrojů, dobrou organizaci a těžkou výzbroj a útočí přímo a spolehlivě. Čas od času se GDI musí prokousat složitým systémem byrokracie, pokud se to však podaří, dají se věci obvykle do pohybu a potom je postup jednotek de facto nezastavitelný.

Obecně lze říci, že ozbrojené síly GDI preferují používání známých osvědčených technologií před novými, nicméně neprozkoumanými metodami. Na druhou stranu je však GDI silná organizace s bohatými zdroji, která je schopna čelit útokům a reagovat na nečekaná nebezpečí.

JEDNOTKY GDI

PĚCHOTA

Všechny pěchotní jednotky GDI jsou vycvičeny v **kasárnách**.

Ikona/název	Popis
Střelci	Oddíly střelců jsou hlavní oporou pozemních sil GDI, schopnou při hájení pozice vybudovat zákopy pro svou ochranu a ochranu další pěchoty. ⮝ **Schopnosti:** zakopat se, přivolat transport ⮝ **Vylepšení:** kompozitní zbroj
Raketometčíci	Raketometčíci, přirozený protipól jednotek střelců, poskytují důležitou podpůrnou palbu. Disponují těžkými zbraněmi na ničení vozidel, a tak jsou pomalejší a mnohem zranitelnější nepřátelskými útoky než jednotky střelců. ⮝ **Schopnosti:** přivolat transport ⮝ **Vylepšení:** kompozitní zbroj
Technici	Technici mohou obsadit nepřátelská zařízení, opravit budovy jednotek GDI a poškozené mosty a zabavit padlé stroje jako například juggernauty. Jednotky se však mohou pohybovat jen velmi pomalu a jsou zranitelné, a proto je dobré poskytnout jim ochranu, je-li to možné. ⮝ **Schopnosti:** přivolat transport
Granátníci	Oddíly granátníků slouží jako pěchotní jednotky GDI pro útok zblízka. Dají se jen velmi těžko zastavit a mohou bleskově vyčistit stavby obsazené nepřátelskými jednotkami díky velmi účinným granátům s podporou raket. ⮝ **Požadavky:** velící stanoviště ⮝ **Schopnosti:** přivolat transport, vyčistit obsazené budovy ⮝ **Vylepšení:** kompozitní zbroj
Ostřelovači	Týmy ostřelovačů mohou jedním přesným výstřelem na velkou vzdálenost zneškodnit většinu vojáků pěchoty a navíc jsou vycvičeny pro taktický průzkum, jako je lokalizace nepřátelských dělostřeleckých a tajných jednotek. ⮝ **Požadavky:** zbrojnice ⮝ **Schopnosti:** přivolat transport
Commando	Díky prototypu kolejnicové karabiny s režimem dávkované palby nemají tato komanda při boji s nepřátelskou pěchotou konkurenci. Jejich výbušniny mohou zdemolovat nejen budovy, ale i větší objekty, jako jsou bojoví mechanoidi Avataři. ⮝ **Požadavky:** zbrojnice ⮝ **Schopnosti:** tryskový skok, přivolat transport ⮝ **Vylepšení:** kompozitní zbroj
Obrněná pěchota	Obrněná pěchota je schopna přežít v jinak neobyvatelných podmínkách a prostředích, je vysoce mobilní, dobře chráněná a vycvičená k ničení nepřátelské pěchoty a vozidel díky vysoce výkonným a ničivým pulzním dělům. ⮝ **Požadavky:** technologické centrum ⮝ **Schopnosti:** tryskový skok, přivolat transport ⮝ **Vylepšení:** snímací zařízení, energetické posilovače

VOZIDLA

Většina vozidel jednotek GDI je vyráběna ve **válečné továrně**.

Ikona/název	Popis
Pitbull	Základní průzkumné vozidlo jednotek GDI Pitbull může sice vypálit řízené střely schopné poškodit pozemní a vzdušné cíle, je však příliš slabě ozbrojeno, než aby přežilo přímý střet. Vozidla Pitbull mohou také odhalit neviditelné nepřátelské jednotky. ⅄ **Vylepšení:** minomet
Tank Predátor	Predátor je vybaven dělem na protipancéřové střely a díky svému masivnímu pancíři vydrží i těžkou palbu. Bez podpory protiletecké obrany je však zranitelný nepřátelskými letouny a dělostřeleckou pěchotní palbou. ⅄ **Vylepšení:** pulzní děla
Obrněné vozidlo	Pěchota GDI se při přesunu nepřátelským územím spoléhá na obrněná vozidla. Obrněná vozidla mohou střílet na letouny, pěchotu a lehká bojová vozidla a jsou zkonstruována tak, že umožňují pěchotě útočit zevnitř. ⅄ **Schopnosti:** pokládání min
Kombajn	Kombajny sil GDI lze jednoduše rozpoznat díky lehkému kulometu umístěnému nad kabinou, používanému k odvrácení záškodníků, kteří by chtěli ukrást jeho vzácný náklad. ⅄ **Požadavky:** rafinérie
MKV	Mobilní konstrukční vozidlo (MKV) bylo vynalezeno, aby mohlo silám GDI v případě potřeby okamžitě poskytnout mobilní základnu. MKV mohou být spatřena při rozkládání a skládání montážní haly.
Rig	Rig je těžké podpůrné vozidlo schopné rozložit se na víceúčelovou bitevní plošinu, která poskytuje důležitou obranu díky dvěma vestavěným strážným dělům, raketovému odpalovacímu zařízení, snímači umožňujícím detekci neviditelných nepřátelských jednotek a bezobslužné opravné sondy. ⅄ **Požadavky:** velící stanoviště
Tank Mamut	Tank Mamut je vyzbrojen dvěma děly a raketovým nosičem, čímž dává ozbrojenému konfliktu nový rozměr palebné síly. Navzdory své pomalosti je tak silný, že menší tanky hravě drtí svými pásy. ⅄ **Požadavky:** technologické centrum ⅄ **Vylepšení:** pulzní děla
Juggernaut	Chodící dělostřelecká platforma sil GDI může podporovat tankové operace díky svým dělům s velkým dostřelem. Pokud zaujme postavení blízko nepřátelské základny, může sloužit jako mocná obléhací zbraň a bombardovat cíle s pomocí ostřelovačů. ⅄ **Požadavky:** technologické centrum ⅄ **Schopnosti:** bombardování cíle

Průkopník	Průkopník může vypátrat ideální místo pro postavení základny a rozložit se, aby umožnil samotnou konstrukci. Největší prospěch přinese, umístíte-li jej poblíž tiberiových polí.

LETOUNY

Většina letounů GDI je konstruována na **letišti**.

Ikona/název	Popis
Orca	Orca je použitelná v různých situacích včetně průzkumu, palebné podpory pozemních operací či přímých útoků na nepřátelské pozice. Pro zlepšení průzkumných vlastností může být dodatečně vybavena. ⮝ **Schopnosti:** nasazení senzorů ⮝ **Vylepšení:** detekční čidla
Firehawk	Letouny Firehawk mohou být vyzbrojeny těžkými zápalnými bombami Hellcat nebo naváděnými raketami Rattlesnake, určenými pro vražedný útok na nepřátelské letouny. Jsou-li vybaveny přídavnými motory Stratofighter, mohou létat mimo dosah protiletadlové obrany nepřítele a potom se vrhnout do střemhlavého útoku. ⮝ **Požadavky:** technologické centrum ⮝ **Vylepšení:** Stratofighter
Transportér Ox V-35	Transportér Ox V-35 je létající transportér schopný nést veškerou výzbroj kromě nejtěžší bojové techniky a umožňující tak jednotkám GDI zasadit překvapivý úder. Transportéry Ox však nejsou dostatečně odolné, aby mohly být vyslány nad nepřátelské území.

BUDOVY GDI

VÝROBNÍ BUDOVY GDI

Ikona/název	Popis
Montážní hala	Těžce vyzbrojená montážní hala plní funkci předsunuté základny jednotek GDI. Může se složit do podoby MKV, která ji zajišťuje mobilitu. V takovém případě však musí být za každou cenu ochráněna. Montážní hala zaručuje základnám GDI radarové schopnosti.
Elektrárna	Elektrárny poskytují čistou a účinnou energii pro útočné bojové základny GDI. ⮝ **Vylepšení:** modernizované turbíny
Jeřáb	Na větších základnách GDI napomáhají jeřáby udržovat rychlé tempo výstavby. Jediný jeřáb dokáže zdvojnásobit rychlost výstavby útočných základen GDI.
Rafinérie	Rafinérie GDI je velmi efektivní při zpracování tiberia na užitečné zdroje. Dodává se společně s kombajnem a je životně důležitá pro zásobování vojenských aktivit sil GDI.
Kasárna	Kasárna GDI jsou samostatná náborová a výcviková střediska. Divize pěchoty GDI tu mohou být rychle a efektivně vybaveny pro boj. ⮝ **Požadavky:** elektrárna
Zbrojnice	Zbrojnice zaručuje silám GDI přístup k nejlepším a nejlépe vycvičeným vojákům. Obsahuje vylepšenou zbroj pro obrněnou pěchotu i ošetřovnu, kde se léčí zranění vojáci. ⮝ **Požadavky:** kasárna
Válečná továrna	Válečná továrna vyrábí standardní vozidla sil GDI a je vybavena automatickými opravnými sondami, samočinně opravujícími poškozená vozidla v jejich blízkosti. ⮝ **Požadavky:** elektrárna, rafinérie
Velící stanoviště	Velící stanoviště je důležitou součástí rozvinutých základen GDI. Může prozkoumávat odlehlé lokality a je nezbytné pro výstavbu klíčových staveb. ⮝ **Požadavky:** elektrárna, rafinérie

Technologické centrum	Technologická centra zajišťují silám GDI nejmodernější vojenské technologie. Mohou tu být vylepšena vozidla, tanky i letouny. Technologické centrum navíc otevírá přístup k nejsilnějším zbraním GDI. **Požadavky:** kasárna, velící stanoviště
Letiště	Letiště GDI podporuje pozemní operace v bojových oblastech. Každé letiště pojme až čtyři letouny. Letiště mohou spustit úder letounů Orca, nasadit pěchotu a vozidla pomocí vzdušného transportu a svolat rychlou rotu. **Požadavky:** kasárna, velící stanoviště
Vesmírné řídící středisko	Tyto soběstačné plně vybavené odpalovací platformy umožňují silám GDI nasadit vysoce moderní zbraně a poslat na bojiště obrněnou pěchotu z oběžné dráhy. Mohou být použity rovněž elektromagnetické výbojové zbraně. **Požadavky:** technologické centrum

PODPŮRNÉ BUDOVY GDI

Ikona/název	Popis
Strážní věž	Tyto vysoké budovy nabízejí dobrý rozhled a možnost okamžité střelby. Automatické protipěchotní kulomety zaručují bezpečnost základny před nepřátelskými hrozbami.
Strážní dělo	Strážní děla jsou vybavena automatizovaným kulometem, který je schopen prorazit pancíř tanku, ale proti pěchotě není tolik efektivní. Obvykle bývají stavěna v oblastech s častými útoky pancéřových jednotek.
Protiletecká baterie	Protiletecká baterie je vybavena děly schopnými účinně eliminovat letouny. Zaměřovací systémy a pohonná zařízení palebných věží však nemohou zaměřit pozemní cíle, proti pěchotě a tankům tedy k ničemu nejsou. **Požadavky:** velící stanoviště
Tiberiové silo	Tiberiové silo, které je vyrobeno ze speciálních materiálů zaručujících dlouhodobou skladovatelnost, je ideálním úložným zařízením pro přebytkové tiberium. **Požadavky:** rafinérie
Sonický emitor	Sonické emitory byly původně navrženy k rozhánění iontových bouří a drcení tiberia, získaly si však pověst velmi účinných staveb. **Požadavky:** technologické centrum

Řídicí centrum iontového děla		S touto budovou získáte přístup k nejobávanější zbrani GDI, k iontovému dělu, které dokáže vypařit téměř cokoliv ve svém dosahu. ⅄ **Požadavky:** technologické centrum

PODPŮRNÉ SÍLY GDI

Ikona/název		Popis
Radarový sken		Radarový sken má velký dosah senzorů na vytyčeném území na bojišti a umožňuje tak okamžitě odhalit neviditelné nepřátelské jednotky. ⅄ **Umožňuje:** velící stanoviště
Výsadkáři GDI		Výsadkové jednotky jsou připraveny napadnout jakýkoli viditelný bod na bojišti, který potřebuje posily. ⅄ **Umožňuje:** zbrojnice
Tým ostřelovačů		Velitel sil GDI může povolat několik zkušených týmů ostřelovačů a provést jejich výsadek za nepřátelskými liniemi. ⅄ **Umožňuje:** technologické centrum
Úder stíhačů Orca		Letouny Orca jsou neustále připraveny k vypuštění nálože raket typu vzduch-země s infračerveným naváděním, které naprosto přesně zasáhnou potřebný cíl. ⅄ **Umožňuje:** letiště ⅄ **Požadavky:** velící stanoviště
Rychlá rota		Rychlá rota je elitní průzkumná a útočná jednotka dopravovaná vzduchem, která se skládá ze zkušených posádek vozidel Pitbull a obrněných transportérů a která může být dopravena na jakýkoli viditelný bod na bojišti. ⅄ **Umožňuje:** velící stanoviště ⅄ **Požadavky:** technologické centrum
Iontové dělo		Velitelé GDI mohou požádat orbitální bitevní stanici o vystřelení iontových paprsků, jež se při kompresi změní v jeden koncentrovaný iontový projektil, který je schopen zlikvidovat cíl bez následků na životním prostředí. ⅄ **Umožňuje:** řídicí centrum iontového děla
Výsadkek obrněné pěchoty		Obrněná pěchota, speciálně vycvičená na útočné atmosférické výsadky, pronikne přímo do bitvy a se svými mocnými pulzními děly zvrátí situaci na bojišti. ⅄ **Umožňuje:** vesmírné řídící středisko
Elektromagnetický výboj		Technologie sonického emitoru GDI dokáže zdecimovat cokoli, co se objeví v dostřelu, a navíc dočasně vyřadí z provozu jakákoli zařízení nebo mechanické jednotky v okolí výbuchu. ⅄ **Umožňuje:** vesmírné řídící středisko

VYLEPŠENÍ GDI

Ikona/název		Popis
Kompozitní zbroj		Kompozitní zbroj chrání neocenitelné pěchotní jednotky GDI před vážnými zraněními způsobenými v boji. ⮝ **Ovlivněné jednotky:** střelci, raketometčíci, granátníci ⮝ **Místo výzkumu:** zbrojnice
Snímací zařízení		S brněním vylepšeným o snímací zařízení má obrněná pěchota větší dohled a dokáže odhalovat neviditelné nepřátele. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** obrněná pěchota ⮝ **Místo výzkumu:** zbrojnice
Energetické posilovače		Zbroj s napájením je extrémně odolná a obsahuje důmyslné léčebné systémy, které umožňuje jednotkám obrněné pěchoty vyléčit se z většiny zranění. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** obrněná pěchota ⮝ **Místo výzkumu:** zbrojnice
Minomety		I když jsou vozidla Pitbull primárně určena k průzkumu a protivzdušné obraně, mohou být v případě vybavení minomety použita rovněž jako lehká dělostřelecká platforma. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** Pitbull ⮝ **Místo výzkumu:** technologické centrum
Pulzní děla		Technologie magneticky urychlovaných zbraní jednotek GDI nabízí mnoho výhod oproti klasickým balistickým zbraním. Tou hlavní je vysoce účinná palebná síla. ⮝ **Ovlivněné jednotky:** tanky Predátor, tanky Mamut ⮝ **Místo výzkumu:** technologické centrum
Stratofighter		Letouny Firehawk sil GDI se mohou teleportovat téměř kamkoli, vybavíte-li je přídavnými motory Stratofighter, vyhnou se tak většině konvenčních protiletadlových obranných systémů. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** Firehawk ⮝ **Místo výzkumu:** technologické centrum
Detekční čidla		Senzory používané bitevním letounem Orca umožňují odhalit a přesně lokalizovat protivníkovy neviditelné jednotky. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** Orca ⮝ **Místo výzkumu:** technologické centrum
Modernizované turbíny		Modernizované turbíny poskytují okolním elektrárnám mnohem výkonnější mechanismus pro výrobu většího množství čisté energie. ⮝ **Místo výzkumu:** elektrárna ⮝ **Požadavky:** technologické centrum

SCHOPNOSTI JEDNOTEK GDI

Ikona/název		Popis
Přivolat transport		Všechny jednotky pěchoty a vozidla s touto schopností mohou přivolat transportér Ox a nechat se přenést na potřebné místo. ⅄ **Požadavky:** letiště ⅄ **Ovlivněné jednotky:** střelci, raketometčíci, technici, granátníci, ostřelovači, commando, obrněná pěchota, Pitbully, obrněná vozidla, tanky Predátor
Zakopat se		Vycvičená pěchota s touto schopností může vybudovat kryty – opevněné stavby z pytlů písku. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** střelci
Tryskový skok		Tryskové skoky umožňují speciálně vycvičeným jednotkám vznášet se nad bojištěm či překonat normálně nepřístupný terén. ⅄ **Ovlivněné jednotky:** obrněná pěchota, commando
Pokládání min		Tato schopnost umožňuje obrněným transportérům umístit na bojiště malé pěchotní miny. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** obrněné vozidlo ⅄ **Požadavky:** technologické centrum
Bombardování cíle		Juggernauti mohou střílet ze svých děl na mnohem větší vzdálenost než obvykle zaměřením jakékoliv oblasti, která je v dohledu ostřelovačů. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** juggernaut
Pulzní sken		Použijte tuto schopnost pro prohledání bitevního pole a odhalení neviditelných jednotek a budov nepřítele. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** Orca
Nasazení senzorů		Letouny Orca mohou nasadit tyto senzory ke stopování nepřátelských skupin a odhalování skrytých jednotek. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** Orca

BRATRSTVO NOD

Přívrženci bratrstva Nod se nepovažují ani tak za součást nějaké armády jako spíš za stoupence víry. Věří, že jejich vůdce Kane bude stát v čele hnutí, které pozvedne lidskou rasu. Jejich loajalita vůči Kaneovi je považována za absolutní a jejich přesvědčení za neotřesitelné. Jsou ochotni obětovat cokoli, jen aby bratrstvu zajistili vítězství.

Síly bratrstva Nod jsou nezvyklou kombinací slabě vybavené domobrany třetího světa a výborně vycvičených žoldáků, vyzbrojených toxickými zbraněmi. Étosem bratrstva Nod je guerillové vedení války na velkých bojištích. Oblíbenou taktikou je bleskově zaútočit a pak se ztratit beze stopy. Smíšené jednotky špičkových vojáků a špatně vybavených bojovníků dokážou být jen zřídka smrtící, jejich údery zato bývají nepředvídatelné.

JEDNOTKY BRATRSTVA NOD

PĚCHOTA BRATRSTVA NOD

Všechny pěchotní jednotky bratrstva Nod jsou cvičeny v **Ruce bratrstva Nod**.

Ikona/název	Popis
Radikálové	Špatně vycvičené, ale početné jednotky. Tito řadoví vojáci bratrstva Nod jsou vyzbrojeni přestárlými rotačními kulomety z 20. století. ⮝ **Schopnosti:** přivolat transport ⮝ **Vylepšení:** tiberiová infúze, zpovědník
Radikální raketometčíci	I když jsou oddíly raketometčíků vyzbrojeni odpalovači raket schopnými zničit letoun nebo pancéřované vozidlo, na bojišti jsou velmi zranitelné. ⮝ **Schopnosti:** přivolat transport ⮝ **Vylepšení:** tiberiová infúze, zpovědník
Sabotéři	Sabotéři můžou obsadit nepřátelské budovy a okamžitě opravit zařízení a mosty bratrstva Nod. Navíc jsou vybaveni výbušninami, které mohou být umístěny na neutrální stavby a explodovat ve chvíli, kdy se k nim přiblíží nepřátelské síly. ⮝ **Schopnosti:** přivolat transport, nastražit výbušninu
Fanatici	Fanatici bratrstva Nod jsou vyzbrojeni těkavými výbušnými zařízeními, která mohou explodovat v těsné blízkosti nepřátelských sil. Fanatiky nelze v jejich činnosti zastavit, je proto nezbytné eliminovat je ještě před tím, než se dostanou ke svému cíli. ⮝ **Schopnosti:** přivolat transport ⮝ **Vylepšení:** tiberiová infúze ⮝ **Požadavky:** operační středisko
Černá ruka	Elitní loajální jednotky s tvrdým výcvikem a nadpřirozenými silami. Oddíly Černé ruky jsou vyzbrojeny plamenomety, které dokáží srovnat budovy se zemí a sežehnout nepřátelské jednotky. ⮝ **Schopnosti:** přivolat transport ⮝ **Požadavky:** operační středisko

Stíny	Tyto pěchotní oddíly mohou využívat neviditelnou technologii stealth a sklopné kluzáky, čímž dokážou zaskočit obranné síly a odhalit slabiny předních jednotek GDI. Pokud se dostanou za nepřátelskou linii, mohou použít výbušniny ke zničení budov. ⅄ **Schopnosti:** přivolat transport, kluzáky, výbušné nálože ⅄ **Vylepšení:** tiberiová infúze, zpovědník ⅄ **Požadavky:** tajná svatyně
Commando	Komanda bratrstva Nod – to nejlepší, co má bratrstvo k dispozici – mohou nepozorovaně vstoupit do bitvy, vyzbrojeni rychlopalnými laserovými zbraněmi, příručními náložemi a přenosnými neviditelnými generátory. ⅄ **Schopnosti:** přivolat transport ⅄ **Požadavky:** tajná svatyně, technologická laboratoř

VOZIDLA BRATRSTVA NOD

Většina vozidel bratrstva Nod je vyráběna ve **válečné továrně**.

Ikona/název	Popis
Bojová motokára	Bojové motokáry jsou nejčastějším vozidlem oddílů bratrstva Nod. Jsou vyzbrojeny samopaly vysílajícími elektromagnetické výboje, které mohou s pěchotou a lehkými cíly učinit krátký proces. ⅄ **Vylepšení:** elektromagnetický výboj, laserové kapacitátory
Bojová motorka	Bojová motorka – rychlá, ozbrojená a vybavená zdokonaleným skenerem – je základním průzkumným vozidlem sil bratrstva Nod. Navíc je účinná i proti létajícím strojům.
Tank Škorpión	Tank Škorpión je štítem bratrstva Nod. Standardní Škorpión je vysoce manévrovatelný tank, vybavený 105mm dělem s průraznými náboji proti pancíři a dostatečným vlastním pancéřováním, které je schopno vydržet, byť jen dočasně, přímou palbu. ⅄ **Vylepšení:** laserové kapacitátory, radlice
Kombajn	Kombajny bratrstva Nod používají neviditelnou technologii stealth, která jim umožňuje přivézt domů drahocenný návrat tiberia, aniž by se střetly s protivníkem. ⅄ **Požadavky:** rafinérie
MKV	Hrůzu nahánějící MKV bratrstva Nod jsou schopna dostat se přes jakýkoli relativně rovný terén a rozložit se na montážní halu. ⅄ **Požadavky:** operační středisko

Plamenometný tank		Plamenometné tanky bratrstva Nod jsou vybaveny dvěma masivními plamenomety, které jsou schopny vypálit nepřátelské budovy do základů. ⮝ **Požadavky:** operační středisko
Neviditelný tank		I když mají jen lehké pancéřování, jsou neviditelné tanky neuvěřitelně užitečné. Pro většinu nepřátelských jednotek jsou totiž neviditelné kromě chvíle, kdy se zastaví, aby vypálily své smrtící a přesné rakety. ⮝ **Požadavky:** operační středisko
Paprskové dělo		Původně neměla být paprsková děla použita na přímé útoky proti nepřátelské armádě, přesto však dokážou za určitý čas napáchat obrovské škody na stavbách. Jejich energie může rovněž obohacovat obelisky světla. ⮝ **Schopnosti:** odražeč paprsků ⮝ **Požadavky:** technologická laboratoř
Avatar		Tyto nejmodernější bitevní roboti jsou vybaveni přenosnou verzí obeliskového laseru. Avataři mohou dále zvyšovat svou nesmírnou sílu tím, že doslova trhají kousky z ostatních vozidel bratrstva Nod. ⮝ **Schopnosti:** rekvírovací technologie ⮝ **Požadavky:** technologická laboratoř
Osadník		Vozidlo Osadník bylo vyrobeno pro daleké cesty a zajištění přítomnosti bratrstva Nod v odlehlých lokalitách. Tento stroj dláždí cestu k dalším základnám bratrstva.

LETOUNY BRATRSTVA NOD

Většina letounů bratrstva Nod je vyráběna v **kontrolní věži**.

Ikona/název		Popis
Venom		Průzkumný letoun Venom hlídá zájmy bratrstva Nod svými rychlopalnými kulomety, které jsou smrtící pro nepřátelskou pěchotu a celkem účinné i proti letounům a některým vozidlům. ⮝ **Schopnosti:** generátor radarového obrazu ⮝ **Vylepšení:** laserové kapacitátory, generátor radarového obrazu
Bombardér Vertigo		Díky neviditelné technologii stealth se bombardér Vertigo objeví vždy nepozorován jakoby odnikud a shodí nálož zhoubných bomb ještě před tím, než se obranné síly stačí vzpamatovat. ⮝ **Požadavky:** technologická laboratoř

Transportér		Transportér je schopen přemístit většinu jednotek bratrstva Nod na nová místa, a to velmi rychle a za minimální cenu. Za svou mobilitu však musí zaplatit chybějícím pancéřováním.

STAVBY BRATRSTVA NOD

VÝROBNÍ BUDOVY BRATRSTVA NOD

Ikona/název		Popis
Montážní hala		Montážní haly jsou pro celou misi životně důležité. Představují velmi důležitou součást válečných snažení bratrstva Nod, a proto bývají obvykle těžce vyzbrojeny a velmi dobře chráněny. Navíc poskytují základnám bratrstva schopnost radarového průzkumu.
Elektrárna		Elektrárna bratrstva Nod dokáže vyrobit nezvykle velké množství energie z malého množství tiberia, avšak za cenu obrovských škod na okolním životním prostředí.
Jeřáb		Jeřáby posilují stavební produkci montážních hal bratrstva Nod. Jeden jeřáb zdvojnásobí maximální možnou rychlost výstavby staveb bratrstva.
Rafinérie		Rafinérie bratrstva Nod zvládají rychle přeměnit surové tiberium na užitečné materiály a zdroje. Každá rafinérie bývá postavena s jedním téměř neviditelným kombajnem.
Ruka bratrstva Nod		Ruka bratrstva Nod poskytuje úkryt, zásobování a výcvik radikálům, fanatikům a elitní pěchotě, kteří vedou válku proti armádě GDI. ➢ **Požadavky:** elektrárna
Válečná továrna		Toto důležité zařízení je využíváno pro konstrukci a umístění specializovaných vozidel bratrstva Nod. Válečné továrny bratrstva Nod také disponují automatickými opravnými sondami, které samočinně opravují poškozená vozidla v jejich blízkosti. ➢ **Požadavky:** elektrárna, rafinérie

Operační středisko		Operační středisko obsahuje pokročilé komunikační zařízení, nezbytné pro stavbu nejnákladnějších budov bratrstva Nod, a také zpřístupňuje vyspělé technologie kontrašpionáže, jako je protiradarová raketa či maskovací pole. ⅄ **Požadavky:** elektrárna, rafinérie
Tajná svatyně		Tajná svatyně bratrstva Nod nabízí speciální výcvikové rituály nezbytné pro nasazení vyspělých jednotek pěchoty. Může být také využita pro pokrok ve vývoji, nezbytný pro zlepšení efektivity většiny pěchotních jednotek bratrstva. ⅄ **Požadavky:** Ruka bratrstva Nod
Technologická laboratoř		S technologickou laboratoří může bratrstvo Nod nasadit své nejpokrokovější vojenské vybavení a také provádět výzkum vylepšení pro svá technicky slabší vozidla. ⅄ **Požadavky:** operační středisko
Kontrolní věž		Kontrolní věže umožňují vzdušnou podporu operacím bratrstva Nod a dále zajišťují výrobu všech letounů. Každá kontrolní věž nabízí dokovací stanoviště až pro čtyři bombardéry Vertigo. ⅄ **Požadavky:** operační středisko
Chemička na zpracování tiberia		Chemička na zpracování tiberia umožňuje velitelům bratrstva Nod v případě potřeby okamžitě nasadit do boje moderní tiberiové zbraně. ⅄ **Požadavky:** technologická laboratoř

PODPŮRNÉ STAVBY BRATRSTVA NOD

Ikona/název		Popis
Tiberiové silo		Tiberiová síla dovolují základnám bratrstva Nod skladovat tolik tiberia, kolik bude zapotřebí pro vedení rozhodujícího boje proti nepřátelům. ⅄ **Požadavky:** rafinérie
Drtící věž		Blíží-li se k základně nepřátelská pěchota, začne se drtící věž chovat jako obří brokovnice. Vozidlům s masivním pancéřováním sice způsobí střepy jen malou škodu, jsou však hrůzně ničivé pro všechno, co je z masa a kostí.
Laserová střílna		Laserové obranné věže tlumí účinek neblaze proslulého obelisku světla bratrstva Nod na přizpůsobitelnou obranu proti vozidlům. Trojice laserových střílen, ovládaná centrálním obranným uzlem, může rychle zaměřit své paprsky proti pancéřovaným cílům v dosahu.

Střílna země-vzduch		Tyto obranné věže pálí salvy naváděných raket země-vzduch na nepřátelské letouny. Jediná střela nenadělá mnoho škody, ale koncentrovaná palba těchto střílen dokáže sestřelit letoun.
Rušicí věž		Rušicí věže produkují masivní neviditelná pole. Budovy, vozidla i pěchota bratrstva Nod v jejich blízkosti jsou pro nepřátelské jednotky neviditelné. Samy věže však neviditelné nejsou.
Obelisk světla		Neuvěřitelně zkázonosná laserová věž bratrstva Nod je schopna vyslat paprsek, jenž dokáže zničit vozidla a celé pěchotní jednotky. Impozantní rozsah a síla laseru mohou být ještě posíleny novými vozidly bratrstva Nod s paprskovými děly. ⅄ **Požadavky:** technologická laboratoř
Chrám bratrstva Nod		V chrámu bratrstva Nod jsou uložena odpalovací zařízení nezbytná pro extrémně ničivé nukleární útoky a také nejmodernější superpočítače schopné obnovit chod základny v případě elektromagnetického útoku. ⅄ **Požadavky:** technologická laboratoř

PODPŮRNÉ SÍLY BRATRSTVA NOD

Ikona/název		Popis
Protiradarové rakety		Technologie radarových rušiček bratrstva Nod spočívá v tom, že je vypuštěna raketová hlavice, která nepříteli dočasně znemožní vidět celé bojiště. ⅄ **Umožňuje:** operační středisko
Hologram		Výzkum bratrstva Nod v oblasti technologie stealth vedl k objevu techniky zesilování světla, která vytváří domnělé zrcadlové obrazy útočících sil bratrstva. ⅄ **Umožňuje:** operační středisko
Maskovací pole		Maskovací pole mohou učinit celé skupiny jednotek bratrstva Nod neviditelnými pouhým okem. Některé nejzkušenější jednotky bratrstva používají této techniky k zasazení překvapivých úderů. ⅄ **Umožňuje:** operační středisko
Úderný oddíl stínů		Úderné oddíly stínů se mohou na svých kluzácích nepozorovaně snést z oblohy a začít ničit a vraždit. ⅄ **Umožňuje:** tajná svatyně
Shození min		Miny svržené z rychlého letounu okamžitě zasáhnou rozsáhlou oblast, a běžným okem přitom zůstanou téměř nepostřehnutelné. ⅄ **Umožňuje:** kontrolní věž

Tiberiová bomba		Bratrstvo Nod objevilo způsob, jak odpařováním převést tiberium do plynného skupenství a toho využít při konstrukci ničivé výbušné bomby naváděné laserem. ⅄ **Umožňuje:** chemička na zpracování tiberia ⅄ **Požadavky:** kontrolní věž
Zasadit tiberium		Posetí země tekutým tiberiem nepřispívá jen k rychlejšímu rozšíření tiberia po světě, ale má i jisté taktické výhody. ⅄ **Umožňuje:** chemička na zpracování tiberia
Katalyzační raketa		Unikátní hlavice s dlouhým doletem, jejíž velká síla může být ještě ničivější, nachází-li se poblíž jejího výbuchu jakékoli tiberium. ⅄ **Umožňuje:** chemička na zpracování tiberia
Protiopatření centrálního počítače		Chrámy bratrstva Nod mají k dispozici silné zálohovací generátory a ovládací systémy, které jsou schopny základně bratrstva rychle obnovit dodávku energie po zásahu elektromagnetickým výbojem. ⅄ **Umožňuje:** chrám bratrstva Nod
Jaderná raketa		Orientace sil GDI na tiberium umožnilo bratrstvu Nod tajně shromáždit velké množství nechvalně známých zbraní 20. století: nukleárních raket. ⅄ **Umožňuje:** chrám bratrstva Nod

VYLEPŠENÍ BRATRSTVA NOD

Ikona/název		Popis
Tiberiová infúze		Elixír z tiberia zrychlující metabolismus pěchotních jednotek pěchoty bratrstva Nod, díky němuž jsou síly bratrstva imunní vůči jeho smrtelným účinkům. ⅄ **Ovlivněné jednotky:** fanatici, radikálové, radikální raketometčíci ⅄ **Místo výzkumu:** tajná svatyně
Zpovědník		Zpovědníci jsou zkušení vůdci bratrstva Nod, kteří zvyšují efektivitu některých jednotek a disponují halucinogenními granáty, jež mohou rozpoutat střelbu do vlastních řad. ⅄ **Ovlivněné jednotky:** radikálové, radikální raketometčíci ⅄ **Místo výzkumu:** tajná svatyně
Elektromagnetické cívky		Toto přenosné elektromagnetické zařízení je schopné vyřadit z provozu vozidla a budovy, které obsahují elektromechanické součástky. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** bojová motokára ⅄ **Místo výzkumu:** technologická laboratoř
Radlice		Radlice mohou nepěkně poškodit těžké pěchotní oddíly včetně obrněné pěchoty sil GDI. Mohou také čistit minová pole a sloužit jako čelní pancéřování. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** tank Škorpión ⅄ **Místo výzkumu:** technologická laboratoř

Laserové kapacitátory		Obelisk světla bratrstva Nod inspiroval vědce, aby zdokonalili jeho laserovou technologii do přenosnější formy zbraně. ⮝ **Ovlivněné jednotky:** bojová motokára, Venom, tank Škorpión ⮝ **Místo výzkumu:** technologická laboratoř
Generátor radarového obrazu		Průzkumné letouny Venom mohou být dodatečně vybaveny touto technologií, která je schopna snížit účinnost nepřátelských radarů vytvořením iluze, že nablízku se nacházejí početné bojové síly. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** Venom ⮝ **Místo výzkumu:** technologická laboratoř
Jádro kapalného tiberia		Technologické laboratoře bratrstva Nod umožňují okolním elektrárnám zvýšit produkci díky jádru kapalného tiberia. ⮝ **Místo výzkumu:** elektrárna ⮝ **Požadavky:** technologická laboratoř

SCHOPNOSTI JEDNOTEK BRATRSTVA NOD

Ikona/název		Popis
Přivolat transport		Tato schopnost umožňuje bratrstvu Nod povolat na bojiště a zpět rychlý transport. ⮝ Ovlivněné jednotky: radikálové, radikální raketometčíci, sabotéři, fanatici, Černá ruka, stíny, commando, bojové motorky, bojové motokáry, tanky Škorpión ⮝ Požadavky: kontrolní věž
Elektromagnetický výboj		Notoricky neurvalí řidiči bojových motokárách se umějí mistrně přiblížit k nepřátelskému vozidlu a pomocí elektromagnetického výboje je vyřadit z provozu. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** bojové motokáry
Výbušné nálože		Oddíly stínů jsou vycvičené k demolici a špionáži a pomocí výbušných náloží mohou vyřadit z provozu nepřátelské budovy. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** stíny
Kluzáky		Speciálně vycvičené oddíly stínů se mohou pomocí svého kluzáku rychle pohybovat po celém bojišti. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** stíny
Nastražit výbušninu		Díky této schopnosti můžete umístit minové pasti na jakoukoli obsazenou budovu nebo most. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** sabotéři
Generátor radarového obrazu		Použijete-li tuto technologii, bude jediné hlídkové letadlo Venom na nepřátelském radaru vypadat jako celá skupina letounů. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** Venom
Odražeč paprsků		Paprsková děla mohou odrazit své paprsky od pátracího letounu Venom a zasáhnout tak jinak nedosažitelné cíle. ⮝ **Ovlivněná jednotka:** paprskové dělo

Rekvírovací technologie		Bojový mechanoid Avatar může pomocí této schopnosti zabavit bojovým motorkám, plamenometným tankům, neviditelným tankům nebo paprskovým dělům jejich technologii. Daná jednotka bude zničena. ➤ **Ovlivněná jednotka:** Avatar

SCRIN

Živý důkaz toho, že lidstvo ve vesmíru není samo, přišel ve chvíli, kdy se na Zemi nečekaně objevily jednotky Scrin a začaly útočit. Na rozdíl od nás jim tiberium prospívá: lze říci, že na ně má léčivé účinky, místo aby jim ubližovalo.

Celkový počet sil Scrin je neznámý a jejich technologie se zdají být o mnoho dokonalejší než naše. Nejzajímavější na nich je to, že jim zřejmě zajišťují větší odolnost v našem zemském prostředí. O motivech těchto sil toho mnoho nevíme, a proto je musíme pokládat za vážnou hrozbu, dokud nebudeme přesvědčeni o opaku.

JEDNOTKY SCRIN

PĚCHOTA SCRIN

Všechny jednotky pěchoty Scrin jsou transportovány přes **portál**.

Ikona/název		Popis
Sirény		Hrůzostrašné sirény jsou jako mračno létajících čepelí, které bez potíží projde masem a lehkou výzbrojí. Zdá se, že jsou řízeni pouze omezenými smysly. ➤ **Schopnosti:** kombinace s vozidly, vyčistit obsazené budovy
Dezintegrátoři		Kovová chodící monstra demolují vozidla díky silnému řeznému paprsku. Při zničení explodují a výbuch poškodí nepřátelské jednotky v okolí.
Asimilátor		Pokud se tento vetřelec nehýbe, je úplně neviditelný, specializuje se proto na převzetí kontroly nad nepřátelskou stavbou. Asimilátoři mohou navíc opravovat stavby jednotek Scrin a zajímat poražené roboty.
Úderníci		Úderníci jsou nechvalně proslulí svými násilnými útoky na hustě obydlené oblasti. Není pro ně žádný problém zaútočit tváří v tvář na pancéřovaná vozidla. ➤ **Požadavky:** neuronové centrum, stázová komora ➤ **Vylepšení:** plazmové disky, teleport
Centrální mozek		Temný centrální mozek je schopný teleportace a ovládání mysli. Je umístěný ve středu nepřátelských sil a zdá se, že ovládá vozidla, budovy i pěchotu. ➤ **Požadavky:** stázová komora, vývojové středisko ➤ **Schopnosti:** teleportace jednotek, manipulátor

VOZIDLA SCRIN

Všechna vozidla jednotek Scrin jsou transportována přes **warpovou kouli**.

Ikona/název	Popis
Pátrač	Toto lehké vozidlo bylo zjevně navrženo pro průzkum, je vyzbrojeno pokročilými skenery, ale také odpalovacím zařízením plazmových disků.
Bittevní robot	Bitevní roboti jsou vyzbrojeni rychlopalnými energetickými zbraněmi, schopnými proniknout skrze pěchotu i letouny.
Kombajn	Kombajny sbírají tiberium a transportují je do extraktorů jednotek Scrin. Navíc to vypadá, jako by se poblíž tiberia dokázaly opravovat.
Tank Devourer	Tank Devourer je vyzbrojen protonovým dělem s velkým dostřelem a s použitím tiberia může výrazně zesílit účinky svého ničivého paprsku. ⮝ **Požadavky:** neuronové centrum
Ničitel	Ničitelé rozstřikují po stavbách a na pěchotu leptající sliz, který na lidi působí hrozivě, zato na jednotky Scrin má překvapivě léčivé účinky. ⮝ **Požadavky:** neuronové centrum
Trojnožka	Ničivé chodící monstrum je vyzbrojeno třemi paprskovými zbraněmi připevněnými k třem chapadlům a končetinami silnými natolik, že dokážou rozdrtit menší vozidla. ⮝ **Požadavky:** vývojové středisko ⮝ **Vylepšení:** generátor silového pole
Průzkumník	Jednotky Scrin jsou tiberiem doslova uneseny, a proto často posílají průzkumníky, aby odhalily lokality bohaté na tiberium, které následně sklidí.

LETOUNY SCRIN

Všechny letouny Scrin jsou transportovány přes **stabilizátor gravitace**.

Ikona/název	Popis
Invazní loď	Obří létající věže, které mohou přistát a rozložit se do základů pro novou základnu jednotek Scrin, se svými funkcemi velmi podobají MKV.
Vesmírný jezdec	Vesmírní jezdci jsou letouny pro náhlý útok vyzbrojené plazmovými zbraněmi, které jsou účinné proti pozemním i vzdušným cílům.
Devastátor	Devastátor může způsobit obrovské škody všemu, co se pod ní pohybuje, díky plazmovým diskovým bateriím s neuvěřitelným dosahem. ⮝ **Požadavky:** vývojové středisko ⮝ **Vylepšení:** generátor silového pole
Meziplanetární útočný transportér	Těžká vesmírná loď, která obsahuje jednotku nechvalně známých bojovníků, kteří v hejnech zákeřně útočí na pozemní cíle. Nejvíce hrůzy nahání meziplanetární útočný transportér, když vytváří iontové bouře. ⮝ **Schopnosti:** iontová bouře ⮝ **Požadavky:** vysílač signálu ⮝ **Vylepšení:** generátor silového pole
Mateřská loď	I když se dá předpokládat, že mateřská loď není jedinou lodí, která nosí důstojníky vyššího velení jednotek Scrin, dá se pokládat za velmi nebezpečnou hrozbu a její mocná síla tak na bojišti bude jednou z těch dominantních a nejničivějších. ⮝ **Požadavky:** vysílač signálu

STAVBY SCRIN

VÝROBNÍ BUDOVY SCRIN

Ikona/název	Popis
Stavební centrum	Stavební centrum může budovat další stavby jednotek Scrin a vystavět tak základnu. Umožňuje rovněž sledování radarem.
Reaktor	Reaktor je primárním zdrojem energie pro základny jednotek Scrin. Účinně využívá radiaci tiberia k výrobě energie nutné pro další stavby vetřelců.

Extraktor

Extraktor, dodávaný s kombajnem, sbírá a skladuje tiberium doručené vetřeleckými kombajny. Bez něj by síly Scrin neměly prostředky na vedení války proti pozemšťanům.

Portál

Pomocí portálu můžete transportovat pěchotu Scrin do bojových oblastí. Portál nemá dostatečnou účinnost, aby zajistil přechod těžkým vojenským jednotkám.

- **Požadavky:** reaktor

Warpová koule

Warpová koule dokáže vytvořit bránu schopnou teleportovat vozidla jednotek Scrin. Obsahuje bezobslužné opravné sondy, které spravují okolní poškozená vozidla.

- **Požadavky:** reaktor, extraktor

Neuronové centrum

Nezbytnou součástí vyspělých základen vetřelců je nervové centrum, které zvládne cokoli od spojení se vzdálenými silami mimozemšťanů až po přivolání bleskového hrotu na pomoc při obraně základny.

- **Požadavky:** reaktor, extraktor

Stabilizátor gravitace

Stabilizátor gravitace ovládá výkyvy gravitace planetárního tělesa, na němž je postaven, kvůli zajištění bezpečné teleportace pro flotily vesmírných lodí jednotek Scrin.

- **Požadavky:** neuronové centrum

Stázová komora

Stázová komora může živit pokročilou vetřeleckou pěchotu, jako jsou úderníci a centrální mozek. Může rovněž promítnout stázový štít kamkoli na bojiště.

- **Požadavky:** neuronové centrum, portál

Vývojové středisko

Vývojové středisko umožňuje zformování nejsilnějších jednotek sil Scrin, poskytuje jim vylepšení a na krátkou chvíli dokáže svolat pozemní jednotky do neprostupné útočné linie.

- **Požadavky:** neuronové centrum, portál

Vysílač signálu

Vysílač signálu může být použit k přivolání obrovské mateřské lodi jednotek Scrin. Změnou frekvence ve své blízkosti může rovněž vyvolat červí díry.

- **Požadavky:** vývojové středisko

Slévárna

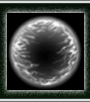
Slévárna při vytváření staveb funguje jako stavební centrum, čímž umožňuje předákům jednotek Scrin přístup k technologii, která výrazně urychluje výstavbu základny.

PODPŮRNÉ STAVBY JEDNOTEK SCRIN

Ikona/název	Popis
Úl sirén	V úlu sirén se skrývá bezpočet těchto zákeřných bojových jednotek. Pokud jsou sirény zničeny, dokáže je úl urychleně nahrazovat novými jedinci.
Urychlovač růstu	Síly Scrin jsou známé konstrukcí těchto tajemných urychlovačů růstu, které záhadně zvyšují výtěžnost jejich tiberiových polí. **Požadavky:** extraktor
Bouřový sloup	Bouřový sloup vyvolává místní iontové bouře, které podporují mimozemské vesmírné plavidla. Může však také soustředit celou bouři do jediného blesku, jenž vážně poškodí letouny, vozidla a pěchotu. **Požadavky:** vývojové středisko
Fotonové dělo	Výbuchy fotonového děla mohou úplně zlikvidovat pozemní vozidla. Pěchota je však dostatečně malá, a vyhne se proto přímému poškození. **Požadavky:** portál
Plazmové dělo	Plazmové dělo vypouští extrémně horké disky, které mohou spálit nepřátelský letoun na prach. **Požadavky:** neuronové centrum
Trhlinový generátor	Jednotky Scrin užívají toto velmi nebezpečné zařízení k otevírání trhlin kdekoli na bojišti, které všechno poblíž okamžitě stáhnou do hlubokého vesmíru. **Požadavky:** vývojové středisko

PODPŮRNÉ SÍLY JEDNOTEK SCRIN

Ikona/název	Popis
Rekonstrukční sondy	Předáci jednotek Scrin jsou vycvičeni k vypouštění bezoblužných rekonstrukčních sond, kdykoli jejich síly vyžadují opravu, dokonce i uprostřed bitvy. **Umožňuje:** warpová koule
Bleskový hrot	Vynálezci jednotek Scrin přišli s bleskovým hrotem jako obranným protiopatřením, které je účinné proti většině známých typů bojových jednotek. **Umožňuje:** neuronové centrum

Roj		Některé situace vyžadují nasazení většího množství sirén než obvykle. V takovou chvíli jsou předáci jednotek Scrin připraveni přivolat na bojiště celý roj. ⅄ **Umožňuje:** neuronové centrum
Vibrační sken		Energie vibračního skenu jednotek Scrin okamžitě odhalí tiberiová pole a na tiberiu založené životní formy, budovy a vozidla nacházející se v jeho blízkosti. ⅄ **Umožňuje:** neuronové centrum
Stázový štít		Všechno, co je zachyceno do stázového štítu, se krátkodobě zastaví, jakoby zamrzne uprostřed pohybu, a stane se imunní vůči všem známým zbraním. ⅄ **Umožňuje:** stázová komora
Fázové pole		Změny fázového pole u zasažených jednotek způsobí, že se jim útočí velmi těžko a nemohou bojovat. Četaři jednotek Scrin využívají této energie k posílání sil za konvenční obranu základen. ⅄ **Umožňuje:** vývojové středisko
Červí díra		Červí díra jednotek Scrin vytváří tunel vesmírným prostorem, který umožňuje vojenským silám transportovat se během okamžiku z jednoho konce tunelu na druhý. ⅄ **Umožňuje:** vysílač signálu
Trhlina		Nejmocnější zbraň jednotek Scrin vyřízne díru do struktury vesmíru, která nemilosrdně vsaje všechno, co se nachází v jejím dosahu. ⅄ **Umožňuje:** trhlinový generátor
Mateřská loď		Mateřská loď není podle všeho jediným plavidlem, kde by se soustředilo nejvyšší velení jednotek Scrin, i tak však představuje nesmírnou hrozbu a prostřednictvím této podpůrné síly může být povolána do bitvy. ⅄ **Umožňuje:** vysílač signálu

VYLEPŠENÍ SCRIN

Ikona/název		Popis
Plazmové disky		Plazmové disky je obyčejně vyhrazeny pouze obrněným divizím jednotek Scrin, které stopují a ničí rychle se pohybující letouny, ale mohou jimi být vybaveny i nejsilnější pozemní jednotky. ⅄ **Místo výzkumu:** vývojové středisko ⅄ **Ovlivněná jednotka:** úderníci
Teleport		Elitní jednotky úderníků mohou používat technologii teleportu, umožňující okamžitou změnu pozice na bojišti, což vede k panice v řadách nepřátel. ⅄ **Místo výzkumu:** vývojové středisko ⅄ **Ovlivněná jednotka:** úderníci

Generátory silového pole		Generátory silového pole vytvářejí lokalizovaný energetický štít, který před kolapsem vydrží zásahy vysoké intenzity, dokonce i elektromagnetické výboje. ⅄ **Místo výzkumu:** vývojové středisko ⅄ **Ovlivněné jednotky:** trojnožky, devastátor, meziplanetární útočný transportér
Jaderná syntéza		Vývojové středisko umožní reaktorům jednotek Scrin přístup k nezbytným komponentům, které významně zvýší energetickou produkci díky syntéze jader. ⅄ **Místo výzkumu:** reaktor ⅄ **Požadavky:** vývojové středisko

SCHOPNOSTI JEDNOTEK SCRIN

Ikona/název		Popis
Teleportování jednotek		Centrální mozek může využitím tiberia v okolí – ať už z tiberiového pole nebo z nepřátelského sila – teleportovat všechny jednotky v oblasti. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** centrální mozek
Konverzní paprsek		Tanky Devourer mohou „pohlcovat" tiberium a významně tak zvýšit účinek protonových děl. To jim umožňuje dosáhnout lepšího dostřelu a schopnosti zastavit protivníka. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** tank Devourer
Iontová bouře		Meziplanetární útočné transportéry mohou vytvořit místní iontovou bouři, která zvyšuje obranyschopnost všech letounů jednotek Scrin v okolí. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** meziplanetární útočný transportér
Manipulátor		Manipulátor garantuje jednotkám centrálního mozku Scrin pozoruhodnou schopnost převzít v mžiku kontrolu nad vytyčeným cílem, kterým může být tank, letoun nebo dokonce celé výrobní zařízení. ⅄ **Ovlivněná jednotka:** centrální mozek

NEUTRÁLNÍ JEDNOTKY A TECHNICKÉ STAVBY

NEUTRÁLNÍ JEDNOTKY

Ikona/název	Popis
Mutantský nájezdník	Mutantští nájezdníci jsou nesmírně silní primitivové, kteří ovládají rotační kulomety a jimž tiberium na rozdíl od všech ostatních živých tvorů zřejmě prospívá.
Visceroidové	Hloupí, bezduší a nebezpeční tvorové, kteří se vyvinuli po vystavení účinků tiberia, mající schopnost stálé regenerace a útočící na všechno, co se pohne.

TECHNICKÉ STAVBY

Ikona/název	Popis
Tiberiová jehla	Obsazením této technické budovy si zajistíte trvalý přísun dodatečných zdrojů.
Rozšiřovací bod	Obsazení této technické budovy zajistí kontrolu nejbližšího okolí. Kontrola nad územím vám umožňuje umístění budov.
Stanoviště posil	Obsazením této technické budovy si zajistíte dodatečné jednotky.
Podzemní uzel	Obsazením této technické budovy si zajistíte přístup ke všem vchodům do podzemí pod bojištěm.

Vchod do podzemí		Obsazení této technické budovy umožňuje několika jednotkám přemisťovat se v určitou chvíli mezi všemi vstupy do podzemí na mapě.
Řídící středisko elektromagnetických výbojů		Obsazení této technické budovy umožňuje využít k útoku elektromagnetickými výboje.
Mutantí chýše		Obsazením této technické budovy získáte možnost naverbovat mutantské nájezdníky.
Obranná věž		Obsazením této technické budovy získáte pevný obranný bod.
Tiberiové silo		Obsazení této technické budovy zajistí jednorázový bonus dalších zdrojů.

UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ

Můžete načítat hry z hlavního menu a ukládat je s použitím herního menu. V režimu kampaně se vaše hra automaticky ukládá po každém vítězství v misi. (Pro každou kampaň se hra ukládá samostatně.)

- Pro načtení uložené hry klepněte na KAMPAŇ v hlavním menu a potom klepněte na POKRAČOVAT V KAMPANI. Vyberte uloženou hru ze seznamu a klepněte na NAČÍST HRU.
- Abyste hru uložili v jejím průběhu, zmáčkněte **ESC** a v herním menu klepněte na ULOŽIT. Vyberte uloženou hru ze seznamu, která má být přepsána, a potom klepněte na ULOŽIT HRU.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

ON-LINE CENTRUM PODPORY

Pokud máte problémy s provozem této hry, obraťte se prosím na naše on-line centrum podpory na adrese **http://support.electronicarts.co.uk**, kde najdete nejnovější řešení problémů a kde nám také můžete on-line sdělit, s jakými potížemi se potýkáte.

Pro získání tipů při řešení problémů s aplikací EA Link se nejdříve ujistěte, že tato aplikace běží a následně zvolte položku HELP (Nápověda) z horní lišty okna aplikace EA Link.

PODPORA OFF-LINE

Hra obsahuje soubor technické podpory, který vám pomůže vyřešit případné problémy. Soubor technické podpory se nachází ve stejné složce jako hra. Řešení vašeho problému vám může poskytnout náš tým zákaznické podpory (viz *Zákaznická podpora* níže).

POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY

- Ujistěte se, že váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a že máte nainstalovány nejnovější ovladače své grafické a zvukové karty:
  Pro karty NVIDIA jsou k nalezení a stažení na stránce **www.nvidia.com**.
  Pro karty ATI jsou k nalezení a stažení na stránce **www.ati.amd.com**.
- Pokud vlastníte **diskovou verzi** této hry, zkuste z disku přeinstalovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud jste připojeni k internetu, můžete navštívit stránku **www.microsoft.com/directx**, kde je nejnovější verze rozhraní DirectX ke stažení.

VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- Pokud vlastníte **disk** této hry a po jeho vložení se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové jednotky, kterou naleznete pod položkou Tento počítač, a zvolte Přehrát automaticky.
- Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu u některých nastavení grafiky a zvuku v nabídce herních možností. Často pomůže zvýšit výkon snížení rozlišení obrazovky.
- Pro dosažení optimální výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace na pozadí a antivirový systém spuštěný v rámci systému Windows. Po ukončení hraní však nezapomeňte antivirový systém znovu spustit.

HRANÍ PŘES BRÁNU FIREWALL NEBO ROUTER

Tato hra používá následující porty pro hraní on-line. Pokud používáte bránu firewall (tedy softwarovou bránu firewall systému Windows nebo hardwarovou bránu firewall), zajistěte její nastavení tak, aby bylo umožněno hře komunikovat na těchto portech:

Typ	Místní	Vzdálený
UDP	libovolný	27900
TCP	libovolný	29900
TCP	libovolný	29901
TCP	libovolný	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	libovolný
TCP	libovolný	28910
UDP	13139	13139
UDP	libovolný	27900
TCP	libovolný	28910

PŘESMĚROVÁNÍ PORTŮ

Pokud jste připojeni k internetu přes router, mnoho problémů spojených se síťovým připojením může vyřešit přesměrování portů. Jednotlivé routery mají specifické postupy pro nastavení přesměrování portů, nicméně následující kroky by vám měly pomoci:

1. Otevřete panel správy svého routeru. Většina routerů používá webové uživatelské rozhraní, ve kterém lze nastavit přesměrování portů. Jednotlivé routery používají různé názvy, hledejte proto odkazy jako Port Forwarding (Přesměrování portů), Services (Služby), Virtual Servers (Virtuální servery), Inbound Services (Příchozí služby), Applications (Aplikace) či Gaming (Hry).
2. Musíte vytvořit nová pravidla pro přesměrování čísel portů uvedených výše na IP adresu vašeho počítače. IP adresu svého počítače naleznete pomocí nabídky Start systému Windows: Klepněte na Start > Spustit... a do políčka Otevřít napište **cmd**. Klepněte na OK.
3. Do příkazové řádky napište **ipconfig** a stiskněte Enter. Zobrazí se vaše základní síťová nastavení spolu s vaší IP adresou.

Typické nastavení přesměrování portů vypadá takto:

Port - 3658, **Protokol** - UDP, **Směr** - Příchozí, **Přesměrováno na** - [vaše IP adresa - např. 192.168.1.3]

DMZ

Routery často poskytují možnost umístit váš počítač do DMZ (demilitarizovaná zóna). Z hlediska domácího routeru to znamená, že všechny příchozí porty budou přesměrovány na váš počítač. Tímto způsobem se pravděpodobně vyřeší většina problémů s připojením, ale ztratíte tím veškeré zabezpečení poskytované vaším routerem.

Více informací ohledně bran firewall, přesměrování portů a DMZ naleznete na stránkách našeho on-line centra podpory na adrese **http://support.electronicarts.co.uk**.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Vzhledem k povaze většiny problémů, s nimiž se při hraní počítačových her setkáváte, je jednodušší a rychlejší vyřešit je s využitím služeb našeho on-line centra podpory na stránce **http://support.electronicarts.co.uk**.

Zde naleznete nejnovější otázky a odpovědi týkající se našich her a můžete také nahlédnout do naší znalostní báze, kterou naleznete pod odkazem GET HELP (Najít odpovědi). Pokud se vám váš problém nepodařilo vyřešit, klepněte na položku CONTACT US (Kontaktujte nás), kde můžete poslat svůj dotaz technikovi zákaznické podpory, který odpoví, jak nejrychleji to bude možné.

Pokud potřebujete další pomoc nebo dáváte přednost osobnímu rozhovoru s technikem, můžete pracovníkům našeho týmu zákaznické podpory zatelefonovat (pondělí až pátek 9.00–17.00).

Telefon: **724 314 443**

Abyste nám pomohli zjistit problém, před tím, než nám zavoláte, vytvořte prosím diagnostickou zprávu rozhraní DirectX svého PC:

- Klepněte na Start > Spustit... a do políčka Otevřít napište **dxdiag**. Klepněte na OK a poté, co se zpráva dokončí, klepněte na Uložit všechny informace... a uložte zprávu na plochu svého systému Windows.

Upozornění: Pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytnout herní rady nebo tipy.

Upozornění: Pokud jste si hru zakoupili pomocí aplikace EA Link, smlouvu s koncovým uživatelem naleznete na stránce **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**.

UPOZORNĚNÍ

Společnost Electronic Arts si vyhrazuje právo provádět vylepšení výrobku popisovaného v této příručce kdykoliv a bez předchozího upozornění. Tato příručka i software v ní popisovaný jsou chráněny autorským právem. Všechna práva vyhrazena. Žádnou část této příručky ani popisovaného softwaru není dovoleno kopírovat, reprodukovat, překládat nebo redukovat na jakékoli elektronické médium nebo na strojově čitelnou formu bez předchozího písemného souhlasu společnosti EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland. Pokud jde o tuto příručku, její kvalitu, prodejnost nebo způsobilost k jakémukoli určitému účelu, neposkytuje společnost Electronic Arts žádné záruky, předpoklady ani ujištění, ať výslovně uvedené nebo implikované. Tato příručka je poskytována „v aktuálním stavu". Společnost Electronic Arts poskytuje určité omezené záruky ohledně softwaru a nosičů tohoto softwaru. V žádném případě nebude společnost Electronic Arts odpovědná za jakékoli zvláštní, nepřímé nebo následné škody. Tyto podmínky nijak neovlivňují ani neohrožují zákonná práva kupujícího v případě, kdy je kupující spotřebitelem, který si pořizuje zboží jiným způsobem než v rámci určité obchodní transakce.

ZÁRUKA

Upozornění: Následující záruky se týkají pouze produktů prodaných v rámci maloobchodu. Tyto záruky se netýkají produktů prodaných on-line prostřednictvím aplikace EA Link.

OMEZENÁ ZÁRUKA

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení bez závad po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu. Během této doby bude možno vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s kupním dokladem označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o. Tato záruka je doplňkem vašich zákonných práv a na tato práva nemá žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu", ani na nosiče, jež byly nesprávným způsobem používány nebo nadměrně opotřebeny.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA, Command & Conquer a Command & Conquer 3 Tiberium Wars jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo v jiných zemích. Všechna práva vyhrazena. Tento produkt obsahuje softwarovou technologii s licencí od GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. Všechna práva vyhrazena. GameSpy a design „Powered by GameSpy" jsou ochranné známky společnosti GameSpy Industries, Inc. Všechna práva vyhrazena. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.

WWV07705529MT