

ARENA WARS



exdream
entertainment

OBSAH

1	PŘEDMLUVA / POPIS HRV	3
2	PŘÍBĚH	3
3	INSTALACE A SPUŠTĚNÍ HRV	4
4	HLAVNÍ NABÍDKA	5
5	VOLBY	5
6	OVLÁDÁNÍ	6
7	BUDOVY A SUROVINY	7
7.1	ZÁKLADNA	7
7.2	ELEKTRÁRNA	7
7.3	MODERNIZACE	8
7.4	PŘECHODOVÉ BRÁNY	9
8	ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI	9
9	PŘEDMĚTY A JEJICH UMÍSTĚNÍ	9
10	PŘEHLED PŘEDMĚTŮ	10
10.1	ZELENÉ PŘEDMĚTY	10
10.1.1	REGENERACE	10
10.1.2	POSVÁTNÁ ZBROJ	10
10.1.3	NEPŘEMOŽITELNOST	11
10.1.4	MLŽNÁ OCHRANA	11
10.2	ŽLUTÉ PŘEDMĚTY	11
10.2.1	ČTYŘNÁSOBNÉ ŠKODY	11
10.2.2	NEVIDITELNOST	11
10.2.3	RYCHLOST	11
10.2.4	JEDOVATÁ STŘELA	11
10.3	ČERVENÉ PŘEDMĚTY	11
10.3.1	UTLUMENÍ ZBRANÍ	11
10.3.2	NEPŘÍČETNOST	12
10.3.3	ZPOMALENÍ	12
10.3.4	VYSOKÉ NAPĚTÍ	12
10.4	MODRÉ PŘEDMĚTY	12
10.4.1	VIRUS	12
10.4.2	ZASTAVENÍ ČASU	12
10.4.3	IONTOVÉ DĚLO	12
10.4.4	METEORICKÝ ÚTOK	12

11	JEDNOTKY	13
11.1	TERÉNNÍ VOZIDLO	13
11.2	PAVOUK	13
11.3	CHODEC	14
11.4	NIČITEL	14
11.5	ŠÍLENEC	15
11.6	DĚLOSTŘELECKÁ BATERIE	15
12	HERNÍ REŽIMY	16
12.1	BOJ O VLAJKU [CTF]	16
12.2	BOMBOVÝ ÚTOK [BR]	17
12.3	DVOJITÁ NADVLÁDA [DD]	17
13	TURNAJE [PRO JEDNOHO HRÁČE]	18
13.1	TURNAJ VE HRÁCH „BOJ O VLAJKU“ 1 PROTI 1	18
13.2	TURNAJ / TURNAJ SE SPOLUPRACÍ VE HRÁCH „BOJ O VLAJKU“ 2 PROTI 2	18
13.3	TURNAJ VE HRÁCH „BOMBOVÝ ÚTOK“	18
13.4	TURNAJ VE HRÁCH „DVOJITÁ NADVLÁDA“	18
13.5	ZÁBAVNÝ TURNAJ	18
13.6	ŠÍLENÝ TURNAJ	18
14	VLASTNÍ HRA [PRO JEDNOHO HRÁČE]	19
15	VÝCVIK [PRO JEDNOHO HRÁČE]	19
16	ZÁZNAMY	19
17	EDITOR	20
18	SÍŤOVÁ HRA PO LAN	20
19	SÍŤOVÁ HRA PO INTERNETU	21
19.1	PŘIHLÁŠENÍ	21
19.2	IKONY SERVERU	22
19.3	HRANÍ ONLINE	23
19.4	SYSTÉM ŽEBŘÍČKU [HODNOCENÍ HRÁČE]	23
19.5	HODNOSTI V ŽEBŘÍČKU	25
20	PODPORA HLASU A WEBOVÉ KAMERY	26
21	SLUŽBY A PODPORA	27
22	AUTOŘI	27

1 PŘEDMLUVA / POPIS HRY

Hra Arena Wars [AW] je novátorská strategická 3D hra v reálném čase, která spojuje hratelnost a rozhraní tradičních strategií v reálném čase se svižností akčních stříleček z pohledu první osoby.

Hra Arena Wars, jež podporuje hru až osmi hráčů není určena pouze pro více hráčů, je také hrou pro jednoho hráče. V režimu síťové hry mohou hráči z celého světa na herních serverech bojovat proti sobě nebo utvářet družstva a svádět lité boje mezi nimi. Hra pro jednoho hráče nabízí akční mise proti jednomu nebo několika počítačovým protivníkům.

K dispozici jsou tři herní režimy:

- ☐ Boj o vlajku [Capture the Flag]
- ☐ Bombový útok [Bombing Run]
- ☐ Dvojitá nadvláda [Double Domination]

Námětem hry není pouze zničit protivníka, ale zmocnit se jeho vlajky, nastražit na jeho základnu bombu nebo obsadit a po stanovenou dobu udržet klíčová místa – záleží na zvoleném režimu hry. Vítězem se stává ten hráč, kterému se jako prvnímu podaří dosáhnout určený počet bodů; například v boji o vlajku s počtem ukořisťení vlajky 5 je vítězem ten hráč, který se jako první pětkrát zmocní vlajky protivníka a podaří se mu ji dopravit na svoji základnu.

2 PŘÍBĚH

Píše se rok 2137. Z cvičného vojenského simulátoru se vyvinul nový druh sportu: arénové války [Arena Wars]. Sport přilákal ty největší myslitele a nejbohatší syndikáty z celého světa. Každý se snaží stát se legendou díky správně zvolené, vyvážené strategii, rychlosti a týmové spolupráci.

V turnaji může zvítězit jedině ten nejlepší a jedině ten se navěky zapiše zlatým písmem do nového světa arénových válek.

3 INSTALACE A SPUŠTĚNÍ HRY

Do mechaniky CD-ROM vložte CD se hrou Arena Wars. Máte-li zapnutou funkci automatického přehrávání, objeví se nabídka. Stačí klepnout na „Install“ (nainstalovat) a proběhne instalace hry Arena Wars. Pokud není automatické přehrávání zapnuté, můžete zmiřovanou nabídku spustit ručně klepnutím na tlačítko „Start“ na liště úloh Windows, poté na „Spustit...“ a napsáním „d:\autorun.exe“ (bez uvozovek na začátku a na konci řádku), kde „d:\“ označuje mechaniku CD-ROM. Nabídku je možné otevřít také tak, že se prostřednictvím ikony „Tento počítač“ dostanete k mechanice CD-ROM a klepnete dvojité na soubor „autorun.exe“.

Hra Arena Wars vyžaduje kromě herních dat také rozhraní .NET Framework 1.1, DirectX 9.0b a multimediální kodeky pro Windows Media Player 9 od společnosti Microsoft.

Instalátor standardně zkontroluje počítače a vyhledá předchozí instalované verze těchto programů. Všechna nezbytná data jsou obsažena na CD a v případě nutnosti dojde k jejich nainstalování.

Poznámka! Bez těchto nezbytných aplikací hra Arena Wars nepoběží správně, proto byste hru měli instalovat vždy se standardními volbami instalace (zaškrtnutím u rozhraní .NET Framework 1.1, DirectX 9.0b a kodeku Windows Media Player 9).

Soubor Readme („čti mě“) obsahuje důležité technické podrobnosti a informace o aktuálních změnách. K souboru Readme se dostanete klepnutím z nabídky Start/Programy/Arena Wars.

Než hru spustíte poprvé, budete požádáni o nastavení hráčského jména, jazyka hry, nastavení grafiky, ukládání textur apod. Tato nastavení můžete kdykoliv později upravit ve hře přes nabídku voleb (Options).

4 HLAVNÍ NABÍDKA

Když spustíte hru poprvé, objeví se hlavní nabídka. Z ní můžete vybrat:

Multiplayer Internet (Sítová hra po Internetu – viz kap. 19)

Připojíte se k serveru hry Arena Wars, kde můžete s dalšími hráči utvořit družstvo nebo proti nim bojovat.

Multiplayer LAN (Sítová hra po LAN – viz kap. 18)

Utkáte se s dalšími hráči po místní počítačové síti nebo vytvoříte družstva a budete bojovat proti počítačem řízeným protivníkům.

Single player (hra pro jednoho hráče – viz kap. 13)

Režim pro jednoho hráče se pyšní rozsáhlou výukou a výcvikem. Můžete vytvářet vlastní hry nebo se účastnit turnajů.

Replays (záznamy – viz kap. 16)

Zde můžete sledovat záznamy z uložených her.

Editor (viz kap. 17)

Tímto editorem map krajiny můžete vytvářet nové mapy nebo upravovat mapy již existující.

Options (volby – viz kap. 5)

Upravte nastavení hry; změňte například vzhled grafiky nebo upravte své hráčské jméno.

Credits (autoři – viz kap. 22)

Zjistíte údaje o vývojářích a všech, kdo se na vzniku hry podíleli.

Exit (konec)

Opustíte hru Arena Wars a vrátíte se do prostředí operačního systému.

5 VOLBY

Zde se upravuje základní nastavení hry. Můžete si zvolit hráčské jméno a logo. K dispozici je celá řada nastavení zvuku a obrazu tak, abyste si je mohli upravit podle svých potřeb. Je

možné změnit rozlišení a také množství a kvalitu efektů, a tím zlepšit plynulost běhu hry.

6 OVLÁDÁNÍ

Téměř vše se ve hře dá ovládat myší. Například klepnutím levým tlačítkem vybíráte jednotky či předměty, **klepnutím pravým tlačítkem vydáváte jednotkám rozkazy k přesunu nebo útoku**. Téměř pro každou činnost ve hře však existují také klávesové zkratky, abyste mohli v boji rychleji vydávat rozkazy, například k postavení nové budovy nebo k využití některé zvláštní schopnosti jednotky.

Důležité klávesové zkratky (všechny klávesové zkratky se objevují naspodu obrazovky jako nástrojové tipy a lze je změnit příkazem Options – volby):

HLAVNÍ NABÍDKA:

M	= síťová hra po internetu
L	= síťová hra po LAN
S	= hra pro jednoho hráče
R	= záznamy
E	= editor
O	= volby
C	= autoři
X	= konec

VE HŘE:

F1	= postavit terénní vozidlo
F2	= postavit pavouka
F3	= postavit chodce
F4	= postavit ničitele
F5	= postavit šílence
F6	= postavit dělostřeleckou baterii
S	= zastavit jednotku
H	= držet jednotku na jejím současném místě
A	= zaútočit
B	= zvláštní schopnost terénního vozidla „samozničení“
X	= zvláštní schopnost pavouka „raketomet“
W	= zvláštní schopnost chodce „tryskový pohon“

T	= zvláštní schopnost ničitele „teleportace“
E	= zvláštní schopnost šílence „elektrická bouře“
R	= nehybný/pohyblivý režim dělostřelectva

Backspace = využití zvláštní schopnosti všech vybraných jednotek

Vlevo / J = posun obrazu vlevo

Vpravo / L = posun obrazu vpravo

Nahoru / I = posun obrazu nahoru

Dolů / K = posun obrazu dolů

Q = přepnutí předmětů

ZÁZNAM:

F1	= přepnutí pohledu na 1. hráče
F2 až F8	= přepnutí pohledu na hráče 2 až 8
F9	= pohled pozorovatele
P	= pozastavení hry
N	= standardní rychlost
+	= zvýšení rychlosti
-	= snížení rychlosti

7 BUDOVY A SUROVINY

Ve hře Arena Wars nemusíte budovat základny nebo těžit suroviny. Každý hráč má na výrobu jednotek k dispozici hotovost ve výši \$1000. Když je jednotka zničena, její plná hodnota se okamžitě převede na váš účet, takže ihned můžete nechat vyrobit jednotku novou.

7.1 ZÁKLADNA

Základnu každého hráče tvoří teleportovací zařízení, kde se sestavují jednotky. Hotové jednotky se shromáždí na určeném místě, které je označené hráčovým logem.



7.2 ELEKTRÁRNA

Role elektrárny se mírně liší podle herního režimu. V režimu boje o vlajku (viz 12.1) zásobuje energií vlajkovou základnu a tele-

portovací zařízení. Protože silový štít chrání teleportovací zařízení, je sama elektrárna bezbranná a může být zničena.

Když dojde ke zničení elektrárny, vyvolá to na vlajkové základně silnou explozi, která zlikviduje všechny jednotky v okolí. Hráče bráničů vlajku to výrazně poškodí, protože přijde o většinu či dokonce všechny své jednotky. Elektrárna se za několik sekund znovu sama obnoví, ale po tu dobu není možné vyrábět nové jednotky.



V režimu bombového útoku (viz 12.2) je elektrárna propojena se zónou pro nastražení bomby. Zničení elektrárny způsobí v zóně pro nastražení bomby výbuch, který zničí všechny jednotky v okolí.

V režimu dvojí nadvlády (viz 12.3) musíte současně držet dva strategické body, z nichž každý je napojený na elektrárnu. Jakmile protivník obsadí jeden z těchto bodů, máte dvě možnosti, jak nad ním získáte kontrolu. Můžete jej obsadit - nebo zničit k němu příslušející elektrárnu a stav bodu vrátit na neutrální. Opět platí, že výbuch zničí všechny jednotky v okolí.

7.3 MODERNIZACE

Modernizační zařízení najdete na různých místech mapy. Využijte je ke zdokonalení jednotek a ke zlepšení jejich schopností. Jednotku vylepšíte tak, že ji přesunete do modernizačního zařízení.



Za zdokonalení zaplatíte o \$200 více než stojí postavení jednotky. Než může proces modernizace začít, musíte mít příslušnou částku na svém účtě. Po dokončení modernizace dostanete peníze zpět a všechny jednotky stejného typu získají současně výhody zdokonalení.

Modernizační zařízení mohou být napadena a zničena. V takovém případě o zdokonalení přijdete a budova se opět stane neutrální. Zdokonalené jednotky mají jiný vzhled a jsou označené žlutou hvězdou.

7.4 PŘECHODOVÉ BRÁNY

Přechodové brány vám umožní krátkit si cestu přesunů po mapě. Zvláště užitečné jsou na mapách pro síťovou hru, protože s jejich pomocí se dostanete i ke vzdálenějším hráčům, nejen k těm, kteří s vámi přímo sousedí. Existují v obousměrné a jednosměrné verzi.



8 ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Všechny jednotky mají „zvláštní schopnosti“, které mohou na krátkou chvíli využít. Například ničitel může sám sebe přemístit, chodec může létat. Pravým klepnutím na zvolené jednotce nebo pomocí klávesové zkratky tyto schopnosti aktivujete. Při používání schopností terénního vozidla, ničitele nebo šilence musíte klepnout pravým tlačítkem ještě jednou na mapu a označit cíl. Každá zvláštní schopnost vyžaduje energii. Energie schopnosti je znázorněna pod lištou životní energie jednotky a sama se v průběhu času dobíjí. Zvláštní schopnost je k dispozici poté, co lišta dostane modrou barvu.

O Podrobný popis zvláštních schopností viz kapitola 11 JEDNOTKY.

9 PŘEDMĚTY A JEJICH UMÍSTĚNÍ

Předměty mohou jednotkám rozšířit jejich možnosti, přidat zvláštní schopnosti nebo mohou být škodlivé. Předměty ve hře ve skutečnosti zastupují suroviny. Když předmět získáte, získáte jeden náhodně vybraný účinek příslušné barvy.

Sebrané předměty nejsou použity okamžitě; ikona předmětu je zobrazena na levé straně obrazovky. Než předmět na jednotce použijete, můžete jich takto přechovávat nejvíce pět. Poslední sebraný předmět se objeví na liště nahoře. Seberete-li více než pět předmětů, bude z lišty vyřazen nejspodnější. Předměty jsou po mapě rozmístěny různě. Sebrané předměty lze použít na kterékoliv jednotce – vlastní nebo na jednotce protivníka – klepnutím levým tlačítkem na ikoně předmětu a pak klepnutím pra-

vým tlačítkem na vybrané jednotce. Po aktivaci bude předmět fungovat určitou dobu. Je-li však použit na jednotku nesoucí vlajku, bombu nebo klíč nadvlády, bude předmět fungovat pouze polovinu své normální doby.

10 PŘEHLED PŘEDMĚTŮ



Na rozdíl od zvláštních schopností lze předměty použít na jednotky nesoucí vlajku, bombu nebo klíč nadvlády.

- ☐ Zelené předměty jednotku chrání nebo jí poskytují více energie
- ☐ Žluté předměty jednotce dodají zvláštní schopnosti
- ☐ Červené předměty jednotky poškozuji
- ☐ Modré jednotky mají celkové účinky

Zelené a žluté předměty by tedy měly být používány na vlastní nebo spojenecké jednotky, červené a modré pak na jednotky protivníka.

10.1 ZELENÉ PŘEDMĚTY

10.1.1 Regenerace

Jednotka se po dobu 30 sekund průběžně regeneruje. Získává navíc také energii pro zvláštní schopnosti a na dobu trvání účinků se jí o 50% zvyšuje počet životů.



10.1.2 Posvátná zbraň

Tento předmět zdvojnásobí počet životů jednotky. Můžete jej použít dvakrát na stejnou jednotku nebo jedenkrát na dvě různé jednotky.



10.1.3 Nepřemožitelnost

Jednotku obklopí štít a ta díky němu nemůže být po dobu 15 sekund poškozena. Je také netečná vůči působení ostatních předmětů.



10.1.4 Mžná ochrana

Jednotku na 20 sekund obklopí mlha a chrání ji stejně s okolními jednotkami před přímými zásahy. Plošná poškození (např. meteorickým útokem) ji však stále mohou ublížit.



10.2 ŽLTÉ PŘEDMĚTY

10.2.1 Čtyřnásobné škody

Po dobu 20 sekund jednotka působí čtyřikrát větší škody než obvykle.



10.2.2 Neviditelnost

Jednotka se na 25 sekund stane neviditelnou, takže ji nepřítel nespatří a nemůže na ni ani zaútočit.



10.2.3 Rychlost

Jednotka získá na 20 sekund o 50% vyšší rychlost.



10.2.4 Jedovatá střela

Jednotka pálí jedovatými střelami. Až pět po sobě jdoucích zásahů stejné jednotky zvýší hladinu její otravy: na první hladině je jednotka zraňována za 100 životů po dobu 15 sekund, na páté za 500 životů po dobu 15 sekund.



10.3 ČERVENÉ PŘEDMĚTY

10.3.1 Utlumení zbraní

Jednotka je po dobu 15 sekund poškozována vlastními zbraněmi místo toho, aby jimi ubližovala jiným jednotkám.



10.3.2 Nepřítelnost

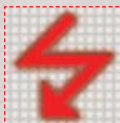
Vlastník jednotky nad ní ztratí kontrolu. Jednotka se pohybuje po okolí a po dobu 10 sekund náhodně napadá všechny jednotky včetně vlastních.

**10.3.3 Zpomalení**

Jednotka zpomalí na 50% běžné rychlosti a při pohybu začne ztrácet životy. Tento předmět můžete použít dvakrát a jeho účinky přetrvají 16 sekund.

**10.3.4 Vysoké napětí**

Jednotka a s ní všechny v jejím okolí jsou po dobu 15 sekund poškozovány vysokým napětím.

**10.4 MODRÉ PŘEDMĚTY****10.4.1 Virus**

Hráč zasažený virem nemůže stavět žádné jednotky a na dobu 16 sekund přijde o zmenšenou mapu. Kromě toho virus vypne funkci všech zelených a žlutých předmětů.

**10.4.2 Zastavení času**

Po dobu 8 sekund běží čas pro zasaženého hráče poloviční rychlostí. To znamená, že vytváření jednotek trvá dvakrát tak dlouho, jednotky se pohybují o 50% pomaleji atd.

**10.4.3 Iontové dělo**

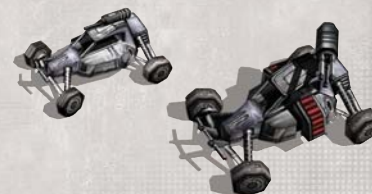
Iontové dělo můžete zaměřit na libovolné místo mapy. Po odpálení způsobí v zasažené oblasti vážné škody. Po krátké době potřebné k nabití může vystřelit ještě podruhé a potřetí.

**10.4.4 Meteorický útok**

Po dobu 25 sekund na určené území padají meteoryty a působí značné škody.

**11 JEDNOTKY****11.1 TERÉNNÍ VOZIDLO (BUGGY)**

Terénní vozidlo je rychlou, lehce vyzbrojenou jednotkou, která působí jen malé škody. Je velice účinné proti dělostřelectvu, ale to mu zároveň působí těžké škody. Díky své vysoké rychlosti je zvlášť vhodné pro mise typu boj o vlajku a při sbírání předmětů.



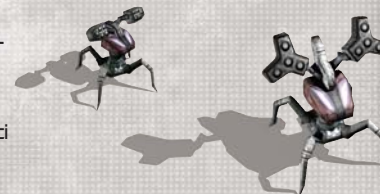
Zvláštní schopnost: Samozničení [kamikaze]. Terénní vozidlo vystřelí jako raketa a poté vybuchne, čímž v rozsáhlé oblasti způsobí značné škody. Jakmile je však tato zvláštní schopnost aktivována, vozidlo ztratí polovinu životů, takže může být zničeno ještě před nárazem.

Modernizace: Modernizované terénní vozidlo je rychlejší, má o něco lepší pancéřování, působí větší škody a jeho zvláštní schopnost je silnější.

Cena: \$50

11.2 PAVOUK (SPIDER)

Pavouk je malý robot se čtyřmi nohama. Má velký dostřel, proto se hodí jako podpůrná jednotka. Je velice účinný proti chodcům, ovšem značně zranitelný útokem šilenců.



Zvláštní schopnost: Raketomet. Pavouk dokáže nabít až 15 raket najednou a všechny je odpálit naráz.

Modernizace: Modernizovaný pavouk je rychlejší, lépe pancéřovaný a jeho rakety působí větší škody. Prodlouží se trvání jeho zvláštní schopnosti a škody působené jeho zbraněmi jsou ničivější.

Cena: \$75

11.3 CHODEC (WALKER)

Chodec je robot se středním pancířem a laserovými zbraněmi. Je velice účinný proti ničitelům, ale značně zranitelný pavouky. Zvlášť vhodný je pro získávání nepřátelské vlajky díky kombinaci dobrého pancíře, rychlosti a zvláštní schopnosti.



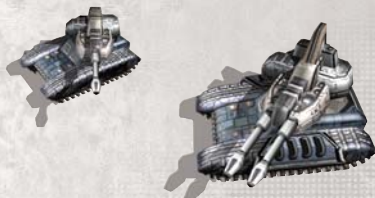
Zvláštní schopnost: Tryskový pohon. Chodec je vybaven tryskami, které mu umožňují odlepit se od země a létat. Ze vzduchu může útočit na pozemní jednotky, takže ho mohou zasáhnout pouze pavoukovy rakety.

Modernizace: Modernizace mírně zlepšuje pancíř a rychlost. Kromě toho chodec získá plazmové dělo, které působí těžší škody a má větší dostřel. Výrazně se zvýší také rychlost chodce za letu.

Cena: \$100

11.4 NIČITEL (DESTROYER)

Ničitel je silně pancéřovaný, avšak pomalu se pohybující tank se značnou palčnou silou. Je velice účinný proti šilencům, ale proti chodcům nemá šanci.



Zvláštní schopnost: Teleportace. Ničitel může sám sebe dvakrát přenést na jiné místo v omezeném dosahu. Tím se nahrazuje jeho malá rychlost pohybu a tato schopnost mu umožňuje provést překvapivý útok na protivníka.

Modernizace: Modernizací se značně zesílí pancéřování a jednotka získá dělo s dvojitou hlavní působící ještě větší škody. Ničitel se pak může navíc teleportovat třikrát.

Cena: \$125

11.5 ŠILENEC (BERSERKER)

Šileneček je těžce pancéřovaný robot schopný působit vystřelovanými bodci vážné škody několika jednotkám naráz. Je velice účinný proti pavoukům, ale zranitelný útoky ničitelů. Díky své rychlosti a silnému pancíři je zvlášť vhodný pro mise typu boj o vlajku.



Zvláštní schopnost: Elektrická bouře. Šileneček uvolní několik energetických výbojů, které všem jednotkám v určené oblasti způsobí značné škody.

Modernizace: Šileneček získá vyšší rychlost a silnější pancíř, jeho zvláštní schopnost má větší dostřel a místo po přímce střílí bodce ve výseči tvaru písmene V.

Cena: \$150

11.6 DĚLOSTŘELECKÁ BATERIE

Aby mohla dělostřelecká baterie střílet, musí být upevněna. Má ze všech jednotek největší dostřel a působí velmi vážné škody. Díky svému velkému dostřelu se výborně hodí pro obranu vlajky a k útoku na nepřítele z velké vzdálenosti. Dělostřelectvo je účinné proti terénním vozidlům, ovšem zároveň se musí mít na pozoru před rychle se blížícími terénními automobily, protože ty se snadno dokáží vyhnout dalekonosným střelám.



Zvláštní schopnost: Léčivá aura. Dělostřelecká baterie léčí všechny jednotky v okolí, vlastní i cizí. V pohyblivém režimu léčí třikrát lépe, ovšem nedokáže léčit sama sebe.

Modernizace: Dělostřelecká baterie se pohybuje rychleji a má silnější pancíř. Důležitějším zdokonalením je však rychlejší a pře-

snější střelba na ještě větší vzdálenost než předtím. Také se trojnásobně zlepšují účinky léčivé aury.

Cena: \$175

12 HERNÍ REŽIMY

12.1 BOJ O VLAJKU (CTF)

Každý hráč spravuje základnu se svojí vlajkou. Cílem hry je sebrat vlajku soupeře a vrátit se s ní na vlastní základnu. Každá úspěšně ukořistěná vlajka je hodnocena jedním bodem. Hráč, který dříve dosáhne stanoveného počtu bodů, se stává vítězem hry.



Jednotka nesoucí vlajku se pohybuje pomaleji než obvykle a nemůže využívat svoji zvláštní schopnost. Účinky každého předmětu, který je na ni použit, trvají pouze polovinu normální doby.

Je-li vlajka někde na mapě upuštěna, může ji protivník nebo její majitel sebrat. Jakmile se jednotka majitele dostane ke ztracené vlajce, „vrátí se“ vlajka na svoji domovskou základnu. Máte tak snazší vrácení vlastních vlajek, které se dostaly daleko od základny.

Chcete-li se zmocnit vlajky ze základny nepřítele, musíte se dostat do vnějšího prstence základny a vlajka se pak automaticky přemístí na vaši jednotku; vlajku odloženou kdekoli jinde na mapě seberete tak, že se přes ni přemístíte svojí jednotkou.

Každý hráč vlastní také elektrárnu, která dodává energii základně. Přestože silový štít chrání teleportační zařízení, je sama elektrárna bezbranná a lze ji zničit.

Při zničení elektrárny dojde k ohromnému výbuchu na vlajkové základně, který zničí všechny jednotky v jejím okolí. Hráče bránícího vlajku to výrazně poškodí, protože přijde o většinu či

dokonce všechny své jednotky. Elektrárna se za několik sekund znovu sama obnoví, ale po tu dobu nemůže protivník vyrábět nové jednotky, takže ukořistit mu vlajku je snazší.

12.2 BOMBOVÝ ÚTOK (BR)

Do bombové zóny protivníka musíte umístit nálož a poté, co vybuchne, získáte bod. Bomby jsou neutrální a může je vzít kdokoli. Jakmile umístíte bombu do zóny, trvá nejvýše 20 sekund, než vybuchne. Odstranění bomby ze zóny zastaví odpočítávání času. [Poznámka: bomby vybuchují pouze v určených zónách.] Jakmile je bomba znovu správně umístěna do zóny, odpočítávání pokračuje dál, takže je postupem času stále nebezpečnější a stále těžší je její odstraňování.



12.3 OVOJITÁ NADVLÁDA (OD)

Na mapě jsou dva body pro ovládnutí, bod A a bod B. Hráč má za úkol obsadit oba body a udržet je po dobu 20 sekund. Pak získá bod. Abyste bod obsadili, musíte na něj dopravit klíč nadvlády, který naleznete na své domovské základně. Jakmile bod nadvlády obsadíte, klíč se znovu objeví na vaší domovské základně, takže jej můžete vzít na druhý bod.



Jakmile protivník přenesl klíč nadvlády na některý z těchto bodů a obsadil jej, zůstávají vám dvě možnosti, jak nad místem znovu získat kontrolu. Bod můžete obsadit sami nebo můžete zničit příslušnou elektrárnu. Jejím výbuchem se zničí všechny jednotky v okolí a bod nadvlády bude znovu neutrální.

13 TURNAJE [PRO JEDNOHO HRÁČE]

Každý turnaj tvoří 10 misí/úrovní. Zpočátku jsou protivníci snadnými cíli, ale postupně se obtížnost zvyšuje. Když dokončíte úroveň, získáte „skalp“. „Skalpem“ je logo protivníka, které pak můžete sami používat. Jakmile v turnaji porazíte všechny soupeře, získáte ikonu trofeje, která vyjadřuje, že jste turnaj úspěšně dokončili.

13.1 TURNAJ VE HRÁCH „BOJ O VLAJKU“ 1 PROTI 1

Musíte dokončit 10 CTF misí proti počítačem řízeným soupeřům.



13.2 TURNAJ / TURNAJ SE SPOLUPRACÍ VE HRÁCH „BOJ O VLAJKU“ 2 PROTI 2

V družstvu s počítačem řízeným spojencem musíte dokončit 10 CTF misí proti dvěma počítačem ovládaným soupeřům.



13.3 TURNAJ VE HRÁCH „BOMBOVÝ ÚTOK“

Musíte dokončit 10 BR misí proti počítačem řízeným soupeřům.



13.4 TURNAJ VE HRÁCH „OVOJITÁ NAOVLÁDA“

Musíte dokončit 10 OD misí proti počítačem řízeným soupeřům.



13.5 ZÁBAVNÝ TURNAJ

Musíte dokončit 10 misí s různými herními režimy. Všechny úrovně jsou mírně ztřeštěné; například: 1 proti 4 soupeřům, velice malé mapy, značné množství předmětů, nevyvážené úrovně atd.



13.6 ŠÍLENÝ TURNAJ

Musíte dokončit 10 misí s různými herními režimy. Jejich obtížnost je však poněkud... „šílená“.



14 VLASTNÍ HRA [PRO JEDNOHO HRÁČE]

Na všech mapách určených pro síťovou hru si můžete zahrát s jedním či více počítačem řízenými spojenci proti jednomu či několika počítačem řízeným soupeřům. Úroveň schopností počítače lze zvolit a u každého soupeře můžete nastavit také další znevýhodnění. Tímto způsobem lze simulovat a trénovat síťové hry.

Je také možné vyzkoušet upravené nebo vámi vytvořené mapy. Můžete rovněž nechat hrát počítač sám proti sobě a působit pouze v roli pozorovatele.

15 VÝCVIK [HRA PRO JEDNOHO HRÁČE]

Výcvik seznamuje se základy hry Arena Wars. Po jednoduchých krocích vysvětluje pravidla, funkci rozhraní a všech prvků hry. Jakmile úspěšně zvládnete výcvik, budete znát vše, co je potřeba pro vlastní mise. Další návody a pokyny obsahují také nahrávací obrazovky, které můžete prostudovat, zatímco se hra zavádí. Tato nápověda je dostupná rovněž prostřednictvím nabídky pro hru jednoho hráče.

16 ZÁZNAMY

Každou hru v Arena Wars lze zaznamenat a později její průběh sledovat znovu. Při přehrávání záznamu můžete upravovat rychlost hry a úhel pohledu na ni. Sledovat můžete všechny činnosti lidského hráče z jeho pohledu, takže vidíte přesně totéž, co viděl hráč v průběhu hry.

Hráči si mohou záznamy snadno vyměňovat. Abyste je však mohli sledovat, musíte vlastnit hru Arena Wars, poněvadž soubory se neukládají ve formátu videa, ale jako herní data.

17 EDITOR



Tímto editorem můžete vytvářet vlastní mapy a úrovně. Vybrat lze ze tří typů krajiny: les, poušť a sopečná krajina. Snadno pochopitelným rozhraním editoru ovládáte všechny prvky myši; k vytváření vlastních úrovní není zapotřebí žádná znalost programování.

Všechny krajiny lze tvarovat a upravovat rozmístováním textur a objektů. Lze také přidávat osvětlení a zahalit krajinu jasným světlem, vytvořit iluzi svítání nebo soumraku.

Až rozmístíte všechny důležité herní objekty jako teleportovací zařízení, vlajky, elektrárny atd., můžete si mapu vyzkoušet prostřednictvím vlastní hry.

Umělá inteligence počítače je schopna přizpůsobit se všem mapám a nepotřebuje úpravy. Chcete-li snáze odhalit možné problémy na mapě, nechte proti sobě hrát dva počítačem řízené soupeře a sledujte jejich činnost.

18 SÍŤOVÁ HRA PO LAN

Hru Arena Wars můžete hrát po místní počítačové síti. Naráz se může účastnit až 12 hráčů; pouze osm jich však může aktivně hrát, zbývající čtyři mohou být jen pozorovateli. Hráč začínající

síťovou hru je hostitelem serveru. Pokud tento hráč hru opustí, nahradí jeho roli hráč jiný. V síťových hrách lze zapnout počítačem řízené hráče, a zaplnit tak volná místa v družstvech.

19 SÍŤOVÁ HRA PO INTERNETU

Síťová hra po internetu umožňuje hráčům setkávat se, konverzovat psaním textových zpráv, vytvářet družstva a hrát proti sobě prostřednictvím internetu. Hra Arena Wars obsahuje také vyhrazený server spravující jak přímou konverzaci (chat), tak hry. Server hry řídí, ale vlastní hra běží na počítačích hráčů. Každý hráč je hodnocen podle počtu odehraných her. Své hodnocení můžete sledovat v žebříčku na serveru. Prostřednictvím seznamu přátel (Friends List) je také možné ukládat seznamy přátel a podrobnosti o nich. Seznam přátel zachycuje, kteří přátelé jsou online a co dělají na serveru, takže je můžete snadno najít a navázat s nimi spojení.

19.1 PŘIHLÁŠENÍ

Abyste se mohli přihlásit k serveru hry Arena Wars, potřebujete platný aktivační klíč a aktivovaný účet. Tento klíč obdržíte elektronickou poštou. Když se přihlásíte poprvé, zadáte sériové číslo, které je vytištěno vzadu na přebalu manuálu.

Jakmile jste přihlášení, můžete si vytvořit nového hráče. Hráčů můžete mít, kolik chcete, ovšem vezměte na vědomí, že neaktivní hráči a jejich účty mohou být vymazáni. Chcete-li si svůj účet a hráče uchovat, musíte je používat.



19.2 IKONY SERVERU

Několik ikon může být zobrazeno naráz, tj. „nevšímání“ bude vždy před všemi ostatními ikonami týkajícími se příslušného hráče.

Ikonky serveru jsou tyto:



Standardní ikona hráčů hry Arena Wars



Textový režim: hráč může pouze textově konverzovat, nikoliv hrát. (Konverzovat s hráčem můžete spuštěním programu „AWOnlyChat.exe“.)



Ukázkový režim: účet je platný po omezenou dobu a můžete hrát pouze na některých mapách.



Operátor kanálu (pouze soukromá konverzace): hráč může vylučovat a zakazovat přístup hráčům a měnit témata.



Režim následování: jakmile tento hráč vstoupí do hry nebo na kanál přímé konverzace, vy provedete totéž.



Přítel online: tato ikona se zobrazuje v seznamu přátel.



Nevšímání: tohoto hráče ignorujete.



Přítel offline: tato ikona se zobrazuje v seznamu přátel.

Rychlost připojení symbolizují ikony zobrazené za jménem hráče:

[Žádná ikona]

odezva pod 100 ms (velmi dobré)



odezva pod 250 ms (dobré)



odezva pod 500 ms (hratelné)



odezva nad 500 ms (velmi špatné)

19.3 HRANÍ ONLINE

Chcete-li se stát hostitelem hry, klepněte na „Games“ (hry) a poté na „Create Game“ (založit hru). Pak se k vám budou moci připojit další hráči.

Chcete-li se ke hře připojit, klepněte na „Join Game“ (připojit se ke hře) nebo hru přímo vyberte dvojitým klepnutím.

19.4 SYSTÉM ŽEBŘÍČKU (HODNOCENÍ HRÁČE)

Každá hra, která se hraje na serveru, je považována za hru do žebříčku. Každý hráč dostává body za každou odehranou hru, dokonce i když utrpí porážku. Žebříček uvádí všechny hráče podle jejich výsledků. **Vyhodnocovací vzorec** určuje, kolik bodů každý hráč obdrží do žebříčkového systému.

Vyhodnocovací vzorec:

Každý hráč dostane jeden bod za odehranou hru. Pokud ve hře prohrávejte, ztratíte jeden bod, když vyhrajete, získáte dalších 1 až 9 bodů podle toho, jak jsou posouzeny vaše schopnosti:

Posouzení schopností:

1 (minimální hodnota): Vítěz má o 200 bodů více než poražený.

5 (průměrná hodnota): Vítěz a poražený mají stejný počet bodů.

9 (maximální hodnota): Vítěz má o 200 bodů méně než poražený.

Příklad pro hráče, který vyhrál hru s hráčem, který má v žebříčku o více než 200 bodů vyšší hodnocení:

Vítěz si do žebříčku připiše 10 bodů – 1 základní bod a 9 bodů za posouzení schopností.

Body do žebříčku jsou připsovány okamžitě po skončení hry. Hodnotící žebříček se aktualizuje každých 5 minut.

Nemáme zájem na tom, aby žebříček donekonečna rostl, a chceme zajistit, aby měl každý šanci dosáhnout ty, co dosáhli vrcholu; proto se bude počet bodů denně snižovat o 1% (zaokrouhleno nahoru). Tak se zajistí spravedlnost, takže, například, máte-li méně než 100 bodů, nepřijdete o žádný, od 101 do 109 bodů ztratíte 1 bod, s 550 body přijдете o 5 bodů atd. To znamená, budete-li si chtít udržet hodnocení ve výši 550 bodů, že musíte získat nejméně 5 bodů každý den porážkou stejně zdatných soupeřů.

Hodnocení se aktualizuje každých pět minut, k odečítání bodů dochází každých 24 hodin.

Podobný systém platí u síťových her s více než dvěma hráči nebo s několika družstvy, která proti sobě bojují. Ve hrách na družstva se sečte hodnocení jednotlivých hráčů v družstvu, vydělí se počtem hráčů v družstvu a výsledek se porovná s bodovým hodnocením v žebříčku, jakého dosáhlo družstvo soupeřů (každý hráč v družstvu poražených získá jeden bod). Ve hře všech proti všem (FFA – Free For All, tzn. každý hráč bojuje proti všem ostatním) se vezme bodové hodnocení každého hráče, vydělí se počtem jeho protivníků a výsledek se pak porovná s hodnocením v žebříčku, jakého dosáhl vítěz.

Minimální trvání hry do žebříčku je 3 minuty. Hry kratší než 3 minuty nebudou vyhodnoceny.

Pozorovatelé nemohou vyhrát ani prohrát, prostě jen sledují zápas nebo záznam z něj, což nijak neovlivní jejich hodnocení v žebříčku.

19.5 HODNOSTI V ŽEBŘÍČKU

Celosvětové hodnocení online her je vždy zajímavé, vzrušující a podněcuje soutěživost. Každá vyhraná hra vám přinese body do žebříčku a vy si tak můžete zvyšovat svoji hodnost.

Hodnosti online žebříčku můžete najít na adrese www.ArenaWars.net.

Navíc váš hráčský profil v internetovém režimu zobrazuje následující ikony hodnocení:

0 – 9 bodů:	terénní vozidlo
10 – 24 bodů:	pavouk
25 – 49 bodů:	chodec
50 – 99 bodů:	ničitel
100 – 149 bodů:	šilenec
150 – 199 bodů:	dělostřelecká baterie
200 – 249 bodů:	elektrárna
250 – 349 bodů:	modernizované zařízení
350 – 499 bodů:	modernizované terénní vozidlo
500 – 699 bodů:	modernizovaný pavouk
700 – 999 bodů:	modernizovaný chodec
1000 – 1499 bodů:	modernizovaný ničitel
1500 – 2499 bodů:	modernizovaný šilenec
Od 2500 bodů:	modernizovaná dělostřelecká baterie

20 PODPORA HLASU A WEBOVÉ KAMERY

Hra Arena Wars podporuje přenos hlasu v reálném čase a živé vysílání webové kamery přímo při online hře. Tímto způsobem můžete sledovat živý obraz a hned vidíte, jestli je váš protivník našťvaný nebo spokojený. Všechna data z webové kamery a hlas můžete dokonce uložit do svých záznamů.

21 SLUŽBY A PODPORA [V ANGLICKÉM JAZYCE]

Následující informace slouží pro případ, že narazíte na nějaký technický problém při instalaci nebo běhu hry Arena Wars:

Tipy a dodatky k manuálu

Důležité technické informace najdete v souboru „Readme.html“ v instalačním adresáři hry (jeho standardní umístění je C:\Programs\Arena Wars\).

Fórum

Fórum ke hře Arena Wars, které se nachází na adrese www.ascaron-forum.com, je místem, kde mohou fanoušci a hráči diskutovat a vyměňovat si zkušenosti. Často sem zavítají také vývojáři.

Záplaty/webová stránka

Záplata je program, který optimalizuje funkci hry, kterou již máte nainstalovanou. Webová stránka hry vám sdělí, zda pro hru Arena Wars záplatu potřebujete a zda je nějaká taková k dispozici.

Webové stránky:
www.ascaron.com
www.arena-wars.com

Protože je na trhu bezpočet hardwarových a softwarových součástí a sestav počítačů, není bohužel možné zaručit, že při instalaci nebo spouštění tohoto softwaru nenarazíte na problémy. Přestože děláme vše, co je v našich silách, abychom tomu zabránili, usilovným testováním a vyčerpávajícím beta testováním, může i tak dojít k občasným chybám, které obvykle bývají záhy napraveny.

TECHNICKÁ PODPORA [V ČESKÉM JAZYCE]

Dříve než nám zavoláte, **PŘEČTĚTE SI, PROSÍM, NÁSLEDUJÍCÍ UPOZORNĚNÍ!**

Pokud se při instalaci nebo spuštění hry vyskytnou problémy, jsme připraveni vám pomoci. Nejprve si ale pečlivě prostudujte pokyny týkající se instalace hry. Pokud jste při instalaci hry postupovali v souladu s příslušnými pokyny, a přesto se vám nepodařilo software správně nainstalovat nebo spustit, obraťte se na naše oddělení technické podpory:

tel: (+420) 257 189 545 (v pracovní dny od 9:00 do 17:00 hodin)
e-mail: help@cenega.cz (e-maily s přílohami nemusí být přijaty)
web: <http://www.cenega.cz/>

Nezapomeňte si, prosím, předem připravit a v e-mailu uvést podrobný popis závady a technické údaje týkající se vašeho PC (výrobce PC, velikost operační paměti, výrobce a model grafické a zvukové karty, verze operačního systému a verze ovladačů Direct X).

Upozornění! V případě, kdy je součástí balení i unikátní klíč CD (sériové číslo), pečlivě tento klíč uchovejte. Při jeho ztrátě nelze požadovat náhradu.

22 AUTOŘI

exDreem entertainment

NÁVRH HRY A ÚROVNÍ

exDreem entertainment

Leif Griga – VÝTVARNÍK
 Boje Holtz – VÝTVARNÍK
 Benjamin Nitschke – PROGRAMÁTOR
 Karsten Wysk – EFEKTY, WEB

HUDBA

Marcus Franke a Marco Richter ze společnosti "Work in Progress"

ASCARON ENTERTAINMENT

PRODUCENT

Ingo Mohr

VEDOUCÍ PRO DOHLED NAD KVALITOU

Lars Berenbrinker

VEDOUCÍ PRO DOHLED NAD KVALITOU

Torsten Allard

DOHLED NAD KVALITOU

Hra

Ramses Schiller

Dennis Rehbock

Roman Grow

Mastering

Torsten Allard

Technický vedoucí pro dohled nad kvalitou

Markus Reiser

MANUÁL A OBAL

Návrh

Jürgen Venjakob

Alan Wild

Text

exDream entertainment

Úprava

Torsten Allard

VEDOUCÍ LOKALIZACE

Tim Plöger

VEDOUCÍ MARKETINGU

Christian Franke

VEDOUCÍ ŘEDITEL

Holger Flöttmann

ASCARON ENTERTAINMENT UK

VEDOUCÍ ŘEDITEL (mezinárodní)

Roger Swindells

Vedoucí výroby (mezinárodní)

Alan Wild

AGENTURA PRO STYK S VEŘEJNOSTÍ

Between Us!

NAŠE ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ PATŘÍ...

...naším **beta testerům**:
Manuel Nitschke [**Netfreak**],
Imke Stiemert,
Tim Oetting [**Bunsen Burner**],
Stefan Schwarzen,
Felix Politt,
Marion Kronenberg,
Daniele Gasparini,
Daniel Kress [**ViperDK**],
Stephan Braun [**DeSert-Fox**],
[**Pest Control**].

[**The Hattrick.Org Clique**] ~
Helga [**The Mistress**],
Wickesy [**Hand Jive**],
Wayne [**Funt Claps**],
Andiell [**The Crooklocker**],
briandclifford [**BigGayBear**],
Legoless [**Voice of Reason**],
nick_s [**Morrissey**],
Ad_the_Lad [**Abductee**],
MOD-allanfc [**Big Girl's Kilt**],
re_spite [**Whistles**]...

...rádiu **SAW** za pár hlasů ^^

...společnosti **Island Games**
[zdravíme]

...beta testerům hry **Arena Wars**, kteří se podíleli na otevřeném beta testu

...Stefanu „**MrRenz**“ Renzovi zvanému „**Dosenbier rockt**“ za píseň ke hře **Arena Wars**

