

STATE OF WAR

Uživatelská příručka

Technické předpoklady provozu hry:

Minimální hardwarová konfigurace:

- Pentium 200 MHz
- 32 MB RAM
- 20 MB volného místa na pevném disku
- CD-ROM
- Zvuková karta 100% kompatibilní s Windows
- Myš

Optimální hardwarová konfigurace:

- Pentium II 300 MHz
- 64 MB RAM
- 20 MB volného místa na pevném disku
- CD-ROM
- Zvuková karta 100% kompatibilní s Windows
- Myš

Softwarové předpoklady:

- Windows 95, 98, 2000, Millenium
 - DirectX 6.1 nebo novější
 - DirectX Media 6.0 nebo novější
 - Intel Indeo - video codecs
-

Instalace

Vložte CD s hrou State of War do mechaniky CD-ROM. Dvakrát klikněte na ikonu CD (nebo spusťte setup.exe přímo z CD) a instalace se automaticky spustí. Dbejte na to, abyste měli na počítači nainstalované ovladače DirectX 6.1 a DirectX Media 6.0 (nebo novější). V případě potíží s přehráváním video sekvencí zkuste nainstalovat kodeky Intel Indeo, které jsou součástí instalačního CD.

Technická podpora

V případě technických potíží s provozem hry State of War se můžete obrátit přímo na slovenský tým autorů hry (support@cypron-studios.com <mailto:support@cypron-studios.com>). Nezapomeňte uvést podrobný popis vašeho problému a co nejpřesnější systémovou konfiguraci vašeho počítače. Svůj dotaz můžete formulovat v českém jazyce. Mimo informací zveřejněných

na adrese www.stateofwar.cz můžete najít novinky, týkající se hry State of War (opravy, mise, tipy a triky), na adrese www.cypron-studios.com <<http://www.cypron-studios.com>> (tyto stránky jsou pouze v angličtině).

Příběh hry

Po staletích nekonečných bojů, válek a zmatků se lidstvo konečně spojilo a založilo UFSC - United Federation of Seven Continents (Spojenou federaci sedmi kontinentů). Bylo rozhodnuto, každý člen Federace poskytne své ozbrojené síly k vybudování jednotné armády, která bude mít za cíl chránit Zemi a urovnávat případné konflikty. Zájmy jednotlivých skupin od té doby nebylo možné prosazovat vojenskou cestou.

Během několika let Federace vybuďovala globální obrannou síť známou jako OVERMIND. Jádrem sítě byl inteligentní superpočítač - jedinečné dílo stovek nejnadanějších vědců na planetě. Počítač byl řízen umělou inteligencí a celý systém OVERMIND sestával z 22 vojenských základen umístěných po celém světě daleko od obydlených oblastí a připravených zasáhnout v případě ozbrojeného konfliktu. Systém se rozhodoval samostatně, ale k jeho aktivaci byl nutný formální souhlas každého představitele UFSC.

Globální společnost však musela nést těžké břímě. Lidé strádající duchovní prázdnotou hledali útočiště v organizacích, které jim nabízely spasení. Nejvlivnější mezi nimi byla sekta BEHO-SUNNS.

Charismatictí vůdci kultu využívali svého osobního šarmu a řečnické obratnosti k tomu, aby lákali stále více a více lidí. Jejich publikum zahrnovalo všechny sociální skupiny od dělníků, vědců nebo právníků až po elitní politiky. Za tím vším byl vycytralý plán ovládnout OVERMIND. Nikdo z příznivců BEHO-SUNNS netušil, že během jejich meditačních sezení získával kult všechny informace z jejich mozků. Během let vůdci sekty objevili mnohé o fungování systému OVERMIND a byli schopni spustit svůj plán.

A tak se stalo. Vůdci BEHO-SUNNS se pokusili prolomit OVERMIND, ovšem kvůli rozsáhlé ochraně systému se svým záměrem neuspěli. Následky byly tragické. Globální obranný systém byl vyřazen z provozu a poškozen. Lidé z BEHO-SUNNS se rychle vzpamatovali z neúspěchu a začali okupovat bezbranné vojenské základny. Jejich běsnění musí být zastaveno - UFSC vyhlásilo Válečný stav (STATE OF WAR).

Ovládání myši:

Levé tlačítko myši:

- * *Výběr jednotek:* - kliknutím na jednotku nebo hromadnou selekci jednotek
- * *Pohyb:* - kliknutím na místo na mapě po výběru jednotek
- * *Útok:* - kliknutím na nepřátelskou jednotku
- * *Vynucený útok:* - kliknutím na nepřátelskou jednotku s držením klávesy
CTRL nebo ALT
- * *Přidání jednotky
do skupiny:* - kliknutím na jednotku s držením klávesy SHIFT

* *Infobox:* - kliknutím na budovu nebo věž

Pravé tlačítko myši:

* Zrušení výběru: - kliknutím zrušíte výběr všech jednotek (včetně výběru budov, věží a infoboxů)

* *Rychlý posun po mapě:* - současným držením tlačítka a pohybem myši

Klávesy ve hře:

Šipky	- posun po mapě
H, (num) +	- výběr PVT (PVT - průzkumný velitelský talíř)
(num) Enter	- skok k označeným jednotkám
Space, (num) 0	- skok k místu poslední zprávy
Backspace	- skok k velitelství
Tab	- skok k jednotce pod palbou
(num) *	- výběr všech jednotek na obrazovce
(num) /	- výběr všech protivzdušných jednotek na obrazovce
(num) -	- výběr všech pozemních jednotek na obrazovce
Esc	- možnosti a nastavení
(num) 1-9	- skok na uloženou pozici
Shift + (num) 1-9	- uložit pozici na mapě
R	- „výstupní bod“ (nastavení místa formování jednotek)
X	- rozptýlení jednotek
Ctrl, Alt	- mód vynuceného útoku
1-5	- umístění věže
Shift	- přidat jednotku do skupiny
F5	- rychlé uložení aktuálního stavu hry
Shift + F5	- rychlé obnovení uloženého stavu hry
P	- pauza
F1	- zobrazení popisu kláves ve hře
F2	- zobrazení instruktáže
F12	- rychlé ukončení hry
Enter	- chat (pouze v síťové hře)

Hlavní nabídka:

NOVÁ HRA - spouští hru pro jednoho hráče. Na výběr je postupně 22 misí a závěrečná mise dobytí Overmindu. Po úspěšném splnění mise se automaticky rozšíří nabídka dalších. Jednotky hráče jsou modré a protivníkovy zelené.

NAČÍST HRU - nahraje uložený mezistav.

SEMINÁŘ O HŘE - jednoduchá cesta jak se naučit základy hry „State of War“. Doporučujeme všem hráčům k seznámení s jedinečnými prvky hry.

SÍŤOVÁ HRA - spouští síťovou hru mezi dvěma hráči. První hráč plní úlohu serveru (modrý), druhý (zelený) se k němu může připojit. V okamžiku, kdy je navázáno spojení, modrý hráč vybírá v levém okně misi. Oba hráči mohou nastavit základní parametry mise (množství kreditů, výzkumných bodů nebo sílu vzdušných jednotek).

MOŽNOSTI - nastavení parametrů zvuku a obrazu (zde je možné vypnout animování mraků v případě méně výkonného počítače).

UKONČIT HRU - ukončí hru.

HERNÍ OBRAZOVKA:



1 - Kredity: ukazatel počtu kreditů. Kredity lze získat těžbou ve *Zlatých dolech*. Kredity jsou potřeba k stavbě obranných věží.

1 - Výzkumné body: ukazatel počtu výzkumných bodů vyprodukovaných v *Laboratoři*. Tyto body umožňují zvýšení technické úrovně továren ve hře.

2 - Ikony leteckých jednotek: ukazatele typu a počtu vzdušných jednotek, které jsou k dispozici.

3 - Zrávy: místo, kde se objevují hlášení.

4 - Ikony věží: ukazatele dostupných obranných věží.

5 - Ikony jednotek: ikony jednotek, které produkuje vybraná budova. Technickou úroveň vyráběných jednotek lze zvýšit, pokud je k dispozici dostatečný počet výzkumných bodů

6 - Radar, Infobox: infoboxy informují o vybrané jednotce nebo budově. V případě, že není vybrána žádná jednotka nebo budova, je na tomto místě radar. Pravým tlačítkem myši lze přepínat mezi radarem s mapou a radarem s černým pozadím pro lepší navigaci.

7 - Zbývající čas: odpočet času do provedení speciální akce (konec mise, přilet posil, apod.). Pouze v několika misích.

Tipy a triky:

Výstupní bod: pokud máte vybranou továrnu, stiskněte klávesu R (nebo klikněte na nápis nad ikonou továrny) a určete *výstupní bod*. Na tomto místě se budou automaticky formovat všechny jednotky, které daná továrna vyrobí.

Globální výběr jednotek: naučte se jej používat, hra vám půjde lépe.

(num) / - výběr všech protivzdušných jednotek na obrazovce
(num) * - výběr všech jednotek na obrazovce
(num) - - výběr všech pozemní jednotek na obrazovce
(num) Enter - skok k označeným jednotkám

PVT: pévétéčko (průzkumný velitelský talíř) je nejdůležitější jednotkou ve hře, její efektivní navigace by měla být vaší prioritou.

(num) + - okamžitý výběr PVT
(num) + a klik levého tlačítka myši - okamžitý příkaz pro PVT
(num) + a (num) Enter - vycentrování obrazovky podle PVT

Definování strategických míst: pomocí kláves SHIFT + (num) 1-9 můžete nastavit 9 strategických míst na mapě a rychle mezi nimi přepínat numerickými klávesami.

Skok na místo poslední zprávy: tato funkce je velmi užitečná. Naučte se ji používat! Příklad použití: Pokud vám počítač oznámí „Budova ztracena“, můžete stiskem mezerníku nebo (num) 0 vycentrovat pohled na místo, kde k události došlo.

Palebná síla na velké vzdálenosti: Některé jednotky, jako *Artilerie* nebo robot *Rotačák*, jsou velmi efektivní na likvidování věží a jednotek na velké vzdálenosti.

Stíhací bombardér: jediná vzdušná jednotka, která nemůže být zničena protivzdušnou obranou. Proto je dobré jeho nasazení v první vlně útoků proti protivzdušné obraně nepřítele.

„PVT nečinný“: tato zpráva vás informuje o ukončení činnosti PVT. Pamatujte: PVT může vaše věže opravovat a protivníkovy ničit. Nenechte tuto jednotku zahálet.

Satelitní ochrana: některé budovy nebo věže mají satelitní ochranu proti PVT. Nelze je tedy touto jednotkou zničit.

Vynucený útok: všechny pozemní jednotky si vybírají cíle v následujícím pořadí: jednotky, věže, budovy. Pokud chcete, aby jednotky útočily na některý cíl bez ohledu na situaci, tak použijte klávesu CTRL nebo ALT během výběru cíle

Jak nakonfigurovat hru, aby běžela plynuleji:

- Vypněte všechny ostatní programy a utility než spustíte hru State of War.
- Pokud máte méně výkonný počítač nebo pomalejší 2D kartu, zakažte animování mraků (hlavní nabídka hry - nastavení).
- Pokud Windows používají virtuální paměť (swap) během hry, zvolte nízké detaily (startovní nabítky) . Doporučeno v případě, že máte méně než 64 MB paměti RAM.

Jak hrát síťovou hru:

V první řadě zkontrolujte číslo verze programu (na obrazovce hlavní nabídky vpravo dole). Oba hráči musí mít shodnou verzi programu.

Síťová hra funguje snadno na lokálních sítích (LAN-IPX). První hráč (server) založí hru a čeká, až se druhý hráč (klient) připojí.

Pokud chcete hrát hru přes Internet (TCP/IP), musíte znát IP adresu prvního hráče (server), který hru zakládá. Tuto adresu musí zadat druhý hráč (klient). Pro plynulou hru přes Internet je potřeba kvalitní spojení a rychlý procesor (Pentium II 300 MHz nebo lepší) a minimálně 64 MB paměti RAM.

Během síťové hry není možné hru ukládat.

Mise pro síťovou hru:

01 - First Spark: tato mise je určena začátečníkům. Obsahuje pouze několik malých továren. Je vhodná k osvojení základních principů síťové hry. Zn.: Zkuste ji!

02 - Ice Blizzard: tato mise je určena pro mírně pokročilé hráče. Mise obsahuje středně těžké jednotky, několik vzdušných jednotek a věží. Zn.: Skvělá zábava.

03 - Gold Rush: tato mise je určena pro pokročilé hráče. Množství zlatých dolů a několik středních továren a leteckých jednotek. Zn.: Velmi pěkné!

04 - Great Crush: tato mise je určena zkušeným hráčům této hry. Středně těžké jednotky, věže, roboti a NAB (nosiče atomových bomb) dělají z této mise velmi ohnivou bitvu. Zn.: Zatají se vám dech!

05 - Nuclear Devastation: na obou stranách jsou k dispozici středně těžké jednotky, věže, roboti a opět jednotky NAB. Pouze pro zkušené hráče. Zn.: Velké detonace podmínkou!

06 - Meteor Swarm: v této misi máte velmi těžký úkol. Těžkoobrnění jsou k dispozici. Buďte připraveni na velké množství pozemních jednotek. Meteorické bouře budou měnit celé oblasti v prach. Zn.: Na co ještě čekáte?

07 - Cross of Fire: tato mise bude vaší noční můrou. Obě strany mají dvě velení a dvě PVT jednotky. Jste připraveni na záplavu těžkých jednotek, robotů, věží a množství továren? Velmi členitá mapa. Zn.: Pouze pro experty.

08 - Island of Fate: Kdyby tuto bitvu viděl Napoleon, tak by se červenal. Na velké mapě se bude hemžit velké množství jednotek. Ostrov v pravém dolním rohu má největší prioritu. Zn.: Obráťte to vzhůru nohama!

Popis jednotek a budov:



PVT (průzkumný velitelský talíř): Tato jednotka je ve hře asi nejdůležitější. PVT pracuje ze vzduchu, takže ho terénní překážky nijak nelimitují. Jednotka je schopná ovládnout, opravovat a posilovat budovy. PVT může také opravovat nebo ničit věže.

Budovy:

Na rozdíl od jiných RTS strategií nemá State Of War žádný management budov. Všechny struktury jsou pevně zasazeny do mapy spolu se svými jedinečnými rysy.



Velitelství: To je vaše centrála. Nejdůležitější jednotku (PVT) produkuje právě tato budova. Velitelství musí být chráněno všemi prostředky.



Malá továrna: Tato továrna vyrábí velmi rychlé, ale slabé jednotky. K urychlení výroby jednotek budete potřebovat energii, která je vyráběna *Větrnou elektrárnou*.



Střední továrna: Jednotky vyráběné v této továrně mají lepší palebnou sílu a silnější pancéřování, ale k jejich výrobě potřebujete výzkumné body, které produkují *Laboratoře*.



Velká továrna: I když jsou těžké jednotky z této továrny velmi pomalé, jejich velmi silné pancéřování a síla jejich zbraní nemohou být zastaveny žádnou překážkou. Těžké jednotky slouží k ničení budov nepřítele.



Továrna na roboty: Tato továrna vyrábí roboty, kteří mají velmi silné zbraně a dobré pancéřování. Roboti jsou velmi účinní proti těžkým jednotkám a budovám, jsou to špičkové válečné stroje.



Radar: Tato budova zajišťuje vojenskou vzdušnou podporu a umožňuje navigovat vzdušné síly k útoku na jakékoli místo na mapě.



Zlatý důl: Získané zlato se mění na kredity, které se používají na stavbu věží. Věže chrání budovy proti náporu nepřátelských jednotek.



Laboratoř: Výzkumné body produkuje tato budova. Jsou nezbytné pro *Střední a Velké továrny*, neboť zlepšují jejich technickou úroveň. Žádné středně těžké nebo těžké jednotky se nemohou vyrábět bez výzkumných bodů.



Větrná elektrárna: Tato budova je významnou strategickou jednotkou. Dodatečně vyráběná energie z těchto elektráren urychluje výrobu ve všech továrnách.

Pozemní jednotky:

State Of War rozlišuje 5 základních typů pozemních jednotek: lehké, středně těžké, těžké, roboty a nosič s atomovou bombou (NAB). Každý typ (kromě NAB) se dále dělí na 5 jednotek se stejnou výzbrojí. Ve většině RTS strategií se akce soustřeďuje především na pozemní jednotky. V naší hře to tak není, neboť máme další útočnou techniku jako jsou věže, vzdušné síly a PVT.



Lehká protivzdušná jednotka: Hlavní funkcí této jednotky je chránit strategické budovy před pévétéčkem. Vystřeluje dvojici silných raket země-vzduch, ale protože má slabé pancéřování, doporučuje se znásobený útok.



Středně těžká protivzdušná jednotka: Středně těžká protivzdušná jednotka vystřeluje čtyři rakety země-vzduch. Má silnější ochranný štít než lehká protivzdušná jednotka. Je schopna vyřadit pėvétėčko i malé skupině středně těžkých protivzdušných jednotek.



Těžká protivzdušná jednotka: Silný ochranný štít a schopnost vystřelit šest raket země-vzduch činí z této jednotky ideální bojovou kombinaci proti vzdušným silám. Dokonce, když útočí sama, je schopna PVT značně poškodit.



Lehká artilerie: Tato jednotka je určena především pro bitvu na dálku. Je velmi účinná proti statickým objektům, jako jsou věže, ale nevhodná proti rychlým jednotkám kvůli dlouhé zaměřovací době.



Středně těžká artilerie: Středně těžká artilerie má větší dostřel a ráži. Tato jednotka je velmi účinnou zbraní na dlouhé vzdálenosti.



Těžká artilerie: Těžká artilerie má k dispozici dvě zbraně, které mohou být použity ke střelbě na velmi velké vzdálenosti. Je to nejlepší jednotka k ničení věží, ale nemůže střílet na blízké cíle.



Lehký tank: Standardní lehký tank vybavený lehkými zbraněmi. Lehké tanky patří mezi nejrychlejší jednotky ve hře.



Středně těžký tank: Lépe vyzbrojený model s otočnou věží, která má dvě děla. I když je pomalejší, je výkonnější než lehký tank.



Těžký tank: Model vybavený otočnou věží, třemi děly a silným ochranným štítem. Výborný k útoku i k obraně.



Lehký plamenomet: Tato jednotka je určena hlavně k boji zblízka kvůli krátkému dosahu plamene. To je kompenzováno jeho vysokou rychlostí.



Středně těžký plamenomet: Tento model je pomalejší než *Lehký plamenomet*, ale na druhou stranu je vybaven výkonnějším dělem a odolnějším ochranným štítem.



Těžký plamenomet: Toto je velmi ničivá jednotka pro boj zblízka. Má masivní pancéřování a otočnou věž se dvěma silnými plamenomety.



Lehký speciál: Tato jednotka je velmi dobrou kombinací rychlosti a palebné síly. Má relativně rychlý podvozek a možnost laserové střelby na velkou vzdálenost.



Středně těžký speciál: Středně těžký model má silnější pancéřování a jeho dělo vystřeluje velmi ničivé částice typu *fusion-lambda*, které nemohou být zastaveny žádnou překážkou.



Těžký speciál: Vrhač těžkých *gravitronových částic* je jednou z nejsilnějších známých zbraní, navíc s obrovskou palebnou silou podpořenou silným pancéřováním. Je však postaven na pomalém a těžkém podvozku.



Kodiak: Je vybaven dvojitým plazmovým dělem. Je dostatečně účinný proti bojovým jednotkám, věžím a budovám. Dostřel jeho plazmového děla je veliký.



Jaguár: Tento typ robota je vybaven čtyřmi děly, která chrlí velkou rychlostí plazmu.



Rotačák: Tento typ robota je velmi efektivní v boji na velké vzdálenosti. Vzhledem k jeho dvěma rotačním kulometům je ideálním robotem na likvidování protivníkových věží.



Mstitel: Mstitel vysílá čtyři rakety typu země-vzduch. Je ale bezbranný při boji proti pozemním jednotkám.



Achilles: Robot, který nemůže střílet, ale je velmi ničivý při kontaktu s protivníkem. Pomocí mohutných klepet dokáže zničit prakticky všechny typy pozemních jednotek během okamžiku.



NAB (nosič s atomovou bombou): Tato jednotka je vybavena velmi účinnou atomovou bombou. Je velmi nebezpečnou sabotážní jednotkou, protože dokáže „vyčistit“ velkou část nepřátelského území.

Věže:

Výroba věží je závislá na počtu kreditů získaných ve *Zlatých dolech*. Věže mohou být postaveny pouze v blízkosti vlastních budov nebo jiných věží.



Obrané dělo: Tato levná věž je konstruována na obranu proti lehkým jednotkám. Navzdory krátkému dostřelu děl mohou ve větším počtu likvidovat i středně těžké jednotky.



Protivzdušná obrana: Tato věž vysílá čtyři rakety země-vzduch. Je určena pro boj proti PVT a vzdušným silám nepřítele. Tato věž je bezmocná proti pozemním jednotkám.



Plazmové dělo: Věž je vybavena plazmovým dělem, které je velmi efektivní proti lehkým jednotkám. Plazmové dělo má větší dostřel než obranné dělo.



Rotační kanón: Vysoká palebná rychlost rotačních kulometů této věže je společně s masivním pancéřováním ideální kombinací proti středně těžkým jednotkám nepřítele.



Defragmentátor: Velmi silné pancéřování a vichřice explozivních granátů tvoří ideální obrannou věž i proti těžkým jednotkám. Vzhledem k vysoké explozivitě vrhaných granátů nemůže být nasazena proti velmi blízkým cílům.

Vzdušné síly:

Vzdušné síly otevírají nové horizonty strategické hry. Tyto jednotky jsou velmi flexibilní a jejich prostřednictvím lze prakticky okamžitě útočit i na velmi vzdálená místa.



Těžký bombardér: Tento bombardér provádí kobercový nálet a je schopen „pokrýt“ velkou část území. Vzhledem k jeho nízké rychlosti se může stát snadnou obětí kvalitní protivzdušné obrany.



Výsadek: Tento nákladní letoun je schopen přinést několik jednotek na libovolné místo na mapě. Vzhledem k hmotnosti a rozměrům je velmi pomalý a může být, podobně jako *těžký bombardér*, snadno sestřelen.



Stíhací bombardér: Tento stíhací bombardér má mnohem menší destruktivní sílu než *těžký*, ale vzhledem ke jeho vysoké rychlosti jej není možné sestřelit.



Trojan: Trojan sesílá sadu *pulzně-magnetických* kruhů s velmi ničivým efektem. Je pomalý a zranitelný.



Meteoritická bouře: Velmi nebezpečná smršť meteoritů, která dokáže zničit velké území. Nelze ji přesně zacílit.