

COMMAND & CONQUER™

# RED ALERT 3™



# VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

**Následující informace si přečtěte dříve, než začnete hru používat anebo ji umožníte používat svým dětem.**

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

Doporučujeme rodičům, aby během hraní počítačových her věnovali svým dětem náležitou pozornost. Pokud máte vy sami anebo vaše děti při hraní her jakékoliv z následujících příznaků – závrat, rozmazané vidění, cukání očí nebo svalů, ztrátu vědomí, ztrátu orientace, jakýkoliv nechtěný pohyb anebo křeč – je třeba hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

## PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ

- ★ Nestůjte příliš blízko před obrazovkou. Sedte v dostatečné vzdálenosti od obrazovky, jak to jen dovoluje délka kabelů.
- ★ Při hraní je lepší používat malou obrazovku.
- ★ Nehrajte, pokud jste unavení či 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.

# OBSAH

VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ .....	1
INSTALACE HRY .....	2
KOMPLETNÍ OVLÁDÁNÍ .....	3
MIMO TOK ČASU .....	5
FRAKCE.....	5
HRANÍ HRY .....	5
ZÁKLADY HRANÍ HRY.....	8
SPOLUVELITELÉ .....	11
SOUBOJE .....	12
HRA VÍCE HRÁČŮ.....	12
JEDNOTKY .....	13
TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU.....	25
ZÁKAZNICKÁ PODPORA .....	26
ZÁRUKA.....	27

## INSTALACE HRY

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

### INSTALACE (POKUD MÁTE HERNÍ DISK):

Vložte disk do diskové jednotky a následujte pokyny naobrazovce.

### INSTALACE (POKUD JSTE SI HRU STÁHLI Z OBCHODU EA STORE):

**POZNÁMKA:** Pokud máte zájem o další informace ohledně nákupu her EA ke stažení přímo z internetu, podívejte se na stránky [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) a klepněte na položku MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Poté, co se hra pomocí aplikace EA Download Manager stáhne, klepněte na ikonu instalace a následujte pokyny na obrazovce.

Po instalaci hru spustíte přímo z aplikace EA Download Manager.

**POZNÁMKA:** Pokud jste si hru již zakoupili a přejete si ji nainstalovat na jiný počítač, nejdříve si na druhý počítač stáhněte a nainstalujte aplikaci EA Download Manager, poté ji spustíte a přihlaste se pod svým účtem EA. Vyberte si příslušnou hru ze seznamu a pro stažení dané hry klepněte na tlačítko start.

### INSTALACE (POKUD JSTE SI HRU STÁHLI ZE STRÁNEK TŘETÍCH OSOB):

Pro pokyny ohledně instalace, stažení a přeinštalování vámí zakoupené hry kontaktujte svého internetového prodejce.

## SPUŠTĚNÍ HRY

V systému Windows Vista™ jsou hry umístěny v nabídce **Start > Hry** a ve dřívějších verzích systému Windows™ v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**). (Pokud jste uživateli obchodu EA Store, musíte mít spuštěnou aplikaci EA Download Manager.)

**POZNÁMKA:** V klasické nabídce Start systému Windows Vista jsou hry umístěny v nabídce **Start > Programy > Hry > Prohlížeč her**.



# KOMPLETNÍ OVLÁDÁNÍ

Zapamatujte si tyto příkazy a vedte své armády k vítězství! V nabídce nastavení klepněte na záložku klávesové zkratky a upravte si nastavení podle sebe.

## OBEČNÉ OVLÁDÁNÍ HRY

### OVLÁDÁNÍ

Posun kamery	Směrové klávesy
Rychlý posun	Klepnout pravým tlačítkem a táhnout
Otáčení kamerou doleva/doprava	Numerická klávesnice 4/6 nebo táhnout pomocí stisknutí a podržení kolečka myši
Přiblížit/oddálit kameru	Numerická klávesnice 8/2 nebo kolečko myši
Resetovat kameru	Numerická klávesnice 5 nebo poklepání na kolečko myši
Přejít na základnu	Klávesa H
Vytvořit skupinu jednotek	CTRL + číselná klávesa
Přejít na skupinu jednotek	Dvoji stisknutí číselné klávesy
Nabídka pozastavení/úkolů	Klávesa ESC
Přejít na událost radaru	Mezerník
Režim trasy cesty	ALT
Režim prodeje	Klávesa Z
Režim oprav	Klávesa C
Záložka výrobních budov	Klávesa E
Záložka podpůrných budov	Klávesa R
Záložka pěchoty	Klávesa T
Záložka vozidel	Klávesa Y
Záložka letounů	Klávesa U
Záložka námořnictva	Klávesa I
Procházet podskupiny jednotek	TAB
Procházet předcházející podskupiny jednotek	SHIFT + TAB
Režim plánování	CTRL + Z

### PŘÍKAZY SLOUŽÍCÍ PRO VÝBĚR

Vybrat jednotku/budovu/otevřít nabídku	Klepnutí levým tlačítkem myši na jednotku nebo klepnutí a táhnutí pro ohraničení skupiny jednotek
Vybrat celou armádu	Klávesa Q
Vybrat určitý typ jednotek na obrazovce	Klávesa W nebo poklepání na jednotku
Vybrat určitý typ jednotek na bojišti	Dvakrát stisknout klávesu W
Přidat do výběru samostatnou jednotku	SHIFT + levé tlačítko myši
Přecházet mezi kolektory rudy	Klávesa N
Zrušit výběr samostatné jednotky	SHIFT + levé tlačítko myši na bojišti nebo pravé tlačítko v okně výběru

## PŘÍKAZY JEDNOTKÁM

Pohyb jednotek	Pravé tlačítko na cílové místo
Režim přesunu s útokem	Klávesa <b>A</b> , pravé tlačítko myši na cíl
Zpětný pohyb	Klávesa <b>D</b> , pravé tlačítko myši
Přesun ve formaci	Klepnout na levé a pravé tlačítko myši a táhnout pro umístění formace
Vynucený přesun	Klávesa <b>G</b>
Vynucený útok	<b>CTRL</b> + levé tlačítko myši
Rozptýlit	<b>X</b>
Použít zvláštní schopnost jednotky	Klávesa <b>F</b>
Zastavit jednotky	Klávesa <b>S</b>
Agresivní postavení	<b>ALT</b> + <b>A</b>
Hlídkové postavení	<b>ALT</b> + <b>S</b>
Stacionární postavení	<b>ALT</b> + <b>D</b>
Nebojové postavení	<b>ALT</b> + <b>G</b>

## RŮZNÉ PŘÍKAZY

Nastavit shromažďovací bod	Zvolte budovu a klepněte pravým tlačítkem
Nastavit záložku kamery	<b>CTRL</b> + <b>J, K, L, ;</b>
Procházet mezi záložkami kamery	<b>J, K, L, ;</b>
Přepnout rozhraní HUD	<b>END</b>
Otevřít nabídku uložení	<b>SHIFT</b> + <b>S</b>
Otevřít nabídku načtení	<b>SHIFT</b> + <b>L</b>
Uložit obrazovku	<b>F12</b>

## PŘÍKAZY PRO HRU VÍCE HRÁČŮ

Maják	Klávesa <b>B</b>
Rychlé posouvání záznamu	Klávesa <b>&gt;</b>
Hlasová konverzace	Klávesa <b>V</b>
Přepnout hlasovou konverzaci	<b>CTRL</b> + <b>V</b>
Rychlá konverzace	Klávesa <b>M</b>
Konverzace se spojení	Klávesa <b>BACKSPACE</b>
Konverzace se všemi	<b>ENTER</b>
Vymazat kresby elektronickou tužkou	<b>DELETE</b>
Zvolit tloušťku čáry elektronické tužky	<b>INSERT</b>
Zvolit další barvu elektronické tužky	<b>PAGE UP</b>
Zvolit primární barvu elektronické tužky	<b>PAGE DOWN</b>



**WWW.REDALERT3.COM**

# MIMO TOK ČASU

Mocný sovětský kolos padl. Spojenecká vojska neúprosně postupují na Kreml a generál Krukov se s plukovníkem Čerděnkem zoufale pokoušejí využít dosud neotestovanou tajnou zbraň: sovětský stroj času.

Jediný nelitostný okamžik stačil na to, aby přepsali historii a dostali *Spojení* na pokraj porážky. Vůdce svazu je nyní *premiér* Čerděňko. Nákladné potlačení západních mocností však umožnilo nerušenou expanzi Císařství vycházejícího slunce. Bohem vyvolený císař Yoshiro si tuto chvíli zvolit k útoku.

Císařské armády nyní hrozí vyhlazením spojeneckých i sovětských vojsk a Krukov s Čerděnkem začínají litovat svých činů...

## FRAKCE

### SPOJENCI

Koalice západních států, které se sjednotily, aby bránily svobodné obyvatelstvo světa. Spojenci bojují proti sovětské agresi už roky a často vítězí jen a pouze díky své odhodlanosti.

### SOVĚTI

Vůdci tohoto totalitního režimu se neustále snaží prosadit svoji politiku zaměřenou na vytvoření celosvětového komunistického státu tím, že do pole nasazují obrovské armády branců a uboze vycvičených zabijáků.

### CÍSAŘSTVÍ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

Starověká země přísných tradic a futuristických technologií. Lidem milovaný císař Yoshiro se rozhodl, že je čas naučit svět uctivosti. Hodlá toho dosáhnout svou silnou armádou.

## HRANÍ HRY

Jste novým velitelem, která se dostává do služby v tomto rozhodujícím období. Je na vás, abyste vhodně rozdělili suroviny, vybudovali a vyzbrojili své armády a vykonali příkazy, které vám udělí vaši nadřízení.

### ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

<b>Nízká</b>	Lehký výcvik pro nováčky.
<b>Střední</b>	Běžný režim pro většinu hráčů.
<b>Vysoká</b>	Nadměrné těžkosti pro hráče, kteří chtějí podstoupit náročnou zkoušku.
<b>Brutální (pouze soubor)</b>	Nepřítel nedělá žádné chyby, nemá vůbec strach a má více surovin.

## VÝUKA

V této důkladné výukové seanci si rychle osvojíte všechny aspekty hry: od základů až po pokročilé ovládání.

## TAŽENÍ

Vyberte si frakci, za kterou chcete bojovat, a vydejte se na dlouhý a krvavý pochod k vítězství! Jako první doporučujeme sovětskou kampaň.

# HERNÍ OBRAZOVKA



1	Okno bitvy
2	Minimapa
3	Ukazatel hrozby
4	Zdroje/kredity
5	Počet velících bodů
6	Záložka výstavby jednotek a budov
7	Zvolené jednotky/sekundární schopnosti
8	Nabídka příkazů
9	Monitor spoluvelitele/rozkazy
10	Nabídka přísně tajných protokolů
11	Značka navigačního bodu

## OKNO BITVY

Stavte a umísťujte budovy, dávejte jednotkám rozkazy k přesunu a útoku, použijte zvláštní schopnosti a provádějte další činnosti. Okno bitvy ukazuje za všech okolností pouze část celé mapy.

**POZNÁMKA:** Během misí kampaně se značky navigačních bodů vždy objevují na obrazovce, aby vás navedly k vašim úkolům.

★ Pro posun v bitevním okně použijte šipky.

## VÁLEČNÁ MLHA

Každá jednotka má určitý dohled, a proto je okno bitvy celkovým obrazem toho, co vidí všechny vaše jednotky. Oblasti, které se nacházejí dále, než vaše jednotky dohlédnou, jsou skryty v mlze, která ukrývá nepřátelské jednotky a budovy. I přes mlhu však vidíte terén a civilní budovy. Válečná mlha zmizí pouze v případě, že se vaše jednotky na území vrátí.



## RADAROVÁ MINIMAPA

V pravém horním rohu obrazovky se nachází minimapa. Často vám umožňuje spatřit pohyb nepřátelských sil dříve, než si jich všimnete v okně bitvy. Některé jednotky však dokáží radar ošálit a přesunovat se nepozorovaně.

1	Neprozkoumaný terén
2	Aktuální rozsah okna bitvy
3	Nepřátelská jednotka nebo stavba
4	Vaše jednotka nebo stavba



## ÚKOLY MISE (POUZE V TAŽENÍ)

Pomocí klávesy Esc otevřete nabídku mise, kde si budete moci prohlédnout všechny své cíle. Abyste úspěšně dokončili misi, musíte splnit všechny primární cíle. Pamatujte si, že úkoly se mohou v průběhu bitev měnit. Premiové úkoly jsou volitelné, nicméně díky nim můžete získat další suroviny nebo jiné výhody.

**POZNÁMKA:** Pokud jste již splnili všechny primární cíle, vaše mise automaticky skončí vítězstvím. Pokud tedy chcete dokončit i premiové úkoly, učíte tak před splněním úkolů primárních.

## UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ

Hra *Command & Conquer Red Alert 3* využívá funkci automatického ukládání, která slouží k automatickému ukládání herních nastavení a postupu ve hře. Staré uložené hry jsou přepisovány bez potvrzení. Při hře jednoho hráče nebo kooperativní hře on-line můžete hru ukládat také ručně.

Dříve uloženou hru nebo souboj načtete stisknutím kláves **Shift + L** a následným zvolením uložené hry. Hry můžete také načítat z hlavní nabídky.



# ZÁKLADY HRANÍ HRY

Váš úspěch závisí na vybudování silné podpůrné základny, vhodném nakládání se surovinami a na takticky správném nasazení sil tak, aby byli všichni protivníci poraženi.

## VÝSTAVBA BUDOV

Budovy budete potřebovat budovy k těžbě rudy, trénování vojáků, výstavbě vozidel a dalším činnostem. Není neobvyklé začít misi pouze s montážní halou. Je jasné, že musíte okamžitě začít stavět zbytek své základny.

Budovy se staví následovně: vyberte svoji montážní halu a v pravé části obrazovky v nabídce výstavby klepněte na ikonu stavby, kterou chcete vytvořit. Na ikoně se zobrazí šedý časovač. Jak se čas do postavení budovy krátí, ubývají kredity z vašeho konta. Jakmile je budova dokončena, ikona zablíká a budovu je možné umístit.

**POZNÁMKA:** Pokud se ikona zobrazuje šedá, je to buď proto, že nemáte dostatečné zdroje pro její nákup, nebo jste ještě nezískali nezbytné technologie.

- ★ Naproti tomu Sověti umísťují budovy, které se následně vystaví na místě.
- ★ Čisařští vycházející slunce vypouští stavby ve formě nanojader, které se rozbalují pomocí své zvláštní schopnosti.

**POZNÁMKA:** Pokud vám během výstavby dojdou peníze, práce na budově se pozastaví do té doby, než se vám podaří získat další prostředky. Jakmile je stav na vašem kontě lepší, práce na výstavbě automaticky pokračují.

## VÝCVIK JEDNOTEK

Pokud vybudujete stavby, jako je kasárna nebo válečná továrna, můžete je využít k výcviku bojových jednotek.

**POZNÁMKA:** Dříve, než budete moci stavět jednotky, musíte postavit buď vojenský tábor (Spojenci), kasárny (Sověti) nebo dodžo (Čisařští). V tomto manuálu budeme pro všechny tři zařízení používat označení **kasárna**.

Jednotky můžete trénovat buď zvolením vhodné stavby nebo přímým přechodem do nabídky výstavby – dostupné jednotky jsou zde zobrazené formou ikon. Klepněte na ikonu jednotky, kterou si přejete vytvořit. Stínový časový odpočet ukazuje, jak dlouho potrvá jednotku sestavit.

**POZNÁMKA:** Pro zařazení do výrobní fronty opakovaně klepněte na ikony jednotek, které si přejete postavit. Na ikoně se objeví číslo, které označuje, kolik jednotek jste si objednali.

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

## ZÁSOBOVÁNÍ ZÁKLADNY ENERGIÍ

Vaše základna potřebuje pro správné fungování energii. Jak budete ve vaší základně stavět další budovy, potřeba energie se bude zvyšovat. Základny bez dostatečného množství energie nemají fungující obranu a jejich produkční budovy vyrábí šnečím tempem. Vaše montážní hala sama o sobě produkuje malé množství energie. Další energii získáte výstavbou elektráren (reaktorů u Sovětů a běžných generátorů u Čisařstů). Když postavíte elektrárnu, zvýší se ukazatel energie.

- ★ Pro zjištění celkové energie k dispozici a momentální spotřeby zkontrolujte ukazatel energie.

**POZNÁMKA:** Sovětský superreaktor produkuje obrovské množství energie a navíc i zpřístupňuje další technologickou úroveň. Problém však nastane, když je superreaktor zničen. V takovém případě exploze pravděpodobně zničí všechny jednotky a budovy v okolí.

## ZDROJE

Výstavba budov a jednotek a vynalézání vylepšení vás stojí kredity. Pokud vyberete položku nebo akci, která vyžaduje prostředky k realizaci, začnou se vám z účtu odečítat kredity až do té doby, než bude splacena celková cena této položky nebo akce.

- ★ Klasickou hru zahájíte s dostatečným počtem kreditů, které jsou určeny k budování základních jednotek a staveb. Abyste však byli v boji úspěšní, 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.
- ★ Více kreditů získáte vyhledáním rudného dolu a následnou výstavbou rafinerie v jeho blízkosti. Rafinerie je dodána i s kolektorem, který automaticky vyhledává a shromažďuje rudu. Ta je následně přeměněna v kredity. Čím blíže je vaše rafinerie k rudnému dolu, tím rychleji těžba surovin probíhá. Zeleně vyznačené oblasti představují optimální umístění.

# VYLEPŠOVÁNÍ TECHNOLOGIE

Mnoho jednotek může být vylepšeno nejrůznějšími technologiemi včetně pokročilých zbraní a nových schopností. Na vyšších technologických úrovních máte k dispozici silnější jednotky. Každá z frakcí svou technologickou úroveň navyšuje jinak.

## SPOJENCI

Spojenci vylepší vše ve své montážní hale nebo velitelském centru najednou a nákup úřadu obrany vylepší veškerou obranu základny. Zakupte ve své montážní hale nebo velitelském centru „Zvýšené pověření“ a všechny budovy, které produkuje jednotky (a tyto jednotky), ve stavebním okolí budou vylepšeny. Poté si zaplatíte maximální pověření a získáte přístup k nejsilnějším zbraním. Nezapomeňte také na své rozšiřující základny... zvyšování technologické úrovně na vaší hlavní montážní hale se nerozšíří po celé mapě.

## SOVĚTI

Nechte na sovětském pragmatismu, aby si sám vybral tu nejjednodušší cestu. Jediné, co musejí Sověti udělat pro vylepšení, je postavit budovy, které vyrábějí nové a tím pádem i lepší technologie. Výstavbou superreaktoru si nejen zajistíte více energie, než kolik jsou schopny dodat běžné reaktory, ale zároveň si také odemknete druhou technologickou úroveň. Následně můžete postavit vojenskou laboratoř a získat tak přístup k jednotkám nejvyšší úrovně.

## CÍSAŘSTVÍ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

Císařské vylepšování technologií stojí na pomezí mezi metodami Spojenců a Sovětů: císařství vylepšuje své technologie budovu po budově. Budovy pro výrobu jednotek se jednotlivě vylepšují poté, co jsou vynalezeny jejich vylepšení určené pro budovy. To umožňuje levnější vylepšení počáteční armády, ale na druhou stranu je také nutné dobře plánovat, které jednotky se rozhodnete vylepšit. Pokud se navíc chcete dostat k nejvyšší úrovni vylepšení, musíte nejprve postavit středisko nanotechnologie, které není zrovna nejlevnější.

## ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI A KONTEXTOVÉ ÚTOKY

Všechny jednotky pod vaším velením mají zvláštní schopnosti: mohou si měnit zbraně, útočit na nepřítele ochromující výzbrojí nebo se přeměnit na naprosto odlišnou jednotku.

Obecně platí, že jednotky mají jednu primární schopnost a zvláštní schopnost, která se buď používá proti nepřítelům, nebo má okamžitý efekt, případně slouží k přepínání mezi primárními a sekundárními schopnostmi. Většina zvláštních schopností není při použití zplopatněna (některé však ano), všechny se ale musí před dalším použitím nechat určitý čas zchladit.

- ★ Chcete-li použít zvláštní schopnost jednotky, zvolte tuto jednotku a stiskněte klávesu **F** nebo klepněte do okna jednotky v pravé dolní části okna bitvy na ikonu zvláštní schopnosti.

Některé jednotky dokonce dokáží automaticky změnit typ svého útoku podle situace a podle typu nepřítele, kterému čelí. Kontextové útoky jsou zobrazeny pomocí změny běžného ukazatele na ukazatel jiný.

**POZNÁMKA:** Další informace o zvláštních schopnostech a kontextových útocích naleznete na adrese [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com).

## OPRAVY

Pokud jsou vaše budovy poškozeny nepřítelem, je nutné dát je zase dohromady. Opravy vás stojí kredity, ale rozhodně vás nestojí tolik, kolik by vás stála nová budova.

Chcete-li budovu opravit, označte ji a stiskněte klávesu **C**.

# OVLÁDÁNÍ VAŠICH SIL

Dobry velitel ví, kdy má zavelet k útoku, kdy má raději bránit nebo strategicky ustoupit. Skvělý velitel tyto rozkazy dokáže udělit rychle a jasně.

## OVLÁDÁNÍ ZÁKLADNÍHO POHYBU

### Pohyb

Vyberte jednotku (jednotky), které chcete přesunout. Přesuňte ukazatel v okně bitvy na místo, kam chcete jednotku (jednotky) přesunout, a klepněte pravým tlačítkem.

### Útočení

Vyberte vlastní jednotku (jednotky) a poté přesuňte ukazatel na nepřátelskou jednotku, na kterou chcete zaútočit. Všimněte si, že se ukazatel změní na ikonu zaměřovače. Klepněte pravým tlačítkem na cíl.

### Shromažďovací body

Tato místa slouží pro shromažďování všech jednotek, které vyrobí konkrétní výrobní budova. Shromažďovací bod nastavíte vybráním budovy a následným klepnutím pravým tlačítkem na místo, kde chcete vyrobené jednotky shromáždit.

**POZNÁMKA:** Pokud jste umístili shromažďovací bod, vaše nově vycvičené jednotky se k němu vydají okamžitě po opuštění kasáren.

## POSTAVENÍ

Postavení, které jednotce nastavíte, ovlivní její rozhodování bitevním poli. Chcete-li postavení změnit, vyberte jednotku nebo skupinu jednotek a stiskněte klávesu podle klíče uvedeného níže.

### Agresivní

**ALT + A.** Vaše jednotky se přibližují k nepříteli, který se dostane do sféry jejich dohledu, útočí na něj a pronásledují ho.

### Hlídkové (default)

**ALT + S.** Vaše jednotky napadají a útočí na jakékoli nepřátele ve svém dohledu. Pokud jsou nepřátelské síly zničeny nebo ustoupí, vaše jednotky se stáhnou na své pozice.

### Stacionární

**ALT + D.** Vaše jednotky zůstávají na své pozici, ale pálí na všechny nepřátele, kteří se dostanou na dostřel. Vhodné pro obranné strategie nebo pro jednotky dělostřelectva.

### Nebojové

**ALT + G.** Jednotky v tomto postavení neopětují palbu ani nepronásledují nepřátelské jednotky. Vhodné postavení pro maskované jednotky.

## ZKUŠENOSTI JEDNOTEK

Během útoků na nepřátelské síly a stavby, získávají vaše jednotky bojové zkušenosti. Když se jednotce podaří takto nashromáždit dostatečné množství bojových zkušeností, povýší na nový stupeň vojenské dovednosti. Stupeň vojenské dovednosti označuje speciální ikona v okně bitvy. Jednotky s vyšší vojenskou dovedností mají zlepšené bojové schopnosti.

### Veterán

Svými útoky působí nepříteli větší škody a zároveň je taková jednotka ve srovnání s běžnými jednotkami odolnější proti nepřátelské palbě.

### Elita

Svými útoky působí nepříteli větší škody a zároveň je taková jednotka ve srovnání s veteránskými jednotkami odolnější proti nepřátelské palbě.

### Hrdina

Svými útoky působí nepříteli větší škody a zároveň útočí rychleji. Také je ještě odolnější než jiné jednotky a navíc se, pokud zrovna nebojuje, automaticky léčí.

## UKAZATEL HROZBY

Ukazatel hrozby znázorňuje, jak velký masakr na bojišti v danou chvíli probíhá. Zvýšené hodnoty měříče znamenají, že přeživší jednotky na bojišti získávají zkušenosti rychleji. Zvýšena je také rychlost získávání bezpečnostních bodů, které slouží pro nákup přísně tajných protokolů. Nevýhodou vysoké hrozby je samotný fakt, že nepřítel vám asi dává pěkně na frak.

## PŘESUN VE FORMACI

Ve chvíli, kdy shromáždíte armádu rozumné velikosti, je dobré zorganizovat jednotky do formací. Funkce přehledu formace realizuje vaše odhady o organizaci jednotek tím, že je automaticky uspořádá. Formace se pohybuje rychlostí nejpomalejší jednotky.

★ Chcete-li využít přesun ve formaci, klepněte levým a pravým tlačítkem myši a táhněte myš přes jednotky. Vaše jednotky se začnou automaticky přesunovat na zvolenou pozici a zaujmou postavení podle zvolené formace.

**POZNÁMKA:** Chcete-li vytvořit obrannou linii, zkuste použít formace v kombinaci s postavením udržení pozic. Povel k pohybu můžete kombinovat s přehledem formace.



## ÚTOČNÝ POHYB

Rozkážete-li k útočnému pohybu, zvolené jednotky ukončí svůj útok na jakékoliv nepřátelské jednotky či budovy, jež se budou nacházet na cestě k určené destinaci. To je efektivní způsob, jak se tvář v tvář setkat se silami nepřítele anebo rozpoutat bouři na nepřátelské základně.

- ★ Útočný pohyb přikážete, zvolíte-li vybrané jednotky, poté stisknete klávesu **A** a pravým tlačítkem myši klepnete na oblast či neutrální budovu, ke které chcete, aby se jednotky přesunuly.

## OBSAZOVANÍ PĚCHOTOU



Většina civilních budov a některé další budovy mohou fungovat jako ochrana a obrněná pozice pro vaši pěchotu. Pěchota uvnitř budov je chráněna a navíc má zvýšený dostřel. Nepřítelé, kteří útočí na obsazené budovy, musí budovu nejprve těžce poničit a teprve potom ji její posádka automaticky opustí.

- ★ Chcete-li obsadit budovu, vyberte požadované pěchotní jednotky a následně klepnete pravým tlačítkem myši na prázdnou budovu. Ne všechny pěchotní jednotky mohou obsazovat budovy. Výjimkou jsou například útoční psi, váleční medvědi a vojáci Tesla.

**POZNÁMKA:** Některé jednotky disponují takovými schopnostmi, které dokáží obsazené budovy vyčistit.

## BEDNY



Bedny jsou příležitostí k získání výhody. Uvnitř beden můžete nalézt něco užitečného, například kredity navíc, léčivé soupravy nebo automatické zvýšení vojenské dovednosti jednotky.

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

## SPOLUVELITELÉ

Nikomu se nechce do boje samotnému. Spoluvelitelé vás budou provázet celým tažením a budou vaše snažení podporovat svými jednotkami. Za spoluvelitele mohou hrát buď vaši přátelé nebo počítač.

**POZNÁMKA:** Další informace o režimu živých spoluvelitelů najdete v sekci Hra více hráčů

## POČÍTAČOVÍ SPOLUVELITELÉ

Portrét vašeho spoluvelitele je zobrazen v levé horní části okna bitvy společně s ovládacími prvky. Naučte se využívat jedinečné vlastnosti a velící styly spoluvelitelů a získáte tak výhodu na bitevním poli.

Spoluvelitelům můžete dávat rozkazy pomocí ikon vedle jejich portréту.

### Naplánovat útok



Rozkáže spoluveliteli, aby vybudoval početnou armádu a použil ji ke zničení nepřítele v cílové oblasti.

### Napadnout cíl



Vyberte cíl a následně klepnete na ikonu napadnout cíl. Váš spoluvelitel okamžitě vyśle dostupné jednotky, aby tento cíl zničili.

### Zaujmout pozici



Váš spoluvelitel obsadí pozici, kterou jste vybrali. Můžete také propojit své síly se silami svého spoluvelitele. Provedete to vybráním vlastních jednotek.

### Ponechat si velení



Nechat spoluvelitele, aby se rozhodoval sám za sebe. Toto nastavení je nastavením výchozím. Můžete jej také použít k rušení ostatních rozkazů.

**RADY:** Jednotky svého spoluvelitele můžete použít pro vyvolání diverze, útok na sekundární cíl nebo obklíčení jednotek, se kterými právě bojujete.

## ÚTOKY SPOLUVELITELŮ

Některé mise umožňují použití situační taktiky, kterou může váš spoluvelitel využít. Útoky spoluvelitele jsou dokonalé příležitosti, které mohou okamžitě vytvořit díru v nepřátelské linii nebo zničit budovy.

Když se objeví ikona útoku, klepněte na ni. Podstatu útoku pochopíte; spustíte ho klepnutím na tlačítko Provést.

Útoky spoluvelitele se mohou objevit kdykoliv, buďte na ně tedy připraveni.

## PŘÍSNÉ TAJNÉ PROTOKOLY

Každá frakce má vlastní sadu zvláštních podpůrných schopností, které je možné zakoupit a následně použít ke změně poměru sil na bitevním poli. Přísné tajné protokoly mohou být útočného nebo obranného charakteru (nebo obojí současně), ale v každém případě je vždy na co se dívat. Protokoly se nakupují pomocí bezpečnostních bodů, které získáváte v bitvě. Poté je můžete použít, kdykoliv se vám líbí... musíte ale počítat s tím, že po každém použití je třeba, aby se protokoly zchladily.

Protokoly se používají následovně: v levém horním rohu okna bitvy klepněte na nabídku přísných tajných protokolů a poté zvolte protokol, který chcete použít.

- ★ Během bitvy budete postupně získávat bezpečnostní body. Ty můžete použít pro zpřístupnění protokolů. Měřič pod radarem vám ukazuje, jak velkou část bezpečnostního bodu už jste získali.
- ★ Protokoly jsou rozděleny podle úrovně. Předtím, než získáte přístup k vyspělým schopnostem, musíte nejprve odemknout protokoly nižší úrovně.
- ★ Po každém využití protokolů je nutné nechat je před opětovným použitím zchladit.

## SUPERZBRANĚ A ULTIMÁTNÍ ZBRANĚ

Některé konflikty se nakonec vystupňují až k použití zbraní hromadného ničení, které jsou schopné jedinou salvou vyhladit celé armády.

Superzbraně jsou obvykle určeny hlavně k obraně: mohou například vytvořit neproniknutelné štíty, které dočasně chrání vaše jednotky před útokem. Ultimátní zbraně obvykle zcela zdevastují cílovou oblast a zničí vše, co jim přijde do cesty. Tyto zbraně jsou ideální pro případy, kdy se protivník silně opevní nebo kdy je situace na bojišti nerozhodná.

Oba typy zbraní se staví pomocí sekundární fronty výstavby a po použití je nutné nechat je zchladit.

**RADA:** Ultimátní zbraně jsou skutečně velice silné, ale nikdo vám nedává záruku, že taková zbraň vám vyhraje celou bitvu. Je proto vhodné mít určitý počet jednotek v záloze, abyste se mohli zbavit přeživších.

## SOUBOJE

Souboje jsou bitvy pro jednoho hráče, ve kterých se utkáte s jedním nebo více spoluveliteli z různých frakcí. Každý velitel bude používat vlastní styl a taktiku, a proto předvídejte jejich útoky a využívejte jejich slabých míst.

- ★ V záložce VERSUS zvolte možnost SOUBOJ pro vstup do místnosti soubojů. Na následující obrazovce si pomocí nabídek nastavte možnosti hry: počet protivníků, mapy, obtížnost a zdroje. Poté vyberte frakci, za kterou budete hrát a svoji barvu. Řezbu spustíte klepnutím na tlačítko ZAČÍT.

**POZNÁMKA:** Pro načtení dříve uloženého souboje vyberte v sekci SOUBOJ možnost NAČÍST a zvolte hru, ve které chcete pokračovat.

## HRA VÍCE HRÁČŮ

PRO HRU ON-LINE JE VYŽADOVÁNO INTERNETOVÉ PŘIPOJENÍ, AUTENTIZACE ON-LINE A SOUHLAS S LICENČNÍM UJEDNÁNÍM S KONCOVÝM UŽIVATELEM. PRO PŘÍSTUP K FUNKCÍM ON-LINE FUNKCÍM SE MUSÍTE REGISTROVAT ON-LINE POMOCÍ PŘILOŽENÉHO SÉRIOVÉHO KÓDU. NA JEDNU HRU JE DOSTUPNÁ POUZE JEDNA REGISTRACE. LICENČNÍ UJEDNÁNÍ S KONCOVÝM UŽIVATELEM, PODMÍNKY SLUŽBY EA ON-LINE A AKTUALIZACE FUNKCÍ NALEZNETE NA ADRESE [www.ea.com](http://www.ea.com). REGISTROVAT SE ON-LINE MOHOU POUZE HRÁČI STARŠÍ TRináCTI LET.

SPOLEČNOST EA SI VYHAZUJE PRAVO NA STAŽENÍ ON-LINE FUNKCÍ PO TRICETI DNECH OD PŘEDCHOZÍHO OZNÁMENÍ NA ADRESE [www.ea.com](http://www.ea.com).

Až šest hráčů nebo týmů (nebo počítačem ovládaných soupeřů) se může utkat ve volném souboji do posledního muže.

Chcete-li začít hru pro více hráčů, přihlaste se pomocí ikony komunikátoru ve tvaru hvězdy umístěné v pravém horním rohu. Pokud nemáte svoje konto u společnosti EA, budete vyzváni, abyste se zaregistrovali. Následně budete mít přístup do konverzační místnosti, k seznamu přátel a také ke všem pozvánkám, které jste obdrželi.

Zavřete komunikátor a klepněte na možnost Hra více hráčů – on-line. Tak se budete moci ke hře více hráčů přidat nebo si založit vlastní. Vyberte si ze seznamu herních možností, poté si zvolte číslo svého týmu, frakci, za kterou chcete hrát, a také barvu. Poté nezapomeňte klepnout na tlačítko Začít.

#### **Hrát hru**

Automatické vytvoření hry vás okamžitě postaví proti náhodnému protivníkovi, který je na podobné úrovni jako vy.

#### **Připojit se ke hře**

Možnost procházet uživateli vytvořené hry a k některé z nich se poklepáním připojit.

#### **Založit hru**

Zvolte si mapu, pravidla a počet hráčů a následně se přesvědčte, zda vás někdo dokáže porazit ve vaší vlastní hře.

#### **Sledovat postup**

Zobrazí všechny vaše statistiky pro hru více hráčů.

## **KONVERZACE**

Pro otevření hlasové konverzace a zpřístupnění textovým příkazů (například pošklebky) stiskněte klávesu V. Pokud chcete komunikaci omezit na spojení, stiskněte klávesu Backspace. Klávesa Enter zpřístupní komunikaci se všemi hráči.

Pomocí klávesy M máte také možnost poslat rychlou zprávu do konverzace. Zprávu pro odeslání vyberte ze seznamu.

## **MAJÁKY**

Pomocí klávesy B můžete umístit maják s textem, který uvidí pouze vaši spojenci. Klepnutím na mapu maják umísíte a poklepáním k němu přidáte text.

## **ŽIVÍ SPOLUVELITELÉ**

Vytvořte se svým kamarádem tým a vydejte se společně splnit libovolnou misi z tažení.

Stačí jen vybrat misi v kampani, kterou chce hrát, a poté zvolit hraní v režimu spolupráce. Najdete si svého přítele v místnostech nebo na záložce přátel, vyberte jeho jméno a klepněte na tlačítko Pozvat. Jakmile váš přítel pozvání přijme, začne instruktáž.

Aby bylo možné hrát v režimu spolupráce je nutné, aby měli oba hráči spuštěnou hru byli přihlášení.

## **PŘENOSY BITEV**

Hru pro více hráčů můžete také vytvořit jako komentátor, případně můžete nahrát záznam dříve odehrané hry a zaškrtnout pole „přidat komentář“. Díky tomu budete moci do hry komentovat pomocí elektronického pera, jehož ovládání najdete v horní části obrazovky. Stačí si jen vybrat barvu a tloušťku čáry a začít kreslit na mapu.

## **ZÁZNAMY**

Přenosy bitev (a vaše náčrtky elektronickým perem) jsou uloženy do souboru se záznamem a nahrány na stránky commandandconquer.com. Na tomto místě jsou veřejně dostupné ke vzdělávacím účelům.

★ Záznam načtete zvolením možnosti Divadlo záznamů v nabídce profilu.

## **JEDNOTKY**

Pod svým velením budete mít celou řadu různých jednotek – každá má svoji jedinečnou funkci a zvláštní schopnosti. Klíčem k vítězství je vědět kdy, kde a hlavně jak je nasadit.

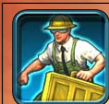
## **SPOJENCI**

## **PĚCHOTA**



**Útočný pes:** Němečtí ovčáci se speciálním výcvikem. Tito útoční psi dokáží během polních operací vyčénicht léčky, strážít důležité objekty a pouštět se do lehčích šarvátek. Díky spojeneckým sonickým technologiím mají tito psi zesílený štěkot, který dokáže paralyzovat nepřátelské vojáky.





**Inženýr:** Inženýři vypadají bezbranně, ale jejich kufřík je plný udělatek, které se velmi dobře hodí k opravám nebo získávání rozličných technologií. Zvládnou také postavit lékařské stany, které uzdravují zraněné vojáky. Nejlepší inženýři dokáží sami během několika sekund obsadit nepřátelskou továrnu. Pokud ale nemají ozbrojenou eskortu, obvykle se tak daleko nedostanou.



**Mírotvůrce:** Spojeneční vojáci první linie – to jsou mírotvůrci. Jsou vybaveni primárně pro obranu, nicméně jim nechybí ani útočné dovednosti. Využívají kombinaci brokovnice a ochranného štítu, která jim často zajistí vítězství.



**Raketometčík:** Vojáci určení pro poskytování těžké palebné podpory pomocí speciálně navržených raketových systémů země-vzduch nebo země-země. I když jsou kopiníci dost ničiví sami o sobě, mohou navíc nepřátelské cíle „označovat“, čímž způsobí další poškození.



**Špión:** Špióni jsou mistři klamu oblečení ve společenských oblecích. Dokáží se zamaskovat za nepřátelské jednotky a snadno infiltrovat nepřátelské základny. Špióni vyrážejí do pole beze zbraní. Jejich schopnosti získávat zpravodajské informace, sabotovat základny a uplácet nepřátelské jednotky jsou však k nezaplacení.



**Tanya:** Pokud musí být nějaký cíl rozhodně a důkladně zničen, vyšlou Spojenci na misi obvykle Tanyu. Její blízké přátelství s automatickými zbraněmi a trhavinou C4 z ní dělají nebezpečného protivníka pro všechny jednotky – pozemní, vodní i vzdušné. Navíc má k dispozici i časový opasek, který jí umožňuje vrátit se o 10 sekund zpět do minulosti... pro případ, že by se stala nehoda.

## VOZIDLA



**Vlnoborec:** Malé a dobře ovladatelné vznášedlo určené pro transport jednotek a palebnou podporu, kterou poskytuje kulomet a dva torpédomety.



**Vícehlavňové BVP:** Bojové vozidlo pěchoty je robustní obrněný automobil, který disponuje variabilní výzbrojí. Standardní zbraní je raketomet, který se umí přizpůsobit libovolné zbraní, kterou nese jeho pasažér.



**Ochránce:** Tyto tanky jsou páteří spojeneckých obrněných divízi. Pokud nedokáže Ochráncův 90mm kanón problém vyřešit sám, zaměří Ochránce cíle pro větší spojenecké zbraně, které si s nimi snadno poradí.



**Tank Mirage:** Zatímco tank Ochránce by se dal nazvat palicí Spojenců, tank Mirage je rozhodně skalpelem. Mirage je tank s aktivním maskováním disponující dvojtým spektrálním dělem, které odpaňuje kovy. Aktivní maskování této jednotky se dá přeměňovat k zamaskování okolních jednotek.



**Dělo Athéna:** Tato děla jsou propojena s orbitálními laserovými satelity, kterým označují cíle. Pak už jen stačí sledovat volkolepy – a smrtonosný – efekt této technologie. Satelity také mohou Athénu dočasně ochránit před útokem.



**Hledač:** Toto nenáročné a neozbrojené vozidlo zajišťuje fungování spojeneckých ozbrojených sil. Hledači vytvrle shromažďují rudu a přepravují ji ke zpracování. Také se mohou rozložit do samostatných center rozšiřujících základnu.



**Mobilní konstrukční vozidlo:** Odolné, obojživelné a všestranné. Tak bychom mohli MKV definovat. Jedná se o nezbytně důležitý nástroj sloužící k zakládání předsunutých základů, získávání surovin, výrobě podpůrných vozidel a trénování spojeneckých jednotek. Ochrana MKV by měla být vždy nejvyšší prioritou každého velitele.

## LETOUNY



**Mstitel:** Bombardér se středním doletem specializovaný na taktické úder proti pozemním jednotkám pomocí dvou laserem naváděných bomb.



**Kryokoptéra:** Lehká britská helikoptéra vyzbrojená nejnovější nesmrtící bojovou technologií: primární zbraní je mrazící paprsek, který může být při zvláštních příležitostech vystřídán opravdu působivým změnšovacím paprskem.



**Stíhací letoun Apollo:** Velmi vespělý stíhač určený pro boj se vzdušnými cíli, který je vybaven paprskovými zbraněmi. Dokáže dosáhnout rychlosti Mach-3 a obvykle je pilotován těmi největšími spojeneckými stíhacími esy.



**Bombardér Century:** Tyto odolné letouny vyrobené v USA dokáží svým koberečným bombardováním proměnit nepřátelská opevnění na prach a následně vysadit parašutisty, kteří tu spoušť uklidí.

## NÁMOŘNICTVO



**Delfin:** Tito vycvičení a ozbrojení delfini jsou schopni odhalit nepřátelské flotily a zaútočit na ně pomocí protiplovidlových sonických disruptorů.



**Křídlový člun:** Lehký člun určený pro průzkum a obranu, který nese dvě nebezpečná žihadla: 20mm dělo Icarus a rušičku zbraňových systémů.



**Útočný torpédoborec:** Obávaná obojživelná spojenecká loď, která je vyzbrojena silným gaussovým dělem, hlubinnými náložemi a magnetickým pancéřováním, které stahuje palbu z nechráněných spojeneckých jednotek.



**Letadlová loď:** Plovoucí pevnost schopná vypouštět letky stíhacích robotů s krátkým doletem Nebeský rytíř. Kromě stíhaček disponuje také raketami Ztměnění, které usmaží veškerou elektroniku v okolí místa dopadu.

## STAVBY



**Montážní hala:** Základ všech spojeneckých operací. V montážní hale se budují všechny stavby, ve kterých se cvičí vojáci a montují vozidla, a také se zde získávají povolení k vylepšení dostupné technologie.



**Vojenský tábor:** Prvotřídní výcvikové centrum pro spojenecké pěšáky, zvířata, špehy a specialisty.



**Elektrárna:** Elektrárny udržují v chodu veškeré stavby a obranu základny. Bez dostatku energie se výroba v základně zastaví.



**Výroba vozidel:** Zde se montují všechna pozemní obrněná vozidla Spojenců, včetně tanků Mirage.



**Přístav:** Mořské přístavy mají za úkol budovat námořnictvo schopné vládnout vlnám.



**Letecká základna:** První krok k ovládnutí oblohy. Letová základna je odpovědná za stavění strojů, které létají... a střílejí a bombardují.



**Rafinerie:** Rudné rafinerie jsou středobodem spojenecké ekonomiky. Přeměňují rudu dovezenou hledači na kredity.



**Velitelské stanoviště:** Tato střediska jsou základny vzdálené od montážní haly. Slouží k rozšiřování ovládané oblasti a mohou vylepšovat technologii jednotek ve svém okolí.



**Úřad obrany:** Ultimátní zbraně a nejvyspělejší obranu má pod palcem úřad obrany. Nejprve je však potřeba získat přístup k technologické úrovni, na které lze úřad postavit.





**Vícehlavňová věž:** Jde o běžnou obranu základny. Pokud střelnou věž obsadíte pěchotou, její zbraně se změní podle typu pěchoty.



**Spektrální věž:** Vyspělá obrana základny vybavená děly s disperzním spektrem. Tato děla jsou podobná těm, kterými disponuje tank Mirage.



**Chronosféra:** Chronosféra má schopnost okamžitě teleportovat jednotky kamkoli na bitevním poli, což poskytuje obrovskou taktickou výhodu. Dokáže přenést jednotky i do nepřátelského prostředí. Proces teleportace je smrtelný pro pěšáky.



**Protonový srážecí:** Protonový srážecí je určený k ničení základen. Jde o spojeneckou zbraň poslední naděje... a posledního zúčtování.



**Opevněná zeď:** Nejjednodušší obrana. Sestává se z jednotlivých sekcí zdi – umístíte dvě sekce za sebou, aby se automaticky spojily v delší zeď.

## SOVĚTI PĚCHOTA



**Válečný medvěd:** Sovětské váleční medvědi se chovají v zajetí a jsou cvičeni pro boj a průzkum. Na nepřítele útočí svými zubatými čelistmi nebo technologicky zesíleným řevem.



**Vojenský inženýr:** Ti nejlepší a nejbystřejší slouží jako vojenští inženýři, kteří mají za úkol nabourávat a sabotovat nepřátelské systémy, reprogramovat nepřátelské jednotky a vykopávat bunkry, do kterých se ukryje pěchota. K sebeobraně mají (spíše jen pro dobrý pocit) jednoduchou pistoli.



**Branec:** Uboze vycvičený voják, který se však díky svému mentálnímu školení a zdravé propagandě bezhlavě vrhá do bitev. Proti nepřítelům ve slepé víře ve Stát používá pušku ADK-47 a Molotovovy koktejly.



**Protiletceý pěšák:** Jedná se obvykle o občany, kteří strávili dlouhá léta v gulagu. Na svobodě slouží Matce Rusi tím, že s sebou tahají velká protiletadlová děla a pokud se nudí, sabotují nepřátelská obměnná vozidla pomocí min. Při použití na pozemní cíle jsou jejich zbraně ještě působivější.



**Voják Tesla:** Nepřátelé Sovětského svazu se těchto mechanizovaných vlastenců obávají... ještě více se bojí jejich smrtunosných děl Tesla. Jejich jediná slabá chvílka nastane, když použijí svůj ničivý EMP útok, který je i jejich nepřátele dočasně vyřadí z boje.



**Nataša:** Výsledkem pokročilých sovětských tréninkových programů je tato hrdinka Sovětského svazu. Svoji puškou Korshunov a nehasnoucí krutostí dokáže zvrátit výsledky celých bitev. Na zničení větších cílů si dokáže přivolat vzdušnou podporu, případně může ostřelovat řidiče vozidel, která pak mohou Sověti snadno zabrat. Co se ocitne v Natašinyh mřížích, to zhyne.

## VOZIDLA



**Robot hrůzy:** Nebezpečný robot připomínající pavouka, který velmi zlomyslně napadá pěchotu i vozidla. Rád se zavrtává uvnitř a cíle potom roztomovává. Kromě toho také může vozidla vyřadit z provozu pomocí stázového paprsku.



**Srp:** Tento chodící nosič zbraní byl původně navržen pro potlačování výtržností. Výborně se hodí pro kontrolu davů a při plnění misi je také schopen přeskakovat překážky.



**Kladivoun:** Tento tank byl dlouhou dobu symbolem sovětské moci. Jeho 90mm děla s hladkou hlavní zajišťují brutální útočnou sílu a jeho pijavicový paprsek dokáže vysát nepřítelům zdraví a zbraně, které Kladivouna posílí.



**Tank Apokalypsa:** Sovětský posel smrti. Masivní (a také pomalé) tanky Apokalypsa by svému jménu dostaly už díky dvěma dělům ráže 125 mm. Navíc ale mají i magnetický drapák, díky kterému mohou zachytit i rychlejší protivníky a zatáhnout je pod své pásy.



**Raketomet V4:** Mobilní raketomet, který je schopen vypustit obří balistické střely s dlouhým doletem, které dokážou zničit prakticky každý cíl. V případě potřeby se mohou rozdělit na několik minometných projektilů tak, aby pokryly větší oblast. Vzhledem k tomu, že raketometry V4 musí být při střelbě nehybné, nehodí se příliš do první linie.



**Sputnik:** Menší a levnější obdoba MKV, produkt nevydařeného projektu pro vývoj orbitální sondy. Nyní je Sputnik specializován na vytváření průzkumných stanovišť, která se dají posléze přeměnit v plně vyvinuté předsunuté základny.



**Sběrač:** Silné obrněné nákladní vozy nevypadají při hledání a převážení rudy zrovna přepychově, ale svoji práci dokážou odvést dobře.



**Mobilní konstrukční vozidlo:** Sovětské MKV hrálo významnou roli při rozšiřování komunistického území pod rozličnými záminkami. Není až tak překvapivé, že mazaní sovětsští velitelé vždy posílají masivní armádu, aby tato vozidla „chránila“. Při každé sovětské agresivní akci je vždy přítomno MKV, které ji pomáhá fungovat.

## LETOUNY



**Dvojbrít:** Dvoumotorový útočný vrtulník, často používaný ke kosení nepřátelské pěchoty nebo sovětských dezertérů... občas k obojímu náraz. Výzbroj tvoří čtyři raketomety a dva kulomety, které tento úkol snadno zastanou. Druhou funkcí tohoto vrtulníku je transport pěchoty či tanků.



**Stíhací letoun MiG:** MiG je synonymem pro sovětské vzdušné síly. Jedná se o rychlý letoun určený k útokům na vzdušné cíle, který se může chlubit vysokou mírou přežití – hlavně díky pulzním raketám. Letouny MiG si získali reputaci pánů nebes.



**Vzducholoď Kirov:** Tyto válečné vzducholoďe jsou pýchou sovětské armády. Dokáží doručit stovky těžkých bomb k jakémukoliv cíli na světě a vymazat ho tak z existence. Vzducholoďe jsou pomalé, ale dokáží svůj pohyb na krátkou dobu zrychlit – za cenu ztráty celistvosti trupu.

## NÁMOŘNICTVO



**Rejnok:** Rejnok vznikl kombinací rychlé útočné lodi s technologií Teslových zbraní (a posádek, které neví, jak nebezpečná je to kombinace). Tato ponorka svým útokem pomocí elektrického proudu dokáže usmažit všechno ve svém dosahu.



**Skokan:** Obojživelné transportéry s neobvyklým systémem pro nasazení jednotek: pěchota je vystřelována z poměrně přesného děla, které umožňuje zahájit rychlé a strategicky důležité bitvy s nepřítelem. Pěchota je navíc podporována skokanovým protiletectvým dělem. Skutečně dílo šíleného génia.



**Ponorka Akula:** Letitá útočná ponorka-lovec, která se specializuje na vyhledání a zničení nepřátelských lodí a následný ústup do hlubin. Ponorky Akula mají obvykle k dispozici mnoho různých torpéd pro útoky na rozličné cíle.



**Bitevní loď:** Tyto bitevní lodě byly zkonstruovány tak, aby zvládly pojmout rakety Molot V4. Těmi dokáží pozemní nebo vodní cíle bombardovat skoro nepřetržitě – jen málo objektů na Zemi něco takového vydrží dlouho. Během palby jsou však tyto bitevníky dosti na ráně.

## STAVBY



**Montážní hala:** Honosná sovětská montážní hala slouží k budování mnoha skvělých staveb, které podporují ruské jednotky v terénu.



**Kasárny:** Drsné výcvikové programy v kasárnách proměňují davy bezcenných pobudů a zločinců na obávané a snadno postradatelné pěšáky.





**Reaktor:** Tlukoucí srdce sovětské základny. Dodává potřebnou energii všem stavbám a výrobnám.



**Válečná továrna:** Z výrobních pásů válečné továrny vyjíždějí samohybná děla, raketomety, roboti hrůzy a veškeré tanky.



**Loděnice:** Ze sovětské námořní haly vyplouvají jen ty nejlepší a nejspolehlivější lodě postavené spokojenými dělníky s dobrou smlouvou.



**Letiště:** Ruští piloti vládnou nebesům v silných letounech, sestavených na letištích v takovém počtu, že zakrývají slunce.



**Rafinerie:** Rudné rafinerie přeměňují obyčejné kameny na bohatství, o něž se jednou podělí všichni obyvatelé Svazu. Každá rafinerie je vybavená kolektorem rudy.



**Předsunutá základna:** Sovětskou expanzi urychluje použití předsunutých základen.



**Super-reaktor:** Neuvěřitelný zdroj energie, který zásobuje mnoho staveb a zpřístupňuje nové technologie. Super-reaktor je také poměrně nestabilní. Jeho zničení málokdo přežije.



**Válečná laboratoř:** Vrchol ruské geniality. Ve válečných laboratořích se vyvíjejí nejlepší zbraně a obranné systémy, které Sovětům v podstatě zaručují skvělé vítězství.



**Drtící jeřáb:** Jedna z výhod Sovětů – drtící jeřáb umožňuje velitelům zdvojnásobit rychlost výroby, opravovat poškozené jednotky a zlikvidovat staré nebo nepotřebné jednotky a získat za ně kredity.



**Protiletadlové dělo:** Standardní protivzdušná obrana. Tato děla udržují sovětskou oblohu čistou.



**Strážní dělo:** Zatímco protiletadlová děla hlídají oblohu, strážní děla zametají spojenecké a císařské smetí ze země.



**Cívka Tesla:** Vylepšená obrana základny se smrtícím elektrickým zbraňovým systémem. Vojáci Tesla mohou nabít cívky Tesla, aby byly ještě nebezpečnější.



**Železná opona:** Tato superzbraň chrání osazenstvo určitého místa tím, že je činí dočasně nezranitelným vůči ubohým zbraním nepřátel.



**Vakuový implodér:** Ultimátní sovětská zbraň. Všechno v cílové oblasti je vtlačeno dovnitř a zničeno... lidé, vozidla i celé základny.



**Opevněná zeď:** Zázrak moderní techniky. Zeď se staví segment po segmentu a šikovní udržuje neřády venku a proletáře uvnitř.

## CÍSAŘSTVÍ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

### PĚCHOTA



**Výbušný robot:** I malé robotické váčky jsou připraveny zemřít ve službách božského císaře Yoshira. Výbušní roboti se používají k průzkumným akcím. Obvykle se přichytí na pomalejší vozidla nebo vytvoří elektromagnetický výboj a sami se tím zničí.



**Inženýr:** Inženýři jsou zkušení polní mechanici a sabotéři. Sice jsou to často mazaní patolizalové, ale ve své práci každopádně vynikají a v rostoucím Císařství zastávají důležitou roli. Pokud je inženýr v nouzi, může na krátkou vzdálenost sprintovat, aniž by upadl. Taková akce ho však vyčerpá.



**Císařský válečník:** Moderní samurajové, kteří se kromě posvátné katany ohánějí i energetickou puškou. Lehké brnění nosí se ctí, nicméně dobře ví, že osudem a povinností všech císařských válečníků je zemřít podle rozkazů svého císaře.



**Krotitel tanků:** Muži, kteří jsou vybaveni a připraveni k pěšímu útoku na nepřátelská obrněná vozidla. Krotitelé tanků se mohou skrýt ve vlastnoručně vykopaných jámách a poté vyrazit kupředu a rozkrájet nepřátelské tanky pomocí obtížně přenosných děl tlakové vlny. Nepřátelé se jich bojí.



**Shinobi:** Mistři špionáže a atentátů s legendární schopností nepozorovaně zabít a vypařit se. Elitní císařští zabijáci, kteří silně tíhnou ke starým způsobům: hvězdice, kouřová bomba a meč.



**Raketový anděl:** Ženám není dovoleno získat čest v boji. Pokud se tedy nejedná o šílené hyperdívky v dokonalých bojových oblecích, které jsou vyzbrojeny paralytickými biči a spoustou raket, kterými zničí vše, co jim stojí v cestě. Zhruba to platí o raketových andělech.



**Yuriko Omega:** Nikdo neví, jak Yuriko Omega vznikla. Důležité je, že její mysl dokáže nepřátele nelitostně zničit. Nenechte se zmást tím, že vypadá jako školačka. Ve skutečnosti je Yuriko monstrem, které se jen stěží dá ovládat a které využívá své strašlivé psionické schopnosti ve jménu císaře.

## VOZIDLA



**Tengu:** Stíhací letoun Trysko Tengu se dokáže snadno přeměnit na Mecha Tengu a zase zpátky. Díky tomu mohou piloti těchto víceúčelových strojů napadat vzdušné nebo pozemní cíle svými 20mm automatickými kanóny.



**Rychlý transport:** Pro rychlé a bezpečné rozmístění omezených císařských jednotek vyvinuli císařští vědci tento obojživelný transport. Je schopný se zamaskovat tak, aby vypadal jako jiné objekty nebo nepřátelská vozidla.



**Tank Tsunami:** Nejrozšířenější typ císařských tanků. Pokud je třeba, tanky Tsunami se mohou přeměnit na obojživelné jednotky. V výzbroji tohoto tanku najdeme průbojné dělo, které je slabší než děla ostatních tanků. Kompenzuje to však speciální pancíř Kagami, který dokáže neutralizovat většinu nepřátelských zásahů.



**Úderník VX/Vrtulník VX:** VX je protějškem stroje Tengu. Dokáže se snadno přepnout mezi konfigurací protivzdušného mecha a protipozemní helikoptéry. Nepřátele císaře vyhlazuje mocnými salvami raket.



**Král Oni:** Není mnoho těch, kteří přežili útok mocných očních zbraní Krále Oni, obřího císařského robota-ochránce. Král Oni rozhodně dělá čest svému démonickému jménu: ať už drtí nepřátele svými mocnými pažemi nebo taví celé armády na pouhý škvár.



**Artilerie tlakové vlny:** Tato mobilní dělostřelecká jednotka vyměnila balistické střely za částicový paprsek, který je schopen několika přesnými výstřely zlikvidovat celou pevnost. Pokud jsou navíc tato děla plně nabitá, netrvá to ani tak dlouho.



**Sběrač:** Obrněný sběrač rudy, jehož úkolem je rychlé shromažďování surovin, které jsou třeba pro výrobu nejlepších císařských sil. Jako preventivní opatření je tento kolektor vyzbrojen malým efektivním zatahovatelným dělem.





**Mobilní konstrukční vozidlo:** Císařská varianta MKV, která byla vytvořena pomocí zpětného inženýrství spojeneckých a sovětských MKV. Toto vozidlo funguje prakticky stejně jako jeho předlohy a slouží k zakládání předemných základů a zpracovatelských center, které rozšiřují císařovu moc.



**Nanojádru:** Nanojádra jsou výkvetem moderní technologie. Jedná se o zařízení o velikosti nákladního automobilu určená do všech druhů terénu, která se během několika vteřin dokážou rozložit na masivní vojenské budovy. To císařským silám umožňuje rychlý a efektivní vstup do nových teritorií.

## NÁMOŘNICTVO



**Miniponorka Yari:** Lehké dvoumužné ponorky vytvořené pro boj i průzkum. Jejich výzbroj tvoří torpéda, avšak jejich nejlepší zbraní je odhodlanost posádek obětovat svůj život ve stylu *kamikadze*.



**Mořské křídlo:** Mořské křídlo je rychlým a obratným vzdušným bombardérem, který se může přeměnit na útočnou ponorku. Střely Aozora vzduch-voda dokážou cíle ničit buď z nebes i hlubin.



**Křižník Naginata:** Jedná se o císařské lovece lodí. Tyto křižníky se obvykle vysokou rychlostí přiblíží ke svým obětem a následně vypustí salvu torpéd na více cílů současně dřív, než nepřítel stačí reagovat.



**Šogunova bitevní loď:** Majestátní symbol císařství inspirující vlastní jednotky a nahánějící hrůzu nepříteli. Jejich výzbroj působí jako zbraň hromadného ničení, která na pobřeží nenechá kámen na kameni. Tyto bitevní lodě mají tak dobrou konstrukci, že v historii zatím ještě nebyla zaznamenána bitva, po které by potřebovaly nějaké opravy.

## STAVBY



**Montážní hala:** Císařský protějšek západních montážních hal je vybavený unikátní výhodou – schopností vytvářet nanojádra, která se hodí pro rychlou expanzi na nová území.



**Dojo:** Ochotní poddaní císaře zde procházejí přísným výcvikem a stávají se z nich neohrožení bojovníci.



**Generátor:** Vyspělá technologie si žádá vyspělý zdroj energie, jakým je právě běžný generátor.

	<b>Výrobní mechů:</b> Čestní technici v továrnách vyrábějí celé davy válečných mechů, z nichž se mnozí dokáží navíc přeměnit na vzdušné bojovníky.
	<b>Císařské doly:</b> Ovládnutí oceánů začíná v císařských docích, které vyrábějí výtečné stroje schopné fungovat na moři a někdy i na nebi.
	<b>Rafinerie:</b> Rudné rafinerie skromně zpracovávají surovinové zdroje potřebné k vytváření a udržování císařských vojsk.
	<b>Ústředí nanotechnologie:</b> Toto ústředí je místem, kde ty nejlepší mozky celé Říše vymýšlí nejnovější průlomy v technologii.
	<b>Obrana VX:</b> Flexibilní obrany základny, které se podle potřeby mění z protiletadlové na protipozemní.
	<b>Věž tlakové vlny:</b> Částicové paprsky vystřelované z věží tlakové vlny drtí veškeré nepřátele, kteří jsou natolik hloupí, že útočí na císařovy předsunuté základny.
	<b>Úl nanobotů:</b> Žádný útok nedokáže proniknout štítem vytvořeným těmito nanoboty... a nic, co je uvnitř štítu, neunikne.
	<b>Psionický destruktork:</b> Na rozkaz císaře je strašlivá síla psionického destruktorku vržena proti jeho nepřítelům, aby naprosto zničila je, jejich vozidla i jejich základny.
	<b>Opevněná zeď:</b> Smělá obrana a zároveň ohromující architektura. Zdi je nutné stavět kousek po kousku a je přitom třeba brát ohled na soulad s přírodou.

# TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU

## POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY

- ★ Ujistěte se, zda váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a zda máte nainstalovány nejnovější ovladače své grafické a zvukové karty:  
Pro karty NVIDIA jsou k nalezení a stažení na stránce [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).  
Pro karty ATI jsou k nalezení a stažení na stránce [www.ati.amd.com](http://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](http://www.microsoft.com), kde je nejnovější verze rozhraní DirectX ke stažení.

## VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- ★ Pokud vlastníte diskovou verzi 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 Přejít automaticky.
- ★ Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu u některých nastavení grafiky a zvuku v nabídce herních možností. Často lze zvýšit výkon snížením rozlišení obrazovky.
- ★ Pro dosažení optimálního výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace na pozadí (mimo aplikace EADM, pokud se vás to týká) spuštěné v rámci systému Windows.

## POTÍŽE S RYCHLOSTÍ PŘIPOJENÍ K INTERNETU

Chcete-li zabránit nízké kvalitě spojení při hraní prostřednictvím internetu, ukončete před spuštěním hry všechny programy pro sdílení souborů, přehrávání zvukových proudů a komunikační programy. Tyto aplikace mohou obsadit celou šířku pásma připojení a způsobovat prodlevy nebo jiné nežádoucí efekty.

Tato hra používá pro hraní přes internet následující porty TCP a UDP:

### PORTY TCP:

Aktualizace (TCP 80)  
Chat IRC (TCP 6660 – 6669)  
Mangler servery (TCP 4321)  
Port hlasové komunikace (TCP 3783)  
Požadavky hlavního serveru (TCP 28900)  
Správce připojení GP (TCP 29900)  
Správce vyhledávání GP (TCP 29901)

### PORTY UDP:

Centrum hlavního serveru UDP (UDP 27900)  
Nestandardní pingy UDP (UDP 13139)  
Dplay UDP (UDP 6515)  
Port vyhledávání (UDP 6500)

Informace o tom, jak povolit přenos herních dat prostřednictvím následujících portů, naleznete v dokumentaci od svého směrovače anebo osobní brány firewall. Chcete-li hrát pomocí firemního připojení k internetu, obraťte se na správce sítě.



# ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Máte-li se hrou potíže, pomoci vám může zákaznická podpora EA.

Soubor EA Help vám poskytuje řešení a odpovědi pro nejčastější potíže a otázky ohledně správného použití tohoto produktu.

## Umístění souboru EA Help (pokud máte hru již nainstalovanou):

Pokud jste uživateli systému Windows Vista, v nabídce **Start > Hry** klepněte pravým tlačítkem na ikonu hry a z nabídky zvolte odpovídající odkaz podpory.

Pokud používáte dřívější verzi systému Windows, klepněte na odkaz Technická podpora v herní složce, kterou naleznete v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

## Umístění souboru EA Help (bez toho, aby byla hra nainstalována):

1. Vložte herní disk do jednotky DVD-ROM.
2. Na ploše poklepejte na ikonu Tento počítač. (V systému Windows XP budete možná muset klepnout na tlačítko Start a pak klepnout na ikonu Tento počítač).
3. Klepněte pravým tlačítkem na jednotku DVD-ROM, ve které je vložen herní disk a zvolte Otevřít.
4. Otevřete soubor **Support > European Help Files > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

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

## ZÁKAZNICKÁ PODPORA EA NA INTERNETU

Máte-li přístup k internetu, podívejte se na webové stránky technické podpory EA na adrese: <http://podpora.electronicarts.cz>

Zde naleznete spoustu informací ohledně rozhraní DirectX, herních ovladačů, modemů a sítí, stejně tak informace o běžné údržbě a výkonu systému. Na naší webové stránce jsou aktuální informace o nejběžnějších obtížích, herní nápověda a často kladení otázky (FAQ). Informace zde uvedené jsou stejné, jaké používají technici zákaznické podpory při řešení vašich problémů s výkonem. Naše webové stránky denně aktualizujeme, tak se nejprve podívejte sem, kde naleznete řešení bez čekání.

## ZÁKAZNICKÁ PODPORA PRO ČESKOU REPUBLIKU

Máte problém s naší hrou? Zákaznická podpora je tu pro vás!

(V pracovní dny od 9:00 do 17:00.)

E-mail: [podporaCZ@ea.com](mailto:podporaCZ@ea.com)

Telefon: 224 326 860

**POZNÁMKA:** Pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytovat herní rady a tipy.

Hovory jsou zpoplatněné dle národních tarifů. Bližší informace vám poskytne váš poskytovatel telekomunikačních služeb.

Abyste nám pomohli zjistit příčinu problému, před tím, než nám zavoláte, vytvořte prosím diagnostickou zprávu rozhraní DirectX svého počítače:

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 zprávu uložte na plochu svého systému Windows.

# ZÁRUKA

**POZNÁMKA:** Následující záruky se týkají pouze produktů prodaných v rámci maloobchodu. Tyto záruky se netýkají produktů prodaných on-line prostřednictvím stránek EA Store nebo třetích osob.

## 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 dokladem o nákupu označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o. uvedenou níže. Tato záruka je pouze doplňkem vašich práv vyplývajících ze zákona a na tato práva nemá jako taková 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 opotřebený.



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Command & Conquer a Red Alert jsou ochranné známky anebo registrované ochranné známky společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. Veškeré další ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.

Technologie kódování zvuku MPEG Layer-3 je použita na základě licence udělené společností Fraunhofer IIS a THOMSON multimedia. RenderWare je ochranná známka anebo registrovaná ochranná známka společnosti Criterion Software Ltd. Části tohoto softwaru jsou chráněny autorskými právy společnosti Criterion Software Ltd. nebo právy poskytovatelů licence (1998-2008).

**WWX01606277MT**