

COMMAND & CONQUER™

# RED ALERT 3™



# VAROVANIE PRED EPILEPSIOU

**Nasledujúce informácie si treba prečítať skôr, než začnete hru hrať alebo ju dovoľíte hrať deťom.**

Záblesky svetla alebo blikajúce obrazy môžu u niektorých ľudí vyvolať epileptické záchvaty alebo stratu vedomia. K záchvatu môže u takýchto ľudí dôjsť i pri sledovaní televízneho obrazu alebo pri hraní určitých počítačových hier. Môže sa to stať i osobám, ktoré epilepsiu nemajú uvedenú vo svojich lekárskech záznamoch a nikdy netrpeli epileptickými záchvatmi. V prípade, ak ste vy alebo niekto iný z vašej rodiny mali niekedy symptómy epilepsie (záchvaty alebo stratu vedomia) v dôsledku zábleskového svetla, poraďte sa predtým, ako začnete hru hrať, s lekárom.

Odporúčame rodičom, aby venovali pozornosť svojim deťom, ktoré hrajú počítačové hry. Ak máte vy sami alebo deti pri hraní hier akékoľvek z nasledujúcich príznakov – závrate, rozmazané videnie, mimovoľné pohyby očí alebo svalov, strata vedomia, strata orientácie, akýkoľvek mimovoľný pohyb alebo kŕč – treba hranie OKAMŽITE prerušiť a poradiť sa s lekárom.

## PREVENTÍVNE OPATRENIA PRI HRANÍ

- ★ Nesedte pred obrazovkou príliš blízko. Sedte v dostatočnej vzdialenosti tak, ako to dovoľuje dĺžka kábla.
- ★ Pri hraní je lepšie používať malú obrazovku.
- ★ Nehrajte, ak ste unavení alebo nevyspatí.
- ★ Zaistite, aby bola miestnosť, v ktorej hráte, dobre osvetlená.
- ★ Pri hraní počítačových hier si treba urobiť každú hodinu minimálne 10 – 15 minútovú prestávku.

# OBSAH

VAROVANIE PRED EPILEPSIOU .....	1
INŠTALÁCIA HRY .....	2
ÚPLNÉ OVLÁDANIE .....	3
NEDOSTATOK ČASU .....	5
FRAKCIE .....	5
HRANIE HRY .....	5
ZÁKLADY HRANIA HRY .....	8
SPOLUVELITELIA .....	11
SOUBOJE (SÚBOJE) .....	12
HRA VIACERÝCH HRÁČOV (MULTIPLAYER) .....	12
JEDNOTKY .....	13
TIPY NA ZLEPŠENIE VÝKONU .....	25
PODPORA ZÁKAZNÍKOV .....	26
ZÁKAZNÍCKA PODPORA EA NA INTERNETE .....	27
ZÁRUKA .....	28

## INŠTALÁCIA HRY

**POZNÁMKA:** Systémové požiadavky nájdete na adrese [electronicarts.co.uk](http://electronicarts.co.uk)

### INŠTALÁCIA (AK MÁTE HERNÝ DISK):

Ak chcete hru nainštalovať, vložte disk do diskovej jednotky a postupujte podľa pokynov na obrazovke.

Potom, ako sa hra nainštaluje, môžete ju spustiť pomocou menu automatického spustenia alebo ju nájdete v menu ŠTART.

V systéme Windows Vista™ sú hry umiestnené v menu ŠTART > HRY a v skorších verziách systému Windows™ v menu ŠTART > PROGRAMY (alebo VŠETKY PROGRAMY).

### INŠTALÁCIA (AK STE SI HRU STIAHLI ZO STRÁNOK EA STORE)

**POZNÁMKA:** Ak si želáte viac informácií o získaní hry stiahnutím od spoločnosti EA, navštívte stránku [www.eastore.com](http://www.eastore.com) a kliknite na MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Potom, ako sa hra stiahne pomocou aplikácie EA Download Manager, objaví sa ikona nabaďajúca na inštaláciu hry. Kliknite na ikonu a postupujte podľa pokynov na obrazovke.

Po dokončení inštalácie spustíte hru priamo z aplikácie EA Download Manager.

**POZNÁMKA:** Ak ste si už hru stiahli a chcete ju nainštalovať do iného počítača, najprv si do tohto počítača musíte stiahnuť a nainštalovať aplikáciu EA Download Manager. Aplikáciu spustíte a prihlásite sa do svojho EA účtu. Zo zoznamu, ktorý uvidíte, vyberte príslušný názov, kliknite na tlačidlo Štart a hru stiahnite.

### INŠTALÁCIA (AK STE SI HRU STIAHLI ZO STRÁNOK TRETÍCH OSÔB):

Na získanie informácií o tom, ako hru nainštalovať, stiahnuť a preinštalovať vami zakúpenú hru, kontaktujte, prosím, internetového predajcu, u ktorého ste si hru zakúpili.

## SPUSTENIE HRY

Hry v systéme Windows Vista™ sa nachádzajú v menu Štart > Hry menu a v skorších verziách programu Windows™ v menu Štart > Programy (alebo Všetky programy). (Ak ste užívateľia obchodu EA Store, musíte mať spustenú aplikáciu EA Download Manager.)

**POZNÁMKA:** V klasickom štýle menu Štart OS Windows Vista sa hry nachádzajú v menu Štart > Programy > Hry > Prieskumník hier.



# ÚPLNÉ OVLÁDANIE

Zapamätajte si tieto príkazy a veďte svoje armády k víťazstvu! Kliknite na kartu klávesových skratiek v menu Settings (Nastavenia) na úpravu svojho ovládania.

## VŠEOBECNÉ HRANIE HRY

### VŠEOBECNÉ OVLÁDANIE

Posun kamery	Tlačidlá šípok
Rýchle posúvanie	Kliknutie pravým tlačidlom myši a pretiahnutie
Otáčanie kamerou doľava/doprava	Numerická klávesnica 4/6 alebo pretiahnutie s kliknutím a podržaním kolieska myši
Priblížiť/Oddialiť kameru	Numerická klávesnica 8/2 alebo použiť koliesko myši
Resetovať kameru	Numerická klávesnica 5 alebo dvakrát kliknúť kolieskom myši
Presun k základni	Kláves H
Vytvoriť kontrolnú skupinu	Kláves CTRL + číselný kláves
Prejsť na kontrolnú skupinu	Dvakrát poklepať na číselný kláves
Menu Pauza/Ciele	Kláves Esc
Prejsť na udalosť radara	Medzerník
Režim trasy cesty	Kláves Alt
Režim predaja	Kláves Z
Režim opráv	Kláves C
Záložka výrobných budov	Kláves E
Záložka podporných budov	Kláves R
Záložka pechoty	Kláves T
Záložka vozidiel	Kláves Y
Záložka lietadiel	Kláves U
Záložka námorníctva	Kláves I
Prechádzať podskupiny jednotiek	Tabulátor
Prechádzať predchádzajúce podskupiny jednotiek	Kláves Shift + Tabulátor
Režim plánovania	Kláves Ctrl + Z

### PRÍKAZY SLUŽIACE NA VÝBER

Vybrať jednotku/budovu/otvoriť menu	Kliknutie ľavým tlačidlom myši na jednu jednotku alebo kliknutie a pretiahnutie okna okolo skupiny jednotiek
Vybrať celú armádu	Kláves Q
Vybrať určitý typ jednotiek na obrazovke	Kláves W alebo dvakrát kliknúť na jednotku
Vybrať určitý typ jednotiek na bojisku	Dvakrát stlačiť kláves W
Pridať do výberu samostatnú jednotku	Podržať kláves SHIFT a kliknúť tlačidlom myši
Prechádzať medzi kolektormi	Kláves N
Zrušiť výber samostatnej jednotky	Kláves SHIFT + ľavé tlačidlo myši na bojisku alebo pravé tlačidlo v okne výberu

## PRÍKAZY JEDNOTKÁM

Pohyb jednotiek	Pravé tlačidlo na cieľové miesto
Režim presunu s útokom	Kláves <b>A</b> , pravé tlačidlo myši na cieľ
Spätný pohyb	Kláves <b>D</b> , pravé tlačidlo myši
Presun vo formácii	Kliknúť ľavým a pravým tlačidlom myši a pretiahnuť pre umiestnenie formácie
Nútený presun	Kláves <b>G</b>
Vynútený útok	Kláves <b>Ctrl</b> + ľavé tlačidlo myši
Rozptyl	Kláves <b>X</b>
Použiť zvláštnu schopnosť jednotky	Kláves <b>F</b>
Zastaviť jednotky	Kláves <b>S</b>
Útočné postavenie	Kláves <b>Alt</b> + <b>A</b>
Hliadkové postavenie	Kláves <b>Alt</b> + <b>S</b>
Stacionárne postavenie	Kláves <b>Alt</b> + <b>D</b>
Nebojové postavenie	Kláves <b>Alt</b> + <b>G</b>

## RÔZNE PRÍKAZY

Nastaviť zhromažďovací bod	Zvoľte budovu a kliknite pravým tlačidlom
Nastaviť záložku kamery	Kláves <b>Ctrl</b> + <b>J, K, L, ;</b>
Prechádzať medzi záložkami kamery	<b>J, K, L, ;</b>
Prepnúť rozhranie HUD	Kláves <b>End</b>
Otvoriť menu uloženia	Kláves <b>Shift</b> + <b>S</b>
Otvoriť menu načítania	Kláves <b>Shift</b> + <b>L</b>
Snímka obrazovky	<b>F12</b>

## PRÍKAZY PRE HRU VIACERÝCH HRÁČOV

Základňa	Kláves <b>B</b>
Rýchlo dopredu/	Kláves <b>&gt;</b>
Hlasový hovor	Kláves <b>V</b>
Prepnúť hlasový hovor	Kláves <b>Ctrl</b> + <b>V</b>
Rýchly hovor	Kláves <b>M</b>
Hovor so spojencami	Kláves <b>Backspace</b>
Hovor so všetkými	Kláves <b>Enter</b>
Vymazať kresby elektronickej ceruzkou	Kláves <b>Delete</b>
Zvoliť hrúbku čiar elektronickej ceruzky	Kláves <b>Insert</b>
Zvoliť ďalšiu farbu elektronickej ceruzky	Kláves <b>Page Up</b>
Zvoliť primárnu farbu elektronickej ceruzky	Kláves <b>Page Down</b>



**WWW.REDALERT3.COM**

# NEDOSTATOK ČASU

Mocný sovietsky kolos padol. Spojenecké vojská neúprosne postupujú na Kremľ a generál Krukov sa s plukovníkom Čerdenkom zúfalo pokúšajú využiť doposiaľ neotestovanú tajnú zbraň: sovietsky stroj času.

Jediný neľútostný okamih stačil na to, aby prepísali históriu a dostali *Spojencov* na pokraj porážky. Vodca zväzu je teraz *premiér* Čerdenko. Nákladné potlačenie západných mocností však umožnilo nerušenú expanziu Cisárstva vychádzajúceho slnka. Bohom vyvolený cisár Yoshio si zvolil túto chvíľu na útok.

Cisárske armády teraz hrozia vyhladením spojeneckých aj sovietskych vojsk a Krukov s Čerdenkom začínajú ľutovať svoje činy....

## FRAKCIE

### SPOJENCI

Koalícia západných štátov, ktoré sa zjednotili, aby bránili slobodných obyvateľov sveta. Spojenci bojujú proti sovietskej agresii už roky a často víťazia len vďaka svojej odhodlanosti.

### SOVIETI

Vodcovia tohto totalitného režimu sa neustále snažia presadiť svoju politiku zameranú na vytvorenie celosvetového komunistického štátu tak, že do poľa nasadzujú obrovské armády brancov a úboho vycvičených zabijakov.

### CISÁRSTVO VYCHÁDZAJÚCEHO SLNKA

Staroveká krajina s prísnymi tradíciami a futuristickými technológiami. Ľudom milovaný cisár Yoshio sa rozhodol, že je čas naučiť svet účtivosti. Chce to dosiahnuť svojou silnou armádou.

## HRANIE HRY

Ste novým veliteľom, ktorý sa dostáva do služby v tomto rozhodujúcom období. Je na vás, aby ste vhodne rozdelili suroviny, vybudovali a vyzbrojili svoje armády a vykonali príkazy, ktoré vám udelia vaši nadriadení.

### ÚROVNE OBTIAŽNOSTI

**Easy (Jednoduchá)**

Ľahké cvičenie pre nováčikov.

**Medium (Stredne ťažká)**

Štandardný režim pre väčšinu hráčov.

**Hard (Ťažká)**

Porcia bolesti a driny pre hráčov, ktorí sa chcú otestovať.

**Brutal (Brutálna) (len režim Souboje (Súboje))**

Nepriateľ nerobí chyby, nemá zľutovanie a má lepšie zdroje.

## VÝUKA

V tejto dôkladnej výukovej lekcii si rýchlo osvojíte všetky aspekty hry: od základov až po pokročilé ovládanie.

## TAŽENÍ (KAMPAŇ)

Vyberte si frakciu, za ktorú chcete bojovať, a vydajte sa na dlhý a krvavý pochod k víťazstvu! Ako prvú odporúčame hrať sovietsku kampaň.

# OBRAZOVKA HRY



1	Okno bitvy (Okno boja)
2	Minimapa
3	Meřič hrozby (Merač hrozby)
4	Zdroje/kredity
5	Počet veličích bodů (Počet veličích bodov)
6	Záložka výstavby jednotek a budov (Záložka výstavby jednotek a budov)
7	Zvolené jednotky/sekundární schopnosti (Zvolené jednotky/sekundárne schopnosti)
8	Nabídka příkazů (Menu s příkazy)
9	Monitor spoluvělitele/rozkazy (Monitor spoluvěliteľa/rozkazy)
10	Nabídka přísně tajných protokolů (Menu přísně tajných protokolov)
11	Značka navigačního bodu (Značka navigačného bodu)

## OKNO BITVY (OKNO BOJA)

Stavajte a umiestňujte budovy, dávajte jednotkám rozkazy na presun a útok, používajte zvláštne schopnosti a vykonávajte ďalšie činnosti. Okno boja ukazuje vždy len časť celej mapy.

**POZNÁMKA:** Počas misí kampane sa značky navigačných bodov vždy objavujú na obrazovke, aby vás navedli k vašim úlohám.

★ Na posun v okne boja používajte šípky.

## VOJNOVÁ HMLA

Každá jednotka má určitý dohľad, a preto je okno boja celkovým obrazom toho, čo vidia všetky vaše jednotky. Oblasti, ktoré sa nachádzajú ďalej, než vaše jednotky dovidia, sú skryté v hmle, ktorá ukrýva nepriateľské jednotky a budovy. Aj cez hmlu však vidíte terén a civilné budovy. Vojnová hmla zmizne len v prípade, že sa vaše jednotky na územie vrátia.



## RADAROVÁ MINIMAPA

V pravom hornom rohu obrazovky sa nachádza minimapa. Často vám umožňuje spozorovať pohyb nepriateľských síl skôr, ako si ich všimnete v okne boja. Niektoré jednotky však dokážu radar oklamať a presúvať sa nepozorovane.

1	Nepreskúmaný terén
2	Aktuálny rozsah okna boja
3	Nepriateľská jednotka alebo stavba
4	Vaša jednotka alebo stavba



## ÚLOHY MISIE (IBA V KAMPANI)

Pomocou klávesu Esc otvorte menu misie, kde si budete môcť prezrieť všetky svoje ciele. Aby ste úspešne dokončili misiu, musíte splniť všetky primárne ciele. Pamätajte si, že úlohy sa v priebehu bojov môžu meniť. Prémiové úlohy sú voliteľné, ale vďaka nim môžete získať ďalšie suroviny alebo iné výhody.

**POZNÁMKA:** Ak ste už splnili všetky primárne ciele, vaša misia automaticky skončí víťazstvom. Ak teda chcete dokončiť aj prémiové úlohy, urobte ich pred splnením primárnych úloh.

## UKLADANIE A NAHRÁVANIE

Hra *Command & Conquer Red Alert 3* využíva funkciu automatického ukladania, ktorá slúži na automatické ukladanie herných nastavení a postupu v hre. Staré uložené hry sú prepisované bez nutnosti potvrdiť danú akciu. Pri hre jedného hráča a kooperatívnej on-line hre môžete hru ukladať aj ručne.

Skôr uloženú hru alebo súboj načítate stlačením klávesov **Shift + L** a následným zvolením uloženej hry. Hry môžete načítať aj z hlavného menu.



# ZÁKLADY HRANIA HRY

Úspech závisí od postavenia silnej podpornej základne, inteligentného zaobchádzania so zdrojmi a taktickým rozmiestnením vašich síl tak, aby ste porazili akýkoľvek odpor.

## VÝSTAVBA BUDOV

Budete potrebovať rôzne štruktúry na ťažbu rudy, tréning vojakov, stavbu vozidiel a ďalšie činnosti. Nie je neobvyklé začať misiu len s montážnou halou. Samozrejme, že musíte okamžite začať stavať zvyšok svojej základne.

Na postavenie budovy vyberte svoju montážnu halu a potom na pravej strane obrazovky vyberte z menu stavania ikonu budovy, ktorú chcete postaviť. Nad ikonou sa zobrazí tieňovaný časovač. Postupom času sa odpočítavajú kredity získané na postavenie budovy. Keď časomiera skončí, ikona zablíkajú a môžete umiestniť budovu.

**POZNÁMKA:** Ak sa ikona zobrazuje sivá, je to buď preto, že nemáte dostatočné zdroje na jej nákup, alebo ste ešte nezískali potrebné zdroje alebo technológiu.

- ★ Naproti tomu soviety umiestňujú budovy, ktoré potom stavajú do výšky.
- ★ Budovy Nanojadra Cisárstva vychádzajúceho slnka sa umiestňujú pomocou sekundárnej schopnosti.

**POZNÁMKA:** Ak sa vám počas výstavby minú peniaze, práca na výstavbe sa pozastaví do tej doby, kým sa vám podarí získať ďalšie prostriedky. Keď je stav na vašom konte lepší, práce na výstavbe automaticky pokračujú.

## VÝCVIK JEDNOTIEK

Ak vybudujete stavby, ako je kasáreň alebo vojnová továreň, môžete ich využiť na výcvik bojových jednotiek.

**POZNÁMKA:** Skôr, ako budete môcť postaviť jednotky, musíte najprv postaviť Vojenský tábor (Spojenci), Kasárny (Kasárne) (Soviety), alebo Bežné dojo (Bežné dojo) (Cisárstvo). V tomto návode budeme pre všetky tri zariadenia používať označenie **Kasáreň**.

Na tréning jednotiek môžete buď vybrať vhodnú štruktúru alebo prejsť priamo do menu stavania; dostupné jednotky sa zobrazia ako ikony. Kliknite na ikonu jednotky, ktorú chcete vytvoriť. Tieňový časový odpočet ukazuje, ako dlho potrvá zostavenie jednotky.

**POZNÁMKA:** Na zaradenie do výrobného radu opakovane kliknite na ikony jednotiek, ktoré chcete postaviť. Na ikone sa objaví číslo, ktoré vám povie, koľko jednotiek ste si objednali.

Keď je jednotka pripravená, opustiť výcvikovú budovu a nahlási sa do služby.

## ZÁSOBOVANIE VAŠEJ ZÁKLADNE ENERGIU

Vaša základňa potrebuje na správne fungovanie energiu. Ako budete časom k svojej základni pristavovať nové objekty, potreba energie sa bude zvyšovať. Základňami bez dostatočného množstva energie prestane fungovať obrana a spomalí sa tréning a výroba bojových jednotiek. Vaša montážna hala produkuje aj malé množstvo energie, ale aby bolo energie viac, musíte postaviť elektrárne (Soviety majú reaktory; Cisárstvo má okamžité generátory). Keď postavíte elektrárne, ukazovateľ energie sa zvýši.

- ★ Na zistenie celkovej dostupnej energie a momentálnej spotreby skontrolujte ukazovateľ energie.

**POZNÁMKA:** Sovietsky superreaktor má výborný výkon a sprístupňuje nové technológie, ale ak sa zničí, explózia pravdepodobne zničí všetky okolité jednotky a budovy.

## ZDROJE

Stavba jednotiek a budov a vývoj vylepšení, to všetko vás stojí kredity. Ak vyberiete položku alebo akciu, ktorá na realizáciu vyžaduje prostriedky, začnú sa vám z účtu znižovať zásoby až do tej doby, než bude splatená celková cena tejto položky alebo akcie.

- ★ Klasickú hru začnete s dostatočným množstvom kreditov určených na budovanie základných jednotiek a stavieb. Aby ste ju však mohli úspešne dokončiť, musíte niekde získať väčšie množstvo kreditov.
- ★ Ak si vyberiete úlohu, ktorá na realizáciu vyžaduje prostriedky, ale prostriedky sa vám minú, plnenie úlohy bude dočasne pozastavené, kým sa vám nepodari zohnať ďalšie prostriedky.
- ★ Na získanie ďalších kreditov nájdite rudnú baňu a postavte v jej blízkosti rafinériu na rudu. Rafinérie sú vybavené kolektorom, ktorý automaticky vyhľadáva a získava rudu, ktorá sa premení na kredity. Čím je vaša rafinéria bližšie k rudnej bani, tým rýchlejšie získavate zdroje. Zelená zvýraznená oblasť označuje optimálne umiestnenie budovy.

# VYLEPŠOVACIE TECHNOLOGIE

Mnoho jednotiek môžete vylepšiť najroznejšími technológiami vrátane pokročilých zbraní a nových schopností. Pokročilejšie technológie sprístupnia silnejšie jednotky, ale každá technologická frakcia to robí iným spôsobom.

## SPOJENCI

Spojenci vylepšujú všetko naraz v montážnej hale alebo na veliteľstve, zatiaľ čo zakúpením úradu pre obranu vylepšíte všetky obranné schopnosti svojej základne. Kúpte si vo svojej montážnej hale alebo veliteľstve „Zvýšené poverenie“ (Zvýšené poverenie) a vylepšia sa všetky budovy vytvárajúce jednotky v dosahu danej budovy (a jednotky, ktoré vytvárajú). Potom si kúpte maximálne vylepšenie pre prístup k najsilnejším zbraňam. Nezabudnite na rozšírenia základní... vylepšenie technológií v hlavnej montážnej hale vám nepomôže v halách na druhom konci mapy.

## SOVIETI

Nechajte to na ruský pragmatizmus, vyberie sa najpriamejšia cesta. Všetko, čo Sovieti musia na začatie vylepšenia urobiť, je postaviť budovy, ktoré vytvárajú novšie a lepšie technológie. Keď do zmesi pridáte superreaktor, nielen, že začnete dodávať viac energie ako štandardné reaktory, ale sprístupníte aj svoju druhú technologickú úroveň. Potom budete môcť postaviť bojové laboratórium na sprístupnenie najpokročilejších jednotiek.

## CISÁRSTVO VYCHÁDZAJÚCEHO SLNKA

Vylepšovanie technológií cisárstva po jednotlivých budovách je niekde medzi metódou Spojencov a Sovietov. Budovy vytvárajúce jednotky sa vylepšujú jednotlivo po vývoji vylepšení špecifických pre danú budovu. Tak je vylepšovanie technológií začínajúcej armády lacnejšie, ale to, ktorú jednotku je potreba vylepšiť, treba dobre zvážiť. A na sprístupnenie najlepších vylepšení musíte najprv postaviť stredisko nanotechnológie, čo nie je lacné.

## ŠPECIÁLNE SCHOPNOSTI A KONTEXTOVÉ ÚTOKY

Všetci vojaci a vozidlá, ktorým velíte, majú špeciálne pohyby špecifické pre danú jednotku, ktoré začínajú od alternatívnych zbraní zasahujúcich nepriateľa s oslabujúcim efektom, alebo sa dokonca dokážu transformovať na úplne inú jednotku.

Jednotky majú vo všeobecnosti primárnu schopnosť a špeciálnu schopnosť, ktorá je zameraná proti nepriateľom a spúšťa sa okamžite pri styku s nepriateľom, alebo môžete prepínať medzi primárnou a sekundárnou schopnosťou. Väčšina špeciálnych schopností nevyžaduje na svoje použitie žiadne zdroje (aj keď niektoré áno), ale všetky vyžadujú pred opätovným použitím nejaký čas na opätovnú aktiváciu.

★ Ak chcete použiť špeciálnu schopnosť jednotky, vyberte danú jednotku a stlačte kláves **F**, alebo jednoducho v pravom dolnom rohu okna boja v okne svojej jednotky kliknite na ikonu špeciálnej schopnosti.

Niekoľko jednotiek dokáže spôsob svojho útoku zmeniť aj automaticky podľa situácie, alebo na základe typu nepriateľa, s ktorým sa stretli. Kontextové útoky sa signalizujú tak, že sa normálny kurzor útoku zmení na iný symbol.

**POZNÁMKA:** Ďalšie informácie o špeciálnych schopnostiach a kontextových útokoch nájdete na stránke [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com).

## OPRAVY

Keď vaše budovy dostanú od nepriateľa zásah, musíte ich dať späť do toho najlepšieho stavu. Opravy niečo stoja, ale je to omnoho menej ako nahradenie zničenej budovy.

Na opravu budovy ju vyberte a stlačte kláves **C**.

# OVLÁDANIE VAŠICH SÍL

Dobrý veliteľ vie, kedy má jednotkám zaveliť na útok, kedy sa má držať na mieste, a kedy má urobiť strategický ústup. Skvelý veliteľ dokáže dané príkazy urobiť rýchlo a zreteľne.

## OVLÁDANIE ZÁKLADNÉHO POHYBU

### Pohyb

Vyberte jednotku(y), ktorú chcete presunúť. Potom prejdite kurzorom v okne boja na miesto, kam chcete, aby šli, a kliknite pravým tlačidlom myši.

### Útok

Vyberte svoju jednotku(y), potom prejdite kurzorom nad jednotku nepriateľa, na ktorú chcete zaútočiť. Uvidíte, ako sa kurzor zmení na ikonu cieľa. Kliknite pravým tlačidlom myši na cieľ.

### Zhromažďovacie body

Na nastavenie zhromažďovacieho bodu pre všetky jednotky vyrobené v konkrétnej budove vyberte danú budovu a potom kliknite pravým tlačidlom myši na miesto na bojiisku, kde chcete jednotky zhromažďovať.

**POZNÁMKA:** Ak ste umiestnili zhromažďovací bod, vaše novovycvičené jednotky sa k nemu vydajú okamžite po opustení kasární.

## POSTAVENIE

Nastavením postavenia svojich jednotiek určíte pravidlá ich zapojenia do akcie. Na zmenu postavenia vyberte jednotku alebo skupinu a zadajte príslušný klávesový príkaz.

### Agresívne

**ALT-A.** Vaše jednotky sa približia, zaútočia a budú sledovať všetky jednotky alebo budovy, ktoré sa objavja v ich dohľade.

### Hliadkové (štandardne)

**ALT-S.** Vaše jednotky napadajú a útočia na všetkých nepriateľov v ich dohľade. Ak sú nepriateľské sily zničené alebo ustúpia, vaše jednotky sa siahnu na svoje pozície.

### Stacionárne

**ALT-D.** Vaše jednotky zostávajú na svojej pozícii, ale strieľajú na všetkých nepriateľov, ktorí sa objavja v ich dosahu. To je užitočné pri obranných stratégiách alebo pri jednotkách artilérie.

### Nebojové

**ALT-G.** Jednotky v tomto postavení neopúšťajú palbu ani neprenasledujú nepriateľské jednotky. Vhodné pre neviditeľné jednotky.

## SKÚSENOSTI JEDNOTIEK

Keď vaše jednotky útočia na nepriateľské sily a stavby, získavajú bojovú skúsenosť. Keď sa jednotke podarí takto nazhromaždiť dostatočné množstvo bojovej skúsenosti, povýši sa na nový stupeň vojenskej skúsenosti. Špeciálna ikona v okne boja označuje stupeň vojenskej skúsenosti. Veteránske jednotky majú zlepšené bojové schopnosti.

### Veterán

Spôsobuje väčšie poškodenie a je oproti štandardným jednotkám odolnejší voči nepriateľskej palbe.

### Elita

Spôsobuje väčšie poškodenie a je oproti veteránskym jednotkám odolnejšia voči nepriateľskej palbe.

### Hrdina

Spôsobuje väčšie poškodenie ako elitná jednotka a útočí rýchlejšie, je oproti elitným jednotkám odolnejšia voči nepriateľskej palbe a keď nie je v boji, automaticky sa lieči.

## MEŘIČ HROZBY (MERAČ HROZBY)

Merač hrozby znázorňuje, aký veľký masaker na bojiisku práve prebieha. Zvýšená hodnota tohto merača spôsobí to, že vaše prežívajúce jednotky získajú bojové skúsenosti rýchlejšie. Tiež zvýši rýchlosť s akou získate bezpečnostné body na nákup prísne tajných protokolov. Nevýhodou vyššej úrovne hrozby je, že sa vaša jednotka môže pod nepriateľskou palbou zničiť rýchlejšie.

## POHYB FORMÁCIE

Keď nahromadíte dostatočnú armádu, je dobré organizovať jednotky do formácií. Funkcia prehľadu formácie realizuje vaše odhady o organizácii jednotiek tak, že ich automaticky usporiada. Formácie sa pohybujú rýchlosťou najpomalšej jednotky.

★ Na použitie pohybu formácie kliknite ľavým a pravým tlačidlom myši a pretiahnite kurzor cez jednotky na zmenu ich rozloženia. Vaše jednotky sa potom začnú automaticky presúvať na zvolenú pozíciu a zaujmú postavenie podľa zvolenej formácie.

**POZNÁMKA:** Ak chcete vytvoriť obrannú líniu, skúste použiť formácie v kombinácii s postavením udržiavania pozícií. Tip: Povely na pohyb môžete kombinovať s prehľadom formácie.

## ÚTOČNÝ POHYB

Keď nariadite útočný pohyb, zvolené jednotky zastavia a začínú útočiť na ľubovoľného nepriateľa alebo obranu základne na ceste k priradenému miestu určenia. To je efektívny spôsob stretu s nepriateľskou jednotkou alebo útokom na nepriateľskú základňu.

★ Na nariadenie útočného pohybu zvolte jednotky, ktorým chcete príkaz nariadiť, potom stlačte kláves **A** a kliknite pravým tlačidlom myši na oblasť alebo neutrálnu budovu, kam sa majú presunúť.



## OBSADZOVANIE PECHOTOU



Mnoho civilných budov a niektoré iné budovy môžete použiť ako štít a opevnené pozície pre svoju pechotu. Posádka pechoty ich chráni a zaistuje im mimoriadny bonus v útočnom dosahu. Nepriatelia, ktorí útočia na obsadené budovy s posádkou, musia budovu najprv ťažko poškodiť a až potom ju jej posádka automaticky opustí.

- \* Na obsadenie budovy vyberte požadované jednotky pechoty a potom kliknite pravým tlačidlom myši na prázdnu budovu. Niektoré jednotky pechoty (ako napríklad útočné psy, vojnové medvede a vojaci Tesla) sa do budov obsadiť nedajú.

**POZNÁMKA:** Niektoré jednotky majú útočné schopnosti, pomocou ktorých dokážu zneškodniť nepriateľské jednotky v obsadených budovách.

## BEDNE



Bedne ponúkajú príležitosť. Keď ich rozbijete, môžete nájsť niečo užitočné, od kreditov cez liečivé súpravy až po automatické veteránske vylepšenia.

- \* Ak chcete bedňu získať, presuňte k nej svoje jednotky.

## SPOLUVELITELIA

Nikto nejde do boja sám. Počas kampane budete mať v dosahu spoluveliteľa, ktorý môže priviesť posily, toho môže hrať buď váš kamarát, alebo počítač (umelá inteligencia).

## ŽIVÝ SPOLUVELITELIA

**POZNÁMKA:** pozdíte si hru pre viacerých hráčov (Multiplayer) pre informácie o režime Živý spoluveliteľ.

## POČÍTAČOVÍ SPOLUVELITELIA

V ľavom hornom rohu okna boja sa zobrazí portrét vášho spoluveliteľa spolu s jeho riadiacou schémou. Naučte sa používať ich jednotlivé osobnosti a štýly velenia, získajte z toho výhody.

Ak chcete dať svojmu spoluveliteľovi rozkazy, kliknite na ikony vedľa ich portrétu.

### Naplánovať útok (Naplánovať útok)



Nariadte svojmu spoluveliteľovi vybudovať v cieľovej oblasti slušnú silu na použitie proti ľubovoľnému nepriateľovi.

### Napadnúť cieľ (Napadnúť cieľ)



Vyberte cieľ a potom kliknite pravým tlačidlom myši na ikonu Zaútočiť na cieľ, aby váš spoluveliteľ okamžite poslal dostupné sily na jeho zneškodnenie.

### Zaujmout pozici (Zaujať pozíciu)



Príkážte svojmu spoluveliteľovi zabráť vami vybranú oblasť. Výberom svojich jednotiek môžete tiež spojiť sily svojho spoluveliteľa s tými vlastnými.

### Ponechat si velení (Ponechať si velenie)



Nechajte svojho spoluveliteľa, aby rozhodoval sám za seba. Toto je štandardné nastavenie a používa sa tiež na zrušenie iných príkazov.

**TIP:** Privolajte sily svojho spoluveliteľa na vytvorenie obchvatu, útoku na sekundárny cieľ alebo obídenie jednotiek, s ktorými práve bojujete.

## ÚTOKY SPOLUVELITEĽA

V niektorých misiách sa vyskytujú situačné taktiky, ktoré môže váš spoluveliteľ využiť. Útoky spoluveliteľa sú cenné príležitosti, ktoré môžu okamžite vytvoriť diery v nepriateľských liniách alebo zničiť budovy.

Keď sa zobrazí ikona útoku, kliknite na ňu. Obdržíte vysvetlenie povahy útoku; prejdite naň kliknutím na tlačidlo Vykonať.

Útoky spoluveliteľa sa môžu objaviť kedykoľvek, tak sa na ne pripravte.

## PRÍSNE TAJNÉ PROTOKOLY

Každá frakcia má rozsiahlu sadu špeciálnych podporných síl, ktoré môže zakúpiť a použiť na okamžité zvrátenie boja. Prísne tajné protokoly môžu mať útočnú alebo obrannú povahu (alebo oboje), ale sú vždy veľkolepé. Protokoly sa vyvolávajú pomocou bezpečnostných bodov, ktoré ste získali v boji a môžete ich použiť kedy budete chcieť, aj keď všetky po ich použití potrebujú určitý čas na opätovnú aktiváciu.

Na použitie protokolov kliknite na menu Prísne tajný protokol (Prísne tajný protokol) v ľavom dolnom rohu okna boja a potom zvolte protokol, ktorý chcete použiť.

- ★ Počas normálneho vývoja boja postupne získavate bezpečnostné body. Tie môžete použiť na odomknutie protokolov. Vývoj zisku ďalšieho bezpečnostného bodu môžete skontrolovať na merači pod svojim radarom.
- ★ Protokoly sa radia do úrovni. Pred získaním prístupu k pokročilejším silám musíte odomknúť protokoly s nižšou úrovňou.
- ★ Po každom využití podporných síl je nutné pred ich opätovným použitím nechať ich schladieť.

## SUPERZBRANE A ULTIMÁTNE ZBRANE

Niektoré konflikty sa nakoniec vystupňujú až na použitie zbraní hromadného ničenia, ktoré sú schopné vyhladiť jedinou salvou celé armády.

Superzbrane majú väčšinou obranný charakter, pomocou nich dáte nepreniknuteľné brnenia na miesto, ktoré prechodne ochráni vaše sily pred ľubovoľným prichádzajúcim útokom. Ultimátne zbrane majú v cieľovej oblasti ničivý efekt a väčšinou zničia všetko, čo stojí v ceste.

Ultimátne zbrane sú ideálne vtedy, keď je váš nepriateľ poriadne zabarikádovaný alebo v prípade vyrovnaného boja.

Obidve sa stavajú vo vašom sekundárne vytvorenom rade a na ich opätovné použitie je potrebné chvíľu počkať.

**TIP:** Ultimátne zbrane sú veľmi účinné, ale ich použitie nezaručí ukončenie zápasu. Majte nejaké sily v zálohe na zaútočenie na tých, ktorí prežijú.

## SOUBOJE (SÚBOJE)

Súboje sú boje pre jedného hráča, pomocou ktorých budete čeliť jednému alebo viacerým spoluveliteľom z rôznych frakcií. Každý na vás zaútočí s vlastným jedinečným štýlom a taktikou, tak predvídajte ich útoky a objavte ich slabiny. Z karty VERSUS a vyberte voľbu SOUBOJ (SÚBOJ) ne vstúp do menu Hala súbojů (Hala súbojov).

- ★ Tu vyberte z menu požadované voľby, vrátane počtu nepriateľov, máp, obtiažnosti a zdrojov, a potom vyberte vlastnú frakciu a farbu. Kliknite na tlačidlo Začít (Začať) na spustenie masakra.

**POZNÁMKA:** Na načítanie skôr uložennej prestrelky vyberte v sekcii SOUBOJ (SÚBOJ) možnosť NAČÍST (NAČÍTAŤ) a zvolte hru, v ktorej chcete pokračovať.

## HRA VIACERÝCH HRÁČOV (MULTIPLAYER)

NA HRANIE HRY JE POTREBNÉ PRIPOJENIE NA INTERNET, OVERENIE ON-LINE A PRIJATIE PODMIENOK ZMLUVY S KONCOVÝM UŽÍVATEĽOM. PRE PRÍSTUP K FUNKCIÁM ON-LINE SA MUSÍTE REGISTROVAŤ ON-LINE POMOCOU PRÍLOŽENÉHO SÉRIOVÉHO KÓDU. PRE JEDNU HRU JE DOSTUPNÁ LEN JEDNA REGISTRÁCIA. ZMLUVU S KONCOVÝM UŽÍVATEĽOM (EULA), PRAVIDLÁ A PODMIENKY ZMLUVY A AKTUALIZÁCIE FUNKCIÍ MÔŽETE NÁJSŤ NA STRÁNKE [www.ea.com](http://www.ea.com). ZAREGISTROVAŤ SA ON-LINE MÔŽU LEN HRÁČI OD 13 ROKOV.

SPOLOČNOSŤ EA MÁ PRAVO UKONČIŤ POSKYTOVANIE SLUŽBY ON-LINE PO 30 DŇOCH OD OZNÁMENIA NA STRÁNKE [www.ea.com](http://www.ea.com).

V hre prístupnej všetkým môžu hrať až šiesti hráči alebo tímy (alebo počítačom ovládaní súper), stáť zostane len jedna strana.

Na spustenie hry v režime pre viacerých hráčov sa prihláste pomocou ikony hviezdy comlink v pravom hornom rohu. Ak nemáte účet EA, budete sa musieť registrovať. Tu budete mať prístup k miestnosti na besedu, zoznamu kamarátov a ľubovoľným pozvánkam, ktoré ste obdržali.

Zatvorte comlink, kliknite na voľbu Multiplayer - Online a nájdite alebo vytvorte hru pre viacerých hráčov. Vyberte si zo zoznamu volieb hry a potom si vyberte svoje číslo tímu, frakciu a farbu. Po pridaní sa k hre nezapadnite kliknúť na tlačidlo Pripraven (Pripravený).

#### Hráť hru (Hrať hru)

Automatické párovanie vás okamžite postaví proti náhodným nepriateľom vašej úrovne skúseností.

#### Pridať sa ke hre (Pridať sa k hre)

Prechádzajte medzi užívateľskými zápasmi a pridajte sa k požadovanému zápasu pomocou dvojitého kliknutia.

#### Hostovať hru (Hostovať hru)

Určite mapu, pravidlá a počet hráčov a potom sa nech sa uvidí, či vás dokážu poraziť vo vašej vlastnej hre.

#### Sledovanie výkonu (Sledovanie výkonu)

Pozrite si všetky svoje štatistiky v hre viacerých hráčov.

## POKEC (PORADA)

Stlačte kláves **V** na otvorenie hlasovej porady a vyvolanie textových pokynov, ako napríklad úšľabky. Na obmedzenie komunikácie na spojencov stlačte kláves Backspace; klávesom Enter otvoríte besedu pre všetkých hráčov.

Môžete tiež odoslať správu rýchlej porady, stlačte kláves **M**. Kliknite v zozname na správu, ktorú chcete odoslať.

## SIGNÁLNE OHNE

Použite kláves **B** a nechajte správy, ktoré môžu vidieť len vaši spojenci. Kliknite na mapu na ich umiestnenie a potom kliknite dvakrát na signálny oheň na pridanie textu.

## ŽIVÍ SPOLUVELITELIA

Spojte sa s kamarátom a prejdite spolu ľubovoľnú misiu v režime kampane.

Jednoducho vyberte požadovanú misiu kampane, a potom vyberte hru v kooperatívnom režime. Nájdite svojho kamaráta v hale alebo vo svojej karte Kamarádi (Kamaráti), vyberte jeho meno a kliknite na tlačidlo Pozvať (Pozvať). Keď prijím pozvanie, môže začať briefing.

Obidvaja hráči sa musia prihlásiť a musia mať hru spustenú na hranie v režime spoluveliteľa.

## SPRÁVY Z BOJA

Môžete tiež hostovať hru viacerých hráčov ako komentátor alebo nahráť opakovanie starej hry s označenou voľbou „Pridať komentár“ (Pridať komentár) a pridať v hre komentár k pohybu veliteľa a taktikám pomocou okna s elektronickou ceruzkou v hornej časti obrazovky. Len si vyberte farbu a šírku svojich čiar elektronickej ceruzky a potom začnite kresliť na mapu.

## OPAKOVÁNÍ (OPAKOVANIA)

Správy z boja (a vaše značky elektronickej ceruzkou) sa uložia k súboru opakovania a nahrávajú na stránku [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com), kde budú za účelom vzdelávania dostupné verejnosti. Na nahranie opakovania zvolte v menu Profil voľbu Replay Theater (Opakovania).

## JEDNOTKY

Pod svojím velením budete mať celý rad rôznych jednotiek – každá má svoju jedinečnú funkciu a zvláštne schopnosti. Kľúčom k víťazstvu je vedieť, kedy, kde a hlavne, ako príslušné jednotky nasadiť.

## SPOJENCI

### PECHOTA



#### Útočný pes

Nemecké ovčiarske psy so špeciálnym výcvikom. Tieto útočné psy dokážu počas polných operácií vyčuchať pasce, strážiť dôležité objekty a púšťať sa do ľahších bojov. Vďaka spojeneckým sonickým technológiám majú tieto psy posilnené štekajúce, ktoré dokážu paralyzovať nepriateľských vojakov.



#### Technik

Technici vyzerajú bezbranne, ale ich kufrík je plný šikovných vecičiek, ktoré sa veľmi dobre hodia na opravy alebo získavanie rozličných technológií. Zvládnu aj postaviť lekárske stany, ktoré uzdravujú zranených vojakov. Najlepšie technici dokážu sami počas niekoľkých sekúnd obsadiť nepriateľskú továreň. Ak ale nemajú ozbrojenú eskortu, obvykle sa tak ďaleko nedostanú.





### Mierotvúrce (Mierotvorca)

Spojeneckí vojaci prvej línie – to sú mierotvorcovia. Sú vybavení primárne na obranu, ale nechýbajú im ani útočné schopnosti. Využívajú kombináciu brokovnice a ochranného štítu, ktorá im často zaistí víťazstvo.



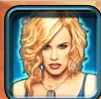
### Kopiník (Kopijník)

Vojaci určení na poskytovanie ťažkej palebnej podpory pomocou špeciálne navrhnutých raketových systémov zem-vzduch alebo zem-zem. Aj keď sú sami kopijníci dosť ničiví, môžu nepriateľské ciele „označovať“, čím spôsobia ďalšie poškodenie.



### Špión

Špióni sú majstri klamu oblečenia v spoločenských oblekoch. Dokážu sa zamaskovať za nepriateľské jednotky a jednoducho infiltrovať nepriateľské základne. Špióni vyrazujú do poľa bez zbrane. Ich schopnosti získavať spravodajské informácie, sabotovať základne a podplácať nepriateľské jednotky sú však na nezaplatenie.



### Tanja

Ak je treba nejaký cieľ rozhodne a dôkladne zničiť, vyšlú Spojenci na misiu obvykle Tanju. Jej blízke priateľstvo s automatickými zbraňami a trhavinou C4 z nej robia nebezpečného protivníka pre všetky jednotky – pozemné, vodné aj vzdušné. Navyše má k dispozícii aj časový opasok, ktorý jej umožňuje vrátiť sa o 10 sekúnd späť do minulosti... pre prípad, že by sa stala nehoda.

## VOZIDLÁ



### Transportér Riptide

Malé a dobre manévrovateľné vznášadlo určené na transport jednotiek a na palebnú podporu, ktorú poskytujú guľomet a dva torpédomety.



### Bojové vozidlo pěchoty (Bojové vozidlo pechoty)

Bojové vozidlo pěchoty je robustný obrnený automobil, ktorý disponuje variabilnou výzbrojou. Štandardnou zbraňou je raketomet, ktorý sa vie prispôbiť ľubovoľnej zbraňi, ktorú nesie jeho pasažier.



### Tank Guardian

Tieto tanky sú oporou spojeneckých obrnených divízií. Ak nedokáže problém vyriešiť samotný Guardianov 90 mm kanón, zamieria tanky Guardian ciele pre väčšie spojenecké zbrane, ktoré si s nimi jednoducho poradia.



### Tank Mirage

Zatiaľ čo by sa dal tank Guardian nazvať palicou Spojencov, tank Mirage je rozhodne skalpelom. Mirage je tank s aktívnym maskovaním disponujúci dvojitém spektrálnym delom, ktoré odparuje kovy. Aktívne maskovanie tejto jednotky sa dá presmerovať na zamaskovanie okolitých jednotiek.



### Delo Aténa

Tieto delá sú prepojené s orbitálnymi laserovými satelitmi, ktorými označujú ciele. Potom už len stačí sledovať veľkolepý (a smrtonosný) efekt tejto technológie. Satelity tiež môžu Aténu dočasne ochrániť pred útokom.



### Průzkumník (Prieskumník)

Toto nenáročné a neozbrojené vozidlo zaisťuje fungovanie spojeneckých ozbrojených síl. Prieskumníci vytvárali zhromažďujú rudu a prepravujú ju na spracovanie. Môžu sa tiež rozložiť do samostatných centier rozširujúcich základňu.



### **Mobilní konstrukční vozidlo (Mobilné konštrukčné vozidlo)**

Odolné, obojživelné a všestranné. Tak by sme mohli definovať MKV. Ide o veľmi dôležitý nástroj slúžiaci na zakladanie predsunutých základní, získavanie surovín, výrobu podporných vozidiel a tréningov spojeneckých jednotiek. Ochrana MKV by mala byť vždy najvyššou prioritou každého veliteľa.

## **LIETADLÁ**



### **Mstiteľ (Pomstiteľ)**

Bombardér so stredným doletom špecializovaný na taktické údery proti pozemným jednotkám pomocou dvoch laserom navádzaných bômb.



### **Kryokoptéra**

Ľahká britská helikoptéra vyzbrojená najnovšou nesmrťou bojovou technológiou: primárnou zbraňou je mraziaci lúč, ktorý môžete byť pri zvláštnych príležitostiach vymeniť za naozaj pôsobivý zmenšovací lúč.



### **Stíhač Apollo**

Veľmi vyspelý stíhač určený na boj so vzdušnými cieľmi, ktorý je vybavený lúčovými zbraňami. Dokáže dosiahnuť rýchlosť Mach-3 a obvykle ho pilotujú tie najväčšie spojenecké stíhacie esá.



### **Bombardér Century**

Tieto odolné lietadlá vyrobené v USA dokážu svojím koberečným bombardovaním premeniť nepriateľské opevnenia na prach a následne vysadiť parašutistov, ktorí tú spúšť vyčistia.

## **NÁMORNÍCTVO**



### **Delfín**

Tieto vycvičené a ozbrojené delfíny sú schopné odhaliť nepriateľské flotily a zaútočiť na ne pomocou protilodných sonických distruptrorov.



### **Křídlový čln (Kridlový čln)**

Ľahký čln určený na prieskum a obranu, ktorý nesie dve nebezpečné žihadlá: 20 mm delo Icarus a systém na rušenie zbraní.



### **Útočný torpédoborec**

Obávaná obojživelná spojenecká loď, ktorá je vyzbrojená silným gaussovým delom, hlbinnými náložami a magnetickým pancierovaním, ktoré sťahuje palbu z nechránených spojeneckých jednotiek.



### **Letadlová loď (Lietadlová loď)**

Plávajúca pevnosť schopná vypúšťať letky stíhacích robotov s krátkym doletom Nebeský rytíř (Nebeský rytier). Okrem stíhačiek disponuje aj raketami Zatmení (Zatmenie), ktoré usmazia všetku elektroniku v okolí miesta dopadu.

## BUDOVY



### Montážní hala (Montážna hala)

Základ všetkých spojeneckých operácií. V montážnej hale sa budujú všetky stavby, v ktorých sa cvičia vojaci a montujú vozidlá, a tiež sa tu získavajú povolenia na vylepšenie dostupnej technológie.



### Vojenský tábor

Prvotriedne výcvikové centrum pre spojeneckých pešiakov, zvieratá, špehov a špecialistov.



### Elektrárna (Elektráren)

Elektrárne udržiavajú v chode všetky stavby a obranu základne. Bez dostatku energie sa výroba v základni zastaví.



### Zbrojní továrna (Zbrojná továreň)

Tu sa montujú všetky pozemné obrnené vozidlá spojencov, vrátane tankov Mirage



### Mořský přístav (Morský prístav)

Morské prístavy majú za úlohu budovať námorníctvo schopné ovládnuť vlny.



### Letová základna (Letecká základňa)

Prvý krok k ovládnutiu oblohy. Letecká základňa je zodpovedná za stavanie strojov, ktoré lietajú... a strieľajú a bombardujú.



### Rudná rafinerie (Rudná rafinéria)

Rudné rafinérie sú stredobodom spojeneckej ekonomiky. Premieňajú rudu dovezenú prieskumníkmi na kredity. Každá rafinéria je od začiatku vybavená jedným kolektorom rudy.



### Velící středisko (Veliace stredisko)

Tieto strediská sú základne vzdialené od montážnej haly. Slúžia na rozširovanie ovládanej oblasti a môžu vylepšovať technológiu jednotiek vo svojom okolí.



### Úřad obrany (Úrad obrany)

Ultimátne zbrane a najvyššiu obranu má pod palcom Úrad obrany. Najprv je však potrebné získať prístup k technologickej úrovni, na ktorej je možné úrad postaviť.



### Vícehlavňová střelná věž (Viachlavňová strelná veža)

Ide o bežnú obranu základne. Ak strelnú vežu obsadíte pechotou, jej zbrane sa zmenia podľa typu pechoty.





### Věž Spektrum (Veža Spektrum)

Vyspelá obrana základne vybavená delami s disperzným spektrom. Tieto delá sú podobné tým, ktorými disponuje tank Mirage.



### Chronosféra

Chronosféra má schopnosť okamžite teleportovať jednotky kamkoľvek na bojovom poli, čo poskytuje obrovskú taktickú výhodu.

Dokáže preniesť jednotky aj do nepriateľského prostredia. Proces teleportácie je smrteľný pre pešiakov smrteľný..



### Protonový srážec (Protónový zrážač)

Protónový zrážač je určený na ničenie základní. Ide o spojeneckú zbraň poslednej nádeje... a posledného zúčtovania.



### Opevňovací zeď (Opevňovacia stena)

Najjednoduchšia obrana.

Skladá sa z jednotlivých sekcií steny – umiestnite dve sekcie za sebou, aby sa automaticky spojili do dlhšej steny.

## SOVIETI PECHOTA



### Válečný medvěd (Vojnový medveď)

Sovietske vojnové medvede sa vychovávajú v zajatí a sú cvičené na boj a prieskum. Na nepriateľa útočia svojimi zubatými čelustami alebo technologicky zosilneným revom.



### Vojenský technik

Tí najlepší a najbystrejší slúžia ako vojenský technici, ktorí majú za cieľ nabúravať a sabotovať nepriateľské systémy, reprogramovať nepriateľské jednotky a vykopávať bunkre, do ktorých sa ukrýje pechota. Na sebaobranu majú (skôr len pre dobrý pocit) jednoduchú pištoľ.



### Branec

Slabo vycvičený vojak, ktorý sa však vďaka svojmu mentálnemu školeniu a zdravej propagande bezhlavo vrhá do boja. Proti nepriateľom v slepej viere v Štát používa samopal AK-47 a Molotovove koktejly.



### Protiletadlový voják (Protiletadlový vojak)

Ide o občanov, ktorí strávili dlhé roky v gulagu. Na slobode slúžia Matke Rusi tak, že so sebou ťahajú veľké protiletadlové delá a ak sa nudia, sabotujú nepriateľské obrnené vozidlá pomocou min. Pri použití na pozemné ciele sú ich zbrane ešte pôsobivejšie.



### Voják Tesla (Vojak Tesla)

Nepriateľa Sovietskeho zväzu sa týchto mechanizovaných vlastencov boja... ešte viac sa boja ich smrtonosných diel Tesla. Ich jediná slabá chvíľka nastane, keď použijú svoj ničivý útok EMP, ktorý ich aj ich nepriateľov dočasne vyradí z boja.



### Nataša

Výsledkom pokročilých sovietskych tréningových programov je táto hrdinka Sovietskeho zväzu. Svojou puškou Koršunov a nehasnúcou krutosťou dokáže zvrátiť výsledky celých bitiek. Na zničenie väčších cieľov si dokáže privolať vzdušnú podporu, prípadne môže ostreľovať šóferov vozidiel, ktoré potom môžu Sovieti jednoducho zabráť. Čo sa očitne na Natašinej muške, to zahynie.

## VOZIDLÁ



### Robot hrůzy (Robot hrůzy)

Nebezpečný robot pripomínajúci pavúka, ktorý zlomyseľne napadá pechotu aj vozidlá. Rád sa zavrtáva dovnútra a cieľ potom rozmontuje. Okrem toho môže pomocou stázového lúča vyradiť vozidlá z prevádzky.



### Srp (Kosák)

Tento chodiaci nosič zbraní bol pôvodne navrhnutý na potlačovanie výtržností. Výborne sa hodí na kontrolu davov a pri plnení misií je schopný preskakovať prekážky.



### Kladivoun (Kladivůň)

Tento tank bol dlhú dobu symbolom sovietskej moci. Jeho 90 mm delá s hladkou hlavňou zaisťujú brutálnu útočnú silu a jeho pijavicový lúč dokáže vysať nepriateľom zdravie a zbrane, ktoré Kladivůňa posilnia.



### Tank Apokalypsa

Sovietsky posol smrti. Masívne (a aj pomalé) tanky Apokalypsa si svoje meno zaslúžia už vďaka dvom delám ráže 125 mm. Navyše ale majú aj magnetický drapák, vďaka ktorému môžu zachytiť aj rýchlejších protivníkov a zatiahnuť ich pod svoje pásy.



### Odpalovač rakiet V4 (Odpalovač rakiet V4)

Mobilný odpalovač rakiet, ktorý je schopný vypustiť obrie balistické strely s dlhým doletom, ktoré dokážu zničiť prakticky každý cieľ. V prípade potreby sa môžu rozdeliť na niekoľko mínometných projektílov tak, aby pokryli väčšiu oblasť. Keďže musia byť odpalovače V4 pri streľbe nehybné, nehodia sa príliš do prvej línie.



### Sputnik

Menšia a lacnejšia obdoba MKV, ktorá sa vyvinula z nevydareného projektu vývoja orbitálnej sondy. Teraz je Sputnik špecializovaný na vytváranie prieskumných stanovísk, ktoré sa dajú neskôr premeniť na plne vyvinuté predsunuté základne.



### Kolektor rudy

Silne obrnené nákladné vozy nevyzerajú pri hľadaní a prevážaní rudy veľmi prepychovo, ale svoju prácu dokážu odvieť dobre.



### Mobilní konstrukční vozidlo (Mobilné konštrukčné vozidlo)

Sovietske MKV hralo významnú rolu pri rozširovaní komunistického územia pod rozličnými zámienkami. Nie je až také prekvapivé, že chytrí sovietski velitelia vždy posielajú masívnu armádu, aby tieto vozidlá „chránili“. Pri každej sovietskej agresívnej akcii je vždy prítomné MKV, ktoré jej pomáha fungovať.

## LIETADLÁ



### Dvojrotorový vrtulník (Dvojrotorový vrtulník)

Dvojrotorový útočný vrtulník, ktorý sa často používa na kosenie nepriateľskej pechoty alebo sovietskych dezertérov, občas na oboje naraz. Výzbroj tvoria štyri raketomety a dva guľomety, ktoré túto úlohu jednoducho zastanú. Druhou funkciou tohto vrtulníka je transport pechoty alebo tankov.



### Stíhačka MiG

Stíhačka MiG je synonymom pre sovietske vzdušné sily. Ide o rýchle lietadlo určené na útoky na vzdušné ciele, ktoré sa môže pochváliť vysokou mierou prežitia – hlavne vďaka impulzným raketám. Lietadlá MiG si získali reputáciu pánov nebies.



### Vzducholod' Kirov

Tieto vojnové vzducholode sú pýchou sovietskej armády. Dokážu doručiť stovky ťažkých bômb na hocijaký cieľ na svete a vymazať ho tak z povrchu zeme. Vzducholode sú pomalé, ale dokážu svoj pohyb na krátku dobu zrýchliť – za cenu straty celistvosti trupu.

## NÁMORNÍCTVO



### Stingray

Stingray vznikol kombináciou rýchlej útočnej lode s technológiou Teslových zbraní (a posádok, ktoré nevedia, aká nebezpečná je to kombinácia). Táto ponorka svojím útokom pomocou elektrického prúdu dokáže usmaziť všetko v dosahu.



### Skokan

Obojživelné transportéry s neobvyklým systémom na nasadenie jednotiek: pechota je vystreľovaná z pomerne presného dela, ktoré umožňuje začať rýchle a strategicky dôležité boje s nepriateľom. Pechota je navyše podporovaná Skokanovým protiletectkým delom.



### Ponorka Akula

Dlhoročná útočná ponorka-lovec, ktorá sa špecializuje na vyhľadanie a zničenie nepriateľských lodí a následný ústup do hĺbín. Ponorky Akula majú obvykle k dispozícii mnoho rôznych torpéd na útoky na rozličné ciele.



### Bitevní loď (Bojová loď)

Tieto bojové lode boli skonštruované tak, aby zvládli nabráť rakety Molot V4. Tími dokážu pozemné alebo vodné ciele bombardovať skoro nepretržite – len málo objektov na Zemi niečo také vydrží dlho. Počas palby sú však tieto bojové lode dosť odkryté.

## BUDOVY



### Montážní hala (Montážna hala)

Honosná sovietska montážna hala slúži na budovanie mnohých skvelých stavieb, ktoré podporujú ruské jednotky v teréne.



### Kasárny (Kasárne)

Drsné výcvikové programy v kasárňach premieňajú davy bezcenných poddaných a zločincov na obávaných a jednoducho nahraditeľných pešakov.





### Reaktor

Bijúce srdce sovietskej základne. Dodáva potrebnú energiu všetkým stavbám a výrobniam.



### Válečná továrna (Vojnová tovareň)

Z výrobných pásov vojnovej továrne vychádzajú samohybné delá, raketomety, roboti hrôzy a všetky tanky.



### Námořní hala (Námorná hala)

Zo sovietskej námornej haly vyplávajú len tie najlepšie a najsľahlivejšie lode postavené spokojnými robotníkmi s dobrou zmluvou.



### Letiště (Letisko)

Ruski piloti vládnú nebesám v silných lietadlách, postavených na letiskách, a v takom počte, že zakrývajú slnko.



### Rudná rafinerie (Rudná rafinéria)

Rudné rafinérie premieňajú obyčajné kamene na bohatstvo, o ktoré sa raz podelia všetci obyvatelia Zväzu. Každá rafinéria je vybavená kolektorom rudy.



### Předsunutá hlídka (Předsunutá hliadka)

Sovietsku expanziu urýchľuje použitie předsunutých hliadok.



### Superreaktor

Neuveriteľný zdroj energie, ktorý zásobuje mnoho stavieb a sprístupňuje nové technológie. Superreaktor je tiež pomerne nestabilný. Jeho zničenia málokto prežije.



### Bitevní laboratoř (Bojové laboratórium)

Vrchol ruskej geniality. V bojových laboratóriách sa vyvíjajú najlepšie zbrane a obranné systémy, ktoré Sovietom v podstate zaručujú skvelé víťazstvo.



### Drtilcí jeřáb (Drviaci žeriav)

Jedna z výhod Sovietov – drviaci žeriav umožňuje veliteľom zdvojnásobiť rýchlosť výroby, opravovať poškodené jednotky a zlikvidovať staré alebo nepotrebné jednotky a získať za ne kredity.



### Protiletadlové dělo (Protiletadlové delo)

Štandardná protivzdušná obrana. Tieto delá udržiavajú sovietsku oblohu čistú.



### Strážní dělo (Strážne delo)

Zatiaľ čo protiletadlové delá strážia oblohu, strážne delá zametajú spojenecké a cisárske smeti zo zeme.



#### **Teslova cívka (Teslova cievka)**

Vylepšená obrana základne so smrtiacim elektrickým zbraňovým systémom. Vojaci Tesla môžu nabiť Teslove cievky, aby boli ešte nebezpečnejšie.



#### **Železná opona**

Táto superzbraň chráni osadenstvo určitého miesta tak, ho robí dočasne nezraniteľným voči úbohým zbraňam nepriateľov.



#### **Vakuumový implodér (Vakuumový implodér)**

Ultimátna sovietska zbraň. Všetko v cieľovej oblasti je vtiahnuté dovnútra a zničené... ľudia, vozidlá aj celé základne.



#### **Opevňovací zeď (Opevňovacia stena)**

Zázrak modernej techniky. Stena sa stavia segment po segmente a šikovne udržiava zloduchov vonku a proletárov vo vnútri.

## **CISÁRSTVO VYCHÁDZAJÚCEHO SLNKA PECHOTA**



#### **Výbušný robot**

Aj malé robotické vážky sú pripravené zomrieť v službách božského cisára Yoshira. Výbušné roboty sa používajú na prieskumné akcie. Obvykle sa prichytia na pomalšie vozidlá alebo výboj EMP a samé vybuchnú



#### **Technik**

Technici sú skúsení poľní mechanici a sabotéri. Sú to často prefikani päťolízaci, ale vo svojej práci rozhodne vynikajú a v raste Cisárstva zastávajú dôležitú úlohu. Ak je technik pod tlakom, môže na krátku vzdialenosť šprintovať bez toho, aby spadol. Taká akcia ho však vyčerpá.



#### **Cisársky válečník (Cisársky bojovník)**

Moderní samurajovia, ktorí sa okrem posvätné katany oháňajú aj energetickou puškou. Ľahké brnenie nosia so ctou, ale dobre vedia, že osudom a povinnosťou všetkých cisárskych bojovníkov je zomrieť podľa rozkazov svojho cisára.



#### **Krotiteľ tankov (Krotiteľ tankov)**

Muži, ktorí sú vybavení a pripravení na peší útok na nepriateľské obrnené vozidlá. Krotitelia tankov sa môžu skrýť vo vlastnoručne vykopaných jamách a potom vyraziť dopredu a rozkrájať nepriateľské tanky pomocou ťažko prenosných diel produkujúcich tlakové vlny. Nepriatelia sa ich boja.



#### **Šinobi**

Majstri špiónáže a atentátov s legendárnou schopnosťou nepozorovane zabiť a vypariť sa. Elitní cisárski zabijáci, ktorí majú silný sklon k starým spôsobom: shuriken, dymová bomba a meč.



#### **Raketový anjel (Raketový anjel)**

Ženám nie je dovolené získať česť v boji. Pokiaľ nejde o šialené hyperdievčiny v dokonalých bojových oblekoch, ktoré sú vyzbrojené paralytickými bičmi a množstvom rakiet, ktorými zničia všetko, čo im stojí v ceste. To zhruba platí o raketových anjelochoch.



**Yuriko Omega**

Nikto nevie, ako Yuriko Omega vznikla. Dôležité je, že jej myseľ dokáže nepriateľov neľútostne zničiť. Nenechajte sa zmiatať tým, že vyzerá ako školáčka. V skutočnosti je Yuriko monštrum, ktoré sa dá len ťažko ovládať a ktoré využíva svoju strašnú psionickú schopnosť v mene cisára.

## VOZIDLÁ



**Tengu**

Stíhačka tryskotengu sa jednoducho môže premeniť na mechatengu a zasa spať. Vďaka tomu môžu piloti týchto viacúčelových strojov napadať vzdušné alebo pozemné ciele svojimi 20 mm automatickými kanónmi.



**Rychlý transport (Rýchly transport)**

Na rýchle a bezpečné rozmiestnenie obmedzených cisárskych jednotiek vyvinuli cisárski vedci tento obojživelný transport. Je schopný sa zamaskovať sa tak, aby vyzeral ako iné objekty alebo nepriateľské vozidlá.



**Tank Tsunami**

Najrozšírejší typ cisárskych tankov. Ak je treba, tanky Tsunami sa môžu premeniť na obojživelné jednotky. Vo výzbroji tohto tanku nájdeme priebojné delo, ktoré je slabšie ako delá ostatných tankov. Kompenzuje to však špeciálny pancier Kagami, ktorý dokáže neutralizovať väčšinu nepriateľských zásahov.



**Útočník-VX/Vrtulník-VX**

VX je náprotivok stroja tengu. Dokáže sa jednoducho prepnúť medzi konfiguráciou protivzdušného mecha a protipozemnej helikoptéry. Nepriateľa cisára ničí mocnými salvami rakiet.



**Král Oni (Král Oni)**

Nie je mnoho tých, ktorí prežili útok mocných očných zbraní Kráľa Oni, obrieho cisárskeho robota-ochrancu. Král Oni rozhodne robí česť svojmu démonickému menu: či už drví nepriateľa svojimi mocnými pažami, alebo taví celé armády na škvaru.



**Delostrelectvo tlakové vlny (Delostrelectvo tlakovej vlny)**

Táto mobilná delostrelecká jednotka vymenila balistické strely za časticový lúč, ktorý je schopný niekoľkými presnými výstrelmi zlikvidovať celú pevnosť. Ak sú ntieta delá navyše delá plne nabitá, netrvá to ani tak dlho.



**Kolektor rudy**

Obrnený zberač rudy, úlohou ktorého je rýchle zhromažďovanie surovín, ktoré sú potrebné na výrobu najlepších cisárskych síl. Ako preventívne opatrenie je tento kolektor vyzbrojený malým efektívnym zaťažovacím delom.



**Mobilní konstrukční vozidlo (Mobilné konštrukčné vozidlo)**

Cisársky variant MKV, ktorý bol vytvorený pomocou spätného inžinierstva spojeneckých a sovietskych MKV. Toto vozidlo funguje prakticky rovnako ako jeho predlohy a slúži na zakladanie predsunutých základní a spracovateľských centier, ktoré rozširujú cisárovu moc.



**Nanojádro (Nanojadro)**

Nanojadrá sú výkvetom modernej technológie. Ide o zariadenia veľkosti nákladného automobilu určené do všetkých druhov terénu, ktoré sa počas niekoľkých sekúnd dokážu rozložiť na masívne vojenské budovy. To cisárskym silám umožňujú rýchly a efektívny vstup do nových teritórií.



# NÁMORNÍCTVO



## Miniponorka Yari

Ľahké ponorky pre dvoch mužov vytvorené na boj aj prieskum. Ich výzbroj tvoria torpéda, ale ich najlepšou zbraňou je odhodlanosť posádok obetovať svoj život v štýle kamikadze.



## Mořské křídlo (Morské křídlo)

Morské křídlo je rychlý a manévrovatelný vzdušný bombardér, který sa môže premeniť na útočnú ponorku. Vzdušné/vodné strely Aozora dokážu cieľe ničiť buď z nebies, alebo z hĺbín.



## Křižník Naginata (Křížník Naginata)

Ide o cisárskych lovcov lodí. Tieto krížniky sa obvykle vysokou rýchlosťou približia k svojim obetiam a potom naraz vypustia salvu torpéd na viacero cieľov skôr, ako nepriateľ stíha reagovať.



## Šógunova bitevní loď (Šógunova bojová loď)

Majestátny symbol cisárstva inšpirujúci vlastné jednotky a naháňajúci hrôzu nepriateľovi. Jej výzbroj pôsobí ako zbraň hromadného ničenia, ktorá na pobreží nenechá kameň na kameni. Tieto bojové lode majú takú dobrú konštrukciu, že v histórii ešte nebol zaznamenaný boj, po ktorom by potrebovali nejaké opravy.

# BUDOVY



## Montážní hala (Montážna hala)

Cisárska obdoba západných montážnych hál je vybavená unikátnou výhodou – schopnosťou vytvárať nanojadrá, ktoré sa hodia na rýchlu expanziu na nové územia.



## Běžné dojo (Bežné dojo)

Ochotní poddaní cisára tu procházejí přísným výcvikem a stávají se z nich neohrožení bojovníci.



## Běžný generátor (Bežný generátor)

Vyspělá technologie si žiada vyspělý zdroj energie, akým je práve bežný generátor.



## Výroba mechů (Výrobna mechov)

Čestní technici v továrnách vyrábají celé davy vojnových mechů, z kterých sa mnohí dokážu navyše premeniť na vzdušných bojovníkov.



## Císařské doky (Cisárske doky)

Ovládnutie oceánov začína v cisárskych dokoch, ktoré vyrábajú výborné stroje schopné fungovať na mori a niekedy aj na nebi.



## Rudná rafinerie (Rudná rafinéria)

Rudné rafinérie skromne spracávajú surovínové zdroje potrebné na vytváranie a udržiavanie cisárskych vojsk.



### **Centrum nanotechnologie (Centrum nanotechnológie)**

Umožňuje budovám dosiahnuť ich tretie vylepšenie technológií.



### **Obránce-VX (Obranca-VX)**

Flexibilné obrany základne, ktoré sa podľa potreby menia z protiletadlových na protipechotné.



### **Věž tlakové vlny (Veža tlakovej vlny)**

Časticové lúče vystreľované z veží tlakovej vlny drvia všetkých nepriateľov, ktorí sú takí hlúpi, že útočia na cisárove predsunuté základne.



### **Úl nanobotů (Úľ nanobotov)**

Žiadny útok nedokáže preniknúť štítom vytvoreným týmito nanobotmi... a nič, čo je vo vnútri štítu, neunikne.



### **Psionický destruktork (Psionický deštruktork)**

Na rozkaz cisára je strašná sila psionického deštruktorka vrhnutá proti jeho nepriateľom, aby úplne zničila ich, ich vozidlá aj ich základne.



### **Opevňovací zeď (Opevňovacia stena)**

Smelá obrana a zároveň ohromujúca architektúra. Steny je nutné stavať kúsok po kúsok a je pritom potrebné brať ohľad na súlad s prírodou.

# TIPY NA ZLEPŠENIE VÝKONU

## PROBLÉMY SO SPUSTENÍM HRY

- ★ Uistite sa, že váš počítač spĺňa minimálne systémové požiadavky tejto hry a že máte nainštalované najnovšie ovládače svojej grafickej a zvukovej karty:  
Pre grafické karty NVIDIA ich môžete nájsť a stiahnuť na stránke [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).  
Pre grafické karty ATI ich môžete nájsť a stiahnuť na stránke [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).
- ★ Ak vlastníte diskovú verziu tejto hry, skúste z disku preinštalovať rozhranie DirectX. To obvykle nájdete v priečinku DirectX v koreňovom priečinku disku. Ak ste pripojení na internet, môžete navštíviť stránku <http://www.microsoft.com/>, kde si môžete stiahnuť najnovšiu verziu rozhrania DirectX.

## VŠEOBECNÉ TIPY PRI RIEŠENÍ PROBLÉMOV

- ★ Ak vlastníte disk tejto hry a po jeho vložení sa automaticky neobjaví obrazovka automatického spustenia, kliknite pravým tlačidlom myši na ikonu diskovej jednotky, ktorú nájdete pod položkou Tento počítač, a vyberte Prehrať automaticky.
- ★ Ak hra beží pomaly, skúste znížiť kvalitu pri niektorých nastaveniach grafiky a zvuku v menu herných možností. Často pomôže zvýšiť výkon zníženie rozlíšenia obrazovky.
- ★ Na dosiahnutie optimálneho výkonu tejto hry odporúčame ukončiť aplikácie na pozadí (okrem aplikácie EADM, ak je k dispozícii), ktoré sú spustené v rámci systému Windows.

## PROBLÉMY S RÝCHLOSŤOU INTERNETOVÉHO PRIPOJENIA

Ak chcete zabrániť nižšej kvalite pri hre na internete, ukončíte pred spustením hry všetky programy na zdieľanie súborov a prehrávanie zvukových prúdov, ako aj komunikačné programy. Tieto aplikácie môžu zaberať celú šírku pásma pripojenia a spôsobiť oneskorenie alebo iné nežiaduce efekty.

Táto hra na hranie na internete využíva nasledovné porty TCP a UDP:

### PORTY TCP:

Aktualizácia (TCP 80)  
Chat IRC (TCP 6660 – 6669)  
Servery Mangler (TCP 4321)  
Port hlasovej komunikácie (TCP 3783)  
Požiadavky hlavného servera (TCP 28900)  
Správca pripojenia GP (TCP 29900)  
Správca vyhľadávania GP (TCP 29901)

### PORTY UDP:

Centrum hlavného servera UDP (UDP 27900)  
Neštandardné pingy UDP (UDP 13139)  
Dplay UDP (UDP 6515)  
Port vyhľadávania (UDP 6500)

Informácie o tom, ako povoliť prenos herných dát prostredníctvom týchto portov nájdete v dokumentácii svojho smerovača alebo osobnej brány firewall. Ak chcete hrať pomocou firemného internetového pripojenia, obráťte sa na správcu siete.



# PODPORA ZÁKAZNÍKOV

Ak máte s hrou nejaké problémy, Customer Support (Podpora zákazníkov) vám pomôže.

Súbor **EA Help** vám poskytne riešenia najbežnejších problémov a odpovede na to, ako tento produkt správne používať.

## Spustenie súboru technickej podpory v prípade, ak ste si hru už nainštalovali

Ak ste používateľom programu Windows Vista, kliknite na tlačidlo Štart a vyhľadajte v menu možnosť > **Hry**. Pravým tlačidlom myši kliknite na ikonu hry a vyberte príslušný odkaz podpory.

Ak ste používateľom staršej verzie programu Windows, kliknite na odkaz **Technická podpora** v adresári hry, ktorý sa nachádza v menu **Štart > Programy** (alebo **Všetky programy**).

## Ak ste hru doteraz nenainštalovali, postupujte podľa nasledujúcich pokynov

1. Vložte do diskovej jednotky disk s hrou.
2. Dvakrát kliknite na ikonu Tento počítač, ktorú vidíte na obrazovke. (V programe Windows XP možno budete musieť kliknúť na tlačidlo **Štart** a potom na ikonu Tento počítač). na tlačidlo Štart a vyberte príkaz **Spustiť...**
3. Pravým tlačidlom vyberte diskovú jednotku, v ktorej sa nachádza disk s hrou, a zvolte možnosť Otvoriť.
4. Otvorte súbor **D:\Support\European Help Files\EA\_Help\_Select.htm**.

Jestliže se stále potýkáte s problémy i přes použití informací ze souboru EA Help, můžete kontaktovat technickou podporu EA.

# ZÁKAZNÍCKA PODPORA EA NA INTERNETE

Ak máte internetové pripojenie, pozrite si webové stránky technickej podpory EA na adrese:

**http://podpora.electronicarts.cz**

Nájdete na nich množstvo informácií o rozhraní DirectX, ovládačoch hry, modemoch a sieťach, ako aj informácie o bežnej údržbe a výkone systému. Na našej webovej stránke na nachádzajú informácie o najčastejších problémoch, pomocník hry a často kladené otázky (FAQ). Informácie uvedené na stránke sú rovnaké ako tie, ktoré používajú technici oddelenia podpory zákazníkov pri riešení vašich problémov s výkonom. Naše webové stránky aktualizujeme každý deň, tak sa pozrite najprv na ne, či nenájdete riešenie bez čakania.

## KONTAKTNÉ ÚDAJE CENTRA PODPORY ZÁKAZNÍKOV

Máte problém s našou hrou? Zákaznícka podpora je tu pre vás! (V pracovných dňoch od 9:00 do 17:00.)

**E-mail:** podporaSK@ea.com

**Telefónne číslo:** (02) 20 602 905

**UPOZORNENIE:** Pracovníci zákaznickej podpory vám nie sú schopní poskytnúť herné rady ani tipy.

Hovory sú spoplatňované podľa národných taríf. Bližšie informácie vám poskytne vaša telekomunikačná spoločnosť.

**Aby ste nám pomohli zistiť problém, skôr, ako nám zavoláte, vytvorte prosím diagnostickú správu rozhrania DirectX svojho PC:**

Kliknite na **Štart > Spustiť...** a napíšte dxdiag. Kliknite na OK a potom, čo sa správa dokončí, kliknite na Uložiť všetky informácie... a uložte správu na plochu svojho systému Windows.

# ZÁRUKA

**UPOZORNENIE:** Nasledujúce záruky sa týkajú len produktov predaných v rámci maloobchodu. Tieto záruky sa netýkajú produktov predaných on-line prostredníctvom stránok EA Store.

## OBMEDZENÁ ZÁRUKA

Spoločnosť Electronic Arts zaručuje pôvodnému kupujúcemu tohto softvérového produktu, že nosiče, na ktorých je softvér nahraný, budú z hľadiska materiálu i vyhotovenia bez väd po dobu 12 mesiacov odo dňa zakúpenia produktu. Počas tejto doby bude možné chybné nosiče vymeniť za predpokladu, že pôvodný bude produkt vrátený spolu s dokladom o kúpe, označeným dátumom, opisom chyby, chybným nosičom a vašou spätočnou adresou na adresu spoločnosti Electronic Arts Czech Republic, s. r. o. Táto záruka je doplnkom vašich zákonných práv a na tieto práva nemá žiadny vplyv. Táto záruka sa nevzťahuje na samotný softvér, ktorý sa dodáva „v aktuálnom stave“, ani na nosiče, ktoré sa používali nesprávnym spôsobom, boli poškodené alebo sú nadmerne opotrebované.







© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Command & Conquer a Red Alert sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti Electronic Arts Inc. v USA a/alebo iných krajinách. Všetky práva vyhradené. Všetky ďalšie ochranné známky sú majetkom vlastníkov týchto známk.

Technológia kódovania audia MPEG Layer-3 je licencovaná od spoločnosti Fraunhofer IIS a THOMSON.

RenderWare je obchodná značka alebo registrovaná obchodná značka spoločnosti Criterion Software Ltd. Časti tohto softvéru sú vyrobené v rokoch 1998-2008 spoločnosťou Criterion Software Ltd. a jej poskytovateľmi licencií.

**WWX01606277**