

## **VAROVÁNÍ: VLASTNÍKŮM PROJEKČNÍCH TELEVIZNÍCH PŘIJÍMAČŮ**

Nehybný obraz může trvale poškodit CRT trubici nebo fosforovou vrstvu obrazovky. Vyvarujte se opakovaného nebo dlouhodobého využívání velkých projekčních televizních přijímačů pro hraní videoher.

## **VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ**

**Prosíme, abyste si přečetli následující řádky před použitím této hry nebo před tím, než dáte svolení vašim dětem tuto hru hrát.**

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům nebo ke ztrátě vědomí, jsou-li v každodenním životě vystaveni účinkům určitého blikajícího světla nebo jistých světelných vzorů.

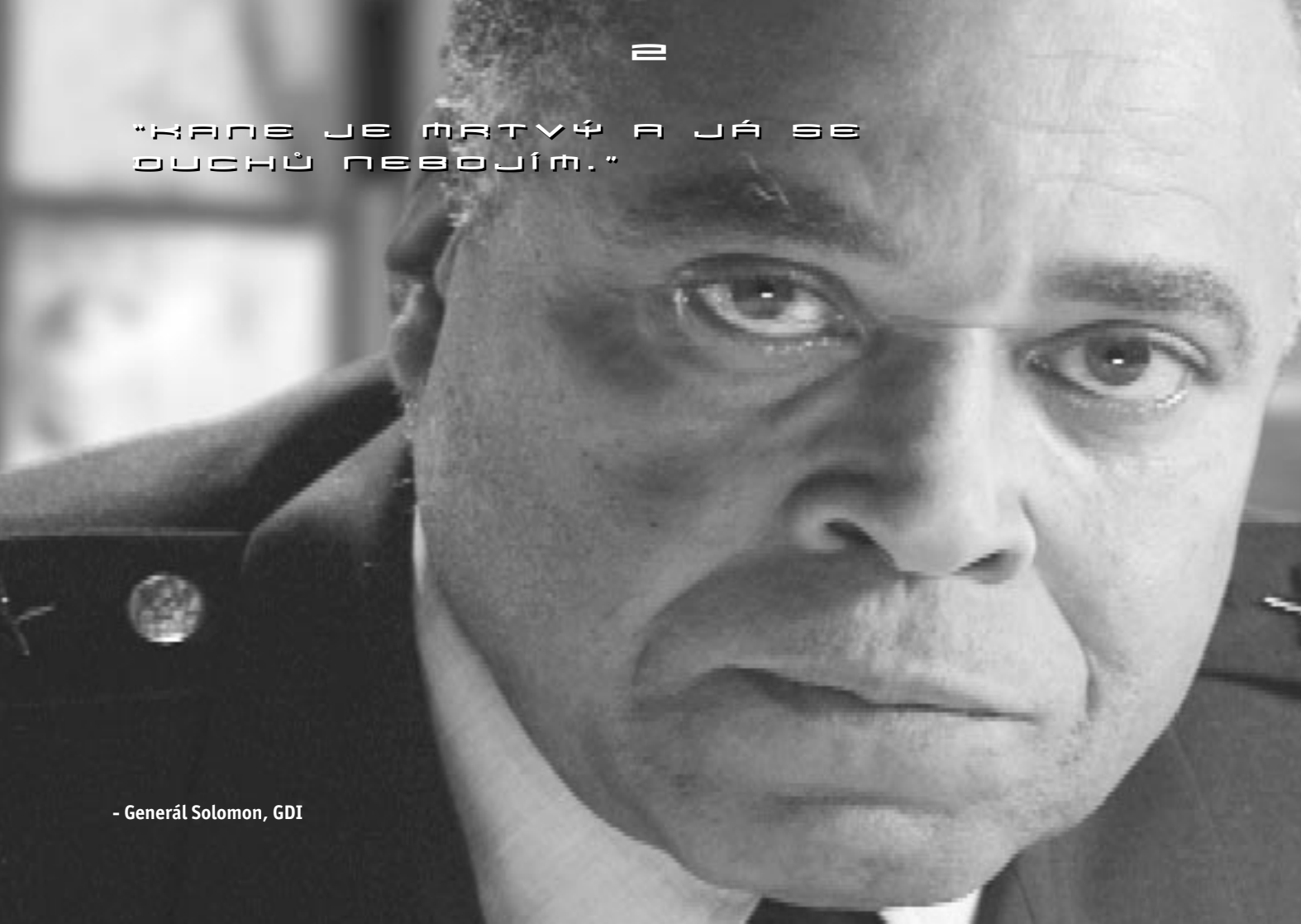
Takoví lidé mohou dostat záchvat, dívají-li se na televizi nebo hrají-li některé videohry. K tomu může dojít i u lidí, kteří nemají žádný lékařský záznam o epilepsii nebo kteří nikdy žádný epileptický záchvat neměli.

Pokud se u kohokoliv ve vaší rodině objevily symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) při vystavení blikajícímu světlu, konzultujte tuto skutečnost před tím, než začnete hru hrát.

Doporučujeme, aby rodiče kontrolovali používání videoher jejich dětmi. Pokud se u vás nebo vašich dětí objeví následující symptomy: závrať, rozmazané vidění, tiky očí nebo svalů, ztráta vědomí, dezorientace, bezděčné pohyby nebo křeče – při hraní hry, **NEPRODLENĚ přestaňte hrát a poradte se s vaším lékařem.**

Preventivní opatření při hraní hry

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



2

"KANE JE MŤVÝ A JÁ SE  
DUCHŮ NEBOJÍM."

- Generál Solomon, GDI



"PLÁST SI MNE S MŤVOLOU  
BY BYLA POLITOVÁNÍHOONÁ  
CHYBA."

- Kane, NOD

3

**OZNAČENO "DŮVĚRNÉ"**

>GLOBÁLNÍ OBRANNÁ INICIATIVA (GLOBAL DEFENCE INITIATIVE)  
ODDĚLENÍ 85567

KLASIFIKACE SERVERU ČERVENÁ / PŘÍSNĚ TAJNÉ  
SATELITNÍ LINKA, ORBITÁLNÍ STANICE FILADELFIE

ZPRAVODAJSKÉ VYHODNOCENÍ AKTUÁLNÍHO KONFLIKTU -- GDI VS. NOD  
INFORMACE ZPRACOVAL: EVA 9  
OBDRŽENO: 19. leden 2030  
KONTAKTNÍ OSOBA PRO ZAKÓDOVANÝ SOUBOR: GENERÁL JAMES SOLOMON

GENERÁLE SOLOMONE.....  
.....DATA ZPRACOVÁNA PODLE POŽADAVKŮ.....  
.....VYPOČÍTÁNY POTENCIÁLNÍ BOJOVÉ SCÉNÁŘE.....  
.....NAŠE ZDROJE POROVNÁNY.....  
.....VYPOČÍTÁNY ŠANCE NA VÝHRU/PROHRU.....  
.....ODHAD LIDSKÝCH ZTRÁT JE.....  
.....OBROVSKÝ NA OBOU STRANÁCH.....  
.....ZÁVĚRY ZAKÓDOVÁNY NÍŽE.....  
  
.....ČEKÁM NA PŘÍKAZY.....  
.....EVA.....

## OBSAH

VYHODNOCENÍ BITVY: GDI VS. NOD .....	6	ZÁKLADNÍ HERNÍ ROZHRANÍ .....	35
DATABÁZE PŘEDCHOZÍCH STŘETŮ .....	6	Rotování hlavním výhledem .....	36
VÁLKA DVACÁTÉHO STOLETÍ .....	6	Vydávání příkazů vašim jednotkám .....	36
VÁLKA DVACÁTÉHO PRVNÍHO STOLETÍ .....	6	Mlha .....	37
TŘI FRAKCE .....	7	Postranní lišta .....	37
KANEÚV NÁVRAT .....	7	Stavba vaší základny .....	37
NÁSLEDKY VÁLKY NA ŽIVOTNÍ PROSTŘEDÍ .....	7	Budování .....	38
VYHODNOCENÍ LIDSKÝCH ZDROJŮ GDI .....	8	Energie .....	39
VYHODNOCENÍ LIDSKÝCH ZDROJŮ NOD .....	9	Normální stav energie .....	39
VYHODNOCENÍ LIDSKÝCH ZDROJŮ "ZAPOMENUTÝCH" .....	10	Nízký stav energie .....	39
KANE - OSOBNÍ PROFIL .....	10	Tlačítko energie .....	39
JEDNOTKY - TAJNÁ ZPRÁVA ZPRAVODAJSKÉ SLUŽBY .....	11	Postavit kasárna .....	40
JEDNOTKY GDI - TAJNÉ .....	11	Peníze, Tiberium a sklizení .....	40
JEDNOTKY NOD - TAJNÉ .....	16	Kombajn Tiberia .....	40
STAVBY GDI - TAJNÉ .....	21	Zaměření Tiberia .....	40
STAVBY NOD - TAJNÉ .....	26	Nadstavby (Pouze GDI) .....	41
JEDNOTKY GDI A NOD .....	31	Tlačítko Prodát & prodávání .....	41
STAVBY GDI A NOD .....	32	Lomové body .....	41
JAK HRÁT C&C TIBERIJSKÉ SLUNCE (TIBERIAN SUN) .....	33	Radar .....	43
JAK SE PUSTIT DO BOJE? .....	33	Zajetí nepřátelských staveb .....	43
Zahájení hry .....	33	Kurzor "Vstoupit" .....	44
Volba vaší strany: GDI vs. NOD .....	33	Zdravotní prohlídka .....	44
Nabídka titulní obrazovky .....	33	Opravení jednotek .....	44
Zahájit novou kampaň .....	34	NASTAVENÍ .....	45
Úroveň obtížnosti .....	34	POKROČILÉ MANÉVRY .....	47
Nahrát misi .....	34	FUNKCE KLÁVES URČENÝCH POUZE PRO HRU VÍCE HRÁČŮ .....	52
Hra pro více hráčů .....	35	AUTORSKÝ TÝM .....	53
Nastavení .....	35		
Konec hry .....	35		

## VYHODNOCENÍ BITVY: GDI VS. NOD O TĚTO ZPRÁVĚ

Následující zprávu vytvořila EVA v souladu se směrnicí vydanou kanceláří hlavního velitele GDI, generála Jamese Solomona dne 19. ledna 2030. Tento dokument sleduje dva cíle. Za prvé shrnuje a zhodnocuje nejnovější zpravodajské informace, včetně podrobných popisů jednotek, staveb, vozidel a lidské síly Bratrstva Nod. Za druhé provádí vyhodnocení jednotek, staveb, vozidel a lidské síly GDI ve srovnání s jejich protějšky v armádě Nod.

Všechny osoby, které budou tento dokument číst, musí mít povolení k přístupu k tajným informacím na úrovni ČERVENÁ nebo vyšší. Porušení bezpečnostních procedur je přestupek, který spadá pod vojenský soud a může být trestán až smrtí.

## DATABÁZE PŘEDCHOZÍCH STŘETŮ

### VÁLKA DVACÁTÉHO STOLETÍ

Válka mezi Globální Obrannou Iniciativou (Global Defence Initiative) a Bratrstvem Nod (Brotherhood of Nod) vypukla na konci dvacátého století. GDI, která je v současné době nejsilnější vojenskou organizací na Zemi, byla založena před čtyřiceti pěti lety závěrečným aktem Globální Obranné Iniciativy Spojených Národů.

GDI byla koncipována jako společná vojenská síla vytvořená za účelem udržování globálního míru. GDI se opírá o technologickou vyspělost svých zbraní a elitní výcvik a loajalitu svých důstojníků. Jejím cílem je ukončení násilného konfliktu mezi zeměmi na celé planetě.

Ve stejnou dobu nabývalo na významu Bratrstvo Nod pod vedením charismatického Kanea. Bratrstvo soustředilo své aktivity převážně na země třetího světa. Kdekoliv narůstala nespokojenost a docházelo k nepokojům, tam byl Kane.

Bratrstvo Nod slíbvalo Nový světový řád. Finanční prostředky získávalo z ilegálního výzkumu Kaneem proslaveného Tiberia a jeho následným prodejem. Moc Bratrstva Nod rostla. Několik roztroušených rebelantských jednotek přerostlo v armádu se silnými atomovými zbraněmi, brutálními strategiemi a bohatstvím Tiberia.

### VÁLKA DVACÁTÉHO PRVNÍHO STOLETÍ

Po finální bitvě proti prvnímu pokusu Bratrstva Nod o celosvětovou nadvládu byl Kane dlouhou dobu považován za mrtvého. Nod byl rozpuštěn a GDI se prohlásila za vítěze války, ale Kaneovo tělo nebylo nikdy nalezeno. (Hlavní štáb GDI byl později nucen připustit, že to byla drahá chyba.) Kaneovi stoupenci dál drželi vigilie za svého vůdce a věřili, že se k nim jednoho dne vrátí.

V desetiletích, která následovala po Kaneově zmizení, se jeho občasná 'zahlédnutí' stala součástí obecné mytologie. Vyskytovala se hlavně v regionech dřívějších bašt Bratrstva Nod. Po sérii vyšetřování GDI byla věc uzavřena a dokumenty byly zapečetěny. Kane byl oficiálně prohlášen za mrtvého a rozpuštěný Nod se začal rozpadat do různých frakcí.

### TŘI FRAKCE

V současné době sleduje GDI vojenskou situaci ve světě z *Filadelfie*, orbitálního veličího centra vysoko nad Zemí.

Mezinárodní vztahy jsou čím dál tím víc ovlivňovány třemi hlavními vojenskými frakcemi:

SÍLY GDI pokračují v boji za celosvětový mír a pořádek, jak to definovala směrnice 3115 Globální Obranné Iniciativy Spojených Národů.

BRATRSTVO NOD se po ztrátě Kanea v poslední Tiberijské válce rozpadlo na několik různých frakcí. Vůdcové těchto frakcí se pokoušeli Bratrstvo sjednotit pod svou kontrolu, ale zatím nikdo z nich neuspěl. Neucelená struktura velení Bratrstva ho činí nepředvídatelným a obzvláště nebezpečným.

ZAPOMENUTÍ nebo také Mutanti začali v poslední době ovlivňovat světovou rovnováhu vojenských sil. Jedná se o kmenovou komunitu složenou z obětí otrav Tiberiem. Zapomenutí jsou divocí válečníci. Zrazení GDI i Bratrstvem Nod teď nikomu nevěří a jsou výjimečně nebezpeční.

### KANEŮV NÁVRAT

V nedávném komuniké se Kane osobně spojil se špičkami vedení GDI. Následné testy záznamu potvrdily jeho autenticitu a odhalily v něm drobnou anomálii, která je považována za blížie neurčitelný druh vylepšení obrazu. Jedno je ale jisté - Kane se vrátil.

Několik dnů po prvním kontaktu zahájil Kane svou novou bleskovou válku. Zdá se, že funguje z tajné podzemní základny a disponuje hroziivými silami a neznámými lidskými zdroji.

Pro nedostatek informací není EVA schopna určit, odkud Nod získává své zdroje, letadla, lidské síly nebo technologie.

### NÁSLEDKY VÁLKY NA ŽIVOTNÍ PROSTŘEDÍ

Tiberium se vyskytuje hlavně v mírných tropických a sub-tropických rovníkových pásmech planety. Z neznámých důvodů se Tiberium rozšiřuje mnohem pomaleji na vyprahlých a zamrzlých pólech na jihu i na severu. Tiberium se vyskytuje v polích, kde je sklízeno, aby bylo později zpracováno v rafineriích. Existují dva druhy Tiberia - modré a zelené.

Způsob, jakým Tiberium roste, je v podstatě neznámý. Bylo zjištěno, že Tiberium vysává z půdy cenné minerály, čímž prakticky ničí zemi, na které roste.

V posledních letech se navíc žíly Tiberia nepředvídatelným způsobem rozrostly v mírných pásmech. Způsobily pohromy všude, kde se objevily. Zvěsti naznačují, že tyto žíly mohou být druhem mutované flóry a že jsou schopny poškodit blízké stavby, jednotky i vozidla.

Prudké iontové bouře, jejichž vztah k Tiberiu je nadále nejasný, sužují mírná Tiberiová pásma.

Ačkoliv je Tiberium z velké části záhadné a nepochopené, zůstává nejsilnější substancí na planetě. Tiberium pozvedlo Bratrstvo a dalo sílu jeho jinak nevýznamným silám.

Výzkumné laboratoře GDI se již několik let snaží rozluštit tajemství Tiberia, ale dosud bylo dosaženo jen omezených výsledků. 1.5 procenta sloučeniny je i nadále neidentifikovatelné, protože obsahuje sloučeniny neznámého původu, které se vymykají standardní klasifikaci.

Tiberium bylo kdysi považováno za nový, čistý zdroj energie. Jak Nod tak GDI investovaly několik dekad do jeho výzkumu a stavěly přitom na průkopnické práci renomovaného vědce GDI, Dr. Ignatia Moebia. Bez Tiberia by ani GDI ani Nod neměly finanční prostředky a energii na provoz svých obrovských armád.

V posledních letech ukázal výzkum Tiberia zarážející výsledky. Skutečnost, že je Tiberium životu nebezpečné, byla známa odjakživa. V posledních letech ale většina populace, která byla vystavena jeho účinkům, začala vykazovat znaky genetické mutace.

Zbytky zmutované populace se stáhly do podzemí a začaly si říkat “Zapomenutí”. Nyní požadují odvetu za svou situaci a provozují teroristické aktivity.

GDI v poslední době zahájila práce na zachránění této infikované části populace. Nod se údajně více zajímá o možnosti využití těchto ubohých lidí jako pokusných králíků pro různé utajené experimenty. V současné době GDI nedoporučuje, aby se nechráněné osoby vystavovaly účinkům Tiberia.

## VYHODNOCENÍ LIDSKÝCH ZDROJŮ GDI

Tato jednotka EVA provedla komplexní zhodnocení silných a slabých stránek lidských zdrojů GDI.

GDI sledovalo planetu po desetiletí z orbitálního veličního centra *Filadelfie*. Díky této globální podpoře pozice GDI vzkvétala. GDI těžila z nejmodernějších technologií, zbraní, ekonomických zdrojů a verbovacích praktik konvenčních ozbrojených sil.

Vojáci GDI jsou ctizádostiví, spolupracují, jsou loajální a houževnatí. Tito mariňáci dvacátého prvního století chtějí mír a čest. A víc než to si přejí zvítězit - zničit všechny stopy Bratrstva Nod.

Všichni vojáci GDI jsou zcela bezpodmínečně věrni jeden druhému, velitelům svých eskader a svému nejvyššímu veliteli, generálu Solomoni.



Profesionální voják GDI, generál Solomon absolvoval West Point jako nejlepší ze třídy. V současné době monitoruje globální operace GDI z orbitálního veličního centra *Filadelfie*. Solomon se stal mediálním představitelem Globální Obrany a hlavním nepřitelem těch, kteří by chtěli ohrožit mír, jehož obraně zasvětil svůj život.



Plní kampaň generála Solomona proti Kaneovi byla svěřena veliteli Michaelu McNeilovi. Ve své výroční lékařské prohlídce PSY89902 byl velitel McNeil charakterizován jako nekompromisně loajální a jako soutěživý atlet, který věnuje veškeré úsilí všemu, do čeho se pustí.

Dlouhodobě druhý muž ve velení, kapitán Chandra, o něm píše v jednom ze svých posudků: “Mac nevnímá život jako něco komplikovaného. Ví, co chce, a udělá cokoliv, aby toho dosáhl. A jako každý dobrý mariňák GDI, to, co chce, je vyhrát.”

## VYHODNOCENÍ LIDSKÝCH ZDROJŮ NOD

Tato jednotka EVA provedla komplexní zhodnocení silných a slabých stránek lidských zdrojů Nod.

Z historie vyplývá, že jednotky Nod byly silné, protože měly silného vůdce. Pro vojáky Nod byla inspirací Kaneova bezcitnost a nemilosrdnost jeho velitelů - velitele Slavika a propagandistky Oxanny.

Stejnou měrou posiluje jednotky Nod jejich ochota bojovat s neuvěřitelnou vervou, jejich krutá strategie a jejich vyspělé zbraně založené na Tiberiu. Vojáci Nod jsou připraveni zemřít za svého vůdce a za své přesvědčení. Jednotky Nod jsou tradičně sestaveny z odpadlíků z třetího světa, kteří nemají co ztratit.

V důsledku těchto skutečností funguje Bratrstvo Nod jako klan brutality. Chovají se stejně násilně k příteli jako k nepříteli. Po dobu své činnosti si Bratrstvo Nod získalo reputaci používáním násilí a zastrahováním za účelem dosažení svých cílů. Pro zpravodajské služby GDI je obtížné sledovat neustále se měnící strukturu velení Bratrstva Nod. Zrada a atentát jsou často klíčem k povýšení.

Jedinou výjimkou je pochopitelně téměř totalitní vláda Kanea. Kane a jeho loajalisté Slavika a Oxannu na jejich cestě za porážkou GDI a totální nadvládou nad celým světem nic nezastaví.

## VYHODNOCENÍ LIDSKÝCH ZDROJŮ 'ZAPOMENUTÝCH'

"Zapomenutým" se pro krystaly Tiberia, které jim vyrůstají na těle, říká také "Záříci". Jsou jedinou původní populací, která zůstává v mírných Tiberiových pásmech. Válečníci z podzemí, nevinné oběti - Zapomenutí jsou Tiberiovými kmeny planety.

Tito lidé dříve žili jako normální členové společnosti. Do kočovných kmenů je vehnal jejich společný statut vyvrhele. Zapomenutí jsou oběťmi nezvratného procesu otravy Tiberiem. Jsou to samotáštší a uzavření tuláci bez domova. Není známo, kolik se jich ukrývá v jejich kmenových obydlích hluboko pod Tiberiem sužovaným povrchem země. Zapomenutí jsou divokými válečníky, kteří v boji dokáží porazit větší vojáky Bratrstva Nod a GDI.

Zapomenuté vede úctyhodný bojovník jménem Tratos. Po mnoho let na sebe bere zodpovědnost za své lidi a nabízí jim víru, domov a společenství tam, kde dříve žádné neměli.



Tratos trpí vizemi o zkáze planety, o vetřelci způsobeném Armagedonu, který ho straší ve snech. Byl prvním, kdo znal tajemství, že Kane je naživu a že je dědicem téměř neomezené moci, kterou mu nabízí Tacitus. Zapomenutí kdysi Tacitus chránili a studovali. Doufali, že najdou lék na jejich mutaci z Tiberia. Tratos podlehl léčce a přeložil Tacitus Kaneovi. Nyní musí žít s vědomím, že zradil svou planetu a lidskou rasu.

Tratos se obklopuje kádrem těch nejlepších bojovníků Zapomenutých. Nejpřednější z nich je krásná a krutá Umagaan, která se stala favoritkou starého náčelníka. Její bojová síla proslavila Umagaan i mezi vojáky Bratrstva Nod a GDI. Krásná "Záříci" (slangové označení pro mutanty) Umagaan byla vystavena terminální dávce Tiberia a jednoho dne přestane být podobná lidské bytosti. Zatím jí ale ještě krystaly Tiberia, které se lesknou na její zohyzděné tváři, zkrášlují.

## KANE – OSOBNÍ PROFIL



Kane je charismatickým vůdcem Bratrstva Nod, který byl dlouhou dobu pokládán za mrtvého. Kane vypadá na tři-čtyřicet let, ale jeho skutečný věk lze z jeho holé hlavy a sadistického úšklebku jen těžko určit. Ve skutečnosti mnoho z jeho následovníků věří, že Kane již dávno není smrtelníkem.

Kaneova postava je opředena mýty. Tento temný vizionář příštího tisíciletí ovládá své následovníky s téměř totalitní mocí. Je chladný, brutální a vznětlivý. Vyzbrojen proti-vládni a proti-západní rétorikou svádí Kane vojáky Bratrstva k absolutní poslušnosti jeho ideologiím i jeho vojenským rozkazům.

Za využití teroristických praktik a velkého množství super-zbraní založených na Tiberiu sjednotil Kane rozdrobené frakce třetího světa. Přestal se ukrývat, aby mohl napadnout konvenční jednotky GDI a pokusit se o získání světové nadvlády.

Kane se opírá o energii podivné minerální sloučeniny Tiberia, která má uvést do pohybu jeho temné plány. Kaneovi vůbec nezáleží na tom, že postupem času Tiberium zničí většinu povrchu Země a většinu lidské rasy.

## JEDNOTKY - TAJNÁ ZPRÁVA ZPRAVODAJSKÉ SLUŽBY JEDNOTKY GDI - TAJNÉ

### Lehká pěchota (Light Infantry):



Lehká bojová pěchota je hlavní oporou jak GDI, tak Bratrstva Nod. Vojáci jsou vyzbrojeni pulzními puškami M16 Mk. II, kterými způsobují lehká zranění většině cílů. Ačkoliv je pěchota pomalá, dokáže se přesunovat přes různé druhy terénu s minimální ztrátou rychlosti. Může se také přesunovat přes některé druhy terénu a některá úskalí, která jsou neprostupná pro vozidla, nebo která je dokonce poškozují.

### Diskobol (Disk Thrower):



Diskobol je jednotka lehké pěchoty, která nese granátomet s dlouhým dostřelem. Namísto tradičně tvarovaných granátů používá Diskobol aerodynamické granáty, které jsou vyrobeny speciálně pro delší dráhu letu. Dynamika projektilu, který vypadá jako disk, mu v případě, že nezasáhne zamýšlený cíl, umožňuje odrážet se od terénu směrem vpřed.

### Trysková pěchota (Jump Jet Infantry):



Letecké jednotky pěchoty GDI, takzvaní Tryskoví vojáci, dokáží provádět přesné útoky na cíle, které jsou pro standardní pěchotu nedostupné. Tito létající vojáci jsou vyzbrojeni dělem Vulkán (Vulcan cannon) a mohou být nasazováni jako protiletecká obrana nebo na rychlé útoky vzduch-země proti nedostatečně chráněným cílům.

### Zdravotník (Medic):



V bitevní vřavě je Zdravotník zodpovědný za ošetření zraněných a za vrácení zasažených vojáků zpět do boje. Zdravotník pracuje sám a automaticky uzdravuje všechny spřátelené vojáky, kteří se vyskytnou v jeho blízkosti. Zdravotníkům lze také nařídít, aby se věnovali konkrétním vojákům.

**Inženýr (Engineer):**

Ačkoliv je Inženýr pomalý a neozbrojený, je svým vlastním způsobem smrtelně nebezpečný, protože dokáže zajmout nepřátelské stavby. Mnozí velitelé považují taktické nasazování inženýrů za skutečné válečné umění. Tato jednotka může sloužit několika různým účelům, které jsou popsány níže. Pamatujte, že po provedení jakékoli z níže uvedených činností, bude jednotka Inženýra ztracena.

- 1. Zajímání nepřátelských staveb:** Inženýr může zajmout nepřátelské stavby a dostat je tak pod vaši kontrolu. Provedete to tak, že zvolíte jednotku Inženýra a pak kliknete na nepřátelskou stavbu. Tím Inženýra vyšlete, aby se zvolenou stavbu pokusil zajmout. Modrý kurzor "vstoupit" (enter) indikuje, zda vaše strana může požadovanou stavbu zajmout. K zajmutí jakékoli stavby stačí vždy jen jeden inženýr.
- 2. Opravování poškozených staveb:** Inženýr může každé z vašich staveb vrátit plně zdraví. Zvolte jednotku Inženýra a pak zvýrazněte stavbu, kterou chcete kompletně opravit. Ikona zlatého francouzského klíče bude indikovat, zda požadovaná stavba může být opravena. Když nyní kliknete levým tlačítkem myši, vyšlete Inženýra, aby stavbu opravil.
- 3. Opravování poškozených mostů:** Většina mostů ve hře Tiberijské slunce (Tiberian Sun) má na jednom nebo na obou koncích "servisní domek" (repair hut). Když do tohoto domku pošlete Inženýra, dostaví všechny chybějící části mostu a opraví všechny jeho poškozené části. Kliknutím levým tlačítkem myši pošlete Inženýra do domku, aby most opravil.

**Mluvicí duch (Ghostalker):**

Mluvicí duch je vybaven malou elektromagnetickou puškou a zásobníky C4. Tato elektromagnetická puška dokáže prostřelit několik cílů najednou, čímž může eliminovat řady nepřátel jediným výstřelem. Za pomoci C4 je Mluvicí duch schopen zničit jakoukoliv nepřátelskou stavbu. Kliknutím levým tlačítkem myši pošlete Mluvicího ducha do stavby. Jakmile se jí Mluvicí duch dotkne, začne na několik sekund problikávat a pak vybuchne. Stejně jako všechny mutantní jednotky může se také Mluvicí duch uzdravovat Tiberiem.

**Rosomák (Wolverine):**

Energetické Útočné Brnění (Powered Assault Armour) neboli "Rosomák" je malá, osm až devět stop vysoká, dvounohá jednotka, kterou pilotuje jeden voják. Rosomáci jsou rychlí a agilní. Tato slabě pancéřovaná brnění vynikají v lehké palbě a v malých potyčkách. Rota těchto kavaléristů si dokáže bez problémů poradit s velkými skupinami nepřátelské pěchoty.

**Obojživelný APC (Amphibious APC):**

Obojživelný APC je těžce pancéřovaná jednotka, která může převážet až pět jednotek pěchoty. Může se pohybovat po zemi i po moři, a je tak cenným přínosem pro síly GDI. Až budete chtít naložit vojáky pěchoty do APC, navolte je a následně zvýrazněte APC. Objeví se modrý kurzor "vstoupit" (enter). Kliknutím levým tlačítkem myši naloží jednotky do APC. Když chcete jednotky z APC vyložit, zvolte požadované APC, a až se objeví kurzor "vyložit" (deploy), klikněte ještě jednou levým tlačítkem myši. Mějte na paměti, že APC nemůžete vyložit, když je na vodě.

**Titán (Titan):**

Střední Bětevní Mechanický Chodec (Medium Battle Mechanised Walker) neboli "Titán" je víceúčelovou útočnou a obrannou jednotkou GDI. Titán se tyčí do výšky 25 stop a je vyzbrojen 120mm dělem. Je tak jednotkou, se kterou je nutné počítat. Jeho dlouhý dostřel z něj dělá ideální jednotku pro útoky na základny, protože je schopen ostřelovat obranu, aniž by se musel bát okamžité odvety.

**Vznášedlo s odpalovacím systémem pro více raket (Hover Multi-Launch Rocket System; MLRS):**

MLRS je tvořeno systémem pro vystřelování raket na střední až dlouhé vzdálenosti, který je namontován na šasi vznášedla. Podobně jako Obojživelný APC je i Vznášedlo MLRS schopno cestovat jak po zemi, tak po vodě. Protože se pohybuje na principu vznášedla, může se MLRS přesunovat bez penále přes většinu typů terénu, což z něj dělá ideální (ačkoliv poněkud nákladnou) jednotku pro průzkum nepřátelského území. Jeho rakety mohou být použity se stejnou účinností proti leteckým i pozemním cílům.

**Narušitel (Disrupter):**

Nedávné vědecké objevy uskutečněné na palubě *Filadelfie* vedly k průlomům ve výzkumu harmonických částí vln nestálých elementárních částic s krátkou životností. Narušitel bude první jednotkou, která bude tuto technologii využívat. Narušitel vysílá harmonické rezonanční vlnění, které dokáže rozbit na kusy jakékoli jednotky nebo stavby, které vlna zasáhne - ať jsou nepřátelské nebo přátelské. Při umísťování Narušitele by měl být brán zřetel na minimalizování možnosti náhodné palby na spřátelené jednotky.

**Mamut Mk. II (Mammoth Mark. II):**

Tento behemot, který je stále ve fázi prototypu, je nejsilnější zbraní GDI. Mamut Mk. II je vyzbrojen dvojími elektromagnetickými děly a odpalovacím zařízením protileteckých raketových střel. Elektromagnetická děla jsou schopna za několik málo sekund změnit většinu jednotek na tekoucí trusku. Raketomet vzduch-vzduch zajišťuje protileteckou obranu jednotky. Prakticky nezničitelný Mamut Mk. II je stále v testovací fázi vývoje a z důvodu omezení použitých technologií může být vyslán na bojiště vždy jen jeden.

**Mobilní pole senzorů (Mobile Sensor Array):**

Mobilní pole senzorů (MSA) je vozidlo vybavené vynikajícími senzory, která jsou schopna odhalit přítomnost nepřátelských jednotek, i když jsou právě maskovány (cloaked) nebo zakopány pod zemí. Odhalené jednotky nebudou "odmaskovány" (uncloaked), ale objeví se na radaru a na taktickém výhledu, čímž umožní velitelům, aby podnikli kroky nutné k jejich zničení.

**Bitevní letoun Orca (Orca Fighter):**

Hlavní oporou leteckých jednotek GDI je všestranný lehký Bitevní letoun Orca. Je rychlý, lehce pancéřovaný a vyzbrojený dvojitými odpalovacími zařízeními pro raketové střely. Bitevní letoun Orca je schopen zakrátko po obdržení rozkazu vyslat přehradu ničivých raket na jakékoliv místo na bojišti. Jako všechny letecké jednotky, také Bitevní letoun Orca se musí vracet na přistávací plošinu, aby doplnil munici.

**Bombardér Orca (Orca Bomber):**

Bombardér Orca je těžší a lépe pancéřovaný než jeho bitevní bratranec. Tento stroj nahrazuje úbytek rychlosti větší palebnou silou. Bombardér Orca vypouští proud vysoce výbušných bomb, které jsou ideální pro oslabení pozemní obrany na začátku útoku na základnu.

**Převážný letoun Orca (Orca Carry-All):**

Největším ze všech letounů Orca je toto dopravní letadlo, které má za úkol zachraňovat jednotky, nebo je dopravovat na jakákoliv místa na bitevním poli. Za použití velkého úchytného zařízení je Převážný letoun schopen zvednout jakékoliv vozidlo, které se nachází na bojišti.

Když chcete, aby Převážný letoun naložil některou jednotku, zvolte ho a potom klikněte levým tlačítkem myši na jednotku, kterou chcete naložit. Až budete chtít jednotku položit zpátky na zem, přistáňte s Převážným letounem na zemi, zvýrazněte ho, a až se objeví kurzor "vyložit" (deploy), klikněte na něj levým tlačítkem myši.

**Poznámka:** Na Servisní depa (Service Depots) a Rafinerie (Refinery) můžete jednotky shazovat přímo, aniž byste je musel nejprve odpojit.

**Droid Lovce-Pátrač (Hunter-Seeker Droid):**

Droid Lovce-Pátrač je bleskově rychlou jednotkou, která je vysazována, aby "vyčistila" bojiště. Tito droidi vyhledávají náhodné nepřátelské jednotky nebo stavby. Když je najdou, pokusí se na nich zachytit. Jakmile se droidi zachytí, provedou sebezničení, a tím zlikvidují jak sebe, tak i nepřátelský objekt. Tuto jednotku nelze ovládat. Jakmile je vypuštěna, vyhledává svou oběť zcela samostatně a automaticky.

**Kombajn (Harvester):**

Kombajn je jediná jednotka, která dokáže sklízet Tiberium pro rafinaci, a je proto kritická pro finanční úspěch obou stran. Když je v blízkosti Kombajnu pole Tiberia, začne ho jednotka automaticky sklízet. Pokud chcete, můžete Kombajnu přikázat, aby sklízel Tiberium na určitém konkrétním místě, a to tak, že Kombajn zvolíte a pak zaměříte požadované místo sklizně. Kombajn se bude automaticky vyhýbat ohrožení a bude vás informovat, pokud mu blízkost nepřátelských jednotek bude bránit v postupu na místo určení. Kombajny nevstoupí na žádné nebezpečné místo, pokud jim to výslovně nepřikážete.

**Výsadkový letoun (Dropship):**

Výsadkové letouny zabezpečují dodávku kriticky důležitých zásob a posílají na konkrétní místa na bitevním poli. Přiletí Výsadkových letounů s posilami v průběhu prudké bitvy může znamenat rozdíl mezi vítězstvím a porážkou. Výsadkové letouny jsou k dispozici pouze v některých misích pro jednoho hráče a nikdy nemohou být ovládnuty přímo.

**Kodiak:**

Kodiak je mobilní velicí středisko GDI. Sídlí v něm velitel McNeil, který v něm cestuje z bitvy do bitvy. Kodiak většinou sleduje bitvu z dálky, aby nevystavil velící důstojníky přímému ohrožení. Za některých situací, by ale mohl být vystaven nebezpečí útoku. Pokud k tomu kdykoliv dojde, chraňte ho za každou cenu. Pokud bude zničen, prohrajete bitvu.

**Dopravní letoun Orca (Orca Transport):**

Dopravní letoun Orca je k dispozici jen v některých misích pro jednoho hráče. Může naložit až pět pěchotních jednotek, které může dopravit na jakékoliv místo na mapě. Nakládání a vykládání této jednotky funguje stejně jako u Obojživelného APC.

**Mobilní stavební vozidlo (Mobile Construction Vehicle):**

Založení všech základů začíná u Mobilního stavebního vozidla (MCV). MCV se dokáže rozložit na plně funkční Montážní halu (Construction Yard), a je proto vysoce ceněnou součástí armád GDI i Bratrstva Nod.

MCV rozložíte tak, že ho nejprve navolíte a pak na něj dvakrát kliknete. Pokud obdržíte kurzor "nelze rozložit" (no deploy), znamená to, že něco blokuje rozložení jednotky. Přesuňte jakákoliv další vozidla a pěchotní jednotky dál od MCV a nebo MCV přesuňte dál od stromů a skal, které mohou bránit jeho rozložení.



## JEDNOTKY NOD - TAJNÉ

**Lehká bojová pěchota (Light Battle Infantry):**

Lehká bojová pěchota je hlavní oporou jak GDI, tak Bratrstva Nod. Vojáci jsou vyzbrojeni pulzními puškami M16 Mk. II, kterými způsobují lehká zranění většině cílů. Ačkoliv je pěchota pomalá, dokáže se přesunovat přes různé druhy terénu s minimální ztrátou rychlosti. Může se také přesunovat přes některé druhy terénu a některá úskalí, která jsou neprostupná pro vozidla, nebo která je dokonce poškozují.

**Pěchota kyborgů (Cyborg Infantry):**

Pěchota kyborgů je výsledkem nedávných experimentů Bratrstva Nod ve spojování Tiberiem zmutovaných lidí a strojů. Kyborgové jsou vybaveni těžkým pancéřováním trupu a vysoko-energetickou pulzní puškou.

**Raketometčící (Rocket Infantry):**

Těžká pěchota Bratrstva Nod je vybavena upevněným raketometem, který lze úspěšně použít proti vozidlům, stavbám, pěchotě i proti letadlům. Z důvodu váhy raketometu jsou Raketometčící pomalejší než Lehká bojová pěchota (Light battle infantry), ale na druhou stranu jsou také silněji pancéřováni.

**Inženýr (Engineer):**

Ačkoliv je Inženýr pomalý a neozbrojený, je svým vlastním způsobem smrtelně nebezpečný, protože dokáže zajmout nepřátelské stavby. Mnozí velitelé považují taktické nasazování inženýrů za skutečné válečné umění. Tato jednotka může sloužit několika různým účelům, které jsou popsány níže. Pamatuje, že po provedení jakékoliv z níže uvedených činností, bude jednotka Inženýra ztracena.

- 1. Zajímání nepřátelských staveb:** Inženýr může zajmout nepřátelské stavby a dostat je tak pod vaši kontrolu. Provedete to tak, že zvolíte jednotku Inženýra a pak kliknete na nepřátelskou stavbu. Tím Inženýra vyšlete, aby se zvolenou stavbu pokusil zajmout. Modrý kurzor "vstoupit" (enter) indikuje, zda vaše strana může požadovanou stavbu zajmout. K zajmutí jakékoliv stavby stačí vždy jen jeden inženýr.

- 2. Opravování poškozených staveb:** Inženýr může každé z vašich staveb vrátit plně zdraví. Zvolte jednotku Inženýra a pak zvýrazněte stavbu, kterou chcete kompletně opravit. Ikona zlatého francouzského klíče bude indikovat, zda požadovaná stavba může být opravena. Když nyní kliknete levým tlačítkem myši, vyšlete Inženýra, aby stavbu opravil.

- 3. Opravování poškozených mostů:** Většina mostů ve hře Tiberijské slunce (Tiberian Sun) má na jednom nebo na obou koncích "servisní domek" (repair hut). Když do tohoto domku pošlete Inženýra, dostaví všechny chybějící části mostu a opraví všechny jeho poškozené části. Kliknutím levým tlačítkem myši pošlete Inženýra do domku, aby most opravil.

**Komando kyborgů (Cyborg Commando):**

Kyborgové, kteří se v boji osvědčili, jsou dále modifikováni a povyšováni do řad Komanda kyborgů Nod. S palebnou silou, která by dokázala zničit celé základny, jsou Komanda kyborgů největší hrozbou na bitevním poli. Kyborgové jsou vyzbrojeni rotačním kulometem a plamenometem a dokáží si tak snadno poradit s nepřátelskými vozidly, pěchotou i stavbami.

**Mutantní únosce (Mutant Hijacker):**

Dalším členem mutantních komand je Únosce, který dokáže řídit jakékoliv vozidlo. Když zvolíte Únosce a pak přemístíte kurzor na nepřátelské vozidlo, změní se kurzor na nápis "vstoupit" (enter), což znamená, že toto vozidlo můžete ukrást. Když nyní na vozidlo kliknete, Únosce se k němu vydá a pokusí se ho ukrást. Když je vozidlo zcizeno, nemůže ho už Únosce opustit, dokud nebude vozidlo zničeno. Když k tomu dojde, Únosce z něj vyskočí a může krást dál. Když není ve vozidle, může se Mutantní únosce, stejně jako všechny ostatní mutantní jednotky, uzdravovat v Tiberiu.

**Podzemní APC (Subterranean APC):**

Podzemní APC dokáže převážet až pět jednotek pod zemí. Když je pod zemí, nepřítel ho nevidí, ale mohou ho odhalit pomocí Pole senzorů (Sensor Array) GDI. Pod některými druhy terénu se Podzemní APC nemůže vynořit. Patří mezi ně zarostlý terén, voda atd.

Až budete chtít naložit pěchotu do APC, zvolte jednotky pěchoty a pak zvýrazněte APC. Objeví se kurzor "vstoupit" (enter). Když nyní kliknete na levé tlačítko myši, pošlete jednotky pěchoty do APC. Pěchotu vyložíte z APC tak, že APC zvolíte a pak dvakrát kliknete. Objeví se vykládací kurzor. Klikněte levým tlačítkem myši ještě jednou a pěchota z APC vystoupí.

**Útočná motorka (Attack Cycle):**

Útočná motorka je nejrychlejší pozemní jednotkou armády Bratrstva Nod, a je proto využívána převážně jako průzkumné vozidlo. Útočná motorka vyměnila pancéřování za rychlost, ale přesto je schopna přežít přiměřená poškození. Výzbroj útočné motorky tvoří dvojitý raketomet, který může být použit proti pozemním i leteckým cílům.

**Droid Lovce-Pátrač (Hunter-Seeker Droid):**

Droid Lovce-Pátrač je bleskově rychlou jednotkou, která je vysazována, aby "vyčistila" bojiště. Tito droidi vyhledávají náhodné nepřátelské jednotky nebo stavby. Když je najdou, pokusí se na nich zachytit. Jakmile se droidi zachytí, provedou sebezničení, a tím zlikvidují jak sebe, tak i nepřátelský objekt. Tuto jednotku nelze ovládat. Jakmile je vypuštěna, vyhledává svou oběť zcela samostatně a automaticky.

**Požírač plevele (Weed Eater):**

Tato jednotka Bratrstva Nod je v podstatě obrovskou sekačkou na trávu, která se používá ke sklizení žil Tiberia za účelem jeho dalšího využití v Chemické raketové střele (Chemical Missile). Až na dvě výjimky se Požírač plevele chová podobně jako Kombajn (Harvester). Požírač sklízí žíly Tiberia, ne krystaly Tiberia, a svůj náklad nevykládá v Rafinerii (Refinery) jako Kombajn, ale v Odpadním zařízení Tiberia (Tiberium waste facility). Když jsou žíly Tiberia zpracovány v Odpadním zařízení, mohou být použity k výrobě smrtelné Chemické raketové střely.

**Tank Klíště (Tick Tank):**

Tento lehký bitevní tank má schopnost zahrabat se pod zem, čímž zvýší svou obranyschopnost. Díky tomu může fungovat jako mobilní obranná baterie. Když se jednotka zahrabe, zůstane nad zemí jen její střelecká věž a malá část jejího podvozku.

Abyste tank Klíště zahrabal, musíte ho nejprve zvolit a pak na něj kliknout levým tlačítkem myši. Jednotka se zahrabe do země, čímž se stane nepohyblivou. Až ji budete chtít uvést do pohybu, zvolte ji a pak na ni znovu klikněte levým tlačítkem myši. Až se tank vyhrabe ze země, můžete ho opět normálně přemísťovat.

**Neviditelný tank (Stealth Tank):**

Absolutní novinkou mezi tajnými zbraněmi je tento lehký bitevní tank, který se může zamaskovat, aby ho nepřítel nezpozoroval. Z důvodu enormních energetických nároků maskovacího generátoru nemůže používat maskování a zároveň střílet. Přítomnost Neviditelného tanku mohou odhalit jen jednotky pěchoty, obrana základny a Mobilní pole senzorů (Mobile Sensor Array) armád GDI.

**Dělostřelectvo (Artillery):**

Bratrstvo Nod vyvinulo toto nové dělostřelectvo s dlouhým dostřelem proto, aby mohlo napadat nepřítele bez obav z okamžité odvety. Z důvodu zpětného rázu děla nemůže tato jednotka střílet, pokud není rozložena, a když je rozložena, tak se nemůže pohybovat. Jednotku rozložíte tak, že ji zvolíte a pak na ni kliknete levým tlačítkem myši. Až ji budete chtít opět složit, zvolte ji a opět na ni klikněte levým tlačítkem myši.

**Harpyje (Harpy):**

Harpyje je novou generací bitevních vrtulníků, která je s úspěchem nasazována proti pěchotě a vozidlům s lehkým pancéřováním. Stejně jako všechny letecké jednotky, musí se také Harpyje vracet na přistávací plošinu vždy, když jí dojde munice.

**Mobilní servisní vozidlo (Mobile Repair Vehicle):**

Tento pojízdný robot dokáže opravovat poškozená vozidla přímo na bojišti. Servisní bot je vybaven vysunovací paží, ve které jsou umístěny všechny důležité nástroje potřebné k opravě jiného vozidla. Když tuto jednotku přepnete do Strážního režimu (Guard mode), začne automaticky opravovat všechny jednotky ve svém okolí.

**Kombajn (Harvester):**

Kombajn je jediná jednotka, která dokáže sklízet Tiberium pro rafinaci, a je proto kritická pro finanční úspěch obou stran. Když je v blízkosti Kombajnu pole Tiberia, začne ho jednotka automaticky sklízet. Pokud chcete, můžete Kombajnu přikázat, aby sklízel Tiberium na určitém konkrétním místě, a to tak, že Kombajn zvolíte a pak zaměříte požadované místo sklizně. Kombajn se bude automaticky vyhýbat ohrožení a bude vás informovat, pokud mu blízkost nepřátelských jednotek bude bránit v postupu na místo určení. Kombajny nevstoupí na žádné nebezpečné místo, pokud jim to výslovně nepřikážete.

**Síréna (Banshee):**

Experimenty s nalezenou mimozemskou technologií umožnily Bratrstvu Nod vyvinout novou generaci elegantních bitevních letounů s kódovým označením Síréna. Dvojitá plazmatická děla této jednotky dokáží zničit jakoukoliv jednotku nebo stavbu.

**Mobilní stavební vozidlo (Mobile Construction Vehicle):**

Založení všech základů začíná u Mobilního stavebního vozidla (MCV). MCV se dokáže rozložit na plně funkční Montážní halu (Construction Yard), a je proto vysoce ceněnou součástí armád GDI i Bratrstva Nod.

MCV rozložíte tak, že ho nejprve navolíte a pak na něj dvakrát kliknete. Pokud obdržíte kurzor "nelze rozložit" (no deploy), znamená to, že něco blokuje rozložení jednotky. Přesuňte jakákoliv další vozidla a pěchotní jednotky dál od MCV a nebo MCV přesuňte dál od stromů a skal, které mohou bránit jeho rozložení.

**Plamenometný tank Ďáblův jazyk (Devil's Tongue Flame Tank):**

Strach je silnou zbraní a jen pouhý pohled na tuto strašlivou jednotku dokáže vojákům GDI zmrazit krev v žilách. Ďáblův jazyk je schopen prorazit každým materiálem (s výjimkou těch nejpevnějších). Beztrestně uvolňuje smrtící proudy plamenů na nic netušící cíle. Jeho plameny jsou obzvláště účinné proti pěchotním jednotkám a proti stavbám, ale dlouhodobému vystavení jejich vlivu neodolá ani ocel.

**Montauk:**

Montauk je mobilní velicí centrum Bratrstva Nod. Velitel Slavik a jeho posádka ho používají k přesunování mezi bitvami. Montauk se může zahrabat pod zem a většinou se zdržuje v bezpečné vzdálenosti od bitevního pole. Za některých situací ale Montauk může vkročit na bitevní pole. Pokud k tomu dojde, je důležité, aby byl chráněn za každou cenu.

**STAVBY GDI - TAJNÉ****Montážní hala (Construction Yard):**

Montážní hala je místem, kde začíná všechny život. Umožňuje vám stavět další stavby, a proto by její obrana měla být hlavní prioritou každého úspěšného velitele. V některých misích začíná hráč s vozidlem MCV, které se může rozložit na Montážní halu. V jiných misích je Montážní hala už postavena.

**Elektrárna GDI (GDI Power Plant):**

Elektrárny dodávají stavbám základnu elektrickou energii a jsou důležité pro udržení obrany základny v pohotovosti. U Elektrárny GDI lze provést nadstavbu instalací přídatných turbín (add-on Power Turbines). U každé elektrárny jsou dvě volné plošiny, na které lze tyto přídatné turbíny namontovat. Každá přídatná turbína zvýší výkon Elektrárny o 50% v porovnání s elektrárnou bez nadstavby.

**Kasárna GDI (GDI Barracks):**

V Kasárnách lze trénovat jednotky pěchoty. Kasárna jsou navíc podmínkou pro výstavbu obranných staveb.

**Rafinerie Tiberia (Tiberium Refinery):**

Rafinerie přeměňuje náklad Tiberia z Kombajnu (Harvester) na kredity, které se objeví na účtu hráče. Rafinerie je navíc schopna skladovat malé množství Tiberia. Když je Rafinerie plná, musí být postavena Síla, aby bylo kde skladovat přebytek Tiberia. Pokud není v Rafinerii ani v Sílech místo, kam by bylo možné nadbytečné Tiberium uskladnit, budou přebytky ztraceny.

**Elektromagnetické pulzní (EMP) dělo (Electromagnetic Pulse Cannon):**

EMP dělo je schopné vystřelit vysoko-energetický výstřel elektromagnetické energie, která na krátký okamžik vyřadí jakékoliv mechanické vozidlo z provozu. Jakékoliv vozidlo nebo stavba, které budou výstřelem zasaženy, budou vyřazeny z provozu do té doby, dokud efekt nevyprchá.

**Obranný generátor Požární bouře (Firestorm Defence Generator):**

Obranný generátor Požární bouře vytváří nekonečně vysoké energetické pole. Když je generátor postaven, musí být na obvodu území, které má chránit, rozmístěny speciální Obranné zářiče Požární bouře (Firestorm Defence Emitters), podobně jako například obranná zeď. Když je silové pole tvořené těmito zářiči aktivováno, nikdo jím nepronikne. Obranný generátor Požární bouře spotřebovává obrovská množství energie. Z tohoto důvodu může být energetické pole aktivováno jen po krátkou dobu, po které se bude muset generátor dobít. Energetický štít lze zapínat a vypínat dle libosti.

**Díly zdi Požární bouře (Firestorm Wall Sections):**

Tyto zářiče jsou používány ve spojení s Obranným generátorem Požární bouře. Jsou rozmístovány stejně jako obranná zeď a ovlivňují místo vzniku obranného štítu Požární bouře. Zářiči můžete obehnat celou základnu, a nebo je můžete použít jen na některých klíčových místech.

**Radar (Radar Installation):**

Radar umožňuje velitelům sledovat bojiště a relativní rozmístění spřátelených a nepřátelských jednotek. Aby zůstal výhled Radaru aktivní, musí mít Radar neustále přívod elektrické energie.

**Ovládání iontového děla (Ion Cannon Control):**

Ovládání iontového děla je nadstavbový prvek pro Nadstavbové středisko (Upgrade Centre). Umožňuje zaměřovat orbitální iontové dělo GDI. Bez Ovládání iontového děla nelze iontové dělo vůbec použít.

**Ovládání Lovce-Pátrače (Hunter-Seeker Control):**

Tato nadstavba Nadstavbového střediska (Upgrade Centre) GDI umožňuje obousměrnou komunikaci s Droidy Lovce-Pátrač (Hunter-Seeker Droid) a umožňuje jim zaměřit se na nepřátelské cíle. Tato nadstavba je nutná pro zahájení výroby Droidů Lovce-Pátrač.

**Energetické turbíny (Power Turbines):**

Každou Elektrárnu (Power Plant) můžete vybavit až dvěma turbínami, které zvyšují její výkon. Výkon každého přídavného generátoru je sice menší než výkon nové Elektrárny, ale o mnoho nižší je také jeho cena.

**Silo pro Tiberium (Tiberium Silo):**

Jakmile Rafinerie Tiberia (Tiberium Refinery) překročí svou maximální kapacitu, začnou Sila skladovat Tiberium, které přebývá. Pokud dojde k překročení maximální kapacity Rafinerie Tiberia a vy nemáte žádná prázdná Sila, bude nadbytečné Tiberium z Kombajnu ztraceno.

**Válečná továrna GDI (GDI War Factory):**

Tato stavba umožňuje výrobu vozidel. Výroba některých pokročilejších vozidel bude v továrně umožněna až po postavení některých doplňkových staveb.

**Stavebnicová věž (Component Tower):**

Tato stavba je založena na stavebnicovém konstrukčním systému. Stavebnicová věž je základem všech obranných prvků základny GDI. Může být postavena jako samostatná stavba nebo jako součást Obranné zdi. Na stavebnicovou zeď lze namontovat jeden ze tří zbraňových systémů: Dělo Vulkán (Vulcan cannon), Odpalovací zařízení RPG (RPG launcher) nebo Odpalovací zařízení SAM (SAM launcher).

**Stavebnicový díl Dělo Vulkán (Vulcan Cannon Component):**

Stavebnicový díl Dělo Vulkán se skládá ze dvou mini-děl, které vysokou rychlostí vystřelují 50mm projektily. Toto dělo je převážně určeno k nasazení proti pěchotě, ale se slabším výsledkem ho lze použít i proti vozidlům.

**Stavební díl Granáty s raketovým pohonem-RPG (Rocket Propelled Grenade Component):**

Toto odpalovací zařízení vystřeluje granáty s raketovým pohonem na nepřátelské jednotky. RPG je sestrojena pro nasazení proti vozidlům, ale může být použita také proti pěchotě. Její výbušná nálož způsobí zranění také jednotkám, které se budou nacházet v blízkosti cíle palby.

**Stavební díl Rakety země-vzduch (Surface to Air Missile Component):**

Rakety země-vzduch, zvané také SAM, tvoří protileteckou obranu GDI. SAMy mohou být nasazeny pouze proti leteckým cílům.

**Přistávací plošina pro vrtulníky (Helipad):**

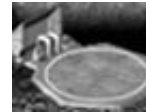
Přistávací plošina pro vrtulníky umožňuje výrobu a doplnění munice bitevním, bombardovacím a dopravním letounům Orca. Bez Přistávací plošiny nemůže být letoun vyroben a po návratu z boje si nemůže doplnit munici.

**Technologické středisko GDI (GDI Tech Centre):**

Technologické středisko je místem, kde probíhá výzkum nových zbraní GDI. Postavení této stavby je podmínkou pro stavbu některých velmi pokročilých jednotek a staveb.

**Nadstavbové středisko GDI (GDI Upgrade Centre):**

Nadstavbové středisko se používá ke komunikaci s různými jednotkami a stavbami na bojišti. Nadstavbová střediska mají dvě volné plošiny, na které lze namontovat následující nadstavby: Ovládání iontového děla (Ion Cannon Control) nebo Ovládání Lovce-Pátrače (Hunter-Seeker Control).

**Servisní depo (Service Depot):**

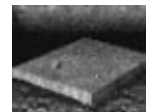
Tato stavba je používána k opravám vozidel a letadel. Vozidla nebo letadla na ní mohou přistát, a pokud máte dostatek kreditů, bude jednotka zcela opravena. Pokud zvolíte více jednotek najednou a po tom zaměříte Servisní depo, budou všechny tyto jednotky opraveny postupně jedna za druhou.

**Betonové zdi (Concrete Walls):**

Betonové zdi jsou poněkud odolnější obrannou stavbou než pytle s pískem. Dokáží zastavit postupující pěchotu i vozidla. Některé jednotky mohou přes tyto obranné zdi střílet.

**Automatická brána GDI (GDI Automatic Gate):**

Tato stavba zabraňuje nepřátelským jednotkám a rostoucímu Tiberiu v postupu do základny. Brána se automaticky otevře a vpustí spřátelené jednotky, ale pro nepřátelské jednotky zůstane zavřená.

**Chodník (Pavement):**

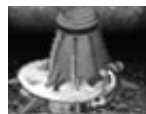
Chodník chrání vaši základnu před jednotkami pohybujícími se pod zemí. Zabrání také tomu, aby střelba z těžkých zbraní vytvořila ve vaší základně krátery. Navíc se jednotky na chodníku pohybují rychleji než na běžném terénu.

Na rozdíl od ostatních staveb může být Chodník umístěn i v případě, že jsou některé části jeho umísťovací mřížky zbarveny červeně. Chodník bude prostě položen jen na ty části mřížky, které jsou bílé. Chodník nemůžete pokládat přes již existující cesty a nebo na svazích.

## STAVBY NOD - TAJNÉ

**Montážní hala (Construction Yard):**

Montážní hala je místem, kde začíná všechen život. Umožňuje vám stavět další stavby, a proto by její obrana měla být hlavní prioritou každého úspěšného velitele. V některých misích začíná hráč s vozidlem MCV, které se může rozložit na Montážní halu. V jiných misích je Montážní hala už postavena.

**Elektrárna (Power Plant):**

Elektrárny dodávají všem stavbám základny elektrickou energii. Při nedostatku elektrické energie začnou stavby fungovat omezeně a nebo přestanou fungovat vůbec.

**Ruka Nod (Hand of Nod):**

Ruka Nod je místem, kde je trénována pěchota Bratrstva Nod. Tato stavba je také podmínkou pro stavbu obranných prvků základny.

**Rafinerie Tiberia (Tiberium Refinery):**

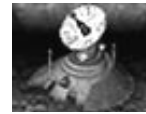
Rafinerie přeměňuje náklad Tiberia z Kombajny (Harvester) na kredity, které se objeví na účtu hráče. Rafinerie je navíc schopna skladovat malé množství Tiberia. Když je Rafinerie plná, musí být postavena Sila, aby bylo kde skladovat přebytek Tiberia. Pokud není v Rafinerii ani v Silech místo, kam by bylo možné nadbytečné Tiberium uskladnit, budou přebytky ztraceny.

**Elektromagnetické pulzní dělo (Electromagnetic Pulse Cannon):**

EMP dělo je schopné vystřelit vysoko-energetický výstřel elektromagnetické energie, která na krátký okamžik vyřadí jakékoliv mechanické vozidlo z provozu. Jakékoliv vozidlo nebo stavba, které budou výstřelem zasaženy, budou vyřazeny z provozu do té doby, dokud efekt nevyprchá.

**Maskovací generátor (Stealth Generator):**

Maskovací generátor dokáže zamaskovat všechny jednotky a stavby na velké ploše. Základna bude zamaskovaná tak dlouho, dokud nebude generátor vypnut, dokud nezačne docházet elektrický proud anebo dokud nebude generátor zničen. Zamaskované obranné prostředky základny a jednotky se odmaskují pouze při palbě, anebo když opustí pole působnosti generátoru. Jednotky, které budou opouštět Válečnou továrnu (War Factory) nebo Ruku Nod (Hand of Nod), a také Kombajny (Harvester), které budou vyjíždět z Rafinerie (Refinery), budou na malý okamžik, než je generátor zamaskuje, viditelné.

**Radar Nod (Nod Radar):**

Radar umožňuje velitelům sledovat bojště a relativní rozmístění spřátelených a nepřátelských jednotek. Aby zůstal výhled Radaru aktivní, musí mít Radar neustále přívod elektrické energie.

**Pokročilá elektrárna (Advanced Power Plant):**

Pokročilá elektrárna vyrábí elektrický proud pro potřeby základny. Funguje úplně stejně jako normální Elektrárna, ale protože je větší a efektivnější, vyrábí dvakrát tolik elektrické energie.

**Sila pro Tiberium (Tiberium Silo):**

Jakmile Rafinerie Tiberia (Tiberium Refinery) překročí svou maximální kapacitu, začnou Sila skladovat Tiberium, které přebývá. Pokud dojde k překročení maximální kapacity Rafinerie Tiberia a vy nemáte žádná prázdná Sila, bude nadbytečné Tiberium z Kombajny ztraceno.

**Válečná továrna Nod (Nod War Factory):**

Tato stavba umožňuje výrobu vozidel. Výroba některých pokročilejších vozidel bude v továrně umožněna až po postavení některých doplňkových staveb.

**Odpadní zařízení Tiberia (Tiberium Waste Facility):**

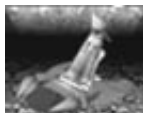
Odpadní zařízení Tiberia slouží jako místo vykládky jednotky Požírač plevelu (Weed Eater). Tato stavba rafinuje a koncentruje sklizené žíly Tiberia pro použití v Chemické raketové střele (Chemical Missile). Když je nashromážděn dostatek této látky, je automaticky naložena do Chemické raketové střely. Podmínkou je existence Raketového sila (Missile Silo). Při dokončení stavby je k Odpadnímu zařízení dodávána jedna jednotka Požírače plevelu.

**Laser:**

Laser je hlavním prvkem obrany základen Nod. Podobně jako jeho větší bratranec Obelisk světla (Obelisk of Light), vystřeluje pulzní laser na nepřátelské jednotky laserový paprsek. Nejnovější pokroky v laserové technologii umožňují laseru, aby vyráběl svou vlastní energii. To mu umožňuje fungovat i v případě nedostatku přívodu elektrické energie z Elektrárny (Power Plant).

**Odpalovací zařízení SAM (SAM Site):**

Odpalovací zařízení raketových střel země-vzduch, neboli SAM, je hlavním obranným prvkem proti nepřátelským letadlům. Může být použito pouze proti leteckým jednotkám.

**Obelisk světla (Obelisk of Light):**

Obelisk světla je hrozivě ničivá zbraň. Od té doby, kdy se naposledy objevil na bitevním poli, prodělal mnohá vylepšení. Množství vystřelované energie bylo zvýšeno, a proto nyní jen málokterá jednotka přežije zásah laseru Obelisku.

**Technologické středisko Nod (Nod Tech Centre):**

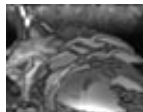
Technologické středisko je místem, kde probíhá výzkum nových zbraní Bratrstva Nod. Postavení této stavby je podmínkou pro stavbu některých velmi pokročilých jednotek a staveb.

**Přistávací plošina pro vrtulníky Nod (Nod Helipad):**

Přistávací plošina pro vrtulníky umožňuje výrobu a doplnění munice letounům Siréna (Banshee) a Harpyje (Harpy). Bez Přistávací plošiny nemůže být letoun vyroben a po návratu z boje si nemůže doplnit munici.

**Raketové silo (Missile Silo):**

Raketové silo umožňuje Bratrstvu Nod vystřelovat na nepřítel dalekonosné zbraně. Konkrétně se může jednat buďto o Kazetové raketové střely (Cluster missile), nebo o Chemickou raketovou střelu (Chemical Missile).

**Chrám Nod (Temple of Nod):**

V prostorách této tajemné stavby pokračuje Bratrstvo Nod ve výzkumu a pokusech s Tiberiem. Postavení Chrámu umožňuje použití droidů Lovce-Pátrač (Hunter-Seeker) a verbování Komanda kyborgů (Cyborg Commando) a Mutantního únosce (Mutant Hijacker). Pamatujte, že z důvodu vysokých nákladů na produkci těchto speciálních vojáků, může mít vaše armáda vždy jen jednoho od každého druhu. Dalšího vojáka můžete začít trénovat až ve chvíli, kdy bude stávající nasazený voják stejného typu zničen.

**Zdi Nod (Nod Walls):**

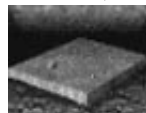
Tato základní obranná stavba dokáže zastavit pěchotu i vozidla. Některé jednotky mohou střílet přes obranné Zdi Nod.

**Laserové oplocení (Laser Fencing):**

Laserové oplocení se skládá ze sloupů se zářiči, které mezi sebou vysílají nepřetržitý laserový paprsek. Tento plot dokáže zastavit jak pěchotu, tak vozidla. Sloupy laserového oplocení mohou být od sebe vzdáleny až o čtyři políčka, a proto lze vcelku rychle oplotit i velkou plochu. Aby mohlo fungovat, vyžaduje Laserové oplocení značné externí zdroje energie.

**Automatická brána Nod (Nod Automatic Gate):**

Tato stavba zabráňuje nepřátelským jednotkám a rostoucímu Tiberiu v postupu do základny. Brána se automaticky otevře a vpustí spřátelené jednotky, ale pro nepřátelské jednotky zůstane zavřená.

**Chodník (Pavement):**

Chodník chrání vaši základnu před jednotkami pohybujícími se pod zemí. Zabrání také tomu, aby střelba z těžkých zbraní vytvořila ve vaší základně krátery. Navíc se jednotky na chodníku pohybují rychleji než na běžném terénu.

Na rozdíl od ostatních staveb může být Chodník umístěn i v případě, že jsou některé části jeho umístovací mřížky zbarveny červeně. Chodník bude prostě položen jen na ty části mřížky, které jsou bílé. Chodník nemůžete pokládat přes již existující cesty a nebo na svazích.

**JEDNOTKY GDI A NOD****Jednotky GDI**

Lehká pěchota (Light Infantry)  
 Diskobol (Disk Throwers)  
 Trysková pěchota (Jump Jet Infantry)  
 Inženýr (Engineer)  
 Zdravotník (Medic)  
 Rosomák (Wolverine)  
 Obojživelné APC (Amphibious APC)  
 Titán (Titan)  
 Vzášedlo MLRS (Hover MLRS)  
 Narušitel (Disrupter)  
 Mobilní pole senzorů (Mobile Sensor Array)  
 Bitevní ORCA (ORCA Fighter)  
 Bombardér ORCA (ORCA Bomber)  
 Převážní letoun ORCA (ORCA Carry-All Transport)  
 Kombajn (Harvester)

**Speciální jednotky GDI**

Mluvicí duch (Ghostalker)  
 Výsadkový letoun (Dropship)  
 Kodiak  
 Mamut Mk. II (Mammoth Mark. II)  
 Droid Lovce-Pátrač (Hunter-Seeker Droid)

**Jednotky Nod**

Lehká bojová pěchota (Light Battle Infantry)  
 Raketometčící (Rocket Infantry)  
 Pěchota kyborgů (Cyborg Infantry)  
 Inženýr (Engineer)  
 Útočná motorka (Attack Cycle)  
 Podzemní APC (Subterranean APC)  
 Plamenometný tank Ďáblův jazyk (Devil's Tongue Flame Tank)  
 Tank Klíště (Tick Tank)  
 Neviditelný tank (Stealth Tank)  
 Dělostřelectvo (Artillery)  
 Mobilní servisní vozidlo (Mobile Repair vehicle)  
 Harpyje (Harpy)  
 Síréna (Banshee)  
 Požírač plevele (Weed Eater)  
 Kombajn (Harvester)

**Speciální jednotky Nod**

Komando kyborgů (Cyborg Commando)  
 Montauk  
 Droid Lovce-Pátrač (Hunter-Seeker Droid)  
 Mutantní únosce (Mutant Hijacker)



## STAVBY GDI A NOD

**Stavby GDI**

Montážní hala (Construction Yard)  
 Elektrárna (Power Plant)  
 Energetická turbína (Power Turbine)  
 Rafinerie Tiberia (Tiberium Refinery)  
 Silo pro Tiberium (Tiberium Silo)  
 Kasárna (Barracks)  
 Válečná továrna (War Factory)  
 Stavební věž (Component Tower)  
 Dělo Vulkán (Vulcan Cannon)  
 Nadstavba R.P.G. (R.P.G Upgrade)  
 Nadstavba S.A.M. (S.A.M. Upgrade)  
 Radar  
 Nadstavbové středisko (Upgrade Centre)  
 Ovládání Pátrače (Seeker Control)  
 Ovládání iontového děla (Ion Cannon Uplink)  
 Přistávací plošina pro vrtulníky (Helipad)  
 Technologické středisko (Tech Centre)  
 Servisní depo (Service Depot)  
 Elektromagnetické pulzní dělo (E.M.P. Cannon)  
 Generátor Požární bouře (Firestorm Generator)  
 Díl zdi Požární bouře (Firestorm Wall Section)  
 Automatická brána (Automatic Gate)  
 Chodník (Pavement)  
 Betonové zdi (Concrete Walls)

**Speciální stavby GDI**

Iontové dělo (Ion Cannon)  
 Lovce-Pátrač (Hunter-Seeker)  
 Elektromagnetický impuls (E.M. Pulse)  
 Obrana Požární bouře (Firestorm Defence)

**Stavby Nod**

Montážní hala (Construction Yard)  
 Elektrárna (Power Plant)  
 Rafinerie Tiberia (Tiberium Refinery)  
 Silo pro Tiberium (Tiberium Silo)  
 Ruka Nod (Hand of Nod)  
 Válečná továrna (War Factory)  
 Laserová střelecká věž (Laser Turret)  
 Rakety země-vzduch (S.A.M)  
 Elektromagnetické pulzní dělo (E.M.P. Cannon)  
 Odpadním zařízení Tiberia (Tiberium Waste Facility)  
 Obelisk světla (Obelisk of Light)  
 Maskovací generátor (Stealth Generator)  
 Přistávací plošina pro vrtulníky (Helipad)  
 Technologické středisko (Tech Centre)  
 Radar  
 Raketové silo (Missile Silo)  
 Betonové zdi (Concrete Walls)  
 Sloup laserového plotu (Laser Fence Post)  
 Chrám Nod (Temple of Nod)  
 Pokročilá elektrárna (Advanced Power Plant)  
 Chodník (Pavement)  
 Automatická brána (Automatic Gate)

**Speciální stavby Nod**

Chemická řízená střela (Chemical Missile)  
 Mnohonásobné rakety (Multi-Missile)  
 Lovce-Pátrač (Hunter-Seeker)  
 Elektromagnetický impuls (E.M. Pulse)

## JAK HRÁT C&C TIBERIJSKÉ SLUNCE (TIBERIAN SUN) JAK SE PUSTIT DO BOJE? ZAHÁJENÍ HRY

**VOLBA VAŠÍ STRANY: GDI VS. NOD**

*ROZKAZUJ & VYHRAJ: TIBERIJSKÉ SLUNCE (COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN)* vám dá možnost hrát za jednu ze dvou rozdílných armád: úctyhodné mariňáky Globální Obranné Iniciativy (GDI) nebo nemilosrdné přívržence Bratrstva Nod (Nod). Pokud zvolíte GDI, budete bojovat proti Bratrstvu Nod. Pokud zvolíte Bratrstvo Nod, budete bojovat proti GDI. Při hře více hráčů se může kterákoliv ze stran pokusit naverbovat kmeny mutantů známé jako Zapomenutí (The Forgotten). Ve hře pro jednoho hráče se se Zapomenutými může spojit pouze GDI.

Síly GDI a Nod se zásadně liší. Každá strana má své osobité silné a slabé stránky. Navíc se každá ze stran spoléhá na jiné typy jednotek, jiné technologie a jinou válečnou filozofii. GDI používá tradiční vojenské techniky a jednotky, zatímco Bratrstvo Nod upřednostňuje lstivost a moderní technologie.

Když z hlavní nabídky (main menu) nastartujete novou kampaň (new campaign), objeví se dialogové okno, které se vás zeptá, za jakou stranu chcete hrát. Zvolíte ji tak, že kliknete na jednu z možných stran. Hra začne. Stranu, za kterou budete hrát, můžete zvolit také tak, že při prvním nastartování hry zasunete do své CD-ROM mechaniky CD disk Nod nebo GDI.

**NABÍDKA TITULNÍ OBRAZOVKY (TITLE SCREEN MENU)**

Když spustíte hru, dostanete se na startovní obrazovku (Start Up Screen). Zvolte si stranu, za kterou chcete hrát - GDI nebo Nod. Než přejdete na hlavní nabídku (main menu), přehraje se úvodní film. V hlavní nabídce (main menu) si můžete vybrat, jaký typ hry budete hrát, můžete nastavit herní nastavení (options), můžete nahrávat (load game) a ukládat hru (save game) a prohlížet si ukázky z očekávaných produktů od Westwoodu.

### ZAHÁJIT NOVOU KAMPAŇ (NEW CAMPAIGN)



Pokud si přejete zahájit novou kampaň, zvolte tuto položku. Vaše nová hra začne obrazovkou, která vám umožní zvolit si, za jakou stranu chcete hrát: zda GDI nebo Nod.

### ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI (DIFFICULTY LEVELS)

Ve hře existují tři úrovně obtížnosti, jejichž nastavení změní rovnováhu sil ve hře. Doporučujeme hrát hru na "Normální" (Normal) úrovni obtížnosti. Pokud se vám hra bude zdát příliš těžká nebo naopak příliš snadná, můžete si ji upravit přepnutím na "Lehkou" (Easy) nebo "Těžkou" (Hard) úroveň. Obtížnost hry můžete nastavit pouze na začátku nové hry. Po začátku kampaně ji už nemůžete změnit. Podle nastavení úrovně obtížnosti mohou být jednotky a stavby dražší nebo levnější a jejich stavba může být rychlejší nebo pomalejší.

### NAHRÁT MISI (LOAD MISSION)

Pokud chcete pokračovat ve hraní uložené mise, zvolte tuto položku.



#### Obrazovka Nahrát misi (Load Mission Screen)

Když na této obrazovce (viz obrázek) kliknete na šipku nahoru nebo na šipku dolů, začnete rolovat seznamem vašich uložených misí. Zvolte uloženou misi, kterou chcete nahrát, a pak klikněte levým tlačítkem myši na NAHRÁT (LOAD).

### HRA PRO VÍCE HRÁČŮ (MULTIPLAYER GAME)



Tato položka vám umožní zvolit hru po sériovém portu (nulový modemový kabel (null modem) nebo modem), tréninkovou hru (practice game), hru po více hráčů přes počítačovou síť (multiplayer network game) (pokud je zjištěna) nebo hru po internetu (internet game) přes službu Westwood Online. Pokud si chcete přečíst další informace o hře pro více hráčů, klikněte na odkaz "dokumentace" (documentation) na startovní nabídce (start menu) nebo na obrazovce AutoPlay.

### NASTAVENÍ (OPTIONS)

Z této nabídky máte přístup k ovládacím prvkům, kterými lze nastavit herní rozlišení (game resolution), úroveň hlasitosti (volume levels), klávesové zkratky (keyboard shortcuts), nastavení počítačové sítě (network options) a herní nastavení (game settings), jako například rychlost (speed), rychlost rolování (scroll rate), úroveň detailů (detail level) a obtížnost (difficulty).

### KONEC HRY (EXIT GAME)

Zvolením této položky ukončíte hru a vrátíte se do operačního systému.

## ZÁKLADNÍ HERNÍ ROZHRAŇÍ

Herní rozhraní hry *ROZKAZUJ & VYHRAJ: TIBERIJSKÉ SLUNCE (COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN)* bylo navrženo tak, aby vám bez velkých komplikací umožnilo maximální možnou kontrolu nad vašimi jednotkami a stavbami. Vaše myš pohybuje kurzorem po obrazovce a podle toho, kam kliknete, můžete vydat rozkaz jednotkám, postavit stavby, útočit, opravovat a vydávat spoustu dalších povelů. Základní pravidlo herního rozhraní hry *ROZKAZUJ & VYHRAJ: TIBERIJSKÉ SLUNCE (COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN)* je, že kliknutí levým tlačítkem myši potvrzuje rozkaz, přepíná režim nebo volí jednotky a stavby, zatímco kliknutí pravým tlačítkem myši pozastavuje čas a ruší příkazy, režimy a navolení.

## ROLOVÁNÍ HLAVNÍM VÝHLEDEM

Až budete chtít rolovat okno hlavního výhledu po bojišti, přesuňte kurzor na kraj obrazovky. Kurzor se změní na zelenou šipku a výhled začne rolovat ve směru, kterým zelená šipka ukazuje. Pokud se ocitnete na kraji bojiště, bude zelená šipka přeškrtnutá, což znamená, že jste na okraji bitevního pole a dál už rolovat nemůžete. Oknem hlavního výhledu také můžete rolovat tak, že podržíte pravé tlačítko myši a budete táhnout kurzorem ve směru, kterým chcete výhled přesunout. Rychlost rolování můžete nastavit z nabídky herního ovládání (game controls).

### Rolovací šipky



### Šipky 'nelze rolovat'



## VYDÁVÁNÍ PŘÍKAZŮ VAŠIM JEDNOTKÁM

Až budete chtít, aby vaše jednotky začaly něco dělat, zvolte jednotku tak, že na ni kliknete levým tlačítkem myši. Pak přesuňte kurzor na místo na bitevním poli, kam chcete jednotku přesunout.

Pokud bude kurzor nad možným cílem vašeho útoku, změní se na jeden ze zaměřovacích kurzorů. Když nyní kliknete levým tlačítkem myši, zvolená jednotka na nepřátelský cíl zaútočí. Pokud cíl není na dostřel, vaše jednotka se vydá jeho směrem a zaútočí na něj, až se dostane dostatečně blízko. Když kurzor není nad možným cílem útoku, ale nad terénem, přes který se vaše zvolená jednotka může pohybovat, jednotka se na místo přesune.

Přes některé druhy terénu se sice může přesunovat pěchota, ale vozidla ne. Pokud vydáte vozidlu rozkaz, aby se přesunulo na neprostupný terén, přesune se tak blízko k místu, na které jste kliknul, jak to jen bude možné.

Režim pohybu / útočení (nebo jakýkoliv jiný režim) zrušíte tak, že kliknete pravým tlačítkem myši. Navolení jednotky bude zrušeno. Ačkoliv už jednotka není zvolena, pamatuje si své poslední rozkazy a bude je dál vykonávat. Když chcete pohybuující se jednotku zastavit, znovu ji zvolte a nasměrujte ji na jiné místo, a nebo stiskněte klávesu "S" (Stop), čímž ji zastavíte.

### Kurzor 'nelze se přesunout' Kurzor pohybu



## SKUPINOVÉ AKTIVITY

Abyste ušetřil čas, můžete vaše jednotky seskupit do týmů. Více jednotek navolíte najednou tak, že kliknete levým tlačítkem myši a podržíte ho. Nyní táhnete kurzorem myši tak, abyste zahrnul všechny jednotky, které chcete zvolit. Čtyřúhelníkový obrys označuje rozsah vašeho výběru. Volbu dokončíte tak, že levé tlačítko myši pustíte. Všechny jednotky uvnitř čtyřúhelníku budou zvolené. Skupině jednotek vydáváte rozkaz stejným způsobem jako jedné jednotce. Některé jednotky ve skupině nemusí uposlechnout některé rozkazy vydané celé skupině. Pokud je například ve skupině, které byl vydán rozkaz k útoku na nepřítel, jednotka Inženýr (Engineer), nemůže tato jednotka rozkaz k útoku vykonat, protože nemá žádnou zbraň.

## MLHA

Když zahájíte misi, bude velká část bitevního pole zahalena černou "mlhou". Tato mlha představuje neznámá území bojiště, která jste ještě neprozkoumal. Když budete přesunovat svou jednotku směrem k hranici viditelné oblasti, začne se mlha podle dohledu pohybuující se jednotky zvedat. Když jednotce přikážete, aby se přesunula hluboko do mlhy, začne odkrývat velké oblasti najednou.

## POSTRANNÍ LIŠTA

Postranní lišta je váš nástroj přístupu k informacím a funkcím, které nejsou přímo spojené s vašimi jednotkami. Zpřístupní vám ovládací prvky, kterými budete moci budovat jednotky i stavby. Až postavíte Radar (Radar Installation), objeví se na postranní liště výhled radaru na bitevní pole. Postranní lišta také zobrazuje, kolik elektrické energie vaše základna produkuje a kolik jí spotřebovává.

## STAVBA VAŠÍ ZÁKLADNY

Pro úspěch mnohých misí je kriticky důležitá stavba vaší vlastní polní základny (Base) a její neustálé udržování a obrana v průběhu boje. Základna je důležitá pro kumulaci zdrojů (sklizení Tiberia za pomoci Rafinerie Tiberia (Tiberium refinery) a jejího doprovodného Kombajnu na Tiberium (Tiberium Harvester)) a stavbu a obranu jednotek.

Abyste mohl začít se stavbou vaší základny, musíte mít nejprve Montážní halu (Construction Yard). Pokud není Montážní hala na začátku mise již připravena, budete muset rozložit Mobilní stavební vozidlo (Mobile Construction Vehicle-MCV). Přesuňte MCV na místo, kde chcete postavit Montážní halu. Až bude vozidlo na místě, přesuňte na něj kurzor. Kurzor se změní na rozkládací kurzor. Abyste mohl MCV rozložit, potřebujete mít na všechny strany dostatek volného prostoru. Pokud nemáte dostatek místa, změní se kurzor do podoby "nelze rozložit" (no-deploy) a MCV se nerozloží. V opačném případě klikněte levým tlačítkem myši. MCV se rozloží a změní na Montážní halu.

### Rozkládací kurzor Kurzor "nelze rozložit"



Až bude Montážní hala připravena, postranní lišta se zaktivuje a zaplní ikonami. Ve velkém okně nahoře na postranní liště se objeví logo GDI nebo Bratrstva Nod podle toho, jakou stranu jste si vybral. Až postavíte Radar (Radar Installation) a budete mít dostatek energie na jeho provoz, začne toto místo zobrazovat vaši radarovou mapu.

## BUDOVÁNÍ

Pod displejem radaru je umístěna vodorovná řada čtyř tlačítek. Každé tlačítko má jednu funkci: opravení stavby, prodání stavby nebo jednotky, zapnutí a vypnutí přívodu elektrické energie do stavby a přepnutí do režimu lomových bodů.

Pod těmito tlačítky jsou dva sloupky ikon. Levý sloupek zobrazuje stavby, které může vaše Montážní hala (Construction Yard) postavit. Pravý sloupek zobrazuje jednotky, které můžete vytvořit. Tlačítka se šipkami ve spodní části postranní lišty vám umožňují rolovat těmito nabídkami. Kliknutí levým tlačítkem myši na tlačítko se šipkou nahoru nebo dolů odroluje seznam ikon nahoru nebo dolů vždy o jednu ikonu. Kliknutí pravým tlačítkem myši na tlačítko se šipkou nahoru nebo dolů odroluje seznam ikon nahoru nebo dolů vždy o celou jednu stranu ikon.

Pokud si přejete postavit stavbu nebo vytvořit jednotku, klikněte levým tlačítkem myši na ikonu, která představuje položku, kterou chcete vytvořit. Každá stavba vyžaduje čas, který je zobrazován změnou barvy. Cena za produkci je automaticky odečtena z vašeho účtu. Najednou je možné produkovat vždy jen jedno vozidlo a jednu pěchotní jednotku. Přesunutí kurzoru myši na ikonu (bez kliknutí) zobrazí cenu za vyprodukování patřičné stavby nebo jednotky.

Pokud chcete, můžete najednou zadat produkci více jednotek pěchoty a vozidel. Takto zadané jednotky jsou pak vyráběny automaticky, bez vašeho dalšího zásahu. Rozkaz vydáte tak, že kliknete na ikony odpovídající jednotkám, které si přejete vyprodukovat. Sestavený výrobní plán nemůže nikdy obsahovat víc jak pět položek najednou.

Když je stavba dokončena, objeví se nad příslušnou ikonou na postranní liště slovo "PŘIPRAVENA" (READY). Když na tuto ikonu nyní kliknete levým tlačítkem myši, změní se kurzor vaší myši na mřížku, která zobrazuje možné umístění stavby na bitevním poli. Tato mřížka zobrazuje prostor na zemi, který umístění dané stavby vyžaduje. Přesuňte mřížku na místo, které jste pro stavbu zvolil, a kliknutím levým tlačítkem myši ji umístíte na zem. Abyste mohl stavbu položit na zem, musí být celá mřížka bílá. Červené části mřížky představují místa na zemi, která jsou nějakým způsobem blokována a na které nelze stavbu umístit.

Když je na bitevním poli umístěná mřížka, nemůžete stavět žádné další stavby. Pokud chcete začít budovat jinou stavbu, musíte buďto připravenou stavbu umístit na zem a nebo umístění této stavby zrušit. Když je mřížka aktivní, zrušíte umístění připravené stavby kliknutím pravým tlačítkem myši. Mřížka zmizí. Kliknutím pravým tlačítkem myši na patřičnou ikonu na postranní liště připravenou stavbu zcela zruší. Vložené investice budou vráceny na váš účet.

Když je jednotka dokončena, vyjde ze stavby, kde byla vyprodukována (pro pěchotu to jsou Kasárna (Barracks) a pro vozidla to je Válečná továrna (War Factory)). Je užitečné udržovat před těmito stavbami volné místo, aby nedocházelo k nakupení jednotek a zbytečnému blokování východu ze stavby.

## ENERGIE

Na postranní liště vlevo od stavebních ikon je úzká lišta se svislým indikátorem. Jedná se o indikátor vaší elektrické energie (power). Hlídejte si ho! Každá stavba, kterou postavíte, vyžaduje elektrickou energii. Je důležité vědět, kolik energie máte k dispozici a kolik energie potřebujete. Svislý indikátor zobrazuje, jaké množství elektrické energie potřebuje vaše základna pro optimální fungování, zatímco svislá lišta zobrazuje kolik energie vaše základna produkuje. Pokud je zelená, má vaše základna dostatek energie, aby mohly fungovat všechny stavby, které jste postavil. Pokud je lišta žlutá, začínáte mít nedostatek energie. Pokud je indikátor červený, trpí vaše základna nedostatkem energie.

### Přívod energie zapnut (Power On)



### Přívod energie vypnut (Power Off)



## NORMÁLNÍ STAV ENERGIE

Množství elektrické energie, které Elektrárny (Power Plants) vyprodukují, závisí na jejich poškození. Udržujte své Elektrárny vždy v dobrém stavu, nebo vám právě v kritickém okamžiku může dojít energie.

## NÍZKÝ STAV ENERGIE

Pokud nemáte dostatek elektrické energie pro provoz všech staveb vaší základny, zpomalí se výroba, stavění, vypne se radar (pokud jste ho již postavil) a vypnou se obranné prostředky základny. Elektrárny (Power Plant) jsou vhodné cíle útoku, obzvláště pokud má nepřátelská základna dobré obranné prostředky. Bez dostatku energie nebude mít váš nepřítel přístup k informacím, jeho reakce budou pomalejší a obranné prostředky jeho základny budou oslabeny.

## Tlačítko energie (POWER)

Tlačítko zapnutí/vypnutí energie (power on/off), označené na postranní liště bleskem, slouží pro zapnutí a vypnutí přívodu elektrické energie do vašich staveb. Tato funkce je obzvláště užitečná, pokud má vaše základna nedostatek energie a vy potřebujete rychle uvést obranné prostředky do stavu plné pohotovosti. Klikněte na tlačítko přepínání energie na postranní liště a kurzor vaší myši se změní v blesk. Když nyní kliknete na jakoukoliv stavbu, zapnete nebo vypnete přívod její energie. Po dobu, kdy má stavba vypnutý přívod elektrické energie, nemáte přístup k jakýmkoliv jednotkám, stavbám nebo výhodám, které tato stavba za normálních okolností poskytuje.

## POSTAVIT KASÁRNA (BARRACKS)

Když máte Montážní halu (Construction Yard) a dostatek kreditů, můžete si postavit Kasárna. Kasárna vám umožní trénovat pěchotu. Druhy jednotek, které můžete trénovat, jsou zpočátku omezené. S postupem času, jak budete dokončovat herní mise, obdržíte nové technologie a nadstavby (upgrade) a brzy tak získáte možnost produkovat nové jednotky s novými schopnostmi.

## PENÍZE, TIBERIUM A SKLÍZENÍ

Ve hře je jeden zdroj, který sklízíte, abyste si vydělal peníze: TIBERIUM. Tiberium se nachází na polích Tiberia, ale než začnete vydělávat kredity, musíte ho nejprve sklídit. Abyste mohl proměnit sklizené Tiberium na kredity, musíte postavit Rafinerii Tiberia (Tiberium refinery). Nad postranní lištou je počítadlo vašich kreditů, které neustále zobrazuje stav vašich financí, které můžete použít na budování staveb nebo produkování jednotek. Stav vašich kreditů je snižován výrobou a opravováním jednotek a staveb. Prodaní stavby, vyložení nákladu Tiberia z Kombajnu Tiberia (Tiberium Harvester) do Rafinerie nebo nalezení bedny s penězi zvýší hodnotu vašich kreditů.

Existují dva druhy Tiberia: zelené Tiberium a modré Tiberium. Zelené Tiberium se vyskytuje ve velkém množství, ale působí toxicky na jednotky pěchoty. Pokud zůstanou v jeho blízkosti příliš dlouho, zabije je. Modré Tiberium je vzácné, a proto je také dražší než zelené Tiberium. Modré Tiberium je silně výbušné a při zásahu střelbou okamžitě exploduje.

## KOMBAJN TIBERIA

Prohledávejte okolí vaší základny, dokud nenajdete naleziště Tiberia. Pak zvolte kliknutím levým tlačítkem myši Kombajn (Harvester) a přesuňte kurzor nad naleziště Tiberia. Váš kurzor se změní na útočný kurzor. To ale neznamená, že by váš Kombajn byl ozbrojen. Útočný kurzor v tomto případě znamená, že Tiberium, které je pod ním, lze sklídit. Klikněte levým tlačítkem myši ještě jednou a váš Kombajn se vydá k nalezišti a začne Tiberium sklízet. Od této chvíle bude Kombajn automaticky sklízet Tiberium a bude ho odvážet do Rafinerie (Refinery).

## ZAMĚŘENÍ TIBERIA

Pokud chcete, můžete Kombajnu (Harvester) přikázat, aby se vrátil do Rafinerie (Refinery) předčasně. Klikněte levým tlačítkem myši na Kombajn a pak přesuňte kurzor na Rafinerii. Kurzor se změní na kurzor “vstoupit” (enter), který vypadá jako tři modré šipky. Když nyní kliknete levým tlačítkem myši na Rafinerii, vydáte Kombajnu rozkaz k návratu do Rafinerie. Stejně jako vždy i teď můžete zrušit navolení Kombajnu kliknutím pravým tlačítkem myši.

Vynucený návrat

**Poznámka:** Pokud pošlete Kombajn na místo, kde není žádné Tiberium, nemůže tam začít sklízet. Když Kombajn dorazí na místo určení, zastaví se a zůstane stát, dokud mu nenařídíte přesun na jiné místo. K automatickému sklizení dochází pouze pokud jste již postavil Rafinerii Tiberia.

## NADSTAVBY (POUZE GDI)

GDI využívá stavebnicový systém budování staveb, který umožňuje umístit na některé stavby přídatné komponenty. Tímto způsobem lze schopnosti dané stavby vylepšit. Tři stavby, které umožňují instalaci nadstavbových prvků, jsou: Elektrárna (Power Plant), Nadstavbové středisko (Upgrade Centre) a Stavebnicová věž (Component Tower). Lokaci všech těchto tří staveb je disk se čtyřmi dírami, které indikují, kam lze přídatné komponenty umístit.

## Tlačítko Opravit (Repair) & opravování

Pokud potřebujete opravit poškozenou stavbu nebo jednotku, klikněte levým tlačítkem myši na tlačítko s francouzským klíčem na postranní liště. Kurzor myši se změní na francouzský klíč. Když ho přesunete nad poškozenou stavbu, začne se klíč otáčet. Klikněte levým tlačítkem myši na stavbu, kterou chcete opravit. Na stavbě, která je opravována, je zobrazován blikající francouzský klíč. Cena za opravu je automaticky odečtena z vašeho účtu. Tímto způsobem můžete opravovat i několik staveb najednou. Pokud si přejete zastavit probíhající opravy, klikněte na opravovanou stavbu levým tlačítkem myši s kurzorem francouzského klíče. Pokud si přejete vypnout režim opravování, klikněte na pravé tlačítko myši.

## TLAČÍTKO PRODAT (SELL) & PRODÁVÁNÍ

Pokud si přejete některou stavbu prodat, klikněte na tlačítko “\$” na postranní liště a kurzor myši se změní na zlatý symbol dolaru “\$”. Když tento kurzor přemístíte na stavbu, kterou můžete prodat, začne se otáčet. Nyní klikněte levým tlačítkem myši na stavbu, kterou chcete prodat. Stavba bude prodána a na váš účet přibude část prostředků, které jste vložil do vybudování této stavby. Tímto způsobem můžete prodávat také vozidla, která jsou v Servisním depu (Service Depot).

**BUĎTE OPATRNÝ!** Když je kurzor v režimu “\$”, způsobí kliknutí levým tlačítkem myši demontáž a následný prodej jakékoliv stavby, na kterou kliknete! Režim prodávání vypnete kliknutím na pravé tlačítko myši.

## LOMOVÉ BODY (WAY-POINTS)

Hra Tiberijské slunce (Tiberian Sun) obsahuje systém lomových bodů, který vám umožňuje vytvořit automatické hlídky, které budou obcházet kolem vaší základny, cesty pro opravy a útočné vektory. Vytvořené lomové body zůstávají na bitevním poli, dokud je nesmažete.

## Pokládání cesty složené z lomových bodů

Nejjednodušší způsob použití systému lomových bodů je pro přesun jednotek z jedné lokace na druhou. Když nastavíte vhodnou cestu z lomových bodů, mohou se vaše jednotky vyhnout nebezpečí nebo mohou obejít nepřátelskou základnu a zaútočit na její méně chráněnou stranu. Rozkaz vydáte tak, že nejprve kliknete levým tlačítkem myši na tlačítko lomových bodů (nebo stisknete klávesu ‘W’). Tímto způsobem se přepnete do režimu lomových bodů (way-point mode). Od této chvíle klikejte vždy jen jednou. Kdykoliv teď kliknete na tlačítko lomových bodů, přepnete mezi typy cest z lomových bodů, které můžete vytvořit. Všimněte si, že barva vlajky na tlačítku se bude měnit podle typu cesty, který jste zvolil.

Až se přepnete do režimu lomových bodů, klikněte levým tlačítkem myši na místo, kde si přejete umístit první lomový bod. Všimněte si, že se vedle prvního lomového bodu objeví číslo nula (0). Pořadí lomových bodů je důležité, protože v tomto pořadí se po nich budou pohybovat vaše jednotky. Nejprve půjdou na bod 0, z něj na bod 1, z něj na bod 2 atd.

Potom, co vytvoříte první lomový bod, přesuňte kurzor myši na jiné místo a znovu klikněte levým tlačítkem myši. Vytvoříte lomový bod číslo 1. Stejným způsobem můžete na libovolná místa pokládat další lomové body. Všimněte si, že jsou lomové body propojené, abyste si mohl udělat obrázek o tom, jak se mezi nimi budou jednotky pohybovat. Pokud bude pozemním jednotkám stát v cestě neprostupný terén, budou muset zvolit alternativní cestu, ale vždy se vynasnaží držet se co nejbližší u vámi vytyčené cesty z lomových bodů.

Až skončíte s pokládáním lomových bodů, vypněte režim lomových bodů kliknutím na pravé tlačítko myši. Pokud si přejete znovu vstoupit do režimu lomových bodů, přesvědčte se, že není navolena žádná jednotka ani stavba a klikněte levým tlačítkem myši na jakýkoliv lomový bod.

#### Přesunování a mazání lomových bodů

Pokud si přejete přemístit již vytvořený lomový bod, klikněte levým tlačítkem myši na některý lomový bod na cestě z lomových bodů, kterou si přejete pozměnit. Až se ocitnete v režimu lomových bodů, klikněte levým tlačítkem myši na bod, který chcete přesunout, čímž ho 'seberte'. Nyní ho přesuňte na nové místo a kliknutím levým tlačítkem myši ho tam položte.

Pokud si přejete některý lomový bod smazat, nejprve ho 'seberte', jako když ho chcete přemístit, a pak stiskněte klávesu pro smazání lomových bodů (-).

#### Pohyb po lomových bodech

Aby jednotka vyrazila po cestě z lomových bodů, kterou jste připravil, navolte tuto jednotku a klikněte levým tlačítkem myši na jeden z lomových bodů cesty. Jednotka se přesune k tomuto lomovému bodu a od něj bude pokračovat po cestě směrem k lomovým bodům s vyššími pořadovými čísly, dokud nedojde na konec cesty. Mějte na paměti, že jednotky půjdou vpřed po cestě z lomových bodů a nebudou útočit na žádné nepřátelské jednotky, na které narazí.

#### Lomové body ve smyčce (Hlídky)

Pomocí lomových bodů můžete vytvořit také trasy obchůzek pro hlídky. Taková trasa je tvořena několika lomovými body ve smyčce. Jednotky vyslané na takovou cestu z lomových bodů po ní budou obcházet dokola, dokud jim nedáte jiný rozkaz.

Při tvorbě trasy pro strážní hlídku musíte nejprve umístit patřičné lomové body. Pak, aniž vypnete režim lomových bodů, stiskněte a podržte klávesu 'SHIFT' a potom klikněte levým tlačítkem myši na první lomový bod na cestě. Když držíte klávesu 'SHIFT', změní se kurzor cesty ve smyčce. Kliknutím levým tlačítkem myši nastavíte obchůzkovou trasu pro hlídku.

#### Strážní hlídky

Pokud si přejete, aby vaše strážní jednotky napadaly nepřátele, na které narazí, zvolte jednotky, které mají chodit po cestě z lomových bodů, pak podržte klávesy 'CTRL' a 'ALT' a klikněte levým tlačítkem myši na jeden z lomových bodů. Zvolené jednotky budou obcházet dokola po cestě a zaútočí na jakékoliv nepřátelské jednotky, na které narazí.

Strážní hlídky nemusíte používat jen na útočení. Když na cestu ve smyčce umístíte servisní jednotku (Zdravotník (Medic) nebo Mobilní servisní bot (Mobile Repair Bot)), bude tato jednotka automaticky opravovat všechny spřátelené jednotky, na které při svém obcházení dokola po cestě narazí. Když jsou poškozené jednotky uzdraveny, vrátí se servisní jednotka na cestu a bude hledat další spřátelené jednotky, kterým by mohla pomoci. Na strážní hlídku můžete poslat i letadla. Ta budou na cestě z lomových bodů hlídkovat tak dlouho, dokud budou mít střelivo. Až jim munice dojde, vrátí se na svou přistávací plošinu, doplní munici a pak se vrátí zpět na cestu z lomových bodů.

#### Pokročilé užívání lomových bodů

Lomové body můžete využít na víc věcí, než jen přesouvání jednotek. Umístění lomového bodu na stavbu způsobí, že jednotky provedou některé speciální akce.

#### Útočení na konkrétní stavby

Umístění lomového bodu na nepřátelskou stavbu způsobí, že jednotky, které se po cestě z lomových bodů přesunují, na ni zaútočí. Pokud jsou mezi těmito jednotkami Inženýři (Engineers), pokusí se stavbu zajmout. Když bude tato stavba zničena nebo zajata, budou další jednotky pokračovat dál po cestě z lomových bodů až k místu, kde je další lomový bod umístěný na další nepřátelské stavbě.

#### Automatické opravování (pouze GDI)

Když umístíte jeden z lomových bodů cesty přímo na Servisní depo GDI (GDI Service Depot), pak se u této stavby všechny jednotky, které po cestě putují, zastaví a opraví. Pokud jednotka dorazí k depu ve chvíli, kdy je v něm opravována jiná jednotka, bude pokračovat dál po cestě ve smyčce a pokaždé, když dojde k depu, zkontroluje, zda se v něm může opravit. Pokud bude Servisní depo prázdné, přesune se jednotka na servisní plošinu a nechá se opravit. Když budou opravy dokončeny, vrátí se jednotka na cestu z lomových bodů a bude po ní dál jezdit dokolečka.

#### RADAR

Pokud jste ještě nepostavil Radar, bude na místě displeje radaru zobrazen znak vaší strany (GDI nebo Nod). Až bude Radar aktivní, objeví se na stejném místě malá mapa bitevního pole a jakékoliv viditelné jednotky, které nejsou zahaleny 'mlhou'. V režimu hry pro více hráčů (multiplayer mode) přepíná tlačítko radaru mezi displejem radaru a displejem dalších informací o vašem nepříteli. Čas od času jsou v okně radaru zobrazovány video sekvence, které vám zprostředkují důležité informace z bitvy.

#### ZAJETÍ NEPŘÁTELSKÝCH STAVEB

V průběhu hry dostanete možnost trénovat novou jednotku pěchoty - Inženýra (Engineer). Inženýři nemají žádné zbraně, ale umožňují vám zajmout nepřátelské stavby, opravit mosty nebo zcela opravit vaše poškozené stavby. Rozkaz vydáte tak, že kliknete levým tlačítkem myši na Inženýra a pak umístíte kurzor na nepřátelskou stavbu, servisní domek u mostu nebo jednu z vašich poškozených staveb. V případě nepřátelských staveb se kurzor změní na kurzor "vstoupit" (enter). Na servisních domcích u mostů a na vašich poškozených stavbách se kurzor změní na zlatý francouzský klíč, který se bude otáčet.

## KURZOR “VSTOUPIT” (ENTER)



Když zajmete nepřátelskou stavbu, stane se součástí vaší základny. Můžete kolem ní budovat další stavby, můžete ji prodat a nebo se můžete spokojit s tím, že ji nemůže používat váš nepřítel. V závislosti na druhu této stavby můžete získat možnost vyrábět jednotky, které jinak vyrábět nemůžete. Váš nepřítel se může pokusit získat stavbu zpět, takže buďte připraven ji bránit.

## ZDRAVOTNÍ PROHLÍDKA

Pokud chcete zkontrolovat zdravotní stav jednotky nebo stavby, přesvědčte se, že je kurzor v režimu volení (select mode) a zvolte jednotku nebo stavbu kliknutím levým tlačítkem myši. Zvolení zrušíte kliknutím na pravé tlačítko myši. Dokud bude indikátor zelený, je zdravotní stav v pořádku. Jak se bude hodnota indikátoru snižovat, bude se postupně zbarvovat do červena. To znamená, že se zdravotní stav navolené jednotky nebo stavby snižuje se zvyšujícím se poškozením a jednotka nebo stavba může být brzy zničena. Jednotky a stavby, jejichž zdravotní stav je žlutý nebo červený, nefungují tak efektivně jako jednotky se zeleným zdravotním stavem. Horší zdravotní stav může způsobit pomalejší stavbu, nižší rychlost přesunu a různé další negativní efekty.

Některé jednotky mají možnost převážet náklad, což je indikováno řadou čtverečků v levém dolním rohu navolené jednotky. Tyto čtverečky vám na první pohled řeknou, jak velký náklad jednotka převáží a kolik je v ní ještě volného místa.

## OPRAVOVÁNÍ JEDNOTEK

S postupem hry dostanete možnost stavět Servisní depo (Service Depot), trénovat Zdravotníka (Medic) a vyrábět Servisní bot (Repair Bot). Servisní depo a Servisní bot jsou schopny opravit poškozená vozidla a letadla. Zdravotník dokáže uzdravit zraněné jednotky.

Až budete chtít opravit poškozené vozidlo, zvolte ho a pak přesuňte kurzor na Servisní depo (Service Depot). Kurzor se změní na ikonu ‘vstoupit’ (enter). Klikněte levým tlačítkem myši a jednotka se přesune na servisní plošinu, kde zahájí opravy. Pokud jste zvolil více jednotek najednou, budou opravovány postupně jedna po druhé. V závislosti na typu jednotky a rozsahu poškození vám budou postupně z vašeho účtu odečítány kredity.

Pokud si přejete opravit poškozená vozidla nebo pěchotu pomocí Servisního bota nebo Zdravotníka, zvolte Servisní bot nebo Zdravotníka a potom přesuňte kurzor na poškozenou jednotku. V případě Servisního bota se kurzor změní na francouzský klíč a v případě Zdravotníka na červený kříž. Oprava jednotek tímto způsobem vás nic nestojí.

## NASTAVENÍ (OPTIONS)

Zvolením režimu nastavení (options mode) zastavíte veškeré dění na bitevním poli, takže si můžete v klidu upravit nastavení grafiky, zvuku a herního ovládání. Ale pozor! Při hře více hráčů se hra po přepnutí do režimu nastavení nezastaví, takže vás mohou nepřátelé bez problémů napadnout.

### Nahrát misi (Load Mission)

Pokud chcete pokračovat ve hraní mise, kterou jste někdy předtím uložil, zvolte na nabídce nastavení položku Nahrát misi.

### Nabídka Nahrát misi (Load Mission Menu)

Kliknutím levým tlačítkem myši na šipky nahoru a dolů můžete rolovat seznamem vašich uložených her. Kliknutím levým tlačítkem myši na tlačítko “NAHRÁT” (LOAD) nahrajete zvolenou uloženou hru.

Pokud budete chtít opustit tuto obrazovku bez nahrání některé uložené hry, klikněte levým tlačítkem myši na tlačítko ZRUŠIT (CANCEL).

### Uložit misi (Save Mission)

Zvolením položky Uložit misi na nabídce nastavení (options menu) uložíte misi, kterou právě hrajete. V nabídce Uložit misi (save mission menu) zvolte pozici pro uložení mise. Pokud uložíte hru do pozice, která obsahuje již dříve uloženou misi, bude tato uložená mise přepsána. Pokud chcete uložit misi do nové pozice, zvolte položku [Prázdná pozice] (Empty Slot) a zapište jméno ukládané mise. Počet úložných pozic závisí pouze na volném místě na vašem pevném disku. Pokud nemáte dostatek volného místa na pevném disku, položka [Prázdná pozice] (Empty Slot) se vůbec neobjeví a vy budete muset uložit hru přes některou starší uloženou misi a nebo některé uložené mise smazat (delete). Poznámka: Tiberijské slunce (Tiberian Sun) ukládá uložené hry pouze do adresáře/složky, do které byla hra nainstalována.

### Nabídka Uložit misi (Save Missions Menu)

Kliknutím levým tlačítkem myši na šipky nahoru a dolů můžete rolovat vašimi uloženými misemi. Kliknutím levým tlačítkem myši na tlačítko “ULOŽIT” (SAVE) uložíte misi do zvolené pozice. Pokud si přejete opustit tuto obrazovku, aniž uložíte misi, klikněte levým tlačítkem myši na tlačítko “ZRUŠIT” (CANCEL).

### Smazat misi (Delete Mission)

Když se chcete zbavit některých uložených her, zvolte v nabídce nastavení (options menu) položku Smazat misi. Tato funkce je obzvláště užitečná, když potřebujete uvolnit místo na pevném disku.

V nabídce Smazat misi (delete mission menu) zvolte kliknutím levým tlačítkem myši misi, kterou si přejete smazat. Následně klikněte levým tlačítkem myši na tlačítko “SMAZAT” (DELETE) a mise bude odstraněna.

Na obrazovce se objeví potvrzovací okénko, jehož cílem je ujistit se, že skutečně chcete uloženou misi smazat. Pokud to chcete doopravdy udělat, klikněte levým tlačítkem myši na “ANO” (YES). V opačném případě klikněte levým tlačítkem myši na “NE” (NO).

**Ukončit misi (Abort Mission)**

Položku Ukončit misi zvolte v případě, že se bitva nevyvíjí podle vašich představ a vy se chcete raději vrátit na titulní obrazovku. Pro jistotu se objeví potvrzovací okénko. Z této obrazovky můžete misi také znovu zahájit stisknutím tlačítka “ZNOVU ZAHÁJIT MISI” (RESTART MISSION).

**Ovládání hry (Game Controls)**

V nabídce ovládání hry můžete nastavit zvuk, rychlost hry a rychlost rolování mapy.

**Rychlost hry (Game Speed)**

Toto šoupátko vám umožňuje změnit celkovou rychlost hry.

**Rychlost rolování (Scroll Speed)**

Tímto šoupátkem můžete podle vašich představ nastavit rychlost rolování obrazovky. Čím je nastavení vyšší, tím rychleji bude mapa ve hře rolovat.

**Nastavení zvuku (Sound Controls)**

Posunutím šoupátka vlevo nebo vpravo ovládáte hlasitost hudby (music) nebo zvukových efektů (sound effects). Posunutí šoupátka doprava způsobí, že bude patřičná zvuková stopa hlasitější, a posunutí šoupátka doleva ji naopak ztiší. Pokud budete chtít hudbu nebo zvukové efekty vypnout, zatáhněte šoupátko úplně doleva.

**Vrátit se do mise (Resume Mission)**

Kliknutím levým tlačítkem myši na tlačítko “VRÁTIT SE DO MISE” (RESUME MISSION) se vrátíte do mise, kterou právě hrajete.

**Instrukčář (Briefing)**

Pokud jste zapomněl cíle vaší aktuální mise, klikněte levým tlačítkem myši na tlačítko “INSTRUKČÁŘ” (BRIEFING) a cíle mise budou zopakovány. Až budete připraven vrátit se do boje, klikněte na tlačítko “NÁVRAT” (RESUME).

**POKROČILÉ MANÉVRY**

Až budete bezpečně ovládat základní ovládání vašich jednotek, bude ten pravý čas přejít k některým z pokročilejších ovládání, které *ROZKAZUJ & VYHRAJ: TIBERIJSKÉ SLUNCE (COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN)* nabízí. Pokud chcete úspěšně čelit dalším hráčům, budete se muset pokročilá ovládání rozhodně naučit.

Akce	Standardní klávesa (y)	Popis
<b>Nastavení (Options)</b>	<b>ESC</b>	Vyvolá nabídku nastavení (options menu). Stiskněte klávesu ‘Esc’. Pokud se nejedná o hru v režimu více hráčů, hra se dočasně zastaví.
<b>Střežit (Guard)</b>	<b>G</b>	Přikáže jednotce, aby sledovala jinou spřátelenou jednotku. Zvolte hlídací jednotku, podržte klávesu ‘G’ a klikněte levým tlačítkem myši na jednotku, která má být hlídána.
<b>Rozptýlit jednotku(y)</b>	<b>X</b>	Přikáže navolené jednotce (jednotkám), aby utekla ze své aktuální pozice. Zvolte jednotku, která se má rozptýlit, a stiskněte klávesu ‘X’. Při opětovném stisknutí klávesy ‘X’ si jednotka zvolí novou pozici, na kterou bude utíkat.
<b>Zastavit jednotku(y) (Stop)</b>	<b>S</b>	Přikáže jednotce (jednotkám), aby se zastavila tam, kde právě je. Zvolte jednotku, která se má zastavit, a stiskněte klávesu ‘S’.
<b>Sledovat (Follow)</b>	<b>F</b>	Taktická obrazovka se vycentruje na zvolené jednotce a začne ji sledovat při jejím pohybu po mapě. Zvolte jednotku, která má být sledována, a stiskněte klávesu ‘F’. Režim sledování lze vypnout opětovným stisknutím klávesy ‘F’.



<b>Vynucená střelba</b>	<b>CTRL + Kliknutí levým tlačítkem myši</b>	Přikáže zvolené jednotce (jednotkám) nebo stavbě (stavbám), aby zahájily palbu na určité místo bez ohledu na to, zda se tam nachází nepřítel nebo ne. Zvolte jednotku nebo stavbu, která má vést palbu, podržte klávesu 'CTRL' a klikněte levým tlačítkem myši na místo, které má být cílem palby. Jednotka nebo stavba bude na tento cíl pálit do té doby, dokud jí nezadáte nový cíl a nebo dokud jí nedojde munice.
<b>Vynucený pohyb</b>	<b>ALT + Kliknutí levým tlačítkem myši</b>	Přinutí zvolenou jednotku (jednotky), aby se přesunula na nové místo. Zvolte jednotku, která se má přesunout, podržte klávesu 'ALT' a pak klikněte levým tlačítkem myši na cíl přesunu. Jednotka udělá vše, co bude v jejích silách, aby se dostala co nejbližší zvolenému místu, aniž by porušila herní pravidla.
<b>Nastavit shromaždiště pro Válečnou továrnu (War Factory) nebo Kasárna (Barracks)</b>	<b>CTRL + ALT + Kliknutí levým tlačítkem myši</b>	Přikáže jednotce vyprodukované ve Válečné továrně nebo v Kasárnách, aby se hned po svém vyprodukování přesunula na shromaždiště. Zvolte Továrnu nebo Kasárna a odrolujte k místu, kam chcete umístit shromaždiště. Nyní podržte klávesy 'CTRL' a 'ALT' a kliknutím levým tlačítkem myši určete shromaždiště. Všechny nové vyprodukované jednotky se ihned po dokončení produkce začnou přesouvat na toto místo.
<b>Přesun k události oznámené na Radaru nebo na EVA</b>	<b>V</b>	Vycentruje taktickou obrazovku na místě, kde došlo k poslední události, kterou nahlásil Radar nebo EVA. Jakmile dostanete hlášení, stiskněte klávesu 'V' a obrazovka se vycentruje na místě, kde k události došlo.
<b>Režim lomových bodů (Way-point)</b>	<b>W</b>	Přepne kurzor myši do režimu lomových bodů. Stisknutí klávesy 'W' vám umožní začít umísťovat lomové body. Režim lomových bodů lze vypnout opětovným stisknutím klávesy 'W' nebo kliknutím pravým tlačítkem myši.
<b>Smyčkové lomové body</b>	<b>SHIFT + Kliknutí levým tlačítkem myši</b>	Lomové body mohou vytvořit smyčku, na které se bude hlídka pohybovat dokola. Umístíte lomové body. Pak podržte klávesu 'SHIFT' a klikněte levým tlačítkem myši na první lomový bod. Kurzor lomových bodů se změní na kurzor lomových bodů s kruhovou šipkou, což znamená, že bude vytvořena smyčka.

### Strážní hlídka na lomových bodech

**CTRL + ALT + Kliknutí levým tlačítkem myši**

Přikáže jednotkám, které se pohybují po cestě z lomových bodů, aby automaticky střílely na jakékoliv nepřátelské jednotky, na které narazí. Zvolte skupinu jednotek a podržte klávesy 'CTRL' a 'ALT'. Nyní klikněte levým tlačítkem myši na lomový bod. Jednotky se budou pohybovat po lomových bodech, a jakmile se některá nepřátelská jednotka dostane na dostřel, zahájí po ní palbu. Jakmile bude nepřítel zničen, vrátí se jednotky na cestu z lomových bodů.

### Smazat hráčem nastavený lomový bod

**Delete**

Odstraní zvolený lomový bod (way-point) ze seznamu. Zvolte lomový bod, který chcete smazat, a stiskněte klávesu 'Delete'. Seznam lomových bodů se následně zavře.

### Nastavit bod pro centrování taktické mapy 1

**CTRL F9**

Nastaví bod, na kterém lze vycentrovat taktickou mapu. Přesuňte taktickou mapu na požadované místo a stiskněte najednou klávesy 'CTRL' a 'F9'. Až budete chtít vycentrovat obrazovku na místo, které jste takto nastavili, stiskněte klávesu 'F9'.

### Nastavit bod pro centrování taktické mapy 2

**CTRL F10**

Nastaví bod, na kterém lze vycentrovat taktickou mapu. Hráč přesune taktickou mapu na požadované místo a stiskne najednou klávesy 'CTRL' a 'F10'. Když chce hráč vycentrovat obrazovku na místo, které takto zvolil, stiskne klávesu 'F10'.

### Nastavit bod pro centrování taktické mapy 3

**CTRL F11**

Nastaví bod, na kterém lze vycentrovat taktickou mapu. Přesuňte taktickou mapu na požadované místo a stiskněte najednou klávesy 'CTRL' a 'F11'. Až budete chtít vycentrovat obrazovku na místo, které jste takto nastavili, stiskněte klávesu 'F11'.

### Nastavit bod pro centrování taktické mapy 4

**CTRL F12**

Nastaví bod, na kterém lze vycentrovat taktickou mapu. Přesuňte taktickou mapu na požadované místo a stiskněte najednou klávesy 'CTRL' a 'F12'. Až budete chtít vycentrovat obrazovku na místo, které jste takto nastavili, stiskněte klávesu 'F12'.

<b>Vycentrovat taktickou mapu na základně</b>	<b>H</b>	Vycentruje výhled taktické mapy na Montážní hale (Construction Yard). Stiskněte klávesu 'H' a taktická mapa přeskočí přesně nad Montážní halu. Pokud ještě Montážní halu nemáte, vycentruje se obrazovka na vaší nejdražší stavbě.
<b>Rolovat postranní lištou nahoru</b>	<b>Page Up</b>	Odroluje obě strany postranní lišty směrem nahoru o celou jednu stranu ikon. Stiskněte klávesu 'Page Up' a celá postranní lišta odroluje směrem nahoru o jednu stranu ikon, ne jen o jednu ikonu.
<b>Rolovat postranní lištou dolů</b>	<b>Page Down</b>	Odroluje obě strany postranní lišty směrem dolů o celou jednu stranu ikon. Stiskněte klávesu 'Page Down' a celá postranní lišta odroluje směrem dolů o jednu stranu ikon, ne jen o jednu ikonu.
<b>Přepnout energetický režim (Power)</b>	<b>P</b>	Zapne a vypne energetický režim kurzoru. Stiskněte klávesu 'P', čímž přepnete kurzor do energetického režimu. Energetický režim lze vypnout opětovným stisknutím klávesy 'P' anebo kliknutím pravým tlačítkem myši. Energetický režim vám umožňuje zapínat a vypínat přívod elektrické energie do vašich staveb.
<b>Uložení obrázku (Screen Capture)</b>	<b>CTRL-C</b>	Z aktuálního stavu obrazovky vytvoří obrázek v rozlišení 640x480 ve formátu PCX. Stiskněte najednou klávesy 'CTRL' a 'C'. Na pevný disk se uloží obrázek odpovídající aktuálnímu stavu obrazovky. Pokaždé, když stisknete tuto klávesovou kombinaci, dojde k uložení nového obrázku. Obrázky jsou pojmenovávány podle pořadí, v jakém jsou ukládány. Např. GAME001, GAME002 atd.
<b>Další jednotka (Next)</b>	<b>N</b>	Zvolí následující jednotku na mapě. Zvolte jednotku a pak stiskněte klávesu 'N'. Tím automaticky navolíte další jednotku na seznamu bez ohledu na to, kde na mapě se právě nachází.
<b>Předcházející jednotka</b>	<b>B</b>	Zvolí předcházející jednotku na mapě. Zvolte jednotku a pak stiskněte klávesu 'B'. Tím automaticky navolíte předcházející jednotku na seznamu bez ohledu na to, kde na mapě se právě nachází.

<b>Zvolit vše</b>	<b>E</b>	Najednou zvolí všechny vaše jednotky na taktické mapě. Stiskněte klávesu 'E' a všechny vaše jednotky, které jsou právě vidět na taktické mapě, budou navoleny. Kliknutí pravým tlačítkem myši zruší navolení všech těchto jednotek.
<b>Vytvořit tým</b>	<b>CTRL + 0-9</b>	Vytvoří tým jednotek, které lze kdykoliv všechny okamžitě navolit stisknutím jediné číselné klávesy. Zvolte jednotku (jednotky), kterou chcete mít v týmu. Nyní stiskněte a podržte klávesu 'CTRL' a pak stiskněte klávesu s jakýmkoliv číslem od 0 do 9. Vytvořený tým bude přiřazen k tomuto číslu. Přiřazení nového týmu číslu, které už bylo přiřazeno jinému týmu, nahradí starý tým novým týmem.
<b>Zvolit tým</b>	<b>0-9</b>	Zvolí všechny jednotky týmu, který je danému číslu přiřazen. Stiskněte jakoukoliv číselnou klávesu od 0 do 9. (Za předpokladu, že jste již na dané klávese vytvořil CTRL tým.)
<b>Vycentrovat na tým</b>	<b>ALT + 0-9</b>	Zvolí CTRL tým a vycentruje na něm taktickou mapu. Stiskněte a podržte klávesu 'ALT' a pak stiskněte číselnou klávesu od 0 do 9. Tím navolíte odpovídající CTRL tým a zároveň na jeho jednotkách vycentrujete taktickou mapu. Předpokladem pochopitelně je, abyste už odpovídající CTRL tým měl vytvořený. Pokud jsou jednotky týmu roztroušeny po mapě, vycentruje se taktická mapa na nejsilnější jednotce z týmu.
<b>Přidat jednotku do týmu</b>	<b>SHIFT + 0-9</b>	Přidá jednotku do týmu, který byl vytvořen pomocí klávesy 'CTRL' a číselné klávesy od 0 do 9. Nejprve musíte zvolit CTRL tým, ke kterému chcete jednotku přidat. Stiskněte a podržte klávesu 'CTRL' a pak stiskněte klávesu s číslem týmu. Potom stiskněte a podržte klávesu 'SHIFT' a klikněte levým tlačítkem myši na tu novou jednotku, která má být do týmu přidána. Stisknutí klávesy 'CTRL' a čísla týmu, do kterého chcete jednotku (jednotky) přidat, přiřadí novou jednotku do týmu.

**Přidat jednotku do týmu** **SHIFT**

**+ Kliknutí levým tlačítkem myši**

Přiřadí do zvoleného týmu novou jednotku. Zvolte tým, stiskněte a podržte klávesu 'SHIFT' a klikněte levým tlačítkem myši na jednotku, která má být do týmu přiřazena. Zopakováním tohoto postupu lze přiřadit i více jednotek najednou.

## FUNKCE KLÁVES URČENÝCH POUZE PRO HRU VÍCE HRÁČŮ

**Akce** **Standardní klávesa (y)**

**Popis**

**Přepnout alianci**

**A**

Vytvoří alianci mezi vámi a jiným hráčem. Zvolte jednotku, která patří hráči, se kterým chcete uzavřít alianci a stiskněte klávesu 'A'. Tím bude vytvořena aliance, ale pouze z vaší strany. Druhý hráč musí odpovědět stejným způsobem, jinak budou jeho jednotky dál střílet po vašich jednotkách.

**Přepnout mapu radaru**

**TAB**

Přepne mezi zobrazením mapy radaru a zobrazením obrazovky skóre hry pro více hráčů. Stiskněte klávesu 'TAB' (většinou nad klávesou CapsLock vlevo na klávesnici) a mapa radaru se přepne na obrazovku skóre. Opětovné stisknutí klávesy 'TAB' přepne výhled zpět na mapu radaru.

## AUTORSKÝ TÝM

**VÝKONNÝ PRODUCENT  
STARŠÍ PRODUCENT  
VEDOUČÍ VÝROBY  
TECHNICKÁ REŽIE  
HLAVNÍ PROGRAMÁTOŘI**

**PROGRAMÁTOŘI**

**DALŠÍ PROGRAMOVÁNÍ  
HLAVNÍ NÁVRHÁŘI**

**NÁVRHÁŘI**

**HLAVNÍ 3D VÝTVARNÍCI**

**3D VÝTVARNÍCI**

**HLAVNÍ VÝTVARNÍCI GRAFIKY VE HŘE**

**VÝTVARNÍCI GRAFIKY VE HŘE**

**KONCEPČNÍ VÝTVARNÍCI**

**DALŠÍ GRAFIKA DO HRY**

**REŽIE ZVUKU  
PŮVODNÍ HUDBA**

**NÁVRH ZVUKŮ**

**ZACHYČENÍ POHYBU (MOTION CAPTURE)**

**KOMPRESÉ GRAFIKY  
ŘEDITEL ZÁRUKY KVALITY  
VEDOUČÍ ZÁRUKY KVALITY**

BRETT W. SPERRY  
DONNY MIELE  
RADE STOJSAVLJEVIC  
STEVE WETHERILL, ERIC WANG  
JOE BOSTIC, STEVE TALL, BRET  
AMBROSE  
NEAL KETTLER, DENZIL E. LONG,  
MARIA DEL MAR MCCREARY LEGG,  
JONATHAN LANIER, GREG  
HJELSTROM  
WEI SHOONG TEH  
BRETT W. SPERRY, ADAM P.  
ISGREEN, ERIK YEO  
JOHN ARCHER, MICHAEL  
LIGHTNER, PATRICK PANNULLO,  
PATRICK CONNELLY, DAVID LEARY  
ERIC GOOCH, JIM MAY, TSE CHENG  
LO  
MARGO ANGEVINE, CHUCK CARTER,  
DAN LYONS, BOB MARKER, MILES  
RITTER, CHIP MYERS, CHRIS  
DEMERS  
JOSEPH B. HEWITT IV, FERBY  
MIGUEL  
MATTHEW HANSEL, SHELLY  
JOHNSON, REN OLSEN, DAN LYONS,  
DAVID POTTER  
GARY L. FREEMAN, JACK MARTIN,  
JEFF HYDORN  
MATTHEW SKUTNIKMICHAEL  
BAKER, BRYANT JOHNSON, SETH  
SPAULDING, DAVID STOKES, SEAN  
WANG, DAVID WHITE  
PAUL S. MUDRA  
FRANK KLEPACKI, JARRID  
MENDELSON  
PAUL S. MUDRA, DWIGHT K.  
OKAHARA  
KURT VORDAHL, PATIENCE BECQUET

TIM FRITZ  
GLENN SPERRY, MIKE MEISCHEID,  
D'ANDRE CAMPBELL, SHANE  
DIETRICH

**ZÁRUKA KVALITY**

**LOKALIZACE**

**MARKETING**

**NÁVRH KRABICE**

**MANUÁL  
POLYGRAFICKÁ ÚPRAVA MANUÁLU**

**HRAJÍ**

MICHAEL MCNEIL  
JAMES SOLOMON  
KANE  
ANTON SLAVIK  
UMAGON  
OXANNA KRISTOS  
CHANDRA  
VEGA  
HASSAN  
TRATOS  
MODERÁTOR NOD  
JAKE MCNEIL  
PILOT KODIAKU BRINK  
VELITEL ZÁKLADNY TAO  
ČLEN KOMANDA MUTANTŮ  
MLUVÍCÍ DUCH  
MARIŇÁCI GDI V TERÉNU  
VOJÁČ NOD V TERÉNU  
DESÁTNÍK LEWIS  
ŘIDIČ MONTAUKU NOD  
TECHNIK Z FILADELFIE

LLOYD BELL, MIKE SMITH, JOHN  
HALL, CHRIS BLEVENS, DEMARLO  
LEWIS, ALEX COLOM, ERROL  
CAMPBELL, JASON CAMPBELL,  
JASON PRIMAS, JUSTIN BLOOM,  
KENNETH CARTER, LEVI LUKE,  
MICHAEL CHATTERTON, PAUL  
WINEGARDNER, RANDY STAFFORD,  
RICHARD RASSMUSEN, SHAWN  
TREANTS, STEVE LAITY, STEVE  
SHOCKEY, STEVE TARANTINO, CLINT  
AUTREY, MICHAEL MAY, CHAD  
FLETCHER, TROY LEONARD, BEAU  
HOPKINS, RHODA ANDERSON,  
BRENDA BILLIOT, TIM HEMPEL  
SONIA YAZMADJIAN, DAVID LAPP,  
BIANCA NORMANN, CHRISTINE  
JEAN, MANUEL BERTRAMS,  
SYLVAIN CABURROSSO  
LAURA MIELE, LINCOLN  
HERSHBERGER, AARON COHEN,  
CHRIS RUBYOR, TED MORRIS  
CREATIVE DYNAMICS INC.

RADE STOJSAVLJEVIC  
OMR

MICHAEL BIEHN  
JAMES EARL JONES  
JOSEPH D. KUCAN  
FRANK ZAGARINO  
CHRISTINE STEELE  
MONIKA SCHNARRE  
KRIS IYER  
FRANCISCO QUINN  
ADONI MAROPIS  
CHRISTOPHER WINFIELD  
THYME LEWIS  
DANIEL KUCAN  
ATHENA MASSEY  
BAYANI ISON  
NILS ALLEN STEWART  
GIL BIRMINGHAM  
CATHY DEBUONO, WILEY PICKET  
SIDNEY LIUFUO  
ERIC RUTHERFORD  
ALAIN BENETAR  
JEFFERY J. CASTILLO

SERŽANT NOD  
HLAS CABAALA  
HLAS EYV

**PRODUKCE HRANÝCH SEKVENCÍ**  
**PRODUKCE**  
**REŽIE**  
**POMOCNÁ REŽIE**  
**SCÉNÁŘ**  
**PŘÍBĚH**

**DALŠÍ DIALOGY**  
**HLAVNÍ KAMERAMAN**  
**STRÍH**

**OBSAZENÍ**  
**PRODUKCE ZVUKU**

**VÝKONNÝ PRODUCENT**  
**VEDOUcí VÝROBY STÁBU**  
**VEDOUcí VÝROBY**  
**ASISTENT REŽIE**  
**ASISTENTI PRODUKCE**  
**MANAŽER LOKACÍ**  
**VYHLEDÁVÁNÍ LOKACÍ**  
**DOPRAVA**  
**OSVĚTLENÍ**  
**VEDOUcí NOSIČŮ**  
**NOSIČI**  
**EFEKTY VÝSTŘELŮ**  
**PRODUKCE VIZUÁLNÍCH EFEKTŮ**  
**VEDOUcí POČÍTAČOVÉ GRAFIKY**  
**VEDOUcí VIZUÁLNÍCH EFEKTŮ**  
**VÝTVARNÍCI VEDOUcí VIZUÁLNÍCH**  
**KOSTYMY & LÍČENÍ SPECIÁLNÍCH EFEKTŮ**  
**ASISTENT MASKÉRA SPECIÁLNÍCH EFEKTŮ**  
**HLAVNÍ MASKÉR**  
**ASISTENT MASKÉRA**  
**HLAVNÍ KADEŘNICE**  
**ASISTENTKA KADEŘNICE**  
**NÁVRH GARDEROBY**  
**VEDOUcí GARDEROBY**  
**ASISTENT GARDEROBY**  
**STAVBA SCÉNY**  
**REKVIZITY**

ANDREW BRYNIARSKI  
MILTON JAMES  
JESSICA STRAUS

DONNY MIELE  
JOSEPH D. KUCAN  
DONNY MIELE  
PETER OCKO  
DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY,  
ERIK YEO

JOHN LEWINSKI, MARGARET STOHL  
KURT RAUF  
BARBRA SPANGERS, KEVIN  
BEQUET

MARILEE LEAR, C.S.A.  
PAUL S. MUDRA, DWIGHT K.  
OKAHARA  
KATHRYN BRINK  
STEVEN F. TORNABENE  
BARRY GREEN, KAREN GLOYD  
PAUL BASTARDO

DANA WHITE, PATIENCE BECQUET  
EDWARD FICKETT  
JEAN HAND, LEANNE LINDSEY  
PAUL BILLINGS  
ANTHONY SIMMS  
JOHN DWYER

JOHN GRAY, JEREMY SETTLES  
PATRICK KERBY  
RADE STOJSAVLJEVIC  
CHUCK CARTER  
MICHAEL LAWLER  
KEVIN BECQUET, CHUCK CARTER  
RON WILD

JASON SEIGAL  
JIM SACCA  
MELISSA STREET  
ALLISON C. BONANNO  
NICOLE CHRISTENSEN  
KAREN STEVENS  
OLWEN G ZARLENGO  
JOHN STONE  
THE EFFECTS NETWORK  
JON PROFANT, STEPHEN F. OLSEN,  
LARRY LINSON, NATHAN  
MORRISSEY, RUFUS HEARN

**KRESLENÝ SCÉNÁŘ**  
**VEDOUcí SCÉNÁŘE**  
**OPERÁTOR TYČE S MIKROFONEM**  
**ZÁSOBOVÁNÍ POTRAVINAMI**

**SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ**

SCOTT A. CHRISTENSEN, ELIZABETH BROGLIA, ROBERT ALLMANDINGER, ALEXANDER J. GLOYD, MARIE CRADDOCK, CHRISTOPHER D. DEMERS, JEREMY OLSON, MICHAEL LIGHTNER, LEVI LUKE, JOHANN HEISEY, MICHAEL WILD, BRIAN BANKE, STU RICH, JOSEPH MCAVOY, SYLVESTER SMITH, SATOMI HOFFMAN, SHELLY JOHNSON

**DALŠÍ HLASY VE HŘE**

TERRENCE WALKER, MIKE LEGG, LOUIS CASTLE, LINCOLN HERSHBERGER, FRANK KLEPACKI, BRENDA BILLIOT, DAVID YEE, ADAM ISGREEN, GARY COX, COLIN MCLAUGHLAN, ERIC WANG, ERIC GOOCH, JAMES MCNEIL, JENNIFER HOGE, GLENN SPERRY, PAT JENKINS, RADE STOJSAVLJEVIC, TED MORRIS, CHRIS RUBYOR, RANDY STAFFORD, JOHANN HEISEY, MICHAEL RUPPERT, DEMARLO LEWIS, GERALD DELOFF, JIM MAY, KEITH LEVENSON, LINCOLN HERSHBERGER, MIKE BELL, CHUCK CARTER, PAT PANULLO, D'ANDRE CAMPBELL, LEVI LUKE, ROBBIN W. FETZER, STEVE SHOCKLEY, JASON CAMPBELL, CHRIS BLEVENS, JEFF "TRATOR" FILLHABER, PAUL BILLINGS, TED MORRIS, ALEX "FLUBY" COLOM, FRANK KLEPACKI

**SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ**

LOUIS CASTLE, TONY CASTLE, DON MATTRICK, GRAEME STRUTHERS, BING, DG, MIKE LEGG FOR HIS UNQUENCHABLE EXUBERANCE, LENSFLARES – "CAUSE EVERYONE LOVES A GOOD LENSFLARE, NEWTEK, DYNAMIC REALITIES, WORLEY LABORATORIES, THE BRILLIANT ARCHITECTURE OF ANTONI GAUDI.

KEVIN FARRELL  
MARK THOMAS  
RICHARD RASMUSSEN  
YOU NAME IT CATERERS

## OZNÁMENÍ

ELECTRONIC ARTS SI VYHAZUJÍ PRÁVO PROVEDENÍ ZMĚNY V TOMTO VÝROBKU, POPSANÉ V MANUÁLU, ANIŽ BY TO PŘEDEM OZNÁMILI.

TENTO MANUÁL A PROGRAMOVÉ VYBAVENÍ POPSANÉ V TOMTO MANUÁLU JE PŘEDMĚTEM AUTORSKÉHO PRÁVA. VŠECHNA PRÁVA JSOU VYHAZENA. 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 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XP, ENGLAND. ELECTRONIC ARTS NEDÁVAJÍ ŽÁDNÉ ZÁRUKY, PODMÍNKY NEBO ZNÁZORNĚNÍ VÝSLOVNĚ NEBO IMPLICITNĚ, VZHEDEM 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 VZHEDEM 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 90 dní 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 přidavkem 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, dovolí-li to stav zásob, pokud je vráceno originální médium s Eurošekem nebo poštovní poukázkou na £10 za CD, splatnými pro Electronic Arts Ltd.

Máte-li dotaz ohledně záruční výměny nebo uživatelem poškozených disků či manuálů, napište nám prosím elektronickou poštou na uk-warranty@ea.com. Pamatujte prosím, že tato adresa slouží pouze pro záruku a NE pro technické dotazy.

Prosíme nezapomeňte přiložit úplný popis chyby, vaše jméno, adresu a, je-li to možné, telefonní číslo, na kterém vás během dne můžeme kontaktovat.

Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, UK.

© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun a Westwood Studios jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami společnosti Electronic Arts ve Spojených státech amerických a/nebo v dalších zemích. Všechna práva jsou vyhrazena. Westwood Studios je společností Electronic Arts™. V České republice vydává Bohemia Interactive, P.O.Box 24, 160 17 Praha 6.

Windows jsou ochrannou známkou nebo registrovanou ochrannou známkou společnosti Microsoft Corporation ve Spojených státech a/nebo v dalších zemích.

