

# Spellcross

## Poslední Bitva

### Manuál k nejlepší slovensko-české tahové strategii

SPELLCROSS je hra určená pro pokročilejší hráče, ale s pomocí tohoto manuálu se v ní snadno zorientují i ti méně zkušení.

Na úvod si přečtěte postup při instalaci hry. Následovat bude krátká předmluva, kde se dozvíte, v jakém prostředí se hra odehrává a co vlastně období SPELLCROSS znamená. Potom se vrátíme na popis ovládání samotné hry. Zde se dozvíte o možnostech globální strategie, o strategii na tzv. „bojové mapě“, najdete zde přehled ovládání, řízení a vyplešování bojových jednotek, výzkumu atd.

#### INSTALACE

##### PŘED VLASTNÍ INSTALACÍ

Dříve, než začnete SPELLCROSS instalovat, zjistěte si, zda váš počítač splňuje minimální požadavky na instalaci. Tím jsou operační systém MS-DOS nebo WIN95, minimálně 60 MB volného místa na pevném disku a 12 MB RAM. Dále pro plynulý průběh instalace potřebujete minimálně čtyřnásobnou CD-ROM mechaniku, SVGA grafickou kartu a procesor 486/100 MHz. Pro maximální zážitek ze hry doporučujeme mít instalovanou zvukovou kartu, podporované jsou téměř všechny nejrozšířenější typy.

##### PRŮBĚH INSTALACE

(Pozn. red. Excalibur: Pokud nemáte nainstalovaný ovladač myši pro MS-DOS, nejprve ho nainstalujte.) Vložte CD disk s hrou do Vaší CD mechaniky. Jste-li pod operačním systémem MS-DOS, napište jméno Vaší CD mechaniky (např. F:) a stiskněte Enter. Poté napište „instaluj“ a opět stiskněte Enter. Pod operačním systémem WIN95 stlačte START/RUN, zvolte CD mechaniku, vyberte soubor instaluj.exe a potvrďte OK. Objeví se instalační obrazovka SPELLCROSSu. V levé dolní části se Vám zobrazí všechny Vaše aktivní disky, včetně údajů o volném místě. Podle těchto údajů se rozhodněte, kam přesně chcete hru nainstalovat. V pravé části obrazovky se nachází rámeček, ve kterém je napsáno jméno disku a adresáře, kam má být hra nainstalována. Standardně je nastavena cesta **c:\cauldron\spelcros**. V případě, že kliknete myší na položku s informací o volném místě na určitém pevném disku, změní se Vám automaticky i jméno disku, na který se bude SPELLCROSS instalovat. Pokud jste se již rozhodli, na který disk a do kterého adresáře chcete hru nainstalovat, stlačte tlačítko „instaluj“. Tím zahájíte instalaci a o jejím průběhu Vás bude informovat ukazatel instalace (nad tlačítkem „instaluj“). Instalaci lze kdykoliv přerušit pomocí tlačítka „Stop“. Tlačítko „Konec“ Vám umožní opustit instalační obrazovku a vrátit se do operačního systému. Pokud jste instalaci nepřerušili, po jejím dokončení se objeví instalace zvukových ovladačů. Výběr je v angličtině, ale jeho ovládání je velmi lehké. Význam voleb je následující:

1. **Select and configure Midi music driver** - vyber a nakonfiguruj ovladač Midi hudby
2. **Select and configure Digital audio driver** - vyber a nakonfiguruj ovladač Digitálních zvuků
3. **No midi Music** - bez Midi hudby
4. **No digital audio** - bez Digitálních zvuků
5. **Done** - uloží a opustí obrazovku nastavení zvukových ovladačů

V menu se pohybujete pomocí šipek, výběr potvrzujete klávesou Enter. Nad možnostmi je zobrazena tabulka s aktuálním nastavením zvukové karty (Current Sound Configuration).

Po nastavení volby jedna, Midi hudby, stlačte Enter a vyberte Vaší zvukovou kartu. Po nastavení ovladače následují volby nastavení. První volbou je automatické nastavení - tuto možnost doporučujeme vyzkoušet nejdříve. Program se sám pokusí najít správné nastavení Vaší zvukové karty. Pokud se následně zobrazí text „Device detected successfully“, program kartu úspěšně rozpoznal a nainstaloval ovladač Midi hudby. Není-li automatické nastavení úspěšné, zkuste druhou volbu - manuální nastavení, v tomto případě sami nastavujete konfiguraci Vaší zvukové karty. Nejste-li ani teď úspěšní, spusťte diagnostický program, který je dodáván k Vaší kartě, a zkontrolujte, zda jste správně zadali hodnoty jejího nastavení.

Obdobně jako volbu jedna, nainstalujte volbu dvě - ovladače zvuku. V případě, že v počítači nemáte nainstalovanou zvukovou kartu, použijte volby 3 a 4.

Instalaci zvukových ovladačů opustíte volbou 5.

Opětovné vyvolání obrazovky instalace zvukových ovladačů provedete spuštěním souboru „setup.bat“.

Po ukončení instalace se automaticky ocitnete v adresáři, kam byl SPELLCROSS nainstalován. Chcete-li hru spustit, napište „spelcros“ a potvrďte stlačením klávesy Enter.

Pokud Vaše grafická karta nepodporuje rozlišení hry (kurzor, případně celá obrazovka se špatně překresluje), prosíme, spusťte program SciTech Display Doctor. Pokud ho nemáte, můžete si ho nahrát ([ftp.scitechsoft.com/sdd/sdd60-d.zip](http://ftp.scitechsoft.com/sdd/sdd60-d.zip)).

#### PŘEDMLUVA

##### CO JE TO SPELLCROSS?

Přelom tisíciletí je magické datum. Datum důležité pro věšce, proroky, mystické číslo naplněné touhami a očekáváním. Každý si od něho něco slibuje. Jenže nikdo, ani v těch nejodvážnějších představách, nepředpokládal to, co se ve skutečnosti stalo. Zem se stala terčem invaze nepřehledných rozměrů. O nepřátelích, známých jako Druhá strana (Other side), existovaly jen skromné zprávy a moderní armády ve zmatku ustupovaly stále dál a dál do vnitrozemí. Větelci ničili bez milosti každý odpor. Současné s jejich příchodem se stala ta neuvěřitelnější a nejnemožnější věc, která byla pro naši technokratickou civilizaci zcela nepředstavitelná. Na Zemi se vrátila magie. Veškerý pořádek, který si lidstvo s takovou námahou vybuodovalo, se zhroutil v průběhu několika dní. Nastal čas velkého a nemilosrdného prokletí, které bylo provázeno živelními pohromami a masakry bezbranného obyvatelstva. Toto krvavé a kruté období bylo nazváno obdobím SPELLCROSS. Byl to začátek návratu naší Země do rodiny světů s nebyvalou mocí magie. Zdali to bude návrat slavný naplněný hrdostí, anebo návrat trpících otroků v okovech zlých mocností, se má rozhodnout v následujícím boji. Ten si díky svému průběhu, který připomínal dlouho očekávanou hrozbu konce světa, získal strážidelný název - Poslední bitva.

##### DIES IRAE - DEN HNĚVU

Kdo je vlastně Other side - přízračná „Druhá strana“? Jsou to pleníci hordy chaosu, které putují ze světa na svět, a nebo něco mnohem mnohem hroznějšího? Jak dlouho a důkladně připravovali ničivý příchod svých armád? Odkud vlastně přišli? Momentálně je důležité jen to, že je to spolek temných nepřátel, pevně rozhodnutých podrobit si lidstvo a s ním celý tento svět. Jedinou překážkou mezi jejich dokonalým a drtivým vítězstvím se stala nově vytvořená Aliance Země, spojující bývalé armády dosud svobodných států. Základem Aliance se staly jednak jednotky ustupující před hordami Other side, jednak vojska na nedotknutých územích. Pod společnou vlajkou se tak proti Other side postavili dosud nesmiřitelní nepřátelé od arabských států, Izraele, Ruska, států NATO, až po Japonsko a krajiny Jižní a Střední Ameriky. Spolu s nimi také arzenál té nejmodernější a nejničivější výzbroje, jakou kdy lidstvo vyrobilo. Ale i mezi lidmi existovali zrádci. Ne všichni pochopili, že na nepřátelské straně je může potkat jen osud otroka a pokorně sklonili hlavu pod okovnými botami orského teroru kombinovaného s medovými řečmi a silby tajemných Zahalených kouzelníků. Přenesme se nyní do chmurných dob, kdy temné období na začátku invaze vnašelo zmatek a paniku do armád místních států. Vznik Aliance Země byl na spadnutí, ale některé jednotky se jen s mimořádnými obtížemi dostávaly z obsazeného území. Tehdy na iniciativních důstojnících a vojácích, kteří znovu objevili schopnost přežít, závisela budoucnost. Dobrovolně procházeli peklem a nikdy neměli jinou možnost. Byl mezi nimi jeden mladý důstojník, kapitán John Alexandr. Příběh hry SPELLCROSS - Poslední bitva může začít...

##### ZAČÍNÁME

Brzy po instalaci a spuštění hry se Vám zobrazí hlavní úvodní menu:

**Nová hra** - znamená začít hru SPELLCROSS od začátku

**Pokračovat** - pokračování v poslední rozehrané hře

**Nahrát hru** - nahrát některé uložené pozice

**Credit** - zobrazí titulky, jména autorů hry a jejich spolupracovníků

**Intro** - přehraje úvodní animaci

**Konec** - návrat do operačního systému

#### ÚVODNÍ MISE

V době, kdy byla invaze Other side na Zem v plném proudu, existovali důstojníci, kteří na sebe převzali úkol organizovat únikové skupiny a dostat je do bezpečí improvizované obranné linie. Tu měla vytvořit ještě mladá nově vzniklá armáda Aliance. Vysocí příslušníci generálního štábu a tedy i nejvyššího velení Aliance se snažili z toho mála schopných velitelů, kterým se podařilo přežít, vybudovat nově, silné a bojeschopné vojsko. Ale tak daleko ještě nejsme. Vy přebíráte úlohu jednoho z těchto mladých ztracenců, uvidíte hluboko v nepřátelském území. Čeká Vás těžký úkol, dostat se do bezpečí na druhé straně bojové mapy na označené čtverečky v pravé části obrazovky. Jako každá mise, má i tato svůj cíl zobrazený po stlačení ikony „Nastavení“.

Celá hra se dělí na „Velkou“ strategickou mapu a „Bojovou“ taktickou mapu. Doporučujeme Vám prostudovat si během, anebo před hraním první mise (tj. na začátku hry) celou část manuálu o „Bojové“ taktické mapě. Ovládání celé hry je intuitivní a zkušenějším by nemělo dělat žádné problémy. Na bližší pochopení některých souvislostí je užitečné přečíst si celý manuál.

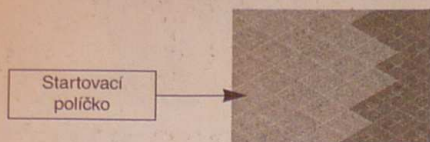


## BOJOVÁ (TAKTICKÁ) MAPA / BOJIŠTĚ A JEDNOTKY

### ZAČÁTKY A KONCE MISÍ NA TAKTICKÉ BOJOVÉ MAPĚ

#### ÚVODNÍ ROZMÍSTĚNÍ JEDNOTEK

Když zaútočíte z Velké strategické mapy na území, musíte nejdříve rozmístit všechny své jednotky do předem vyznačených polí - tzv. startovacích polí. Když své rozmístění dokončíte, stisknete bližší ikonu ukončení rozmísťování. Řada míst výsadku má strategický význam. Vybráte si vlastní místo, z kterého zaútočíte na nepřítele. Jedinou výjimkou je právě úvodní mise. Tam máte svou postavu kapitána Johna Alexandra již umístěnu.



#### BOJ A CÍLE MISE

Každá mise má svůj cíl, který popisují jednak texty, jednak si ho můžete prohlédnout v ikoně „Nastavení“ na bojové mapě. Pokud má mise více cílů, jsou již splněné cíle označeny zelenou barvou a znakem „fajfky“. Nesplněné jsou označeny červenou barvou a křížkem. Mnohdy není zapotřebí zničit celou nepřátelskou armádu, pobíhat bezcílně po bojové mapě a nadávat na autory... Stačí, když si pořádně prohlédnete taktické cíle mise.

Kromě startovacích polí se na bojové mapě v některých misích nacházejí i tzv. cílová pole, na která je nutno v dané misi dopravit určitou speciální jednotku (např. konvoj). Ta jsou označena na zmenšené mapě bojiště červeným křížkem. Na bojové mapě je vidíte jako pulzující čtverce s křížkem.

Zmenšená mapa úvodního bojiště:



- 1 - nepřátelská jednotka
- 2 - jednotka Vaší armády
- 3 - prozkoumaná část bojové mapy
- 4 - cíl mise (kam je nutno dopravit postavu Johna Alexandra)
- 5 - neprozkoumaná část bojové mapy

#### PROHRA NEBO ÚSTUP Z BOJOVÉ MAPY

Ne vždy se podaří zvítězit na první pokus. Nevěste proto hned hlavu. Na druhou stranu, je rozdíl mezi ústupem a prohrou. O prohru se jedná, když Vám nepřítel zničí všechny Vaše oddíly nebo nesplníte cíl mise. Naproti tomu je ústup Vaše dobrovolné rozhodnutí, např. když narazíte na nepřátelskou přesilu a je Vám líto obětovat zkušené oddíly. Pozor! Všechny jednotky, které nejsou při ústupu na startovacích polích, na která jste mohli na začátku mise rozmístit oddíly, jsou definitivně ztraceny. Tím, že nesplníte některou misi, není nic ztraceno. Neúspěšná mise může způsobit změnu v dalších následujících misích, takže se tím dosahuje větší variabilita hry - na jiných územích vzniknou nové cíle mise, noví nepřátelé. Takže - nevěste hlavu a nepoužívejte příliš často load.

#### ÚSPĚŠNÁ MISE

Úspěšná mise je objektivně úspěšná, pokud splníte všechny její cíle. Úspěšný konec mise má několik výhod. Jednak zkušenost pro Vaši hlavní postavu, velitele Johna Alexandra, často korist v podobě jednorázové sumy peněz, a konečně zisk plynoucí z obsazených území.

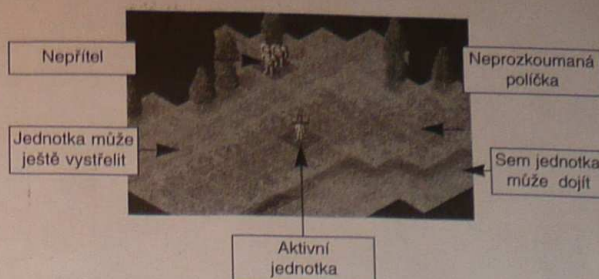
Na závěr se můžete pokochat statistikou zničených oddílů. Navíc se všichni zranění po ukončení mise automaticky vyléčí. Mrtvé, bohužel, musíte nahradit čerstvými posilami.

### MAPA BOJIŠTĚ A BOJ

#### POHYB PO BOJOVÉ MAPĚ

Bojová mapa je rozdělena na množství čtvercových polí. Na každém poli může být současně pouze jedna jednotka. Jedinou výjimkou je situace, kdy se nad pozemní jednotkou nalézá i vzdušná jednotka. Po bojové mapě se pohybujete kurzorem myši k pravému, levému, hornímu nebo dolnímu okraji obrazovky. Terén v okolí aktivní jednotky může být černý (tj. místa, kde ještě žádná Vaše jednotka nebyla), ztmavený (Vaše jednotky zde už sice byly, ale už tam nevidí) a nezměněný (kam Vaše jednotky vidí). Nezměněný terén se potom, co na něj Vaše jednotky přestanou vidět, změní na ztmavený. Pozor! To, že nepřítel nevidíte, ještě neznamená, že Vás nevidí on. Proto se nedivte, že z černého či ztmaveného terénu na Vás začnou létat střely. Blíže o základnosti terénu v kapitole „Terén bojiště, jeho výhody a nevýhody“.

Jednotka, ať už jeden voják nebo celá rota, je samostatný bojový celek s charakteristickými vlastnostmi. Vaši hru začínáte s postavíčkou velitele Johna Alexandra. Stačí kliknout na postavíčku a uvidíte nad velitelem bližší červenou šipku. To znamená, že jednotka je aktivní a můžete s ní pohybovat. Dosah (kam až se může jednotka dostat) závisí na počtu akčních bodů, o kterých bude řeč později. Zatím Vám postačí stisknout a podržet pravé tlačítko myši (PTM). Uvidíte, kam až může jednotka dojet během jednoho kola. Modře jsou označena pole, kam se může jednotka přesunout a ještě může střelba. Sytle modrou jsou označena pole, kam může jednotka pouze dojet - a zůstane bez možnosti střelby.



#### TERÉN BOJIŠTĚ, JEHO VÝHODY A NEVÝHODY

„Mysleli jsme, že jsme v bezpečí. A potom se najednou vynořili zpoza té prokleté mlhy a začali nás masakrovat.“

Murat - příslušník izraelsko-palestinské bojové skupiny

**SPELLCROSS:** Poslední bitva je jednou z prvních her, která využívá tzv. plně trojrozměrný plastický terén. Využívání terénních nerovností, lesů, nepřístupných míst, kopců ovládajících okolí je klíčovým prvkem úspěšného boje proti nezměrné přesile Other side.

**Cesta** - je nejvhodnějším terénem pro pohyb jednotek a má nejmenší spotřebu akčních bodů. Ale pozor - je to ideální místo pro přepad.

**Kopeček** - jakékoli terénní nerovnosti zvyšují nároky na pohyb až 1.5krát. Pohyb do kopce je namáhavý jak pro pěchotu, tak pro bitevní kolosy, jako jsou např. tanky. Na druhou stranu - kopce zvyšují dohled a dostřel o každou úroveň nad okolním terénem. Proto jednotky na kopci dříve zahlédnou postupující jednotky nepřítele, než naopak. Kopce jsou strategicky nejvýhodnější místa na mapě, a proto se nelze divit, že právě okolo nich vznikají ty největší a nejkrvavější boje.

**Močál** - tento druh terénu může být výhodný i nevýhodný. Pohyb po bažinatém terénu samozřejmě zpomaluje pohyb postupujících jednotek, které se tak mohou stát snadnou kořistí číhajícího nepřítele.

**Město, budovy** - město tvoří množství budov propojených cestami. Viditelnost v městě prudce klesá. Je to nepřehlédlný terén, typický pro prudké boje z blízka. Pohyb mezi budovami vyžaduje zvýšenou opatrnost, protože nikdo neví, za kterým rohem číhá zákeřná jednotka připraveného soupeře.

**Les** - neexistuje oblast, která by byla méně přehlednější než les. Les je přístupný pouze pěším jednotkám. To jim poskytuje nezanedbatelné výhody. Udeřit a ztratit se (hit & run) v hlubokém lese je úspěšnou taktikou partizánských oddílů. Až na to, že ji s oblibou používají oddíly Other side. Některé oddíly, např. Rangeri - průzkumníci, jsou přímo stavěny pro pohyb v nepřehledném terénu tohoto druhu a jsou z nich skvělí informátoři. Jediné vzdušné jednotky mají výhody většího dohledu. Tak jako jsou lesy výhodou pro pěchotu, pro obrněné oddíly jsou to nebezpečné překážky, z nichž hrozí útok na nekruté boky.

**Vodní překážky** - vodní překážky (řeky) jsou při rychlém postupu oddílů téměř neprůchodné. Jsou přes ně pouze dvě cesty - most nebo brod. Boje o mosty mohou být velmi nebezpečné. Mosty jsou zničitelné objekty. Jejich obsazení nebo zničení se může stát klíčovým bodem úspěšného boje. Je však třeba dávat si velký pozor - všechny jednotky, stojící na mostě během jeho zničení, zahynou. Jsou-li zničeny všechny mosty, průchod přes řeky umožňuje ještě brod.

**Neprůchodné překážky** - hradba kamení, skalní thliny, i tyto překážky je možno strategicky využít.

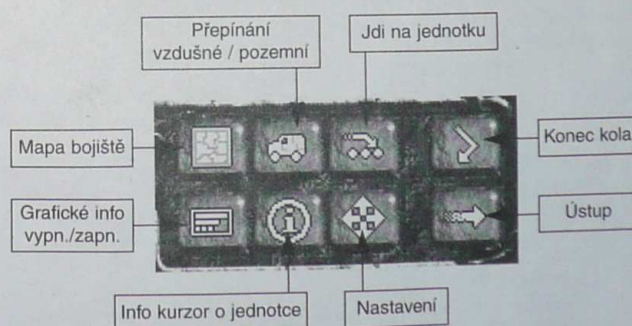
**Zdi/objekty** - zdi, podobné jako mosty, jsou zničitelné objekty. Ukázáním kurzoru na objekt zjistíte jeho aktuální stav - poškození objektu. Ničením zdi mohou Vaše oddíly uskutečnit neočekávaný průlom do nepřátelské linie.

#### ČAS NA BOJOVÉ MAPĚ

Čas na bojové mapě, stejně jako v celém SPELLCROSSE, se počítá na kola. Během jednoho kola máte možnost pohybu, střelby, léčení nebo jiných činností s Vašimi jednotkami. Jakmile se rozhodnete, že už s jednotkami nechcete vykonat žádnou činnost, klikněte na ikonu „Konec kola“. Tím přenecháte tah nepřátelské armádě. Po ukončení tahu nepřítele se všem Vašim jednotkám doplní akční body a Vy je můžete znovu ovládat.

### IKONY A JEJICH VÝZNAM NA BOJOVÉ MAPĚ

#### HLAVNÍ IKONY OVLÁDACÍ LÍŠTY



Ikony na Bojové (taktické) mapě se aktivují stlačením levého tlačítka myši.

**Mapa bojiště** - zobrazuje zmenšenou bojovou mapu. Jsou na ní vyznačeny hlavní terénní nerovnosti, vodní toky, cesty a budovy. Červené body na mapě znázorňují nepřátelské jednotky, žluté jednotky armády Aliance (na vyzvání mapy bojiště můžete také použít klávesu TAB).

**Grafické info** - aktivace/zrušení grafického info nad jednotkou

**Přepínání vzdušné/pozemní** - přepíná mezi vzdušnými a pozemními jednotkami

**Info kurzor o jednotce** - po kliknutí se změní kurzor myši. Po dalším kliknutí na jakoukoli jednotku se zobrazí kompletní informace o dané jednotce.

**Jdi na jednotku** - zobrazí se seznam všech Vašich jednotek, společně s grafickými informacemi. Kliknutím na kteroukoliv jednotku se přemístíte na místo, kde se jednotka momentálně nachází.

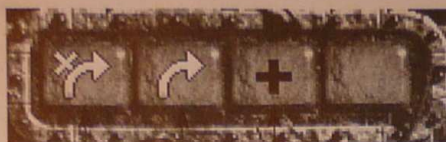


**Nastavení** - aktivuje nastavení na bojové mapě

**Konec kola** - ukončí Vaš tah v daném kole a přenechá řízení tahu nepříteli

**Ústup** - ústup Vaší armády z území (viz „Prohra nebo ústup z bojové mapy“)

## OVLÁDACÍ IKONY ARMÁDY A ZVOLENÉ JEDNOTKY



Další neukončená jednotka

Další jednotka

Léčení jednotky

**Další neukončená jednotka** - posun na další jednotku, se kterou ještě nebyl ukončen pohyb tímto tlačítkem

**Další jednotka** - posun na další jednotku

**Léčení jednotky** - aktivace léčení jednotky (viz „Stav jednotky/léčení“)

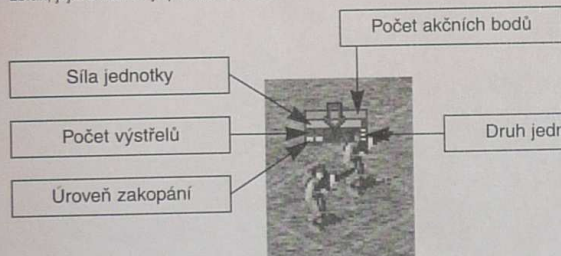
**Speciální činnost** - někdy může jednotka vykonávat i jiné činnosti, než jen léčení. Tato činnost je zobrazena na zbyvajících, zatím neaktivních, ikoně.

## ÚTOKY NA BOJOVÉ MAPĚ

Možnost útočit je základní schopností většiny jednotek. Síla útoků na různé typy cílů se odlišuje. Jinak útočí lehká pěchota na primitivní Orky, jinak na těžce obrněný bitevní kolos či létající bestie. Naučit se využívat sílu svých útoků je základem úspěšného boje. Ikony aktivní jednotky, okomentované dále v textu, Vám ukáží, jakým útokem můžete na nepřátelskou jednotku zaútočit - druh útoků je v červeném rámečku. Stejně tak je označena i nepřátelská obrana. Další mimořádně důležitou věcí je porovnání rozdílu velikosti mezi Vaším útokem a nepřátelskou obranou. Pokud má Vaše jednotka útok 15 a nepřátelská jednotka obranu 8, pak s nejvyšší pravděpodobností způsobíte nepříteli nepříjemné ztráty. Pokud je však Váš útok 5 a obrana nepřítelů 12, šance na ničí zásah jsou dost nízké.

Na začátku hry máte aktivního velitele Johna Alexandra a v jeho blízkosti je vidět jednotka orkské pěchoty. Pokud na pole, na kterém jsou Orkové, zaměříte kurzor, změní se ze šipky na kurzor střelby - mířidlo. Jestliže uvidíte tento kurzor kdykoliv během hry, můžete zaútočit. Na druhou stranu, to, že nepřátelskou jednotku vidíte, ještě neznamená, že na ni můžete zaútočit. Nemusíte totiž na pole, kde stojí nepřítel, například dostřelit. Pro zjištění dostřelu jednotky stačí stlačit a podržet klávesu „A“. Dělостřelectvo určité dostřelí dále než klasická lehká pěchota. Na správné pochopení útoků si dále prostudujte „Vlastnosti bojových jednotek“ a „Kategorie bojových jednotek“.

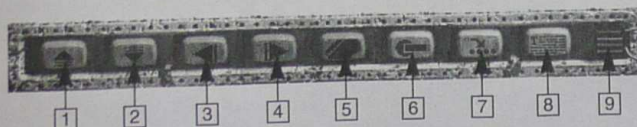
Kromě klasického útoku může nastat i střelba z obrany. K tomu dojde tehdy, jestliže jednotce ponecháte na konci kola akční body alespoň na jeden útok. Když odkliknete konec kola, může se stát, že nepřítel neočekávaně vyběhne z prostoru, který se svými jednotkami nevidíte, do dosahu Vašich zbraní. Nastane moment překvapení. To je okamžik, kdy zvítězí iniciativnější a zkušenější jednotka. V případě, že Vaše jednotka iniciativu vyhraje, začne na nepřítelů střelit. Stejně tak se může stát, že vběhnete do opevněných pozic nepřítelů, které Vaše jednotky úplně zničí, nebo naopak, silné oddíly nepřítelů utrpí těžké ztráty Vaší obrannou palbou. Iniciativnější jednotka páli na nepřítelů tolikrát, kolik má útoků. Střelba z obrany je mimořádně mocná zbraň, jejíž ovládnutí je polovina vítězství.



## VLASTNOSTI BOJOVÝCH JEDNOTEK

Vlastnost konkrétní bojové jednotky si můžete prohlédnout kliknutím na info kurzor na bojové mapě a následným kliknutím na jednotku, nebo podržíte pravý Shift a kliknete pravým tlačítkem na jednotku.

## LIŠTA INFORMACÍ O JEDNOTCE



- 1 - Posun textu nahoru: posouvá zobrazený text o jednotce o jeden řádek výš
- 2 - Posun textu dolů: posouvá zobrazený text o jednotce o jeden řádek dolů
- 3 - Předcházející jednotka: informace o předcházející jednotce
- 4 - Další jednotka: informace o další jednotce
- 5 - Další obrázky: jiné obrázky jednotky
- 6 - Nové jméno jednotky: přejmenování jednotky (některé speciální jednotky není možné přejmenovat)
- 7 - Výběr jednotky: přepne na bojovou mapu s tím, že aktuálně vybraná jednotka se stane aktivní
- 8 - Info text: informační text o jednotce, pozor - když si prohlédnete nepřátelskou jednotku, která nebyla Vaším výzkumným oddělením prozkoumána (viz kapitola „Výzkum na velké strategické mapě“), žádný text nevidíte
- 9 - Odchod z obrazovky (možné též použít klávesu ESC nebo pravé tlačítko myši)

## INFORMACE O BOJOVÝCH VLASTNOSTECH JEDNOTKY

**Jméno jednotky** - červeným písmem vyznačené jméno jednotky (možno změnit)

**Typ cíle** - pěchota je např. lehká jednotka, tanky a opancéřovaná vozidla zase těžká

**Typ jednotky** - předepsaný typ - např. lehká pěchota, tank M1 Abrams, Hummer

**SÍLA JEDNOTKY** - představuje vlastní počet lidí/bytostí v jednotce

**Aktuální** - počet bojeschopných příslušníků jednotky

**Maximální** - maximální početní stav jednotky

**Zranění** - počet zraněných v jednotce; lze snížit léčením

**Mrtví** - definitivní ztráty jednotky, je možné je později doplnit na Velké strategické mapě

**AKČNÍ BODY (AB)** - představují vlastní celkový čas, který může jednotka využít na pohyb nebo útok během jednoho kola

**Aktuálně** - momentální počet akčních bodů jednotky

**Maximálně** - nejvyšší možný počet akčních bodů jednotky

**Na útok** - počet AB potřebný na jeden útok (výstřel)

**Na pohyb** - počet AB potřebný na pohyb o jedno pole

**Úroveň** - úroveň zkušeností jednotky

**Zkušenost** - momentální zkušenost jednotky v bodech

**Další úroveň** - počet bodů zkušenosti, který je nutný pro postup na další úroveň zkušenosti

**Morálka** - stav morálky jednotky (čím nižší, tím je to horší)

**Dohled** - kolik polí jednotka dohlédne, průzkumné jednotky mají obvykle největší dohled

**Dostřel** - kolik polí jednotka dostřelí (bez bonusu za vyvýšený terén)

**Zakopání** - aktuální stupeň zakopání

**Obrana** - hodnota obrany jednotky před útokem

**ÚTOK** - vyjadřuje účinnost útoku na určitý druh cíle

**Lehké jednotky** - útok na neobrněné jednotky

**Těžké jednotky** - útok na těžké, obrněné jednotky

**Vzdušné jednotky** - útok na vzdušné cíle

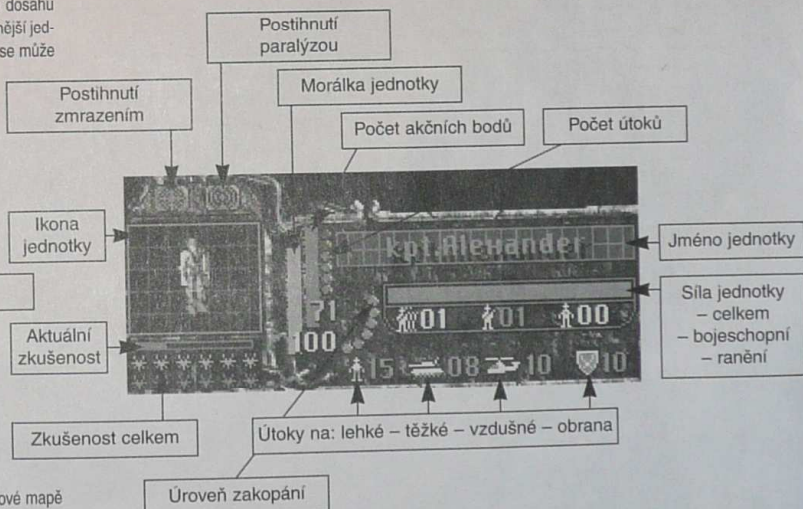
**Objekty / zdi** - útok na objekty a opevnění, které je možné zničit

**Velitelé** - velitelé, kteří velí jednotce

**Vylepšení** - vylepšení, kterými jste jednotku vybavili na velké strategické mapě (viz kap. „Řízení bojových jednotek“)

**Pozn.:** Údaje v závorkách znamenají ((bonus za úroveň zkušenosti) + (bonus za formaci)). Všechny bonusy jsou již započítány do celkového čísla a zobrazovány jsou jen pro Vaši informaci.

## INFORMAČNÍ LIŠTA JEDNOTKY NA BOJOVÉ MAPĚ



Na ovládací liště Taktické bojové mapy je vždy vlevo informace o aktivní jednotce a vpravo o jednotce, na které se nalézá kurzor. Pokud kurzor není na žádné jednotce, na ovládací liště jsou zobrazeny hlavní ikony.

## SÍLA ÚTOKŮ A JEJICH ÚČINKY

### POČET ÚTOKŮ

Počet útoků je vyjádřen dobře viditelnými červenými body nad každou jednotkou, dokud je aktivní grafické info nad jednotkami. Počet útoků jednotky závisí jednak na druhu jednotky (tank s rychlopalným dělem je rychlejší než tank s obyčejným dělem), jednak na úrovni bojových zkušeností jednotky. Každý útok snižuje akční body jednotky. Každý úspěšný útok zvyšuje morálku jednotky - pokud ji nemá 100.

### STAV JEDNOTKY / LÉČENÍ

Čím je nižší stav jednotky, tím méně poškodí útok jednotky nepřítel, a to i v případě, kdy ho zasáhne. Je-li aktuální stav jednotky nulový, jednotka je zničena - s ní umírá i velitel, pokud je v jednotce přítomen. Zraněné v jednotce lze léčit kliknutím na ikonu „Léčení“. Při léčení musí mít jednotka plný počet akčních bodů, a navíc se stává na jedno kolo zranitelnější. Během jednoho léčení lze vyléčit maximálně tolik zraněných, kolik je bojeschopných členů jednotky (bere se v úvahu, že zdraví ošetřují raněné). Jednotka může být napadena i speciálními útoky nepřátelských jednotek. Zda ji takový útok zasáhl je vidět na liště jednotky.



## MORÁLKA

Má-li jednotka ztráty, trpí tím i její morálka. Poklesem morálky se snižuje pravděpodobnost úspěšného zásahu nepřítele při střelbě. Jednotky s nízkou morálkou (20 a méně) se dokonce mohou dát na bezhlavý útek. Silný pokles morálky v zasažených jednotkách může způsobit také ztráta velitele. Jednotky časem a úspěšnými útoky svou morálku opět získávají. Je-li v jednotce přítomen velitel, morálka stoupá rychleji. Zkušenější jednotky jsou odolnější vůči poklesu morálky. Je-li jednotka delší dobu zakopána a v nečinnosti, má to neblahý vliv na její morálku. Stačí jen vzpomenout na historické zkušenosti z I. světové války. Na morálku jednotek je proto třeba dávat pozor.

## ZAKOPÁNÍ

Proti těžkým útokům se lze úspěšně bránit zakopáním jednotky. Například pěchota Aliance je sice slabá na rovině, ale pokud jí poskytnete čas na zakopání, úspěšně zadrží nápor i mnohem silnějšího nepřítele. Zakopání totiž mnohonásobně zvyšuje obranu jednotky. Jednotka se začne automaticky zakopávat, pokud zůstane nehybně stát na místě bez ztráty akčních bodů. Na rychlost a kvalitu zakopání má největší vliv zařazení jednotky do určité bojové kategorie (tanky, pěchota). Pěchota se zakopává nejrychleji a nejlépe (budováním opevněných systémů a podzemních bunkrů), obrněné jednotky se nedokáží zakopat jako pěchota a navíc jim to trvá mnohem déle. Vzdůšné jednotky se z pochopitelných důvodů nezakopávají. Zakopání se vyjadřuje ve „Stupních zakopání“, žlutých, dobře viditelných bodech, je-li aktivní grafické info na jednotkách. Stupeň zakopání se snižuje s každým útokem na jednotku. Dlouhodobé zakopání má nepříznivý vliv na morálku jednotek.

## ZKUŠENOST A BOJOVÉ KVALITY JEDNOTLIVÝCH JEDNOTEK

Zpočátku převládá v boji chaos. Nikdo totiž nevěděl, jak je možné čelit invazi neznámých protivníků. Nikdo neznal jejich slabá místa, ani způsob boje. To všechno bylo třeba se naučit. Doktrína každé úspěšné armády se opírá o zkušené a vycvičené vojáky. Jenže doba nutná pro výcvik je neúnosně dlouhá a na úvahy nebyl čas. Jednotky nově vytvořené Aliance Země byly nuceny zdokonalovat se přímo v boji. Velmi brzy bylo možno pozorovat rozdíly mezi veterány, vojáky ostřílenými v boji, a nováčky, kteří nedokázali zachovat v bitvě chladnou hlavu. Tento rozdíl je v Spellcrossu vyjádřen „zkušeností“. Využívá se zde postup na vyšší úroveň zkušenosti, vyjádřené body zkušenosti. Pro každou „úroveň“ je dán určitý počet bodů, které je nutno získat na bojové mapě ničením nepřátelských oddílů. Jestliže hodnota bodů zkušenosti přesáhne předem stanovenou hranici, jednotka jednak postoupí na vyšší úroveň, jednak se jí zdokonalí bojové vlastnosti, např. útok, obrana, počet útoků... Zkušenější jednotky jsou odolnější vůči vlastním ztrátám i speciálním útokům bestii Other Side. Aktuální zkušenost je zobrazena také na listě jednotky v bojové mapě jako malý proužek pod ikonou jednotky. Jestliže se naplní, jednotka postoupí na vyšší úroveň. Postup na vyšší úroveň je signalizován zvukovým efektem.

Při bojích na bojové mapě nezapomeňte, že za zraněné nepřátele dostanete méně zkušenosti, zatímco za zabitě podstatně více. Je-li v nepřátelské jednotce zraněn nebo zabit i poslední bojeschopný člen jednotky, jednotka je zničena a za mrtvé jsou považováni i všichni zranění.

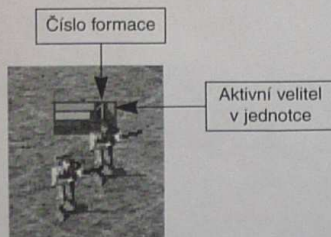
Zařazení jednotky podle úrovně její bojové zkušenosti

Úroveň bojové zkušenosti jednotky	Zařazení jednotky
1–3	Začátečníci
4–5	Pravidelné oddíly
6–8	Oddíly veteránů
9–10	Elitní oddíly
11–12	Super-elitní oddíly

## VELITELÉ A HIERARCHIE BOJOVÝCH JEDNOTEK

**Aktivní velitel** - vyznačen zeleným bodem na jednotce, v které se nachází - zlepšuje bojové vlastnosti všech jednotek, kterým velí. Velitel je vždy v některé z bojových jednotek na bojové mapě. To, co je pro armádu ziskem, se ale zároveň stává nepříjemným rizikem - se zničenou jednotkou totiž umírá i velitel. Smrt velitele je velmi nepříjemná záležitost. Všem jednotkám, kterým velí, poklesne morálka a pokud se jednalo o velitele vyšší formace, celá jednotka se rozpadne na menší jednotky s nižšími veliteli.

Jednotky v bojové formaci poznáte snadno. Grafické info nad jednotkou se zmenší a vedle něho se ukáže číslo formace, v které se nachází.



Zařazení do vyšších bojových formací je zobrazeno na informačním listě jednotky v pravém horním rohu ikony jednotky.

- příslušnost k praporu
- příslušnost k pluku
- příslušnost k brigádě

Informaci o příslušnosti Vašich jednotek zjistíte pohledem na grafické info jednotky. Každá Vaše státní jednotka je bez speciálního znaku v pravé části grafického info, zatímco pomocné jednotky mají navíc speciální symbol.

**3 červené proužky** - důležitá jednotka, je-li tato jednotka v boji zničena, je mise neúspěšná

**3 modré proužky** - pomocná jednotka pro misi, tato jednotka s Vámi bojuje pouze během mise na bojové mapě

**3 bílé proužky** - pomocná jednotka na jednu velkou/strategickou mapu (kapitolu)

## MOŽNOSTI NASTAVENÍ NA BOJOVÉ MAPĚ

Aktivuje se klávesou „O“, nebo tlačítkem na ovládacím listě bojové mapy.

**Pohyb:** Na bojové mapě sice již nelze měnit grafické rozlišení, pohyb jednotek však můžete zrychlit, nebo naopak umožnit jejich plnou animaci. Nastavení lze provést jak pro jednotky Aliance, tak pro jednotky Other Side.

**Druhy pohybu:**

Normální - pohyb jednotky je plně animovaný (nejpomalejší nastavení)

Rychlý - středně rychlé nastavení

Skokovitý - jednotky nejsou animovány (nejrychlejší nastavení)

**Cíle mise:** Každý boj na bojové mapě má vždy svůj cíl, tj. úkol, který je zapotřebí splnit, aby byla mise úspěšně dokončena. Obvykle jde o zničení všech nepřátelských jednotek, ale také o zničení objektů či konkrétních osob. Cíle mise, které jsou „odtlačkovány“, jsou splněny.

**Gama korekce** - korekce jsou pro tmavší monitory

**Hlasitost hudby** - stlačením ikony plusu nebo mínusu měníte hlasitost hudby

**Hlasitost zvukových efektů** - stlačením ikony plusu nebo mínusu měníte hlasitost zvukových efektů.

**Uložení** - hru je možno na bojové mapě uložit jen čtyřikrát a to do jediné pozice. Proto pozorně sledujte, kolik možností uložení Vám ještě zůstává

**Nahrání** - nahraje uloženou pozici na bojové mapě

## UCHOVÁNÍ POZICE PO OPUŠTĚNÍ BOJOVÉ MAPY

Opuštění bojové/taktické mapy nemusí nutně znamenat úplnou ztrátu Vaší rozehrané pozice. Vaše bojová situace se Vám uchová po stlačení klávesy ESC a bude opět přístupná z Hlavního menu, jestliže použijete položku „Pokračovat“. Pozor! Pokud tuto volbu nevyužijete a rozhodnete se nahrát jinou Vaši uschovanou pozici, nebo začnete novou hru, Vaše „stará“ pozice z bojové mapy bude nenávratně ztracena.

## HORKÉ KLÁVESY NA TAKTICKÉ BOJOVÉ MAPĚ

Všechny možnosti nastavení jsou přístupné pomocí ikon, ale pro rychlejší manipulaci máte k dispozici i klávesy s toutéž funkcí.

**Bojové módy** - přepínáte klávesou SPACE (mezerník)

Mód pohybu - ukazuje, jak daleko může jednotka s aktuálním počtem AB dojít, nelze střilet

Mód útoku - ukazuje, jak daleko lze dostřelit s aktivní jednotkou, nelze se pohybovat

Normální mód - speciálně se nezobrazuje střelba, ani pohyb

**Klávesy na dočasné přepínání módů** (jsou aktivní, pokud je držíte):

„M“ - mód pohybu

„A“ - mód dostřelu zvolené jednotky

„TAB“ - zobrazí mapu území

„Shift + PTM (Pravé tlačítko myši)“ - informace o jednotce

„I“ - vyvolá nebo zruší grafické info nad jednotkou

„O“ - vyvolání menu nastavení

„ALT + Print Screen“ - uložení obsahu obrazovky ve formátu PCX

**Typy kurzoru myši:**



kurzor pohybu



kurzor výběru



kurzor útoku



kurzor útoku na pozemní jednotku



kurzor útoku na vzdušnou jednotku



kurzor výběru útoku



kurzor informace o jednotce



kurzor čekání



kurzor rozhodování mezi útokem nebo pohybem

## „VELKÁ“ - STRATEGICKÁ MAPA

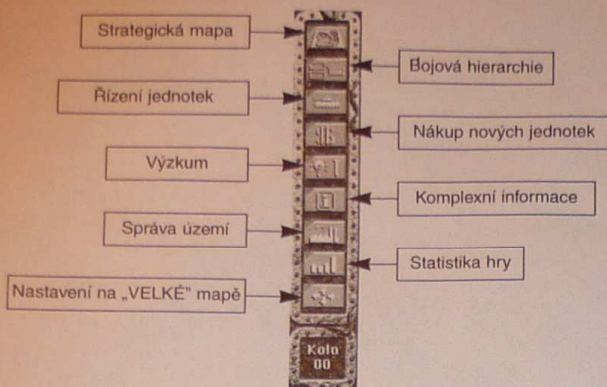
Strategickou část hry SPELLCROSS: Poslední bitva, tvoří několik obrazovek, které Vám portáží zvládnout nelehké úkoly plánování dalšího postupu Vašich armád, zdokonalování jednotek, sbírání posíl či organizování jednotek do vyšších bojových celků. Na Vás zůstává složité rozhodování, jak rozdělit strategické body plynoucí z obsazených území. Zda se soustředíte jen na řízení vlastních jednotek, nebo zda vrhnete všechny dostupné zdroje na výzkum a vývoj nových technologií a poznatků o Vašem nepříteli, o Other Side. Každé rozhodnutí je důležité a ovlivní Váš úspěšný postup hrou. Přebíráte zde vlastně postavu velitele Johna Alexandra a stáváte se tak vojenským velitelem a správcem obsazených území zároveň.

V této strategické části si v podstatě připravujete půdu pro úspěšné akce na bojišti - bojové mapě. Tady určujete, kolik a které jednotky se vrhnou do útoku a kolik jich zůstane v záloze. Celkem devět obrazovek Vám umožní zorientovat se ve spleti údajů a připravit komplexní a promyšlený strategický plán.

Na většině obrazovek vyvolá „PTM“ info o jednotlivých položkách. Stačí např. kliknout pravým tlačítkem myši na jednotku na strategické mapě a dozvíte se o ní hned všechny podstatné údaje.



## IKONY OBRAZOVEK NA „VELKÉ“ STRATEGICKÉ MAPĚ



## STÁLÉ A POMOCNÉ BOJOVÉ JEDNOTKY

Všechny jednotky v Spellcrossu jsou zařazovány buď ke stálým nebo k pomocným oddílům. Stálých oddílů můžete mít pouze určitý počet, který je stanoven hodnotou Vaší postavy Johna Alexandra. Jen stálé jednotky však můžete seskupovat do bojových formací a kupovat si nové jako náhradu za ztracené. Všechny vlastní jednotky postupují s Vámi s celou svou výzbrojí a zkušeností do dalších vítězných bitev, i po úspěšném dobytí celé „Velké“ strategické mapy. Pomocné oddíly zase představují jednorázovou pomoc na jednu „Velkou“ strategickou mapu. Kromě pomocných jednotek můžete na bojové taktické mapě potkat i jednorázové „přátelské“ jednotky. Jejich pomoc však trvá pouze během boje na jedné konkrétní bojové mapě.

## STRATEGICKÁ MAPA A BOJOVÁ HLÁŠENÍ

První obrazovka, která se objeví po splnění úvodní mise, je strategická mapa celého bojového sektoru. Je rozdělena na ohraničená území. Každé území patří nepříteli má tzv. Informační zprávu. Je to text, který popisuje, co o území víte a co Vás tam může čekat, případně jakou misi zde máte splnit. Pozor, útok a úspěšné splnění mise ještě neznamená automatické dobytí území. Často musíte automaticky ustoupit, abyste se mohli opakovaným útokem území zmocnit. Celý Spellcross tvoří několik takovýchto strategických map/kapitol, které se vzájemně odlišují graficky, dějově, náročností a množstvím území. Blíže o splnění úkolů na Strategické mapě v kapitole „Dobytí Strategické bojové mapy“

**Časově omezená území** - některá území jsou označena číslem. Tato území vyžadují rychlý zásah Vašich oddílů. Může být ohroženo civilní obyvatelstvo, nutný rychlý postup ofenzivy, nebo je zapotřebí prorazit cestu pro konvoj. Číslo území ukazuje počet kol, během nichž je ještě možno misi úspěšně splnit. Pokud na území do uplynutí limitu nezaútočíte, mise je automaticky nesplněna. Jestliže na území zaútočíte, a misi nesplníte, svou šanci jste promarnili také.

## ZDROJE V SPELLCROSSU

**PENÍZE** - Peníze jsou důležité pro doplňování poškozených jednotek, rekrutování nových jednotek a velitelů a pro jejich následné vylepšování. Můžete je získat po úspěšném splnění misi, nebo je postupně získávat z obsazených území.

**VÝZKUM** - Druhou důležitou položkou je výzkum. Jsou to vlastně body výzkumu, kterými podporujete výzkumné oddělení. Jak přerozdělíte body výzkumu a peníze Vám určuje obrazovka „SPRAVA ÚZEMÍ“.

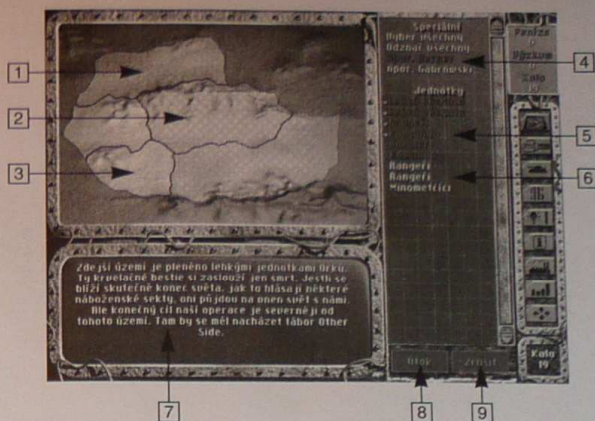
**POČET KOL** - Spellcross: Poslední bitva je strategie založená na herních kolech. Jestliže usoudíte, že ve strategické části jste vyčerpal i poslední možnosti, stlaďte ikonu „Konec kola“ a tím definitivně potvrdíte všechna Vaše dosavadní rozhodnutí. Počet kol je údaj, který Vás informuje jak dlouho už hrajete aktuální Kapitulu/Strategickou bojovou mapu. Řada událostí na bojišti je závislá na rychlosti Vašeho postupu.

**KONEC KOLA** - Stlačením této ikony ukončíte aktuální strategické kolo na velké mapě

## ÚTOK NA NEPŘÁTELSKÉ ÚZEMÍ

Během kola je možné zaútočit jen na jedno nepřátelské území. Bránit se však můžete neomezeněkrát. Samozřejmě, že každá jednotka, která již byla aktivní v jednom boji, se nedá použít v tom samém kole na něco jiného. Je proto třeba jednat uvážlivě a nenechat doplňovat čerstvými silami všechny jednotky současně. Může se totiž stát, že neočekávaný útok Other Side nebude mít kdo odrazit. To vše může vést ke zdoluhavému a krvavému znovudobývání ztracených území, ba dokonce i ke konečné prohře.

V případě, že chcete zaútočit na nepřátelské území, stačí na něj kliknout LT myši a v pravé části obrazovky si vybrat jednotky, se kterými chcete na dané území zaútočit. Můžete využít volbu „Vyber všechny“ nebo „Označ všechny“. V případě, že chcete do boje vybrat celé aktivní bojové formace (viz kapitola „Bojová hierarchie/formace“), stačí kliknout na velitele formace a všechny jednotky dané formace jsou automaticky vybrány. Formace je na bojové mapě aktivní, pokud obsahuje alespoň dvě jednotky, přičemž v jedné z nich musí být velitel dané formace. Po výběru jednotek stačí jen volbu potvrdit kliknutím na tlačítko „Útok“. Tehdy se ocitnete na taktické bojové mapě a můžete začít umisťovat Vaše jednotky na startovací pole.



- 1 - území, které je cílem útoku (červeně pulzující)
- 2 - nepřátelské území
- 3 - obsazené území
- 4 - aktivní důstojník s formací
- 5 - vybrané jednotky s aktivní formací
- 6 - nevybrané jednotky
- 7 - informační text před misí
- 8 - potvrzení útoku
- 9 - zrušit útok

## BOJOVÁ HIERARCHIE / BOJOVÉ FORMACE

Jako každá armáda má i armáda Aliance své stupně velení. Základní jednotkou pro Vás, jako hlavního velitele, je rota. Počet vojáků v rotě se u jednotlivých druhů jednotek odlišuje. Rota komanda má 20 vojáků, rota lehké pěchoty 100 vojáků, rota bojové techniky (např. tanky) obvykle sdružuje 10 vozidel. Jednotlivé rotě je možné s určitými výhodami spojovat do vyšších celků. Velikost bojových celků závisí jednak na hodnotě hlavní postavy (Johna Alexandra), jednak na hodnotě a počtu jeho podřízených velitelů.

Velitele můžete získat koupí v obrazovce nákup nových jednotek. O příchodech a odchodech velitelů Vás informuje text. Nové velitele dostáváte k dispozici vždy v hodnotě nadporučíka. Vaši úlohou je úspěšnými bojovými akcemi jednotlivé velitele vylepšovat. Velitel s vyšší hodnotou může nejen velet větším bojovým celkům, ale navíc také znatelně vylepší vlastnosti všech podřízených jednotek. Jednotky seskupené do pluku tvoří vzájemnou koordinaci silnější celek, než jednotlivé rotě. Velitelé je potřeba chránit. Jestliže je velitel vyššího bojového celku, např. pluku, zabit, pluk se rozpadne na menší celky (praporek, rotě) s podřízenými veliteli.

Aktivní prapor tvoří minimálně 3 rotě, přičemž v některé z rot musí být jeho velitel. Je-li jednotka s velitelem v boji zničena, zahyne s ní i velitel a bojové seskupení zanikne. Jednotky v aktivním bojovém seskupení jsou na obrazovce označeny rámečkem. Jednotky v pravé části obrazovky, které jsou zvýrazněny, nejsou zařazeny do žádného bojového seskupení.

Manipulace s jednotkami a veliteli na této obrazovce je velmi jednoduchá. V pravé části jsou zvýrazněny nezařazené jednotky a velitelé. Z nich si zvolíte jednotku/velitele kliknutím LTM a umístíte ji ho do některého z rámečků v levé části obrazovky. Rámečky pro jednotky jsou pouze v levé části obrazovky, rámečky pro důstojníky napravo od nich. Když důstojníka vložíte na jeho místo, rozsvítí se pod ním otazník. Kliknutím LTM na otazník a vzápětí na jednotku ve formaci si zvolíte, v které jednotce se bude velitel formace účastnit boje. Jsou-li ve formaci alespoň 3 jednotky a velitel, celá formace se rozsvítí tmavě zelenou barvou a stane se aktivní. Jednotku/velitele z formace vyřadíte kliknutím PTM na vybranou jednotku/velitele zařazenou/zařazeného do bojové formace.

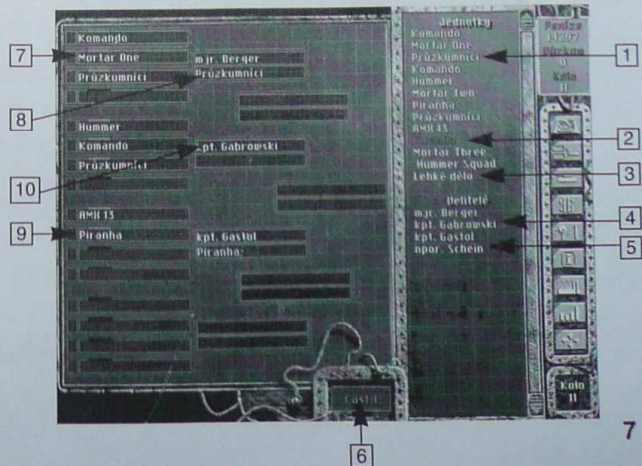
## HIERARCHIE ARMÁDY ALIANCE

Rota - prapor - pluk - brigáda

## HIERARCHIE HODNOSTÍ VELITELŮ

Nadporučík - kapitán - major - podplukovník - plukovník - generálmajor - generálporučík - armádní generál

**Pozn.:** pomocné jednotky nemohou být organizovány do vyšších bojových celků. Informace o veliteli a počtu jeho bojových nasazení zobrazíte kliknutím PTM na velitele v pravé části obrazovky.





- 1 - Jednotka umístěná ve formaci
- 2 - Aktivní, navolená jednotka
- 3 - Nezařazená jednotka
- 4 - Zařazený velitel
- 5 - Nezařazený velitel
- 6 - Přepnutí do druhé části hierarchie
- 7 - Aktivní formace
- 8 - Jednotka, z které je velitel
- 9 - Zařazená jednotka v neaktivní formaci
- 10 - Velitel dosud nezařazený do žádné jednotky

## ŘÍZENÍ BOJOVÝCH JEDNOTEK

Tato obrazovka dovoluje doplňovat ztráty z boje, vylepšovat, přezbrojovat či jinak upravovat jednotky Vaší armády. Jednotky je možné propustit, čímž uvolníte místo novým, výkonnějším. Všimněte si, že v dolní části obrazovky je místo pro pomocné jednotky, zatímco stálé jednotky jsou nad nimi. Oddíly, které jsou nějakým způsobem modifikovány, zůstanou na předem určený počet kol nepřístupné. Počet kol je zobrazen blížícím číslem na jmeně jednotky. Na levé straně se nachází ikona činnosti jednotky. Během prvního kola však můžete kliknutím na jednotku volbu úpravy jednotky zrušit.



- Koupená jednotka



- Opravovaná/doplňovaná jednotka



- Vylepšovaná jednotka



- Jednotka vracející se z boje

## NÁBOR

Každá bojová jednotka má během bojů ztráty. Na tomto místě je možné doplnit rotu čerstvými posilami. Mód „Nábor“ nabízí 3 možnosti doplňování poškozené jednotky, které se od sebe liší jednak dobou trvání a cenou, jednak tím, jak ovlivní celkovou bojovou zkušenost jednotky. Nejlevnější a nejrychlejší možností náboru je rekrutování nováčků - celková zkušenost jednotky však rychle klesá. Střední volbou je doplnění jednotky o veterány. Nejvýhodnější možností je doplnění jednotky o elitu, kdy zkušenost jednotky zůstává nezměněna. Daní za tuto výhodu je vyšší cena a délka trvání doplňování.

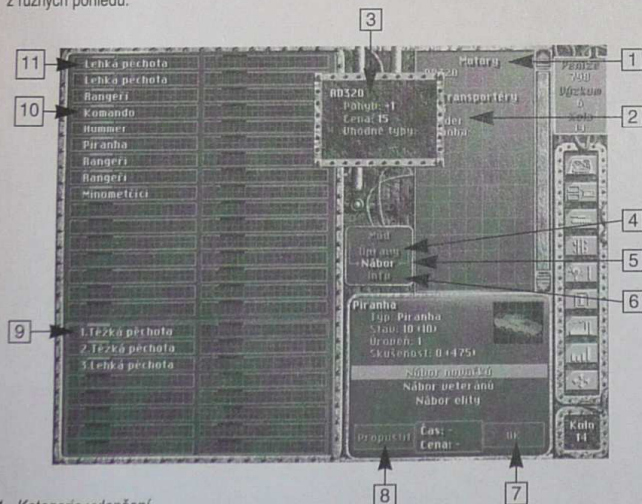
## ÚPRAVY - VYLEPŠOVÁNÍ JEDNOTKY

S postupem času můžete dospět k závěru, že jednotka potřebuje vylepšit své bojové vlastnosti, proto její výzbroj je nedostatečná. To můžete provést dvěma způsoby - tzv. vylepšováním jednotky pomocí „vylepšení“ (můžete je vynalézt pomocí výzkumu, viz obrazovka výzkumu), které modifikuje určité vlastnosti. Může to být např. výkonnější motor, odolnější pancíř nebo dělo s větší průbojností. Je přirozené, že jednotka může mít současně těchto třech kategorií jen jedno vylepšení. Ne dva pancíře nebo dvě děla... Tato volba neovlivňuje bojovou zkušenost jednotky.

Druhou, radikálnější formou vylepšení jednotky je její úplné přezbrojení. Můžete usoudit, že lehká pěchota je málo výkonná a že potřebujete spíše komando. Vaše lehká pěchota je však už na páté úrovni celkové bojové zkušenosti a je Vám líto jednoduše ji propustit a koupit si novou, nezkušenou jednotku. Pro tento případ je zde volba přezbrojení. Při přezbrojování přirozeně poklesne bojová zkušenost jednotky (musí si navyknout na nové vybavení), ale v žádném případě to nejsou žádné nováčky. Nesmíte zapomenout na to, že přezbrojit lze pouze v rámci jednoho druhu zbraní. Tak například jednotku těžké pěchoty nemůžete přezbrojit na tankovou jednotku, ale jen na jakoukoliv jinou pěchotu (viz Kategorie bojových jednotek). Je pro vás mimořádně důležité, abyste si uvědomil, že s kompletním přezbrojením ztrácí jednotka nenávratně všechna svá předcházející technologická vylepšení.

## INFO

Tento mód Vám o zvolené jednotce poskytne kompletní informaci, včetně série obrázků jednotky z různých pohledů.



- 1 - Kategorie vylepšení
- 2 - Kategorie jednotek na přezbrojení
- 3 - Informace o vylepšení po stlačení PTM
- 4 - Volba přezbrojení nebo vylepšení jednotky
- 5 - Doplnění jednotky s jeho následnými typy 6 - Info o aktivní jednotce
- 7 - Potvrzení doplnění jednotky
- 8 - Propuštění jednotky (chcete-li uvolnit místo pro nějakou další)
- 9 - Část obrazovky vyhrazena pro pomocné jednotky
- 10 - Část obrazovky vyhrazena pro Vaše stálé jednotky
- 11 - Aktivní stálá jednotka

## OBRAZOVKA NÁKUPU NOVÝCH JEDNOTEK

Podmínkou úspěšného nákupu nové jednotky je dostatek peněz a volné místo pro nákup. Nakupovat (rekrutovat) můžete jen Vaše stálé jednotky. Na jednotky, které jsou sice vyznačeny na obrazovce, ale jsou nepřístupné, nemáte s největší pravděpodobností dostatek peněz, nebo Vám Vaše hodnota (hodnota Johna Alexandra) nedovoluje nakoupit více stálých jednotek.

Kromě nákupu nových jednotek zde máte možnost koupit také nového velitele. Všechny jednotky získané na této obrazovce jsou na první úrovni zkušenosti a všichni velitelé v hodnosti nadporučík. Zakoupeným jednotkám trvá dvě kola, než jsou přístupné a můžete je použít na bojové operace. Velitelé jsou dostupní pod položkou „Velitelé“ jen určitou dobu. Potom jsou povoláni na jiný úsek fronty, mimo Váš dosah. Světla pole v levé části obrazovky, kam můžete dokupovat jednotky/velitele, jsou volná. Tmavá jsou nepřístupná kvůli nízké hodnotě velitele Johna Alexandra.

## KATEGORIE BOJOVÝCH JEDNOTEK

Výzbroj Aliance byla na počátku jejího vzniku různorodá, ale operační nutnost donutila generální štáb omezit počet variací bojové techniky a koncentrovat se na méně druhů. Základem výzbroje, která se začala vyrábět ve velkém množství, se tak stala převážně standardizovaná výzbroj NATO.

Jednotky Aliance se podle zařazení k jednotlivým druhům zbraní dělí na více kategorií: 1. Pěchota, 2. Obrněné transportéry, 3. Tanky a bojové tanky, 4. Dělostřelectvo, 5. Protivzdušná obrana, 6. Radary, 7. Bez skupiny

## VŠEOBECNÉ VLASTNOSTI JEDNOTLIVÝCH KATEGORIÍ:

### PĚCHOTA

- dokáže se pohybovat v lese
- rychle se zakopává, čímž si značně vylepšuje obranu
- na rovině je s porovnání s jinými druhy jednotek poměrně pomalá a zranitelná
- určitou výjimkou mezi pěchotou je minometná pěchota, má všechny zmíněné vlastnosti, ale při tom využívá vlastnosti dělostřelectva - střílí tam, kam sama přímo nevidí, a smí střílet ze šikmých ploch, nedokáže střílet na blízkou vzdálenost

### OBRNĚNÉ TRANSPORTÉRY

- útočná lehká vozidla, určená především na boj s pěchotou na průzkum
- nemůže jezdit skrz les

### TANKY

- rychle a obrněné s dalekým dostřelem
- nedokážou se zakopat tak rychle a účinně jako pěchota a nemohou jezdit skrz les

### DĚLOSTŘELECTVO

- střílí i přes kopec, to jest na jednotky, které nevidí, stačí, když je vidí jiná jednotka
- velmi vysoký útok na zdi a objekty
- velmi daleký dostřel, největší ze všech jednotek
- nedokáže střílet ze šikmých ploch
- z blízká zranitelné - slabá ochrana, omezen i minimální dostřel, tj. nedokáže střílet na blízkou

### PROTIVZDUŠNÁ OBRANA

- velmi účinné útočí proti létajícím jednotkám
- pancéřovaná ale slabé útoky proti pozemním cílům

### RADARY

- velmi daleký dohled, největší ze všech jednotek
- nestřílejí, jsou velmi zranitelné, potřebují čas na aktivaci a deaktivaci

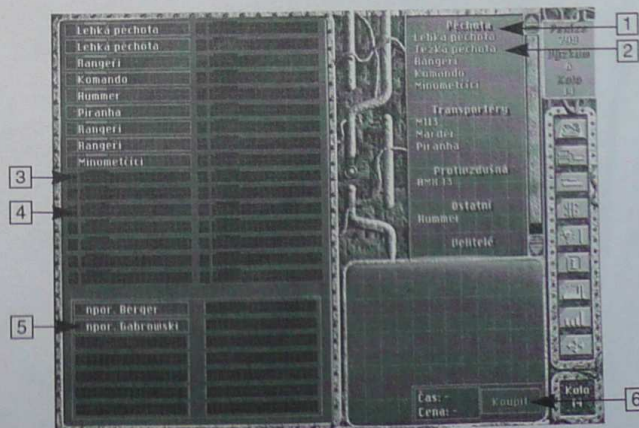
### VZDUŠNÉ JEDNOTKY

- terén neovlivňuje jejich pohyb, tzn. větší dosah, než mají pozemní jednotky
- jsou ve vzduchu a z toho vyplývá výhoda, že na ně platí jen útok na vzdušné cíle
- mají daleký dohled a dostřel

### JINÉ, NEZAŘAZENÉ JEDNOTKY

- Mají speciální výhody a vlastnosti a (nebo) nepatří přímo do žádné z kategorií.

Bojová kvalita jednotlivých jednotek prudce stoupá s tzv. vylepšeními - bojovými nadstavbami. Vývoj přináší množství výhod a zdokonalení, od lepší výzbroje, pancíře až po motor. Můžete však usoudit, že ani s těmi nejlepšími vylepšeními se jednotka nevyrovná jiným druhům v té samé kategorii. Například lehkou pěchotu se rozhodnete nahradit jednotkou komando. Potom se můžete rozhodnout jednotku přezbrojit. Výhoda z tohoto postupu z hlediska zachování velké části zkušenosti je jasná.





- 1 - Kategorie bojové jednotky
- 2 - Typ bojové jednotky
- 3 - volné místo na nákup stálé jednotky
- 4 - Nepřístupné místo pro nákup jednotky (kvůli nízké hodnotě Johna Alexandra)
- 5 - Poslední koupení důstojník
- 6 - Potvrzení koupení jednotky

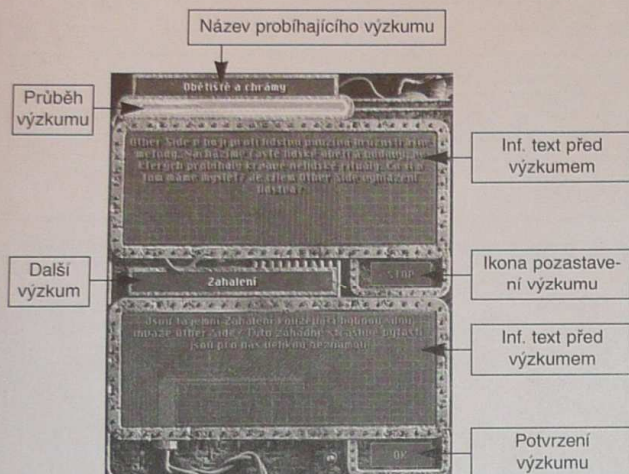
## VÝZKUM

Mimořádně důležitou součástí komplexní strategie je výzkum. Při postupu hry narazíte na mnohé tajemné úkazy, nové nepřátelské rasy. V zoutalém vzepětí sil Vaší vědci lámou rekordy v realizaci nových objevů. Jen informovaný a na všechno připravený voják dokáže zvítězit. Výzkum je v SPELLCROSSU členěn do 4 oblastí. "Globální" výzkum se věnuje všeobecným poznatkům o nepříteli, jeho organizaci, způsobech boje, cílech a o možnostech využití výsledků výzkumu ve prospěch armády Aliance.

Kategorie „Rasy a jednotky“ je zaměřena na podrobné informace o nepřátelských jednotkách a současně na vývoj vlastních nových druhů zbraní (jednotek).

Dříve, než se začne vyrábět nová jednotka, předchází tomu množství tvrdé práce. Teoretický základ objevů a vynálezů tvoří kategorie „Technologie“. Praktickým využitím teoretických znalostí je oblast výzkumu „Zbrojních systémů“. Až zde jsou skutečná děla, pancíře či motory, kterým můžete vylepšovat své oblíbené jednotky.

Zkoumat můžete současně jen jeden druh výzkumu. Proto dříve, než si některý vyberete, věnujte pozornost krátké informaci v dolním okně. Tam se dozvíte, co můžete od výzkumu očekávat. Jestliže se rozhodnete výzkum zahájit, stačí kliknout na ikonu OK. Abyste výzkum úspěšně dokončili, potřebujete mít navolené body výzkumu (viz „Správa území“). Úspěšný postup při výzkumu si můžete zkontrolovat po ukončení kola pohledem na indikátor stavu výzkumu. Čím dále dosahuje červený ukazatel na indikátoru, tím blíže je dokončení výzkumu. I výzkum je možné přerušit. Stačí kliknout myši na ikonu stop a výzkum je pozastaven - později je možné pokračovat od bodu zastavení, nebo si můžete zvolit jiný druh výzkumu. Vynalezené věci, které můžete okamžitě použít, jsou samozřejmě v tom samém kole přístupné (např. vylepšení nebo nová jednotka). Informace o výzkumu najdete v obrazovce Komplexní informace.



## KOMPLEXNÍ INFORMACE

O jakékoliv jednotce nebo výzkumu si můžete najít okamžitou informaci na této obrazovce. Informace jsou k dispozici v textové podobě.

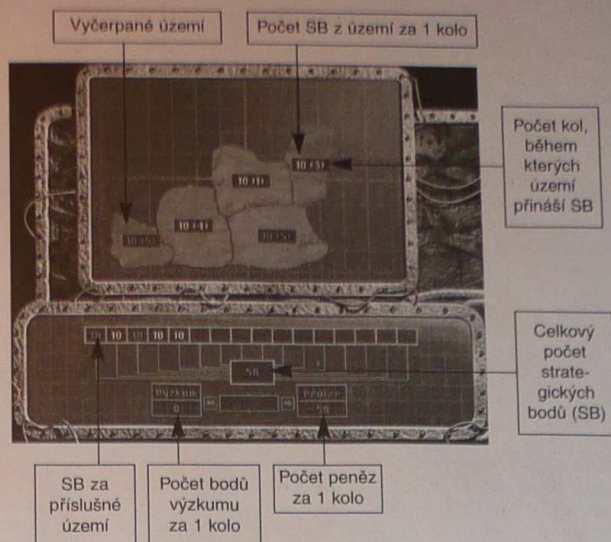
## SPRÁVA ÚZEMÍ

Obsazená území Vám přináší jako velitelé příjem tzv. Strategických bodů (SB). Každé území má předem určenou kapacitu SB, která se postupně vyčerpává. Každé území má počet SB, které přináší za jedno kolo - číslo před závorkou. Číslo na území v závorce znamená počet kol, během kterých budou SB z území přicházet. SB jsou v podstatě prestiží Vašeho velení a finančním ziskem současně. Můžete je využít dvěma způsoby - buď je převeďte v poměru 1:3 na body výzkumu nebo v poměru 1:1 na peníze.

Přerozdělování strategických bodů se provádí kliknutím levého nebo pravého tlačítka myši na šipky přerozdělování. Rozdíl je v tom, že při použití pravého tlačítka se SB přerozdělují 10krát rychleji, než při použití levého tlačítka.

## STATISTIKA HRY

Tato obrazovka je čistě informačního charakteru. Poskytne Vám údaje o počtu zničených nepřátelských jednotek, o vlastních ztrátách v celé hře a na aktuální úrovni / strategické bojové mapě.



Dodatečné, ale mnohem důležitější údaje, představují informace o Vaší postavě - veliteli Johnu Alexandrovi. Je tu zobrazena jeho momentální hodnota a zkušenost (údaje v závorce znamenají kolik zkušeností je třeba, aby postoupil na vyšší hodnotu). Zkušenost Vaší postavy je brána ze strategického pohledu. Za každé úspěšné splnění mise, nebo obsazení území, získáváte zkušenost. Maximální počet stálých jednotek (daný hodnotou Johna Alexandra) určuje počet jednotek, které můžete koupit a které spolu s Vámi postupují dále i po dobytí celé „Velké mapy“. Maximální počet velitelů (daný hodnotou Johna Alexandra) zase určuje horní hranici počtu velitelů Vašich bojových jednotek.

## NASTAVENÍ NA STRATEGICKÉ BOJOVÉ MAPĚ

SPELLCROSS: Poslední bitva nabízí 9 volných míst na uložení pozice. Pozici na strategické mapě si můžete na rozdíl od taktické bojové mapy ukládat libovolněkrát. Uloženou pozici si můžete pojmenovat jak chcete. Pokud se rozhodnete uchovat pouze aktuální čas v momentě uložení, stačí odeslat prázdné jméno pozice.

**Úprava jasu** - nastavení jasu obrázků

**Hlasitost hudby** - nastavení hlasitosti hudby

**Hlasitost zvuků** - nastavení hlasitosti zvuků

**Rozlišení mapy** - nastavení rozlišení taktické bojové mapy - bojiště. Na výběr zde 3 rozlišení.

**Výběr typu hudby** - CD - hudba na audiostopkách z CD

MIDI - MIDI hudba z pevného disku

**KONEC** - ukončení hry SPELLCROSS a odchod do hlavního menu.

## DOBYTÍ STRATEGICKÉ BOJOVÉ MAPY / SPLNĚNÍ ÚROVNĚ

Celý SPELLCROSS je rozdělen do tzv. Kapitol / Úrovní. Každý z nich obsahuje strategickou mapu s množstvím území. Kapitola je úspěšně zakončena dobytím klíčového území nepřátel. Tím je završení úspěšný postup Aliance k této ofenzivě a úloha armády je dočasně splněna. Armáda poté dostane čas na oddech, takže na začátku operace na nové strategické mapě, tj. nové Kapitole, nastupují oddíly automaticky doplněné o nové vojáky bez ztráty bojové zkušenosti. Toto doplnění je jednou z mála věcí, kterou vám nabízí boj v období SPELLCROSS zdarma.

## JOHN ALEXANDR A JEHO ÚSPĚŠNÁ KARIÉRA

Vy, jako hráč, přebíráte postavu Johna Alexandra, s kterou začínáte hru v první misi. Na hodnotu tohoto velitele závisí počet stálých jednotek a důstojníků. Postup do další Velké strategické mapy doprovází příběh.

## NEPŘÁTELÉ

Nepřátelé ve SPELLCROSSU jsou různí. Od vyslovených záplav orkských oddílů, po zákeřné bestie, které je téměř nemožné porazit. Nepřátelské jednotky se odlišují kvalitou i zkušeností.

Nejznámější nepřátelé a tedy symbol invaze představují Orkové. Tyto necivilizované bytosti vybírají převážně primitivními zbraněmi vynikají jediné krutostí ke svým nepřátelům. Nad nimi drží pevnou ruku brutální Ka - Orkové. Navíc se šíří pověsti o jakýchkoli Zahalených - ďáblech, rozsévajících smrt pomocí ničivé magie. Kdo je však skutečným vládcem Other Side, to je zahaleno neproniknou mlhou tajemství.

Nejlepší informace o nepříteli Vám zabezpečí výzkum. Zkoumat můžete jediné jednotky, které potkáte v boji. Na poznatky o nepřátelských oddílech často navazují další, mnohem důležitější - technologie, vylepšení...

Other Side využívá dva druhy útoků. „**Rádné ofenzivy**“ - organizované nejvyšším velením Other Side v dané oblasti. Ty jsou mimořádně nebezpečné. Je zapotřebí mít se před nimi na pozoru a dodržovat dobře minulé rady průzkumu a generálního štábu Aliance.

„**Náhodné útoky**“ - jsou výpady Other Side vedené často nepravděpodobnými a nekoordinovanými oddíly. Jsou nepříjemné a způsobují ztráty, ale lze se proti nim bránit.



## PROHRA

Období SPELLCROSS a příchod magie na svět vůbec je kruté a nemilosrdné období. Není tu nouze o krvavé porážky a zdrcující prohry. I ve chvílích největších vítězství někdy záplava nepřátelských vojsk prorazí zoufalý odpor úderných oddílů a nechává za sebou krvavou koupel, zápach spáleného masa z obětíšť, ukřižované zajatce a ruiny zpuštěných měst. Pro Johna Alexandra a s ním i pro Vás je však osudná až ztráta posledního území na „Velké strategické mapě“. Až s jeho ztrátou se končí naděje na vítězství a další postup ve hře - je to exitus. Lidstvo je ztraceno a Vám zůstává už jen pohled na to, co jste provedli v smutném outro.

Nicméně v každém jiném případě dostáváte šanci napravit své prohry. Proto jedna obyčejná porážka vůbec nemusí být osudná.

...už několik hodin přicházela neustálá hlášení o nepřátelském postupu. Nepřítel prorazil obranné seskupení sektorů a úplně zničil postavení úderných jednotek Aliance. Jen osamělé, roztroušené skupinky zachráněných se pomalu dostávaly do bezpečí druhé obranné linie. Kapitán Hogarty převzal velení nad posilněným 155. praporem. Pět rot se zakopalo na kopci ovládajícím okolí. Byl přirozenou překážkou pro postupujícího nepřítele a zároveň pilířem narychlo poslepané obrany vojsk Aliance. Ještě stále přicházeli poslední ustupující z úderných oddílů. Všichni potvrzovali zprávy o rychlém postupu oddílů Other Side. Proud utečenců postupně ustával, až nakonec úplně přestal. Za nimi šla už jen mlha. Bylo jasné, že přicházejí. Útok začal...

Jednotka spustila divokou palbu, ale z mlhy se vynořovaly stále nové a nové řvoucí postavy. Náhle celý kopec osvětlila mohutná záře. To přiletěly ničivé ohnivé blesky a vybraly si krutou daň v podobě desítek mrtvých obránců. Ty proklaté útočné oddíly Other Side určitě disponují nějakou magickou podporou. Trvalo to dva dny - dva dny plné krutých bojů. Padaly desítky obránců, ztráty Other Side už přestali počítat, ale kopec byl stále pevně v našich rukách. Za svítání druhého dne začalo pršet a s deštěm přišla i další útočná vlna Other Side. Nejdrive desítky, pak stovky rozběsněných bestii. Orkská pěchota, a spolu s nimi smečky útočných vlků, a nakonec vlčí jízda. Všechno dovřil nový útok magie. Bylo to jako přival nevýčerpatelných rezerv živé síly a energie. Orkové vtrhli do zákopu, odněkud zprava bylo slyšet řev. To se nemělo stát. V boji na blízko byli Orkové mistři a většinou pěchotě nedali žádnou šanci. Ještě, že měli zásoby granátů. Ale i tak je to stálo dobrých 20 životů. Vojáci na kopci pomalu, ale jistě ubývali. Zbytky oddílů neustále měnily postavení po každém útoku, takže magické útoky často vycházely naprázdno. Hogarty si celou dobu zachoval chladnou hlavu. Bylo to pro něj příliš jednoduché a lehké, přijít v tom peklu o rozum. Přitom na něj tlačili ze všech stran. Nadřízení stále slibovali, zapírali a kategoricky přikazovali. Nakonec z jeho jednotek zůstaly jen cary. Jejich zbytky zůstaly ve smrticím nepřátelském sevěření bez jakékoliv dělostřelecké podpory, bez záloh, munice, bez naděje na záchranu. Při životě je drželo už jen jedno, utečenecký tábor CGI. Ležel asi 10 km od jejich pozice. Byl plný bezbranných starců, žen a dětí. Hogarty až příliš dobře znal nepřítele a nebylo vůbec těžké uhádnout, co se stane, když tam dorazí. Dokud ale budou postup Other Side zadržovat, možná se podaří tábor evakuovat.

Konečně přestalo pršet a obloha se vyjasnila. Právě začínal další útok, když mezi básnicí Ka - Orky s pěnou u úst začaly dopadat dělostřelecké granáty. Na pahorku se objevily tanky a začaly válcovat zděšené Orky. Na smrt unavení vojáci už ani nejevili známky překvapení. Hogarty beze slova hleděl na příšernou apokalyptickou scénérii. V záři zapadajícího slunce, pod pásy obřímých kolosů, hynuly s divokými výkřiky stovky Orků. Náhle vedle něj zastavilo velitelské vozidlo. Vyskočili z něj štábní důstojník a major od tankistů.

„Přišli jste o tu nejlepší zábavu, gentlemani“ procedil Hogarty a do úst na znamení vítězství vložil cigaretu. Jeho tvář a uniforma byla pokryta neidentifikovatelným odpudivým povlakem, směsí bláta, potu a krve, ale nikomu to nevadilo. Starý průzkumník si unavenými očima plnými nevýslovného smutku prohlížel okolí, které bylo jako vystřižené z nějakého bezejmenného masakru. Stovky těl ležely podél celé bojové linie, která se strašnými boji změnila na měsíční krajinu. Krajinu, v které bok po boku leželi padlí vojáci Aliance spolu s bestii Other Side. Pak si vzpomněl na tábor CGI a najednou byl nevyslovně hrdý. Hrdý, že to všechno nebylo úplně zbytečné. Major, který sledoval jeho pohled, uznale pokýval hlavou:

„Dobrá práce. Škoda, že jsme to představení nestihli. Nemohu říci, že jsme nespíchali.“ Pomalu si promnul krvi podlitě, unavené oči.

Hogarty se v duchu ušklíbl. Splnil jsem povinnost, ale za jakou cenu. Ze čtyř set chlapů mi jich zůstalo sotva padesát. Zbytek byl mrtvý. Ale po nich přijdou jiní a ti s Other Side jinak zatočí.

Každého je dnes možné nahradit. Každého z nás...

## DODATEČNÉ TABULKY A INFORMACE

Bonusy jednotek za postup do vyšší úrovně zkušenosti

úroveň zkušenosti	útok	obrana	dojezd	počet útoků
1	0	0	0	0
2	+1	+1	0	0
3	+1	+2	0	0
4	+2	+2	0	0
5	+2	+3	0	+1
6	+3	+4	+1	+1
7	+4	+4	+1	+1
8	+4	+5	+1	+1
9	+5	+5	+2	+1
10	+6	+6	+2	+2
11	+7	+6	+2	+2
12	+7	+7	+2	+2

Velitelé a jejich hodnosti

hodnost	počet bojů na postup	velikost jednotky
NADPORUČÍK	6	prapor
KAPITÁN	10	prapor
MAJOR	18	pluk
PODPLUKOVNÍK	26	pluk
PLUKOVNÍK	36	pluk
GENERÁLMAJOR	48	brigáda
GENERÁLPORUČÍK	66	brigáda
GENERÁLPLUKOVNÍK	84	brigáda

Bonusy jednotek za jejich zařazení do bojové formace

formace	bonus k útoku jednotky	bonus k obraně jednotky
PRAPOR	+1	+1
PLUK	+2	+2
BRIGÁDA	+4	+4

John Alexandr a jeho hodnosti

hodnost	počet stálých jednotek	max. počet důstojníků
KAPITÁN	6	2
MAJOR	8	4
PODPLUKOVNÍK	12	6
PLUKOVNÍK	16	8
GENERÁLMAJOR	20	10
GENERÁLPORUČÍK	26	12
ARMÁDNÍ GENERÁL	32	14

## AUTORSKÁ PRÁVA

© 1997 Cauldron, spol. s r. o. Všechna práva vyhrazena. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-1997 by RAD Game Tools, Inc. FM sounds produced by the Fat Man, created by „Prof.“ K. Weston Phelan, © 1994 Fat Labs, Inc. Nepovolené kopírování, reprodukce, úpravy, pronájem, veřejná představení, vysílání nebo jiné využívání tohoto výrobku nebo jeho přenos na jiná elektronická média nebo strojově čitelné formy je přísně zakázáno a je porušením příslušných zákonů. Manuál: © 1997 Cauldron, spol. s r. o. Všechna práva vyhrazena. Jakékoli nepovolené využívání, reprodukce nebo úprava tohoto manuálu včetně nebo jeho části včetně kopírování nebo překládání či prodeje, pronájem a jiného využívání je přísně zakázáno.

## Vánoční speciál

Ani časopis Excalibur si nenechá ujít tak výjimečnou příležitost, jako jsou Vánoce. Je to čas, kdy můžeme obdarovat naše nejdražší a našemu srdci nejbližší. Pro nás (tedy celou redakci Excaliburu) to bezesporu jsou naši věrní příznivci a čtenáři. Proto Vám všem, laibovníkům a milcům počítačových her, přinášíme tento Vánoční speciál 1999. Jeho obsahem je plná hra Spellcross - Poslední bitva. První vydání se setkala s obrovským ohlasem a na mnoho z Vás se nedostalo. Máte teď jedinečnou možnost doplnit si mezeru mezi Vašimi céděčky. Slovenská firma Cauldron se právě tímto projektem dostala do podvědomí všech odborníků a hráčských společností. Úspěch této hry byl famózní. Není divu, že se tato bratislavská firma nyní podílí na vývoji legendárního titulu, jakým je Battle Isle 4: Children of Haris. Zdá se Vám to nemožné? Neuvěřitelné možné, nemožné nikoliv. Slavný me-

galoman Blue Byte si vybral až doposud neznámou firmu, aby produkovala hru světového (ex)kalibru. Je to krásný případ toho, že i nadšenci, jakými programátoři Cauldronu na začátku svého snažení bezesporu byli, se mají šanci prosadit v tvrdě komerčním prostředí. Poslední bitva je tedy zároveň i symbolem víry, snahy a přesvědčení, že, když člověk chce, tak se mu podaří dosáhnout všech cílů, které si vytyčil. Zahrajte si Spellcross a uvidíte, o čem mluvím.

A na co že se máte těšit přistě? Lednový Excalibur bude zase o trochu hezčí a lepší, než ten předchozí. Ti, co mají 74, ví, o čem mluvím (ostatní rychle běžte zakoupit, protože už dnes je jasné, že za pár let bude toto číslo ceněno jako historická relikvie).

Tak na brzkou shledanou v roce 2000.  
Vaše redakce