



Varování: vlastníkům projekčních televizních přijímačů

Nehybný obraz může způsobit trvalé poškození obrazové trubice nebo fosforové vrstvy obrazovky. Vyvarujte se opakovaného nebo dlouhodobého používání velkých projekčních televizních přijímačů pro hraní videoher.

Varování před epilepsií

Ještě než začnete tuto hru hrát a než to dovolíte vašim dětem, přečtěte si prosím následující upozornění.

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům nebo ztrátě vědomí, jsou-li v běžném denním prostředí vystaveni blikajícímu světlu nebo určitým světelným vzorům.

Tito lidé mohou dostat záchvat, dívají-li se na televizi nebo hrají-li videohry.

K tomu může dojít i u lidí, kteří nemají žádný lékařský záznam o epilepsii a kteří ani nikdy žádný epileptický záchvat neměli.

Pokud jste někdy měl vy nebo kdokoliv z vaší rodiny symptomy spojené s epilepsií (záchvat nebo ztrátu vědomí) při vystavení blikajícímu světlu, konzultujte tuto skutečnost s vaším lékařem.

Doporučujeme, aby rodiče sledovali používání videoher jejich dětmi. Pokud se v průběhu hraní u Vás nebo vašeho dítěte objevily některé z následujících symptomů: závrať, rozmazané vidění, svalové křeče nebo bezděčné pohyby, ztráta vědomí a dezorientace a/nebo křeče, OKAMŽITĚ přestaňte hrát a kontaktujte vašeho lékaře.

Preventivní opatření před hraním hry

- Nezůstávejte příliš blízko obrazovky. Sedíte v dostatečné vzdálenosti od televizní obrazovky; tak daleko, jak to dovoluje délka propojovacích kabelů.
- Dávejte přednost hraní her na malé obrazovce.
- Vyvarujte se hraní, jste-li unaven nebo ospalý.
- Dbejte na to, aby místnost, ve které hrajete, byla dobře osvětlena.
- Při hraní videohry odpočívajte 10 až 15 minut každou hodinu.

OBSAH

INSTALACE HRY	4	Opravy	25
ÚVOD	5	Režim ochrany	25
PŘÍBĚH	5	Útočný přesun	25
HLAVNÍ NABÍDKA	6	Jednotky veteránů a elitní jednotky	26
Hra jednoho hráče	7	Zaujmout bojové postavení	26
Nová kampaň	7	Vynucená palba	26
Nahrání uložené hry	7	Bedny s pomocí	26
Bitvy	8	LIŠTA S POKROČILÝMI PŘÍKAZY	27
Internet	8	ORIENTAČNÍ BODY	28
Síť	8	Tvorba orientačního bodu	28
Filmy a autoři	8	Vytváření hlídek	28
Volby	9	Koordinační útoků	29
Volby zobrazení	9	Odstraňování orientačních bodů	29
Volby hry	9	KLÁVESOVÉ PŘÍKAZY	29
Volby uživatelského rozhraní	10	Základní funkce na klávesnici	30
Volby zvuku	10	Pokročilé funkce na klávesnici	31
Klávesnice	10	JEDNOTKY A STAVBY	32
Síť	11	Vojska Spojenců	32
NASTAVENÍ SÍŤOVÉ HRY NEBO BITVY	11	Pěchota	32
Spolupráce	13	Dopravní prostředky	34
Výběr bojiště	14	Vojska Sovětů	36
Vytvoření náhodné mapy	14	Pěchota	36
ROZHRANÍ	15	Dopravní prostředky	38
Taktická mapa	15	Zvláštní síly ve hře více hráčů	40
Myš ve hře	15	STAVBY SPOJENCŮ	42
Příkazová lišta	15	Stavby	42
ZÁKLADY HRY	17	Obranná zařízení	44
Ovládání myši	17	STAVBY SOVĚTŮ	46
Výběr jednotek	17	Stavby	42
Pohyb a střelba	18	Obranná zařízení	44
Clona	18	WESTWOOD ONLINE	49
Těžba rudy / získávání kreditů	18	Vítejte u Red Alert 2 online	50
Stavění jednotek a budov	19	Profil hráče	50
Stavební fronty	20	Vytvoření nového online účtu	50
Shromáždění	20	u Westwood	50
Umísťování staveb na bojiště	20	Přihlášení k existujícímu online účtu Westwood	51
Energie	20	Rychlá hra	51
Technické budovy	21	Vlastní hra	51
Opevňování civilních budov	22	Seznam přátel	53
Obsazování nepřátelských budov	22	Cesta k ovládnutí světa	53
a opravy mostů a civilních staveb	23	PŘÍMÁ KONVERZACE VE HŘE	54
Spojenectví ve hře	24	Odstraňování problémů s internetem	55
POKROČILÉ HERNÍ PRVKY	24	AUTORI	56
Vytváření týmů	24	TECHNICKÁ PODPORA	59
Prodej	24		



INSTALACE HRY

Poznámka: Další informace o instalaci a běhu hry najdete v kapitole *Technická podpora na straně 59*.

Jak nainstalovat Command & Conquer™: Red Alert 2™ pomocí AUTOMATICKÉHO PŘEHRÁVÁNÍ WINDOWS® 95/98/NT/2000, Millennium:

1. Vložte do vaší jednotky CD-ROM buď disk Spojenci (Allied) nebo Sověti (Soviet) a klepněte na INSTALL (nainstalovat).
2. Klepněte na NEXT (pokračovat) a přečtěte si celou licenční smlouvu. Když jste hotov, pokračujte klepnutím na zaškrťovací tlačítko souhlasu se smlouvou nebo klepněte na CANCEL (storno), chcete-li instalaci opustit.
3. Zadejte sériové číslo, které je uvedeno na zadní části přebalu CD Command & Conquer: Red Alert 2, pak klepněte na NEXT (pokračovat).

4. Postupujte podle pokynů ve výzvěch na obrazovce a dokončete instalaci.

Jak nainstalovat hru ve WINDOWS® 95/98/NT/2000, Millennium ručně:

1. Klepněte na tlačítko START a vyberte z nabídky volbu SPUSTIT.
2. Vyberte PROCHÁZET a přejděte k vaší jednotce CD-ROM.
3. Klepněte dvojité na soubor „Setup.exe“. Na některých systémech se může objevit pouze „Setup“, ale pokaždé má před sebou ikonu CD.
4. Klepněte na OK.
5. Postupujte dále podle pokynů uvedených v části AUTOMATICKÉ PŘEHRÁVÁNÍ výše, a to od bodu 2.

Jak provést ručně odinstalování ve WINDOWS 95/98/NT:

1. Klepněte na START a potom vyberte PROGRAMY, WESTWOOD, RED ALERT 2, RED ALERT 2 UNINSTALL.
2. Postupujte podle pokynů na obrazovce a dokončete proces odinstalování.

Jak provést odinstalování pomocí funkce AUTOMATICKÉHO PŘEHRÁVÁNÍ:

1. Vložte do vaší jednotky CD-ROM buď disk Spojenci (Allied) nebo Sověti (Soviet).
2. Když se objeví okno AutoPlay, klepněte na UNISNTALL (odinstalovat).
3. Postupujte podle pokynů na obrazovce a dokončete proces odinstalování.

Úvod

Vítej zpátky, veliteli...

Command & Conquer Red Alert 2 vám umožňuje hrát za jednu ze dvou naprosto odlišných armád: armádu čestných Spojenců (Allies) nebo agresivních a militaristických Sovětů (Soviet).

Vyberete-li si ve hrách jednoho hráče Spojence, budete bojovat proti silám Sovětů, a naopak, když si zvolíte hru za Sověty, budete válčit se Spojenci. Ve hrách více hráčů mohou proti sobě navzájem bojovat jak Spojenci, tak Sověti.

Obě strany se značnou měrou různí a mají jen několik společných jednotek a stavěb. Každá strana má jedinečné schopnosti a slabiny, kterých lze využít. Jednotky a stavby obou armád odrážejí jejich základní filozofii. Zatímco Spojenci spoléhají na svoji technologickou a dovednostní převahu, Sověti se při cestě za svými cíli opírají o brutální sílu.

Poznámka: *Vřele doporučujeme, aby si noví hráči ve světě Command & Conquer zahráli před ostrou hrou nejdříve mise ve výcvikovém táboře (Boot Camp). Snažíme se o to, aby byla hra snadno pochopitelná, ale základy ovládnání vás provede právě výcvikový tábor. Naučí vás principům stavění, výcviku jednotek, potřebě získávat rudu v rafinériích, pozná- te, jak se pohybovat, jak zaměřovat a mnohé další prvky, které vám ve hře přinesou ještě více zábavy.*

PŘÍBĚH

Kdybyste se mohl vrátit zpátky v čase, co byste změnil? Bylo by možné zabránit vzniku války? Nebo by měly nedovolené hrátky s minulostí kruté následky na přítomnost a budoucnost?

Experimenty s cestováním v čase výrazně zasáhly do běhu dějin. Úkladné vraždy změnily osud národů, a tedy i celého světa. Sovětský svaz se ocitl bez nepřátel, kteří by kontrolovali jeho rozpínavost na západ. Pod velením Josifa Stalina začal pochod k Atlantiku za kontinentální Sovětský svaz, pro který, jak věřil, byl jeho národ předurčen.

Úplně nadvládě Sovětů bylo možné zabránit pouze sjednocenými silami Spojenců. Obrovské armády Matky Rusi byly nakonec zastaveny díky technologické převaze Spojenců. Mírový svět se konečně stal realitou. Stalin, v konfliktu rozdrčený, zanechal osud největšího národa světa nerozhodnutý.

Po válce dostal novou Sovětskou Říši na starost Alexej Romanov. Zdál se být výtečnou volbou. Profesionální politik, hájící ideály Spojenců, připravil Sovětskému svazu cestu k tomu, aby se stal mírovou, shovívavou zemí. Spojenečtí velitelé si s úlevou oddechli. Nebezpečná hrozba byla konečně zažehnána. Nebo ne? V Romanovovi tajně doutnala nenávisť ke Spojencům za to, že zničili jeho milovanou vlast. Jakmile znovu nabyl sílu, okamžitě začal spřádat plány na odplatu. Pro-

tože věděl, že Spojenci vyhráli díky své technologické převaze, přísahal, že Sověti vytvoří své vlastní, modernější zbraně. Armády starého Sovětského svazu se daly znovu na pochod, ovšem tentokrát neměly v úmyslu selhat. Tentokrát chtěly dobýt Spojené státy!

Spojenci žili léta spokojeni sami se sebou. Nikdo nevěděl o tajných pokusech Sovětů s ovládním mysli nebo o jaderných zkouškách prováděných Romanovými vědci. Invaze byla pro Spojené státy překvapením. Vojska Sovětů se nečekaně objevila v Kalifornii, Texasu a New Yorku. Civilisté podlehli ovládním mysli Sovětů, zradili svoji zemi a pozvedli zbraň na straně útočníků. U amerických břehů se objevily obrovské chobotnice, které drtily lodě svými mohutnými chapadly. Začal prudký úder!

Současný vůdce USA, prezident Dugan, naštěstí nenechal spojeneckou technologii zahálet. Shromáždil své síly a připravil technologii, která mu umožnila řídit běh času a přírodní síly. Prezident Dugan se znovu připravil na bitvu se Sovětským svazem. Romanov měl na své straně značné síly, moment překvapení a dostatek energie. Spojenci bojovali za svůj domov a za svůj způsob života. Celý svět se opět ocitl ve válce.

Hlavní nabídka



Když odstartujete hru, představí se vám krátká filmová ukázka ze sovětské invaze do Spojených států. Po ní se ocitnete v Hlavní nabídce (Main Menu), kde si můžete zvolit typ hry nebo kde můžete nastavit různé volby, které upraví výkon hry na vašem počítači.

V hlavní nabídce máte k dispozici volby: SINGLE PLAYER (hra jednoho hráče); INTERNET; NETWORK (síť); MOVIES & CREDITS (filmy a autoři); OPTIONS (volby) a EXIT GAME (konec hry).

Hra jednoho hráče

Umožní vám vybrat si novou kampaň, nahrát dříve uloženou hru a připravit bitvu proti počítači.

Chcete-li hrát hru jednoho hráče *Command & Conquer Red Alert 2*, klepněte na toto tlačítko v Hlavní nabídce. Přenesete se do nové nabídky se třemi novými možnostmi, ze kterých si můžete vybrat (NEW CAMPAIGN (nová kampaň), LOAD SAVED GAME (nahrát uloženou hru) a SKIRMISH (bitva)). Chcete-li se vrátit do Hlavní nabídky, klepněte na tlačítko MAIN MENU v pravém dolním rohu obrazovky.

Nová kampaň (New Campaign)

Klepnutím na tlačítko NEW CAMPAIGN se dostanete k nabídce kampaně (Campaign). Odsud si můžete zvolit, zda budete hrát za Spojence (Allies) nebo Sověty (Soviets). Můžete se zde také rozhodnout přejít do výcvikového tábora (Boot Camp), ve kterém se dozvíte úplné základy hry, včetně způsobů, jak přesouvat vlastní jednotky po mapě, jak útočit na nepřátele, jak budovat základnu a další.

Poznámka: Všele doporučujeme, aby si noví hráči žánru real-timeových strategií nebo série Command & Conquer prošli úrovně výcvikového tábora a seznámili se s rozhraním. Přestože zkušení hráči mohou výcvikový tábor přeskóčit, obsahuje mnoho nových funkcí, které vám mohou značnou měrou pomoci.

Můžete si také vybrat obtížnost kampaně, se kterou budete hrát, výběrem úrovně od snadné (Easy) po surovou (Brutal). Nováči v real-timeových strategiích by měli začínat na úrovni Easy, zatímco pro zkušené hráče může být úroveň Brutal poměrně obtížná.

Když se rozhodnete, že novou kampaň začínat nechcete, vraťte se do nabídky hry jednoho hráče tlačítkem BACK (zpět).

Nahrání uložené hry (Load Saved Game)

Po klepnutí na toto tlačítko se dostanete do nabídky nahrávání mise (Load Mission). Zde si můžete vybrat dříve uloženou hru a pokračovat v ní z místa, ve kterém jste ji opustil. Vyberte si misi, ve které chcete pokračovat, a pak klepněte na tlačítko LOAD (nahrát). Rozhodnete-li se dříve uloženou hru nenahrávat, klepněte na tlačítko BACK (zpět) a vrátíte se do nabídky hry jednoho hráče.

Bitvy (Skirmish Games)

Bitvy jsou jedinečné. V jistém smyslu jsou bitvy něco jako hry více hráčů, ale místo toho, abyste hráli proti jiným lidem, hrajete proti počítačem řízeným protivníkům. Klepnutím na toto tlačítko se dostanete do nabídky bitvy. Více informací viz *Nastavení síťové hry nebo bitvy* na straně 11.

Internet

Po stisku tlačítka **INTERNET** v Hlavní nabídce přejdete k Westwood Online™, což je kontaktní služba financovaná Westwood Studios pro fanoušky Red Alert 2. Odsud si můžete přes internet zahrát hry „jeden proti jednomu“ nebo hry „se spoluprací“. V každém případě je nejlepší hrát s hráči s kvalitním připojením na internet a na systémech s doporučenou konfigurací. Výkon hry bude těmito faktory ovlivněn. Abyste se mohl spojit s Westwood Online, musíte již být připojen na internet prostřednictvím vašeho poskytovatele internetu (providera). Více informací viz *Westwood Online* na straně 49.

Síť (Network)

Klepnutím na toto tlačítko nastavíte nebo se připojíte ke hře „jeden proti jednomu“ nebo ke hře „se spoluprací“ po místní počítačové síti (LAN). Více informací viz *Nastavení síťové hry nebo bitvy* na straně 11.

Filmy a autoři (Movies & Credits)

Když klepnete na toto tlačítko v Hlavní nabídce, přejdete k nabídce Filmů a autorů. V ní si můžete prohlédnout filmové klipy, které jste získal v průběhu kampaně, a seznam autorů *Command & Conquer: Red Alert 2*.

Volby (Options)



Po klepnutí na tlačítko **OPTIONS** v Hlavní nabídce se ocitnete v nabídce Voleb. Ta vám umožní upravit mnohé funkce vaší hry.

Volby zobrazení (Display Options)

VISUAL DETAILS (detaily grafiky): Zvolte mezi **LOW** (nízké) a **HIGH** (vysoké).

Detaily nastavené jako vyšší vypadají přitažlivěji, vyžadují však vyšší rychlost procesoru. V důsledku toho mohou mít pomalejší počítače problémy se hrou, která má detaily nastavené na **HIGH**. „Detaily grafiky“ zahrnují zvláštní efekty, jako je kouř, blesky, výbuchy, animace nebo vodní brázdy za loděmi.

SET GAME RESOLUTION (nastavení rozlišení hry): Nastavení vyššího rozlišení je přitažlivější a zajímavější, ale vyžaduje mnohem výkonnější počítač. Během hry můžete také vidět větší část bojiště. Hraní s rozlišením 640x480 (nejnižší rozlišení) zvýší na vašem systému výkon hry.

Volby hry (Game Options)

Pod volbami zobrazení jsou umístěné volby hry:

GAME SPEED (rychlost hry): Pomocí tohoto posuvníku upravujete rychlost jednotek ve hře a dobu, kterou trvá stavění budov. Máte-li problém udržet krok s počítačovými protivníky, pamatujte, že máte možnost zpomalit hru. Samotný hráč je nucen hrát se standardním nastavením rychlosti.

DIFFICULTY (obtížnost): Změňte obtížnost na **EASY** (snadná), **NORMAL** (normální) nebo **BRUTAL** (surová). Nováčky ve světě *Command & Conquer by* měli začínat s úrovní **EASY**.

Volby uživatelského rozhraní (User Interface Options)

Volby uživatelského rozhraní vám zpřístupní rozšířené ovládání hry a dovolí vám upravit si ji podle vašich představ. Pod tímto záhlavím se nachází několik záložek:

TARGET LINES (úsečky k cíli): Když přikážete jednotce přemístit se na konkrétní pozici nebo zaútočit na určitého nepřítele, bude se mezi ní a cílem objevovat úsečka. Je-li tento rámeček VYPNUT, úsečka k cíli se objevovat nebude.

SEE HIDDEN OBJECTS (vidět skryté objekty): Umožní vám zahlédnout jednotky ukryté za budovami a jinými překážkami. Když je tento rámeček ZAPNUTÝ, budou jednotky a obranné stavby za překážkami viditelné. Je-li rámeček vypnutý, nebudou skryté jednotky vidět.

TOOLTIPS (nástrojové tipy): Zobrazují text s nápovědou, když necháte kurzor ve hře nad objektem déle než 2 sekundy.

SCROLL RATE (rychlost posouvání): Určuje, jak rychle se můžete pohybovat po obrazovce myší.

Volby zvuku (Audio Options)

Tři lišty pod volbami zvuku vám umožňují řídit hlasitost různých zvuků ve hře. Hodnoty hlasitosti jsou od 0 (vypnutý zvuk) po 10 (hlasitě).

MUSIC VOLUME (hlasitost hudby): Klepnutím a tažením upravte hlasitost hudby v misích a nabídkách.

SOUND VOLUME (hlasitost zvuků): Klepnutím a tažením upravte hlasitost zvukových efektů (střelba, výbuchy atd.).

VOICE VOLUME (hlasitost řeči): Klepnutím a tažením upravte hlasitost řeči postav.

Klávesnice (Keyboard)



Klepnutím na tlačítko **KEYBOARD** upravíte ovládání příkazů klávesnicí:

CATEGORY (kategorie): Příkazy klávesnice jsou rozděleny do několika kategorií, které můžete zpřístupnit klepnutím na šipku v nabídce Kategorie v levém horním rohu obrazovky. Skupina příkazů dané kategorie se objeví v rámečku **COMMANDS** napravo.

COMMANDS (příkazy): Vyberte si příkaz, který chcete změnit. Aktuální klávesa pro něj se objeví pod **CURRENT HOTKEY** (současná klávesová zkratka). **CURRENT HOTKEY** (současná klávesová zkratka): Klepněte na rámeček **PRESS NEW HOTKEY** (stiskněte novou klávesovou zkratku) a vyberte klávesu, kterou chcete pro daný příkaz použít. Chcete-li přiřadit vybranou klávesu tomuto příkazu, klepněte na tlačítko **ASSIGN** (přiřadit). Můžete si vybrat i takovou klávesu, která je právě přidělena jinému povelu. Když k tomu dojde, objeví se pod rámečkem **ASSIGN NEW HOTKEY** (přidělení nové klávesové zkratky) příkaz, kterému je vybraná klávesa právě přiřazena. I přesto můžete vybranou klávesu zvolenému příkazu přidělit, ale její předchozí přiřazení se tím zruší. **RESET ALL** (obnovit vše): Chcete-li obnovit všechna standardní přiřazení klávesových příkazů, klepněte na tlačítko **RESET ALL** naspodu obrazovky.

Síť (Network)

Chcete-li upravit nastavení vaší sítě, klepněte na tlačítko **NETWORK**.

Poznámka: Tato nastavení upravujte pouze v případě, že se setkáte s problémy se síťovým protokolem.

NASTAVENÍ SÍŤOVÉ HRY NEBO BITVY



Síťové hry a bitvy se liší od kampaní v tom, že se jedná o souboje „jednoho proti jednomu“ nebo o bitvy „se spoluprací“ mezi dvěma či více armádami. Nemají žádný konkrétní cíl jiný, než na obrazovce zničit všechno ostatní.

Klepnutím na tlačítko **SKIRMISH** (bitva) v nabídce hry jednoho hráče nebo zahájení nové síťové hry vyvolá seznam možných voleb, které můžete změnit:

PLAYER (hráč): Na levé straně obrazovky vidíte záložky hráče. V bitvě (Skirmish) je horní rámeček váš. Klepnutím do horního rámečku pod **PLAYER** vám umožní zadat své jméno. Standardní jméno je „New Player“ (nový hráč). V bitvách si můžete také vybrat úroveň zkušenosti vašeho protivníka. „Lehký“ (Easy) protivník bude mnohem snazším soupeřem, než když se pustíte do hry se „surovým“ (Brutal) nepřítelem.

COUNTRY (země): Klepněte na rámeček vpravo, abyste určili, za kterou z devíti zemí hodláte hrát, nebo si vyberte **RANDOM** (náhodně vybraná) a nechte počítač zvolit zemi místo vás.

COLOUR (barva): Můžete také určit barvu vašeho národa nebo si ji můžete také nechat vybrat náhodně.

Počítačové protivníky (nebo ostatní síťové hráče) lze nastavit stejným způsobem klepnutím na tlačítka pod nabídkou **PLAYER**, abyste aktivoval hráče, a potom klepnutím na tlačítka **COUNTRY** a **COLOUR**. Standardně jsou země a barva počítačem řízeného nepřítele určovány náhodně.

Pod těmito nabídkami najdete sérii dalších voleb:

GAME SPEED (rychlost hry): Pomocí tohoto posuvníku upravte rychlost jednotek ve hře a dobu, jakou trvá stavba budov. Máte-li problém udržet krok s počítačovými protivníky, pamatujte, že máte možnost zpomalit hru.

CREDITS (kredity): Určuje množství peněz, se kterým misi začínáte.

UNIT COUNT (počet jednotek): Určuje počáteční velikost vaší armády.

SHORT GAME (krátká hra): Je-li zapnuta, můžete porazit nepřítele tak, že zničíte jen jeho stavby. Je-li vypnuta, musíte také zničit všechny jeho jednotky, abyste ho naprosto porazili.

SUPER WEAPONS (super zbraně): Super zbraně zapnete nebo vypnete.

BUILD NEAR ALLY (stavět blízko spojence): Umožní vám stavět vaše budovy v blízkosti staveb vašeho spojence.

MCV REPACKS (sbalení MCV): Umožní vám znovu sbalit staveniště (Construction Yard), změnit jej na samohybné stavební vozidlo (Mobile Construction Vehicle – MCV) a s ním přesunout vaši základnu.

Poznámka: Chcete-li přemístit vaše staveniště, klepněte levým tlačítkem na stavbě a potom znovu na místě v terénu, na které se má přesunout.

CRATES APPEAR (objevování se beden): Když je aktivováno, umožní, aby se na mapě náhodně objevovaly bedny s pomocí.

Když jste spokojen s nastavením, které jste vybral, a chcete začít hrát, klepněte na tlačítko **START GAME** (zahájit hru) na pravé straně obrazovky. Můžete si také klepnutím na tlačítko **CUSTOMISE BATTLE** (upravit bitvu) vybrat jinou mapu.

Red Alert 2 se dodává se spoustou bojjiš, na kterých lze hrát. Klepněte na tlačítko **CUSTOMISE BATTLE**. Tím vyvoláte novou nabídku, ze které si můžete vybrat nejen jinou mapu, ale také jiný režim vaší bitvy (Game Mode).

Spolupráce (Co-Op Play)

Command & Conquer: Red Alert 2 umožňuje dvěma přátelům hrát proti předem nastaveným počítačovým protivníkům v krátké kampani. K dispozici je pět kampaní různé obtížnosti. Cílem je spolupracovat s vaším partnerem na zničení nepřátelské základny.

Režimy hry více hráčů



V nabídce režimů hry (Game Modes) uvidíte různé typy her, které máte k dispozici. Protože pro určité typy her nejsou mnohé mapy dostupné, musíte si vybrat, jaký typ hry chcete hrát, ještě před tím, než vyberete mapu.

Typy her jsou:

BATTLE (bitva): Každou z možností Bitvy (Skirmish) nebo Síťové mapy (Network map) lze zapnout nebo vypnout. Podporována jsou spojení a společná vítězství. To je standardní hra. „Spojení“ (alliance) vám dovolí spojit se s kamarádem proti nepříteli. Nebudete moci útočit na partnera jako na nepřítele a budete moci vidět území mapy, která on může vidět pod clonou.

FREE FOR ALL (každý za sebe): Totéž jako **BATTLE**, ovšem nejsou dovolena spojení.

UNHOLY ALLIANCE (bezbožná spojení): Každý hráč začíná se spojeneckým i sovětským MCV a může stavět objekty z libovolného technologického stromu.

MEGAWEALTH (velké bohatství): Hráči musí obsadit ropné vrtné věže (Oil Derrick) ženisty (Engineer), aby se dostali k toku peněz. Nejsou k dispozici žádní horníci (Miner)!

LAND RUSH (útok krajinou): Hráči začínají s MCV uprostřed bojiště. Po mapě jsou roztroušeny bedny s pomocí a hráči musí rychle založit základnu, aby se mohli zmocnit všech věcí. Clona je od začátku úplně odstraněna.

MEAT GRINDER (mlýnek na maso): Tento typ hry nutí hráče, aby spoléhal na pěchotu a tanky.

NAVAL WAR (námořní válka): Hráč začíná na malých ostrovech s omezeným prostorem, na který může expandovat.

COOPERATIVE (spolupráce): Dva přátelé hrají proti přednastaveným počítačovým protivníkům v průběhu krátké kampaně.

Výběr bojiště

Když si vyberete typ hry, objeví se v nabídce napravo mapy, které jsou pro zvolený typ hry k dispozici. Každá mapa má doporučený počet hráčů. Klepněte na mapu, na které chcete hrát, a v pravém horním rohu obrazovky uvidíte její malé schéma. Klepnutím na tlačítko USE MAP (použít mapu) se vrátíte do nabídky bitvy/hry více hráčů (Skirmish/Multiplayer), odkud můžete hru odstartovat.

Vytvoření náhodné mapy



Náhodnou mapu můžete vytvořit klepnutím na tlačítko CREATE RANDOM MAP (vytvořit náhodnou mapu). Zde budete moci určit typ používaného terénu, denní dobu bitvy, podnebí, rozsah mapy, dostupnost surovin a počet hráčů. Nemáte-li na mapu žádné zvláštní požadavky, vytvoříte mapu zcela náhodnou klepnutím na tlačítko SURPRISE ME (překvap mě). Mapu, kterou jste vytvořili, si můžete prohlédnout pomocí tlačítka PREVIEW MAP (náhled mapy).

LOAD MAP (nahrát mapu): Použije dříve uloženou, náhodně vytvořenou mapu.

SAVE MAP (uložit mapu): Jestliže se vám náhodně vytvořená mapa líbí, můžete si ji uložit pro další hru. Uložená náhodně vytvořená mapa se dá z této nabídky později opět načíst.

DELETE MAP (vymazat mapu): Vymaže mapu, kterou jste vytvořili.

USE MAP (použít mapu): Použije vytvořenou mapu a vrátí vás do nabídky výběru mapy (Choose Map).

PREVIEW MAP (náhled mapy): Umožní vám podívat se na mapu, kterou jste vytvořili. V pravém horním rohu obrazovky se objeví její zmenšenina.

ROZHRANÍ

Taktická mapa



Taktická mapa zabírá většinu obrazovky. Je to místo, na kterém řídíte vaše jednotky, stavíte základnu a útočíte na nepřítele. Taktická mapa ukazuje pouze část skutečného bojiště. Chcete-li váš pohled po bojišti posouvat, přesuňte kurzor ke kraji obrazovky. Kurzor se změní na zelenou šipku a váš pohled se bude posouvat udávaným směrem. Jestliže se dostanete na úplný okraj bojiště, objeví se červená šipka.

Myš ve hře

Red Alert 2 lze hrát téměř výhradně myší. Levým klepnutím myši můžete vydávat rozkazy jednotkám a vybírat je, volit cíle, které chcete zničit, nebo přemísťovat vaše armády po bojišti. Pravým klepnutím myši rušíte nebo odmítáte rozkazy. Můžete také rychleji posouvat pohled, když budete držet pravé tlačítko myši a tahat kurzorem ve směru, kterým chcete pohled přemístit.

Příkazová lišta

Na pravé straně obrazovky najdete příkazovou lištu. Příkazová lišta obsahuje několik důležitých záložek a informací, které potřebujete pro úspěšné a účinné řízení vaší základny.

CREDITS (kredity): Nahoře na příkazové liště je váš současný stav účtu. Ten představuje, kolik peněz vlastníte, a naznačuje tak, kolik jednotek nebo staveb můžete postavit. Budování armády stojí peníze!

BRIEFING BUTTON (tlačítko brífinku): (pouze hra jednoho hráče/hra „se spoluprací“) Toto tlačítko vám umožní vidět opakování cílů současné mise hry jednoho hráče nebo hry „se spoluprací“ (Co-Op). Je umístěno úplně nahoře na příkazové liště.

DIPLOMACY BUTTON (tlačítko diplomacie): (pouze hra po internetu/síťová hra) Ve hrách více hráčů nejsou určeny žádné cíle a nemáte k dispozici ani brífink. Tla-

čítka BRIEFING je nahrazeno tlačítkem DIPLOMACY. Klepnutí na něj vyvolá seznam všech aktivních hráčů, ukáže barvu každé armády zapojené do hry, uvede všechna v současnosti fungující spojenečtví, ukáže počet zabití každé armády a umožní vybrat, kteří hráči mohou číst interní týmové „majákové“ zprávy. Spojenci mohou číst vaše zprávy vždy, pokud jim tuto možnost nevypnete („Chat With“). Musíte také určit hráče, kterým chcete posílat zprávy. Více informací o Majákových zprávách viz *Lišta s pokročilými příkazy* na straně 27.

OPTIONS BUTTON (tlačítko voleb): Klepnutí na toto tlačítko vám umožní nahrát nebo uložit hru, zrušit misi nebo změnit přiřazení klávesových příkazů a volby zvuku. Tato nabídka je velmi podobná nabídce Voleb popsané v tomto manuálu. Tlačítko je umístěno úplně nahoře na příkazové liště.

RADAR SCREEN (obrazovka radaru): Na hlavní obrazovce můžete vidět pouze malou část skutečného bojiště. Displej radaru umístěný přímo pod tlačítky BRIEFING/DIPLOMACY a OPTIONS ukazuje náhled na celé bojiště. Můžete vidět každý díl mapy, který již vaše jednotky odhalily. Obrazovku radaru můžete použít k přesunu vašich vojsk, stejně jako k přehledu nad bojištěm. Máte-li vybrané jednotky, vydáte jim příkaz k pohybu na zvolené místo klepnutím na obrazovce radaru. Nemáte-li žádné jednotky vybrané a klepnete-li na obrazovce radaru, přemístíte váš pohled na zvolené místo. Tímto způsobem můžete přemísťovat váš pohled po bojišti z místa na místo rychle a bez posouvání.

Poznámka: Obrazovka radaru se objeví pouze v případě, že vaše základna má dostatek energie a postavenou budovu sovětské radarové věže (Soviet Radar Tower) nebo velitelství spojeneckých vzdušných sil (Allied Airforce Command).

REPAIR BUTTON (tlačítko oprav): V průběhu bitvy budou některé z vašich budov poškozeny. Chcete-li je opravit, klepněte na malou ikonu francouzského klíče umístěnou přímo pod obrazovkou radaru. Váš kurzor se změní na francouzský klíč. Když klepnete tímto kurzorem na poškozenou budovu, zahájí se její opravy. Kurzor se změní na přeškrtnutý, když jej máte nad budovou, která je nepoškozená nebo která nemůže být opravena. Nezapomeňte na to, že oprava budov vás stojí kredity. Je však levnější a rychlejší, než kdybyste nechal budovu zničit a nahradil ji novou stavbou.

SELL BUTTON (tlačítko prodeje): Vedle ikony francouzského klíče je ikona se znakem dolaru. Když na ní klepnete, změní se váš kurzor na znak dolaru. Klepněte tímto kurzorem na té z vašich budov, kterou chcete prodat. Získáte v kreditech zpět část sumy, kterou jste vydal za stavbu budovy, a obvykle také pár branců nebo vojáků, kteří vám pomohou ve vaší záležitosti.

PRODUCTION TABS (záložky výroby): Pod záložkami REPAIR a SELL jsou čtyři záložky výroby. Ty znázorňují všechny stavby a jednotky, které právě můžete stavět. Zleva doprava to jsou záložky BUILDINGS (budovy), ARMOURY (obrana), INFANTRY (pěchota) a VEHICLES (dopravní prostředky). Když klepnete na záložku, uvidíte v rámečcích pod ní několik obrázků. Tyto ikony představují různé objekty, které můžete nechat postavit. Když vytvoříte novou, výkonnější stavbu, získáte přístup k výrobě dalších jednotek, budov a obranných zařízení. Na většině ikon můžete klepat opako-

vaně, abyste vytvořil fronty pro další stavění nebo výcvik. Pokud si nejste jistý, co který obrázek představuje, podržte nad ním chvíli kurzor, abyste zobrazil nástrojový tip. Jestliže počet jednotlivých typů budov nebo jednotek bude takový, že už nebude místo pro jejich vyobrazení na příkazové liště, objeví se pod ikonami šipky. Ty můžete použít k posouvání ikon nahoru a dolů.

POWER METER (ukazatel energie): Vaše základna potřebuje energii pro provoz různých budov a zařízení. Ukazatel energie umístěný na levé straně záložky výroby uvádí aktuální úroveň energetické hladiny. Když je ukazatel celý červený, nebudou některá obranná zařízení a některé stavby fungovat. Chcete-li zvýšit množství energie, postavte více Teslových reaktorů (Tesla Reactor) nebo elektrárny (Power Plant).

ADVANCED COMMAND BAR (lišta pokročilých příkazů): Když klepnete na malý čtvereček pod hlavní obrazovkou taktické mapy, objeví se lišta s pokročilými příkazy. Více informací o ní viz *Lišta s pokročilými příkazy* na straně 27.

ZÁKLADY HRY

Command & Conquer: Red Alert 2 byl navržen tak, abyste měl vždy a s co nejmenší námahou maximální kontrolu nad vašimi jednotkami.

Ovládání myši

Myš ovládá váš ukazatel na obrazovce. Podle toho, kde klepnete, můžete řídit vaše jednotky, útočit na nepřátele, stavět budovy, těžit rudu atd. Není-li uvedeno jinak, levé klepnutí myši vybírá jednotky a budovy a vydává rozkazy, zatímco pravé klepnutí ruší výběr jednotek a staveb a ruší příkazy.

Výběr jednotek

- Chcete-li vybrat jednotku na bojišti, přemístěte nad ni kurzor a klepněte levým tlačítkem.
- Chcete-li zrušit výběr jednotky, klepněte pravým tlačítkem.

Kromě toho, že můžete vybrat jednu jednotku, můžete vybírat jednotky také po skupinách. Provedete to takto:

1. Klepněte levým tlačítkem a držte jej stisknuté někde vedle skupiny jednotek.
2. Táhněte kurzorem přes jednotky, které chcete vybrat. Tak vytvoříte okolo těchto jednotek rámeček.
3. Uvolněte levé tlačítko myši. Tak vyberete všechny jednotky v rámečku.

Příkazy k přesunu a palbě můžete vydávat skupině jednotek stejným způsobem, jako by se jednalo o jednotku jedinou.

Poznámka: Některé jednotky nemohou vykonat všechny příkazy. Například velká vozidla nemohou vstoupit na pásový flak (Flak Track).

Pohyb a střelba

Jak nechat vojsko jednat:

1. Vyberte jednotku.
2. Přemístěte kurzor na místo na bojišti, na které ji chcete přesunout.

Pokud se jednotka nebo jednotky mohou na toto místo přesunout, uvidíte zelený kurzor pohybu a jednotky zahájí přesun ihned poté, kdy klepnete. Jestliže se jednotky na zvolené místo přesunout nemohou, změní se kurzor na červený zákaz. Když je kurzor umístěn nad nepřátelskou jednotkou nebo stavbou, změní se na červený zaměřovač a vaše vybrané jednotky zahájí palbu, jakmile na tomto cíli klepnete. Když vydáte jednotce příkaz k pohybu, začne se k cíli své cesty pohybovat po co možná nejpřímější trase.

Clona

Když začínáte misi, je větší část bojiště přikryta černou „clonou“. Pod clonou jsou ukryté takové oblasti, které jste zatím neprozkoumal. Jakmile přesunete vaše jednotky ke kraji clony, odhalí se jí taková část, jaký je dohled příslušné jednotky. Jednotkám můžete dát pokyn k vjezdu do clony a odhalit tak její větší úsek najednou.

Těžba rudy / získávání kreditů

Na různých místech na bojišti najdete ložiska rudy (Ore), cenné suroviny. Rudy musíte těžít a čistiť, abyste získal kredity. Kredity pak lze použít k nákupu dalších budov a jednotek pro vaši válku. Těžební stroje pro těžbu a převoz rudy do rafinérie, kde se zpracovává, mají jak Spojenci, tak Sověti.

Jak těžít rudu:

1. Klepněte na těžební vozidlo (buď časokombajn – Chrono Miner – nebo válečný kombajn – War-Miner).
2. Přemístěte kurzor nad ložisko rudy.
3. Klepněte znovu a váš kombajn si to namíří směrem k ložisku rudy a začne pracovat.

Když je kombajn plný, vrátí se automaticky na nejbližší rafinérii, a pak automaticky přejede zase zpět na ložisko k další těžbě rudy. Pošlete-li kombajn na místo, kde není žádná ruda, nebude ji vyhledávat, ani těžít. Abyste zahájil proces těžby, musíte kombajnu označit přímo zdroj rudy.

Existují dva typy rudy:

- **Žlutá ruda (Yellow Ore)** je hojná, ale není tak hodnotná jako vícebarevné drahokamy.
- **Vícebarevné drahokamy (Multi-coloured jewels)** jsou vzácné, ale vysoce ceněné, takže poskytují zhruba dvakrát víc kreditů než normální ruda.

Poznámka: *Kombajn můžete donutit k předčasnému návratu do rafinérie, když jej vyberete a umístíte kurzor nad rafinérii. Kurzor se změní na ukazatel „vstupu“. Klepnutím kombajn odešle zpět do rafinérie s jeho současným nákladem.*

Stavění jednotek a budov

Abyste mohl stavět jednotky a budovy, musíte použít výrobní nabídky umístěné přímo pod záložkami výroby. Každá z těchto čtyřech záložek zobrazuje stavby a jednotky, které právě můžete na vaší základně stavět.

Jak zahájit stavbu budovy nebo jednotky:

1. Klepněte na příslušnou záložku, abyste viděl, z čeho můžete vybírat.
2. Klepněte na objektu, který chcete vytvořit. Stavba bude okamžitě zahájena. Stavba jednotek a budov trvá určitou dobu, což je znázorňováno točící se ručičkou na obrázku stavěného objektu. Cena za stavěný objekt je odečtena z vaší zásoby kreditů (cenu lze zobrazit přesunutím kurzoru nad obrázek). Když vám v průběhu stavby jednotky nebo budovy dojdou peníze, bude výroba pozastavena do doby, než získáte více financí. Jakmile máte znovu peníze, bude výroba automaticky pokračovat.

Poznámka: *Výrobu kteréhokoliv rozestavěného objektu můžete kdykoliv pozastavit pravým klepnutím na jeho obrázku. Levým klepnutím nařídíte pokračování ve výstavbě. Dalším pravým klepnutím zrušíte výrobu a vrátíte zpět všechny kredity na stavbu doposud vydané.*

Stavební fronty

Několik jednotek pěchoty a dopravních prostředků můžete zařadit do fronty. Všechny jednotky pěchoty se vytvářejí v kasárnách a jsou vyrobeny v tom pořadí, v jakém jste je zařadil do fronty. Dopravní prostředky se vyrábějí v několika různých budovách. Prostředky vytvářené v určité budově budou vyrobeny v tom pořadí, v jakém jste je zařadil do fronty. Můžete například vyrábět zároveň tanky (ve válečné továrně – War Factory) a lodě (v loděnici – Naval Yard). Stačí klepnout tolikrát, kolik jednotek nebo pěchoty chcete vyrobit, a jejich výroba už proběhne v příslušné budově automaticky.

Shromazdiště

Jakmile jsou jednotky vyrobeny, můžete je nasměrovat na určité místo na mapě tak, že vyberete budovu, kde bude jednotka vyrobena, a pak klepnete na místo na bojišti, na které by se měla přemístit. Přerušovaná čára mezi těmito dvěma body naznačuje vybranou pozici. Jakmile je jednotka vytvořena, přemístí se automaticky na zvolené místo.

Umísťování staveb na bojiště

Když je budova nebo obranné zařízení vytvořeno, objeví se nad příslušným obrázkem v nabídce výroby slovo „READY“ (připraveno).

Jak umístit nově vytvořený objekt na bojiště:

1. Klepněte na obrázek objektu.
2. Přesuňte kurzor na bojiště. Objeví se pod ním plný obdélník. To je půdorys stavby, který udává rozměr a tvar vytvořené budovy.
3. Přesuňte půdorys na místo, na kterém chcete budovu postavit, a znovu klepněte.

Jestliže je obdélník zelený, bude stavba umístěna a začne fungovat. Je-li však obdélník červený, znamená to, že je část území zablokovaná a budovu nelze umístit.

Poznámka: Další stavby lze připravit až poté, kdy je dokončená stavba umístěna.

Poznámka: Stavby lze umísťovat pouze na rovinný terén, v blízkosti ostatních staveb.

Energie

Ukazatel energie nalevo na záložce výroby je zvlášť důležitý. Prakticky každá budova, kterou vytvoříte, potřebuje pro svůj provoz energii. Musíte sledovat spotřebu a výrobu energie, protože to může znamenat úspěch či porážku v misi. Je třeba sledovat dvě důležité skutečnosti, a to jaké jsou vaše energetické potřeby a jaký je výkon vašich zařízení pro výrobu energie.

- Výše červené na ukazateli energie ukazuje vaši současnou potřebu energie. Je to v podstatě energie, kterou právě spotřebováváte.
- Výška celého ukazatele představuje váš současný energetický výkon.
- Části ukazatele energie, které jsou žluté a zelené, představují přebytek energie, kterou můžete vynaložit na běh dalších budov. Stačí si tedy pamatovat – zelená je dobrá, červená špatná.

Množství vámi vyráběné energie závisí na kondici vašich energetických zdrojů (teslových reaktorů a elektráren). Udržujte je stále opravené, jinak vám může dojít energie v tom nejnevhodnějším okamžiku.

Poznámka: Když vaše spotřeba energie převyšuje její výrobu, bude mnoho základních funkcí zpomaleno a některé ostatní funkce budou zcela přerušeny. Rychlost stavby nových budov a jednotek poklesne, radar se vypne a mnohá obranná zařízení základny budou bez energie.

Technické budovy

V mnoha scénářích se na určitých místech mapy objevují neutrální technické budovy. Ty lze obsadit tak, že do nich přemístíte vaše ženisty (Engineer). Na rozdíl od jiných budov nelze technické budovy prodat a nepotřebují také energii. Obsazení technické budovy vám poskytne určité schopnosti na bitevním poli. Technické budovy jsou čtyř typů: letiště, nemocnice, vojenská základna a ropná vrtná věž.

Airport (letiště)



Když obsadíte letiště, získáte schopnost vytvářet parašutisty (Paratroopers). Každých pár minut můžete vysadit skupinu parašutistů na zvolené místo na mapě. Když hrajete za Spojence, jsou parašutisté vojáci (GI); když hrajete za stranu Sovětů, jsou parašutisté branci (Conscript). Jakmile jsou parašutisté připraveni k seskoku, klepněte na

portrét v nabídce obranných staveb (Armoury) pod záložkou výroby. Jejich umístění provedete tak, že klepnete na místo na bojišti, kam je chcete nechat seskočit. Dopravní letadlo vysadí parašutisty na zvoleném místě.

Hospital (nemocnice)



Zraněné pěchotní jednotky lze poslat do obsazené nemocnice k léčení. Když máte vybrané zraněné pěchotní jednotky, přemístíte kurzor nad nemocnici. Kurzor se změní na ukazatel „vstupu“. Jednotky v plné síle jsou z nemocnice vysílány automaticky.

Outpost (vojenská základna)



Vojenská základna je pancéřovaná opravna, která funguje úplně stejně jako opravárenské depo (Service Depot) Spojenců či Sovětů. Na rozdíl od těchto budov se však vojenská základna sama brání před pozemními a leteckými útoky. Jakmile vojenskou základnu obsadíte, začne se sama bránit před nepřítelem. Na vojenské základně lze opravovat poškozené dopravní prostředky.

Oil Derrick (ropná vrtná věž)



Ropné vrtné věže poskytují po obsazení neustálý přísun kreditů (a navíc určité „nálezné“ při prvním obsazení).

Opevňování civilních budov

Mnohé civilní budovy lze obsadit vašimi vojsky. Vojáci, kteří civilní budovu obsadí, budou pálit ze dveří a oken a působit tak škody blížícímu se nepříteli. Civilní budovy mohou obsadit pouze spojenečtí GI a sovětské brance.

Jak obsadit budovu:

1. Vyberte GI nebo brance a umístěte kurzor nad neutrální budovu. Kurzor se změní na symbol „vstupu“.
2. Klepněte na budovu a vybraný voják do ní vstoupí.

Když je budova obsazena, její okna budou zatlučena prkny a na střeše se objeví ostnatý drát. Klepněte na budovu. Řada ikon vojáků naspodu budovy znázorňuje její maximální kapacitu. Každá zaplněná ikona představuje vojáka v budově. Zvýšením počtu jednotek uvnitř budovy zvýšíte kadenci palby z ní vycházející. Jednotky uvnitř budovy nelze zaměřit přímo. Musí být poškozena samotná budova. Když je budova těžce poškozena, všechny jednotky ji opustí.

Jak přikázat jednotkám v budově, aby ji opustily:

1. Přesuňte kurzor nad okupovanou budovu. Změní se na kurzor „umísťování“.
2. Klepněte tlačítkem myši. Vaše jednotky budovu opustí a budova se vrátí do neutrálního stavu.

Obsazování nepřátelských budov a opravy mostů a civilních staveb

Mezi dvě nejdůležitější funkce ženistů (Engineer) patří obsazování budov a opravy zničených mostů.

Jak obsadit nepřátelskou budovu:

1. Vyberte ženistu a umístěte kurzor nad nepřátelskou budovu. Jestliže budova může být obsazena, kurzor se změní na symbol „vstupu“.
2. Klepněte na budovu a ženista se přemístí, aby mohl budovu obsadit. Když se dostane do nepřátelské budovy, přejde tato stavba okamžitě pod vaši kontrolu.

Ženisté mohou také vstupovat do vašich vlastních poškozených budov a provádět v nich rychlé opravy (část škod je opravena okamžitě). Ženisté mohou vstoupit do opravárenské boudy mostu (bouda vedle mostu), aby most opravili. Mohou také vstupovat do civilních staveb, které jsou okupovány GI nebo branci. Ženisté pak opraví všechny škody na takovéto obsazené civilní budově.

Spojenectví ve hře

Ve hrách více hráčů můžete vytvářet mezi armádami spojenecké svazky. To se provádí prostřednictvím obrazovky diplomacie (Diplomacy) nebo klepnutím na nepřátelské jednotce a stiskem klávesy A.

Poznámka: Aby došlo k vytvoření spojenectví, musí nepřátelský hráč také stisknout klávesu A.

POKROČILÉ HERNÍ PRVKY

Vytváření týmů

Z jednotek můžete vytvářet týmy, které mohou být okamžitě vybrány jako skupina. Provedete to následovně:

1. Vyberte skupinu jednotek.
2. Stiskněte a držte klávesu **CTRL** a potom stiskněte číslo od **1** do **9**. Všechny právě vybrané jednotky dostanou přiděleno toto číslo týmu.

Poznámka: Když zrušíte výběr týmu, můžete jej znovu vybrat stiskem klávesy s číslem této skupiny.

Poznámka: Když přiřadíte novému týmu číslo, nahradíte tím tým původní.

Když chcete přidat do týmu jednotky:

1. Vyberte tým.
2. Držte stisknutou klávesu **SHIFT** a klepněte na jednotkách, které chcete do týmu přidat.

Prodej

Každou budovu, kterou vlastníte, můžete prodat pomocí tlačítka SELL (prodat) umístěného pod displejem radaru. Provedete to následovně:

1. Klepněte na tlačítko SELL.
2. Klepněte na budově, kterou chcete prodat.

Poznámka: Můžete to provést také stiskem klávesy L.

Část kreditů využitých pro stavbu budovy vám bude vrácena a veškerý prospěch, z budovy plynoucí, bude ztracen. Přestože je možné (a často výhodné) prodat nepřátelské budovy obsazené vašimi ženisty, nemůžete prodávat civilní budovy okupované vašimi vojsky.

Opravy

Jak opravit dopravní prostředek:

1. Vyberte jej a přesuňte kurzor nad opravárenské depo (Service Depot). Kurzor se změní na symbol „vstupu“.
2. Klepnutím odešlete prostředek do depa. Opravy budou zahájeny okamžitě poté, kdy vozidlo dorazí do depa.
 - Při opravě jednotky jsou ubírány kredity. Najednou lze poslat na opravu více jednotek. Ty pak budou zařazeny do fronty a opravovány jedna po druhé. Jakmile je jednotka opravena, automaticky opustí opravárenské depo.

Poznámka: Vaše dopravní prostředky mohou být opraveny jedině v případě, že vlastníte opravárenské depo.

Jak opravit stavbu:

1. Stiskněte na příkazové liště tlačítko **REPAIR** (opravit) a potom klepněte levým tlačítkem na stavbu, která má být opravena.
2. Dojde k zahájení opravárenských prací na této stavbě.
 - Při opravě stavby dochází k odpočítávání kreditů.

Poznámka: Lze to provést také stiskem klávesy K.

Režim ochrany

Když přepnete jednotky do režimu ochrany (Guard), řeknete jim, aby zaútočily na každou nepřátelskou jednotku, která se přiblíží, a potom se vrátily na své původní místo. Jednotky, které nejsou v režimu ochrany, budou na přibližující se nepřátele útočit také, ovšem nebudou se vracet na své původní místo.

- Chcete-li přejít do režimu ochrany, stiskněte **G**.

Útočný přesun

Jednotky se přemístí z místa na místo a budou aktivně útočit a ničit nepřátelské jednotky, na které narazí.

Jak tento příkaz vydat:

1. Vyberte jednotku(y).
2. Stiskněte **CTRL/SHIFT**.
3. Klepněte levým tlačítkem na část bojiště, na které chcete jednotky přesunout.

Jednotky veteránů a elitní jednotky

Vaše jednotky při boji získávají zkušenost. Jednotka, která získá dostatečnou zkušenost, získá hodnost, až je nakonec povýšena do stavu elity (Elite). Elitní jednotky jsou rychlejší, silnější a mají lepší palebnou sílu a kadenci palby než normální jednotky. Kromě toho se tyto jednotky dokáží samy léčit a při povýšení do stavu elity dostávají další zbraň.

Poznámka: Elitní jednotky lze identifikovat podle výložek, které se objevují vlevo dole od ní.

Zaujmout bojové postavení

Mnoho jednotek má ještě další funkci, která může být zpřístupněna „zaujmutím bojového postavení“ jednotky. Takovou schopnost mají samohybná stavební vozidla, GI, pustošitelé a jurijové. Bojové postavení zaujmete dvojitým klepnutím na jednotce.

- Dvojitým klepnutím na jednotce jí přikážete zaujmout bojové postavení.
- Příkaz k zaujmutí bojového postavení větší skupiny jednotek můžete vydat stiskem klávesy **D**.

Vynucená palba

Normálně vaše jednotky nebudou pálit na cíle, které nejsou nepřátelské. Chcete-li donutit vaše jednotky pálit na konkrétní místo, držte stisknutou klávesu CTRL a klepněte na toto místo. Tento způsob lze použít k ničení mostů nebo zdí.

Bedny s pomocí

Bedny se na bojišti objevují pravidelně. Bedny lze sebrat přesunutím jednotky přes ni. Přestože neexistuje způsob, jak zjistit, co je uvnitř té které bedny, všechny jsou užitečné. Některé bedny vám přidají kredity nebo odhalí celou mapu. Jiné zlepší vaši ochranu, rychlost, zkušenost nebo palebnou sílu, či obnoví zdraví jednotky, která bednu sebrala.

LIŠTA S POKROČILÝMI PŘÍKAZY

Klepnutí na záložku pod hlavním bojovým displejem (naspodu obrazovky) otevře lištu s pokročilými příkazy. Tato lišta nabízí zástupce mnoha pokročilých příkazů, které máte k dispozici.

Tlačítka pro vytváření týmů

Ta vám umožňují rychle vytváření týmů, jako byste používal příkaz z klávesnice CTRL + číslo. Vyberte jednotky, které chcete mít v týmu, pak klepněte na jednom z těchto tlačítek. Tak vytvoříte tým. Tento tým lze potom znovu vybrat opětovným klepnutím na tomto tlačítku nebo pomocí kláves 1 nebo 2 na klávesnici. Chcete-li tým rozpustit, klepněte pravým tlačítkem myši na toto tlačítko.

Tlačítko výběru podle typu (T)

To vám umožní rychle vybírat všechny jednotky určitého typu v oblasti nebo na mapě. Vyberte jednotku a pak klepněte na tlačítko TYPE SELECT (výběr daného typu). Všechny podobné jednotky, které jsou právě na obrazovce, budou vybrány. Klepněte znovu a vyberou se všechny takové jednotky na mapě.

Zaujmout bojové postavení (D)

Klepněte na jednotku se schopností zaujmout bojové postavení, pak klepněte na tomto tlačítku, abyste jednotku nechal postavení zaujmout. Po výběru skupiny jednotek můžete vydávat příkaz k zaujmutí nebo zrušení bojového postavení pro všechny jednotky naráz.

Tlačítko ochrany (G)

Toto tlačítko může být použito k přepínání jednotek do režimu ochrany. Vyberte jednotky, které chcete dát do režimu ochrany (Guard), pak klepněte na toto tlačítko. Přepnete-li jednotky do režimu ochrany, přikážete jim útočit na všechny nepřátele, kteří se přiblíží, a potom se stáhnout na původní pozici. Jednotky, které nejsou v režimu ochrany, budou na přibližující se nepřátele útočit také, ovšem nebudou se vracet na své původní místo.

Tlačítko orientačních bodů (Z)

Command & Conquer: Red Alert 2 má zvlášť silný systém orientačních bodů, kterými lze řídit pohyb vašich vojsk, aniž byste se musel starat o podrobnosti. Kromě toho vám orientační body umožní sladit přesné útoky. Více informací viz *Orientační body* níže.

Tlačítko majáku (B)

Ve hrách více hráčů můžete tlačítkem PLACE BEACON (umístit maják) umísťovat majáky. Klepněte levým tlačítkem na toto tlačítko, pak klepněte na mapu, kam chcete maják položit. Tento maják mohou vidět všichni hráči, se kterými máte uzavřené spojení. Levým klepnutím na maják a stiskem Enter můžete napsat zprávu vašim spojencům. Opětovným stis-

kem Enter umístíte text na maják. Chcete-li text zrušit, klepněte na majáku pravým tlačítkem. Kdokoliv může maják ze své vlastní obrazovky odstranit stiskem klávesy Delete.

ORIENTAČNÍ BODY

Orientační body vám umožňují řídit více skupin pěchoty a dopravních prostředků útočících současně na různá místa na mapě. Chcete-li zadat orientační body, použijte tlačítko WAY POINTS (orientační body) na liště s pokročilými příkazy nebo stiskněte klávesu **Z**. Chcete-li opustit režim vkládání orientačních bodů, klepněte znovu na tlačítko WAY POINTS.

Tvorba orientačního bodu

Nejjednodušším využitím orientačních bodů je vyznačení bodů pro přesun jednotky z jednoho místa na jiné. Pomocí orientačních bodů můžete jednotce přikázat, aby postupovala po dané trase, vyhnula se možným hrozbám nebo se proplížila okolo nepřátelské základny a zaútočila na její chabě bráněné křídlo.

Jak vytvářet orientační body:

1. Vstupte do režimu zadávání orientačních bodů a vyberte jednotku, se kterou chcete pohybovat.
2. Klepněte na místo na bojišti (nebo na mapě radaru), kam se má tato jednotka přesunout. Pokaždé, když klepnete na obrazovku, dojde k přidání dalšího orientačního bodu.

Chcete-li zvolené jednotce přikázat, aby postupovala podle vámi vytvořených orientačních bodů, opusťte režim jejich zadávání opětovným stiskem tlačítka WAY POINTS.

Poznámka: Orientační body v *Command & Conquer: Red Alert 2* nejsou trvalé. Jakmile vaše jednotky dorazí k orientačnímu bodu a pokračují k dalšímu, bude tento orientační bod vymazán.

Vytváření hlídek

Další způsob, jak využít orientační body, je vytvořit hlídky, neboli cyklickou sérii orientačních bodů. Hlídkující jednotky procházejí vybranou trasu, dokud nedostanou jiný rozkaz, a budou útočit na nepřátele, na které narazí. Hlídky mohou být použity ke stálému hlídání určitého území.

Jak vytvořit hlídku:

1. Vstupte do režimu tvorby orientačních bodů a vyberte jednotky, které chcete poslat na hlídku.
2. Vytvořte orientační body, které má hlídka sledovat.
3. Nakonec klepněte znovu na váš druhý orientační bod tak, aby byly všechny orientační body uzavřeny do smyčky.

Jakmile opusťte režim orientačních bodů, vybrané jednotky budou sledovat trasu těmito body vyznačenou. Protože jste orientační body zacyklili, orientační body hlídky zůstanou. Na rozdíl od normálních orientačních bodů jsou tyto body trvalé, takže hlídkování po jimi vyznačené trase může pokračovat bez nového zadávání bodů.

Poznámka: Když jsou všechny jednotky vykonávající hlídkovou činnost zničeny, dojde také k zániku orientačních bodů.

Koordinace útoků

Koordinované útoky většího množství bojových skupin jsou možné také díky orientačním bodům.

Jak je provést:

1. Vstupte do režimu zadávání orientačních bodů.
2. Vyberte skupinu jednotek.
3. Vytvořte pro tuto skupinu orientační body.
4. Zrušte výběr skupiny pravým klepnutím na mapě, ale neukončujte režim zadávání orientačních bodů.
5. Vyberte jinou skupinu jednotek.
6. Vytvořte pro tuto skupinu orientační body.
7. Opusťte režim zadávání orientačních bodů.

Protože jednotky nezačnou sledovat trasu po orientačních bodech, dokud neopusťte režim jejich zadávání, zůstanou všechny jednotky, kterým jste dal rozkazy, na místě. Chcete-li útok rozjet, opusťte režim zadávání orientačních bodů. Každá skupina jednotek zahájí putování po trase vyznačené jejími orientačními body. To vám umožní útočit na nepřátelské pozice z více směrů současně.

Odstraňování orientačních bodů

Chcete-li vymazat orientační body, klepněte levým tlačítkem na orientační bod, který chcete odstranit, a stiskněte klávesu Delete. Orientační bod bude odstraněn. Orientační body, které byly před a za odstraněným bodem, se spojí. Když například vytvoříte jednotce sérii třech orientačních bodů, a pak odstraníte druhý z nich, jednotka se přemístí do prvního orientačního bodu a z něj pak přímo do bodu třetího.

KLÁVESOVÉ PŘÍKAZY

Přestože mnoho příkazů, které potřebujete k vytváření vaší základny a k řízení vašich vojáků, lze ovládat myší, mnohé z nich lze ovládat také klávesnicí.

Základní funkce na klávesnici

Název	Klávesa	Vysvětlení
Zaujmutí bojového postavení objektu / jednotky	D	Některé jednotky mají další funkce, které jim umožňují silnější nebo jiné útoky, či jim poskytují další schopnosti. Můžete na ně také klepnout, když se nad jednotkou objeví kurzor „zaujmutí bojového postavení“. G1, pustošitelé a jurijové mají druhou funkci. Tímto způsobem můžete také opustit jednotky nebo obsazené budovy.
Obrana území	G	Jednotky budou aktivně prohledávat terén a automaticky útočit na nepřátele.
Útočný přesun	Klepnutí na jednotce, CTRL/SHIFT s klepnutím pro přemístění do oblasti	Jednotky se budou přemisťovat z místa na místo a přitom aktivně útočit a ničít nepřátele, které potkají.
Rozptýlení	X	Jednotky se vyhnou převálcování. Stiskněte, když se vozidlo pokouší přejet vaši pěchotu.
Zastavení	S	Zastaví pohyb vybraných jednotek.
Vynucená palba	Držení klávesy CTRL, přenesení kurzoru nad cíl, levé klepnutí	Donutí jednotku pálit na vlastní nebo neutrální jednotku.
Vynucený pohyb	Držení klávesy ALT, přenesení kurzoru nad cíl, levé klepnutí	Donutí jednotku dojet/dojít do oblasti nebo přejet jednotku.
Nabídka voleb	ESC	Přechod k nabídce voleb (Options).
Vytvoření týmu	CTRL + 1-9	Vytvoří z jednotek tým.
Výběr týmu	1-9	Výběr týmu, který máte vytvořený.
Spojení s vybraným protivníkem	A	Stiskem zabráníte útoku na spojení.
Výběr daného typu	T	Levým klepnutím na tlačítku TYPE SELECT na liště s pokročilými příkazy nebo stiskem klávesy T vyberete všechny jednotky stejného typu na obrazovce (jedno klepnutí). Dvojítm klepnutím je vyberete na celém bojišti.
Přímá konverzace se všemi naslouchajícími (ve hře více hráčů)	Enter vyvolá kurzor přímé konverzace, Enter odesílá zprávu, pravé klepnutí ruší zprávu	Odešle zprávu všem, kteří naslouchají.
Přímá konverzace se všemi spojení (ve hře více hráčů)	Backspace vyvolá kurzor přímé konverzace, Enter odesílá zprávu, pravé klepnutí ruší zprávu	Odešle zprávu všem spojencům.
Přímá konverzace se všemi hráči (ve hře více hráčů)	Klávesa „\“ vyvolá kurzor přímé konverzace, Enter odesílá zprávu, pravé klepnutí ruší zprávu	Odešle zprávu všem hráčům.
Umístění majáku	B, po stisku Enter napsat zprávu, stiskem Enter odeslat zprávu, stiskem Delete vymazat maják	Napiše zprávu všem spojencům a umístí ji na bojiště.

Název	Klávesa	Vysvětlení
Vstup do režimu zadávání orientačních bodů	Klepnutí na jednotku, stisk a držení Z, nastavení orientačních bodů, uvolněním započne pohyb	Nastavení orientačních bodů.
Nastavení shromaždiště	Klepnutí na kasárna, válečnou továrnu, loděnici nebo klonovací nádrže a výběr shromaždiště na bojišti	Vaše jednotky se budou shromažďovat na určeném místě na bojišti, jakmile budou vyrobené.
Přechod k události z radaru	mezerník	Vystředí váš pohled na poslední zprávu z radaru.
Všechny jednotky křičet „hurá“!	C	Donutí všechny vaše pěšáky provolávat vítězný pokřik!
Přechod k nabídce diplomacie	TAB	Přístup na obrazovku diplomacie.

Pokročilé funkce na klávesnici

Název	Klávesa	Vysvětlení
Sledování	F	Herní okno sledující vybranou jednotku.
Cíl obrany	CTRL/ALT + klepnutí v oblasti	Přesun do oblasti a její následná obrana.
Doprovod jednotky	CTRL/ALT + klepnutí na jednotce	Brání jednotku při jejím přesunu územím.
Obrana stavby	CTRL/ALT + klepnutí na budově	Brání konkrétní stavbu.
Záložka staveb	Q	Klávesová zkratka ke stavbám.
Záložka obranných zařízení	W	Klávesová zkratka k obranným zařízením.
Záložka pěchoty	E	Klávesová zkratka k pěchotě.
Záložka jednotek	R	Klávesová zkratka k jednotkám.
Další jednotka	M	Vybere další jednotku v pořadí podle jejich vytvoření.
Předchozí jednotka	A	Vybere předchozí zvolenou jednotku.
Výběr všech	P	Vybere všechny jednotky na bojišti.
Přepínání mezi elitami	Y	Vybírá všechny jednotky veteránů nebo elitní jednotky.
Přepínání podle zdraví	U	Vybírá všechny jednotky s podobnou lištou zdraví.
Úprava volby jednotek	Držení SHIFT a klepnutí na vybrané jednotce její volbu zruší. Klepnutí na nevybrané jednotce ji přidá do skupiny.	Odstraňuje určitou jednotku(y) ze skupiny jednotek.
Vystředění taktické mapy na základně	H	Vystředí váš pohled na základně. Obvykle je to místo s vaším stavenišťem (Construction Yard).
Režim oprav	K	Opravuje vaše stavby.
Režim prodeje	L	Prodej vašich staveb.
Vytvoření záložky	CTRL + F1-F4	Vytvoří bod na mapě, ke kterému můžete okamžitě přeskočít.
Přechod k záložce	F1-F4	Přeskočí na dříve označené území.
Zvolání ve hře více hráčů	F5-F12	Odešle předem nastavenou zvukovou zprávu jiným hráčům.

JEDNOTKY A STAVBY

Vojska Spojenců

Pěchota



GI (voják)

GI je základní pěchotní jednotkou Spojenců. GI je pomalý a schopný způsobit jenom malá poškození, přesto je užitečný pro svoji nízkou cenu a schopnost rozestavit kolem sebe pytle s pískem jako bunkr. Levým klepnutím na vybrané jednotce GI ji necháte rozložit těžký kulomet, který má větší dostřel a palebnou sílu, voják se s ním však nemůže pohybovat. Dalším levým klepnutím zaujmutí bojového postavení GI zrušíte.

Engineer (ženista)

Ačkoliv je ženista neozbrojený, je velice užitečnou jednotkou. Promyšlené nasazení týmů ženistů může rychle zvrátit průběh bitvy. Pamatujte, že při použití ženisty je jednotka samotná ztracena. Ženistu lze použít k opravě zničených mostů (vstupem do boudy u mostu), obsazení nepřátelských budov, opravě vlastních budov a opravě nebo obsazení neutrálních technických budov. Ženisté mohou také zneškodňovat bomby Šíleného Ivana, když je nasměrujete na příslušnou jednotku nebo stavbu.



Rocketeer (raketometčík)

Raketometčík je verzí jednoduchého spojeneckého GI sloužící k vzdušným útokům. Je vyzbrojen mocnou zbraní a má připásaný stejně tak silný proudový motor, díky kterému se raketometčík vznáší nad bojištěm. Raketometčík je výbornou jednotkou protivzdušné obrany a útočníkem vzduchem na slabší cíle.



Spy (špión)

Špión je tajnou jednotkou používanou v armádách Spojenců, aby získaly výhodu nad svými protivníky. Místo toho, aby útočil na nepřátelské jednotky, špión zamíří nepříteli a změni svůj vzhled tak, aby vypadal jako nepřátelská jednotka. To mu umožní prolížit se do týla nepříteli až do jeho budov a získat tak značnou výhodu. Funkce špióna, který vstoupil do budovy, závisí na jejím typu. Útoční psi se maskováním špióna nenechají nikdy zmást, takže se před nimi mějte na pozoru. Když špión vstoupí do...

nepřátelských kasáren: Vaše pečotní jednotky jsou vytvářeny jako veteráni.

nepřátelské válečné továrny: Vaše dopravní prostředky jsou vytvářeny jako veteráni.

nepřátelské rafinérie: Ukradne všechny peníze, které v této rafinérii právě jsou.

nepřátelské elektrárny: Dočasně vyřadí energetický zdroj nepříteli.

nepřátelské bojové laboratoře: Získáte schopnost vytvářet zvláštní pěchotní technickou jednotku. Ta se objeví na záložce INFANTRY (pěchota) na příkazové liště.

nepřátelské kupole radaru: Znovu zatáhne nepříteli clonu.



Tanya (Táňa)

Nejvšestrannější pěchotní jednotkou Spojenců je Táňa. Táňa je zhruba stejně rychlá jako obyčejný GI, ale má také schopnost přeplavat řeky a oceány. Přestože není příliš účinná proti dopravním prostředkům, její mocná zbraň zabije každého nepřátelského pěšáka jediným výstřelem. Táňa může také připevňovat nálože výbušniny C4 na nepřátelské budovy nebo lodě a okamžitě je tak ničit. Připevnění nálože C4 na opravárenské budve u mostu umožní Táně ničit také mosty.



Attack Dog (útočný pes)

Zvlášť vycvičení němečtí ovčáci jsou jako útoční psi velmi účinní proti pěchotě, ale naprosto bezmocní proti dopravním prostředkům a budovám. Kromě toho jsou útoční psi vaší první a jedinou linií obrany před nepřátelskými špióny. Neustále byste měl mít nějaké útočné psy, kteří hlídají vaši základnu.



Chrono Legionnaire (časolegionář)

Časolegionář nikdy nikam nechodí. On se prostě teleportuje po mapě. Vzdálenost, na kterou se může přenést, závisí na délce trvání „obnovovací fáze“ na jeho novém působišti. Když je v obnovovací fázi, je časolegionář zranitelný palbou nepřítel. Jeho zbraň je jedinečná. Místo toho, aby ničil nepřátelské jednotky a stavby, svojí zbraní je prostě vymazává z času. Čím silnější je nepřítel, tím déle to trvá. Nepřátelská jednotka, která se vymazává, je po tuto dobu nezranitelná. Je-li časolegionář při vymazávání jednotky zabit, částečně vymazaná jednotka se opět objeví.

Dopravní prostředky



Grizzly Battle Tank (bojový tank grizzly)

Grizzly je standardním spojeneckým tankem. Je užitečný při útocích na základny a je také schopný rozdrtit nepřátelské pěchotní jednotky, které se dostanou pod jeho silné pásy. Toto univerzální vozidlo se hodí jak pro obranu, tak pro útok.

Infantry Fighting Vehicle (IFV) (bojové vozidlo pěchoty - BVP)

Toto úžasné všestranné přepravní vozidlo mění svoji výzbroj podle typu pěchoty, kterou má právě naloženo. Když do BVP například umístíte ženisty, změníte jej na samohybný opravárenský stroj schopný opravovat všechna poškozená vozidla, aniž by se ta musela vracet zpátky na základnu. Vojská GI rozšiřují schopnost vozidla ničit pěchotu atd. Vyzkoušejte jedinečné schopnosti, které vám BVP nabízí.

Poznámka: Některé jednotky nemají na výzbroj žádný vliv a zbraň pak zůstává standardní, raketová.



Harrier

Toto rychlé proudové letadlo se používá k pozemním útokům proti pozicím nepřítele. Je užitečné pro ostřelování nepřátelských budov nebo blízcích se kolon nepřátelských jednotek. Harrier je zranitelný sovětskou protivzdušnou palbou.



Mirage Tank (tank mirage)

Z větší části je tank mirage podobný bojovému tanku grizzly Spojenců. Ovšem když se nepohybuje, mění svůj vzhled a vypadá jako strom. Ze svého maskovaného stavu může na nepřátelské jednotky normálně střílet, takže je pro ně obtížné zjistit, odkud palba přichází. Při výstřelu se však tank na malý okamžik ukáže. Při chytrém využití (například zastavení tanků mirage v zalesněném území nebo blízko něj) mohou tyto jednotky způsobit zničující překvapivý útok.



Night Hawk Transport (dopravní noční jestřáb)

Tento ohromný dopravní vrtulník se používá k rychlému a účinnému přesunu pěchotních jednotek po mapě, bez ohledu na terénní podmínky. Dopravní noční jestřáb je pro nepřátelské radary naprosto neviditelný, takže je pro kyvadlovou přepravu jednotek sem a tam ještě užitečnější. Je však zranitelný protivzdušnou palbou.



Prism Tank (hranolový tank)

Tento silný spojenecký tank používá zbraň podobnou hranolové věži Spojenců. Silný a smrtící paprsek světla vypálený z hlavně kanónu hranolového tanku se rozšiřuje směrem od cíle tak, aby zasáhl i okolní nepřátele, takže umožňuje jednomu vozidlu zničit naráz celou skupinu nepřátelských jednotek. Dosah rozptylu závisí na tom, v jaké vzdálenosti od hranolového tanku je jeho prvotní cíl.



MCV (Mobile Construction Vehicle) (samohybné stavební vozidlo)

Jak se dočtete v kapitole o spojeneckých budovách, srdcem každé základny je staveniště (Construction Yard). Při mnoha příležitostech nebudete začínat s touto stavbou již umístěnou, ale budete mít k dispozici MCV, neboli samohybné stavební vozidlo. Když je rozloženo, stává se toto vozidlo staveništěm a poskytuje vám veškeré výhody této budovy. Chcete-li MCV rozložit, vyberte jej a držte nad ním kurzor. Jestliže se kurzor změní na žlutou kružnici se čtyřmi šipkami, způsobí levé klepnutí rozložení vozidla. Vypadá-li kurzor jako červená kružnice uvnitř s proškrtnutím, znamená to, že zde není dostatečný prostor k rozložení, nebo rozložení brání nějaká překážka. Přesuňte vozidlo (nebo bránící objekt), abyste našli vhodné stanoviště.



Chrono Miner (časokombajn)

Srdcem vaší ekonomiky je časokombajn, malé vozidlo, které těží rudu a vrací ji do rafinérií. Tato ruda se mění na peníze, které vám umožňují vyrábět jednotky a stavby zvětšující vaši sílu. Když se časokombajn přesouvá na ložisko rudy, přesouvá se jako normální vozidlo. Avšak, když je plný rudy, vrátí se kombajn zpět k rafinérii „posunem“ času, podobně jako se po mapě pohybuje časolegionář. Tím šetří značné množství času, který by byl jinak potřebný pro transport rudy do rafinérie.



Amphibious Transport (dopravní obojživelník)

Spojenecký dopravní obojživelník se používá k přepravě jednotek z místa na místo. Přestože není radarem nezjistitelný, podobně jako dopravní noční jestřáb, je vznášedlo schopné přepravovat vozidla stejně jako pěchotu. Snadno překonává zemi a vodu, takže umožňuje provádět obojživelné útoky na nepřátelské pozice. Toto vozidlo nemá žádnou výzbroj.



Destroyer (torpédoborec)

Základní námořní spojenecká jednotka, torpédoborec, je zkonstruován, aby se automaticky bránil před podmořskými nepřátelskými jednotkami typu ponorek. Torpédoborec může být také použit k bombardování pobřežních linií a nepřátelských zařízení, čímž usnadňuje obojživelné invaze.



Aegis Cruiser (obrný křižník)

Další důležité spojenecké plavidlo, obranný křižník, se používá jako protivzdušná obrana. Kromě standardní výzbroje protivzdušné obrany je obranný křižník vybaven také protiraketovými systémy, které před raketovými útoky chrání důležitá zařízení.



Aircraft Carrier (letadlová loď)

Jak možná tušíte, je letadlová loď velkým plavidlem, které útočí vysíláním letadel k cíli. Letadla z letadlové lodi přistávají, doplňují výzbroj a pokračují v útocích, dokud není zvolený cíl zničen. Nejlepší však je, že každé ztracené letadlo je na letadlové lodi automaticky nahrazeno, a to bezplatně.



Dolphin (delfin)

Delfini jsou důležitou námořní jednotkou spojeneckých armád. Jsou neviditelní pro nepřátelské radary a útočí pomocí ultrazvukového zesilovače. Jsou účinní proti sovětským námořním jednotkám, zvlášť obrovským chobotnicím a ponorkám.

Vojska Sovětů

Pěchota



Conscript (branec)

Protějškem spojeneckého GI je sovětský branec. Branci nemohou zaujmout opevněné postavení a jejich výroba je levnější než výroba spojeneckých GI.



Engineer (ženista)

Ačkoliv je ženista neozbrojený, je velice užitečnou jednotkou. Promyšlené nasazení týmů ženistů může rychle zvrátit průběh bitvy. Pamatujte, že při použití ženisty je jednotka samotná ztracena. Ženistu lze použít k opravě zničených mostů (vstupem do boudy u mostu), obsazení nepřátelských budov, opravě vlastních budov a opravě nebo obsazení neutrálních technických budov. Ženisté mohou také zneškodňovat bomby Šíleného Ivana, když je nasměrujete na příslušnou jednotku nebo stavbu.



Attack Dog (útočný pes)

Zvlášť vycvičení sibiřští husky jsou jako útoční psi velmi účinní proti pěchotě, ale naprosto bezmocní proti dopravním prostředkům a budovám. Kromě toho jsou útoční psi vaší první a jedinou linií obrany před spojeneckými špióny. Neustále byste měl mít nějaké útočné psy, kteří hlídají vaši základnu.



Tesla Trooper (Teslův pěšák)

Tato specializovaná pěchotní jednotka útočí silným elektrickým výbojem vytvářeným ve své přenosné Teslově cívkě. Teslův pěšák je cenný z několika důvodů, v neposlední řadě kvůli své imunitě před rozdrčením nepřátelským tankem. V okamžiku mimořádného nedostatku energie může Teslův voják dobít Teslovu cívkou bránci vaši základnu, aby je udržel v činnosti při boji s nepřátelskými jednotkami. Dobití Teslovu cívkou také zvyšuje její dostih a sílu. Chcete-li dobít Teslovu cívkou, stačí postavit Teslova pěšáka vedle ní. Dobíjení proběhne automaticky.



Crazy Ivan (šílený Ivan)

Šílený Ivan, což je kódové označení používané pro sovětské demoliční experty, útočí umísťováním dynamitových náloží po mapě. Téměř všechno lze nechat vybuchnout, počínaje nepřátelskými budovami, po jednotlivé brance – a dokonce i toulající se krávy. Jakmile je bomba umístěna na nepřátelské nebo neutrální jednotce či stavbě, začne odpočítávání a pak nastane exploze. Jednotky šílených Ivanů mohou také ničit mosty, když umístí nálože dynamitu do budek u mostů.



Flak Trooper (dělostřelec)

Tato pokročilá pěchotní jednotka je užitečná jak proti pozemním, tak vzdušným cílům. Dělostřelec útočí tříštivými náložemi, které mu umožňují ničit letadla, stejně jako vážně zraňovat nepřátelskou pěchotu.



Yuri (Jurij)

Jurij, výsledek jedinečného sovětského výzkumu, má schopnost mentálního ovládnání většiny organických jednotek a vozidel. Když je nepřátelské vozidlo ovládáno, stává se v podstatě vaší jednotkou, které můžete dávat příkazy k přesunu a útoku stejně, jako kdybyste ji postavil sám. Jestliže je Jurij zabit, spojení s nepřátelským vozidlem je přerušeno, a to se vrací svému původnímu týmu. Jurij nemůže ovládat válečné kombajny, časokombajny, útočné psy, letadla a jiné jednotky Jurijů. Jurij může také uvařit mysl jiných šokuujícím útokem. Stačí na něj klepnout dvojitě a sledovat syčení okolních pěšáků.

Dopravní prostředky



Rhino Heavy Tank (těžký tank nosorožec)

Sovětskou odpovědí na spojenecký bojový tank grizzly je těžký tank nosorožec. Je větší a pomalejší než grizzly, ale je navržen čistě pro výkon, a je tak zvlášť účinný v boji proti budovám.



Flak Track (pásový flak)

Toto lehké sovětské vozidlo je zkonstruováno tak, aby chránilo před útoky ze vzduchu a lehkými útoky ze země. Útočí tříštivými granáty, podobně jako dělostřelec. Toto vozidlo může fungovat také jako dopravní prostředek vojska a převážet pěchotu po zemi. Vozidlo není obojživelné a nemůže překročit vodu.



V3 Rocket Launcher (raketomet V3)

Raketomet V3 je sovětskou obdobou dělostřelectva. Přestože je V3 fyzicky slabý a lze jej snadno zničit, je schopen způsobit obrovské škody. Vypouští velice silné, dalekonosné rakety, které mohou způsobit značné škody na všem, co zasáhnou. Přestože se jedná o výtečnou podpůrnou zbraň, je V3 příliš zranitelný, než aby mohl vést útok sám.



Kirov Airship (vzducholod' Kirov)

Tyto obrovské sovětské zeppelinů jsou skutečnou silou, se kterou je třeba ve vzduchu počítat. Kirov může vydržet značné poškození a útočí ohromnými náložemi těžkých bomb. Ty mohou ničit celá území. Hlavní slabinou této jednotky je její malá rychlost.



Terror Drone (strašlivý parazit)

Strašliví parazité jsou novou robotickou jednotkou vytvořenou sovětským vojskem. Tito malí, mechaničtí pavouci pobíhají po bojišti a vyhledávají nepřátelská vozidla. Když se vozidlo dostane do jejich dosahu, strašlivý parazit se vrhne do akce, vskočí dovnitř vozidla a odsud jej rozebere. Jakmile zaútočí, může jej odstranit pouze opravárenské depo nebo vojenská základna (Outpost).



Apocalypse Assault Tank (útočný tank apokalypsa)

Nejlepší sovětský tank, útočný tank apokalypsa, má ohromné dělo. Než tak obrovské vozidlo, Apokalypsa, podlehne, může způsobit značné škody. Toto vozidlo může být použito k útoku proti pozemním i vzdušným cílům.



MCV (samohybné stavební vozidlo)

Jak se dočtete v kapitole o sovětských budovách, srdcem každé základny je staveniště (Construction Yard). Při mnoha příležitostech nebudete začínat s touto stavbou již umístěnou, ale budete mít k dispozici MCV, neboli samohybné stavební vozidlo. Když je rozloženo, stává se toto vozidlo staveništěm a poskytuje vám veškeré výhody této budovy. Chcete-li MCV rozložit, vyberte jej a držte nad ním kurzor. Jestliže se kurzor změní na žlutou kružnici se čtyřmi šipkami, způsobí levé klepnutí rozložení vozidla. Vypadá-li kurzor jako červená kružnice uvnitř s proškrtnutím, znamená to, že zde není dostatečný prostor k rozložení, nebo rozložení brání nějaká překážka. Přesuňte vozidlo (nebo bránící objekt), abyste našli vhodné stanoviště.



War-Miner (válečný kombajn)

Hlavním účelem protějšku spojeneckého časokombajnu, válečného kombajnu, je těžba rudy, která se zpracovává na kredity. Jakmile je ruda v rafinérii upravena, umožňuje výrobu jednotek a staveb. Na rozdíl od spojeneckého časokombajnu není válečný kombajn zcela bezbranný. Je vybaven poměrně slušným dělem, které mu umožňuje bránit se proti menším hrozbám. Podobně jako všechna velká vozidla může také drtit nepřátelskou pěchotu tak, že ji přejede.



Amphibious Transport (dopravní obojživelník)

Podobně jako spojenecký dopravní obojživelník, používá se k přepravě pěchoty a vozidel jak po zemi, tak po vodě. Vozidlo je neozbrojené, ale je silně pancéřované, aby se zajistila přeprava nákladu na místo jeho určení.



Typhoon Attack Sub (útočná ponorka tajfun)

Toto námořní plavidlo útočí z pod hladiny vypouštěním silných torpéd na své protivníky. Není schopné útoku na pozemní cíle, přesto je tajfun beze-sporu silnou jednotkou pro námořní konflikty a, při použití ve velkém množství, může zajistit kontrolu nad plavebními drahami lodí. Útočné ponorky tajfun jsou jednotky typu stealth, které se neobjevují na nepřátelských radarech.



Dreadnought (strach z nicoty)

Tato velká loď je užitečná jak při útoku na nepřátelská plavidla, tak při ničení pozemních zařízení. Útočí silnými dalekonosnými střelami, takže je pro nepřátelské jednotky obtížné přiblížit se k ní na dostřel a zničit ji.



Sea Scorpion (mořský štir)

Tato rychlá loď je schopná útočit na všechny cíle. Je také vybavena protiraketovým systémem a může být použita k ochraně cenných staveb a zařízení před raketovými útoky.



Giant Squid (ohromná chobotnice)

Toto velké stvoření chycené a vycvičené sovětskými vědci je schopné sevřít nepřátelské lodě a rozdrtit je svými ohromnými, silnými chapadly. Ohromné chobotnice jsou jednotky typu stealth, které se neobjevují na nepřátelském radaru.

Zvláštní síly ve hře více hráčů

Ve hrách více hráčů a v bitvách (Skirmish) si nevybíráte pouze určitou stranu (Spojence nebo Sověty), ale také konkrétní armádu. Mezi Spojence patří Spojené státy, Francie, Německo, Velká Británie a Korejská republika. Sovětské síly zahrnují Sovětský svaz, Kubu, Libyi a Irák. Každá z těchto armád získává příslušné jednotky nebo schopnosti, které může použít k dosažení vítězství:



American Paratroopers (američtí výsadkáři)

Americká armáda ve hře více hráčů získává schopnost vytvářet a vysazovat výsadkáře po celém bojišti, jakmile je postaveno velitelství leteckých sil (Air Force Command Headquarters). Parašutisté mohou být vysazováni na jakékoliv místo na zemi na mapě (nelze je vypouštět do vody). Když je vybrán cíl, dopravní letadlo k němu přepraví skupinu pěti výsadkářů. Jakmile jsou výsadkáři na zemi, jedná se v podstatě o normální GI. Je-li dopravní letadlo sestřeleno, jsou výsadkáři ztraceni. Schopnost vysazovat parašutisty se časem mění, takže je nemůžete používat neustále.



French Grand Cannon (francouzské velké dělo)

Zvláštní zbraní Francouzů není vozidlo, ale rozměrná stavba zvaná Velké dělo. Jakmile je vybudováno, poskytuje velké dělo velmi účinnou obranu základně před nepřátelskými útoky, zvlášť před pancéřovanými jednotkami.



German Tank Destroyer (německý tank ničitel)

Němečtí vědci vyvinuli tank ničitel, což je jednotka, která má německým vojskům poskytovat výhodu proti nepřátelským obranným prostředkům. Přestože jsou tanky ničitelé slabí v boji proti stavbám nebo pěchotě, jsou velmi účinní proti nepřátelským vozidlům a lze je použít buď k vyčištění cesty pro váš vlastní útok nebo k oslabení blížících se kolon nepřátelských obrněnců.



British Sniper (britský ostřelovač)

Britská pěchota je vybavena zvláštní puškou s velkým dostřelem, která je užitečná při vyřazování nepřátelských pěchotních jednotek. Ostřelovač je mnohem lepší než obyčejný GI, má značný dostřel a sílu a je schopen zabít nepřátelského pěšáka jediným výstřelem ze vzdálenosti daleko za jeho vlastním dostřelem.



Korean Black Eagle (korejský černý orel)

Zvláštní zbraní v korejském arsenálu je černý orel. V podstatě se jedná o silnější verzi Harriera, která nabízí zlepšené schopnosti jak při rozdávání, tak při přijímání úderů.



Russian Tesla Tank (ruský Teslův tank)

Sovětský Teslův tank je velkým pozemním vozidlem, které místo balistických zbraní střelí Teslovými výboji. Tento výboj je účinný jak proti jednotkám, tak proti stavbám.



Cuban Terrorist (kubánský terorista)

Kubánci vyvinuli k útoku na nepřátelské základny teroristy. Terorista nese nálož C4, kterou má připnutou ke svému tělu, sebevraždě napadá nepřátele a rychle a účinně je ničí.



Libyan Demolition Truck (libyjský ničící nákladní vůz)

Libyjský ničící nákladní vůz je sebevražedné vozidlo navržené tak, aby způsobilo maximální spoušť a krveprolití na nepřátelské základně. Tento nákladník veze malou jadernou nálož. Když je napaden, nálož vybuchuje a ničí vše v širokém okolí.



Iraqi Desolator (irácký pustošitel)

Iráčtí vědci vyvinuli Ničitele, vojáka, který vytváří rozlehlé oblasti spálené, neprostupné země. Když je Ničitel nasazen, používá radiační kanón, kterým zamožuje území okolo sebe, a vytváří tak zcela neprostupnou zemi jak pro pěchotu, tak pro lehká vozidla. Má na sobě ochranný oděv, který mu zajišťuje bezpečí před zářením. Když je Ničitel zabit nebo stažen, země, kterou otrávil, se pomalu vrací do normálního stavu.

Stavby spojenců

Stavby



Construction Yard (staveniště)

Srdcem každé základny je staveniště. Tato stavba je zodpovědná za vytváření všech ostatních budov na vaší základně, počínaje jednoduchými hradbami a konče technologicky vyspělými bojovými laboratořemi. Protože tato budova určuje schopnost rozpínání a získávání nových technologií na vaší základně, chrání ji moudrý velitel za každou cenu a za všech okolností. Při mnoha misích začínáte s již umístěným staveništěm, ovšem jindy budete mít k dispozici MCV, které musíte rozložit, abyste mohl začít budovat.



Power Plant (elektrárna)

Přestože několik vašich budov, včetně staveniště, si vyrábí vlastní energii, většina vlastní zdroje nemá. Aby takové stavby mohly pracovat s maximální účinností, musíte jim poskytnout energii. To je účelem této budovy. Elektrárny vyrábějí značné množství energie, ovšem větší základny potřebují pro své fungování větší počet elektráren. Elektrárny jsou fyzicky slabé a mají prvořadou důležitost, takže je dobře braňte.



Ore Refinery (rafinérie rudy)

Časokombajny potřebují někde převážet rudu, kterou vytěží. Tímto místem je rafinérie rudy, stavba, která tvoří základ vašich ekonomických operací. Naplněný kombajn před tím, než se vrátí k ložisku, zajede do rafinérie, aby zde vyložil svůj náklad rudy. Tato ruda je potom přeměněna na kredity, které můžete používat k nákupu staveb a jednotek. Každá rafinérie rudy je postavena společně s jedním kombajnem. V každé misi potřebujete alespoň jednu tuto budovu, ale často jich budete chtít více. Vyroberte si více kombajnů a rafinérií rudy, abyste mohl vytvářet více peněz.



Barracks (kasárna)

Tvorba veškeré pěchoty, počínaje základními GI a konče pokročilými časolegionáři, se provádí ve spojeneckých kasárnách. Mnohé vaše výkonné a účinné stavby a obranná zařízení základny vyžadují přítomnost kasáren.



War Factory (válečná továrna)

Chcete-li stavět dopravní prostředky (a to budete chtít), musíte mít válečnou továrnu. Ve válečné továrně se vyrábí všechna pozemní vozidla, i když některá mohou vyžadovat navíc přítomnost další budovy, aby mohla být stavěna.



Naval Shipyard (námořní loděnice)

Vaše námořnictvo hraje nezastupitelnou úlohu při ochraně vaší základny a při útocích na pozice nepřítele. Všechny vaše námořní jednotky, včetně delfinů, se vytvářejí v loděnici. Tato stavba musí být umístěna celou svojí plochou ve vodě. Poškozené lodě se mohou do loděnice vrátit a být v ní opraveny.



Air Force Command Headquarters (velitelství vzdušných sil)

Spojenecké velitelství vzdušných sil má dvě důležité funkce. Za prvé poskytuje radar, který aktivuje vaši obrazovku radaru, a umožňuje vám na mapě radaru vidět území, z kterých byla sejmuta clona. Za druhé tato budova umožňuje výrobu letadel. Každé velitelství vzdušných sil může řídit až čtyři Harriery. Další letadla vyžadují stavbu nového velitelství vzdušných sil.



Service Depot (opravárenské depo)

V průběhu bitvy budou vaše jednotky poškozeny. Když přesunete poškozené vozidlo do opravárenského depa, zahájí se proces oprav. Oprava poškozených vozidel stojí kredity, přičemž cena za opravu závisí na závažnosti poškození jednotky.



Battle Lab (bojová laboratoř)

Mnohé z vyspělejších spojeneckých jednotek a obranných zařízení vyžadují další technologii, která se vyskytuje pouze v bojové laboratoři. Chcete-li vytvářet zvláštní zbraně Spojenců, musíte mít na vaší základně bojovou laboratoř. Přestože je její výstavba drahá a provoz laboratoře vyžaduje značné množství energie, jsou jednotky a stavby, které bojová laboratoř zpřístupní, pro spojeneckou základnu nezbytné.



Ore Purifier (čistička rudy)

Spojenci vyvinuli čističku rudy a získali tak prostředek dalšího rafinování rudy, kterou vytěží. Přestože se jedná o drahou stavbu, čistička rudy vám umožní získávat další kredity z každého nákladu, se kterým se vaše kombajny vrátí do svých rafinérií. Za čas čistička rudy vrátí svoji hodnotu mnohokrát zpět.



Spy Satellite Uplink (špionážní družice)

Spojenecká armáda spoléhá při boji se sovětskou hrozbou na informační převahu. Když je špionážní družice postavena a vynesena na oběžnou dráhu, dojde k úplnému odstranění clony a jsou vidět všechna místa na bojišti a na displeji radaru.

Obranná zařízení



Fortress Walls (opevnění)

Hradby jsou pasivním obranným systémem sloužícím k zastavení nepřátelské pěchoty a vozidel. Najednou lze umístit více dílů hradeb.



Pill-Box (kulometné hnízdo)

Kulometná hnízda jsou opevněnými stanovišti s kulometem, která slouží k ochraně území před útoky nepřátelské pěchoty. Kulometná hnízda nejsou příliš účinná v boji proti vozidlům a nemohou střílet přes hradby.



Prism Tower (hranolová věž)

Hranolová věž je mocnou obranou základny Spojenců. Hranolová věž pálí soustředěným paprskem světla na každou přibližující se nepřátelskou pozemní jednotku. Jsou-li hranolové věže rozmístěny dostatečně blízko k sobě, mohou páliť jedním velkým silným paprskem, když si zaměřují navzájem své cíle a spojují své paprsky při útoku na ně.



Patriot Missile System (protiraketový systém patriot)

Protiraketový systém patriot je zařízením, které má chránit spojenecké základny před sovětskými letadly. Je účinné proti všem nepřátelským vzdušným jednotkám. Patriot může také zaměřovat a ničit přilétající nepřátelské střely.



Gap Generator (generátor otvorů)

Strategie Spojenců se většinou odvíjí z lepšího shromažďování informací a utajování informací před Sověty. Údržba generátoru otvorů vyžaduje značné množství energie.



Chronosphere (časová koule)

Spojenecký výzkum týkající se cestování časem vyústil ve vyvinutí časové koule, zařízení, které umožňuje jednotkám okamžité přesuny po mapě. Když se časová koule použije, přemístí vozidlo na jiné zvolené místo na mapě až do určité vzdálenosti. Kromě toho lze časovou koulí přenášet také nepřátelská vozidla. Nepřátelské lodi lze umísťovat na zem nebo nepřátelská vozidla dávat do vody, a tak je okamžitě ničit. Podobně jako u zařízení pro ovládání počasí, když je postavena časová koule, jsou o tom všichni hráči informováni a nad zařízením se rozpustí clona.



Weather Control Device (zařízení pro ovládání počasí)

Zařízení pro ovládání počasí poskytuje veliteli Spojenců schopnost řídit přírodní síly. Jakmile je zařízení pro ovládání počasí postaveno, vytvoří silnou bouři, kterou lze umísťovat na jakékoliv místo na mapě a působit tam značnou spoušť. Bouře ničí budovy a jednotky na rozlehlém území. Když je zařízení pro ovládání počasí postaveno, jsou o jeho existenci informováni všichni hráči a nad zařízením se rozpustí clona. U každého hráče se také objeví odpočítávání do zformování bouře.

Stavby Sovětů

Budovy



Construction Yard (staveniště)

Srdcem každé základny je staveniště. Tato stavba je zodpovědná za vytváření všech ostatních budov na vaší základně, počínaje jednoduchými hradbami a konče technologicky vyspělými bojovými laboratořemi. Protože tato budova určuje schopnost rozpínání a získávání nových technologií na vaší základně, chrání ji moudrý velitel za každou cenu a za všech okolností. Při mnoha misích začínáte s již umístěným staveništěm, ovšem jindy budete mít k dispozici MCV, které musíte rozložit, abyste mohl začít budovat.



Tesla Reactor (Teslův reaktor)

Sovětská základna při provozu své základny spoléhá na Teslův reaktor. Podobně jako elektrárny jsou také Teslovy reaktory velmi důležité, ale zároveň velmi zranitelné. Tyto stavby je nutné za všech okolností chránit. Zvlášť nepřijemní jsou špióni.



Ore Refinery (rafinérie rudy)

Válečné kombajny potřebují někde převážet rudu, kterou vytěží. Tímto místem je rafinérie rudy, stavba, která tvoří základ vašich ekonomických operací. Naplněný kombajn před tím, než se vrátí k ložisku, zajede do rafinérie, aby zde vyložil svůj náklad rudy. Tato ruda je potom přeměněna na kredity, které můžete používat k nákupu staveb a jednotek. Každá rafinérie rudy je postavena společně s jedním kombajnem. V každé misi potřebujete alespoň jednu tuto budovu, ale často jich budete chtít více. Vyrobtě si více kombajnů a rafinérií rudy, abyste mohl vytvářet více peněz.



Barracks (kasárna)

Tvorba veškeré pěchoty, počínaje základními branci a konče pokročilými šílenými lvany, se provádí v sovětských kasárnách. Mnohé vaše výkonné a účinné stavby a obranná zařízení základny vyžadují přítomnost kasáren.



War Factory (válečná továrna)

Chcete-li stavět dopravní prostředky (a to budete chtít), musíte mít válečnou továrnu. Ve válečné továrně se vyrábí všechna pozemní vozidla, i když některá mohou vyžadovat navíc přítomnost další budovy, aby mohla být stavěna.



Naval Shipyard (námořní loděnice)

Vaše námořnictvo hraje nezastupitelnou úlohu při ochraně vaší základny a při útocích na pozice nepřítele. Všechny vaše námořní jednotky, včetně obřích chobotnic, se vytvářejí v loděnici. Tato stavba musí být umístěna celou svojí plochou ve vodě. Poškozené lodě se mohou do loděnice vrátit a být v ní opraveny.



Radar Tower (radarová věž)

Protože Sověti nemají tradiční letadla, nepotřebují letiště. Displej sovětského radaru aktivuje při svém dobudování radarová věž.



Service Depot (opravárenské depo)

V průběhu bitvy budou vaše jednotky poškozeny. Když přesunete poškozené vozidlo do opravárenského depa, zahájí se proces oprav. Oprava poškozených vozidel stojí kredity, přičemž cena za opravu závisí na závažnosti poškození jednotky.



Battle Lab (bojová laboratoř)

Mnohé z vyspělejších sovětských jednotek a obranných zařízení vyžadují další technologii, která se vyskytuje pouze v bojové laboratoři. Chcete-li vytvářet zvláštní zbraně Sovětů, musíte mít na vaší základně bojovou laboratoř. Přestože je její výstavba drahá a provoz laboratoře vyžaduje značné množství energie, jsou jednotky a stavby, které bojová laboratoř zpřístupní, pro sovětskou základnu nezbytné.



Nuclear Reactor (jaderný reaktor)

Sověti vyřešili problém potřeby dalších Teslových reaktorů vývojem jaderného reaktoru. Tato velká budova má výkon srovnatelný s několika Teslovými reaktory a dodává sovětskému veliteli téměř veškerou energii, kterou potřebuje. Zničení jaderného reaktoru způsobí velký atomový výbuch a vytvoří jaderný spad, který zabije veškerou pěchotu a zničí lehce obrněná vozidla.



Cloning Vats (klonovací nádrže)

Klonovací nádrže jsou jedinečným výdobytkem sovětské technologie. Umožňují vám bezplatně zhotovovat kopie kterékoli pěchotní jednotky, kterou vytvoříte v kasárnách. Jakmile postavíte a umístíte klonovací nádrže, každá jednotka, kterou vytvoříte v kasárnách, dá vzniknout také stejné jednotce v klonovací nádrži.

Do klonovací nádrže mohou být pěchotní jednotky také vyslány a tam zničeny. To vám poskytne malé množství kreditů. Kromě toho lze do klonovací nádrže posílat pěchotní jednotky zajaté Jurijem. Zkuste to a máte něco málo peněz navíc.

Obranná zařízení

Fortress Walls (opevnění)



Hradby jsou pasivním obranným systémem sloužícím k zastavení nepřátelské pěchoty a vozidel. Najednou lze umístit více dílů hradeb.

Sentry Gun (strážní kulomet)



Tento pevný kulomet se používá k obraně před nepřátelskou pěchotou. Není příliš účinnou zbraní proti vozidlům.

Tesla Coil (Teslova cívka)



Silná obrana základny před všemi pozemními jednotkami. Teslova cívka útočí mocným elektrickým výbojem. Na rozdíl od ostatních obranných zařízení základny může být Teslova cívka dobíjena Teslovými pěšáky a zůstává aktivní, i když zbytek základny přijde o energii.

Flak Cannon (flak)



Sovětský flak je základní formou obrany proti vzdušným jednotkám. Je zvláště účinný proti spojeneckým leteckým jednotkám, včetně raketometčičů.

Psychic Sensor (psychický senzor)



Sovětský výzkum psychických jevů přinesl psychický senzor. Když je toto zařízení nasazeno, umožní vám vidět příznaky, které dostávají libovolné nepřátelské jednotky připravující útok na vaše jednotky nebo stavby v dosahu zařízení. Když je senzor postaven, ukáže cíl útoku, je-li tento cíl v dosahu psychického senzoru.



Iron Curtain (železná opona)

Železná opona je úžasným kouskem sovětské technologie. Umožňuje vám po krátkou dobu zajistit nezranitelnost vašich jednotek a staveb. Když je železná opona připravená a vybraná, stanou se všechny stavby a jednotky na nevelkém území útokem naprosto nezranitelné. Nezranitelné jednotky nelze napadnout strašlivými parazity, ale lze ovládat jejich mysl. Síla železné opony zabije každého pěšáka, na kterého je opona použita. Tímto způsobem může být opona použita proti nepřátelské pěchotě jako zbraň. Když je železná opona postavena, dozvědí se o tom všichni hráči a nad zařízením se pro všechny hráče odkryje clona.

Nuclear Missile Silo (silo jaderných raket)



Nejsilnější zbraní v arsenálu Sovětů je silo jaderných raket. Jakmile je silo jaderných raket vybudováno, vytvoří ohromnou jadernou střelu, která může být použita na vybranou oblast, kde způsobí značnou spoušť. Kromě toho výbuch střely zanechá na území silnou radiaci, která zabije každou pěchotní jednotku a poškodí lehce obrněná vozidla. Když je silo jaderných raket vystavěno, jsou o tom informováni všichni hráči a clona nad zařízením se pro všechny hráče rozpustí.

WESTWOOD ONLINE

Westwood Studios vás zvou ke hře *Command & Conquer: Red Alert 2* přes internet prostřednictvím jejich bezplatné zprostředkovatelské služby Westwood Online. Budete moci hrát proti vašim přátelům, nebo se s nimi spojit proti počítačovým protivníkům. K dispozici je několik herních režimů, které budou vysvětleny podrobněji později v tomto manuálu.

Stiskněte tlačítko **INTERNET** umístěné v Hlavní nabídce a dostanete se k Westwood Online. Westwood Online je zprostředkovatelská služba financovaná Westwood Studios pro hráče Red Alert 2.

Poznámka o výkonu hry více hráčů: *Vždy je lepší hrát s hráči, kteří mají rychlé připojení k internetu a kteří vlastní systém splňující doporučené požadavky pro hru po internetu. Výkonnost hry je těmito faktory ovlivněna. Hrajete-li proti hráčům s rychlým připojením k internetu a s výkonným počítačem, zajistíte si optimální zážitek ze hry.*

Vítejte u Red Alert 2 online

Toto je první nabídka, kterou uvidíte při vstupu do Westwood Online. Odsud si můžete vybrat z několika typů hry více hráčů po internetu (QUICK MATCH – rychlá hra, CUSTOM MATCH – vlastní hra, BUDDY LIST – seznam přátel – nebo WORLD DOMINATION TOUR – cesta k ovládnutí světa) nebo můžete nastavit vámi poskytované informace po internetu (MY INFORMATION). Na této obrazovce je také uveden váš hráčský profil.

Profil hráče (Player Profile)

Toto okno zobrazuje vaše osobní informace z minulých her Red Alert 2 na Westwood Online:

WINS (vítězství): Počet her jednoho proti jednomu v Red Alert 2, které jste vyhrál.
LOSSES (porážky): Počet her jednoho proti jednomu v Red Alert 2, které jste prohrál.

DISCONNECTS (odpojení): Kolikrát jste byl od Westwood Online odpojen v důsledku problémů s internetem.

RANK (hodnost): Vaše hodnocení mezi hráči her jednoho proti jednomu z celého světa na Westwood Online.

POINTS (body): Počet bodů, které jste získal za výhry v hrách jednoho proti jednomu.

Vytvoření nového online účtu u Westwood

Jestliže jste si nevytvořil účet na Westwood Online při instalaci hry, můžete to udělat následovně:

1. Klepněte na některé z tlačítek **QUICK MATCH** (rychlá hra), **CUSTOM MATCH** (vlastní hra), **BUDDY LIST** (seznam přátel) nebo **WORLD DOMINATION TOUR** (cesta k ovládnutí světa).
2. Stiskněte tlačítko **NEW ACCOUNT** (nový účet).
3. Postupujte podle pokynů na obrazovce – budete požádán o zadání vašeho data narození a vaší e-mailové adresy. Stačí vyplnit tyto informace.
4. Stiskem **CONTINUE** (pokračovat) váš účet nastavíte.

Máte-li nějaké otázky, přečtěte si prosím naše Zásady dodržování soukromí (Privacy Policy). Bude-li program mít potíže s navázáním spojení na Westwood Online, objeví se zpráva, která popíše vzniklý problém.

Přihlášení k existujícímu online účtu Westwood

Jakmile vstoupíte na uvítací obrazovku Westwood Online (Welcome to Westwood Online), stiskněte některé z tlačítek **QUICK MATCH** (rychlá hra), **CUSTOM MATCH** (vlastní hra), **BUDDY LIST** (seznam přátel) nebo **WORLD DOMINATION TOUR** (cesta k ovládnutí světa). Budete požádán o zadání vaší přezdívky a hesla. Když tyto údaje vyplníte, pokračujte stiskem tlačítka **LOGIN** (přihlásit se). Budete dotázán, zda chcete být v budoucnu k tomuto účtu přihlašován automaticky. Doporučujeme tuto možnost využít, protože si tak přišší zjednodušíte proces přihlašování. Tento přihlašovací proces můžete také zautomatizovat zaškrtnutím rámečku **AUTO LOGIN WITH THIS ACCOUNT** (automaticky přihlašovat k tomuto účtu) v části My Information (údaje o mně). Má-li program problémy s navázáním spojení k Westwood Online, objeví se zpráva, která popíše vzniklý problém.

Rychlá hra (Quick Match)

Klepněte na toto tlačítko, abyste okamžitě přeskočil do hry jednoho proti jednomu s jiným hráčem s dobrým internetovým spojením a úrovní schopností, která odpovídá té vaší. Mapa a nastavení jsou zvolena za vás. Je to velmi snadná a rychlá cesta, jak se dostat do online hry, aniž byste se musel obtěžovat jejím hledáním a úpravou.

Vlastní hra (Custom Match)

Toto tlačítko vám umožní najít a nastavit si vlastní hru na Westwood Online. Dostanete následující informace:

Available Games (dostupné hry)

Toto okno zobrazuje hry, které se právě prostřednictvím Westwood Online tvoří v aktuální herní hale (kasárna Spojenců – Allied Barracks, kasárna Sovětů – Soviet Barracks atd.). Chcete-li se připojit ke hře, která se právě utváří, stačí klepnout dvojitě na hru v okně dostupných her. Případně si vyberte hru v okně dostupných her (jedním klepnutím levým tlačítkem) a potom stiskněte tlačítko **JOIN** (připojit) na pravé straně obrazovky.

Players (hráči)

Toto okno zobrazuje hráče právě čekající na hru v aktuální herní hale (kasárna Spojenců – Allied Barracks, kasárna Sovětů – Soviet Barracks atd.).

Prohlížení zpráv přímé konverzace

Pod okny dostupných her a hráčů uvidíte volný prostor, okno přímé konverzace. V okně přímé konverzace se objevuje text, který napíšete vy nebo jiní hráči. Je zde také krátká historie dříve odeslaných zpráv.

Psaní zpráv přímé konverzace

Jak napsat zprávu jiným hráčům:

1. Klepněte na zadávací rámeček přímo pod oknem přímé konverzace.
2. Napište vaši zprávu.
3. Stiskněte **Enter**.

Chcete-li upozornit na odesílanou zprávu, můžete klepnout na ikonu ACT (činnost) na pravé straně. Tak odešlete zprávu jinou barvou, abyste zdůraznil její důležitost. Chcete-li nasměrovat zprávu určité osobě nebo seznamu osob (místo odeslání zprávy pro celou halu), můžete klepnout na několik jmen v okně hráčů. Chcete-li zrušit výběr všech uživatelů v tomto seznamu, klepněte do okna hráčů pravým tlačítkem.

Vytváření a připojování se k hrám přes Westwood Online

Následující tlačítka použijte k vytvoření a připojení se k online hrám:

CREATE GAME (vytvoření hry): Chcete-li vytvořit hru, stiskněte toto tlačítko. Budete požádán o určení počtu hráčů, hesla pro vstup do hry (necháte-li jej prázdné, vytvoříte hru „otevřenou“ pro kohokoliv, kdo se bude chtít přidat), zda chcete hrát turnaj financovaný Westwood Online (budeme vás na základě výsledků vaší hry hodnotit) nebo zda chcete hrát turnaj BattleClan. Pamatujte, že tlačítko **BATTLE CLAN** (klan válečníků) bude nepřístupné, jestliže ke klanu zatím nepatříte.

JOIN GAME (připojení se ke hře): Chcete-li se připojit k právě se utvářející hře, klepněte na ni dvojité v části dostupných her (Available Games). Případně vyberte hru z okna dostupných her a stiskněte **JOIN** (připojit se).

BUDDY LIST (seznam přátel): Toto tlačítko stiskněte, abyste viděl, kdo z vašich přátel je připraven hrát. Odsud můžete zahajovat hry, vyvolávat vaše přátele (posílat jim zprávy s dotazy, zda si nechtějí zahrát), přidávat nebo mazat vaše přátele a prohlížet si jejich aktuální profil Red Alert 2.

CLAN/LADDER (klan/žebříček): Chcete-li vytvořit klan nebo se podívat na celkové hodnocení Westwood Online v několika kategoriích, stiskněte toto tlačítko. Klan je skupinou lidí, kteří jsou hodnoceni jako jedna jednotka. Toto hodnocení lze vidět na obrazovce žebříčku (Ladder).

OPTIONS (volby): Red Alert 2 nabízí několik dalších způsobů, jak si upravit vlastní zážitek ze hry. Mezi tyto funkce patří filtrování odporných výrazů, umožnění ostatním hráčům, aby vás vyzývali atd.

Poznámka: Chcete-li se dozvědět více o různých mapách a herních režimech Red Alert 2, přečtěte si prosím manuál k normální hře.

Seznam přátel (Buddy List)

Red Alert 2 vám usnadní nalézání přátel a hraní s nimi. Stačí stisknout tlačítko **BUDDY LIST**, abyste viděl, kdo z vašich přátel je připraven k online hře. Odsud můžete zahajovat hry, vyvolávat vaše přátele (posílat jim zprávy s dotazy, zda si nechtějí zahrát), přidávat nebo mazat vaše přátele a prohlížet si jejich aktuální profil Red Alert 2. Je to nejlepší způsob, jak si zajistit, že budete hrát s nebo proti lidem, které již znáte.

Cesta k ovládnutí světa (World Domination Tour)

Cesta k ovládnutí světa (WDT) nabízí hráčům Red Alert 2 válečné pole, ve kterém každé vítězství či prohra rozhoduje o celkovém výsledku. WDT stává proti sobě síly Sovětů a Spojenců ve hře více hráčů o ovládnutí světa. Hráči bojují na různých soutěžních územích s předdefinovanými podmínkami mapy pro každou oblast. Na konci dne je výsledek všech uskutečněných bitev na každém území vyhodnocen a je určeno, která strana území ovládne. Frontové linie mezi oběma stranami se posouvají tam a zpátky podle toho, kdo které území právě kontroluje. Když se frontová linie posune, nastane boj o další soutěžní území. Časem nakonec jedna strana získá kontrolu a právo na území pro svoji skupinu. Výsledky jsou zasílány pravidelně. Když byla jedna mapa ztracena, bude k dispozici další mapa, na které lze hrát. WDT má tři oddělená válčiště: Severní Ameriku, Evropu a jižní Asii.

Když postupíte přes možnosti nabídek, dostanete se až ke zobrazení současné mapy bojů. Na této mapě uvidíte sovětská území, spojenecká území a soutěžní území. Bojovat můžete začít na kterémkoliv ze soutěžních území. Každé území bylo připraveno tak, aby poskytlo různorodé hry více hráčů. Když přemístíte kurzor nad libovolné soutěžní území, zobrazí se seznam bojových podmínek připravených pro danou mapu. Například můžete začínat s menším množstvím peněz. Dobytí některých sporných území je těžší než dobytí území jiných, takže si tyto informace vyhledejte ještě před tím, než do herní oblasti vstoupíte. Když přemístíte kurzor nad sovětské nebo spojenecké území, uvidíte jeho statistické údaje; informace o obyvatelstvu, hrubém národním důchodu (GNP) nebo úrovni ohrožení vám poskytnou náhled na to, jak si žije zbytek světa.

My Information (údaje o mně)

Stiskem tohoto tlačítka nastavíte vaši přezdívku (nickname), upřednostňovaný server (typicky jsou servery uspořádané podle jejich zeměpisné polohy, takže můžete vidět například asijský server a server v USA). Můžete se volně pohybovat mezi všemi dostupnými servery, ale pamatujte, že obvykle získáte lepší spojení s hráči na vašem místním serveru), národnost (nation), barvu (colour), které dáváte při hře přednost,

a vaše současné hodnocení na Westwood Online. Můžete také zaškrtnout tlačítko AUTO LOGIN (automatické přihlašování), jestliže nechcete zadávat vaše heslo pokaždé, když se k Westwood Online přihlašujete.

BUDDY LIST (seznam přátel): Spravujete váš seznam přátel.

CLAN/LADDER (klan/žebříček): Podívejte se na hodnocení a žebříček vašeho klanu.

NEW ACCOUNT (nový účet): Založte si nový účet u Westwood Online.

MANAGE ACCOUNT (správa účtu): Dostanete se na webovou stránku, kde můžete spravovat váš uživatelský účet na Westwood Online.

PŘÍMÁ KONVERZACE VE HŘE

Command & Conquer: Red Alert 2 umožňuje hráčům snadnou komunikaci během hry.

Psaní zprávy přímé konverzace

Jak odeslat zprávu všem naslouchajícím:

1. Stiskněte **ENTER** a zadejte vaši zprávu do dialogového rámečku.
2. Nyní stiskněte **ENTER**, abyste ji odeslal naslouchajícím.

Jak odeslat zprávu všem spojencům:

1. Stiskněte **BACKSPACE** a pak zadejte vaši zprávu.
2. Nyní stiskněte **ENTER**, abyste ji odeslal pouze všem vašim spojencům.

Jak odeslat zprávu všem hráčům:

1. Stiskněte klávesu „\“ a zadejte vaši zprávu.
2. Nyní stiskněte **ENTER**, abyste ji odeslal všem hráčům.

Použití nabídky diplomacie k určení spojenců a partnerů pro rozhovor:

1. Klepněte na tlačítko DIPLOMACY (diplomacie) na postranní liště. Objeví se nabídka diplomacie.
2. Nyní klepněte na jméno(a) hráče(ů), kterému chcete poslat zprávu.
3. Když se znovu vrátíte na herní obrazovku, stiskem klávesy ENTER odešlete zprávu hráčům, které jste vybral jako naslouchající.

Poznámka: Tento způsob odesílání zpráv pro vás má jistou nevýhodu, protože na krátký čas musíte opustit hru, abyste vybral konkrétní uživatele.

Tlačítko majáku (B) (Beacon)

Ve hrách více hráčů můžete tlačítkem PLACE BEACON (umístit maják) na liště s pokročilými příkazy umísťovat majáky. Klepněte na toto tlačítko, pak klepněte na mapu, kam chcete maják položit. Tento maják mohou vidět všichni hráči, se kterými máte právě uzavřené spojení. Levým klepnutím na maják a stiskem Enter můžete napsat zprávu vašim spojencům. Opětovným stiskem Enter umístíte text na maják. Chcete-li text zrušit, klepněte na majáku pravým tlačítkem. Kdokoliv může maják ze své vlastní obrazovky odstranit stiskem klávesy Delete.

Spojení s hráči

Chcete-li uzavřít spojení s jiným hráčem, můžete prostě klepnout levým tlačítkem na

nepřátelské jednotce a stisknout **A**. Jestliže nepřítel přijme váš návrh, klepne také levým tlačítkem na vaši jednotce a stiskne **A**. Oba nepřátelé jsou nyní spojenci a mohou spolu bojovat jako tým proti ostatním nepřítelům. Můžete také vstoupit do nabídky diplomacie (Diplomacy) stiskem tlačítka **DIPLOMACY** v pravém horním rohu obrazovky. Levým klepnutím na zaškrtačacím políčku Ally (spojenec) uzavřete s nepřitelem spojení. Spojíte-li se s jiným hráčem, ale on spojení s vámi nepřijme, bude ho hra stále považovat za vašeho nepřítele. Když jste spojenci, nebudete moci útočit na druhého hráče a budete vidět společně všechny události, ke kterým pod clonou dochází.

Zvolání

Během hry můžete posílat předem napsané zprávy, neboli „zvolání“, vašim nepřítelům. Odesíláte je stiskem **F5-F12**.

Odstraňování problémů s internetem

Chcete-li hrát hru po internetu, musíte mít navázáno internetové spojení (prostřednictvím vytáčené linky modemem nebo jiné přímé připojení k internetu).

Obvyklé problémy

Máte-li vytáčené připojení k internetu přes modem, měl byste se spojit raději ještě před spuštěním hry. Windows sice mají připravené „vytáčení na požádání“, ale zjistili jsme, že tento způsob není tak spolehlivý, jako vytočení před hrou.

Internetová hra ztrácí spojení

Jestliže zjistíte, že vaše spojení se po chvíli hraní nebo konverzování v hale ztratí, zajistěte si, aby vaše modemové připojení nemělo nastavené zavěšení po určité době nečinnosti. Windows považují používání klávesnice za důležitější než aktivní síťové přenosy. Přesné místo, kde tuto volbu najdete, se liší podle verze operačního systému Windows 95/98/NT/2000, Millennium a může záviset také na vámi instalovaném webovém prohlížeči, ale obvykle jej lze najít buď ve vlastnostech vytáčeného připojování k síti nebo na ovládacím panelu Možností sítě internet.

Problémy s výkonem internetu

Hráči s nejpomalejším systémem nebo nejpomalejším připojením k internetu určují rychlost hry ostatních hráčů dané internetové hry. Vždy je lepší, aby hostitel (osoba, která zahajuje hru) měl nejrychlejší systém a nejlepší internetové připojení. Má-li například jeden hráč kabelový modem nebo DSL připojení a rychlé PC, je považován za dobrou volbu pro hostitele hry.

AUTOŘI

Red Alert 2 je založen na původním Command & Conquer, který vytvořili Brett W. Sperry a Joseph Bostic.

Výroba

Výkonný producent: Mark Skaggs

Producent: Harvard Bonin

Pomocný producent: Julio Valladares

Návrh

Vedoucí návrhář: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry

Návrhář: Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana

Další návrhář: Mike Lightner

Příběh: Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

Výtvarníci

Vedoucí výtvarník: Chris Ashton

Výtvarníci: Chris Adams, TJ Frame, Michael

Jones, Sean Keegan, Magalkhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo

Náčrtky: T.J. Frame, Dan Lyons

Další výtvarníci: Thomas Baxa, Phil Robb

Konzultant: Rick Glenn

Programování

Technický ředitel: Henry Yu

Další technický ředitel: Steve Wetherill

Programátoři: Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long

Instalátor: Maria del Mar McCreedy Legg

Síťové programování

Vedoucí síťový programátoři: Jeffrey Brown, Steve Tall

Síťové programátoři: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

Filmy

Ředitel CG: John Hight

Výtvarný ředitel CG: Cris Moras

Vedoucí výtvarník CG: Eric Gooch

Výtvarníci CG: Chuck Carter, Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple

Další CG: Shant Jordan, Patrick Perez

Výtvarníci náčrtků CG: T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa

Komprese videa: Tim Fritz

Koordinátor výroby: Julie Brugman

Ředitel zvuku: Paul S. Mudra

Ozvučení filmů: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Další hudba: Poet Jester

Zvuk ve hře

Vedoucí návrhář zvuků: Mical Pedriana

Návrhář zvuků: David Fries

Původní hudba: Frank Klepacki

Skupina výroby videa

Producent: Donny Miele

Ředitel: Joseph D. Kucan

Scénář: Jason Henderson, Donny Miele

Střih: Curt Weintraub

Vedoucí výtvarník vizuálních efektů: Kevin Bequet

Ředitel zvuku: Paul S. Mudra

Výroba zvuků: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra

Ředitel obsazení: Marilee Lear, CSA

Ředitel fotografií: Kurt Rauf

1. asistent ředitele: Eddie Ficket

2. asistent ředitele: Frank Carillo

Koordinátor výroby: Kim Houser

Asistenti producenta: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis

Výtvarný ředitel: Karen Stephens

Rekvizitář: Cliff Bernay

Garderobiér: Greg Wolfe

Koordinátor staveb: Bobby Z

Tesař: Jeffrey Morgan

Další příprava staveb: The Effects Network

Ličení a rekvizity: Ron Wild

Kadeřník: Alison Bonanno

Asistent ličení: China-Li Nystrom

Rekvizity: Tracy Bohl

Asistent rekvizitáře: Sandy Wyndom

Osvětlovač: Jeremy Settles

Hlavní kulisář: Gary Sauer

Kulisář: Angel Gonzalez

Operátor výbuchů: Richard Rasmussen

Návrhář vizuálních efektů: Chuck Carter

Závěrečný operátor: Bob Kurtez

Operátor nápovědy: Cheryl Yiatras

Řidič: Patience Becquet

Výtvarník náčrtků: Chuck Wojtkiewicz

Výtvarník příběhu: Jeff Parker

Čte: Finley Bolton

Zásobování: ADL Services

Lokalizace Westwood Studios

Ředitel lokalizace: Thilo Huebner

Dohled nad kvalitou Westwood Studios

Dohled nad kvalitou řídil: Glenn Sperry a Mike Meischheid

Analytik QA: Doug Wilson, Dave Shuman

Vedoucí QA: Lloyd Bell

Vedoucí RA2: D'Andre Campbell

Vedoucí hry jednoho hráče RA2: Chris Blevens

Vedoucí bitvy RA2: Shane Dietrich, Mike Smith

Vedoucí hry více hráčů RA2: Steve Shocke

Testeři QA: Clint Autrey, Greg Baldwin, Jason

Campbell, Michael H. Celmner, Michael Chatterton,

Dan Etter, David Fleischmann, Chad Fletcher, Steve

Laity, Ray Laubach, DeMarlo Lewis, Levi Luke, Bryan

Pihlbald, Richard Rasmusen, Michael Ruppert, Benjamin Galley

Koordinátor QA: Rhoda Y. Anderson

Technici QA: Troy Leonard, Beau Hopkins

Zástupci CS: Mary Beal, Tim Hempel

Marketing

Viceprezident marketingu: Laura Miele

Marketingový manažer výroby: Matt Orlich

Ředitel pro styk s veřejností: Aaron Cohen

Koordinátor pro styk s veřejností: Chris Rubyor

Ředitel grafických služeb: Victoria Hart

Online řízení: Ted Morris

Online výtvarník: Jordan Robins

Grafický návrhář: David Lamoreaux

Asistent marketingu: Wanda Flathers

Podpora

Manažer činnosti: Shawn Ellis

Manažer MIS: Wayne Hall

Technici MIS: Glenn Burtis, Mick Love

Manažer lidských zdrojů/úřadu: Christine

Lundgren

Administrativní pomoc: Tanya Pereira

Právní pomoc: Jennifer Hoge

Zvláštní poděkování

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam

Isgreen; John Riccitiello; Nancy Smith; Rade Stojavljevic,

Gehry & Gaudi za fantastickou vizuální inspiraci;

Edward Gutierrez a Eldorado High School ROTC;

Hahn's World of Surplus; Buzzy's Recording - Los Angeles.

S láskou věnováno našim milovaným

rodinám a drahým přátelům, kteří na nás

trpělivě čekali, když jsme se do noci lopotili v práci... nikdy bychom to bez nich

nedokázali:

Jennifer and Reagan Baldwin; Red, Fran a Justin

Bauer; Melissa, Ernest a Evelyn Beaumont; Becca de

Boo; Gloria, Harvard, Paco a Ike Bonin;

Jennifer, Walter & Sue Browder; Robin, Joshua a Eli-

zabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell;

David, Linda a Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia,

Pineapple a Cassioipa; Michael, Adam Fries &

Christina Fries; Audra Ann Furuchi; Gary, Martha &

Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce,

Ken, & Juba; Sharmine Green; Julie, Christopher

a William Hight; Noa, Tal a Ron Magal; Margaret

Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan a Stephanie Cha-

gollan; Kosal a Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack,

Ben a Laura Skaggs; John Thornburg; Maribel

Marf nez, Jose Manuel, I-aki & Oscar Valladares;

Chris a Jessica Yu; Mt Dew (liquid schwartz).

Hráli

Živé akce

Prezident Dugan: Ray Wise

Jurij: Udo Kier

Generál Thorn: Barry Corbin

Agent Táňa: Kari Wuhrer

Premiér Romanov: Nicholas Worth

Nadporučík Eva: Athena Massey

Nadporučík Zofia: Aleksandra Kaniak

Generál Vladimir: Adam Greggor

Dr. Einstein: Larry Gelman

Sovětský důstojník: Oleg Stepan

Premiér: Kerry Michaels

Generál Lyon: Frank Bruynbroek

Německý kancléř: Stuart Nesbit

Sovětský hlasatel zpráv: Gabriella Bern

Korejský velitel: Richard Narita

Teslův pěšák: Igor Jijenke

Velitel základny: Gary Marshal

Dozorčí důstojník 1: Rick Cramer

Dozorčí důstojník 2: Nate Bynum

Důstojnice: Heather Nickens

Spojenecký GI 1: Sharif Perry

Spojenecký GI 2: Micheal Rouleau

Spojenecký GI 3: Jeremy Olson

Spojenecký voják 1: Randy Stafford

Spojenecký voják 2: Shane Dietrich

Spojenecký strážný 1: Justin Bloom

Spojenecký strážný 2: Beau Hopkins

Spojenecký generál: Robert Eustice

Spojenecký plukovník: Robert Christensen

Tajný opravář 1: Spike Measer

Tajný opravář 2: Robert Garretson

Sovětský voják 1: Alexander Moiseev

Sovětský voják 2: Igor Jijikine

Sovětský bravec 1: Andrei Skorobogatov

Sovětský bravec 2: Marlo Lewis

Pobočník v Bílém domě: Ann-Marie Lazaroff

Kočka v bikinkách 1: Stephanie Harrold

Kočka v bikinkách 2: Tamara Kozen

Kaplan: Donald La Mothe

Servírka: Natasha

Hlasy ve hře

Jurij, PsyCorps: Udo Kier

Americké výkřiky: Barry Corbin

Agent Táňa: Kari Wuhrer

Nadporučík Eva: Athena Massey

Nadporučík Zofia: Aleksandra Kaniak

Sovětské výkřiky: Adam Greggor

Německé výkřiky: Stuart Nesbit

Noční ještřáb, sovětské vozidlo: Grant Albrecht

Špión, ostřelovač, spojenecká pěchota:

Michael Bell

Instalátor, spojenecký člun, vetřelec: Gregg Berger

Texan: Glenn Burtis

Spojenecký civilista, sovětský civilista: Julie Brugman

Raketometčík, časolegionář, propagační

nákladák: David Fries

Hlasatel BBC, americký hlasatel: Sam

McMurray

SEAL, sovětský civilista, spojenecké vozidlo: Stefan Marks

Libyjské výkřiky, irácké výkřiky, pustošitel:

Adoni Maropis

Sovětská pěchota, sovětský ženista: Andy

Milder

Pustošitel, sovětský člun: Phil Proctor

Kubánské výkřiky, terorista, černý orel,

francouzský hlasatel: Gustavo Rex

Britské výkřiky, Kirov, šilený Ivan: Neil Ross

Seržant ve výcviku, dělostřelec, vypravěč

ovládnutí světa: Douglas Rye

Interkomunikační systém, počítačový hlas,

hlasatelka: Heidi Shannon

Americký civilista, americký ženista: Phil

Tanzini

Testlův pěšák: John Vernon

Korejské výkřiky: Henry Yu

Světová lokalizace

Korea

Manažer lokalizace: Taewon Yun

Inženýr lokalizace: Changuk Park

Překlady: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park

Záznamové studio a střížna: Junco MultiMedia

Záznamový inženýr: Yejun Hwang

Manažer marketingu: Jungwon Hahn

Manažer výroby: Jungheon Kwon

Čína

Manažer projektu lokalizace: Christine Kong

Manažer lokalizace: Jerry Lee

Překladatelé: Richard Chen

Testování jazyka: Jerry Lee

Manažer marketingu: Tom Chen

Manažer výroby: Betty Chang

Návrh balení a manuálu: Bingo Cheng

Zvláštní poděkování: Westwood Localisation
Teams, TL Goh, Irene Chua

France

Manažer lokalizace výroby: Nathalie Fernandez

Překladatelé: Francis Grimbert, Stéphane Radoux

Koordinátor překladu: Nathalie Duret

Herci: Hervé Caradec, Tony Joudrier, Fran_oise

Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Héli

Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Frédéric Popovic,

Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir,

Bernard Demauray, Michel Castelain, Denis Boileau

Tester: Emmanuel Delvea

Koordinátor testování: Lionel Berrodier

Německo

Manažer lokalizace: Michaela Bartelt

Překladatel: Claudia Stevens

Manažer obsazení hlasů: Dirk Vojtilo

Obsazení hlasů: Manuel Bertrams

Ředitel marketingu: Benedikt Schüller

Manažer výroby: Pete Larsen

Hlasy: Udo Kier, Till Demtšder, Klaus Dittmann,

Dagmar Dreke, Eva Freese, Isabella Grothe, Eber-

hard Haar, Ben Hecker, Verena Herkewitz, Iris

Immenkamp, Michaela Kreifler, Holger Mahlich,

Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik Müller, Uli

Plessmann, Michael Quiaikowski, Wolf Rahtjen,

Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Schäffler,

Achim Schölke, Marc Seidenberg, Hans Sievers,

Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmer-

mann

Česká republika

Překlad manuálu: Giraffe

Manažer lokalizace: Miroslav Papež

TECHNICKÁ PODPORA (v anglickém jazyce)

Vyčištění vašeho systému před spuštěním hry

Před instalací jakéhokoliv softwaru je důležité, aby byl pevný disk připraven pro bezchybnou práci. Doporučujeme, abyste prováděl pravidelnou „domácí údržbu“ spuštěním programů ScanDisk a Defragmentace disku.

- ScanDisk prohledá váš pevný disk a najde případně ztracená data.
 - Defragmentace disku zajistí, aby byla vaše data správně uspořádána. Pokud tato operace selže, může to mít za následek poškození dat.
1. Abyste spustil ScanDisk, klepněte levým tlačítkem myši na tlačítko START na liště úloh.
 2. Z nabídky Start vyberte SPUSTIT.
 3. Do dialogového rámečku spuštění napište scandisk a klepněte na OK.
 4. Jakmile se program odstartuje, ujistěte se, že je jako typ testu zvolen test ÚPLNÝ. Dokončení tohoto procesu chvíli potrvá, ale výsledek za takto investovaný čas určitě stojí. Ujistěte se, že je zatrženo políčko AUTOMATICKY OPRAVOVAT CHYBY a vybrán pevný disk, na který chcete hru instalovat (např. C:).
 5. Když je toto nastavení v pořádku, klepněte na START, aby program prohledl disk a opravil případné chyby.
 6. Dále spusťte Defragmentaci disku. Klepněte na tlačítko START na liště úloh.
 7. Ze startovní nabídky vyberte SPUSTIT.
 8. Do dialogového rámečku spuštění napište defrag a klepněte na OK.
 9. Stejně jako u ScanDisku vyberte disk, na který budete hru instalovat, a klepněte na OK. Dokončení tohoto procesu chvíli potrvá, ale opět výsledek za takto investovaný čas určitě stojí, protože vám zajistí bezproblémovou instalaci vaší hry.

CO JE DIRECTX™?

Tuto část si přečtete celou před tím, než začnete hrát Command & Conquer: Red Alert 2 a než budete instalovat DirectX.

DirectX je součástí Windows® 95 a 98. Umožňuje Windows vysokorychlostní přístup k některým částem vašeho PC, aby byl možný běh moderních her. S uvážením nových technologií, jako jsou 3D akcelerátory nových generací a 3D zvukové karty, se DirectX vyvíjí, aby mohlo tyto technologie podporovat. *Command & Conquer: Red Alert 2* vyžaduje DirectX 7.0a, který je obsažen na herním disku a který si odsud můžete, v případě nutnosti, nainstalovat.

Aby DirectX fungoval správně, musíte aktualizovat ovladače vaší grafické, zvukové nebo 3D akcelerační karty. Používání ovladačů, které nemají podporu DirectX 7.0a, může mít

v *Command & Conquer: Red Alert 2* za následek problémy s obrazem nebo zvukem. Během instalace DirectX 7.0a jsou ovladače grafické, zvukové a 3D akcelerační karty zkontrolovány a je otestována jejich kompatibilita. Je-li to možné, instalátor DirectX 7.0a aktualizuje všechny nekompatibilní ovladače automaticky. Avšak pokud máte ve vašem počítači zcela nový díl hardwaru nebo nějaký méně známý model hardwaru, budete se muset spojit s výrobcem této součástky a získat od něj aktuální softwarový ovladač s podporou DirectX 7.0a.

Důležitá poznámka: Během instalace DirectX 7.0a instalační program zjišťuje, zda lze nebo nelze vaše ovladače úspěšně aktualizovat. Pokud ovladač, který je nahrazován, nebyl vyzkoušen, nebo pokud je známo, že ovladač způsobuje problémy, instalační program vás bude příslušným způsobem varovat. Doporučujeme vám řídit se tímto varováním.

Jak nainstalují DirectX 7.0a?

Když instalujete *Command & Conquer: Red Alert 2*, je váš systém prohledán a zjištěna přítomnost DirectX. Není-li správná verze objevena, budete požádán o instalaci DirectX 7.0a z CD *Command & Conquer: Red Alert 2*. Doporučujeme vám řídit se radami, které dává instalační program.

Chcete-li nainstalovat DirectX 7.0a až po instalaci *Command & Conquer: Red Alert 2*:

1. Klepněte na **START** na liště úloh Windows, zvýrazněte **NAJÍT** a klepněte na **SOUBORY ČI SLOŽKY**.
2. Do rámečku **NÁZEV** napište **dxsetup**
3. Přesvědčte se, že v rámečku **KDE HLEDAT** je nastaveno písmeno disku vaší mechaniky CD-ROM (např. D:), pak klepněte na **NAJÍT**.
4. Když se soubor objeví, klepněte dvojitě na ikonu **dxsetup** ve sloupečku **Název**.
5. Když se objeví okno **DXSetup**, klepněte na **Přinstalovat DirectX**, abyste proces dokončil.

Prověřte váš systém!

Chcete-li si ověřit, zda váš počítač plně podporuje DirectX 7.0a, spusťte po instalaci DirectX 7.0a **Nástroj pro diagnostiku rozhraní DirectX**.

1. Klepněte na vaši liště úloh Windows na **START**. Pak klepněte na **SPUSTIT**.
2. Do dialogového rámečku **spouštění** napište **dxdiag**, pak klepněte na **OK**.

Nástroj pro diagnostiku rozhraní DirectX vám poskytne informace o ovladačích vaší grafické, zvukové a 3D akcelerační karty.

- Chcete-li prověřit ovladač vaší grafické karty, klepněte na záložku **ZOBRAZENÍ** nebo **ZOBRAZENÍ 1**, jestliže takovou máte.
- Chcete-li prověřit ovladač vaší zvukové karty, klepněte na záložku **ZVUK**.

- Některé 3D akcelerátory mají svoji vlastní záložku nazvanou **ZOBRAZENÍ 2**, takže tu byste měl zkontrolovat také.

Na každé z těchto obrazovek uvádí oddíl **Ovladače**, zda Microsoft váš ovladač potvrdil (certifikoval) jako ovladač podporující DirectX 7.0a.

- Pokud je váš ovladač označen jako „Certifikováno: Ano“, má vaše zařízení podporu DirectX 7.0a a mělo by s *Command & Conquer: Red Alert 2* fungovat správně.
- Je-li váš ovladač označen jako „Certifikováno: Ne“, nemá vaše zařízení podporu DirectX 7.0 a při spouštění *Command & Conquer: Red Alert 2* se můžete setkat s problémy. Podívejte se prosím do oddílu **Poznámky** dole v okně **Nástroje pro diagnostiku rozhraní DirectX**.
- Uživatelé Windows 98 mohou zkusit také tlačítko **PORADCE**, ke kterému se dostanou přes záložku **DALŠÍ NÁPOVĚDA**. Normálně budou aktualizované ovladače s podporou DirectX 7.0, které umožní bezproblémové hraní *Command & Conquer: Red Alert 2*, k dispozici u výrobce dotyčného zařízení. V takovém případě vám doporučujeme spojit se s výrobcem tohoto zařízení a vyžádat si nejaktuálnější ovladače kompatibilní s DirectX 7.0a. Ty jsou obvykle bezplatně k dispozici na webové stránce výrobce nebo prostřednictvím linky jeho technické podpory.

Služby uživatelům - Můžeme vám pomoci?

Problém? Dotaz? Ať je to cokoliv, jsme zde proto, abychom vám pomohli. Máte-li problémy s během vaší hry, zde je několik způsobů, jak vám můžeme pomoci:

On-line služby

Internet: World Wide Web

- Chcete-li najít naši stránku prostřednictvím služby **World Wide Web**, nasměrujte váš prohlížeč na:

<http://www.westwood.com>.

Na úvodní stránce klepněte na tlačítko **SUPPORT** (podpora), abyste se dostal k technickým informacím a tipům. Tato stránka obsahuje rozsáhlé průvodce rychlým řešením problémů v podobě snadných otázek a odpovědí. Týdně se aktualizuje a je kdykoliv přístupná. Stránka také obsahuje část s nejnovějšími aktualizacemi a soubory **FAQ** (často kladené dotazy), ale také odkazy na aktualizace ovladačů nejznámějších výrobců hardwaru. Nenajdete-li odpověď v průvodci, odejde e-mail s vaším problémem přímo k našemu zástupci technické podpory.

Internet: FTP (File Transfer Protocol)

- Hledáte-li nejnovější soubory s podporou pro naše výrobky, můžete je získat z našeho ftp serveru na: <ftp://ftp.westwood.com>

Internet: E-Mail

- Jestliže vám naše webová stránka nepomohla, je dalším krokem e-mail naší podpoře uživatelů. ra2@westwood.com

Máte stále problémy? Zavolejte nám...

Jestliže máte stále problémy nebo pokud pouze dáváte přednost osobnímu kontaktu, nabízí Electronic Arts bezplatnou technickou podporu ke všem našim výrobkům (platí standardní národní telefonní tarify). Vše, na co se při vašem zavolání ptáme, je vaše registrace u podpory. Registrace je zdarma, netrvá ani minutu a vy jí získáte:

- Přednostní telefonickou podporu během úředních hodin
- 24-hodinovou automatickou podporu
- Měsíční elektronickou poštu s novinkami
- A další!

Když voláte, ptáme se na vaše jméno, adresu, datum narození a kontaktní telefonní číslo nebo adresu elektronické pošty, takže mějte prosím tyto informace po ruce.

Náš snadno použitelný automatický průvodce vás přepne na naši automatizovanou službu technické pomoci nebo k technikovi, který je nejlépe vybaven pro zodpovězení vaší otázky. Poslouchejte prosím bedlivě možnosti, které dostanete, a proveďte výběr pomocí číselných tlačítek vašeho telefonu.

Pokuste se nalézt odpověď na vaši otázku nejdříve v našem automatizovaném systému. Pokud odpověď nenajdete, můžete si ji snadno vyžádat od technika.

Když voláte, mějte po ruce prosím přesný popis vašeho PC, včetně:

Typu a rychlosti procesoru

Systémové RAM

Velikosti pevného disku

Výrobce a modelu grafické karty a zvukové karty

Výrobce a rychlosti mechaniky CD/DVD

Tyto informace lze získat spuštěním Nástroje pro diagnostiku rozhraní DirectX, takže mějte prosím tuto obrazovku před sebou, když se s námi spojíte. Chcete-li tento nástroj spustit, klepněte na Start>Spustit. Do „otevřeného“ rámečku napište „dxdiag“ a klepněte na OK.

Mějte prosím také po ruce úplný popis problému, se kterým jste se setkal, a přesné znění případného chybového hlášení, které jste dostal.

Nyní si vezměte papír a tužku a můžete zavolat:

0870 2432435

Poznámka: To je národní telefonní linka účtovaná 6p za minutu hovoru v čase špičky a 2,6p za minutu mimo špičku. (Tyto tarify jsou platné v čase vydání.)

Obsluhované linky jsou k dispozici v době 9-18 hodin od pondělí do čtvrtka a 9-16.30 v pátek. Mimo tyto hodiny je k dispozici naše automatická služba.

Případně nám můžete napsat na následující adresu. Přiložte prosím vaše telefonní číslo v denních hodinách a podrobnosti uváděné výše:

Electronic Arts UK Ltd Customer Services

PO Box 181

Chertsey

KT16 0YL

Nebo nám nafxovat, včetně podrobností uváděných výše, na: 0870 241 3231

Když se s námi spojíte faxem nebo dopisem, přiložte prosím, je-li to možné, vaše telefonní číslo, abychom se s vámi v případě nutnosti mohli spojit.

24-hodinová linka rad - rady a tipy ke hrám

Zasekl jste se? To se stává i těm nejlepšími z nás. Zavolejte naši linku rad a my vám pomůžeme. Pokud si chcete být ještě před zavoláním jist, že je vaše hra na lince rad obsažena, zavolejte bezplatně na číslo Služeb uživatelům uvedené výše – rádi vám poskytneme seznam všech her, které na lince rad jsou. Vezměte ale prosím na vědomí, že vám Služby uživatelům nemohou poskytnout rady nebo podvůdky ke hrám přímo.

Číslo linky rad Electronic Arts:

09067 53 22 53

Poznámka: To je linka s odlišným účtováním (hovory stojí 75 pencí za minutu). **Dříve než na toto číslo zavoláte, zajistěte si prosím dovození osoby, která platí telefonní účet.**

Nechte si doručit nejnovější hry EA přímo k vašim dveřím!

Nejrychlejším způsobem, jak držet v rukou nejnovější hry, je navštívit náš webový obchod! Všechny novinky a starší tituly z katalogů jsou skladem, a pokud si hru objednáte ještě před tím, než je vydaná, doručíme ji k vašim dveřím v den vydání – neexistuje rychlejší nebo snadnější cesta, jak můžete hry získat!

Poštovné a balné je zdarma a můžete platit prostřednictvím bezpečného serveru buď kreditní nebo debetní kartou.

<http://shop.ea-europe.com>

Jestliže nemáte přístup k internetu, zavolejte prosím Služby uživatelům a náš personál vám rád pomůže s vaší žádostí. Když voláte, vyberte prosím z nabídky možnost Direct Sales (přímý prodej), aby byl váš hovor správně přeměrován. Pamatujte prosím, že Služby uživatelům mohou přijímat pouze objednávky, u nichž je platba prováděna hlavními kreditními kartami. Debetní karty, šeky a poštovní poukázky nelze přijímat, pokud si objednáte zboží prostřednictvím Služeb uživatelům.

Technická podpora (v českém jazyce)

Než sáhnete po telefonu, **PŘEČTĚTE SI TOTO!**

Máte-li potíže s instalací nebo hraním našich her, chceme vám pomoci. Za prvé si pořádně přečtěte instalační pokyny. Jestliže jste se řídil(a) pokyny dokumentace, a přesto máte potíže s instalací nebo provozováním tohoto softwaru, obraťte se prosím na naši HELP linku:

02 - 24 94 25 05 (v pracovní dny a od 10 do 18 hodin)

Nezapomeňte si prosím připravit podrobný popis závady a technické údaje o vašem PC.

Možností spojení pomocí on-line služeb: E-mail: help@bohemiainteractive.cz

WWW: Podívejte se na naši WWW stránku na adrese www.bohemiainteractive.cz

Oznámení

ELECTRONIC ARTS SI VYHRAZUJÍ PRÁVO PŘEVENÍ ZMĚNY V TOMTO VÝROBKU, POPSANÉ V MANUÁLU, ANIŽ BY TO PŘEDEM OZNÁMILU.

TENTO MANUÁL A PROGRAMOVÉ VYBAVENÍ POPSANÉ V TOMTO MANUÁLU JE PŘEDMĚTEM AUTORSKÉHO PRÁVA. VŠECHNA PRÁVA JSOU VYHRAZENA. ŽÁDNÁ ČÁST TOHOTO MANUÁLU NEBO POPSANÉHO PROGRAMOVÉHO VYBAVENÍ NEMŮŽE BÝT KOPÍROVÁNA, REPRODUKOVÁNA, PŘEKLÁDÁNA NEBO ZKRACOVÁNA NA JAKÉKOLIV ELEKTRONICKÉ MÉDIUM NEBO DO JINÉ STROJOVĚ ČITELNÉ FORMY BEZ PŘEDCHOZÍHO PÍSEMNÉHO SOUHLASU ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 181, CHERTSEY, KT16 0YL, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS NEDÁVÁJÍ ŽÁDNÉ ZÁRUKY, PODMÍNKY NEBO ZNÁZORNĚNÍ VÝSLOVNĚ NEBO IMPLICITNĚ, VZHLEDEM K TOMUTO MANUÁLU, JEHO KVALITĚ, PRODEJNOSTI NEBO ZPŮSOBILOSTI PRO NĚJAKÉ ZVLÁŠTNÍ POUŽITÍ. TENTO MANUÁL JE POSKYTOVÁN „TAK, JAK JE“. ELECTRONIC ARTS POSKYTUJÍ JISTÉ OMEZENÉ ZÁRUKY VZHLEDEM K PROGRAMOVÉMU VYBAVENÍ A NOSIČI PROGRAMU. V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ NEBUDOU ELECTRONIC ARTS ODPOVÍDAT ZA ZVLÁŠTNÍ, NEPŘÍMÉ NEBO DŮSLEDKOVÉ ŠKODY.

TYTO PODMÍNKY NEMAJÍ ŽÁDNÝ VLIV NA ZÁKONNÁ PRÁVA SPOTŘEBITELE V PŘÍPADĚ, ŽE SPOTŘEBITEL ZÍSKÁ ZBOŽÍ JINOU NEŽ OBCHODNÍ CESTOU.

Omezená záruka

Electronic Arts ručí původnímu kupci tohoto počítačového programu za to, že záznamové médium, na kterém je program uložen, bude bez chyb materiálu a výroby po 12 měsících od data prodeje. Během této doby budou vadná média vyměněna, pokud vrátíte originál firmě Electronic Arts na adresu uvedenou na konci tohoto dokumentu, spolu s dokladem o nákupu, popisem chyby, chybným médiem a vaší zpáteční adresou.

Tato záruka je přídatkem a žádným způsobem neovlivňuje vaše zákonná práva. Tato záruka se nevztahuje na samotný program, který poskytujeme „tak, jak je“, ani na nosiče, které osoba nesprávně nebo nadměrně používala či sama poškodila.

Reklamacce po vypršení záruky

Electronic Arts nahradí uživatelem poškozená média, dovoli-li to stav zásob, pokud je vráceno originální médium s šekem nebo poštovní poukázkou na £7,5 za CD, splatnými pro Electronic Arts Ltd.

Nezapomeňte prosím přiložit úplný popis závady, vaše jméno, adresu a, kde je to možné, telefonní číslo, na kterém vás zastihneme přes den, abychom se s vámi mohli spojit.

Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, UK.
Software a dokumentace © 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Red Alert, Westwood Studios jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky a Westwood Online je služební známka Electronic Arts Inc. ve Spojených státech a/nebo jiných zemích. Všechna práva vyhrazena. Windows a DirectX jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky Microsoft Corporation Inc.