

# VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Následující informace si přečtete 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 – závratě, 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 dovozuje 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 in trvání nejméně 10–15 minut.

## OBSAH

INSTALACE HRY .....	2	VELITELSKÁ VÝZVA .....	15
SPUŠTĚNÍ HRY .....	2	YURIKO OMEGA .....	15
ÚPLNÉ OVLÁDÁNÍ .....	3	JEDNOTKY .....	16
KAŽDÁ VÁLKA JE PODVOD.....	5	SPOJENCI .....	16
FRAKCE .....	5	SOVĚTI.....	20
HRANÍ HRY .....	5	CÍSAŘSTVÍ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE.....	25
VÝUKA.....	6	TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU .....	29
TAŽENÍ.....	6	POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY .....	29
HERNÍ OBRAZOVKA.....	6	VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ.....	29
HERNÍ ZÁKLADY .....	8	POTÍŽE S RYCHLOSTÍ PŘIPOJENÍ K INTERNETU .....	29
POKROČILÁ TAKTIKA .....	12	ZÁKAZNICKÁ PODPORA .....	29
PŘÍSNĚ TAJNÉ PROTOKOLY.....	13	AUTOŘI COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING.....	31
SUPERZBRANĚ A ULTIMÁTNÍ ZBRANĚ.....	14		
SOUBOJ.....	14		



[WWW.REDALERT3.COM](http://WWW.REDALERT3.COM)

# INSTALACE HRY

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

## 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.

**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 spusťte 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 přeinstalování vámi 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 > Průzkumník her**.

**K HRANÍ JE VYŽADOVÁNO PŘIPOJENÍ K INTERNETU, PRAVIDELNÁ ON-LINE AUTENTIFIKACE A PŘIJETÍ PODMÍNEK LICENČNÍ SMLOUVY S KONCOVÝM UŽIVATELEM.**

# ÚPLNÉ OVLÁDÁNÍ

Zapamatujte si tyto příkazy a vedte své armády k vítězství! Klikněte na záložku klávesových zkratk v nabídce nastavení a přizpůsobte si ovládání hry.

## OBEČNÉ HERNÍ OVLÁDÁNÍ

### OVLÁDÁNÍ

Posun kamery	Směrové klávesy
Rychlé posouvání	Klepnutí pravým tlačítkem a tah myši
Otočit kameru doleva/doprava	Keypad <b>4/6</b> , nebo táhněte za pomoci kliknutí a držení kolečka myši
Přiblížení/oddálení kamery	Keypad <b>8/2</b> , nebo kolečko myši
Resetovat kameru	Keypad <b>5</b> , nebo dvojité kliknutí kolečkem myši
Přesun k základně	Klávesa <b>H</b>
Vytvoření skupiny jednotek	<b>Ctrl</b> + číselná klávesa
Přesun ke skupině jednotek	Dvakrát stisknout číselnou klávesu
Pauza/nabídka úkolů	Klávesa <b>ESC</b>
Přejít na událost radaru	<b>Mezerník</b>
Režim trasy	<b>Alt</b>
Režim prodeje	Klávesa <b>Z</b>
Režim oprav	Klávesa <b>C</b>
Záložka výrobních budov	Klávesa <b>E</b>
Záložka podpůrných budov	Klávesa <b>R</b>
Záložka péčoty	Klávesa <b>T</b>
Záložka vozidel	Klávesa <b>Y</b>
Záložka letounů	Klávesa <b>U</b>
Záložka námořnictva	Klávesa <b>I</b>
Procházet podskupiny jednotek	<b>Tab</b>
Procházet předcházející podskupiny jednotek	<b>Shift</b> + <b>Tab</b>
Režim plánování	<b>CTRL</b> + <b>Z</b>

### PŘÍKAZY VÝBĚRU

Vybrat jednotku/budovu/otevřít nabídku	Klikněte levným tlačítkem na jednotku, nebo klikněte a obtáhněte čtverec okolo skupiny jednotek.
Vybrat celou armádu	Klávesa <b>Q</b>
Vybrat určitý typ jednotek na obrazovce	Klávesa <b>W</b> nebo dvoj-klik na jednotku
Vybrat určitý typ jednotek na bojišti	Dvakrát stisknout klávesu <b>W</b>
Přidat do výběru samostatnou jednotku	<b>Shift</b> + kliknout
Přecházet mezi kolektory rudy	Klávesa <b>N</b>
Odznáčit samostatnou jednotku	<b>Shift</b> + 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 pohyb	Klávesa <b>G</b>
Vynucený útok	<b>Ctrl</b> +pravé tlačítko myši
Rozptýlit se	Klávesa <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 klikněte pravým tlačítkem
Nastavit záložku kamery	<b>Ctrl</b> + <b>J, K, L, ;</b>
Procházet mezi záložkami kamery	<b>J, K, L, ;</b>
Přepnout panel uživatelského rozhraní	<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>



# KAŽDÁ VÁLKA JE PODVOD.

Rozhodující výhra Spojenců v bitvě u Leningradu vedla ke konci významným vojenským operacím v Evropě a Asii. Válka skončila ... ale problémy teprve začínají.

Jak vítěz, tak poražený nyní tajně plánují, jak získat převahu v tomto světovém uspořádání. Síly Spojenců se snaží zabezpečit těžce získané území Japonska proti zrádným nepřítelům, kterým pomáhá jejich někdejší nepřítel. Nezákonná spojenecká operace hluboko uvnitř ruského území čelí sovětské agresi. Rozdrcené armády Císařství odráží novou hrozbu pro jejich pobřeží, i když za neúmyslné „pomoci“ jejich západních dobyvatelů. A ve skryté laboratoři se Císařství podařilo proměnit mladou a vystrašenou školačku v něco hrůzostrašného pro celý svět.

A jak tyto nové konflikty vycházejí na zemský povrch, jedna věc je jasná: válka ještě *neskončila*. Pouze se změnila.

## FRAKCE

### SPOJENCI

Koalice západních států, která společnými silami brání svobodný lid světa. Spojenci se rychle poučili, že vítězství neznamena mír, a že některé z jejich členských států této situaci nepomáhají.

### SOVĚTI

Totalitní režim, který se právě snaží posbírat zbylé střípky po své porážce spojeneckými silami. Dokonce i v době naprostého zoufalství je Sovětský svaz připraven zasít armády branců a uboze vycvičených trestanců s cílem dosáhnout celosvětového komunistického státu.

### CÍSAŘSTVÍ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

Starodávny národ přísných tradic a futuristických technologií. Jejich nezdar při dobývání světa jim ponechal okupovanou – ale o nic méně hrdou – zemi plnou nezištných bojovníků, kteří čekají na svou šanci, aby se mohli vykoupit.

## HRANÍ HRY

Tak výbušná situace si žádá velitele, který se nebojí ohně. Je na vás, abyste vhodně rozdělili suroviny, vybudovali a vyzbrojili své armády a vykonali příkazy, které vám udělí vaši nadřízení.

Ale pamatujte: výzvy, kterým budete tentokrát čelit, jsou daleko krutější než kdy předtím. A tentokrát vám nikdo nepomůže. Je to jen na vás.

**Poznámka:** abyste zpřístupnili spojenecké a císařské tažení, musíte dokončit první sovětskou misi.

### ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

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

# VÝUKA

V této důkladné výukové seanci si rychle osvojíte veškeré 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	Bitevní okno
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	Nabídka přísně tajných protokolů
10	Značka navigačního bodu

## BITEVNÍ OKNO

Stavte a umísťujte budovy, dávejte jednotkám rozkazy k přesunu a útoku, používejte zvláštní schopnosti a provádějte další činnosti. Za všech okolností ukazuje bitevní okno pouze část celé mapy.

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

\* Pro posun v bitevním okně používejte šipky.

## VÁLEČNÁ MLHA

Každá jednotka má určitý dohled, a proto je bitevní okno celkovým obrazem toho, co vidí všechny vaše jednotky. Oblast, kam už vaše jednotky nedohlédnou, ukazuje pouze terén a civilní budovy. Veškeré nepřátelské jednotky a budovy budou skryty. 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 bitevním okně. Některé jednotky však dokážou radar ošálit a přesunovat se nepozorovaně.

1	Neprozkoumaný terén
2	Aktuální rozsah bitevního okna
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 ze svých primárních cílů. Pamatujte si, že úkoly se mohou v průběhu bitev měnit. Prémiové 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 prémiové úkoly, učiňte tak před splněním úkolů primárních.

## UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ

Hra *Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising* využívá funkci automatického ukládání, která slouží k automatickému ukládání herních nastavení a postupu ve hře. Staré uložené hry jsou přepisovány bez potvrzení. Také můžete své hry pro jednoho hráče a kooperační hry on-line ukládat ručně.

Dříve uloženou hru nebo souboj načtete stisknutím kláves Shift-L a následnou volbou uložené hry. Hry můžete načítat také z hlavní nabídky. Pokud jste během tažení poraženi, můžete se vrátit ke svému poslednímu automatickému uložení výběrem možnosti Rychlé načtení. Tato procedura nepřepíše žádné z ručně uložených her, přepíše pouze starší automaticky uložené hry.

**Poznámka:** ve Velitelské výzvě není možné svůj postup ukládat.



# HERNÍ ZÁKLADY

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 k těžbě rudy, trénování vojáků, výstavbě vozidel a dalším činnostem. Není neobvyklé zahajovat misi pouze s Montážní halou. Okamžitě začněte 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 zabliká 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 požadované technologie.

- ★ Naproti tomu Sověti umísťují budovy, které se následně postaví na místě.
- ★ Císařství vycházejícího slunce vypouští stavby ve formě nanojádér, které se rozbalují pomocí své zvláštní schopnosti.

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

## VÝCVIK JEDNOTEK

Pokud vybudujete stavby, jako jsou Kasárny 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 Dojo (Císařství). V tomto manuálu budeme pro všechna tři zařízení používat označení **Kasárny**.

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 postavit.

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

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

## ZÁSOBOVÁNÍ VAŠÍ ZÁKLADNY ENERGIÍ

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

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

**Poznámka:** Sovětský Super-reaktor produkuje obrovské množství energie a navíc i zpřístupňuje další technologickou úroveň. Problém však nastane, když je Super-reaktor 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 kreditem určeným 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.

## VYLEPŠUJÍCÍ 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 zvyšuje jinak.

## SPOJENCI

Spojenci vylepší vše ve své Montážní hale nebo Velitelském stanovišti najednou a nákup Úřadu obrany vylepší veškerou obranu základny. Zákupte ve své Montážní hale nebo Velitelském stanovišti „Zvýšené pověření“ a všechny budovy, které produkují jednotky (a tyto jednotky), ve stavebním okolí budou vylepšeny. Poté si můžete zaplatit maximální pověření a získat tak 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 to 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 Super-reaktoru si nejen zajistíte více energie, než kolik jsou schopny dodat běžné Reaktory, ale zároveň si také odemknete druhou technologickou úroveň. Následně můžete postavit Válečnou laboratoř a získat tak přístup k jednotkám nejvyšší úrovně.

## ČISAŘSTVÍ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

Čísařské vylepšování technologií stojí na pomezí mezi metodami Spojenců a Sovětů: Čísařství 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 Ústředí nanotechnologie, které není zrovna nejlevnější.

## ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI A SOUVISEJÍCÍ 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 primárním a sekundárním schopnostmi. Většina zvláštních schopností není při použití zpoplatněna (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 ikony speciálních schopností jednotky v pravé dolní části bitevního okna. Některé jednotky dokonce dokážou 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 souvisejících útocích naleznete na adrese **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

Dobrý velitel ví, kdy má zavelet k útoku, kdy se má raději bránit anebo 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 klikněte 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 (výchozí)

**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.

## VETERÁNSKÁ JEDNOTKA

Jak vaše jednotky útočí na nepřátelské síly a stavby, získávají bojovou zkušenost. Když se jednotce podaří takto nashromáždit dostatečné množství bojové zkušenosti, povýší na nový stupeň vojenské zkušenosti. Speciální ikona v bitevním okně označuje stupeň vojenské zkušenosti. Veteránské jednotky mají zlepšené bojové schopnosti.

### Veterán

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

### Elita

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

### Hrdina

Svémi 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 myši přes jednotky. Vaše jednotky se teď začnou automaticky přesunovat na zvolenou pozici a zaujmou postavení podle zvolené formace.

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

## REŽIM PŘESUN A ÚTOK

Když dáte rozkaz k přesunu a útoku, vybrané jednotky přestanou útočit na nepřátelské jednotky a obranu základny do té doby, než dorazí na místo určení. To může paradoxně být velmi efektivní způsob, jak čelit znepřáteleným jednotkám nebo dokonce dobýt nepřátelskou základnu.

★ Příkaz k přesunu a útoku vydáte výběrem jednotek, stisknutím klávesy a následným kliknutím pravým tlačítkem do cílové oblasti.

## OBSAZOVÁNÍ BUDOV 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. Nepřátelé, kteří útočí na posádkou 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 klikněte 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 dokážou obsazené budovy vyčistit.

## BEDNY



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

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



# POKROČILÁ TAKTIKA

Zvládli jste základy, a proto je čas pustit se do strategií, které vás dovedou k vítězství.

## ZÁKLADY VÝSTAVBY ZÁKLADNY 101

Bitvy jsou často rozhodnuty dříve, než se s nepřítelem setkáte. I když většinu času strávíte bojem, rozhodnutí, které na počátku bitvy učiníte, mohou ovlivnit její výsledek. Prvním krokem je naučit se rychle a efektivně vystavět dobře chráněnou základnu.

## VŠÍMEJTE SI SVÝCH CÍLŮ

Zkuste nejprve zaútočit na ty nejnebezpečnější nebo nejzranitelnější cíle. I zdecimovaná armáda dokáže způsobit velké škody, a proto se zdá navýsost rozumné ničit nepřátele jednoho po druhém a poté rychle převálcovat jejich zbylé síly.

Koncentrovat palbu na určitého nepřítele svým jednotkám přikáže tak, že namíříte svůj kurzor na zmíněného nepřítele a kliknete pravým tlačítkem myši.

## ZBAVTE SE STARÉHO ŽELEZA

Pokud hrozí, že budovy ve vaší základně budou zničeny nepřítelem a situaci nelze řešit jinak, zvažte prodej těchto budov dříve, než budou úplně zničeny. Nedostanete sice zpátky všechny peníze, ale i to je lepší než dostat drátem do oka. Pro aktivaci režimu prodeje stiskněte klávesu Z.

## GÉNIOVÉ SE PŘEDVEDOU

Inženýři jsou slabé a prakticky neozbrojené jednotky s jediným účelem: obsazování budov nepřítele a využití jeho vlastních technologií proti němu. Mazaní velitelé propašují své inženýry za nepřátelské linie a nechají je sabotovat nepřítele nebo obsazovat neutrální technické budovy, které poslouží jejich straně.

Hrsta inženýrů zvládne při správném nasazení více než celé armády. Obvykle je ale vhodné zařadit inženýrům nějakou tu eskortu.

**Poznámka:** Nepříteli to můžete trochu osladit, pokud jejich budovy ihned po obsazení prodáte, nebo v nich začnete vytvářet jednotky pro vaši vlastní armádu.

## ŠPIÓNÍ JAKO MY

Další zvláštní jednotkou, kterou mají k dispozici Spojenci a Císařství vycházejícího slunce, jsou infiltrátoři, kteří používají maskování, aby vnikli do nepřátelských budov a sabotovali je. Špióni a Shinobi mohou také podávat důležité zprávy o pozici nepřítele. Ale pamatujte, že Medvědi, Psi a Výbušní roboti mohou vaše zvědy vyčmchat, ať už je jejich přestrojení sebelepší.

## SÍLA PANCÍŘE

Tanky a ostatní obrněná vozidla utrpí větší škody při útoku zboku, ale jejich Achillovou patou je tenký pancíř na zádi. Tato znalost může pro vás a vaše jednotky znamenat velkou výhodu a navíc je chrání.

## POKROČILÉ PŘÍKAZY JEDNOTKÁM

Vaše jednotky jsou dostatečně rozumné na to, aby na novou situaci samy zareagovaly – například zahájí palbu na nepřítele, který se přiblíží na dostřel. Pokud však přijde na realizaci složitější taktiky, budou potřebovat poradit ... poradit od vás. Vy máte k dispozici celou řadu speciálních manévřů, kterými jim můžete pomoci získat převahu.

## REŽIM PŘESUN A ÚTOK

Když dáte rozkaz k přesunu a útoku, vybrané jednotky přestanou útočit na nepřátelské jednotky a obranu základny do té doby, než dorazí na místo určení. To může paradoxně být velmi efektivní způsob, jak čelit znepřáteleným jednotkám nebo dokonce dobýt nepřátelskou základnu.

★ Příkaz k přesunu a útoku vydáte výběrem jednotek, stisknutím klávesy **A** následným klepnutím pravým tlačítkem do cílové oblasti.

**Poznámka:** Můžete svým jednotkám také přikázat, aby zaútočili na neutrální budovu, pokud na ni kliknete levým tlačítkem.

## ZPĚTNÝ POHYB

Při vydání rozkazu ke zpětnému pohybu zahájí jednotky, schopné uposlechnout, přesun k cílové pozici pozadu. Tato volba umožňuje provést strategický ústup, při kterém bude k nepříteli otočen silnější pancíř.

★ Rozkaz ke zpětnému pohybu udělíte výběrem jednotek, které mají rozkaz provést, a následným kliknutím pravým tlačítkem za současného přidržení klávesy **D**.

## VYNUCENÝ ÚTOK

Jednotky, které obdrží tento rozkaz, automaticky zahájí palbu na cíl – nezáleží na tom, ke které frakci cíl přísluší, nebo kde se nachází. Pokud chcete držet určitou pozici na mapě, můžete použít vynucený útok dělostřelectva na otevřený prostor.

★ Rozkaz k vynucenému útoku udělíte výběrem jednotek, které mají útok provést, a následným kliknutím pravým tlačítkem za současného přidržení klávesy **Ctrl**.

## REŽIM TRASY

Přikažte svým jednotkám ničit vaše cíle v takovém pořadí, jaké chcete vy. Jakmile zničí poslední cíl, vrátí se na své původní místo.

★ Cíle označíte tak, že přidržíte klávesu **ALT** a postupně budete klikat pravým tlačítkem na jednotky v takovém pořadí, v jakém je chcete pobít.

## PŘÍSNĚ TAJNÉ PROTOKOLY

Každá frakce má vlastní sadu zvláštních podpůrných schopností, které je možné zakoupit a následně použít ke změně poměru sil na bitevním poli. Přísně 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 počkat, aby se protokoly zchladily.

Protokoly se používají následovně: v levém horním rohu bitevního okna kliknete na nabídku přísně 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.

## SOUBOJ

Souboj je typ bitvy pro jednoho hráče, ve které se utkáváte s jedním nebo více veliteli z různých frakcí. Každý velitel bude používat vlastní styl a taktiku, a proto se naučte předvídat jejich útoky a využívat jejich slabá místa.

\* Zde si můžete vybrat různá nastavení včetně počtu nepřátel, typu mapy, obtížnosti a výše zdrojů. Poté vyberte svou vlastní frakci a barvu. Klikněte na tlačítko Začít a masakr může začít.

**Poznámka:** Pro načtení dříve uloženého souboje zvolte možnost NAČÍST a vyberte hru, ve které chcete pokračovat.

Rozdrcení nepřítele na prach není vždy primitivním úkolem. Chopte se Velitelské výzvy a čelte padesáti unikátním scénářům, kde každý z nich má svá vlastní pravidla a podmínky vítězství.

Porazte kruhové výzvy a postupujte tak v hlavní linii a také nepamenej nabrat trojúhelníkové vedlejší mise pro odemčení nových jednotek a superzbraní. Dokončete každou výzvu v lepším časovém limitu, než je uvedeno, a ukažte tak své schopnosti v adaptivním válčení.

Zdroje jsou omezeny, takže použijte jakékoliv síly, které vám budou uděleny a naučte se tak využít veškerá omezení ve svůj prospěch.

Zkušení velitelé získají za rychlé dokončení scénáře bonus v podobě skrytých finančních zásob.



# VELITELSKÁ VÝZVA



## TLAČÍTKO ČERVENÉHO POPLACHU

Taktika poslední instance. Tlačítko červeného poplachu může uloupit vítězství z chapadel porážky... ale ne bez trestu.

Dokud máte ve své skrýši schovaných 10 000 \$, zpřístupní se vám tlačítko červeného poplachu tehdy, kdy je váš ukazatel hrozby na maximum. Okamžité stisknutí tlačítka;

Povýší veškeré aktivní bojové jednotky na maximální hodnotu veterána.

Dodá až 50 000 \$ z vaší skrýše.

Srazí váš ukazatel hrozby na nulu.

Zruší váš nárok na skóre v této výzvě.

I když použitím tohoto tlačítka okamžitě přijdete o možnost útoku na rekordní čas dokončení, může vám pomoci projít těžšími misemi a odemknout tak pokročilejší jednotky. Budete-li prohrávat i po stisknutí tohoto tlačítka, nemáte už další možnost opětovného zafinancování.

Používejte toto tlačítko s rozvahou.

## YURIKO OMEGA

Vrcholoví vědci Císařství chtěli vychovat sbor duchovních bojovníků, kteří by byli schopní rozpoutat hotové peklo proti císařským nepřátelům. Místo toho stvořili monstrem. A přivedli ji k šílenství.

Vedte mladičkou šolačku Yuriko Omega během jejího tažení hrůzy, aniž byste se museli starat o výstavbu základny nebo těžbu zdrojů. Vylepšujte devastující psionické schopnosti Yuriko, zatímco budete odkrývat tajemství její minulosti. Zajistěte krvavou pomstu na jejích stvořitelích.

**Poznámka:** V tažení s Yuriko není žádný útočný povel. Levé a pravé kliknutí slouží pouze k pohybu.

# 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 dokážou během polních operací vyčenichat léčky, strážit důležité objekty a pouštět se do lehkých šarvátek. Díky spojeneckým sonickým technologiím mají tyto psi zesílený štěkot, který dokáže paralyzovat nepřátelské vojáky.



**INŽENÝR:** Inženýři vypadají bezbranně, ale jejich kufřík je plný udělátek, které se velice hodí k opravám nebo získávání rozličných technologií. Zvládnou také postavit lékařské stany, které uzdraví zraněné vojáky. Nejlepší Inženýři dokážou sami během několika sekund obsadit nepřátelskou továrnu. Pokud ale nemají ozbrojenou eskortu, obvykle se tak daleko nedostanou.



**MÍROTVŮRCE:** Spojenečtí vojáci první linie – to jsou Mirotvůrci. 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.

### NOVINKA!



**KRYO-LEGIONÁŘ:** Specialisté, kteří jsou vyzbrojeni unikátní spojeneckou kryo-technologií. Tito legionáři dokážou svými mrazicími paprsky znehybnit několik cílů a poté použít svůj impulzní kryo-výskok a rozdrtit je při dopadu.



**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 zbraně. Jejich schopnosti získávat zpravodajské informace, sabotovat základny a uplácet nepřátelské jednotky jsou však k nezaplacení.



**TANJA:** Pokud musí být nějaký cíl rozhodně a důkladně zničen, vyšlou Spojenci na misi obvykle Tanju. 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.

**NOVINKA!**



**UTĚŠITEL:** Utěšitel se nepohybuje příliš rychle, ale jeho dvojité protipěchotní děla si dokážou poradit do doby, než je Utěšitel připraven rozložit se do stacionární obléhací jednotky a rozbombardovat obrovské oblasti.



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



**TANK MIRAGE:** Zatímco tank Ochránce by se dal nazvat palicí, tank Mirage je skalpelem. Mirage je tank s aktivním maskováním disponující dvojitým spektrálním dělem, které odpařuje kovy. Aktivní maskování této jednotky se dá přesměrovat k zamaskování okolních jednotek.

**NOVINKA!**



**FUTURISTICKÝ TANK X-1:** Vrcholným úspěchem FutureTechu je tento ledově klidný zabiják, který svými neutronovými děly vyhladí nejen cílovou jednotku, ale i všechno kolem ní. A navíc má paprsek smrti, jehož název mluví za vše.



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



**HLEDAČ:** Toto nenáročná a neozbrojená vozidlo zajišťuje fungování spojeneckých ozbrojených sil. Hledači vytrvale 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 úderý proti pozemních jednotkám pomocí dvou laserem naváděných bomb.



**KRYOKOPTÉRA:** Lehká experimentální helikoptéra vyzbrojená nejnovější nesmrtící bojovou technologií: primární zbraní je mrazící paprsek, při zvláštních příležitostech používá opravdu působivý zmenšovací paprsek.



**STÍHAČ APOLLO:** Velmi vyspělý 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.

**NOVINKA!**



**ZVĚSTOVATEL:** Když jsou povolány do akce, helikoptéry Zvěstovatel dělají pouze dvě věci: krouží okolo určené cíle a bombardují ho dělostřeleckými nábojnicemi a nekonečným proudem kulek.



**BOMBARDÉR CENTURY:** Tyto odolné letouny vyrobené v USA dokáží svým kobercovým bombardováním proměnit nepřátelská opevnění na prach a následně vysadit parašutisty, kteří tu poušť uklidí.

## NÁMOŘNICTVO



**DELFÍN:** Tito vycvičení a ozbrojení delfini jsou schopní odhalit nepřátelské flotily a zaútočit na ně pomocí protiplavidlových sonických rušiček.



**KŘÍDLOVÝ ČLUN:** Lehký člun určený pro průzkum a obranu, který nese dvě nebezpečná žihadla: 20 mm 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 Prázdnota, 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.



**VÝROBNÍ VOZIDEL:** Zde se montují všechna pozemní obrněná vozidla Spojenců, včetně tanků Mirage.



**PŘÍSTAV:** Přístavy mají za úkol budovat námořnictvo schopné vládnout vlnám.



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



**RAFINERIE:** Rafinerie jsou středobodem spojenecké ekonomie. Přeměňují rudu dovezenou Hledači na kredity. Každá Rafinerie je od začátku vybavena jedním sběračem.



**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 zbraň 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 Vícehlavňovou věž obsadí pěchota, její zbraň se změní podle typu pěchoty.



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



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



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



**OPEVNĚNÁ ZĚď:** Nejjednodušší obrana. Skládá se z jednotlivých sekcí zdi – umístěte dvě sekce za sebou, aby se automaticky spojili v delší zeď.

## SOVĚTI PĚCHOTA



**VÁLEČNÝ MEDVĚď:** Sovětské válečné medvědy se chovají v zajetí a jsou cvičeni pro boj v průzkum. Na nepřátele 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, přeprogramovat 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 vymývání mozků a zdravé propagandě bezhlavě vrhá do bitev. Proti nepřítelům ve slepé víře ve Stát používá pušku AK-47 a Molotovovy koktejly.



**PROTILETADLOVÝ 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 obrněná vozidla pomocí min. Při použití na pozemní cíle jsou jejich zbraně ještě působivější.

### NOVINKA!



**PUSTOŠITEL:** Stateční, bezzubí a bezvlasí vojáci, kteří se nebojí ani svých nepřátel, ani svých vysoce radioaktivních zbraní: leptavý sprej a zbraň, která snižuje odolnost nepřátel vůči leptavému spreji.





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



**NATAŠA:** Výsledkem pokročilých sovětských tréninkových programů je tato dívka hrdinkou Sovětského svazu. Svojí puškou Koršunov 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 Natašiných mířidlech, to zhyne.

## VOZIDLA



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

**NOVINKA!**



**MINOMETNÝ MOTOCYKL:** Odvážní hrdinové Sovětského svazu používají své motocykly pro rychlý vpád do bitvy a nenápadné klování do nepřátel svými slavnými Molotovými koktejly a minomety.



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

**NOVINKA!**



**SEKÁČ:** Raná verze Srpu s již dokončenou vlastností výskoku. Ta byla ovšem navržena chytrými sovětskými techniky tak, že se nohy Sekáče při dopadu kompletně rozbijí a udělají z něj tak stacionární granátometnou věž.

**NOVINKA!**



**DRTIČ:** Odolný a obojživelný Drtič rozmačká jakoukoliv pěchotu či vozidlo, které mu bude stát v cestě... a někdy i nějaké ty budovy. Možnost zvýšení jeho rychlosti zajistí, že ani zděšení prchající nepřátele nepřijdou o tuto prvotřídní zkušenost.



**KLADIVOUN:** Tento tank byl dlouhou dobu symbolem sovětské moci. Jeho 85 mm děla s hladkou hlavní zajišťují brutální útočnou sílu a jeho pijavicový paprsek dokáže vysát nepřítelům zdraví a zbraně, které Kladvouna posílí.



**TANK APOKALYPSA:** Sovětský posel smrti. Masivní (a také pomalé) tanky Apokalypsa by svému jménu dostály už díky dvěma dělům ráže 125 mm. Navíc ale mají i magnetický drapak, 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 dokáží 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, příliš se nehodí 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:** Silně obrněné nákladní vozy nevypadají při hledání a převážení rudy zrovna přepychově, ale svoji práci dokáží 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



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



**STÍHAČ 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 typu M. 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 povrchu zemského. 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 zbraní Tesla (a posádek, které neví, jak nebezpečná je to kombinace). Tato ponorka svým útokem pomocí elektrického proudu dokáže usmazit 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 výrobám.



**VÁLEČNÁ TOVÁRNA:** Z výrobních pásů Válečné továrny vyjíždějí samohybná děla, raketomety, roboti hrůzy a veškeré tanky.



**LODĚNICE:** Ze sovětské Loděnice 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:** Rafinerie přeměňují obyčejné kameny na bohatství, o něž se jednou podělí všichni obyvatelé Svazu. Každá rafinerie je vybavena Sběračem.





**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.



**DRTICÍ JEŘÁB:** Jedna z výhod Sovětů – Drticí 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.



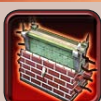
**CÍVKA TESLA:** Vylepšená obrana základny se smrtícím elektrickým zbraňovým systémem. Vojáci Tesla mohou nabít Cívky Tesla, aby byly ještě nebezpečnější.



**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 šikovně 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, kterým se sami zlikvidují.



**INŽENÝR:** Inženýři jsou zkušení polní mechanici a sabotéři. Sice jsou to často mazaní patolízalové, 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 obtížné 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: shuriken, kouřová bomba a meč.



**RAKETOVÝ ANDĚL:** Ženám není dovoleno získat čest v boji. Pokud se tedy nejedná o šílené hyperdivky 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.

### NOVINKA!



**LUČIŠTNICE:** Kombinace prastarého umění *kyudo* a technologicky vyspělých luků Lučištnic. Dokáží sestřelit letadla, nebo zasypat cílovou oblast smrtící šípovou bouří.



**YURIKO OMEGA:** Nikdo neví, jak byla Yuriko Omega vytvořena. Důležité je, že její mysl dokáže nepřátele nelítostně 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



**MECHA 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 20 mm automatickými kanóny.



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

**NOVINKA!**



**OCELOVÝ RONIN:** Vyzbrojen mocnou laserovou halapartnou, Ocelový Ronin se dokáže prosekávat nepřátele a poté vytvořit explozivní energetickou vlnu a ujistit se tak, že vše zhyne.



**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.



**DĚLOSTŘELECTVO 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 Sběrač 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 předem nastavených základů a zpracovatelských center, které rozšiřují císařovu moc.



**NANOJÁDRO:** Nanojádru 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 v rámci *kamikaze* akce na nepřátelská plavidla.



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



**KŘIŽNÍK NAGINATA:** Jedná se císařské love loď. Tyto křižníky se obvykle vysokou rychlostí přiblíží ke svým obětem a následně vypustí salvu torpéd na více cílů současně dříve, 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.

**NOVINKA!**



**GIGA PEVNOST:** Velikost a schopnosti Giga pevnosti *Císařova perla* doslova berou dech. Mezi její vlastnosti patří možnost přeměnit se z mořského divu na létající platformu, která zakrývá slunce. Pokročilé raketové a dělové systémy vytváří z této elegantní lodě to poslední, co nepřítel Císařství zahlédne.

## 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 Generátor.



**VÝROBNÍ MECHŮ:** Čestní technici v továrnách vyrábějí celé davy válečných mechů, z nichž se mnozí dokáží navíc přeměnit na vzdušné bojovníky.



**CÍSAŘSKÉ DOKY:** Ovládnutí oceánů začíná v Císařských docích, které vyrábějí výtečné stroje schopné fungovat na moři a někdy i na nebi.



**RAFINERIE:** Rafinerie skromně zpracovávají surovinové zdroje potřebné k vytváření a udržování císařských vojsk.



**ÚSTŘEDÍ NANOTECHNOLOGIE:** Ultimátní znázornění technologického pokroku Císařství. Toto Ústředí nanotechnologie zajistí, že je možné získat nejvyšší možná vylepšení vašich jednotek.



**OBRAÑA VX:** Flexibilní obrany základny, které se podle potřeby mění z protiletadlové na protipozemní.



**VĚŽ TLAKOVÉ VLNY:** Částicové paprsky vystřelované z věží tlakové vlny drtí veškeré nepřátele, kteří jsou natolik hloupí, že útočí na císařovy předsunuté základny.



**ÚL NANOBOTŮ:** Žádný útok nedokáže proniknout štítem vytvořeným těmito nanoboty... a nic, co je uvnitř štítu, neunikne.



**PSIONICKÝ DESTRUKTOR:** Na rozkaz císaře je strašlivá síla Psionického destrukturu vržena proti jeho nepřátelům, aby naprosto zničila je, jejich vozidla i jejich základny.



**OPEVNĚNÁ ZEDĚ:** 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).

## VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

★ 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 spuštěné na pozadí systému (mimo aplikace EADM, pokud se vás to týká).

## 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:

**TCP: 80, 3783, 4321, 6660–6669, 28900, 29900, 29901**

**UDP: 6500, 6515, 13139, 27900**

Informace o tom, jak povolit přenos herních dat prostřednictvím následujících portů, naleznete v dokumentaci od vašeho 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 herním složce, kterou naleznete v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

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.

# AUTOŘI COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING

## **VYDÁNO SPOLEČNOSTÍ ELECTRONIC ARTS**

## **PRODUKCE SPOLEČNOSTI ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES**

### **Hlavní producent**

Amer Ajami

### **Vývoj projektu-ředitel**

Gary Stead

### **Hlavní designér**

Jasen Torres

### **Vedoucí grafického zpracování**

Matt J. Britton

Mike Colonnese

### **Řízení zvuku**

Nick Laviers

### **Produkce příběhu a videosekvencí**

Mical Pedriana

### **Producent**

Greg Kasavin

### **Řízení vývoje uživatelského rozhraní**

Brandon Rose

### **Řízení vývoje designu**

Ofer Estline

### **Řízení vývoje videosekvencí**

Harry Jarvis

### **Řízení vývoje grafiky**

Sean O'Hara

### **RTS Technické zajištění-vedoucí**

Zak Phelps

### **Hlavní programátor**

Austin Ellis

### **Hlavní technik grafiky**

Lutz Latta

### **Hlavní technik správy konfigurace**

Andy McDonald

### **Řízení vývoje animace**

Adam McCarthy

### **Hlavní výtvarník vizuálních efektů**

Michael Jones

## **DESIGN**

### **Herní designéři**

Adam „Goblyn“ Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

### **Design a programování UI**

Gavin Simon

### **Designér vyvážení a map Souboje**

Jeremy Feasel

## **TECHNIKA**

### **Systémoví technici**

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

### **Programátoři hratelnosti**

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

### **Designový technik**

John Machin

### **Programátoři UI**

Michael Braley

Andrew Garrett

### **Zvukový technik**

Michael Kron

### **Programátoři uživatelského rozhraní**

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

### **Globant programátoři**

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

## **GRAFIKA**

### **Hlavní animátor**

Michael Laygo

### **Modelování**

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

### **Výtvarníci okolí**

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

### **Výtvarník uživatelského rozhraní**

Andrey Kazmin

### **Výtvarník vizuálních efektů**

Casey Robinson

### **Technická grafika**

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

### **Výtvarníci grafických konceptů**

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

### **Dodatečná grafika**

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

## **PRODUKCE A VÝVOJ**

### **Přidružená produkce**

Matthew Ott

Keith Schaefer

### **Správce komunity**

Aaron Kaufman

### **Studiový projektový manažer**

Bobby Moldavon

### **Dodatečné řízení vývoje**

Wes Eckhart

## **Dodatečné technické řízení**

Wei Shooing Teh

## **AUDIO**

### **Hlavní designér zvuku**

Evan T. Chen

### **Zvukoví designéři**

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

### **Hlasová režie a zvukový design**

David Fries

### **Dialogová úprava a zvukový design**

Leilani Ramirez

### **Dialogový střih**

Pete Scaturro

### **Nahrávací společnost**

POP Sound

### **Nahrávací technik**

Michael Miller

### **Zvukový záznam**

Courtney Bishop

## **VIDEOSEKVENCE**

### **TÝM EALA**

### **Vedoucí videosekvencí**

Richard Winn Taylor II

### **Producent**

Nina Dobner

### **Poprodukční poradce**

Benjamin Hopkins

### **Dohlížitel nad vizuálními efekty**

KaTai Tang

### **Texty**

Harris Orkin

### **Editor videa**

Stuart Allison

### **Pomocný editor videa**

Joshua E. Basche

### **3D animace a renderování**

Sangwoo Hong

### **Designér zvuku**

Edward Cerrato

## **FILMOVÉ SEKVENCE**

### **Hlavní herci**

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

### **Velitelé**

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

### **Produkční zázemí**

Beach House Films, Výkonní producenti: Dave a Patti Coulter

### **Produkce Beach House**

Dona Shine

### **Vedoucí fotografie**

Rich Schaefer

### **Inscenace a produkční design**

Cherie Baker

### **Aranžér inscenace**

John Kelly

### **Kostýmy**

Poppy Canon-Reese

### **Fotografie**

Kevin Lynch

### **Zákulisní tým**

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

### **Manažer hereckého obsazení**

Marci Galea

### **Koordinátor hereckého obsazení**

Emily Clark

## **VIZUÁLNÍ EFEKTY**

### **HOLLYWOOD-DIGITÁLNÍ**

### **Dohlížitel nad digitální technikou**

Neil Smith

### **Digitální barvy**

Aaron Peak

## **HLASOVÉ OBSAZENÍ**

### **Hlasové obsazení**

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

## **HUDBA**

### **Autoři**

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

### **Vokály**

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

### **Hudební nahrávka a mixující technici**

Rod Houson

Dave Moore

Jeff Vaughan

## **VNĚJŠÍ PRODUKCE**

### **Vedoucí vývoje**

Kate Bigel

### **Projektový manažer**

Armando Castillo

## **TESTOVÁNÍ**

### **Hlavní vedoucí zajištění kvality**

Dave Steele

### **Hlavní manažer zajištění kvality**

Darren Merritt

### **Hlavní vedení projektu**

Sean Shimoda

### **Hlavní vedení testování**

Robert Tzong

### **Vedení zajištění kvality**

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

### **Zajištění kvality - technik**

Steve Hoey



## **Zajištění kvality - programátor automatizace**

Zach Fake

## **Testeři zajištění kvality**

Nicholas Bennett

George Brauneck

Scott Conrad

Elton Glover

Luke Glupngam

Jason Hellebrand

Michael Hsiao

Roman Janczak

Steven Kreiner

Claude McIver

Megan Mikane

Michael Ombao

Nicholas Ozog

Alden Paguia

Timothy Retzinger

Nathan Stubbs

Jon Van Breemen

Robert Wai

## **Vedení testování vyhovění**

Paul John Jochico

## **Testeři vyhovění**

Darryl Austin

Jason Jacoby

## **Programový ředitel Globant**

Lisandro Dorfman

## **Poradce vedení testování Globant**

Matias Pedretti

## **Hlavní vedení testování Globant**

Hernan Lauria

## **Asistenti hlavních testerů Globant**

Pablo Leiboff

Juan Manuel Pereda

Barbara Spampinato

## **Testeři zajištění kvality Globant**

Yesica Aciar

Martin Botto

Alejandro Cafiero

Damian Castelli

Ignacio Fernandez

Nicolas Fuertes

Lucas Galvan

Pablo Kass

Gabriel Poita

Rodrigo Portela

Julian Rodriguez

Matias Salvatierra

Isaac Santos

Jesica Tobia

Adrian Zarza

## **LOKALIZACE**

### **Lokalizační manažer**

Joel Börjel

## **EVROPSKÁ LOKALIZACE A INTEGRACE**

### **Produkce lokalizace**

Stefano Gambaro

Irina Sainio Kyllikki

### **Organizace lokalizace**

Torben Andersen

Mathieu Donsimoni

Marcel Elsner

Alexander Faißt

Marcin Król

Stefano Mozzi

Mária Nagy

Jan Staníček

Anna Tomala

Ana Esther Rodriguez

Pavel Rutski

Thomas Tönnfält

### **Programování lokalizace**

Iñigo Bermejo

Oscar Foley Praderas

Felipe González López

Daniel Gutiérrez Martínez

Jose Pablo Hernandez Cano

Ignacio Rodríguez Rodríguez

### **Lokalizační tým**

Eugene Bogdanov

Israel Delgado

Blazej Domanski

Federico Franzoni

Akos Mikola

Petr „Dogma“ Szyпка

Charles Ulbig

Fontoló Stúdió Ltd.

Inicio Localisation Services

La Marque Rose

SOFTCLUB

PRESTO - PŘEKLADATELSKÉ

CENTRUM s.r.o.

Synthesis International S.r.l.

Estudios EXA S.L.

toneworx GmbH

Robert Böck

Michael Broström

Sylvain Deniau

Jérémy Jourdan

Morten Skovgaard

Óscar Frades

## **ASIJSKÁ LOKALIZACE A INTEGRACE**

### **Mezinárodní manažer projektu**

Kah Hui Teo

### **Produkce lokalizace**

Jason Chen

Krispol Jaijongrak

Wade Lim

### **Organizace lokalizace**

Yun Yue Lim

### **Lokalizační tým**

Oh Hyung Kwon

Pawatpong Nildam

Boom Park

Jazz Wang

Clifford Wu

### **Hlavní testeři zajištění kvality**

Yaoxian Wang

### **Testeři zajištění kvality**

Shaun Chew

Norman Mah

Terence Teng

Choon Heok Wee

## **MARKETINGOVÉ A PR AKTIVITY**

### **SEVERNÍ AMERIKA A SVĚT**

#### **Světový vedoucí produkční ředitel**

David S. Silverman

#### **Pomocný produktový manažer**

Bryce Yang

#### **Manažer celosvětových PR aktivit**

Andrew H. Wong

#### **Reklamní manažer**

Alonso M. Velasco

#### **Asistent marketingu**

Nicholas Clifford

#### **Vedoucí publicista**

Kerstin Müller

## **Hlavní editor marketingového videa**

Chase Boyajian

## **Editor marketingového videa**

Neel Upadhye

## **Pomocný editor marketingového videa**

Jackson Lanzing

## **Vedoucí hereckého obsazení Command & Conquer TV**

Derek C. Schoeni

## **Vedoucí schvalování IP**

Sue Garfield

## **OBAL ÚČETNÍ MANAŽER**

John Burns

## **Vedoucí tvorby**

Holden Hume

## **Vedoucí editor skupiny**

Dan Davis

## **HUDBA**

## **Hudební vykonavatel ve světě**

Steve Schnur

## **MEZINÁRODNÍ MARKETINGOVÉ A PR AKTIVITY**

### **Produktový manažer pro Evropu**

Chris Brown

### **Koordinátor mezinárodních PR aktivit**

Alana Logan

### **Produktový manažer pro Velkou Británii**

Will Graham

### **Manažer PR aktivit ve Velké Británii**

Jonathan Goddard

### **Produktový manažer pro Německo**

Volker Prott

### **Manažer marketingu pro Rusko**

Inna Shevchenko

### **Manažer PR aktivit v Rusku**

Valentina Zlobina

### **Krajský manažer pro Rusko**

Tony Watkins

### **Produktový manažer pro Nizozemí**

Ferry Brands

### **Produktový manažer pro Španělsko**

Juan Larrauri

### **Manažer PR aktivit ve Španělsku**

Jose Valero

### **Hlavní produktový manažer pro Itálii**

Daniele Siciliano

### **Manažer PR aktivit v Itálii**

Luciana Stella Boscaratto

### **Produktový manažer pro Francii**

Jérôme Austin

### **Produktový manažer pro Brazílii**

Ian de Freitas

### **Manažer PR aktivit v Maďarsku**

Tamás Kovács

### **Produktový manažer pro Belgii**

Veerle De Taeye

### **Produktový manažer pro Švédsko**

Martin Nordenhem

### **Produktový manažer pro Australii**

Paul Hellmrich

### **Manažer marketingových a PR aktivit na Novém Zélandu**

Jemma Glancy

### **Produktový manažer pro Jižní Afriku**

Ralph Spinks

### **Hlavní obchodní manažer pro Jižní Afriku**

Chris Gatherer

### **Manažer marketingu pro Indii**

Yashdeep Bali

Technologie kódování zvuku MPEG Layer-3 je použita v rámci licence poskytnuté společností Fraunhofer IIS a THOMSON multimedia.

Tento produkt obsahuje softwarovou technologii, na kterou poskytl licenci společnost On2 Technologies, Inc. Technologie On2 © 2003 On2 Technologies, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Smiley Face logo TM Smileyworld Ltd.

### **ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ**

Celému týmu, který se podílel na vývoji původní hry Command & Conquer Red Alert 3.

Všem z EALA za jejich podporu, zvláště pro: Michael Verdu, Chris Corry, Shannon Studstill, Yumi Yang, Jill Eckhart, Amy Small, Carl Hughes, Marcel Samek, Clive Downie, Craig Owens, Jarrod Voth, Susan Otto, Mel Resonable, Brandon Lukach, Mastering Lab, Facilities, IS&T a všem našim kolegům z vývojářských týmů v EALA.

A všem z Electronic Arts za jejich podporu, zvláště pak lidem: John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA Legal Team, Central Development Services and the online group.

Tým by chtěl poděkovat svým rodinám a přátelům Bez jejich podpory by tahle hra nikdy nemohla vzniknout.

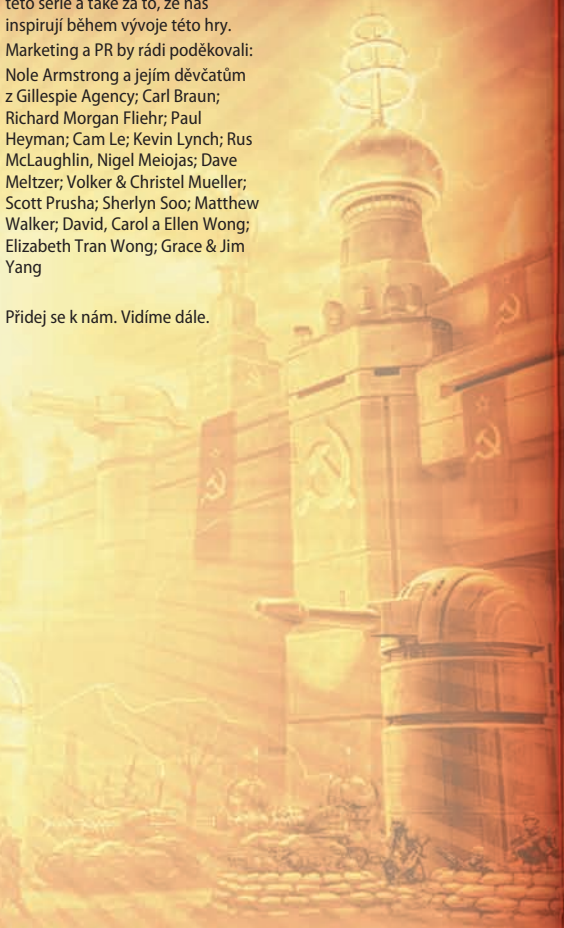
Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, and Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron and Laurie Davis; Hao „Hawk“ Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, and Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks;

Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intriери; Celeste Jacobi; Kristen Jacobsen; Joan Jaeckel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csebjia Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, & Tristan Jones; Alex Kasavin; Alexander & Marina Kasavin; Jenna & Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei a Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael a Miranda Laviere; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George a Penny Levy; Amy a Samuel Liu; Lori, Travis, Megan a Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis a Jezebel McCarthy; Michi Miyazaki; Jackie Mizrahi; Barbara Moldavon; Casey Moldavon; Sherman & Ida Moldavon; Chad Mutchler; Angie Newman; Uyen Nguyen; Matthew & MJ Noerper; Susan Noerper; Michael Ott; Mallory Ott; Meltem Oztan; Rachel Agnes Panganiban; Jerzy Preisner; Karolina Preisner; Luke Preisner; Ursula Preisner; Atam Rao; Cameron Richey; Krista Richey; Makenna Richey; Jessica Rose; Ramirez Clan; El Sajo; Elliott Schaefer; Jeff a Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy a Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang and FOT Crew; The Tang Family; Richard & Leah Taylor; Team DrkSide; The Family Torres; Karen Tzong; Lind Vang; Cindy White; Maresa Wickham; Zerlina Wong; Erin Wood; Raulette Woods; Paola Yap; Roxann Zarchin

Taky bychom rádi poděkovali celé komunitě Command & Conquer za jejich věčnou podporu a nadšení této série a také za to, že nás inspirují během vývoje této hry.

Marketing a PR by rádi poděkovali: Nole Armstrong a jejím děvčatům z Gillespie Agency; Carl Braun; Richard Morgan Fliehr; Paul Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Rus McLaughlin, Nigel Meiojas; Dave Meltzer; Volker & Christel Mueller; Scott Prusha; Sherlyn Soo; Matthew Walker; David, Carol a Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace & Jim Yang

Přidej se k nám. Vidíme dále.







© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Command & Conquer a Red Alert jsou ochranné známky či registrované ochranné známky společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. Veškeré další ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.

WWX01606532MT