

# VAROVANIE PRED EPILEPSIOU

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

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

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

## PREVENTÍVNE OPATRENIA PRI HRANÍ

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

## OBSAH

INŠTALÁCIA HRY .....	2	VELITEĽOVA VÝZVA .....	15
SPUSTENIE HRY .....	2	YURIKO OMEGA .....	15
ÚPLNÉ OVLÁDANIE .....	3	JEDNOTKY .....	16
VŠETKY VOJENSKÉ KONFLIKTY SÚ KLAMNÉ. ....	5	SPOJENCI .....	16
FRAKCIE .....	5	SOVIETI .....	20
HRANIE HRY .....	5	CISÁRSTVO VYCHÁDZAJÚCEHO SLNKA .....	25
VÝUKA .....	6	TIPY NA ZLEPŠENIE VÝKONU .....	29
TAŽENÍ (KAMPAŇ) .....	6	PROBLÉMY SO SPUSTENÍM HRY ..	29
OBRAZOVKA HRY .....	6	VŠEOBECNÉ TIPY PRI RIEŠENÍ PROBLÉMOV .....	29
ZÁKLADY HRANIA HRY .....	8	PROBLÉMY S RÝCHLOŠTOU INTERNETOVÉHO PRIPOJENIA ....	29
POKROČILÁ TAKTIKA .....	12	PODPORA ZÁKAZNÍKOV .....	29
PRÍSNE TAJNÉ PROTOKOLY .....	13	COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING – AUTORI ..	31
SUPERZBRANE A ULTIMÁTNE ZBRANE .....	14		
SOUBOJE (SÚBOJE) .....	14		



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

# INŠTALÁCIA HRY

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

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

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

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

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

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

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

# SPUSTENIE HRY

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

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

**NA HRANIE HRY JE POTREBNÉ PRIPOJENIE NA INTERNET, PRAVIDELNÉ OVERENIE ON-LINE A PRIJATIE PODMIENOK ZMLUVY S KONCOVÝM UŽÍVATEĽOM.**

# ÚPLNÉ OVLÁDANIE

Zapamätajte si nasledujúce príkazy a vedte svoje armády k víťazstvu! Ak chcete ovládanie prispôsobiť, kliknite na záložku klávesových skratiek v menu Nastavenia.

## VŠEOBECNÉ HRANIE HRY

### VŠEOBECNÉ OVLÁDANIE

Posun kamery	Tlačidlá šípok
Rýchle posúvanie	Kliknutie pravým tlačidlom myši a pretiahnutie
Otočenie kamery vľavo/vpravo	Klávesy <b>4</b> a <b>6</b> na numerickej klávesnici alebo stlačenie a podržanie kolieska myši
Priblíženie alebo oddialenie kamery	Klávesy <b>8</b> a <b>2</b> na numerickej klávesnici alebo použitie posuvného kolieska myši
Obnoviť nastavenie kamery	Kláves <b>5</b> na numerickej klávesnici alebo dvojité kliknutie kolieskom myši
Presun k základni	Kláves <b>H</b>
Vytvorenie skupiny ovládania	Kláves <b>CTRL</b> + číselný kláves
Presun na skupinu ovládania	Dvojité stlačenie číselného klávesu
Menu Pauza/Ciele	Kláves <b>Esc</b>
Prejsť na udalosť radaru	Medzerník
Režim navigačných bodov	Kláves <b>Alt</b>
Režim predaja	Kláves <b>Z</b>
Režim opráv	Kláves <b>C</b>
Záložka výrobných budov	Kláves <b>E</b>
Záložka podporných budov	Kláves <b>R</b>
Záložka pechoty	Kláves <b>T</b>
Záložka vozidiel	Kláves <b>Y</b>
Záložka lietadiel	Kláves <b>U</b>
Záložka námorníctva	Kláves <b>I</b>
Prechádzať podskupinami jednotiek	<b>Tabulátor</b>
Prechádzať predchádzajúcimi skupinami jednotiek	Kláves <b>Shift</b> + <b>tabulátor</b>
Režim plánovania	Kláves <b>Ctrl</b> + <b>Z</b>

### PRÍKAZY PRE VÝBER

Vybrať jednotku/budovu/otvoriť menu	Kliknite ľavým tlačidlom myši na požadovanú jednotku alebo kliknite, podržte tlačidlo a potiahnite okno nad skupinou jednotiek.
Vybrať celú armádu	Kláves <b>Q</b>
Vybrať určitý typ jednotiek na obrazovke	Kláves <b>W</b> alebo dvojité kliknutie na jednotku
Vybrať určitý typ jednotiek na bojisku	Dvojité stlačenie klávesu <b>W</b>
Pridať do výberu samostatnú jednotku	Podržať kláves <b>Shift</b> a kliknúť tlačidlom myši
Prechádzať medzi kolektormi	Kláves <b>N</b>
Zrušiť výber samostatnej jednotky	Kláves <b>Shift</b> + ľavé tlačidlo myši na bojisku alebo pravé tlačidlo v okne výberu

## PRÍKAZY JEDNOTKÁM

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

## RÔZNE PRÍKAZY

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



# VŠETKY VOJENSKÉ KONFLIKTY SÚ KLAMSTVO.

Drivé víťazstvo Spojencov v Leningrade viedlo k ukončeniu veľkých vojenských operácií v Európe a Ázii. Vojna skončila... problémy však len začínajú.

Víťazi i porazení sa teraz tajne snažia dostať do pozície, v ktorej by mohli využiť nové usporiadanie sveta. Spojenecké sily zápasia s časom o ťažko vydobytú kontrolu nad Japonskom, ktoré chcú s pomocou ambiciózneho bývalého nepriateľa zabezpečiť pred zradným nepriateľom. Nelegálna spojenecká operácia hlboko na ruskom území odhalí, aká veľká je sovietska agresivita. Porazené armády Cisárstva odrazia s nechcenou pomocou západných dobyvateľov novú hrozbu, ktorá útočí na ich pobrežie.

A zatiaľ premenia vedci Cisárstva v tajnom laboratóriu mladú vydesenú školáčku na niečo, čo sa stane hrozbou pre všetkých.

Keď sa všade po svete rozhoria ohne nových konfliktov, jedna vec bude jasná – vojna sa ešte *neskončila*. Iba sa zmenila.

## FRAKCIE

### SPOJENCI

Koalícia západných štátov, ktoré sa spojili pri obrane slobodných národov sveta. Spojenci rýchlo zistia, že víťazstvo ešte neznamená mier, a niektoré z ich členských štátov situácii práve nepomáhajú.

### SOVIETI

Totalitný režim sa momentálne spamätáva z porážky, ktorú utŕžil od spojeneckých vojsk. I v tomto zuboženom stave je schopný vytvoriť armády odvedencov a zle vycvičených vojakov, s pomocou ktorých chce dosiahnuť celosvetový komunistický štát.

### CISÁRSTVO VYCHÁDZAJÚCEHO SLNKA

Pradáva krajina, v ktorej vládne prísna tradícia a futuristické technológie. Ich pokus o ovládnutie sveta zlyhal. Teraz sú sice okupovaným, no hrdým národom obetavých bojovníkov, ktorí čakajú na druhú šancu.

## HRANIE HRY

Táto napätá situácia vyžaduje veliteľa, ktorý nestráca hlavu. Je na vás, aby ste vhodne rozdelili suroviny, vybudovali a vyzbrojili svoje armády a vykonali príkazy, ktoré vám udelia vaši nadriadení.

Nezabudnite však: výzvy, ktorým budete čeliť, budú náročnejšie ako kedykoľvek predtým – a tentoraz vám nikto nepomôže. Budete odkázaní sami na seba.

**Poznámka:** Ak chcete sprístupniť kampane Spojencov a Cisárstva, budete musieť dokončiť prvú misiu za Sovietov.

### ÚROVEŇ OBTIAŽNOSTI

**Jednoduchá**

Jednoduchý tréning pre nováčikov.

**Stredná**

Štandardný režim pre väčšinu hráčov.

**Ťažká**

Väčšia dávka ťažkostí a útrap pre hráčov, ktorí chcú vyskúšať svoje schopnosti.

**Brutálna (iba súboje)**

Nepriateľ nerobí žiadne chyby, nikdy neukáže strach a má lepšie zdroje.

# VÝUKA

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

## TAŽENÍ (KAMPAŇ)

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

## OBRAZOVKA HRY



1	Okno boja
2	Minimapa
3	Merač hrozby
4	Zdroje/kredity
5	Počet veliáci bodov
6	Záložka výstavby jednotiek a budov

7	Zvolené jednotky/sekundárne schopnosti
8	Menu s príkazmi
9	Menu prísne tajných protokolov
10	Značka navigačného bodu

## OKNO BOJA

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

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

★ Na posun v okne boja používajte šípky.

## VOJNOVÁ HMLA

Každá jednotka má určitý dohľad, a preto je okno boja celkovým obrazom toho, čo vidia všetky vaše jednotky. V oblastiach, na ktoré nevidí žiadna z vašich jednotiek, je zobrazený iba terén a civilné budovy. Akékoľvek jednotky a budovy nepriateľa budú skryté. Vojnová hmla zmizne len v prípade, že sa vaše jednotky na územie vrátia.

## RADAROVÁ MINIMAPA

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

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



## ÚLOHY MISIE (IBA V KAMPANI)

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

**Poznámka:** Ak ste už splnili všetky primárne ciele, vaša misia automaticky skončí víťazstvom.

Ak teda chcete dokončiť aj prémiové úlohy, urobte ich pred splnením primárnych úloh.

## UKLADANIE A NAHRÁVANIE

Hra *Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising* využíva funkciu automatického ukladania, ktorá slúži na automatické ukladanie herných nastavení a postupu v hre. Staré uložené hry sú prepisované bez toho, aby ste museli potvrdiť danú akciu. Hru pre jedného hráča a on-line hru v režime spolupráce môžete uložiť aj ručne.

Tým sa neprepíšu žiadne ručne uložené hry, len staršie automaticky uložené dáta.

Skôr uloženie hry alebo súboj načítate stlačením klávesov Shift + L a následným zvolením uloženej hry. Hry môžete načítať aj z hlavného menu. Ak vás nepriateľ v kampani porazí, môžete sa vrátiť k poslednej automaticky uloženej hre výberom rýchleho načítania.

**Poznámka:** V režime Veliteľova výzva nie sú k dispozícii žiadne možnosti ukladania.



# ZÁKLADY HRANIA HRY

Úspech závisí od vybudovania silnej podpornej základne, inteligentného zaobchádzania so zdrojmi a taktického rozmiestnenia vašich síl tak, aby ste porazili akýkoľvek odpor.

## VÝSTAVBA BUDOV

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

Na postavenie budovy vyberte svoju montážnu halu a potom na pravej strane obrazovky vyberte z menu stavania ikonu budovy, ktorú chcete postaviť. Nad ikonou sa zobrazí tieňovaný časovač. Postupne sa odpočítavajú kredity potrebné na postavenie budovy. Po uplynutí času ikona zabliká a môžete umiestniť budovu.

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

- ★ Naproti tomu soviety umiestňujú budovy, ktoré potom stavajú do výšky.
- ★ Cisárstvo vychádzajúceho slnka umiestňuje budovy s technológiou Nanojadra, ktoré sa rozložia pomocou svojej sekundárnej schopnosti.

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

## VÝCVIK JEDNOTIEK

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

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

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

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

Keď je jednotka pripravená, opustí výcvikovú budovu a prihlási sa do služby.

## ZÁSOBOVANIE VAŠEJ ZÁKLADNE ENERGIU

Vaša základňa potrebuje na správne fungovanie energiu. Ako budete časom k svojej základni pristavovať nové objekty, potreba energie sa bude zvyšovať. Základniam bez dostatočného množstva energie prestane fungovať obrana a spomalí sa výcvik a výroba bojových jednotiek. Vaša montážna hala generuje určité množstvo energie, ak však chcete generovať viac energie, budete musieť postaviť elektrárne (Soviety majú reaktory a Cisárstvo má generátory). Keď postavíte elektráreň, zvýši sa ukazovateľ energie.

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

**Poznámka:** Sovietsky superreaktor má vysoký výkon a sprísťupňuje nové technológie, ale ak sa zničí, explózia pravdepodobne zničí všetky okolité jednotky a budovy.

## ZDROJE

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



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

## VYLEPŠOVACIE TECHNOLOGIE

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

## SPOJENCI

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

## SOVIETI

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

## CISÁRSTVO VYCHÁDZAJÚCEHO SLNKA

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

## ŠPECIÁLNE SCHOPNOSTI A KONTEXTOVÉ ÚTOKY

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

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

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

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

**Poznámka:** Pre ďalšie informácie o špeciálnych schopnostiach a kontextových útokoch si pozrite stránku **commandandconquer.com**.

## OPRAVY

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

Na opravu budovu vyberte a stlačte kláves **C**.

## OVLÁDANIE VAŠICH SÍL

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

## OVLÁDANIE ZÁKLADNÉHO POHYBU

### Pohyb

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

### Útok

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

### Zhromažďovacie body

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

**Poznámka:** Ak ste umiestnili zhromažďovací bod, vaše novo vycvičené jednotky sa k nemu vydajú okamžite po opustení kasárni.

## POSTAVENIE

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

### Agresívne

**Alt-A.** Vaše jednotky sa priblížia, zaútočia a budú sledovať všetky jednotky alebo budovy, ktoré sa objavia v ich dohľade.

### Hliadkové (štandardne)

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

### Stacionárne

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

### Nebojové

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

## SKÚSENOSTI JEDNOTIEK

Keď vaše jednotky útočia na nepriateľské sily a stavby, získavajú bojové skúsenosti. Keď sa takto jednotke podarí nazbierať dostatočné množstvo bojových skúseností, postúpi na nový stupeň vojenskej skúsenosti. Špeciálna ikona v okne boja označuje stupeň vojenskej skúsenosti. Veteránske jednotky majú vylepšené bojové schopnosti.

### Veterán

Spôsobuje väčšie poškodenie a v porovnaní so štandardnými jednotkami je odolnejší voči nepriateľskej palbe.

### Elita

Spôsobuje väčšie poškodenie a v porovnaní s veteránskymi jednotkami je odolnejšia voči nepriateľskej palbe.

### Hrdina

Spôsobuje väčšie poškodenie ako elitná jednotka a útočí rýchlejšie, v porovnaní s elitnými jednotkami je odolnejšia voči nepriateľskej palbe, a keď nie je v boji, automaticky sa lieči.

## MEŘIČ HROZBY (MERAČ HROZBY)

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

## POHYB FORMÁCIE

Keď nahromadíte dostatočnú armádu, je dobré zorganizovať jednotky do formácií. Funkcia prehľadu formácie vám automaticky usporiada jednotky, čím z formácie odstráni chaos. Formácie sa pohybujú rýchlosťou tej najpomalšej jednotky.

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

**Poznámka:** Ak chcete utvoriť obrannú líniu, skúste použiť formácie v kombinácii s postavením udržania pozícií. Tip: Poveľ na pohyb môžete kombinovať s prehľadom formácie.

## REŽIM PRESUN A ÚTOK

Keď nariadíte presun a útok, zvolené jednotky prestanú útočiť na všetky jednotky alebo obrany základní a presunú sa na vyznačené miesto. To môže byť paradoxne veľmi efektívny spôsob, ako čeliť znepriateleným jednotkám alebo dokonca dobyť nepriateľskú základňu.

- ★ Ak chcete vydať rozkaz na presun a útok, zvolte jednotky, ktorým chcete presun nariadiť, potom stlačte kláves A a kliknite pravým tlačidlom myši na oblasť, na ktorú sa majú presunúť.

## OBSADZOVANIE PECHOTOU



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

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

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

## DEBNY



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

- ★ Ak chcete debnu získať, presuňte k nej svoje jednotky.



# POKROČILÁ TAKTIKA

Keď zvládnete základy, zamerajte sa na víťazné stratégie.

## VÝSTAVBA ZÁKLADNE 101

Boje sú často rozhodnuté ešte skôr, ako sa stretnete s nepriateľom. Aj keď väčšinu svojho času strávite v boji, rozhodnutia urobené na začiatku zápasu môžu veľmi ovplyvniť výsledok. Najprv sa musíte naučiť, ako rýchlo a efektívne postaviť dobre bránenu základňu.

## KONTROLA VAŠICH CIEĽOV

Pokúste sa dať vyššiu prioritu nebezpečnejším alebo zraniteľnejším cieľom. Aj zdecimovaná armáda dokáže spôsobiť veľké škody, a preto sa zdá byť veľmi rozumné, ničiť nepriateľa jedného za druhým, nechať rady dôstojníkov poriadne preriedené a nakoniec zničiť ich zmätené jednotky.

Vybraným jednotkám môžete prikázať, aby sa sústredili na špecifické ciele. Umiestnite kurzor na konkrétneho nepriateľa, ktorého chcete zničiť, a potom kliknite pravým tlačidlom myši.

## ZBAVTE SA STARÉHO ŽELEZA

Ak sú budovy vo vašej základni tesne pred zničením nepriateľskými silami a situáciu už nemožno zachrániť, zvážte predanie budov skôr, ako budú úplne zničené. Nezískate za ne celú cenu, ale je to lepšie ako nič. Na prejdienie do režimu predaja stlačte kláves Z.

## GÉNIOVIA SA PREDVEDÚ

Technici, to sú slabé, väčšinou neozbrojené jednotky s jedinou funkciou: prevziať nepriateľské budovy a využiť ich technológie. Inteligentný veliteľ nechá svojich technikov na sabotážnych misiách tajne prejsť za nepriateľskú líniu alebo im prikáže získať neutrálnu technologickú budovu a premeniť ju tak, aby pracovala pre vás.

Ak ich použijete správne, môže hŕstka technikov dosiahnuť viac ako celé armády. Ale obvykle je vhodné, aby ste k nim priradili niekoľko vojakov, aby ich chránili pred protivníkmi.

**Poznámka:** Pridajte k porážke svojho nepriateľa aj potupu, keď jeho budovy hneď po ich obsadení predáte, alebo ich nechajte vyrábať jednotky pre vašu armádu.

## ŠPIÓNI MEDZI NAMI

Ďalšia špeciálna jednotka dostupná spojencom a Cisárstvu vychádzajúceho Slnka. Infiltrátori používajú na sabotážnych misiách utajenie a kamufláž na infiltráciu do budov nepriateľov. Špióni a jednotky Shinobi vám môžu tiež posilať životne dôležité informácie o nepriateľských pozíciách, čím vám umožnia obísť vojnovú hmlu a získať veľkú výhodu pri plánovaní útoku. Nezabúdajte však, že medvede, psi a Výbušní roboti špióna odhalia, nech sa maskuje akokoľvek.

## SILA PANCIERA

Tanky a ostatné obrnené vozidlá utrpia väčšie škody pri útoku zbokou, ale ich Achillovou pätou je tenký pancier vzadu. Táto informácia môže pre vás a vaše jednotky znamenať veľkú výhodu a navyše vás ochráni.

## POKROČILÉ PRÍKAZY JEDNOTKÁM

Vaše jednotky sú dosť inteligentné na to, aby reagovali na nové situácie samé; môžu začať palbu, keď sa nepriateľ dostane na dostrel. Ale pokiaľ ide o pokročilú taktiku, potrebujú viac pokynov ... *vašich* pokynov. A váš repertoár je plný špeciálnych manévrov na získanie výhody.

## REŽIM PRESUN A ÚTOK

Keď nariadíte presun a útok, zvolené jednotky prestanú útočiť na všetky jednotky alebo obrany základní a presunú sa na vyznačené miesto. To môže byť paradoxne veľmi efektívny spôsob, ako čeliť nepriateľným jednotkám alebo dokonca dobyť nepriateľskú základňu.

- ★ Na nariadenie pokynu na presun a útok zvolte jednotky, ktorým chcete presun nariadiť, potom stlačte kláves A a kliknite pravým tlačidlom myši na oblasť, na ktorú sa majú presunúť.

**Poznámka:** Svojim jednotkám môžete tiež prikázať, aby zaútočili na neutrálnu budovu, tým, že na ňu kliknete pravým tlačidlom myši.

## SPÄTNÝ POHYB

Keď nariadíte spätný pohyb, zvolené jednotky, ktoré toho budú schopné, sa presunú smerom späť k cieľu. Takto môžete strategicky ustupovať, zatiaľ čo budete nepriateľovi čeliť silnejším čelným pancierom.

- ★ Na nariadenie spätného pohybu zvolte jednotky, ktorým chcete príkaz priradiť, a potom podržte kláves D a súčasne kliknite pravým tlačidlom myši.

## VYNÚTENÝ ÚTOK

Jednotky, ktorým nariadíte vynútený útok, budú automaticky strieľať na cieľ nezávisle od toho, či ide o nepriateľa a nezávisle od miesta. Vynútený útok použijete pri streleckých jednotkách nad otvoreným priestorom na udržanie pozície.

- ★ Na nariadenie vynúteného útoku zvolte jednotky, ktorým chcete príkaz priradiť, a potom podržte kláves CTRL a súčasne kliknite pravým tlačidlom myši.

## POHYB PO NAVIGAČNÝCH BODOCH

Prikážte svojim jednotkám, aby postupovali po sérii cieľov v poradí, ktoré určíte. Jednotky ciele postupne zničia a po zničení posledného cieľa ustúpia.

- ★ Ak chcete určiť postupnosť série navigačných bodov, podržte kláves Alt a potom postupne klikajte pravým tlačidlom myši na ciele v tom poradí, v akom ich chcete zničiť.

## PRÍSNE TAJNÉ PROTOKOLY

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

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

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

# SUPERZBRANE A ULTIMÁTNE ZBRANE

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

Superzbrane majú väčšinou obranný charakter, pomocou nich dáte nepreniknuteľné brnenia na miesto, ktoré prechodne ochráni vaše sily pred ľubovoľným prichádzajúcim útokom. Ultimátne zbrane majú v cieľovej oblasti ničivý efekt a väčšinou zničia všetko, čo stojí v ceste. Ultimátne zbrane sú ideálne vtedy, keď je váš nepriateľ poriadne zabarikádovaný alebo v prípade vyrovnaného boja.

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

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

## SOUBOJE (SÚBOJE)

Súboje sú boje pre jedného hráča, v ktorých budete čeliť jednému alebo viacerým veliteľom z rôznych frakcií. Každý na vás zaútočí s vlastným jedinečným štýlom a taktikou, tak sa pripravte, predvídajte ich útoky a využite ich slabiny.

\* V tejto obrazovke vyberte v menu požadované možnosti, vrátane nastavenia počtu nepriateľov, obtiažnosti, máp a zdrojov. Potom vyberte svoju frakciu a farbu. Súboj spustíte kliknutím na tlačidlo Spustiť (Spustiť).

**Poznámka:** Na načítanie skôr uloženej prestrelky vyberte možnosť NAČÍST (NAČÍTAŤ) a zvolte hru, v ktorej chcete pokračovať.

Rozdrvenie nepriateľa na prach nie je vždy jednoduchá úloha. Prijmite Veliteľovu výzvu a zahrajte si päťdesiat jedinečných scenárov, z ktorých má každý vlastné pravidlá a podmienky víťazstva.

Pokorte výzvy, označené kruhom, a postupujte na ceste k víťazstvu. Ak prekonáte vedľajšie misie, označené trojuholníkom, odomknete si nové jednotky a superzbrane. Prekonajte jednotlivé výzvy v najlepšom čase a dokážte svoje schopnosti adaptívneho vedenia vojny.

K dispozícii máte obmedzené zdroje, tak použite pridelené jednotky a naučte sa, ako zmeniť obmedzenia na výhody.

Schopní velitelia môžu získať bonusové kredity za rýchle a efektívne prekonanie náročných scenárov.



# VELITEĽOVA VÝZVA



## TLAČIDLO RED ALERT

Tlačidlo Red Alert predstavuje poslednú záchranu, ktorá dokáže zvrátiť porážku na víťazstvo ... má však svoju cenu.

Ak máte k dispozícii kredit vo výške 10 000 USD, môžete použiť tlačidlo Red Alert, ak váš merač hrozby dosiahne maximálnu hodnotu. Stlačenie tlačidla má nasledujúce okamžité účinky;

- ★ Všetky aktívne bojové jednotky sa stanú veteránmi.
- ★ Budete mať k dispozícii 50 000 USD z peňažných zásob.
- ★ Hodnota merača hrozby klesne na nulu.
- ★ Vaše skóre sa nebude pre túto výzvu zaznamenávať.

Použitie tohto tlačidla spôsobí, že sa vám nepodariť splniť výzvu v časovom limite, môže vám však pomôcť prekonať náročnejšie misie a odomknúť pokročilejšie jednotky. Ak prehráte napriek použitiu tlačidla, peniaze za jeho aktiváciu sa vám nevrátia.

Použite toto tlačidlo s rozvahou.

## YURIKO OMEGA

Najlepší vedci Cisárstva chceli vyšľachtit' jednotky psionických vojakov, ktorí by dokázali použiť moc svojich myslí v boji proti nepriateľom Cisára. Namiesto toho však vytvorili monštrum. A potom ho priviedli k šialenstvu.

Ovládajte školáčku Yuriho Omega na jej kampani hrôzy, bez toho, aby ste sa museli zaoberať stávaním základne alebo správou zdrojov. Odhaľujte minulosť Yuriho, vylepšujte jej ničivé psionické schopnosti a krvavo sa pomstite tým, ktorí ju vytvorili.

**Poznámka:** V kampani Yuriho nie je k dispozícii príkaz pre útok. Kliknutie ľavým i pravým tlačidlom myši slúži iba na bežný pohyb.

# JEDNOTKY

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

## SPOJENCI

### PECHOTA



**ÚTOČNÝ PES:** Nemecké ovčiarske psy so špeciálnym výcvikom. Tieto útočné psy dokážu počas poľných operácií vyčúchať pasce, strážiť dôležité objekty a púšťať sa do ľahších bojov. Vďaka spojeneckým sonickým technológiám majú tieto psy zosilnené štekajúce, ktoré dokáže paralyzovať nepriateľských vojakov.



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



**MÍROTVŮRCE (MIEROTVORCA):** Spojeneckí vojaci prvej línie – to sú mierotvorcovia. Sú vybavení primárne pre obranu, ale nechýbajú im ani útočné schopnosti. Využívajú kombináciu brokovnice a ochranného štítu, ktorá im často zaistí víťazstvo.



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

### NOVINKA!



**KRYO-LEGIONÁŘ (KRYOLEGIONÁR):** Kryolegionári sú špecialisti, vyzbrojení jedinečnou kryotechnológiou Spojencov. Pomocou svojich mrazivých lúčov dokážu znehybniť viacero nepriateľov, potom pomocou kryonických pohonných jednotiek vyletia do vzduchu a nárazom nepriateľov rozbijú.



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



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

# VOZIDLÁ



**VLNOBOREC:** Malé a dobre manévrovateľné vznášadlo určené na transport jednotiek a na palebnú podporu, ktorú poskytuje guľomet a dva torpédomety.



**VÍCEHLAVŇOVÉ BVP (BOJOVÉ VOZIDLO PECHOTY):** Bojové vozidlo pechoty je robustný obrnený automobil, ktorý disponuje variabilnou výzbrojou. Štandardnou zbraňou je raketomet, ktorý sa vie prispôbiť ľubovoľnej zbraň, ktorú nesie jeho pasažier.

## NOVINKA!



**UTĚŠITEL (TÍŠITEL FAV):** Tíšitel sa pohybuje pomaly, ale jeho dvojité protipechotné zbrane ho budú ochraňovať až dovtedy, kým sa zmení na nepohyblivú dobíjaciu jednotku a začne ostreľovať veľké územie svojimi delostreleckými salvami.



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



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

## NOVINKA!



**FUTURISTICKÝ TANK X-1:** Najväčším úspechom spoločnosti Futuretech je smrteľne nebezpečná jednotka vyzbrojená neutrónovými delami, ktoré zničia zacielenú jednotku a všetko v jej okolí a lúčom smrti, ktorý si svoje meno viac než zaslúži.



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



**PRŮZKUMNÍK (PRIESKUMNÍK):** Toto nenáročné a neozbrojené vozidlo zaisťuje fungovanie spojeneckých ozbrojených síl. Prieskumníci vytrvalo zhromažďujú rudu a prepravujú ju na spracovanie. Môžu sa tiež rozložiť do samostatných centier rozširujúcich základni.



**MOBILNÍ KONSTRUKČNÍ VOZIDLO (MOBILNÉ KONŠTRUKČNÉ VOZIDLO):** Odolné, obojživelné a všestranné. Tak by sme mohli definovať MKV. Ide o veľmi dôležitý nástroj slúžiaci na zakladanie predsunutých základní, získavanie surovín, výrobu podporných vozidiel a tréningovanie spojeneckých jednotiek. Ochrana MKV by mala byť vždy najvyššou prioritou každého veliteľa.



# LIETADLÁ



**MSTITEL (POMSTITEL):** Bombardér so stredným doletom špecializovaný na taktické údery proti pozemným jednotkám pomocou dvoch laserom navádzaných bômb.



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



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

**NOVINKA!**



**ZVĚSTOVATEL (ZVESTOVATEL):** Keď povoláte do služby Zvestovateľa, bude robiť iba dve veci: lietať v kruhoch nad určeným cieľom a bombardovať ho delostrelectvom a nekonečnými prúdmi nábojov.



**BOMBARDÉR CENTURY:** Tieto odolné lietadlá vyrobené v USA dokážu svojim kobercovým bombardovaním premeniť nepriateľské opevnenia na prach a následne vysadiť parašutistov, ktorí tú spúšť vyčistia.

# NÁMORNÍCTVO



**DELFÍN:** Tieto vycvičené a ozbrojené delfíny sú schopné odhaliť nepriateľské flotily a zaútočiť na ne pomocou protilodných sonických disruptorov.



**KŘÍDLOVÝ ČLUN (KRÍDLOVÝ ČLN):** Ľahký čln určený na prieskum a obranu, ktorý nesie dve nebezpečné žihadlá: 20 mm delo Icarus a systém na rušenie zbraní.



**ÚTOČNÝ TORPÉDOBOREC:** Obávaná obojživelná spojenecká loď, ktorá je vyzbrojená silným gausovým delom, hlbinnými náložami a magnetickým pancierovaním, ktoré sťahuje palbu z nechránených spojeneckých jednotiek.



**LETADLOVÁ LOĎ (LIETADLOVÁ LOĎ):** Plávajúca pevnosť schopná vypúšťať letky stíhacích robotov s krátkym doletom Nebeský rytíř (Nebeský rytier). Okrem stíhačiek disponuje aj raketami Zatmění (Zatmenie), ktoré usmažia všetku elektroniku v okolí miesta dopadu.

# BUDOVY



**MONTÁŽNÍ HALA (MONTÁŽNA HALA):** Montážna hala je základom všetkých spojeneckých operácií. Stavia budovy, ktoré trénujú vojakov a stavajú vozidlá. Tiež umožňuje prístup k oprávneniam na vylepšenie dostupných technológií.



**VOJENSKÝ TÁBOR (VOJENSKÝ TÁBOR):** Prvotriedne výcvikové centrum pre spojeneckú pechotu, zvieratá, špiónov a špecialistov.



**ELEKTRÁRNA (ELEKTRÁREŇ):** Elektráreň poskytuje energiu, potrebnú na prevádzku všetkých budov a obranných systémov základne. Ak nemáte dostatok energie na prevádzku základne, základňa prestane vyrábať jednotky.



**VÝROBNÁ VOZIDEL (VÝROBNÁ VOZIDIEL):** V tejto budove sa vyrábajú všetky pozemné vozidlá Spojencov, od pancierovaných áut po tanky Mirage.



**PRÍSTAV (PRÍSTAV):** Pomocou prístavov môžete vybudovať námorníctvo, ktoré ovládne moria.



**LETECKÁ ZÁKLADNA (LETECKÁ ZÁKLADŇA):** Výstavba leteckej základne je prvým krokom k vzdušnej prevahe. Táto budova je zodpovedná za stavbu všetkého, čo lieta... a strieľa a bombarduje.



**RAFINERIE (RAFINÉRIA):** Rafinérie sú centrom spojeneckej ekonomiky. Spracúvajú rudu, ktorú privezú prospektori a menia ju na kredity. S každou rafinériou sa automaticky postaví jedna jednotka, ktorá zbiera rudu.



**VELITELSKÉ STANOVIŠTĚ (VELITEĽSKÁ STANICA):** Táto budova predstavuje vzdialenú základňu pri montážnej hale. Pomáha rozšíriť ovládané územie a môže vylepšiť jednotky vo svojej blízkosti..



**ÚŘAD OBRANY (ÚRAD OBRANY):** Špecialitou Úradu obrany sú superzbrane a pokročilé obranné systémy. Musíte však mať odomknutú príslušnú úroveň technológie.



**VÍCEHLAVŇOVÁ VĚŽ (VIACHLAVŇOVÁ VEŽA):** Základná obranná budova. Ak do veže umiestnite pechotu, bude veža meniť svoje zbrane tak, aby boli proti nepriateľovi čo najúčinnšie.



**SPEKTRÁLNI VĚŽ (SPEKTRÁLNA VEŽA):** Pokročilá obranná budova. Je vyzbrojená spektrálnym kanónom, podobným, ako je kanón tanku Mirage.



**CHRONOSFÉRA:** Chronosféra umožňuje okamžite teleportovať jednotky na akékoľvek miesto na bojisku, čím im poskytuje obrovskú taktickú výhodu.. Môže jednotky premiestňovať i do nepriateľského prostredia, tento proces je však pre pechotu smrteľný.



**PROTONOVÝ SRÁŽEČ (PROTÓNOVÝ ZRÁŽAČ):** Protónový zrážáč je určený na ničenie základní. Spojenci ho použijú až v najvyššej núdzi... je to zbraň posledného súdu.



**OPEVNĚNÁ ZEĎ (OPEVNENÝ MÚR):** Najzákladnejšia obrana. Každé zakúpenie vytvorí jednu časť múru. Ak umiestnite dve časti v priamej čiare kúsok od seba, automaticky sa spoja.

## SOVIETI PECHOTA



**VÁLĚNÝ MEDVĚD (VOJNOVÝ MEDVEĎ):** Sovietske vojnové medvede sa vychovávajú v zajatí a sú cvičené na boj a prieskum. Na nepriateľa útočia svojimi zubatými čelustami alebo technologicky zosilneným revom.



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



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



**PROTILETADLOVÝ VOJÁK (PROTILETADLOVÝ VOJAK):** Ide obvykle o občanov, ktorí strávil dlhé roky v gulagu. Na slobode slúžia Matke Rusi tak, že so sebou ťahajú veľké protiletadlové delá a ak sa nudia, sabotujú nepriateľské obrnené vozidlá pomocou mín. Pri použití na pozemné ciele sú ich zbrane ešte pôsobivejšie.

### NOVINKA!



**PUSTOŠITEL (PUSTOŠIACI VOJAK):** Odvážny, bezvlasý a bezzubý vojak, ktorý sa nebojí ani nepriateľa, ani vlastných rádioaktívnych zbraní – pustošiteľa, ktorý strieľa rádioaktívny sliz a má zbraň, ktorá znižuje nepriateľovu odolnosť voči rádioaktivitě.





**VOJÁK TESLA (VOJAK TESLA):** Nepriatelia Sovietskeho zväzu sa obávajú týchto mechanizovaných vlastencov a ich smrtonosných diel Tesla. Ich jediná slabá chvíľka nastane, keď použijú svoj ničivý útok EMP, ktorý ich aj ich nepriateľov dočasne vyradí z boja.



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

## VOZIDLÁ



**ROBOT HRŮZY (ROBOT HRŮZY):** Nebezpečný robot pripomínajúci pavúka, ktorý veľmi zlomyselne napadá pechotu aj vozidlá. Rád sa zavrtava dovnútra a ciele potom rozmontuje. Okrem toho môže pomocou stázového lúča vyradiť vozidlá z prevádzky.

**NOVINKA!**



**MINOMETNÝ MOTOCYKL (MÍNOMETNÝ MOTOCYKEL):** Odvážni hrdinovia Sovietskeho zväzu používajú mínometné motocykle, na ktorých sa vrhajú do boja a oslabujú nepriateľa dvojitémi zásahmi Molotových koktailov a mínometnej palby.



**SRP (KOSÁK):** Tento chodiaci nosič zbraní bol pôvodne navrhnutý na potlačovanie výtržností. Výborne sa hodí na kontrolu davov a pri plnení misí je schopný aj preskakovať prekážky.

**NOVINKA!**



**SEKÁČ (KOSAČKA):** Ranná verzia Kosáku s funkciou skákania. Sovietski inžinieri múdro navrhli nohy tohto modelu tak, aby sa po dopade zlomili, čím sa z Kosačky stane užitočná granátometná veža.

**NOVINKA!**



**DRTIČ (DRVIČ):** Drvič je odolný a obojživelný. Rozdrví všetku pechotu a dokonca i niektoré budovy, ak sa mu ocitnú v ceste. Schopnosť zrýchlenia zaistí, že mu neuniknú ani utekajúci nepriatelia.



**KLADIVOUN (KLADIVÚŇ):** Tento tank bol dlhú dobu symbolom sovietskej moci. Jeho 85 mm delá s hladkou hlavňou zaistujú brutálnu útočnú silu a jeho pijavicový lúč dokáže vysať nepriateľom zdravie a zbrane, ktoré Kladivúňa posilnia.



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



**RAKETOMET V4 (ODPAĽOVAČ RAKIET V4):** Mobilný odpaľovač rakiet, ktorý je schopný vypustiť obrie balistické strely s dlhým doletom, ktoré dokážu zničiť prakticky každý cieľ. V prípade potreby sa môžu rozdeliť na niekoľko mínometných projektilov tak, aby pokryli väčšiu oblasť. Keďže musia byť odpaľovače V4 pri streľbe nehybné, nehodia sa príliš do prvej línie.



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



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



**MOBILNÍ KONSTRUKČNÍ VOZIDLO (MOBILNÉ KONŠTRUKČNÉ VOZIDLO):** Sovietske MKV hralo významnú rolu pri rozširovaní komunistického územia pod rozličnými zámienkami. Nie je až tak prekvapivé, že chytrí sovietski velitelia vždy posielajú masívnu armádu, aby tieto vozidlá „chránili“. Pri každej sovietskej agresívnej akcii je vždy prítomné MKV, ktoré jej pomáha fungovať.

## LIETADLÁ



**DVOJBŘÍT (DVOJROTOROVÝ VRTUĽNÍK):** Dvojrotorový útočný vrtuľník, ktorý sa často používa na kosenie nepriateľskej pechoty alebo sovietskych dezertérov... občas na oboje naraz. Výzbroj tvoria štyri raketomety a dva guľomety, ktoré túto úlohu jednoduchou zastanú. Druhou funkciou tohto vrtuľníka je transport pechoty alebo tankov.



**STÍHAČ LETOUN MIG (STÍHAČKA MIG):** MiG je synonymom pre sovietske vzdušné sily. Ide o rýchle lietadlo určené na útoky na vzdušné ciele, ktoré sa môže pochváliť vysokou mierou prežitia – hlavne vďaka impulzným raketám typu M. Lietadlá MiG si získali reputáciu pánov nebies.



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

## NÁMORNÍCTVO



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



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



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



**BITEVNÍ LOĎ (BOJOVÁ LOĎ):** Bojové lode sú navrhnuté tak, aby boli schopné uniesť a vystreľovať nekonečné salvy rakiet V4 Molot na ciele na mori i na súši. V boji na blízko sú bojové lode zraniteľné, ale len máločo dokáže dlho prežiť ich ničivé ostreľovanie.

## BUDOVY



**MONTÁŽNÍ HALA (MONTÁŽNA HALA):** Slávna sovietska montážna hala stavia množstvo dobrých budov, ktoré udržiavajú a vylepšujú ruské sily v poli.



**KASÁRNY (KASÁRNE):** Kruté výcvikové programy v kasárňach dokážu zmeniť tucty naničodných roľníkov a zločincov na obávanú a ľahko nahraditeľnú pechotu.



**REAKTOR:** Toto bijúce srdce sovietskej základne dodáva potrebnú energiu všetkým budovám a výrobným procesom.



**VÁLEČNÁ TOVÁRNA (VOJNOVÁ TOVÁREŇ):** Samohybné delá, raketomety, roboti hrôzy a tanky – to všetko pochádza z montážnych pásov vojnovej továrne.



**LODĚNICE (LODENICE):** Zo sovietskych lodeníc sa na more spúšťajú iba tie najlepšie a najsopolahlivejšie lode, postavené rukami šťastných nevoľníkov.



**LETIŠTĚ (LETISKO):** Ruskí piloti ovládajú nebo v mocných strojoch, ktoré boli postavené na letisku. Je ich toľko, že zatienia Slnko.



**RAFINERIE (RAFINÉRIA):** Rafinérie menia obyčajné nerasty na bohatstvo, ktoré budú jedného dňa zdieľať všetci občania. Rafinéria sa dodáva s kolektorom rudy.





**PŘEDSUNUTÁ ZÁKLADNA (PREDSUNUTÁ ZÁKLADŇA):** Predsunuté základne urýchľujú sovietsky rozmach.



**SUPERREAKTOR:** Tento neuveriteľný zdroj energie napája množstvo budov a odomýka nové technológie, je však pomerne výbušný. Jeho zničenie prežije iba málokto.



**VÁLEČNÁ LABORATOŔ (VOJNOVÉ LABORATÓRIUM):** Tento vrchol ruskej vynaliezavosti vyrába najmodernejšie zbrane a obranné systémy, čím sa stáva takmer zárukou slávneho víťazstva Sovietov.



**DRTÍCÍ JEŘÁB (DRVIACI ŽERIAV):** Táto výhoda sovietskej technológie umožňuje veliteľom zdvojnásobiť rýchlosť výroby, opravovať poškodené jednotky a vymieňať staré, bezcenné jednotky za kredity.



**PROTILETADLOVÉ DĚLO (PROTILJETADLOVÉ DELO):** Tieto delá sa starajú o to, aby bolo sovietske nebo vždy čisté. Patria k bežným obranným systémom základne.



**STRÁŽNÍ DĚLO (STRÁŽNE DELO):** Kým protiletadlové delá strážia oblohu, strážne delá zametajú okolie základne a upratujú spojeneckú a cisársku špinu.



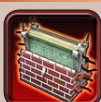
**CÍVKA TESLA (CIEVKA TESLA):** Vylepšená obrana základne, ktorá útočí smrtiacimi elektrickými zbraňami. Vojaci Tesla môžu Cievky Tesla nabiť, čím sa stanú ešte nebezpečnejšími.



**ŽELEZNÁ OPONA:** Táto superzbraň chráni občanov a dočasne ich robí nezraniteľnými úbohými zbraňami nepriateľa.



**VAKUOVÝ IMPLÓDÉR (VÁKUOVÝ IMPLÓDÉR):** Konečná sovietska zbraň. Všetko v cieľovej oblasti bude vtiahnuté dovnútra a zničené... ľudia, vozidlá, celé základne.



**OPEVNĚNÁ ZEĎ (OPEVNENÝ MŮR):** Úžasný vynález štátneho inžinierstva. Múr sa stavia po častiach a majstrovsky pomáha udržiavať dekadentné živly vonku a proletariát vnútri.

# CISÁRSTVO VYCHÁDZAJÚCEHO SLNKA

## PECHOTA



**VÝBUŠNÝ ROBOT:** Aj malé robotické vážky sú pripravené zomrieť v službách božského cisára Yoshira. Výbušné roboty sa používajú na prieskumné akcie. Obvykle sa prichytia na pomalšie vozidlá alebo vytvorí elektomagnetický výboj, ktorým sa sami zničia.



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



**CISÁRSKÝ VÁLEČNÍK (CISÁRSKY BOJOVNÍK):** Moderní samurajovia, ktorí sa okrem posvätnéj katany oháňajú aj energetickou puškou. Ľahké brnenie nosia so ctou, ale dobre vedia, že osudom a povinnosťou všetkých cisárskych bojovníkov je zomrieť podľa rozkazov svojho cisára.



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



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



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

**NOVINKA!**



**LUČIŠTNICE (LUKOSTRELKYŇA):** V rukách lukostrelkýň sa spája prastaré umenie *kyudo* s najmodernejšími elektronickými lukmi. Dokážu zostreliť lietadlá alebo zasypať pozemné ciele smrtiacimi šípmi pomocou schopnosti Búrka šíпов.



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

# VOZIDLÁ



**MECHA TENGU (MECHATENGU):** Stíhačka tryskotengu sa jednoducho môže premeniť na mechatengu a zasa späť. Vďaka tomu môžu piloti týchto viacúčelových strojov napadať vzdušné alebo pozemné ciele svojimi 20 mm automatickými kanónmi.



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



**TANK TSUNAMI:** Najrozšírenejší typ cisárskych tankov. Ak je treba, tanky Tsunami sa môžu premeniť na obojživelné jednotky. Vo výzbroji tohto tanku nájdeme protipancierové delo, ktoré je slabšie ako delá ostatných tankov. Kompenzujú to však špeciálne nanodeflektory, ktoré dokážu neutralizovať väčšinu nepriateľských zásahov.



**ÚDERNÍK-VX:** VX je protiváhou stroja tengu. Dokáže sa jednoducho prepnúť medzi konfiguráciou protivzdušného mecha a protipozemnej helikoptéry. Nepriatelia cisára vyhladzujú mocnými salvami rakiet.

## NOVINKA!



**OCELOVÝ RONIN (OCELOVÝ RONIN):** Tento rýchly robot, ozbrojený mocným laserovým mečom, seká nepriateľov Cisárstva a potom pomocou výbušných energetických vln dovŕši ich porážku.



**KRÁĽ ONI (KRÁĽ ONI):** Nie je mnoho tých, ktorí prežili útok mocných očných zbraní Kráľa Oni, obrie cisárskeho robota-ochrancu. Kráľ Oni rozhodne robí česť svojmu démonickému menu: či už drví nepriateľa svojimi mocnými pažami, alebo taví celé armády na škvare.



**ARTILERIE TLAKOVÉ VLNY (DELOSTRELECTVO TLAKOVEJ VLNY):** Táto mobilná delostrelecká jednotka vymenila balistické strely za časticový lúč, ktorý je schopný niekoľkými presnými výstrelmi zlikvidovať celú pevnosť. Ak sú navyše tieto delá plne nabité, netrvá to ani tak dlho.



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



**MOBILNÍ KONŠTRUKČNÍ VOZIDLO (MOBILNÉ KONŠTRUKČNÉ VOZIDLO):** Cisársky variant MKV, ktorý bol vytvorený pomocou spätného inžinierstva spojeneckých a sovietskych MKV. Toto vozidlo funguje prakticky rovnako ako jeho predlohy a slúži na zakladanie predsunutých základní a spracovateľských centier, ktoré rozširujú cisárovu moc.



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



# NÁMORNÍCTVO



**MINIPONORKA YARI:** Ľahké dvojmužné ponorky vytvorené na boj aj prieskum. Ich výzbroj tvoria torpéda, ale ich najlepšou zbraňou je odhodlanosť posádok obetovať svoj život v štýle *kamikadze*.



**MOŘSKÉ KŘÍDLO (MORSKÉ KŘÍDLO):** Morské křídlo je rýchly a manévrovatelný vzdušný bombardér, ktorý sa môže premeniť na útočnú ponorku. Vzdušné/vodné strely Aozora dokážu cieľ ničiť buď z nebies, alebo z hlbín.



**KŘÍŽNÍK NAGINATA (KŘÍŽNÍK NAGINATA):** Ide o cisárskych lovcov lodí. Tieto krížniky sa obvykle vysokou rýchlosťou priblížia k svojim obetiam a potom naraz vypustia salvu torpéd na viacero cieľov skôr, ako nepriateľ stačí reagovať.



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

**NOVINKA!**



**GIGA PEVNOST (GIGA PEVNOST):** Neuveriteľná ukážka veľkosti a schopnosti, giga pevnosť *Cisárova perla* sa dokáže zmeniť z plávajúceho zázraku na lietajúcu bojovú plošinu, ktorá zatieni aj samotné Slnko. Vďaka rozšíreným raketovým systémom a kanónom bude táto elegantná loď poslednou vecou, ktorú nepriatelia Cisárstvavidia.

## BUDOVY



**MONTÁŽNÍ HALA (MONTÁŽNA HALA):** Cisárska verzia montážnej haly západných mocností má jedinečnú výhodu: schopnosť vytvárať Nanojadrá, ktoré umožnia rýchlu expanziu do nových oblastí.



**DOJO:** Tu prechádzajú Yoshirovi poddaní náročným tréningom, ktorý z nich urobí nebojácnych bojovníkov.



**GENERÁTOR:** Pokročilá technológia potrebuje pokročilú výrobu energie. To je úloha Generátorov..



**VÝROBNÁ MECHŮ (TOVÁREŇ NA MECHY):** Úctyhodní technici továrne na mechy vyrábajú celé armády bojových mechov, z ktorých sa mnohí dokážu meniť na lietajúcich bojovníkov..



**CÍSAŘSKÉ DOKY (CISÁRSKE DOKY):** Vláda nad oceánmi začíná v dokoch, ktoré vytvárajú úžasné vodné (a vzdušné) plavidlá.



**RAFINÉRIE (RAFINÉRIA):** Rafinérie ponížené spracúvajú obrovské množstvá zdrojov, ktoré sú potrebné na výrobu a údržbu cisárskych armád.



**ÚSTŘEDÍ NANOTECHNOLOGIE (ÚSTREDIE NANOTECHNOLÓGIE):** Tento vrchol technologickej nadsadenosti Cisárstva umožňuje vylepšovať jednotky na najvyššiu úroveň.



**OBRAŇA VX:** Premenná ochrana základne, ktorá sa podľa potreby mení z protivzdušnej na protipečotnú.



**VĚŽ TLAKOVÉ VLNY (VEŽA TLAKOVEJ VLNY):** Táto veža vystreľuje časticové lúče, ktoré rozsekajú všetkých nepriateľov, ktorí sú tak hlúpi, že zaútočia na predsunuté základne Cisárstva.



**ÚL NANOBOŤŮ (ÚĽ NANOBOŤOV):** Žiadny útok neprenikne štítom, ktorý vytvoril úl nanobotov... a nič v ňom živé neunikne.



**PSIONICKÝ DESTRUKTOR (PSIONICKÝ DEŠTRUKTOR):** Na Cisárov rozkaz zničí strašná sila psionického deštruktora jeho nepriateľov, ich vozidlá a ich základne.



**OPEVNĚNÁ ZEĎ (OPEVNENÝ MÚR):** Súčasne úžasné dielo architektúry a výborný obranný prvok. Múry musia byť stavané po častiach a musí sa dbať na to, aby boli v súlade s prírodou.

# TIPY NA ZLEPŠENIE VÝKONU

## PROBLÉMY SO SPUSTENÍM HRY

- ★ Uistite sa, že váš počítač spĺňa minimálne systémové požiadavky tejto hry a že máte nainštalované najnovšie ovládače svojej grafickej a zvukovej karty:  
Pre grafické karty NVIDIA ich môžete nájsť a stiahnuť na stránke [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).  
Pre grafické karty ATI ich môžete nájsť a stiahnuť na stránke [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).

## VŠEOBECNÉ TIPY PRI RIEŠENÍ PROBLÉMOV

- ★ Ak hra beží pomaly, skúste znížiť kvalitu pri niektorých nastaveniach grafiky a zvuku v menu herných možností. Často môžete zvýšiť výkon znížením rozlíšenia obrazovky.
- ★ Na dosiahnutie optimálneho výkonu tejto hry odporúčame ukončiť aplikácie spustené na pozadí (okrem aplikácie EADM, ak je k dispozícii).

## PROBLÉMY S RÝCHLOSŤOU INTERNETOVÉHO PRIPOJENIA

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

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

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

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

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

## PODPORA ZÁKAZNÍKOV

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

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

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

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

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

Ak máte aj napriek použitiu informácií zo súboru EA Help aj naďalej problémy, môžete kontaktovať technickú podporu EA.



## ZÁKAZNÍCKA PODPORA EA NA INTERNETE

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

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

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

## KONTAKTNÉ ÚDAJE CENTRA PODPORY ZÁKAZNÍKOV

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

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

**Telefónne číslo: (02) 20 602 905**

**Upozornenie:** Pracovníci zákazníckej podpory vám nie sú schopní poskytnúť herné rady ani tipy. Hovory sú spoplatňované podľa národných taríf. Bližšie informácie vám poskytne vaša telekomunikačná spoločnosť.

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

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

# COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING – AUTORI

## **VDANÉ SPOLOČNOSTOU ELECTRONIC ARTS**

## **VYROBENÉ POBOČKOU ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES**

### **Hlavný producent**

Amer Ajami

### **Riaditeľ vývoja projektu**

Gary Stead

### **Hlavný dizajnér**

Jasen Torres

### **Umeleckí riaditelia**

Matt J. Britton

Mike Colonnese

### **Zvukový riaditeľ**

Nick Laviers

### **Producent príbehu a videosekvencií**

Mical Pedriana

### **Producent**

Greg Kasavin

### **Riaditeľ vývoja grafického a textového rozhrania**

Brandon Rose

### **Riaditeľ vývoja dizajnu**

Ofer Estline

### **Riaditeľ vývoja videosekvencií**

Harry Jarvis

### **Riaditeľ umeleckého vývoja**

Sean O'Hara

### **Hlavný technický strategický dozor**

Zak Phelps

### **Vedúci výroby**

Austin Ellis

### **Vedúci výroby grafiky**

Lutz Latta

### **Vedúci výroby správy konfigurácie**

Andy McDonald

### **Riaditeľ animácie**

Adam McCarthy

### **Hlavný umelec vizuálnych efektov**

Michael Jones

### **DIZAJN**

#### **Herní dizajnéri**

Adam „Goblyn“ Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

#### **Dizajn a tvorba umelej inteligencie**

Gavin Simon

#### **Dizajnér vyvážení a súbojových máp**

Jeremy Feasel

## **VÝROBA**

### **Výroba systému**

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

### **Výroba hry**

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

### **Výroba návrhu**

John Machin

### **Výroba umelej inteligencie**

Michael Braley

Andrew Garrett

### **Výroba zvuku**

Michael Kron

### **Výroba používateľského rozhrania**

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

### **Výroba Globant**

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

## **UMELECKÉ SPRACOVANIE**

### **Hlavný animátor**

Michael Laygo

### **Autori modelov**

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

### **Umelecké spracovanie prostredia**

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

### **Umelecké spracovanie rozhrania**

Andrey Kazmin

### **Umelecké spracovanie efektov**

Casey Robinson

### **Technickí umelci**

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

### **Umelecké spracovanie konceptov**

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

### **Dodatočné umelecké spracovanie**

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

## **PRODUKCIA A VÝVOJ**

### **Pridružená produkcia**

Matthew Ott

Keith Schaefer

### **Správca komunity**

Aaron Kaufman

### **Projektový manažér štúdia**

Bobby Moldavon

### **Dodatočné riadenie vývoja**

Wes Eckhart

### **Dodatočné technické riadenie**

Wei Shooong Teh

### **Zvuk**

#### **Hlavný dizajnér zvuku**

Evan T. Chen

#### **Dizajnéri zvuku**

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

#### **Riadenie dabingu a dizajn zvuku**

David Fries

#### **Úprava dialógov a dizajn zvuku**

Leilani Ramirez

#### **Úprava dialógov**

Pete Scaturro

#### **Nahrávacie zariadenie**

POP Sound

#### **Výroba záznamu**

Michael Miller

#### **Technik záznamu**

Courtney Bishop

## **VIDEOSEKVENCIE**

### **TÍM ŠTÚDIA EALA**

#### **Režisér videosekvencií**

Richard Winn Taylor II

#### **Producent**

Nina Dobner

#### **Dohľad nad postprodukciou**

Benjamin Hopkins

#### **Dohľad nad efektami**

KaTai Tang

#### **Scenár**

Harris Orkin

#### **Úprava videa**

Stuart Allison

#### **Dodatočná úprava videa**

Joshua E. Basche

## **3D Animácia/rendering**

Sangwoo Hong

### **Dizajn zvuku**

Edward Cerrato

## **HERCI**

### **Hlavné obsadenie**

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

### **Velitelia**

Moran Atias

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

### **Produkčná spoločnosť**

Beach House Films, výkonní producenti: Dave a Patti Coulter

### **Producent spoločnosti Beach House**

Dona Shine

### **Riaditeľ fotografie**

Rich Schaefer

### **Dizajn produkcie a kulís**

Cherie Baker

### **Kulisy**

John Kelly

### **Kostýmy**

Poppy Canon-Reese

### **Fotografia**

Kevin Lynch

### **Tím „V zákulisí“**

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

### **Manažér hereckého obsadenia**

Marci Galea

## **Koordinátor hereckého obsadenia**

Emily Clark

## **VIZUÁLNE EFEKTY**

### **HOLLYWOOD-DI**

#### **Dohľad DI**

Neil Smith

#### **Kolorovanie DI**

Aaron Peak

### **DABING**

#### **Obsadenie**

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

### **HUDBA**

#### **Hudbu zložili**

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

#### **Vokály**

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

### **Výroba nahrávok a úprava hudby**

Rod Houson

Dave Moore

Jeff Vaughan

## **EXTERNÁ PRODUKCIA**

### **Riaditeľ vývoja**

Kate Bigel

### **Projektový manažér**

Armando Castillo

### **TESTOVANIE**

#### **Hlavný riaditeľ QA**

Dave Steele

#### **Hlavný manažér QA**

Darren Merritt

#### **Hlavné vedenie projektu**

Sean Shimoda

#### **Hlavné vedenie testovania**

Robert Tzong



## **Vedenie QA**

Jonathan Landis  
Kirk Nedreberg  
David L. Pelayo  
Nathan Stumpf  
Ben Turner

## **Výroba QA**

Steve Hoey

## **Programátor automatizovaného QA**

Zach Fake

## **Tester QA**

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

## **Vedenie testovania vyhovovania**

Paul John Jochico

## **Tester vyhovovania**

Darryl Austin  
Jason Jacoby

## **Programový manažér Globant**

Lisandro Dorfman

## **Dohľad vedenia testov Globant**

Matias Pedretti

## **Hlavné vedenie testov Globant**

Hernan Lauria

## **Pridružené vedenie testov Globant**

Pablo Leiboff  
Juan Manuel Pereda  
Barbara Spampinato  
**Tester QA 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

## **LOKALIZÁCIA**

### **Manažér lokalizácie**

Joel Börjel

### **EURÓPSKA LOKALIZÁCIA A INTEGRÁCIA**

#### **Produkcia lokalizácie**

Stefano Gambaro  
Iina Sainio Kyllikki

#### **Koordinácia lokalizácie**

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

#### **Programovanie lokalizácie**

Iñigo Bermejo  
Oscar Foley Praderas  
Felipe González López  
Daniel Gutiérrez Martínez  
Jose Pablo Hernandez Cano  
Ignacio Rodríguez Rodríguez

#### **Lokalizačný tím**

Eugene Bogdanov  
Israel Delgado  
Blazej Domanski  
Federico Franzoni  
Akos Mikola

Petr Szyпка  
Charles Ulbig  
Fontoló Stúdió Ltd.  
Início Localisation Services  
La Marque Rose  
SOFTCLUB  
PRESTO – PREKLADATEĽSKÉ  
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

## **ÁZIJSKÁ LOKALIZÁCIA A INTEGRÁCIA**

### **Medzinárodný projektový manažér**

Kah Hui Teo

#### **Produkcia lokalizácie**

Jason Chen  
Krispol Jaijongrak  
Wade Lim

#### **Koordinácia lokalizácie**

Yun Yue Lim

#### **Lokalizačný tím**

Oh Hyung Kwon  
Pawatpong Nildam  
Boom Park  
Jazz Wang  
Clifford Wu

#### **Vedenie testov QA**

Yaoxian Wang

#### **Tester QA**

Shaun Chew  
Norman Mah  
Terence Teng  
Choon Heok Wee

## **MARKETING A PUBLIC RELATIONS**

### **SEVERNÁ AMERIKA A CELÝ SVET**

#### **hlavný produktový manažér pre svet**

David S. Silverman

### **Vedľajší produktový manažér**

Bryce Yang

### **PR manažér pre svet**

Andrew H. Wong

### **Manažér reklamy**

Alonso M. Velasco

### **Marketingový asistent**

Nicholas Clifford

### **Hlavný tlačový hovorca**

Kerstin Müeller

### **Hlavný editor marketingového videa**

Chase Boyajian

### **Editor marketingového videa**

Neel Upadhye

### **Vedľajší editor marketingového videa**

Jackson Lanzing

### **Režisér hereckého obsadenia, Command & Conquer TV**

Derek C. Schoeni

### **Režisér, schvaľovanie IP**

Sue Garfield

## **BALENIE**

### **HLAVNÝ MANAŽÉR**

John Burns

### **Tvorivý riaditeľ**

Holden Hume

### **Editor správy skupín**

Dan Davis

## **HUDBA**

### **Výkonný riaditeľ hudby pre svet**

Steve Schnur

## **MEDZINÁRODNÝ MARKETING A PR**

### **Produktový manažér, Európa**

Chris Brown

### **Medzinárodný koordinátor PR**

Alana Logan

### **Produktový manažér, Veľká Británia**

Will Graham

### **Manažér PR, Veľká Británia**

Jonathan Goddard

### **Produktový manažér, Nemecko**

Volker Prott

### **Marketingový manažér, Rusko**

Inna Shevchenko

### **Manažér PR, Rusko**

Valentina Zlobina

### **Manažér pre krajinu, Rusko**

Tony Watkins

### **Produktový manažér, Holandsko**

Ferry Brands

### **Produktový manažér, Španielsko**

Juan Larrauri

### **Manažér PR, Španielsko**

Jose Valero

### **Hlavný produktový manažér, Taliansko**

Daniele Siciliano

### **Manažér PR, Taliansko**

Luciana Stella Boscaratto

### **Produktový manažér, Francúzsko**

Jérôme Austin

### **Produktový manažér, Brazília**

Ian de Freitas

### **Manažér PR a podujatí, Maďarsko**

Tamás Kovács

### **Produktový manažér, Belgicko**

Veerle De Taeye

### **Produktový manažér, Švédsko**

Martin Nordenhem

### **Produktový manažér, Austrália**

Paul Hellmrich

### **Marketingový a PR manažér, Nový Zéland**

Jemma Glancy

### **Produktový manažér, Južná Afrika**

Ralph Spinks

### **Hlavný obchodný manažér, Južná Afrika**

Chris Gatherer

### **Marketingový manažér, India**

Yashdeep Bali

Technológia kódovania zvuku MPEG Layer-3 je licencovaná spoločnosťou Fraunhofer IIS a THOMSON multimedia.

Tento produkt obsahuje softvérovú technológiu licencovanú od spoločnosti On2 Technologies, Inc. On2 technology © 2003 On2 Technologies, Inc. Všetky práva vyhradené.

Logo smajlíka TM Smileyworld Ltd.

## **ZVLÁŠTNE PODAKOVANIE**

Všetkým, ktorí boli súčasťou pôvodného tímu, ktorý vyvíjal hru Command & Conquer Red Alert 3.

Všetkým v štúdiu EALA za ich podporu, zvlášť týmto: 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 všetkým ďalším vývojovým tímom v štúdiu EALA.

Všetkým v spoločnosti Electronic Arts za ich podporu, zvlášť týmto: John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, právny tím EA, centrálné služby vývoja a tím on-line.

Tím by rád podakoval svojim rodinám a priateľom. Bez ich podpory by táto hra nevznikla.

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha a 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 a Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron and Laurie Davis; Hao „Hawk“ Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, a Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace a Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul a Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intrieri; Celeste Jacobi; Kristen

Jacobsen; Joan Jaeckel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csebjia Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, a Tristan Jones; Alex Kasavin; Alexander a Marina Kasavin; Jenna a Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei, a Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael, a Miranda Laviers; 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 a Ida Moldavon; Chad Mutchler; Angie Newman; Uyen Nguyen; Matthew a 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 a Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang and FOT Crew; rodina Tang; Richard a Leah Taylor; Team DrkSide; rodina Torres; Karen Tzong; Lind Vang; Cindy White; Maresa Wickham; Zerlina Wong; Erin Wood; Raulette Woods; Paola Yap; Roxann Zarchin

Chceli by sme poďakovať celej komunite priaznivcov hry Command & Conquer za ich vytrvalú podporu a nadšenie pre sériu, ktoré nás inšpirovalo počas celého vývoja tejto hry.

Marketingový a PR tím by rád poďakoval:

Nola Armstrong a dievčatá v Gillespie Agency; Carl Braun; Richard Morgan Fliehr; Paul Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Rus McLaughlin, Nigel Meiojas; Dave Meltzer; Volker a Christel Mueller; Scott Prusha; Sherlyn Soo; Matthew Walker; David, Carol, a Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace a Jim Yang

Pridajte sa k nám. Vidíme ďalej.





© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Command & Conquer a Red Alert sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti Electronic Arts Inc. v USA a/alebo iných krajinách. Všetky práva vyhradené. Všetky ďalšie ochranné známky sú majetkom vlastníkov týchto známk.

WWX01606532MT