

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC®

THE SHADOW OF DEATH

Obsah

Informace pro nové hráče Heroes III	4
Informace pro hráče Restoration of Erathia a Armageddon's Blade	4
Co je nového?	6
Jak hrát Heroes III: The Shadow of Death	8
Kampaně	10
Rozhraní	13
Nové neutrální jednotky	14
Změny v jednotkách Heroes III: The Restoration of Erathia	20
Kombinování artefaktů	22
Zákaznická podpora	24



UBISOFT™

© 2000 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes of Might and Magic, Heroes, Armageddon's Blade, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

Vážení čarodějové z Brakadų,

můj příběh je dlouhý, ale musím vám jej vypovědět, neboť nikdo jiný to za mě neudělá. Kdo by také věřil Cragu Hackovi, když se po pár žejdlících v putyce chlubí svými hrdinskými činy? Gem by se zase ráda postarala, aby některé věci raději nikdy nevyšly na světlo. A o Gelu jsem neslyšel od chvíle, kdy našel ten prokletý Meč zkázy. Takže pokud nechci, aby na tento příběh dějiny úplně zapomněly, musím jej vyprávět sám.

Už je to dávno, co jsem od vás za nepříliš příznivých okolností odešel. Sice jsem džin jako matka, ale v žilách mi po otci koluje dobrodružná krev. Proto jsem dal přednost životu v Krewlođu a vzdal se toho, který jste mi nabízeli v Brakadų. A právě když jsem se snažil dostat do sousední země, můj příběh začíná. Hned jak mne přijali do Krewloodské společnosti, vydal jsem se na cesty a u hranic Erathie a Deyji jsem potkal tři lidi. Všichni jsme hledali nový život a zapletli jsme se do událostí, proti kterým byly naše problémy jen nicotnými lapáliemi.

S mladým Gelu, krásnou Gem a barbarským Cragem Hackem jsem se setkal už před obnovou Erathie. Přestože každý z nás pocházel ze zcela jiného prostředí, překvapivě jsme si rozuměli a dobře se nám spolupracovalo. Crag Hack

byl v jádru dobrák, který si potrpěl na boj, víno a spoustu žen. V jeho veselé společnosti jsem vždycky na chvíli zapomněl na všechna trápení. Gem byla zase milá, tichá a rezervovaná, pokud ovšem nebojovala proti nemrtvým, jež ničila s nebývalou vervou a zuřivostí. Gelu, kterýž právě dokončil výcvik lesní hlídky, byl zase vždy připraven k boji, aby dokázal svou sílu. Vážnost, s jakou bral své poslání, byla v jeho věku skutečně nevídaná. Zvláště kontrastovala s bouřlivostí Craga Hacka.

Nějak se nám podařilo zastavit nekromanta Sandra a překazit mu plány na ovládnutí světa. Lstí přiměl Gem, Gelu i Craga Hacka, aby plnili jeho vůli, a nakonec se dostal do Deyyi i s mocnými artefakty. Pak na trůn dosadil svého přísluhovače Finnea Vilmara a pokusil se dobýt celý Antagarich.

Můj příběh sice začíná na čtyřech různých místech, ale na konci uvidíte, že všechny linie se splétají do jedné a vedou téměř ke zničení nás všech.

Yog

Informace pro nové hráče Heroes III

Instalace

Pokyny k instalaci najdete na instalační kartě v krabici se hrou Shadow of Death.

O tomto manuálu

Tento manuál obsahuje informace, které se vztahují ke hře The Shadow of Death a jež doplňují elektronický manuál k Heroes III: Restoration of Erathia, který se instaloval na harddisk.

Výuka

Pro nové hráče Heroes jsme přidali výuku. Pokud jste žádnou z her této série dosud nehráli, doporučujeme si ji projít. Stačí v hlavní nabídce vybrat **Nová hra** a **Výuka**.

Kompatibilita ve více hráčích

Můžete si zahrát s každým, kdo vlastní hru Heroes III: The Restoration of Erathia nebo The Shadow of Death. Všichni uživatelé Restoration of Erathia však musí spustit produkt GameUpdate a aktualizovat si hru na nejnovější verzi.

Informace pro hráče Restoration of Erathia a Armageddon's Blade

Instalace

Pokyny k instalaci najdete na instalační kartě v krabici se hrou Shadow of Death. Hra Heroes III: The Shadow of Death zcela nahrazuje původní hru Heroes III. Během instalace proto odstraní všechny nepotřebné soubory a odkazy v nabídce Start. Přístup ke všem mapám, scénářům, kampaním i uloženým hrám budete nadále mít přímo ze hry Heroes III: The Shadow of Death.

Upozornění: Pokud máte s hrou nějaké problémy, kontaktujte nejdříve naše oddělení technické podpory, kontaktní informace najdete na konci tohoto manuálu v sekci Zákaznická podpora. Řešení Vašeho případného problému tak bude výrazně rychlejší, než kdybyste hru posílali na reklamaci.

Scénáře a kampaně

Můžete i nadále hrát scénáře i kampaně jak z Restoration of Erathia, tak i ze Shadow of Death. Hra je kompatibilní se všemi uloženými hrami. Pokyny pro zahájení či pokračování v rozehraných kampaních a scénářích najdete v kapitole V. na straně 11.

Kompatibilita ve více hráčích pro majitele Restoration of Erathia

Můžete si zahrát s každým, kdo vlastní hru Heroes III: The Restoration of Erathia nebo Shadow of Death. Všichni uživatelé Restoration of Erathia však musí spustit aktualizaci produktu přes 3DO GameUpdate™ a aktualizovat si hru na nejnovější verzi.

Kompatibilita ve více hráčích pro majitele Armageddon's Blade

Můžete si zahrát s každým, kdo vlastní hru Heroes III: The Restoration of Erathia, Armageddon's Blade nebo Shadow of Death. Všichni uživatelé Restoration of Erathia a Armageddon's Blade však musí spustit aktualizaci produktu přes 3DO GameUpdate™ a aktualizovat si hru na nejnovější verzi.

Chcete-li hrát proti majitelům Armageddon's Blade, kteří nevlastní hru Shadow of Death:

- a) Hráči Armageddon's Blade musí hru spustit přes zástupce Heroes III: Restoration of Erathia, který umožňuje i přístup ke hrám z datadisku Shadow of Death,
- b) nebo musí všichni hráči hru spustit přes zástupce Armageddon's Blade.

Přístup k herním funkcím Armageddon's Blade

Pokud jsou oba produkty správně nainstalované, měli byste se v Heroes III: The Shadow of Death ke všem funkcím z datadisku Armageddon's Blade (včetně editoru map a kampaní) dostat přímo ze hry.

Ve více hráčích mohou jako své první město zvolit Soutok pouze ti, kteří vlastní Armageddon's Blade.

Hru Armageddon's Blade musíte spustit, pouze pokud chcete hrát s někým, kdo vlastní Armageddon's Blade, ale nemá Shadow of Death.

Co je nového?

Hra Shadow of Death představuje v sáze Heroes zbrusu novou kapitolu. Její příběh odhaluje události, které vedly ke hře Restoration of Erathia.

Zde uvádíme seznam novinek, které tento datadisk přináší.

Nové kampaně: V datadisku Shadow of Death najdete sedm nových kampaní a sedm kampaní z původní Restoration of Erathia. Popis nových dobrodružství najdete na straně 10.

Nové scénáře: Kromě 40 her z Restoration of Erathia si v Shadow of Death můžete své strategické schopnosti vyzkoušet ještě v dalších 38 nových samostatných scénářích.

Podpora pro force feedback myši: Přidali jsme podporu pro Wingman Force Feedback myš od firmy Logitech.

Kombinace artefaktů: Určité artefakty lze spojit dohromady a vytvořit tak nový, mnohem mocnější předmět. Ucelený seznam a popis všech kombinací najdete na straně 22.

Volitelná obtížnost kampaní: U každé mapy v Shadow of Death lze nastavit obtížnost podle svého.

Nové typy terénu: Na mapy přibýlo osm nových zvláštních terénů. Jejich popis je uveden na str. 13.

Příkopky při dobývání hradů působí zranění: Při dobývání hradu nyní příkopky zraňují všechny postavy, které přes ně přejdou nebo na nich zůstanou stát. Podrobný popis na straně 13.

Aktualizované statistiky jednotek: V zájmu lepší vyváženosti jsme aktualizovali statistiky několika bojových jednotek. Příslušné informace najdete na straně 20.

Editor kampaní: Pomocí tohoto editoru můžete vytvářet vlastní scénáře, spřádat příběhy, nastavovat počáteční podmínky, vybírat objekty, které se budou přenášet do dalších scénářů, a volit i animované sekvence. Podrobné pokyny pro používání editoru kampaní najdete v souboru s nápovědou na CD. Ten vyvoláte, pokud z nabídky start spustíte editor kampaní a stisknete F1.

Editor map: Přidali jsme spoustu nových objektů, hromadné vyjímání, kopírování a vkládání a spoustu dalších úprav pro hrdiny, objekty a kouzla. Tento nástroj umožňuje upravovat mapy i doladovat země vytvořené pomocí

generátoru náhodných map. Kompletní popis, jak editor map používat, najdete v online souboru s nápovědou. Ten vyvoláte, pokud z nabídky start spustíte editor kampaní a stisknete F1.

Nové jednotky: Hra se rozrostla o 23 neutrálních jednotek, které se různě potulují světem. Podrobnosti si můžete přečíst na straně 14.

Druhotné dovednosti: Hrdinové, kteří se naučili druhotnou dovednost balistiku, mohou nyní při obraně hradu ovládat i jeho střelecké věže.

Opětovná návštěva míst na mapě: Pokud váš hrdina stojí přímo na některém objektu, může do něj znovu vstoupit stisknutím mezerníku.

Nové nebo vylepšené objekty:

Brány úkolů: Chcete-li projít touto branou, musíte napřed splnit zadaný úkol.

Chaty věstců: Do chat věstců nyní přibýlo několik nových úkolů.

Strážní brány: Tyto brány jsou barevně odlišeny podobně jako strážní věže. Ty však zmizí, pokud hrdina navštíví klíčnickův stan a vrátí se s potřebným heslem. U bran tomu tak není - zůstanou na místě a stále budou strážit průchod. To znamená, že jimi mohou projít pouze někteří hráči.

Najímání základních nebo vylepšených jednotek: Pokud přestavíte budovy pro najímání jednotek, můžete nyní najímat jak jejich základní, tak i vylepšené verze. Implicitně jsou však vždy vybrány jednotky vylepšené.

Střežení dolů jednotkami: Při každé návštěvě dolu můžete vyčlenit jednotky, které jej budou střežit. Probíhá to stejně, jako když umísťujete vojsko do posádky.

Jak hrát

Heroes III: The Shadow of Death

Kompatibilita verzí

Hra Heroes III: The Shadow of Death je navržena tak, aby byla plně kompatibilní se všemi uloženými hrami a scénáři z Heroes III.

Důležité upozornění: Všichni účastníci hry více hráčů musí používat stejné verze Heroes III.

Jak hrát Heroes III: The Shadow of Death:

1. Do příslušné mechaniky vložte herní CD.
2. Na úvodní obrazovce klikněte na **HRÁT**.

Zahájení nové kampaně

1. V hlavní nabídce klikněte na tlačítko **Nová hra**.
2. Klikněte na **Kampaň**.
3. Chcete-li si zahrát novou kampaně, klikněte na **Shadow of Death**, k původním kampaním se dostanete kliknutím na **Restoration of Erathia**.
4. Klikněte na kampaň, kterou chcete hrát.

Důležité upozornění: Jakmile zahájíte kampaň, postupujte podle níže uvedených instrukcí pro pokračování v kampani a nezačínajte hned novou hru. Jinak se nedostanete k závěrečným kampaním.

Pokračování v kampani:

1. V hlavní nabídce klikněte na tlačítko **Načíst hru**.
2. Klikněte na **Kampaň**.
3. Klikněte na název uložené hry, kterou chcete načíst.
4. Kliknutím na tlačítko **Načíst** začnete hrát.

Zahájení vlastní kampaně

1. V hlavní nabídce klikněte na tlačítko **Nová hra**.
2. Klikněte na **Kampaň**.
3. Klikněte na **Vlastní**.
4. Klikněte na kampaň, kterou chcete hrát.

Dodatek: Vlastní kampaně musí být uloženy v podadresáři Maps hry Heroes III. Seřadit seznam podle typu mapy.

Seřazení seznamu podle typu mapy



Zahájení samostatného scénáře:

1. V hlavní nabídce klikněte na tlačítko **Nová hra**.
2. Klikněte na **Samostatný scénář**.
3. Vyberte scénář, jak je popsáno v manuálu ke hře Heroes III: Restoration of Erathia na straně 8 - 10.

Dodatek: Nyní můžete seřadit seznam podle verze mapy (Restoration of Erathia nebo The Shadow of Death).

Kampaně

Hry v kampaních

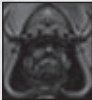
Novou kampaň zahájíte, pokud v hlavní nabídce stisknete tlačítko **Nová hra** a **Kampaň**. Nová dobrodružství zahájíte kliknutím na **Shadow of Death**.

Sekni a rozsekej

Crag Hack, který právě dorazil z Enrothu, hledá na novém kontinentě Antagarichu štěstí, bohatství a slávu. Setká se s mladým čarodějnickým učněm Sandrem, který pátrá po čtyřech artefaktech. Barbar se nechá lákat příslibem slavných bitev, zlata i zemí a souhlasí, že mladému mágovi pomůže.

Hrdina:

barbar


<i>Crag Hack</i> 	Rasa	člověk	Druhotné dovednosti	lepší útočnost
	Útok	4	Síla kouzel	1
	Obrana	0	Znalosti	1
	Zvláštní schopnost	Na každé úrovni získává Crag Hack 5% bonus za dovednost útočnost.		

Elixír života

Gelu je nejmladší z elfů, kteří právě dokončili výcvik pro lesní hlídku. Už mu zbývá splnit jen závěrečnou zkoušku a smí vstoupit do služeb pana Falorela. Jeho úkolem bude získat součásti elixíru života, aby vládcům Deyji zabránil ve zničení vzácného artefaktu.

Hrdina:


hraničář

<i>Gelu</i> 	Rasa	napůl člověk, napůl elf	Druhotné dovednosti	základní vedení, základní střelec
	Útok	1	Síla kouzel	1
	Obrana	3	Znalosti	1
	Zvláštní schopnost	Gelu může lukostřelce, elitní střelce, lesní elfy či velké elfy přecvičit na ostrostřelce.		

Zrození barbara

Yog se rozhodl, že odmítne odkaz svých předků-džinů a raději půjde ve stopách svého barbarského otce. Krewlodský vévoda Winston Boragus ho pozval, aby se přidal k jeho barbarské armádě, Yogovi mistři z magické akademie však nechtějí nadějného studenta jen tak pustit. Proto se ho snaží za každou cenu zastavit. Jakmile se hrdina dostane do Krewlodu, musí projít první zkouškou, kterou mu Winston Boragus uchystal, a pak splnit i její druhou část – rozdělit části Andělské aliance.


Hrdina: čaroděj

<i>Yog</i> 	Rasa	džin	Druhotné dovednosti	základní útočnost, základní balistika
	Útok	4	Síla kouzel	1
	Obrana	0	Znalosti	1
	Zvláštní schopnost	Po dosažení 6. úrovně zvyšuje Yog za každou získanou úroveň útočnou a obrannou sílu všech kyklopů či králů kyklopů, kterým velí.		

Nový začátek

Gem se už zbavila temných příznaků války v Enrothu, které ji šířaly od nástupnických válek. Usadila se v AvLee a začala pracovat pro vládcu Fayettea. Povinnosti ji zavedly až na hranice Erathie, kde se setkala s čarodějnickým učněm Sandrem, který pro svého pána prováděl jakýsi protinekromantský výzkum. Souhlasila, že mu pomůže najít nějaké artefakty, a vypravila se do zemí zákázonosných vládců smrti.

Hrdinka: druidka


<i>Gem</i> 	Rasa	člověk	Druhotné dovednosti	základní moudrost, základní první pomoc
	Útok	0	Síla kouzel	1
	Obrana	2	Znalosti	2
	Zvláštní schopnost	Za každou dosaženou úroveň získává Gem 5% bonus k první pomoci.		


Vzestup nekromanta

Pozor, tuto kampaň lze hrát teprve po dokončení všech čtyř výše uvedených kampaň.

Když Sandro získal všechny čtyři části Pláště nemrtvého krále a Zbroje zatracenců, vydal se do Deyji. Jeho starý mistr Ethric mu ale mezitím nachystal další nemilá překvapení. Rozhlásil mezi jeho nepřáteli, že se ctižádostivý nekromant zmocnil zmíněných artefaktů. Pokud se Sandro chce dostat do Deyji a získat v této zemi spojence, musí nejprve pokořit své protivníky.

Hrdina: nekromant

	Rasa	lich	Druhotné dovednosti	základní nekromancie, základní kouzelnictví
	Útok	1	Síla kouzel	2
	Obrana	0	Znalosti	2
	Zvláštní schopnost	Za každou dosaženou úroveň získává Sandro 5% bonus k dovednosti kouzelnictví.		

	Rasa	lich	Druhotné dovednosti	základní nekromancie, základní mystika
	Útok	1	Síla kouzel	2
	Obrana	2	Znalosti	2
	Zvláštní schopnost	Oživování mrtvých.		

Bezbožná aliance

Pozor, tuto kampaň lze hrát teprve po dokončení Vzestupu nekromanta.

Čtyři hrdinové musí odhalit pravdu o nedávných událostech. Brzy zjistí, že čarodějnický učeň Sandro byl ve skutečnosti nekromantem, který toužil ovládnout svět. Pokud ho chtějí zastavit, musejí nejen spojit své síly, ale hlavně nalézt všechny části Andělské aliance, aby měli šanci se mocnému nekromantovi postavit přímo v jeho sídle.

Vláda moci

Pozor, tuto kampaň lze hrát teprve po dokončení Bezbožné aliance.

Zlo nikdy nespí, a Sandro není žádnou výjimkou. V hlavě se mu zrodil další světovládný plán, který začíná v Erathii. Pokud na svou stranu obrátí zlého lorda Haarta, kruté Kreegany a nenasytné vládce kobek, bude mu celý Antagarich brzy ležet u nohou.

Rozhraní

Nové typy krajiny

Název	Popis
<i>Magické pláne</i>	VSECHNA kouzla zde budou sesílána na expertní úrovni.
<i>Prokletá země</i>	Zabraňuje sesílání kouzel 2., 3., 4. a 5. úrovně.
<i>Svatá země</i>	Všem jednotkám s dobrým přesvědčením zvyšuje morálku o +1, jednotkám s přesvědčením zlým ji naopak o -1 snižuje.
<i>mlha zla</i>	Všem jednotkám se zlým přesvědčením zvyšuje morálku o +1, jednotkám s přesvědčením dobrým ji naopak o -1 snižuje.
<i>Pole čtyřlístků</i>	Všechny jednotky s neutrálním přesvědčením získávají bonus +2 ke štěstí.
<i>Příznivý vítr</i>	O 50 % zvyšuje dovednost navigace. Hrdina s touto znalostí na základní úrovni tedy dojede o 100 % dále, s lepší navigací urazí o 150 % delší vzdálenost a rek s expertní navigací se doplaví o 200 % dále.
<i>Průzračné louže</i>	Všechna kouzla magie vody budou sesílána na expertní úrovni.
<i>Ohnivá pole</i>	Všechna kouzla magie ohně budou sesílána na expertní úrovni.
<i>Skalnatá země</i>	Všechna kouzla magie země budou sesílána na expertní úrovni.
<i>Mraky magie</i>	Všechna kouzla magie vzduchu budou sesílána na expertní úrovni.

Zranění, které při obléhání hradu působí příkopy

Typ města	Typ příkopu	Zranění, jaké příkop působí
Hrad	Voda	70 bodů
Bašta	Trnitý zátaras	70 bodů
Věž	Zemní miny	150 bodů
Peklo	Láva	90 bodů
Nekropole	Hřbitov kostí	70 bodů
Kobka	Vroucí olej	90 bodů
Tvrz	Dřevěné kůly	70 bodů
Pevnost	Vářící smola	90 bodů

Zranění, jaké příkop působí

S výjimkou zemních min u věže (které vybuchnou při dotyku) utrpí jednotka zranění při vstupu na příkop a pak vždy na začátku každého dalšího kola, dokud bude na daném místě stát.

Nové neutrální jednotky

Do hry přibýlo 23 nových neutrálních jednotek, které rozšiřují seznam uvedený na straně 117 herního manuálu k Heroes III: Restoration of Erathia. Tyto jednotky nejsou spojeny s žádným konkrétním typem města, ale najdete je na různých místech v krajině.



Rolník a Hobit

	<i>Rolník</i>	<i>Hobit</i>
Název	<i>Rolník</i>	<i>Hobit</i>
Cena	10 zlatáků	40 zlatáků
Působená újma	1-1	1-3
Počet střel	žádné	24
Útok	1	4
Obrana	1	2
Zdraví	1	4
Pohyb	po zemi	po zemi
Rychlost	3	5
Popis	Znát rolníka znamená být se, že ho poznáte. Jediný hrdina, který tyto muže do své armády rád najímá, je obvykle nekromant.	Hobiti vyzbrojení prakem a kameny nemají v Antagarichu nijak lehký život. Když je Kreegané vyhnali z domovů, rozptýlili se tito malí lidičkové po celé zemi. Bojují však s vervou sobě vlastní a v bitvách mívají neuvěřitelné štěstí.



Skřítek a Víla

	<i>Skřítek</i>	<i>Víla</i>
Název	<i>Skřítek</i>	<i>Víla</i>
Cena	25 zlatáků	30 zlatáků
Působená újma	1-2	1-3
Počet střel	žádné	žádné
Útok	2	2
Obrana	2	2
Zdraví	3	3
Pohyb	létá	létá
Rychlost	7	9
Popis	Skřítkci přišli do Antagarichu z Enrothu a rychle se tu zabydleli. Tyto krásné létající bytosti, které se většinou sdružují do velkých skupin, dokáží být velice rychlé.	I tyto rychlejší příbuzné skřítků v Antagarichu brzy zdomácněly. Útočí tak rychle, že jim nepřítel nestihne úder vrátit. Někdo tuto schopnost zmiňuje dokonce dřív, než se začne rozplývat nad jejich nadpozemskou krásou.



Zloděj a Bouřkový elementál

Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Zloděj</i> 100 zlatáků 2-4 žádné 8 3 10 po zemi 6		<i>Bouřkový elementál</i> 275 zlatáků 2-8 24 9 9 25 po zemi 8	
Popis	Zloděje najdete po celém Antagarichu. Pokud je dokážete přimět, aby se k vám přidali, můžete pouhým kliknutím pravým myšítkem zjišťovat informace o okolních nepřítelích.			Bouřkoví elementálové jsou mocnějšími příbuznými elementálů vzdušných, kteří v boji metají blesky. Jsou imunní na oslepení a na pád meteoritů, ale ohnivá koule, blesk a řetězový blesk jim naopak ublíží dvojnásobně. Na své spojence mohou zakouzlit vzdušnou ochranu.



Kanec a Ledový elementál

Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Kanec</i> 150 zlatáků 2-3 žádné 6 5 15 po zemi 6		<i>Ledový elementál</i> 375 zlatáků 3-7 24 8 10 30 po zemi 6	
Popis	Někteří skřeti se sice nenaučili vrhat sekýrami, ale přesto v boji dokáží nadělat pěknou paseku. Do bitev totiž vyjíždějí na kancích, aby se mohli lépe pohybovat po bojišti.			Ledoví elementálové mají o něco pevnější konstituci nežli elementálové vodní, a proto v boji metají smrtící ledové trojzubce. Jsou imunní vůči ledové střele a ledovému kruhu, ale ohnivá stěna, peklo, ohnivá koule a ohnivý štít jim působí naopak dvojnásobnou újmu. Na své spojence mohou zakouzlit vodní ochranu.



Mumie a Kočovník

Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Mumie</i> 300 zlatáků 3-5 žádné 7 7 30 po zemi 5		<i>Kočovník</i> 200 zlatáků 2-6 žádné 9 8 30 po zemi 7	
Popis	Tyto nešťastné bytosti se potulují zemí a mstí se těm, kdo je vyruší z věčného spánku. Téměř každý, na koho mumie zaútočí, bude prokletý a nebude s to podniknout žádný účinnější útok.		Domovem těchto nomádů jsou vyprahlé pouště, po nichž se prohání tak rychle, jako by jezdili po travnatých lukách.	


Trol a Energetický elementál

Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Trol</i> 500 zlatáků 10-15 žádné 14 7 40 po zemi 7		<i>Energetický elementál</i> 400 zlatáků 4-6 žádné 12 8 33 létá 8	
Popis	Na rozdíl od svých enrothských příbuzných dávají antagarichští trolové přednost přímému boji. Schopnost regenerovat v boji utrpěná zranění však mají také.		Tito mocnější ohniví elementálové jsou imunní vůči všem kouzlům založených na ohni, ale ledová střela a ledový kruh jim působí dvojnásobnou újmu. Jinak mohou létat a kouzlit ohnivou ochranu.	



Magmový elementál a Kouzelník

Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Magmový elementál</i> 500 zlatáků 6-10 žádné 11 11 40 po zemi 6		<i>Kouzelník</i> 750 zlatáků 14-14 32 17 12 30 po zemi 9	
Popis	Magmoví elementálové sídlí hluboko pod zemí. Blesk, řetězový blesk ani ohnivá bouře jim nijak neublíží, ale zasáhne-li je pád meteoritů, utrpí dvojnásobné škody. Jsou o něco silnější než jejich zemské protějšky a na své spojence mohou kouzlit zemskou ochranu.			Tyto moudré muže cvičil sám drakobijce Dracon, který z nich učinil své nejlepší bojovníky. Pocházejí z řad mnichů, fanatiků, mágů i arcimágů, a proto mohou každé tři kola seslat nějaké ochranné hromadné kouzlo (což mohou zopakovat celkem šestkrát).



Ostrostřelec

Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Ostrostřelec</i> 400 zlatáků 8-10 32 12 10 15 po zemi 9	
Popis	Tyto bojovníky vycvičil a do své výběrové jednotky zařadil sám válečník Gelu. Pocházejí z řad lukostřelců, elitních střelců a lesních i velkých elfů. Používají velmi silné skládané luky více než 1,5 m dlouhé, které jsou opatřeny třemi třetivami, po stranách napnutými přes kladky. Takové zbraně dávají jejich útokům mimořádnou sílu a přesnost, takže snadno přestřelí opevnění dobývaného hradu.	

Psychičtí a magičtí elementálové

Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Psychický elementál</i> 750 zlatáků 10–20 žádné 15 13 75 po zemi 7		<i>Magický elementál</i> 800 zlatáků 15–25 žádné 15 13 80 po zemi 9	
Popis	Psychičtí elementálové jsou ztělesněním síly, kterou mnozí považují za pátý element: mysl. Proto jsou zcela imunní na mysl ovlivňující kouzla a při útoku dokáží zcela ovládnout mysl svých obětí, které vnímají pouze bolest a zkázu. Jen málokdo dokáže těmto prazvláštním a hroživým bytostem jejich útok oplatit.			Magičtí elementálové zastupují šestý element: magii. Jejich útoky jsou sice o něco méně záhadné než rány jejich myšlenkových soukmenovců, ale zase jsou o něco účinnější. Vzhledem k materii, z jaké jsou stvořeny, jsou tyto bytosti zcela imunní vůči všem typům magie.

Ohniváci a fénixové

Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Ohnivák</i> 1500 zlatáků 30–40 žádné 18 18 150 létá 15		<i>Fénix</i> 2000 zlatáků +1 rtuť 30–40 žádné 21 18 200 létá 21	
Popis	Původním domovem ohniváků je elementální rovina ohně. Tato magická stvoření jsou proto rychlá jako živel, v němž se zrodila, a jsou zcela imunní na kouzla na něm založená.			Tito mocnější příbuzní ohniváků mají zvláštní schopnost: vzkřísit část svých bojovníků z popela, ve který se po smrti promění.

Pohádkoví a rezaví draci

Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Pohádkový drak</i> 10000 zlatáků +8 drahokamů 20-30 žádné 20 20 500 létá 15		<i>Rezavý drak</i> 5000 zlatáků +14 síry 50 žádné 30 30 750 létá 17	
Popis	Tato nadmíru roztomilá stvoření dokáží být pěkně zrádná. Snad proto o nich víme jen velmi málo, a to spíše z pohádkových knih nežli z učených pojednání mudrců. Někdo tvrdí, že pohádkoví draci jsou neviditelní, jiní zase, že umějí kouzlit. A další se zapřísahají, že k jejich obranným trikům patří i magické zrcadlo.			Rezaví draci obvykle přebývají nedaleko sírných dolů a jejich oblíbenou zábavou je lov gorgon. Vzhledem ke svému neutuchajícímu apetitu útočí především koncentrovanou kyselinou, která rozleptá i nejsilnější zbroj, snižá tak obranu cíle a zároveň jej bude ještě zraňovat.



Azuroví a krystaloví draci



Název Cena Působená újma Počet střel Útok Obrana Zdraví Pohyb Rychlost	<i>Krystalový drak</i> 20000 zlatáků +10 krystalu 60-75 žádné 40 40 800 létá 16		<i>Azurový drak</i> 30000 zlatáků +20 rtuti 70-80 žádné 50 50 1000 létá 19	
Popis	Už při letném pohledu na tyto draky si uvědomíte, že je mohla zrodit jediné mocná magie. Jsou totiž stvoření ze zvláštních rudých krystalů, takže jsou téměř průsvitní a vy můžete pozorovat i jejich tlukoucí magické srdce. Čarodějové tyto bytosti často přivádějí k životu, aby se na nich cvičili mladí drakobijci.			O azurových dracích víme jen velmi málo. Jsou stejně vzácní jako mocní a jen nemnoho z těch, kteří se s nimi setkali, přežilo, aby o nich mohlo vyprávět. Tato mocná stvoření prý nejsou o mnoho větší než jejich ostatní příbuzní, ale dokáží útočit i na značnou vzdálenost. Ti, kteří se jim postavili, obvykle vzali rychle do zaječích.

Změny v jednotkách Heroes III: The Restoration of Erathia

Změny jsou vyznačeny tučným písmem.

<p>Ještěřčí muži a ještěřčí vojáci</p> <p>Ještěřčí muži a ještěřčí vojáci jsou vyzbrojeni luky, kterými střílí z dálky, a dykami, kterými nepřátele bodají, dojde-li na boj muže proti muži.</p>	<p><i>Název</i> <i>Cena</i> <i>Útok</i> <i>Obrana</i> <i>Zdraví</i> <i>Působená újma</i> <i>Počet střel</i> <i>Pohyb</i> <i>Rychlost</i></p>	<p><i>Ještěřčí muž</i> 110 zlatáků 5 6 14 2-3 12 po zemi 4</p> 	<p><i>Ještěřčí voják</i> 140 zlatáků 6 8 15 2-5 24 po zemi 5</p> 
<p>Potřebná budova</p>	<p><i>Budova</i> <i>Cena</i> <i>Požadavky</i> <i>Týdenní přírůstek</i></p>	<p><i>Ještěřčí brloh</i> 1000 zl. +5 dřeva chatrč gnolů 9 ještěřčích mužů</p>	<p><i>Vylepšený ještěřčí brloh</i> 1000 zl. +5 dřeva ještěřčí brloh 9 ještěřčích vojáků</p>

<p>Hadí vážky a dračí vážky</p> <p>Tento obrovský létající hmyz zasazuje nepřítelům bolestivé rány svými žihadly. Jeho útoky rozptýlí všechna ochranná kouzla, která na cíl právě působí. Dračí vážky navíc dokáží při každém útoku na protivníka seslat slabost.</p>	<p><i>Název</i> <i>Cena</i> <i>Útok</i> <i>Obrana</i> <i>Zdraví</i> <i>Působená újma</i> <i>Počet střel</i> <i>Pohyb</i> <i>Rychlost</i></p>	<p><i>Hadí vážka</i> 220 zlatáků 6 9 20 2-5 žádné létá 9</p> 	<p><i>Dračí vážka</i> 240 zlatáků 8 10 20 2-5 žádné létá 13</p> 
<p>Potřebná budova</p>	<p><i>Budova</i> <i>Cena</i> <i>Požadavky</i> <i>Týdenní přírůstek</i></p>	<p><i>Úl vážek</i> 1000 zl. +5 dřeva +2 rtuti +2 síry chatrč gnolů 8 hadích vážek</p>	<p><i>Vylepšený úl vážek</i> 1000 zl. +2 rtuti +2 síry úl vážek 8 dračích vážek</p>

<p>Andělé a archandělé</p> <p>Tyto jednotky patří k nejmocnějším bojovníkům ve hře. Dokáží létat a jejich rány jsou pro nepřátele velmi zdrucující. Útočí-li na ďáblы, ve spravedlivém hněvu jim působí o 150 % větší újmu. Archandělé také umí jednou za bitvu vzkřísit padlého spolubojovníka.</p>	<p><i>Název</i></p> <p><i>Cena</i></p> <p><i>Útok</i></p> <p><i>Obrana</i></p> <p><i>Zdraví</i></p> <p><i>Působená újma</i></p> <p><i>Počet střel</i></p> <p><i>Pohyb</i></p> <p><i>Rychlost</i></p>	<p><i>Anděl</i></p> <p>3000 zl. + 1 drahokam</p> <p>20</p> <p>20</p> <p>200</p> <p>50</p> <p>žádné</p> <p>létá</p> <p>12</p> 	<p><i>Archanděl</i></p> <p>5000 zl. + 3 drahokamy</p> <p>30</p> <p>30</p> <p>250</p> <p>50</p> <p>žádné</p> <p>létá</p> <p>18</p> 
<p>Potřebná budova</p>	<p><i>Budova</i></p> <p><i>Cena</i></p> <p><i>Požadavky</i></p> <p><i>Týdenní přírůstek</i></p>	<p><i>Portál slávy</i></p> <p>20000 zl. +10 krystalů +10 rtuti +10 síry</p> <p>klášter</p> <p>1 anděl</p>	<p><i>Vylepšený portál slávy</i></p> <p>20000 zl. +10 krystalů +10 rtuti +10 síry</p> <p>portál slávy</p> <p>1 archanděl</p>

Kombinování artefaktů

Pokud si obléknete všechny potřebné artefakty, „zmizí“ a promění se v artefakt jediný, který v sobě nese všechnu jejich sílu a obdaří vás nebývalou mocí. Na pozici, kde bývaly původní artefakty, však již nelze umístit nic jiného. Ostatní artefakty ale přitom můžete bez problémů používat i nadále.

Jakmile najdete všechny součásti, z nichž lze některý z kombinovaných artefaktů sestavit, budete automaticky dotázáni, zda tak chcete učinit. Kliknutím pravým myšítkem na jednotlivé součásti pak můžete celou sadu skládat či rozkládat, musíte však vždy mít všechny elementy nasazený.

Název	Potřebné artefakty	Popis
<i>Andělská aliance</i>	Helma nebeského osvicení Blankytný náhrdelník blaženosti Meč práva Zázračné brnění Sandály svatého Lví štít odvahy	Umožňuje mít v armádě jednotky z bašty, věže pevnosti, tvrze i hradu, aniž by měly nějaký postih na morálku. Na začátku boje bude také na všechny bojovníky seslána modlitba na expertní úrovni.
<i>Plášť nemrtvého krále</i>	Amulet hrobníka Upíří kutna Boty mrtvého muže	30 % padlých na bojišti bude vzkříšeno v podobě kostlivců. Pokud hrdina ovládá nekromancii, bude podoba oživených bojovníků záviset na úrovni této dovednosti. Základní: zombie Lepší: duchové Expertní: lichové
<i>Elíxír života</i>	Prsten zdraví Ampulka krve Prsten vitality	Zdraví všech jednotek bude o 25 % vyšší a v boji získají schopnost regenerace. Na nemrtvé a neživé bytosti se však tento bonus nevztahuje.
<i>Zbroj zatracence</i>	Helmice z lebky Černý meč mrtvého rytíře Hrudní koš Štít sklebicí se mrtvolý	Na všechny nepřátele budou po dobu padesáti tahů působit tato kouzla: zpomalení, rušící paprsek, prokletí, slabost a smůla.
<i>Socha legií</i>	Nohy legionáře Slabiny legionáře Torzo legionáře Paže legionáře Hlava legionáře	O 50 % zvyšuje veškerou produkci jednotek ve všech městech (samostatně budovy mimo města neovlivňuje) bez ohledu na to, kde se právě nachází hrdina, který má sochu u sebe.

Název	Potřebné artefakty	Popis
<i>Síla dračího otce</i>	Koruna z dračích zubů Náhrdelník z dračích zubů Háv z dračích křídel Ohnivý jazyk rudého draka Tiché oko draka Klidné oko draka Náhlenice z dračích kostí Brnění z dračí kůže	O 6 zvyšuje všechny hlavní dovednosti a všem jednotkám pod hrdinovým velením dává imunitu na kouzla 1. - 4. úrovně.
<i>Titánův blesk</i>	Hromová helmice Meč titánů Titánův kyrys Štít strážce	Do magické knihy hrdiny, jenž má u sebe tento mocný artefakt, se trvale запиše kouzlo zvláštního blesku, který nepřátele zraní za 600 bodů a nestojí žádnou manu.
<i>Admirálův klobouk</i>	Prilba námořního kapitána Náhrdelník námořní navigace	Žádný postih při nastupování či vystupování z loď. Hrdinovy body pohybu na zemi konvertuje v body pohybu po moři a naopak.
<i>Luk ostroštelce</i>	Luk z elfí třesně Tětiva z hřívy jednorozce Šipy z pírek křídel andělů	Nepřátelé mohou stát od střeleckých jednotek sebedál, ty na ně budou přesto pálit neztenčenou silou bez jakýchkoli postihů za vzdálenost.
<i>Studná kouzelníka</i>	Amulet many Talisman many Mystická koule many	Každý den doplní manu na maximum.
<i>Prsten mága</i>	Obojek zaklínání Prsten zaklínání Kápe zaklínání	Všechna kouzla, která hrdina sešle, budou trvat o 50 kol déle.
<i>Roh hojnosti</i>	Plášť tekutých krystalů Nevyčerpatelná ampule rtuti Věčně čadící prsten síry Nevyčerpatelný prsten drahokamů	Každý den vytvoří 4 jednotky cenných surovin.

Zákaznická podpora

Pokud máte nějaké technické problémy, proveďte prosím následující kroky:

- Na stránkách **www.cdprojekt.cz/podpora** se podívejte, zda váš problém nemá známé řešení.
- Pečlivě zkontrolujte, zda váš počítač splňuje hardwarové požadavky hry uvedené na krabici.
- Máte-li problémy se zadáváním sériového čísla, ujistěte se, že číslo zadáváte ve správném tvaru a přesně tak, jak je vytištěno. Ujistěte se, že nezaměňujete např. písmeno „O“ za číslici „0“. Sériové číslo často rozlišuje malá a velká písmena.

Poznámka: číslo elektronické registrace, jež je součástí balení této hry, neslouží pro instalaci, nýbrž výhradně pro elektronickou registraci na stránkách www.cdprojekt.cz

- Pokud hra nejde spustit a buď hlásí, že došlo ke konfliktu s virtuálními jednotkami, nebo požaduje vložení správného CD / DVD, ujistěte se, zda nemáte na počítači nainstalován nějaký klonovací program. Pokud máte, je zapotřebí jej odinstalovat.
- Jestliže hra nejde spustit, je nestabilní nebo dochází k poškození grafiky, ujistěte se, že máte aktuální ovladače pro grafickou kartu. Ovladače lze stáhnout zdarma ze stránek výrobce grafické karty.
- Ověřte, zda ke hře nevyšel nějaký opravný patch. Pokud je nějaký takový patch k dispozici, najdete jej na stránkách **www.cdprojekt.cz/patche**.

Upozornění: anglické patche do hry stažené ze stránky výrobce nebudou fungovat na české verzi hry. Pokud bude k této hře vydán opravný patch, vyčkejte prosím na jeho českou verzi, která bude připravena a následně poskytnuta ke stažení na stránce CD Projektu.

Pokud by tyto rady nepomohly, kontaktujte prosím naše oddělení zákaznické podpory mailem na adrese: **podpora@cdprojekt.cz**. K mailu přiložte výpis s konfigurací vašeho počítače dle následujícího postupu:

- 1) klikněte na tlačítko Start vlevo dole na liště Windows
- 2) zvolte položku Spustit...
- 3) do okna, které se otevře, napište DXDIAG a klikněte na OK
- 4) pokud se objeví otázka, zda má systém ověřit WHQL certifikaci ovladačů, klikněte na Ano
- 5) vyčkejte, dokud diagnostické rozhraní nenačte všechny informace (proužek v levém dolním rohu zmizí), a pak stiskněte tlačítko Uložit všechny informace
- 6) tímto způsobem vytvořený soubor DxDiag.txt nám zašlete s podrobnostmi o vašem problému na adresu podpora@cdprojekt.cz

Technická podpora je také k dispozici v pracovní době (Po - Pá, 9:30 - 18:00) na telefonním čísle **+420 226 225 012**.

Varování před epilepsií

V zájmu svého zdraví po každé hodině hraní alespoň 15 minut odpočívajte. Vyvarujte se hraní, jste-li unaveni nebo pokud trpíte nedostatkem spánku. Hrajte vždy v dobře osvětlené místnosti a snažte se sedět co nejdál od obrazovky. Někteří lidé trpí epileptickými záchvaty, pokud v okolí vidí blikající světla nebo vzory. Takové osoby může postihnout záchvat, pokud se dívají na televizi nebo hrají-li video či počítačové hry. Každý, kdo někdy utrpěl takový záchvat, může mít předpoklady pro epilepsii. V případě, že jste epileptikem nebo jestliže na sobě při hraní pozorujete následující symptomy: mdloby, rozostřené vidění, šubání ve svazech, jiné mimoděčné pohyby, ztrátu vědomí, zmatení či křeče, pak se před hraním takových her poradte se svým lékařem.

*Výhradní distributor na území České republiky
CD Projekt Czech s. r. o., U Průhonu 7, 170 00 Praha 7, ČR*