

## Obsah

### Vítejte ve Flotile

Začínáme .....	5
Startovní obrazovka .....	5
Instalace .....	5
Rychlý start .....	5
Hlavní menu .....	6
Výukové programy .....	6
Mód šarvátky .....	6
Kampaň pro jednoho hráče .....	6
Dynaverse 3 .....	6
Ukončení hry .....	6
Menu nastavení .....	7
Nastavení hry .....	7
Nastavení zvuku .....	8
Nastavení obrazu .....	8
Přenastavení kláves .....	9
Základní ovládání hvězdné lodi .....	10
Stupně poplachu .....	10
Otáčení .....	10
Rychlost .....	11
Zaměřování .....	11
Výběr/ovládání zbraní .....	12
Štíty .....	14
Komunikace .....	14
Maskování .....	15

Skenování .....	16
Opravy .....	16
Pokročilé ovládání hvězdné lodi .....	17
Mariňáci .....	17
Přidělování energie .....	18
Ovládání kormidla .....	19
Vědecké menu .....	21
Vlečný paprsek .....	22
Transportéry .....	23
Raketoplány .....	23
Důstojníci .....	24
Miny .....	25
Mód šarvátky .....	26
Nastavení hry jednoho hráče .....	26
Připojování k šarvátce více hráčů .....	29
Založení šarvátky více hráčů .....	30
Filmová místnost .....	31
Knihovna plavidel .....	31
Kampaň pro jednoho hráče .....	32
Mapa s hexy .....	32
Ukládání a nahrávání hry .....	38
Dobyvatelský mód .....	38
Dynaverse 3 .....	39
Zapsání se .....	39
Nastavení své postavy .....	39
Hraní .....	40
Dynaverse 101 .....	41

Říše .....	43
Spojená federace planet .....	43
Klingonská říše .....	44
Romulanské impérium .....	45
Borgské společenstvo .....	46
Lodě .....	47
Zbraně .....	62
Lodní systémy .....	69
Standardní nastavení kláves .....	71
Credits .....	73
Zákaznická podpora .....	77
Softwarové licenční ujednání .....	79
Závěrečné slovo překladatele .....	81

## VÍTEJTE VE FLOTILE

Vítejte u třetí hry ze série Starfleet Command. SFC3 je hra simulující taktický souboj hvězdných lodí zasazená do období Star Trek: Nové generace vesmíru Star Treku. Obsahuje kampaň pro jednoho hráče, ve které můžete prožít epický vesmírný konflikt z pohledu tří stran: Klingonů, Romulanů a Federace. Během prozkoumávání galaxie budete kromě plnění misí důležitých pro příběh moci také přijímat volitelné mise k získání prestiže, která Vám umožní najmout zkušenější důstojníky, koupit lepší lodě a vylepšovat Vaši stávající loď. Tyto možnosti Vám dohromady přinášejí ten nejhlubší zážitek ze hry pro jednoho hráče, který byl v sérii SFC vytvořen.

SFC3 Vám také přináší Dynaverse 3 – vzrušující složku pro hru více hráčů, která Vám umožňuje přidat se k jedné ze čtyř říší a bojovat bok po boku s dalšími kapitány proti Vaším nepřítelům ve snaze ovládnout galaxii. Budete moci vytvářet flotily s Vašimi přáteli, abyste napadli nepřátelské konvoje, obléhali planety a útočili na nepřátelská opevnění. Každé vítězství přinese Vaši straně další prestiž, která Vás posílí do dalších konfliktů.

Activision a Taldren pracovali tvrdě, aby přenesli sérii Starfleet Command do tohoto vesmíru a my doufáme, že si ji užijete.



## ZAČÍNÁME

### Startovní obrazovka

Na startovní obrazovce jsou k dispozici následující možnosti:



**Nainstalovat** (Install): Zahájí instalaci hry. Toto tlačítko se změní na „Play“ (Hrát), jakmile bude hra nainstalována.

**Odinstalovat** (Uninstall): Odstraní instalaci hry.

**Dotanky** (Extras): Sem klikněte pro informace o dalších produktech Activisionu.

**Podpora/Informace** (Support/Info): Jestliže máte s hrou potíže, klikněte sem pro přístup k dokumentu s řešením problémů se SFC.

**Konec** (Quit): Zavře startovní obrazovku.

### Instalace

Abyste hru nainstalovali, vložte CD SFC3 do Vaší mechaniky CD-ROM a vyberte si jednu z následujících akcí:

Jestliže má Vaše mechanika CD-ROM zapnuto automatické přehrávání, objeví se startovní obrazovka automaticky. Klikněte na tlačítko „Install“ (Instalovat) a postupujte podle instalačních pokynů na obrazovce.

Jestliže nemáte zapnuto automatické přehrávání, klikněte dvakrát na ikonku „Můj počítač“ na Vaší pracovní ploše. Klikněte dvakrát na ikonku mechaniky CD-ROM. Poklepejte na ikonku „Setup“. Až se objeví startovní obrazovka, klikněte na „Instal“ (Instalovat) a postupujte podle instalačních pokynů na obrazovce.

### Rychlý start

Jestliže chcete skočit do hry a začít ihned hrát, přejděte do části Základní ovládání hvězdné lodi na straně 10. Tato sekce popisuje základní ovládání nutné k hraní hry. Jakmile se s ním sžijete, můžete se přesunout do části Pokročilé ovládání hvězdné lodi na straně 18, které zachází do větších detailů ohledně lodních systémů a taktiky.

## HLAVNÍ MENU



Abyste spustili hru, klikněte dvakrát na ikonku SFC3 na Vaší pracovní ploše nebo vyberte položku SFC3 v menu Start. Po krátkém nahrávání Vás uvítá Hlavní menu, které obsahuje následující možnosti:

**Prozkoumat výukové programy** (Explore Tutorials): V této části se mohou noví kapitáni naučit základům ovládání hvězdné lodi. Pokrývá vše od manévřů při kormidlování po bitevní ovládání. Kliknutí na toto tlačítko Vám umožní vybrat si ze šesti různých přednášek Akademie Hvězdné flotily. Jestliže je pro Vás hra nová, měli byste je hrát v připraveném pořadí. Jestliže jste vracející se kapitán a jste obeznámeni se základy, přeskočte klidně dopředu.

**Šarvátka pro jednoho/více hráčů** (Single/Multiplayer Skirmish): Jestliže se chcete vzdát příběhu a skočit rovnou do bitvy, je toto ta pravá část pro Vás. V tomto menu můžete nastavit jakýkoliv bitevní scénář, který budete chtít hrát buď proti hráčům řízeným počítačem nebo proti lidským hráčům. Nastavení šarvátka a množství dostupných voleb je detailně probráno na straně 26.

**Kampaň pro jednoho hráče** (Single Player Campaign): Toto menu Vám zaručuje přístup k propracovaným misím pro hru jednoho hráče v SFC3. Můžete si vybrat, zda budete hrát za Klingony, Romulany nebo Federaci. Protože tyto kampaně obsahují příběh, který se line přes všechny tři kampaně, doporučujeme Vám, abyste je hráli v navrženém pořadí, abyste získali úplný pohled na příběh. Ale pokud se Vám hnusí myšlenka hraní za lživé a nedůvěryhodné Romulany, klidně mezi kampaněmi přeskakujte. Více detailů o kampani pro jednoho hráče můžete najít na straně 32.

**On-line kampaň pro hru více hráčů** (Multiplayer Online Campaign): Toto menu si vyberte pro to, abyste se zapsali na server Dynaverse 3 a začali svoji pouť za dobytím galaxie. Předtím, než budete posláni do bitvy se svými přáteli s cílem zničit své konkurenty, si musíte vytvořit účet a vybrat svoji říši. Dynaverse 3 je probrána detailněji na straně 39. Abyste mohli hrát v prostředí Dynaverse 3, budete potřebovat připojení k Internetu.

**Nastavení** (Options): Toto tlačítko Vám umožní upravit nastavení zvuku, obrazu a hry. Pro další informace se podívejte na stranu 7.

**Ukončení hry** (Exit Game): Toto tlačítko Vám umožňuje hru kdykoliv ukončit a vrátit se na Vaši pracovní plochu.

## MENU NASTAVENÍ

Toto menu Vám umožňuje vyladit herní možnosti podle Vašeho vkusu, jakož i upravit nastavení zvuku a obrazu a přenastavit ovládání z klávesnice (všimněte si, že možnost přenastavit ovládání z klávesnice je dostupná pouze přes Hlavní menu – Menu nastavení, které se objeví při hraní tuto možnost neobsahuje).

### Ovládání kamery

Tato část Vám umožňuje změnit ovládání kamery během hraní. K dispozici jsou následující možnosti:



**Visutá kamera (Overhead):** Tento pohled zobrazí Vaši loď a její okolí z visuté pozice přímo za Vaší lodí, přičemž je Vaše loď uprostřed obrazovky. Jestliže máte zaměřeného nepřítele, obrazovka se oddálí tak, jak se Váš cíl vzdálí, což Vám umožní mít ho neustále na dohled. Při velkých bitvách je toto často lepší pohled pro strategické plánování. Tento úhel kamery můžete zvolit během hry stisknutím klávesy F1.

**Kamera na pronásledování (Chase):** Tento pohled zacílí kameru na Váš současný cíl. Tento úhel kamery můžete zvolit během hry stisknutím klávesy F2.

**Stíhací kamera (Follow):** Toto je standardní pohled v SFC3. Zobrazuje Vaši loď z 3D výhledu těsně nad rovinou útoku. Tento pohled můžete přibližovat a oddalovat pomocí kláves + a -. Tento úhel kamery můžete zvolit během hry stisknutím klávesy F3.

**Kamera na nepřítele (Enemy):** Tento pohled umístí Váš cíl do popředí, ale stále Vám umožní vidět Vaši loď. Tento úhel kamery můžete zvolit během hry stisknutím klávesy F4.

**Zacílená kamera (Target):** Toto tlačítko přepíná zacílení kamery na Váš cíl. Když tuto možnost aktivujete, uvidíte svého protivníka vždy na obrazovce a to buď pomocí oddálení (v módu Visutá kamera) nebo pomocí otáčení kamerou (v módu Stíhací kamera). Když tuto možnost vypnete, zůstane kamera za Vaší lodí. Tuto možnost můžete také zapínat a vypínat během hry stisknutím klávesy F5.

### Různé

Tato část menu Vám umožní nastavit herní funkce a upravit hlasitost. K dispozici jsou následující možnosti:



**Rychlé informace (Quick Tips):** Pokud jsou zapnuty, objeví se ve hře užitečné informace, když ponecháte kurzor nad většinou tlačítek. Pokud jsou vypnuty, informace se neobjeví.

**Rychlost hry (Game Speed):** Tento posuvník ovládá rychlost hry a můžete ho nastavit od jedné do jedenácti. Nižší rychlosti Vám poskytnou více času na přemýšlení a plánování, zatímco vyšší rychlosti se zaměřují více na akci a rychlé uvažování. Můžete si upravit rychlost hry tak, aby vyhovovala Vašemu hernímu stylu.

**Viditelná mřížka (Visible Grid):** Po svém aktivování zobrazí tento prvek viditelnou mřížku na hracím poli. To Vám může pomoci odhadnout relativní vzdálenost k cílům a naplánovat určité útoky.

**Rychlost textu (Text Speed):** Tento posuvník ovládá rychlost, kterou se objevuje text na obrazovce. Jestliže zjistíte, že nemůžete přečíst text předtím, než zmizí z obrazovky, můžete ho zpomalit.

**Celková hlasitost (Master Volume):** Tento posuvník ovládá celkovou úroveň hlasitosti ve hře.

**Hlasitost hudby (Music Volume):** Tento posuvník ovládá pouze hlasitost hudby v SFC3.

**Hlasitost řeči (Speech Volume):** Tento posuvník použijte k úpravě hlasitosti řeči ve hře.

### Nastavení textur

Toto menu Vám umožní zapnout a vypnout různé vylepšené grafické prvky enginu SFC3. Jestliže dochází k problémům s výkonností, mělo by Vám pomoci vypnout tyto volby.



**Vylepšené osvětlení (Specularity):** Ovládá způsob, jakým hra odráží světlo na různém povrchu.

**Světelné mapy (Light Maps):** Ovládá to, jak hra zobrazuje rozsvícené povrchy na modelech lodí a stanic.

**Mapy poškození (Damage Maps):** Ovládá zobrazení textur poškození na modelu lodí poté, co byl zasažen.

**Světelné mapy poškození (Damage Light Maps):** Ovládá zobrazení rozsvícených částí textur poškození na lodích v bitvě.

## Výkon a rozlišení

**Úroveň detailů** (Level of Detail): Tento posuvník ovládá úroveň komplexnosti modelů ve hře.

**Hustota částic** (Particle Density): Ovládá úroveň detailů herních částicových efektů.



**Rozlišení poškození** (Damage Resolution): Ovládá množství zobrazovaného poškození na povrchu lodi poté, co byla zasažena střelou ze zbraní.

**Stálost lodních úlomků** (Ship Fragments Duration): Tento posuvník nařizuje, jak dlouho budou kousky lodí poletovat vesmírem poté, co vybuchla.

## Přenasazení kláves

Tato část Menu nastavení Vám umožňuje změnit standardní nastavení ovládání z klávesnice v SFC3 nebo přiřadit klávesy k funkcím, které normálně nemají klávesovou zkratku. Abyste změnili funkci klávesy, jednoduše klikněte na momentálně přiřazenou klávesu a pak stiskněte klávesu, kterou si přejete nově přiřadit dané funkci. Jestliže zvolíte klávesu, která se již používá, zmizí přiřazení oné klávesy k jakékoliv funkci, ke které byla původně přiřazena.

Úplný seznam standardně přiřazených kláves ve Star Trek: Starfleet Command 3 můžete najít na straně 71.

## Odchod z Menu nastavení

Jestliže chcete odejít z Menu nastavení, aniž byste uložili změny, které jste provedli, klikněte na tlačítko „Back“ (Zpět) v pravém horním rohu obrazovky. Pro odchod a uložení změn, které jste ve hře provedli, klikněte na tlačítko „Accept“ (Potvrdit).

## ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ HVĚZDNÉ LODI

Tato část pokryje základy ovládání hvězdné lodi a umožní Vám tak skočit rovnou do akce a začít ničit s minimální přípravou. Jestliže se chcete dozvědět o pokročilejších možnostech dostupných pro kapitány v SFC3, čtěte dále část Pokročilé ovládání hvězdné lodi na straně 17.

## Stupně poplachu

Stupeň poplachu Vaší lodi je zobrazen v pravém dolním rohu herní obrazovky a může být změněn kliknutím na barevná tlačítka pod tímto ukazatelem. Jednotlivé stupně poplachu jsou následující:



**Zelený stav** (normální): Standardní provozní stupeň poplachu – neagresivní. Štíty a zbraně jsou vypnuty.

**Žlutá pohotovost:** Toto je obranná pozice používaná převážně, když vstupujete do situace přinášející neznámé riziko. Štíty jsou zvednuty, ale zbraně nejsou nabity.

**Červený poplach:** Nejvyšší stupeň poplachu, při kterém strávíte nejvíce času. Štíty jsou zvednuty a zbraně jsou nabity. Loď je připravena k boji. Příkazat Vaší lodi přejít na červený poplach bude obecně první věcí, kterou uděláte, když zahájíte misi.


## Otáčení

Abyste se otočili, jednoduše klikněte do prostoru ve směru, kam chcete, aby Vaše loď mířila. Objeví se barevná výseč zobrazující plánovanou otočení Vaší lodi a loď se začne otáčet. Rychlost otočení Vaší lodi závisí na její hmotnosti, motorech a současné rychlosti. Jestliže si přejete, aby se Vaše loď otočila čelem k cíli, klikněte levým tlačítkem myši na daný cíl a loď se začne otáčet, aby se postavila cíli tvář v tvář. K otáčení Vaší lodí můžete také použít kurzorových kláves. Stisknutí a přidržení levé nebo pravé kurzorové klávesy začne zvětšovat výseč otočení Vaší lodi. Pustte tlačítko, až dosáhnete požadovaného stupně otočení. Loď se bude nadále otáčet, dokud nedosáhne konce výseče.



## Rychlost

Posuvník při spodním okraji Vašeho herního rozhraní se používá k nastavení rychlosti Vaší lodi. Posuvník představuje podíl Vaší maximální rychlosti, kterou letíte a číslo vlevo od posuvníku zobrazuje Vaši současnou rychlost. Přetáhněte posuvník na Vámi požadovanou rychlost nebo klikněte přímo na rychlost, kterou chcete a loď začne zrychlovat, aby dosáhla dané rychlosti. Maximální rychlost lodi a míra jejího zrychlení závisí na její velikosti, hmotnosti, motorech a stavu.

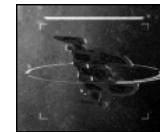
 V případě potřeby je Vaše loď schopna letět pozpátku. Když přetáhnete posuvník vlevo od nuly, zařadí Vaše loď zpětný chod a Vaše rychlost se zobrazí se znaménkem „-“, před číslem udávajícím Vaši rychlost, abyste věděli, že letíte pozpátku. Zpětný chod se může hodit v boji, když se Vás snaží Váš nepřítel vymanévrovat a pověsit se za Vás.

Vpravo od posuvníku rychlosti je tlačítko „Warp“. Stisknutí tohoto tlačítka způsobí, že Vaše loď přejde na warpovou rychlost a poletí velmi rychle přes mapu. Warp má však svoje nevýhody, protože Vaše štíty budou během warpu sklopeny a Vaše paprskové zbraně nevystřelí. Také můžete cestovat pouze rovně – při tak vysokých rychlostech nejsou možné žádné korekce kurzu. Stiskněte jednou toto tlačítko a Vaše motory se během krátkého okamžiku nabijí, a až poté bude Vaše loď vymrštnuta kupředu warpovou rychlostí. Opětovné stisknutí tohoto tlačítka způsobí, že vystoupíte z warpu. Buďte si vědomi toho, že se loď nezastaví, jakmile stisknete tlačítko, protože má brzdou dráhu, během které se vypínají warpové motory. Takže jestliže letíte warpem směrem k planetě, ujistěte se, že jste si dali dostatečnou vzdálenost na zastavení, nebo se klidně můžete stát ohňostrojem v atmosféře. Po vystoupení z warpu budou Vaše motory vyžadovat čas na schladnutí předtím, než budete moci znovu přejít na warp rychlost. Warp je velmi užitečný, když se chcete dostat k cíli mise, který je od Vás příliš vzdálen, při úniku z bitvy, abyste si dobili štíty nebo jako krátké skoky během bitvy.

## Zaměřování

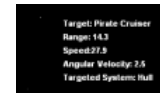
Vaše zbraně nemohou vystřelit, dokud nejprve nevyberete cíl. Zaměřování se také používá při skenování lodí a objektů. Abyste zaměřili loď, stanici nebo jiný objekt, klikněte na něj pravým tlačítkem myši. Kolem cíle se objeví rámeček a (je-li zapnuta funkce zacílené kamery) kamera se zaměří na daný cíl. Uvidíte jméno cíle, jeho energii a rychlost a náčrt cíle se objeví v levé horní části rozhraní.

Zaměřovací rámeček se objeví v červené barvě, jestliže je cíl nepřátelský, v zelené je-li cíl spřátelený a v šedé barvě v případě cílů neutrálních. Informace o cíli, které zobrazují jeho jméno, zaměřený subsystém, rychlost a úhlovou rychlost, se také objeví v horním pravém rohu.



K přepínání mezi cíli můžete také použít klávesových zkratk. Klávesa „T“ (standardně) přepíná mezi všemi cíli, zatímco klávesa „Y“ přepíná pouze mezi nepřátelskými cíli.

Jakmile máte zaměřenu loď, můžete zaměřit specifické subsystémy na dané lodi v případě, že je Váš taktický důstojník dostatečně zkušený (viz Důstojníci na straně 24). Momentálně zaměřený subsystém je zobrazen mezi informacemi o cíli v pravém horním rohu herního okna. Můžete přepínat mezi subsystémy Vašeho cíle pomocí kolečka myši, nebo můžete kliknout přímo na subsystém, na který si přejete zaútočit, na zobrazení cíle v levém horním rohu rozhraní. Používejte zaměřování subsystémů k vyřazení zbraní nebo motorů nepřítele, čímž je zneškodníte.



## Výběr/ovládání zbraní

Jakmile máte zaměřenu nepřátelskou loď, budete na ní chtít vystřelit. První věcí, kterou budete muset udělat, je vybrat zbraně, kterými chcete střílet. Každá hvězdná loď nese jak primární tak těžké zbraně, které se liší podle říše, ke které loď patří a výbavě zbraní, kterou jste na loď přidělili. Primární zbraně jsou hlavní útočné zbraně skládající se z paprskových a disruptorových zbraní. Tyto zbraně se nabíjejí mnohem rychleji než těžké zbraně, ale dělají méně škody. Těžké zbraně se skládají z různých torpéd a plasmových zbraní. Tyto zbraně se pomalu nabíjejí, ale dělají mnohem více škod než primární zbraně.

Tlačítka „Primary“ (Primární) a „Heavy“ (Těžké) nalevo od posuvníku ovládajícího rychlost můžete použít k vypálení ze všech Vašich zbraní, které jsou právě nabity a mají cíl ve své palebné výšce. Klikněte na „Primary“, abyste vystřelili z Vašich paprskových zbraní a na „Heavy“, abyste vystřelili Vaše torpéda. Jestliže je ikonka vlevo od jednoho z těchto tlačítek žlutá, znamená to, že se tyto zbraně nabíjejí a nemohou ještě vystřelit.

Také můžete vybrat zbraně jednotlivě. Abyste tak učinili, jednoduše klikněte na ikonku zbraně na náčrtu Vaší lodi v levém dolním rohu rozhraní.

Jakmile ji vyberete, zobrazí se nastavení dané zbraně v okně nad ní, což Vám umožní upravit její nastavení nebo ji vypnout, abyste šetřili energií. Také můžete vystřelit danou jednotlivou zbraní tím, že kliknete na tlačítko „Fire“ (Vypálit).



Rovněž můžete vybrat několik zbraní tak, že podržíte klávesu „Shift“ nebo „Ctrl“ a kliknete na zbraně, které chcete seskupit dohromady. Poté, co vyberete skupinu zbraní, ji můžete přidělit ke klávesové zkratce tím, že podržíte klávesu „Ctrl“ a stisknete číslo od jedné do pěti. Až toto uděláte, vybere stisk odpovídajícího čísla automaticky Vaši vlastní skupinu zbraní.

Jména momentálně vybraných zbraní se objeví v levé dolní části herního okna. Když máte zaměřeného nepřítele, tak jméno zbraně zezelená, když na tento cíl můžete z dané zbraně vystřelit. Zbraně v červené nemohou pálit a zbraně ve žluté jsou připraveny, ale cíl není v jejich výšce. Abyste vystřelili ze všech dostupných vybraných zbraní, můžete kliknout na tlačítko „Fire“ na zobrazení zbraní nebo stisknout klávesu Z.



Ikonka každé Vaší zbraně se objeví ve tmavě zelené barvě, když je tato zbraň nečinná. Jakmile budou aktivovány (přejítím na červený poplach), začnou se zbraně nabíjet. Momentálně nabití zbraně je vyznačeno světle zelenou plochou, která se postupně zvětšuje tak, jak se zbraň nabíjí. Jakmile je celá ikonka zbraně světle zelená, je tato zbraň připravena k palbě. Vypálení ze zbraně vyčerpá její nabití a Vy musíte počkat, dokud se nenabije, abyste mohli znovu vystřelit.

Každá z Vašich zbraní má palebnou výšce. Daná zbraň může střílet pouze, když je její cíl v této výšce. Když vyberete určitou zbraň, objeví se její palebná výšce v okně nad ní. Také můžete kdykoliv vidět palebné výšce všech zbraní Vaší lodi, když kliknete na tlačítko Palebné výšce v podobě nařiznutého koláče umístěné pod nákresem Vaší lodi.



To nahradí ikonky Vašich zbraní novým provedením zobrazujícím palebné výšce každé zbraně. Bílá část každého kruhu představuje oblast, kterou daná zbraň „vidí“.

## Štíty

Znalost štítů je nutnost pro přežití ve světě SFC3. Každá loď ve hře, s výjimkou borgských lodí, je chráněna čtyřmi štíty (přední, zadní, na lefeboku a na pravoboku). Tyto štíty pohlcují útoky na loď a jsou schopné dobít se poté, co byly zasaženy. Jakmile je štít sklopen, začíná se nepřátelská palba do Vašeho pancéřování a poté do trupu Vaší lodi a poškodí Vaše systémy.

Vaše štíty se aktivují automaticky při žluté pohotovosti nebo červeném poplachu. Momentální síla každého z Vašich štítů je viditelná kolem nákrese Vaší lodi v rozhraní a je také viditelná kolem lodi samotné v herním okně. To Vám umožní vidět, který z Vašich štítů je momentálně silnější a podle toho manévrovat s lodí. Jestliže Vám Váš nepřítel vyřadil zadní štít, je dobrým nápadem neotáčet se k němu zády, dokud se onen štít nedobije.



Také můžete kdykoliv posílit jeden z Vašich štítů, pokud daný štít není zcela vyčerpán. Abyste tak učinili, jednoduše klikněte na štít, který si přejete posílit, na nákrese Vaší lodi. Momentálně posílený štít je vyznačen na nákrese a v herním okně bílým vysvícením. Posílení způsobí, že energie z ostatních tří štítů bude převedena do posíleného štítu, což znamená zvýšení jeho síly. To se může velmi hodit v případech, kdy jeden z Vašich štítů slábne a Vy ho nemůžete otočit z dosahu nepřítele, aby se mohl dobít. Abyste zrušili příkaz k posílení štítu a vrátili Vaše štíty k jejich běžnému stavu při vyrovnaném přidělu energie, klikněte na tlačítko „NR“ v levém horním rohu nákrese lodi.

## Komunikace

Tlačítko „Comm“ (Komunikace) je umístěno nad zobrazením cíle v levém horním rohu rozhraní. Kliknutí na toto tlačítko zobrazí komunikační menu, což Vám poskytne přístup k následujícím prvkům:

**Rozkazy flotile (Fleet Commands):** Pro vybrané mise v SFC3 Vám budou přiděleny další lodě, aby s Vámi bojovaly ve Vaší bitevní skupině. Nad těmito loděmi nemáte přímou kontrolu, ale můžete komunikovat s jejich kapitány a dávat jim rozkazy. Kliknutí na tlačítko Fleet Commands zobrazí seznam lodí, které jsou momentálně pod Vaším velením.

Kliknutí na jméno lodi vyvolá nabídku množství příkazů, které dané lodi můžete dát, od přidělování cílů po příkaz spojenci zajmout loď.

**Zavolat (Hail):** Toto tlačítko Vám umožňuje zavolat ostatní lodě ve Vaší oblasti. Volání lodím je někdy vyžadovanou součástí mise. Častokrát budete v průběhu mise zavoláni jinými loděmi. Když se tak stane, zobrazí se jejich zpráva v textové formě v menu Komunikace. Poté můžete vybrat odpověď z nabídnutého seznamu nebo kliknout na možnost „Target“ (Zaměřit), abyste zaměřili loď, která právě hovoří.



**Cíle mise (Mission Objectives):** Kliknutí na toto tlačítko zobrazí seznam Vašich současných cílů mise. Toto jsou úkoly, které musíte splnit, abyste úspěšně dokončili Vaši aktuální misi. Když je cíl splněn, zešedne. Jak budete postupovat v průběhu mise, mohou Vám být přidány nové cíle, takže toto je dobré místo ke kontrole, když Vás někdy bude zajímat, kam máte letět dál.

**Kapitánův deník (Captain's Log):** Kliknutí na toto tlačítko zobrazí záznam všech přenosů, které jste přijali v menu Komunikace. Pak můžete procházet těmito záznamy, abyste si prohlédli komunikace, které jste mohli opominout.

**Zavřít kanál (Close Channels):** Toto tlačítko zavírá menu Komunikace.

## Maskování

Některé z lodí, se kterými budete v SFC3 létat, jsou vybaveny maskovacím zařízením. To Vám umožňuje udělat Vaši loď neviditelnou svým protivníkům. Během zamaskování nemůžete střílet ze zbraní a Vaše štíty jsou vypnuty, ale zůstávají neviditelnými. Vaše maskovací zařízení můžete aktivovat stisknutím klávesy „C“ nebo kliknutím na tlačítko „Cloak“ (Zamaskovat) ve vědeckém menu.



Buďte si vědomi, že během krátké doby, kdy zapínáte nebo vypínáte maskovací zařízení, budou Vaše štíty sklopeny, zatímco budete stále viditelní pro nepřítel, což Vás učiní zranitelnými před palbou ze zbraní. Z tohoto důvodu je dobrým nápadem zamaskovávat se nebo se odmaskovávat, když jste mimo dostřel nepřítel nebo mimo jeho palebné výše.

Někteří nepřátelé mají vylepšené senzorové systémy, které mohou detekovat Vaši loď, i když je zamaskovaná. Jestliže na Vás nepřítel vystřelí, když jste zamaskováni, tak Vás odhalí. Okamžitě se demaskujte, abyste zvedli štíty a opětovali palbu.

## Skenování

Vaši hvězdnou loď je možné použít i pro jiné věci, než je boj. V určitých misích od Vás bude vyžadováno oskenovat objekty nebo lodě, abyste o nich získali informace. Za tímto účelem, přesuňte svoji loď do blízkosti objektu a stiskněte tlačítko „Scan“ (Skenovat) v levém horním rohu rozhraní. Jestliže jste v dosahu skenerů, podá Vám Váš operační důstojník výsledky skenu. Jestliže jste mimo dosah, budete vyzváni, abyste se přemístili blíže k objektu, který skenujete.

## Opravy

Vaše loď nevyhnutelně utrpí určité škody během bitvy. Poté, co jsou vyřazeny Vaše štíty, udeří nepřátelská palba ze zbraní do Vašeho trupu a někdy poškodí Vaše systémy. Jestliže ikonka zbraně nebo systémů na nákrese Vaší lodi zešedne, byl daný systém vyřazen a potřebuje opravu, aby mohl být opět použit. Abyste se dostali do menu oprav, klikněte na tlačítko oprav s vyobrazeným klíčem, které se nachází pod nákresem Vaší lodi. Abyste opravili systém, klikněte na jeho ikonku. Opravy započnou. Postup oprav můžete sledovat na levé straně menu. Pod ikonkou, která zobrazuje momentálně opravovaný systém, je stupnice, která se bude pomalu plnit, dokud nebude daný systém plně opraven. Můžete opravovat pouze jeden systém v jednom okamžiku. Kliknutí na více než jeden systém, přidá tyto další systémy do opravářské fronty a Vaše opravářské týmy se přemístí k dalšímu systému ve frontě, až budou k dispozici.






## POKROČILÉ OVLÁDÁNÍ HVĚZDNÉ LODI


Dovednosti, které jste se naučili v předchozí části, dostanou Vaši loď do vesmíru a do boje, ale abyste se stali skutečně legendárními kapitány, budete chtít zvládnout všechny subsystemy Vaší lodi. Následující část zachází mnohem hlouběji do fungování lodi a probírá množství taktických prvků, které jsou k dispozici zkušenému kapitánovi.

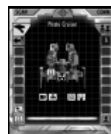
### Mariňáci

Každá hvězdná loď má přidělen určitý počet mariňáků. Tito vojáci mohou být přeneseni na nepřátelské plavidlo, jakmile jsou jeho štíty sklopeny, což Vám umožní pokusit se zajmout loď nebo sabotovat její systémy.

Ovládání funkcí mariňáků je umístěno nad zobrazením cíle v levém horním rohu rozhraní.

 **Zasáhní a uteč:** Ikonka phaseru představuje schopnost Vašich mariňáků přenést se na nepřátelskou loď a vyřadit klíčové systémy. Váš momentální počet mariňáků je zobrazen v pravém horním rohu displeje. Pod tímto jsou ikony představující počet transportérů, které Vaše loď má a jejich současný stav. Nepřátelský systém vyberete tak, že na něj kliknete na zobrazení cíle. Tento systém se poté objeví ve frontě na levé straně displeje. Jakmile budou štíty nepřítelů dole, Vaši mariňáci se přenesou a pokusí se zničit systémy Vašeho cíle v pořadí, v jakém jste je vybrali. Jejich šance na úspěch závisí na počtu mariňáků, který máte, a zkušenostech a dovednostech Vašeho bezpečnostního důstojníka. Standardně se mariňáci, kteří mají zadaný cíl pro akci zasáhní a uteč, přenesou na druhou loď, jakmile k tomu budou mít příležitost. Abyste pozastavili nebo zpozdili jejich přenos, klikněte na ikonku na horním konci fronty zaměřených systémů Vašeho cíle. Pro pokračování v přenosu klikněte opět na tuto ikonku.

 **Pokusy o obsazení:** Jestliže Vám není dost takového ozobávání systémů Vašeho nepřítelů, proč se nepokusit převzít jeho celou loď? Ikonka mariňáků pod tlačítkem „Comm“ (Komunikace) zobrazí Menu obsazení. Uprostřed tohoto menu vidíte říši, která Vás cíl právě ovládá. Číslo nalevo od tohoto symbolu představuje počet nepřátelských mariňáků na palubě cíle. Číslo napravo vyjadřuje počet Vašich mariňáků přítomných momentálně na palubě Vaší lodi. Abyste dostali svoje mariňáky na nepřátelskou loď, musíte nejprve vyřadit její štíty. Můžete si vybrat, zda přenesete jednoho mariňáka kliknutím na tlačítko „One Marine“ (Jeden mariňák), nebo jestli pošlete tolik mariňáků, kolik máte transportérů a to tak, že kliknete na tlačítko „All Marines“ (Všichni mariňáci). Jakmile budou Vaši mariňáci na palubě nepřátelské lodi, pustí se do boje s nepřítelem. Postup můžete sledovat jednoduše pozorováním čísel a pruhu pod symbolem říše.



Jestliže Vaši mariňáci zůstávají naživu a nepřítelovi naopak, jste na dobré cestě k vítězství. Jakmile budou všichni mariňáci nepřítelů neutralizováni, stane se loď Vaším spojencem. Můžete jí dávat rozkazy přes menu Komunikace.



Poznámka: Obsazování funguje pouze v kampani pro jednoho hráče.

### Přidělování energie

Ikonka blesku pod zobrazením cíle vyvolá menu Přidělování energie. Toto menu se skládá ze tří pruhů: jednoho pro primární zbraň, jednoho pro těžké zbraň a jednoho pro štíty. Vaše warp jádro produkuje určité množství energie a odsud můžete kontrolovat, kolik z této energie jde do každého systému. Vaše momentálně dostupná energie je zobrazena v horní pruhu. Jestliže je jakákoliv část tohoto pruhu modrá, znamená to, že máte k dispozici energii, která není momentálně využívána. Abyste přidali energii do systému, uchopte modrý ukazatel a přesuňte ho na požadovanou úroveň. Množství dostupné energie se podle toho sníží.

Pruh zobrazující energii každého systému obsahuje zelený ukazatel. Ten představuje minimální množství energie vyžadované pro to, aby systém fungoval. Jestliže je přidělená energie pod tímto zeleným ukazatelem, poběží daný systém pouze na základní úrovni. Přidělení energie nad rámec zeleného ukazatele umožní tomuto systému fungovat ještě efektivněji. Každý pruh také obsahuje červený ukazatel. Tento ukazatel vyjadřuje maximálně možné množství energie přidělené tomuto systému, což znamená, že danému systému nemůžete vyčlenit více energie.



Jak budete pohybovat s ukazateli přidělení energie, budou se ostatní ukazatele automaticky snižovat, jestliže se pokusíte přidělit více energie, než generuje Vaše warp jádro. Jestliže jste vybavili svoji loď přílišným množstvím zbraní a malým warp jádrem (nebo bylo Vaše warp jádro poškozeno), může se stát, že nebudete mít dostatek energie k tomu, abyste udrželi všechny systémy v provozu. V takové situaci můžete buď vypnout jednotlivé zbraň, abyste snížili energetické požadavky, nebo můžete měnit přidělování energie za letu tak, abyste udrželi svoji loď v bojeschopném stavu.

Kliknutí na tlačítko „Default“ (Standardní) vrátí úroveň přidělené energie na jejich běžné hodnoty.

## Ovládání kormidla

Menu pro ovládání kormidla zpřístupníte kliknutím na ikonku kormidla. V tomto menu jsou k dispozici následující pokročilé manévry:



**Standardní let:** Tato možnost zruší všechny předchozí manévry, které jste vybrali a navrátí loď k obvyklému letu.



**Oblétat cíl:** Zvolením tohoto manévru řeknete svému kormidelníkovi, aby vytyčil kruhovou trasu kolem Vašeho nepřítele. To se hodí pro to, abyste udrželi zaměřené zbraně na nepřítele, nebo pro obléhání stanic a planet. Loď se přitom bude otáčet automaticky. Když zadáte příkaz k otočení Vy sami, zrušíte tím tento manévr.



**Pronásledovat cíl:** Tato možnost nařídí Vašemu kormidelníkovi, aby otočil loď směrem k cíli. Ať je Váš cíl kdekoliv, Vaše loď se automaticky otočí, aby mu čelila. To je užitečné u lodí, jejichž hlavní zbraně jsou na předku lodí. Když sami zadáte příkaz k otočení, zrušíte tím tento manévr.



**Srovnat rychlost s cílem:** Nastaví rychlost Vaší lodi tak, aby se shodovala s rychlostí Vašeho momentálního cíle. Užitečné když jste za cílem a rádi byste tam zůstali. Rychlost Vaší lodi se bude přizpůsobovat podle cíle. Když změníte svoji rychlost manuálně, zrušíte tím tento manévr.



**Maximální rychlost:** Nastaví Vaši rychlost na maximum. Když zadáte nový rozkaz týkající se rychlosti, zrušíte tím tento manévr.



**Nepřavidelné manévry:** Příkáže Vašemu kormidelníkovi, aby se co nejvíce snažil vyhnout se nepřátelské palbě tím, že bude provádět úhybné manévry. Loď začne kličkovat zleva doprava. Během tohoto manévru se můžete volně otáčet a můžete ho kdykoliv zrušit tím, že se vrátíte k příkazu Standardní let. Při provádění nepřavidelných manévrů je těžší zasáhnout Vaši loď. Ale zároveň je také těžší, aby Vaše zbraně trefily nepřítele.



**High Energy Turn** (Energeticky náročný obrat): Za použití dodatečné energie, může Váš kormidelník přinutit Vaši loď, aby se otočila mnohem rychleji. Toto je ale riskantní manévr, který znamená velkou zátěž pro lodní motory. Jestliže High Energy Turn (HET) selže, bude Vaše loď dočasně paralizována. Motory a manévrovací trysky vypadnou a zbraně nejsou k dispozici. Stanete se tak snadným cílem, dokud Váš šéfinženýr nedá věci zase do pořádku. Abyste provedli HET, klikněte na tlačítko „HET“. Při spodním okraji rozhraní se objeví nové okno, které značí, že Váš kormidelník se připravuje provést obrat. Během nabíjecí fáze klikněte v rozhraní stejně, jako v případě standardního otočení. Jakmile bude pruh zobrazující přípravu pro HET plný, otočí se Vaše loď (je-li obrat úspěšný) daným směrem. Jestliže HET selže, jste nahraní. Přibližná šance na úspěch tohoto manévru je zobrazena pod tlačítkem „HET“. Toto procento závisí na zkušenostech Vašeho kormidelníka, stavu Vaší lodi a na tom, kolik času uběhlo od předchozí pokusu o HET.



**Vše zastavit:** Toto tlačítko nastaví Vaši rychlost na nulu a tím zastaví Vaši loď.



**Nouzové zastavení:** Tento manévr využívá warp motorů k tomu, aby zajistili téměř okamžité zastavení lodí, ve srovnání k pozvolnému zpomalování při příkazu Vše zastavit. Tento manévr je poněkud namáhavý pro motory, výsledkem čehož se nebudete moci pohybovat krátkou chvíli následující poté, co jste provedli Nozové zastavení.



**Warp rychlost:** Toto tlačítko funguje stejně jako tlačítko „Warp“ na hlavním rozhraní. Vaše loď přejde na warp rychlost a poletí velmi rychle přes celou mapu. Během warpu jsou štítové sklopy, paprskové zbraně se nedají použít a nemůžete se otáčet. Na toto tlačítko klikněte jednou, abyste přešli na warp a podruhé, abyste z něj vystoupili.



## Vědecké menu

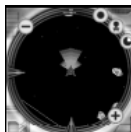
Tlačítko zobrazující Vědecké menu je umístěno vedle ikonky kormidla a umožňuje Vám přístup k následujícím funkcím:



**Anti-Cloak Scan:** Umožňuje Vám provést pokročilý sken ve snaze odhalit zamaskované nepřátelské lodě. Pro aktivaci skenu klikněte na tlačítko. Jakmile budou Vaše senzory nabity, vyšlou skenery „pulz“, který Vám dá šanci odhalit nepřítele. Váš úspěch závisí na kvalitě Vašich senzorů, jakož i na zkušenostech Vašeho operačního důstojníka. V případě úspěchu odhalíte nepřítele a budete ho moci zaměřit a vypálit na něj, zatímco budou jeho štíty stále sklopeny.

**Vypustit sondu (Launch Probe):** Vypuštění sondy k nepřátelskému plavidlu Vám umožní získat o něm přesné sensorové údaje předtím, než se dostane na dostřed zbraní, což Vám umožní vymyslet odpovídající plán. Zaměřte vzdáleného nepřítele a klikněte na tlačítko, abyste k němu sondu vypustili. Jakmile bude sonda v dosahu, objeví se informace o cíli na displeji zobrazujícím aktuální cíl.

**Pasivní senzory (Passive Sensors):** Pasivní senzory aktivujete kliknutím na tlačítko „On“ (Zapnout) vlevo od nápisu „Passive Sensors“. Tak zobrazíte údaje ze senzorů v pravé horní části obrazovky. Tento displej funguje jako radar, který Vám poskytuje pohled na okolní systém. Nepřátelské cíle jsou představovány červenými symboly, spojenecké modře a neutrální cíle šedivě. Za použití tlačítek na rozhraní údajů z pasivních senzorů můžete obraz přibližovat a oddalovat, přepínat mezi zobrazením planet a lodí na displeji nebo zobrazit náčrt Vašich palebných výsečí. K zapínání a vypínání pasivních senzorů můžete také použít klávesu TAB.



**Autodestrukce:** Jestliže máte den blbec, proč s sebou nevezmete i všechny kolem? Kliknutím na toto tlačítko spustíte pětisekundový odpočet. Na konci odpočtu Vaše loď vybuchne a Vy zemřete. To může být jakžtakž efektivní při týmových hrách více hráčů, ale v ostatních případech to bude znamenat jenom Vaši rychlejší porážku. Když během odpočtu kliknete opět na toto tlačítko, zrušíte tím příkaz k autodestrukci.



## Vlečný paprsek

Vaše loď je vybavena vlečným paprskem, který může být použit k zachycení a manévrování s objekty nebo loděmi. Pro přístup k tomuto ovládání klikněte na ikonku vlečného paprsku umístěnou vpravo od ikonky Vědeckého menu. V této nabídce jsou k dispozici následující prvky:



**Aktivovat (Engage):** Toto tlačítko začne nabíjet Váš vlečný paprsek. Jakmile bude paprsek nabit, zaměřte se na Váš momentální cíl. Jestliže je tento cíl mimo dosah, paprsek se na něj zaměří v okamžiku, kdy se přiblížíte na potřebnou vzdálenost.

**Podrzet/Odrazit (Hold/Repel):** Tato dvě tlačítka ovládají funkce Vašeho vlečného paprsku. Standardní nastavení je „Hold“ (Podrzet), kdy se paprsek zaměří na cíl a podrží ho na místě, což Vám umožní manévrovat s ním, kamkoliv budete chtít. Jestliže se sami stanete cílem nepřátelského vlečného paprsku, umožní Vám nastavení „Repel“ (Odrazit) použít Vašeho vlečného paprsku k pokusu osvobodit se.

**Síla paprsku (Beam Strength):** Tato tlačítka Vám umožní nastavit sílu Vašeho vlečného paprsku od jedné do pěti v závislosti na úrovni nainstalovaného systému vlečného paprsku. Čím silnější je paprsek, tím déle bude trvat, než se nabije a aktivuje. Síla vlečného paprsku se používá k určení toho, zda jste či nejste schopni odrazit nepřátelský vlečný paprsek. Abyste úspěšně odrazili protivníkův vlečný paprsek, potřebujete paprsek o stejné nebo vyšší síle, než je ten nepřítele. Jestliže Vás protivník zachytil vlečným paprskem o síle tři, budete ho muset odrazit paprskem o síle tři, čtyři nebo pět, abyste se osvobodili. Jestliže chcete svého protivníka uchopit na delší dobu, zvolte paprsek o vyšší síle, protože pak je možné, že Váš nepřítel bude muset vícekrát zkusit osvobodit se.

**Rotace (Rotation):** Jakmile jste zachytili Váš cíl vlečným paprskem, můžete s ním pohybovat kolem Vaší lodi, zatímco ho budete stále držet. Levé tlačítko bude otáčet cílem proti směru hodinových ručiček, pravé tlačítko s ním bude otáčet po směru hodinových ručiček a prostřední tlačítko rotaci zastaví. Použijte této funkce k tomu, abyste dostali zachycený cíl před své nejsilnější zbraně, nebo abyste poslali zachycené lodě proti asteroidům nebo planetám.



## Transportéry

Tlačítko transportéru umístěné vedle tlačítka vlečného paprsku zobrazí ovládání transportéru. Občas během mise po Vás bude vyžadováno, abyste přenesli předměty nebo personál z jiných lodí, nebo abyste je přenesli z Vaší lodi na jiné místo. Ikonky zobrazené v části Přenést ven (Beam Out) jsou připraveny k přenosu z lodi. Ikonky v části Přenést na palubu (Beam In) jsou na blízké lodi a jsou připraveny k přenosu na Vaši loď. Klikněte na tlačítko „Transport“ (Přenést), abyste transportér aktivovali.



## Raketoplány

K ovládacímu panelu raketoplánů se dostanete kliknutím na ikonku raketoplánu umístěnou vpravo od tlačítka transportéru. Toto menu zobrazuje momentálně dostupné raketoplány a umožňuje Vám je vyslat a dát jim rozkazy.



Raketoplány jsou malé užitkové lodě používané především k převozu osob a vybavení na místa, kam transportéry nedosáhnou. V SFC3 mohou být použity raketoplány v boji. Ačkoliv jsou relativně slabé, mohou poskytnout zběhlému kapitánovi během bitvy výhodu nebo alespoň frustrovat protivníka.

Raketoplány, které jsou momentálně k dispozici, jsou zobrazeny v rámečku V doku (In Bay). Každý raketoplán má svoji vlastní ikonku. Abyste vypustili raketoplán, klikněte na jeho ikonku a poté klikněte na tlačítko „Launch“ (Vypustit). Raketoplán vzlétne z Vaší lodi a bude plnit své momentální rozkazy. Tento raketoplán se nyní objeví v rámečku Vypuštěné (Deployed), kde ho můžete vybrat pro to, abyste změnili jeho rozkazy nebo ho vrátili zpět na loď. Po vypuštění raketoplánu se musí modrý pruh nad tlačítkem „Launch“ celý zaplnit, abyste mohli vypustit další raketoplán. To představuje čas potřebný k přípravě raketoplánu a doku raketoplánů na další vypuštění. Před vypuštěním raketoplánu nebo kdykoliv když je vypuštěn, můžete změnit jeho rozkazy. K dispozici jsou následující možnosti:

**Zaútočit (Attack):** Raketoplán zamíří a zaútočí na nepřítele, který je zaměřen v okamžiku, kdy je příkaz vydán. Raketoplány jsou vybaveny slabou paprskovou zbraní, která nenadělá příliš škod. Ale mohou rozptýlit nepřítele a přinutit ho odvést na krátkou dobu jeho pozornost od Vás.

**Ostřelovat (Snipe):** Raketoplán si bude udržovat odstup od nepřátelských lodí a bude útočit na cíle z velké vzdálenosti. To umožní raketoplánu přežít déle, protože je těžší ho zasáhnout. Ale zbraně raketoplánu nadělají nepříteli méně škod.

**Bránit (Defend):** Příkázem raketoplánu bránit momentální cíl. Jestliže není vybrán žádný cíl, bude raketoplán bránit hráče. Raketoplány s tímto rozkazem zůstanou v blízkosti svého cíle. Jestliže se přiblíží nepřátelská loď, raketoplán zaútočí. Jestliže nepřítel ustoupí, raketoplán ho bude chvíli pronásledovat a pak se vrátí ke svému přidělenému cíli.



**Návrat (Return):** Příkázem raketoplánu vrátit se na Vaši loď. Uvědomte si, že jestliže poletíte vysokou rychlostí, může mít raketoplán potíže s přistáním.

## Důstojníci

Vaše loď je dobrá pouze tak, jak dobrá je Vaše posádka a důstojníci v SFC3 hrají velkou roli. V boji si můžete prohlédnout stav svých důstojníků kliknutím na tlačítko „Officers“ (Důstojníci) umístěné vlevo od ukazatele stupně poplachu.

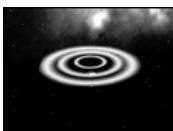


Zobrazí se všech šest hlavních stanic společně se jménem každého důstojníka. Vpravo od ikonky každého z důstojníků je sloupeček, který představuje jeho zdraví. Když bude Vaše loď poškozena, mohou být Vaši důstojníci zraněni. Mohou upadnout do bezvědomí nebo dokonce zemřít. V těchto případech je důstojník nahrazen obyčejným členem posádky, který může danou práci zastat, ale ne tak dobře jako specializovaný důstojník.

Každý z Vašich důstojníků má sadu vlastností, které během hry pomáhají Vaší lodi. Tyto vlastnosti si můžete prohlédnout na obrazovce nastavení Šarvátky nebo během pobytu na hvězdné základně v kampani pro jednoho či více hráčů (pro bližší informace se podívejte na stranu 36).

## Miny

Vaše loď je vybavena standardní minonoskou, která Vám umožňuje pokládat v bitvě miny. To zařídíte stiskem klávesy „M“. Při aktivaci bude za Vaši loď položena mina. Prstenec kolem miny představuje oblast, ve které vyvolá přítomnost lodi výbuch miny. Okamžitě po položení je prstenec zelený, což značí, že mina ještě není odjištěna. Jakmile bude Vaše loď dostatečně daleko od miny, aby ji neaktivovala, mina se odjistí a prstenec zčervená a tím naznačí její odjištění.



Kdykoliv se dostane loď (včetně Vaší nebo lodi spojence) do blízkosti miny, ta vybuchne a poškodí okolní plavidla. Poté, co položíte minu, musíte počkat, až se minonoska dobije předtím, než položíte minu další. Na rozdíl od torpéd můžete nést pouze pevně dané množství min. Miny můžete nakoupit na zásobovací obrazovce v Šarvátce nebo na hvězdné základně v módu kampaně. Také si můžete pořídit výkonnější minonosku antihmotových min, které způsobí větší škody, když vybuchnou. Pro více informací ohledně vybavování Vaší lodi se podívejte na stranu 28.

## MÓD ŠARVÁTKY

Mód šarvátky Vám umožňuje vytvořit epickou bitvu jakkoliv budete chtít a skočit přímo do boje, aniž byste si museli dělat starosti s dodržováním příběhu. Máte možnost hrát proti počítačovým protivníkům, lidským hráčům nebo kombinace obojího.

### Nastavení hry jednoho hráče

V hlavním menu klikněte na tlačítko „Single/Multiplayer Skirmish“ (Šarvátka pro jednoho/více hráčů). V menu Šarvátky klikněte na tlačítko „Start Single Player“ (Spustit šarvátku pro jednoho hráče). Tím se dostanete do menu nastavení hry pro jednoho hráče, kde si můžete nastavit svoji hru. Máte kontrolu nad následujícími možnostmi:



- **Rychlost hry** (Game Speed): Nastaví rychlost hry od jedné (nejpomalejší) po jedenáct (nejrychlejší). Pomalejší hry Vám poskytnou více času pro plánování a strategii, zatímco rychlejší hry se zaměřují na akci.
- **Herní body** (Game Points): Stanovuje maximální počet bodů, které mohou hráči (včetně hráčů ovládaných umělou inteligencí) utratit za své lodě. Jestliže chcete vynechat silnější lodě ze hry, nastavte toto číslo na nižší hodnotu. Abyste získali přístup ke všem lodím a zbraním, nastavte ho na vyšší hodnotu.
- **Scénář** (Scenario): Umožňuje Vám vybrat si typ hry, který si přejete hrát. Vyberte si z následujících:
  - ✓ **Útok na základnu** (Base Assault): Jeden tým dostane za úkol bránit hvězdnou základnu, zatímco cílem druhého týmu je ji zničit. Jestliže je hvězdná základna zničena, vyhrává útočící tým. Jestliže jsou zničeni všichni útočníci, stávají se vítězi obránci.
  - ✓ **Battlefest**: V Battlefestu začíná hráč ve fregatě, poté se s každým dalším úmrtím přesouvá výše, nejprve k těžkému křižníku a poté k bitevní lodi. Každý hráč má celkem tři „životy“ a každá z dalších lodí, ve kterých se objeví, je silnější než ta předchozí. Poslední na živu vyhrává.
  - ✓ **Všichni proti všem** (Free for All): Každý sám za sebe. Jediným cílem v tomto módu je zničit nepřítele, ačkoliv pokud si to hráči přejí, mohou se spojit v týmy.
  - ✓ **Týmový útok** (Team Assault): Dva týmy, každý se svojí hvězdnou základnou. Která strana první zničí nepřítelovu hvězdnou základnu, vyhrává. Rozložte své síly mezi útočníky a obránce. Tento mód se nejlépe hraje při velkém množství hráčů.
- **Druhy map** (Map Types): Umožňuje Vám vybrat si místo pro Vaši bitvu. Každá mapa má vedle svého jména uveden ukazatel její velikosti. S (Small) pro malou mapu, M (Medium) pro středně velkou mapu a L (Large) pro mapu velkou. K dispozici jsou následující mapy:

- ✓ **Prázdný prostor** (Open Space): Jak naznačuje jméno, jedná se o prázdný prostor. Žádné rozptylování.
    - ✓ **Planety** (Planets): Tato mapa obsahuje planety a slunce (v závislosti na velikosti mapy).
    - ✓ **Pole asteroidů** (Asteroid Field): Tato mapa obsahuje velké množství asteroidů, které mapu zaplňují. Počet asteroidů se zvyšuje s velikostí mapy.
    - ✓ **Pás asteroidů** (Asteroid Belt): Místo asteroidů rozsypaných po celé mapě, obsahuje tato map pás asteroidů táhnoucí se přes obrazovku (dva pásy na velké mapě), což Vám umožňuje bojovat mezi útesy nebo mimo nich.
    - ✓ **Mlhovina** (Nebula): Tato mapa obsahuje mlhoviny různých velikostí a Vy můžete bojovat v nich nebo kolem nich. Mlhoviny nepříznivě ovlivňují Vaše štíty a zaměřování a mohou poškodit Váš trup.
  - **Přidávání hráče ovládaného umělou inteligencí:** Abyste přidali do hry počítačem ovládaného hráče, klikněte na tlačítko „Add an AI Player“ (Přidat hráče ovládaného umělou inteligencí). Tím přidáte jednoho hráče ovládaného počítačem do seznamu. Abyste přidali dalšího, klikněte opět. Hráč ovládaný umělou inteligencí standardně vstoupí do hry jako federální hráč s úrovní obtížnosti nízkého stupně.
  - **Jméno hráče** (Player Name): Klikněte do tohoto pole, abyste změнили svoje jméno nebo jména hráčů ovládaných počítačem. Objeví se dialogové okno umožňující Vám zadat nové jméno. Pro nastavení jména klikněte na „OK“.
  - **Síla hráče ovládaného umělou inteligencí** (AI Strength): Umožní Vám nastavit výši umělé inteligence pro Vaše protivníky a spojence ovládané počítačem. Toto nastavení můžete změnit tak, když v seznamu hráčů kliknete v příslušném řádku na buňku ve sloupečku „AI Strength“. Vyberte si mezi nízkou, střední nebo vysokou obtížností.
  - **Tým** (Team): Máte možnost volby, zda každý bude hrát sám za sebe nebo zda přidělíte hráče do týmů. Abyste přiřadili hráče do týmu, klikněte na jeho aktuální číslo týmu, vyberte nové a pak klikněte na „OK“. Můžete vytvořit až šest týmů. Buďte si vědomi toho, že některé druhy her, které vyžadují dva týmy, Vám umožní vytvořit pouze tyto dva týmy. Pokud chcete, aby se hráči ovládaní počítačem chovali jako Vaši spojenci, přidejte je do svého týmu.
  - **Hvězdná říše** (Star Empire): Do tohoto pole klikněte, abyste změнили svoji příslušnost nebo příslušnost hráčů ovládaných počítačem. Vyberte si mezi Federací, Romulany, Klingony nebo Borgy. Toto určuje, z jakých lodí a zbraní si budete moci vybírat.
  - **Body** (Points): Zobrazuje momentální hodnotu lodí každého hráče. Toto číslo se změní tak, jak bude hráč vybavovat nebo vylepšovat svoji loď a umožní Vám vidět relativní sílu Vašeho protivníka, aniž byste znali jeho přesné nastavení.
  - **Maximální množství bodů** (Max Points): Umožní Vám stanovit bodové omezení pro jednotlivé hráče, což jim zabrání použít konfiguraci lodí, která má vyšší hodnotu, než je limit. Abyste vyvolali okno, kde můžete stanovit bodové omezení, klikněte na pole s tímto názvem vedle jména příslušného hráče. Pro odsouhlasení limitu klikněte na „OK“.
  - **Nastavení lodí** (Ship Setup): Každá rasa má standardně přidělenou určitou loď. Abyste tuto loď změnili, klikněte na její jméno. Dostane se Vám následujících možností nastavení:
    - ✓ **Vybrat loď** (Select Ship): Toto zobrazí knihovnu plavidel pro odpovídající rasu a umožní Vám vybrat si svoji loď do bitvy. Hlavní okno zobrazuje nákres Vaší lodí, který ukazuje místa pro umístění lodních systémů a standardní vybavení lodí. Kliknutím na šipky vlevo a vpravo od nápisu „Hull Class“ (Třída trupu) si můžete vybírat mezi jednotlivými třídami. Jestliže jste si uložili vlastní varianty dané třídy lodí, můžete mezi nimi procházet pomocí šipek po obou stranách nápisu „Variant“ (Varianta). Svoje vlastní varianty můžete také mazat pomocí tlačítka „Delete Variant“ (Smazat variantu) v pravém horním rohu. Pravá strana obrazovky nabízí isometrický pohled na momentálně vybranou loď, jakož i statistické údaje o její hmotnosti, výkonu, zrychlení a manévrovatelnosti.
    - ✓ **Dozásobení lodí** (Resupply Ship): V tomto menu můžete pro svoji loď nakoupit mariňáky, raketoplány a miny. Zobrazeny jsou následující údaje: Váš momentální počet jednotek dané položky, maximálně povolený počet pro Váš momentální typ lodí, cena každé položky a celkové náklady. Pro nákup nebo prodej kterékoliv z položek klikněte na tlačítka + a -. Až budete hotovi, klikněte na tlačítko „Done“ (Hotovo) nebo klikněte na tlačítko „Reset“ (Anulovat), abyste zrušili všechny změny, které jste provedli.
    - ✓ **Vybatvit loď** (Refit Ship): Toto menu Vám umožní vybavit Vaši loď pro nadcházející bitvu jakýmkoliv zbraněmi chcete. Schéma Vaší lodí ukazuje místa pro umístění systémů (hardpoints), která máte k dispozici. Pro procházení mezi druhy lodních systémů použijte tlačítka nad nákresem lodí. To Vám umožní prohlédnout si umístění systémů štítů (Shields), primárních zbraní (Primary Weapons), těžkých zbraní (Heavy Weapons), systémů týkajících se trupu lodí (Hull Systems), systémů na můstku lodí (Bridge Systems) a motorů (Engines). Na obrazovce umístění zbraňových systémů zobrazí tlačítko v podobě koláče, nalézající se v pravém dolním rohu nákresu, palebné výšece zbraní patřících do momentálně vybrané skupiny. Pro popis zbraní, které Vám jsou k dispozici, se podívejte na stranu 62.
- Když si vyberete druh systémů, které chcete upravovat, klikněte na ikonku umístění systému, který chcete přidat/odstranit. Tato ikonka se vysvíí. Pod nákresem lodí se nachází údaje o hmotnosti jednotlivých skupin systémů Vaší lodí. Číslo vpravo od pruhu představuje maximální hmotnost pro danou skupinu systémů. Tento hmotnostní limit nesmíte překročit. Pod ukazatelem omezení hmotnosti je menu pro nákup/prodej. Sekce nazvaná „Now Installed“ (Právě nainstalované) vypisuje systémy, které jsou momentálně nainstalovány. Sekce nadepsaná „Available Systems“ (Dostupné systémy) zobrazuje systémy, které máte k dispozici.

Pro nákup systémů potřebujete prestiž. Prestiž jsou body, které si vyděláváte pomocí plnění misí ve hře jednoho hráče a v Dynaverse. V Šarvátce začínáte s pevně stanoveným množstvím prestiže v závislosti na volbě hostitele. Vaše aktuální prestiž je zobrazena v oknu „Prestige“ (Prestiž). Náklady prestiže na každý systém jsou zobrazeny v rámečku „Description“ (Popis) vedle jména systému. V tomto rámečku se také nachází popis systému, který je momentálně vysvícen v sekci „Available Systems“ (Dostupné systémy). Tato oblast poskytuje krátké shrnutí informací o systému jakož i jeho hmotnost.

Abyste nakoupili nový systém, vysvitte ikonku umístění systému v místě, kam chcete daný systém nainstalovat, poté vysvitte systém, který si přejete koupit a klikněte na tlačítko „Buy/Trade“ (Nakoupit/zaměnit). Jestliže je dané místo prázdné, bude nový systém přidán a náklady prestiže odečteny z Vaší celkové částky. Jestliže je na daném místě přítomen nějaký jiný systém, budou za sebe tyto dva systémy zaměněny. Za systém, který odprodáváte, získáte plné množství prestiže. Jestliže si přejete prodat systém a nenahradit ho žádným jiným, vysvitte ikonku, která ho reprezentuje na nákresu a klikněte na tlačítko „Remove“ (Odstranit). Tím systém odinstalujete a získáte zpět plné náklady prestiže. Pro detaily o dostupných systémech se podívejte na stranu 69.

Abyste si uložili svoji osobní konfiguraci lodí, klikněte na tlačítko „Save“ (Uložit) pod rámečkem uvádějícím množství Vaší prestiže. Nyní můžete svoji loď pojmenovat. Poté, co si svoje pravidlo uložíte, se objeví v knihovně plavidel pro příští hry, čímž ušetříte čas strávený rekonfigurací.

- ✓ **Vybrat důstojníky** (Select Officers): Toto menu Vám umožní najmout nové důstojníky do své posádky. Zkušenější důstojník může využít svých dovedností v boji a poskytnout Vám výhodu. Levá strana menu zobrazuje Vašich současných šest důstojníků, jejich stanice a jejich relativní cenu (v bodech prestiže). Pravá strana zobrazuje důstojníky, kteří jsou Vám k dispozici, jejich cenu, stanici a hodnocení jejich dovedností. Hodnocení dovedností sahá od zkušený (Skilled) po legendární (Legendary). Vysvícením důstojníka v jakémkoliv z oken vyvoláte jeho statistiky ve spodním okně. Porovnejte statistiky důstojníků na Vaší lodi a těch na hvězdné základně a rozhodněte se, kdo zůstane a kdo půjde.

Důstojníci jsou hodnoceni ve třech vlastnostech a osmnácti dovednostech. Pro seznam dovedností důstojníků a jejich účinků na výkon lodí se podívejte na stranu 36.

## Připojování k šarvátce více hráčů

Šarvátky v SFC3 můžete hrát přes Internet pomocí Gamespy nebo přes lokální síť. Před tím, než začnete nastavovat hru více hráčů, se ujistěte, že jste připojeni do místní sítě LAN nebo k Internetu a pak klikněte na tlačítko „Single/Multiplayer Skirmish“ (Šarvátka jednoho/více hráčů). V hlavním okně obrazovky s výběrem Šarvátky se objeví multiplayer adresář. Zde si můžete vybrat místo, kde budete hledat hry. Také můžete změnit jméno, které budete používat v hrách více hráčů tak, že kliknete do pole „Player Name“ (Jméno hráče) a napíšete svoje jméno.

Jestliže hodláte hostit hru chráněnou heslem, můžete ho sem také napsat.

Znáte-li IP adresu Internetového serveru, ke kterému se chcete přímo připojit, klikněte na položku „New Entry“ (Nový záznam). Budete požádáni, abyste zadali IP adresu serveru a dali mu jméno. Poté, co takto učiníte, se tento server objeví ve Vašem adresáři. Abyste vymazali záznamy z adresáře, vysvitte je a klikněte na tlačítko Delete (Smazat). Pro vyhledávání her vysvitte server nebo místní síť a klikněte na „Connect“ (Připojit).

*Poznámka: Abyste mohli hrát SFC3 přes Internet, budete si muset zřídit účet u Gamespy. Gamespy je bezplatná služba, která Vám pomůže najít jiné hráče, proti kterým můžete hrát po síti. Abyste si založili účet, klikněte na položku „Create Account“ (Založit účet). Přemístíte se na webovou stránku Gamespy. Abyste se mohli zaregistrovat, musíte být připojeni k Internetu.*

Jakmile jste si vybrali svůj zdroj a klikli na tlačítko „Connect“ (Připojit), dostanete se k seznamu her. Hry, které jsou právě otevřeny, jsou zobrazeny v horním okně, kde si můžete prohlédnout jméno hry, typ jejího scénáře, maximální počet hráčů a rychlost hry. Abyste se ke hře připojili, vyberte ji a klikněte na tlačítko „Join“ (Připojit) na pravé straně obrazovky. Jestliže je vyžadováno heslo, zadejte ho ještě před připojením do pole „Password“ (Heslo). Seznam her můžete kdykoliv aktualizovat kliknutím na tlačítko „Update“ (Aktualizovat), což Vám umožní zjistit, zda nejsou k dispozici nové hry.

Jakmile se připojíte ke hře, dostanete se na obrazovku s nastavením hry, která je téměř identická s obrazovkou, která se nachází v módu Šarvátky jednoho hráče. Hostitel má kontrolu nad rychlostí hry, druhem scénáře, nastavením umělé inteligence a bodovými limity. Vy máte kontrolu nad výběrem své říše, svého týmu a konfigurací Vaší lodí. K povídání si s ostatními hráči použijte chat okna při spodní straně obrazovky. Až budete spokojeni se svým nastavením a připraveni hrát, klikněte na tlačítko „Yes“ (Ano) pod nápisem „Are You Ready?“ (Jste připraven?) umístěným v pravém dolním rohu obrazovky. Jakmile jsou všichni hráči připraveni, hostitel může zahájit hru.

## Založení šarvátky více hráčů

Abyste mohli založit svoji vlastní hru pro více hráčů, zvolte umístění z adresáře (místní síť nebo Internet) a poté klikněte na „Host“ (Založit). Dostanete se na obrazovku nastavení hry, kde můžete nastavit parametry Vaší hry stejným způsobem jako v Šarvátce jednoho hráče popsané výše. Vaše hra se nyní dostane na seznam otevřených her a začnou se k ní připojovat ostatní hráči. Jakmile jsou všichni hráči hlášení jako připravení, můžete zahájit hru kliknutím na tlačítko „Start“.

## Filmová místnost

Na obrazovkách s výběrem šarvátky a kampaně je k dispozici přístup do Filmové místnosti a to tím, že kliknete na tlačítko „Film Room“ (Filmová místnost) při spodní straně obrazovky. Zde si můžete prohlédnout uložené opakované záběry minulých bitev. Seznam opakovaných záběrů je zobrazen v okně zcela vlevo. Detaily o každém z nich se zobrazují vpravo. Jméno každého filmu můžete změnit kliknutím do pole „File Name“ (Jméno souboru). Ovládací panel pod popisem Vám umožňuje tento film přehrát, uložit ho jako nový soubor nebo ho smazat ze seznamu.

Pod ovládacím panelem je ovládání automatického nahrávání. Standardně nahraje hra automaticky každou bitvu. Pro vypnutí tohoto prvku, klikněte na tlačítko „Off“ (Vypnout). Hry se již nebudou nahrávat, dokud tento prvek opět nezapnete.

Poznámka: Mise z kampaně jednoho hráče se neukládají.

## Knihovna plavidel

Knihovna plavidel Vám umožňuje prohlédnout si lodě a stanice hlavních ras ve hře. Dostanete se do ní kliknutím na tlačítko „Vessel Library“ (Knihovna plavidel) při spodní straně obrazovky s výběrem šarvátky a výběrem kampaně.

V knihovně plavidel můžete použít ovládacího panelu nad nákresem lodí k prohlížení všech lodí. Směrové šipky po obou stranách nápisu „Hull Class“ (Třída trupu) můžete použít k prohlédnutí si každé třídy lodí. Směrové šipky po obou stranách symbolu říše pod nákresem lodí přepínají mezi čtyřmi hvězdnými říšemi ve hře a směrové šipky po obou stranách nápisu „Variant“ (Varianta) přepínají mezi Vašimi vlastními konfiguracemi lodí, které jste si případně vytvořili ve zvolené třídě trupu. Svoje vlastní varianty můžete smazat pomocí tlačítka „Delete Variant“ (Smazat variantu) vpravo nahoře. Pravá strana obrazovky představuje statistické údaje o zobrazené lodí. Pro návrat do předchozího menu klikněte na tlačítko „Done“ (Hotovo).

## KAMPAŇ PRO JEDNOHO HRÁČE

SFC3 obsahuje vzrušující kampaň pro jednoho hráče řízenou příběhem, který sledujete z pohledu tří hlavních hvězdných říší této hry: Klingonů, Romulanů a Federace. Abyste začali toto dobrodružství, klikněte na tlačítko „Single Player Campaign“ (Kampaň pro jednoho hráče) v hlavním menu. Tím se dostanete do menu s výběrem hvězdné říše.

V tomto menu můžete vyvolat seznam uložených her tím, že kliknete na tlačítko „Saved Games“ (Uložené hry). Tak se dostanete do menu, které Vám umožní nahrát hru, kterou jste si dříve uložili. Jednoduše klikněte na hru, kterou chcete nahrát a pak klikněte na tlačítko „Load Game“ (Nahrát hru). Také můžete vymazávat hry z tohoto seznamu pomocí tlačítka „Delete Game“ (Smazat hru).

Kromě tří hlavních kampaní můžete hrát tuto hru také v Dobyvatelském módu. Za tímto účelem klikněte na tlačítko „List All Campaigns“ (Zobrazit všechny kampaně). Tím zobrazíte seznam všech dostupných kampaní a krátký popis každé z nich. Klikněte na tu, o kterou máte zájem a pak klikněte na tlačítko „Begin New Campaign“ (Začít novou kampaň). Pro více informací o Dobyvatelském módu se podívejte na stranu 38.

Kampaň pro jednoho hráče v SFC3 je navržena tak, abyste ji hráli nejprve za Klingony, poté za Romulany a nakonec za Federaci. Když budete hrát kampaň v tomto pořadí, dostane se Vám celého příběhu. Pokud ale máte nepřekonatelnou touhu nedělat věci popořádku, můžete kampaň klidně přeskokovat a hrát je v jakémkoliv pořadí chcete. Klikněte na říši, za kterou chcete hrát, a můžete pokračovat.

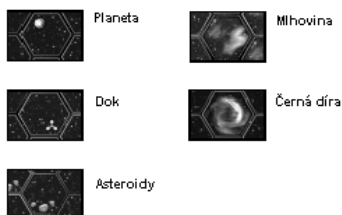
Teď se dostanete na obrazovku s nastavením kampaně. Do pole „Player Name“ (Jméno hráče) vložte jméno, které chcete používat. Zvolte si obtížnost hry kliknutím na tlačítko umístěná níže a pak klikněte na tlačítko „Begin Campaign“ (Začít kampaň), čímž hru zahájíte. Zatímco se kampaň nahrává, uvidíte několik informačních obrazovek, které Vám poskytnou krátký popis Vaší říše a několik tipů do začátku. Proklikněte se těmito obrazovkami až k herní mapě.

## Mapa s hexy

Kampaň SFC3 se odehrává na velké mapě, která se skládá z očíslovaných hexů (šestiúhelníků). Tyto hexy představují sektory ve vesmíru. Mapa s hexy je zobrazena v hlavním herním okně. Vysvícený hex uprostřed obrazovky je současná pozice Vaší lodí. K posunování mapy můžete použít tlačítek se šipkami na okrajích okna. Přímě pod mapou jsou tlačítka pro přiblížení a oddálení pohledu, která Vám umožňují přepínat mezi třemi úrovněmi přiblížení: Nejširší pohled Vám ukazuje celou mapu s omezenými detaily. Prostřední pohled (standardní) zobrazuje prostředí sektoru, planety a základny v každém hexu a nejbližší pohled Vám v každém hexu ukáže lodě. Mezi těmito pohledy přepínejte pomocí tlačítek + a -. Když se ztratíte, klikněte kdykoliv na tlačítko „Center“ (Vycentrovat), abyste vystředili mapu na Vaši loď.



Mapa s hexy obsahuje následující symboly a identifikátory prostředí, aby zobrazila obsah každého sektoru:



Hexy jsou odlišeny barevně, aby naznačovaly, které říši patří. Modré patří Federaci, červené Klingonům, zelené Romulanům a šedivé hexy jsou buď sporné nebo neutrální sektory. Při největším přiblížení také uvidíte malé popsané ikonky představující lodě, které jsou rovněž barevně odlišeny podle říše, která je ovládá. Kromě kampaně pro jednoho hráče se na mapě mohou objevit jiné říše, jako třeba Borgské společenstvo.

Abyste získali o hexu více informací, klikněte na něj pravým tlačítkem myši. To zobrazí číslo hexu, název říše, která sektor vlastní a tři statistiky:

**Obrana (Defense):** Hodnota obrany hexu udává to, jak těžké by bylo získat daný sektor na Vaši stranu. Na hexech s nízkým stupněm obrany můžete vznést svůj požadavek na sektor pouze po několika vítězných bitvách.

**Ekonomická hodnota (Economy):** Toto představuje hodnotu hexu pro říši, která ho právě ovládá. Vyšší číslo znamená vyšší ekonomickou hodnotu pro danou říši, což jí poskytuje přístup k více lodím.

**Zdánlivý odpor (Impedance):** Toto číslo vyjadřuje to, jak prostředí v daném hexu prodlouží jeho průlet. U hexů s vysokými čísly zdánlivého odporu trvá déle, než je přeletíte.

Kromě toho zobrazí pravé kliknutí jméno, kapitána, hodnotu a momentální prestiž každé lodě, která se v sektoru právě nachází. Všechny lodě na mapě se neustále pohybují, takže se i tato informace neustále mění. Přepnutí mapy do módu vysokého detailu kliknutím na tlačítko „High Map Detail“ (Vysoký detail mapy) zobrazí na každém hexu ikonky představující obranu, ekonomickou hodnotu a úroveň zdánlivého odporu. Relativní jas ikonky naznačuje úroveň každého ze statistických údajů.

Pro pohyb po mapě klikněte na hex, který sousedí s tím, ve kterém Vaše loď právě je. Objeví se ukazatel naznačující pohyb a Vaše loď se přesune na daný hex. Kvůli hodnotám zdánlivého odporu jednotlivých hexů trvají některé cesty déle než jiné.

### Obrazovka se zprávami

Pod mapou se nachází obrazovka se zprávami, kde se zobrazují důležité informace. Kdykoliv kliknete pravým tlačítkem na hex, informace se objeví právě zde. Přímě nad obrazovkou se zprávami je ukazatel hvězdného data, který zobrazuje aktuální hvězdné datum. Stupnice vpravo od hvězdného data představuje plynutí aktuálního data. Naplňuje se postupně a jakmile se zcela naplní, hvězdné datum se zvýší.

Kromě zobrazování statistických údajů o sektoru, zobrazí obrazovka se zprávami také všechny rozkazy, které dostanete. Během kampaně bude velitelství někdy vyžadovat Vaši přítomnost v určitém sektoru a někdy Vám může dokonce nařídít přesný časový rámec, do kdy se musíte na určené místo dostavit. Tyto rozkazy se zobrazí v tomto okně. Lišta po pravé straně obrazovky se zprávami Vám umožňuje prohlížet si staré informace.

*Poznámka: Některé rozkazy se objeví v novém dialogovém okně místo na obrazovce se zprávami.*

Pro podrobnější informace o událostech klikněte na tlačítko „News“ (Zprávy) umístěné vlevo od obrazovky se zprávami. Tím zobrazíte informace o přesunu spojenců a pronikání nepřátel.

### Informace o hráči

Horní levá část rozhraní kampaně zobrazuje informace o hráči. Symbol Vámi zvolené říše je zobrazen společně s Vaší hodnotou, jménem a aktuálním množstvím prestiže, kterou jste si vydělali.

Kliknutím na tlačítko „Medals“ (Medaile) si prohlédnete všechny medaile, které jste získali. SFC3 oceňuje hráče třemi druhy medailí:

**Hodnost (Rank):** Jak budete získávat prestiž, Vaše hodnost poroste. Za každou vyšší hodnost, získáte medaili.

**Mise** (Mission): Některé mise mají pro Vaši říši tu nejvyšší důležitost. Za jejich splnění dostanete medaile.

**Zvláštní** (Special): Tyto medaile získáváte za výkon, který v mnohém převyšuje Vaše povinnosti během kampaně.

Ze seznamu medailí odejdete kliknutím na jakékoliv z tlačítek na levé straně obrazovky.

Pod informacemi o hráči jsou informace o Vaší momentální lodi. Zobrazeno je jméno a třída Vaší lodi společně s aktuální integritou Vašeho trupu.

### Možnosti podle hexu

Pod informacemi o hráči a lodi se nachází sada tlačítek, které Vám umožňují přístup k zařízením v sektoru, ve kterém se momentálně nacházíte. Jestliže se nacházíte v hexu, který nenabízí tyto možnosti (kvůli nepřítomnosti hvězdné základny, hvězdného doku, bitevní stanice nebo planety), mohou být tato tlačítka zašedlá. K dispozici jsou následující možnosti:

**Zásobovací doky** (Supply Docks): Zde můžete za určitý obnos prestiže opravit svoji loď. Náklady na opravu jsou zobrazeny vedle tlačítka „Repair“ (Opravit). Svoji loď můžete nechat vždy zcela opravit. I když nemáte dostatek prestiže, velitel hvězdné základny provede opravu v plné míře. Tržní hodnota Vašeho momentálního plavidla je zde rovněž uvedena pro případ, že přemýšlíte o zakoupení nové lodi a také si zde můžete koupit raketoplány, mariňáky a miny. Zobrazeny jsou následující údaje: Váš momentální počet jednotek dané položky, maximálně povolený počet pro Váš momentální typ lodi, cena každé položky a celkové náklady. K zakoupení nebo prodeji jakékoliv z položek klikněte na tlačítka + a -. Až budete hotovi, klikněte na tlačítko „Done“ (Hotovo) nebo klikněte na tlačítka „Reset“ (Anulovat) či „Back“ (Zpátky), abyste zrušili všechny změny, které jste provedli.

**Loděnice** (Shipyard): Toto je to pravé místo k nákupu nablýskané nové lodi. V seznamu jsou uvedeny všechny dostupné třídy lodí společně s jejich hodnotou v bodech prestiže (jejich relativní silou v bitvě) a jejich náklady prestiže. Abyste si koupili novou loď, vysvitte plavidlo, o které máte zájem a klikněte na tlačítko „Buy“ (Koupit). Jestliže si nemůžete dovolit koupit určitou loď, bude její řádka zašedlá. Všimněte si, že si v tomto menu můžete také koupit základny. Ale když tak uděláte, nedostanete základnu pod svoji kontrolu. Místo toho Vám to umožní umístit hvězdnou základnu do nového sektoru, což Vám a Vaším spojencům poskytne nový opěrný bod. Abyste umístili svoji hvězdnou základnu, doleťte do spřáteleného sektoru, kde ji chcete umístit, jděte do menu „Missions“ (Mise) a vedle nápisu „Deliver Starbase“ (Umístit hvězdnou základnu) klikněte na nápis „Deliver“ (Umístit).

**Vybavení** (Refit): Toto menu Vám umožní utratit prestiž za vylepšování zbraní a dalších systémů Vaší lodi. Detailní popis tohoto menu je k dispozici v části Mód šarvátky na straně 28.

**Důstojníci** (Officers): Na Vaší lodi můžete najímat a vyměňovat různé důstojníky. Důstojníci získávají zkušenosti v průběhu kampaně a přitom roste jejich hodnota a jejich dovednosti. Své důstojníky můžete kdykoliv vyměnit za určitou částku prestiže za zkušenější členy posádky nacházející se v nabídce. Prvky tohoto menu jsou popsány detailně v části Mód šarvátky na straně 29.

Důstojníci jsou hodnoceni ve třech vlastnostech a osmnácti dovednostech. Těmito vlastnostmi jsou inteligence (Intelligence), která stanoví, jak rychle se důstojník naučí novým dovednostem, houževnatost (Toughness), která vyjadřuje množství zranění, které důstojník v bitvě snese a zdraví (Health), které udává počáteční úroveň zdraví daného důstojníka. Jak budou Vaši důstojníci získávat zkušenosti, zvýší se jejich dovednosti. Tyto dovednosti mají přímý účinek na výkon Vašeho plavidla. Mezi dovednostmi důstojníků (s jejich příslušnými účinky) patří následující:

#### Taktické dovednosti

*Zaměřování* (Targeting): Zvyšuje Vaši šanci zasáhnout nepřátelské plavidlo.

*Technologie zbraní* (Weapon Technology): Způsobuje rychlejší nabíjení Vašich zbraní a umožňuje vysoce zkušenému důstojníkovi pálit torpéda v salvách.

*Zaměřování subsystémů* (Sub-System Targeting): Umožňuje Vám zaměřit přesněji nepřátelské subsystémy.

#### Řídící dovednosti

*Pilotování* (Piloting): Zvyšuje míru Vašeho zrychlení a otočení.

*Nepravděelné manévry* (Erratic Maneuvers): Zvyšuje účinnost úhybných manévrů.

*Nouzové postupy* (Emergency Procedures): Zvyšuje Vaši schopnost provádět High Energy Turn.

#### Bezpečnostní dovednosti

*Boj na blízko* (Close Quarters): Zvyšuje efektivnost Vašich mariňáků.

*Obranné plánování* (Defensive Planning): Zvyšuje úroveň Vaší obrany proti nepřátelským mariňákům.

*Protipatření* (Countermeasures): Snižuje možnost Vašeho zasažení v boji.

#### Operační dovednosti

*Technologie skeneru* (Scanner Technology): Zvyšuje efektivnost Vašich senzorů.

*Opatření proti maskování* (Cloak Countermeasures): Zvyšuje Vaši šanci na úspěšný anti-cloak sken. A zároveň snižuje šanci, že budete při svém zamaskování odhaleni.

*Najít slabost* (Find Weakness): Zvyšuje množství poškození, které způsobují Vaše zbraně.

#### Technické dovednosti

*Impulsní technologie* (Impulse Technology): Zvyšuje maximální rychlost Vaší lodi.

*Warp technologie* (Warp Technology): Zvyšuje energetický výstup.

*opravy* (Repair): Zvyšuje rychlost Vašich opravářských týmů.

#### Lékařské dovednosti

*Operace a zotavení* (Surgery and Recovery): Zvyšuje šance na oživení těžce zraněných důstojníků.

*První pomoc* (First Aid): Zkracuje dobu, po kterou jsou důstojníci v bezvědomí.

*Fitness program* (Fitness Program): Snižuje množství zranění důstojníků v bitvě.

## Přijímání misí

Pro návrat na mapu s hexy z obrazovky, na které provádíte přesuny důstojníků, můžete kliknout na tlačítko „Accept“ (Potvrdit) pro odsouhlasení všech změn, které jste provedli, nebo můžete kliknout na tlačítko „Cancel“ (Zrušit) pro vymazání veškerých Vámi provedených změn.

Pod tlačítkem „Officers“ (Důstojníci) se nachází tlačítko nazvané „Missions“ (Mise). Je-li toto tlačítko zašedlé, nejsou v sektoru, ve kterém se momentálně nacházíte, k dispozici žádné mise. Je-li možné toto tlačítko stisknout, dostanete se kliknutím na něj na obrazovku se seznamem příslušných misí.

Obrazovka se seznamem misí vypisuje každou loď v sektoru a uvádí také její momentální stav. Informace o lodích jsou barevně odlišeny podle příslušnosti k říši. Jestliže uvidíte skupinu lodí, vedle jejichž jmen bude napsáno „(in battle)“ (v bitvě), znamená to, že jsou tyto lodě právě teď zapojeny do souboje a Vy proti nim nemůžete zahájit žádnou akci. Je-li v sektoru nepřátelská loď, můžete na ní zaútočit kliknutím na tlačítko „Attack“ (Zaútočit). Tím zahájíte bitvu mezi Vámi a nepřátelskou lodí. Má-li nepřátelská loď v sektoru spojence, mohou se k bitvě přidat. Rovněž nepřátelské lodě mohou zahájit útok na Vaši loď, pokud tak učiní, máte možnost to přijmout a vstoupit do bitvy nebo ustoupit. Ustoupení z bitvy Vám umožní uniknout, ale jestliže máte více než 5.000 bodů prestiže, ztratíte 25% veškeré Vaší prestiže. Jakmile klesnete pod 5.000 bodů prestiže, ztratíte svoji aktuální loď a budete přiděleni zpět na počáteční loď Vaší říše. Ustoupit z bitvy je tedy obvykle špatný nápad.

Kromě výpisu lodí jsou při horním okraji obrazovky se seznamem misí zobrazeny žlutou barvou také speciální mise. Existují jak volitelné speciální mise, tak i speciální mise vyžadované kampaní. Volitelná mise Vám umožní vyrazit na speciální misi, máte-li zájem. Může Vám být přidělen úkol zaútočit na nepřátelskou základnu nebo konvoj, odpovědět na nouzové volání nebo bránit jednu z Vašich základen. Tyto mise Vám obecně vynesou více prestiže než standardní bitva a mohou také ovlivnit ekonomii Vaší říše. Abyste přijmuli volitelnou speciální misi, klikněte na „Accept“ (Přijmout) vedle názvu mise.

Každá kampaň má pevně daný počet povinných speciálních misí, které musíte splnit. Tyto mise odhalují příběh hry a jsou velice důležité. Jestliže ustoupíte z jedné z těchto misí, kampaň skončí. Jestliže jednu z nich nesplníte, ztratíte prestiž a můžete dokonce ukončit kampaň v závislosti na důležitosti dané mise. Jestliže se pokusíte odletět ze sektoru, kde je k dispozici mise povinná pro kampaň, objeví se dialogový rámeček, který Vám sdělí, že musíte zahájit vyžadovanou misi nebo ustoupit.

Mise povinné pro kampaň jsou někdy specifické k příslušnému sektoru. Dostanete tedy příkaz letět do určitého sektoru. Pokud Vám nebude řečeno jinak, můžete cestou k těmto misím klidně přijímat jiné mise nebo útočit na nepřátele. Někdy bude říše vyžadovat Vaši přítomnost co nejdříve a bude Vám přikázáno, abyste na cestě do udaného sektoru neútočili na nepřátele. Když tak učiníte, bude se na danou věc pohlížet jako na porušení přímých rozkazů s odpovídajícími následky. Někdy hra automaticky přesune Vaši loď do požadovaného sektoru.

Jakmile dokončíte všechny mise vyžadované kampaní, uvidíte závěrečnou filmovou sekvenci pro danou kampaň, která dále posouvá příběh SFC3. Poté můžete pokračovat v další kampani.

## Ukládání a nahrávání hry

Pro přístup do menu ukládání a nahrávání hry klikněte na tlačítko „Saved Games“ (Uložené hry). Objeví se seznam uložených her. Pod tímto výpisem můžete uložit svoji hru tak, že ji pojmenujete v poli „New Saved Game“ (Nově uložená hra) a pak kliknete na „Save“ (Uložit). Hru v seznamu můžete také nahrát tím, že ji vyberete a kliknete na „Load“ (Nahrát) nebo ji můžete vymazat a to tak, že ji vyberete a kliknete na „Delete“ (Smazat).

Ze hry můžete kdykoliv odejít kliknutím na tlačítko „Exit Game“ (Odejít ze hry). Hra se Vás zeptá, jste-li si jisti, že chcete skončit. Abyste skutečně hru ukončili, klikněte na zatržítko.

## Dobyvatelský mód

Dobyvatelský mód je variací kampaně pro jednoho hráče. V tomto módu neexistují žádné mise vyžadované kampaní, jsou zde pouze volitelné speciální mise. Máte tolik času, kolik chcete na to, abyste zvýšili sílu své lodi a své říše. Braňte své území a zabírejte nepřátelské sektory ve snaze ovládnout galaxii, zatímco se nepřátelská umělá inteligence snaží udělat to samé. S výjimkou nepřítomnosti misí vyžadovaných kampaní a medailí udělovaných za jejich splnění, se Dobyvatelský mód hraje úplně stejně jako kampaň.

V Dobyvatelském módu mohou Vaším snahám oponovat další vesmírné říše, jako je Borgské společenstvo a Cardassijská unie.

## DYNAVERSE 3

Dynaverse 3 je hlubokým zážitkem hry více hráčů, který je poskytován zdarma všem hráčům SFC3. Umožňuje Vám připojit se k říši a bojovat bok po boku s ostatními hráči za její obranu, a obsahuje mise, které můžete splnit sami nebo s flotilou ostatních hráčů. Dynaverse 3 se hraje hodně podobně jako kampaň jednoho hráče popsaná výše, ale místo vesmíru obývaného umělou inteligencí je většina lodí ve hře ovládána skutečnými lidmi.

### Zapsání se

V hlavním menu klikněte na tlačítko „Multiplayer Online Campaign“ (On-line kampaň více hráčů). Tím se dostanete na obrazovku s připojením k Dynaverse 3.

*Poznámka: Když poprvé kliknete na tlačítko „Multiplayer Online Campaign“, uvidíte dialogové okno popisující politiku Gamespy pro hráče mladší třinácti let. Osoby mladší třinácti let by neměly poskytovat své informace Gamespy bez pomoci a souhlasu svých rodičů nebo opatrovníků. Pro pokračování klikněte na „OK“ nebo klikněte na „Cancel“ (Zrušit) pro návrat do hlavního menu.*

Připojení k Dynaverse se provádí prostřednictvím Gamespy, a abyste si mohli zahrát, budete potřebovat svůj vlastní bezplatný účet. Do příslušných polí zadejte svůj e-mailovou adresu a heslo. Rovněž budete muset zadat svoji přezdívku. Poté se můžete zapsat přímo z této obrazovky tak, že vložíte požadované informace o své osobě a kliknete na tlačítko „Create New Account“ (Vytvořit nový účet). Tím vytvoříte účet s informacemi, které jste zadali. Hra si zapamatuje Vaše informace pro další připojení.

Hlavní okno na této obrazovce Vám sdělí stav Vašeho aktuálního připojení k Dynaverse. Jestliže se připojení nezdaří, objeví se chybové hlášení s informacemi o možných způsobech řešení. Po připojení se zobrazí seznam dostupných serverů. Vyberte si ten, na kterém chcete hrát a pak klikněte na „Login“, čímž hru zahájíte.

*Poznámka: Abyste mohli vstoupit do prostředí Dynaverse 3, musíte být připojeni k Internetu.*

### Nastavení své postavy

Když se poprvé dostanete na server Dynaverse, budete požádáni, abyste si vybrali svoji říši. To bude znamenat Vaši týmovou příslušnost ve hře. Vyberte si mezi Klingony, Romulany, Federací nebo Borgy. Vaše jméno bude stejné jako to, které jste si vybrali v předchozí obrazovce. Ale také ho zde můžete změnit.

### Hraní

Poté, co si vyberete svoji rasu, vstoupíte do Dynaverse. Dynaverse se odehrává na mapě s hexy identické té, která se používá v kampani jednoho hráče. Veškeré ovládání je totožné s tím, které je popsáno v části Kampaň jednoho hráče na straně 32. Je zde ale několik prvků, které jsou k dispozici výhradně v Dynaverse verzi mapy s hexy.

**Seznam hráčů** (Player List): Pravou stranu obrazovky nyní zabírá seznam hráčů, kteří jsou momentálně v Dynaverse. To Vám umožní vidět, zda jsou právě připojeni někteří Vaši přátelé (nebo nepřátelé).

**Pokec** (Chatting): Rámeček s chatem při spodním okraji obrazovky Vám umožňuje povídat si s ostatními hráči v Dynaverse. Můžete si vybrat, zda bude Vaše zpráva poslána po celém serveru nebo jen ostatním členům Vaší říše. To Vám umožní plánovat útoky s členy Vašeho týmu, aniž by Vás nepřátelé odposlouchávali. K přepínání mezi hovorem ke členům říše/celému serveru (empire/general chat) použijte tlačítko před rámečkem s chatem. Svoji zprávu napište do rámečku a stiskněte „Enter“. Tyto vzkazy se objevují na obrazovce se zprávami.

**Loděnice** (Shipyard): Abyste získali novou loď v Dynaverse, musíte za ni zaplatit nejvíce ze všech hráčů z Vaší říše, kteří ji také chtějí. Protože je k dispozici pouze pevně dané množství plavidel, ne každý dostane to, co chce. Abyste si mohli loď koupit, klikněte na tlačítko „Shipyard“ (Loděnice), které je k dispozici, pokud jste v sektoru obsahujícím planetu nebo základnu. Ze seznamu si vyberte loď, kterou si přejete koupit. Při spodní straně obrazovky jsou čtyři možnosti, jak zvýšit aktuální kupní cenu lodí. Můžete zvýšit současnou nabídku o pět bodů prestiže, deset bodů prestiže, 5% její hodnoty nebo 10% její hodnoty. Toto číslo představuje Vaši maximální nabídku a nutně se nemusí rovnat tomu, co skutečně zaplatíte. Částka Vaší nabídky bude odečtena z Vaší aktuální prestiže a podřezána jako záloha. Pokud v aukci nevíťezíte, bude Vám vrácena zpět celá částka. Jestliže nikdo jiný nepřihodí proti Vaší ceně, získáte tuto loď za nejnižší cenu a jakýkoliv přebytek prestiže ze zálohy Vám bude vrácen. Jestliže proti Vám budou ostatní přihazovat, počítač bude automaticky zvyšovat Vaši nabídku, dokud nedosáhne Vaší maximální nabídky. Poté, co stanovíte částku za loď, bude seznam odrážet aktuální cenu lodí, Vaši nabídku a datum uzávěrky aukce. Jste-li majitel nejvyšší nabídky, dostanete k tomuto datu novou loď.

## Dynaverse 101

Hraní v Dynaverse je téměř identické hře v kampani jednoho hráče. Vaším cílem je spolupracovat s ostatními členy Vaší říše, abyste dobili galaxii a zničili své protivníky. Toho docílíte zabíráním nepřátelského území a eliminací nepřátelských jednotek.

Zatímco v kampani jednoho hráče je zabírání území sekundárním cílem, v Dynaverse to je hlavním středem zájmu. Tým vlastníci většinu území nevyhnutelně hru vyhraje, protože území ovlivňuje nejen počet základen a planet, které jsou Vám k dispozici, ale také ovlivňuje ekonomiku říše. Jestliže Vaše říše vlastní množství sektorů s vysokou ekonomickou hodnotou, budete mít k dispozici více lepších lodí, jakož i více zásob, což bude ve většině bitev rozhodující. Proto je ve hře více hráčů nejdůležitější zabírat a bránit území.

Bitvy se musí odehrávat na území patřícím nepříteli nebo v neutrálním prostoru, abyste po vítězství mohli získat sektor pro svoji stranu. Každá úspěšná bitva s nepřítelem v určitém sektoru snižuje nebo zvyšuje body vítězství v sektoru (v závislosti na vítězi). Když tyto body převyšují obrannou hodnotu sektoru, stane se neutrálním. V tomto bodě proces pokračuje ve snaze získat kontrolu pro vítěznou rasu. Jakmile máte kontrolu nad sektorem, získá Vaše říše její ekonomické výhody.

Útočení na nepřátelské lodě v Dynaverse se provádí přes obrazovku s misemi. Když jste v sektoru s nepřátelskými loděmi, zpřístupní se tlačítka „Missions“ (Mise), které je umístěné vlevo od obrazovky se zprávami. Kliknutím na něj získáte seznam všech lodí v sektoru. Když kliknete na tlačítka „Attack“ (Zaútočit) vedle popisu nepřátelského plavidla, můžete zahájit útok na danou loď. Nepřítel má možnost ustoupit a utéct, ale pokud tak udělá, ztratí velké množství prestiže. (Pro detaily o penalizaci za ústup se podívejte na stranu 38). A obráceně, nepřátelští hráči na Vás mohou útočit stejným způsobem. Pokud na Vás nepřátelský hráč zahájí útok, obdržíte upozornění, že jste pod útokem. Na obrazovce se seznamem misí můžete tuto výzvu buď přijmout a vstoupit do bitvy nebo můžete ustoupit a ztratit prestiž.

V kampani Dynaverse jsou také mnohem důležitější flotily než v kampani jednoho hráče. Když cestujete ve flotile, znamená to, že máte větší šanci vyhrát v bitvě, protože do ní jdete s více než jednou lodí. Flotily Vám také umožňují hrát se svými přáteli a útočit na nezkoušené nepřátelské jednotky. První věcí, kterou musíte udělat, abyste vytvořili flotilu, je dostat všechny lodě, které se chtějí spojit, do jednoho sektoru. Jakmile tam budou, zvolte si v údce flotily. Tato osoba bude zodpovědná za pohyby a útoky flotily. Pro připojení k flotile musí jít všichni hráči na obrazovku se seznamem misí a kliknout na tlačítka „Join“ (Připojit se) vedle jména velitele flotily. Velitel flotily musí každého člena do flotily sám přijmout. Ve flotile mohou být pouze tři lodě.

Jakmile je flotila vytvořena, pohybuje se a útočí velitel flotily na mapě s hexy jako normálně a všichni členové flotily ho automaticky následují. Když velitel flotily zaútočí na nepřítele, všichni členové jeho flotily se do bitvy automaticky přidají. Člen může svoji flotilu kdykoliv opustit tak, že klikne na tlačítka „Leave“ (Opustit) vedle jména velitele flotily na obrazovce s misemi. Ve flotile můžete mít až tři lodě: velitele a dva wingmeny.

I když nejste členem flotily, pořád můžete přijít na pomoc spřáteleným lodím v sektoru v případě, že jsou pod útokem. Podíváte-li se na obrazovku s misemi a uvidíte, že nepřítel vyhlásil útok na Vašeho spojence, máte krátký časový úsek, ve kterém se můžete připojit ke svému spojenci a bojovat po jeho boku. Pokud to v tomto čase nestihnete, musí bojovat Váš spojenec sám bez pomoci. Jakmile bitva začne, nemůžete se přidat.

V určitých sektorech se také objeví jiné druhy misí. Můžete být požádáni o ochranu konvoje nebo o útok na nepřátelskou zásobovací trasu. Výsledek těchto misí bude mít dopad na ekonomiku hry. Tyto mise se objeví na obrazovce se seznamem misí napsané žlutou barvou. Nejsou však vyžadovány.

Jakmile celková ekonomická síla jedné říše dosáhne určité hranice, vyhrává tato říše hru a získává právo chlubit se tím po celé galaxii. Dynaverse server poté resetuje území a prestiž na původní úroveň a bitva o vesmír může začít znovu.

## ŘÍŠE

### Spojená federace planet

#### *Historie*

Spojená federace planet je tvořena více než 150-ti členskými světy a rozprostírá se přes 8.000 světelných let. Zůstává jednou z mála politických skupin, které nejsou ovládnuty jedinou rasou. Místo toho Federaci řídí Rada Federace sídlící v San Franciscu na Zemi, která se skládá ze zástupců různých členských planet. Její ideály pramení z Ústavy Spojené federace planet navržené při založení seskupení v roce 2161, která zaručuje vzájemnou ochranu a prospěch všem členským světům a jejich občanům.

Ideály Federace staví mír a průzkum před konflikt a jejich lodě nikdy nezaútočí bez varování, protože jejich pracovní postupy zakazují otevřené nepřátelství. Hranice Federace jsou udržovány pomocí diplomacie a vzájemných smluv a toto seskupení nikdy nepřijalo expanzivní postoj co se jeho území týče. Planety, které si přejí vstoupit do Federace, musí být řízeny jednotnou planetární vládou a dodržovat přísnou nediskriminační politiku.

Federace byla ve své relativně krátké historii zapojena do několika velkých galaktických konfliktů. Její ranná historie se vyznačovala dlouhotrvajícím napětím s Klingonskou říší, které se snížilo po podepsání Organianské mírové smlouvy v roce 2267. Tyto dvě říše jsou nyní v přátelském vztahu od doby Khitomerské konference z roku 2293, navzdory přechodným zhoršením situace. Vztahy Federace s Romulany byly také napnuté v důsledku kruté války, která skončila vytvořením Romulanské neutrální zóny, jejíž porušení bylo považováno za válečný akt. V nedávné době bojovala Federace společně s Klingony a Romulany ve Válkách s Dominionem proti Cardassianům a Dominionu – expanzivní rase z Gama kvadrantu.

#### *Lodě a taktika*

Lodě Federace křižují galaxii pomocí warp pohonu, který byl vytvořen vědcem Zeframem Cochranem v roce 2063. Ačkoliv se jedná o mírovou organizaci, jsou její lodě více než připraveny bránit se. Primární zbraní na většině federálních lodí je phaser (od termínu fázové usměrnění energie) – paprsková zbraň různé síly. Co se těžkých zbraní týče, spoléhají se plavidla Federace buď na fotonová nebo kvantová torpéda. Jak bylo poznamenáno výše, federální plavidla přistupují k bitvě opatrně a obecně při konfliktu nevystřelí první, místo toho se budou snažit najít mírové řešení. Nepřátelé mohou využít této slabiny k získání rychlé výhody prvním výstřelem. Budte si ale vědomi toho, že jakmile přejde federální loď do útoku, může být mocným protivníkem.

Federální lodě mají obecně silné přední zbraně a málo zbraní mířících dozadu, takže se pokud možno snažte vyhnout čelní konfrontaci. Kromě toho jsou torpéda na federálních lodích mnohem méně přesná na velkou vzdálenost.

### Klingonská říše

#### *Historie*

Klingonská říše byla založena legendárním Kahlessem Nezapomenutelným poté, co zabil tyrana Molora. Říši vládl císař až do roku 2069, kdy se stala Klingonská nejvyšší rada tak silnou, že převzala vládnoucí povinnost a od té doby spravuje říši z Velké síně na klingonské rodné planetě Qo'noSu. Později byl klerik z Borethu vytvořen Kahlessův klon a tento druhý Kahless opět uplatnil svoji pozici císaře, ačkoliv si i přesto Nejvyšší rada ponechala většinu politické moci.

V důsledku válečnické povahy Klingonů je jejich historie přeplněna vojenskými konflikty. Po katastrofálním scénáři prvního kontaktu v roce 2218 spolu byli Klingoni a Federace na nože až do podepsání Organianské mírové dohody z roku 2267, která na obě dvě strany uvalila váhavý mír. Po této události sdíleli Klingoni krátkou alianci s Romulanským impériem ústící ve výměnu vojenské technologie mezi těmito dvěma rasami, která Klingonské říši zajistila maskovací zařízení. V roce 2293 explodovalo klíčové klingonské zařízení na výrobu energie, Praxis, což vážně poškodilo klingonskou ekonomiku a způsobilo přírodní škody na klingonském domovském světě. Tato událost přivedla Klingony k ukončení téměř století zatvrzelého nepřátelství s Federací pomocí Khitomerské smlouvy. V roce 2367 upadla Klingonská říše do období krátké občanské války a později po menším údobí obnoveného nepřátelství s Federací, které bylo způsobeno vlivem Dominionu na Nejvyšší radu, se Klingoni spojili s Federací v boji proti Cardassianům a Dominionu během Váleky s Dominionem.

#### *Lodě a taktika*

Klingonská plavidla se zřikají luxusních zařízení, jako jsou kajuty pro posádku a zábavná zařízení, ve prospěch většího množství pancéřování a zbraní. Výsledkem toho je, že na svoji velikost je většina klingonských lodí houževnatá a dobře vyzbrojená. Standardní primární zbraní klingonských plavidel je disruptor, ačkoliv se Klingoni spoléhají především na fotonová torpéda představující jejich těžké zbraně, i když jsou některé lodě vybaveny experimentálním polaronovým torpédem. Přestože nejsou tak lživí jako Romulané, je většina klingonských lodí vybavena maskovacími zařízeními, které jim umožňují schovat se před svými nepřáteli. V bitvě jsou Klingoni stateční a odhodlaní a nebojí se riskovat své vlastní životy, aby získali převahu.

## Romulanské hvězdné impérium

### *Historie*

Romulané jsou odnoží vulkánské civilizace, která se odštěpila a usadila na planetách Romulus a Remus. Romulané jsou vášniví lidé v přímém kontrastu k jejich vulkánským protějškům zbavených emocí a jsou hrdí na své intelektuální a válečnické schopnosti. Romulanské impérium se spoléhá spíše na tajné jednání a lstivost než na otevřenou vojenskou akci, taktiku, která vedla k vývoji maskovacího zařízení a vytvoření Tal Shiaru – speciální výzvědné služby tvořící pobočku romulanské armády. Romulanské impérium nyní řídí Romulanský senát, kterému předsedá prétor.

Ranná zaznamenaná vojenská činnost Romulanů začíná století trvajícím Romulansko-vulkánskou válkou, po které následoval konflikt s pozemskými jednotkami kolem roku 2160. Tento konflikt skončil vytvořením Romulanské neutrální zóny, která zůstala neporušena do roku 2266, kdy do prostoru vstoupila romulanská loď. Romulané poté vstoupili do krátké aliance s Klingonskou říší, která vyústila ve výměnu vojenské technologie a umožnila Romulanům přístup k designu klingonských plavidel. Po Tomsském incidentu z roku 2311 přijali Romulané izolacionalistickou politiku, která trvala až do roku 2364, kdy začali zkoumat rannou borgskou aktivitu poblíž Neutrální zóny. Vztahy Romulanů s Federací zůstaly napjaté až do krátké avšak vážavé aliance proti Cardassianům a Dominionu z Války s Dominionem.

### *Lodě a taktika*

Zatímco Federace nevystřelí nikdy první a u Klingonů můžete obvykle počítat, že budou střílet nejčastěji, Romulané pravděpodobně proklouznou za Vás a bodnou Vás do zad. Všechny Romulanské zbraně jsou vybaveny maskovacím zařízením, které jim umožňuje stát se neviditelnými a dobít svoje zbraně nebo zaujmout výhodnou pozici vůči nepříteli. Rychle uvažující kapitán může využít neustálého maskování Romulanů ke své výhodě tím, že pozdrží palbu ze zbraní, dokud se Romulané nezačnou zamaskovávat nebo odmaskovávat a jejich štíty budou vypnuty. Romulanské lodě jsou vybaveny disruptory podobnými těm, které používají Klingoni a také jsou vybaveny smrtícími plasmovými torpédy, která jsou schopná způsobit ohromná množství škod. Romulané mají také k dispozici myotronické paprsky, které mohou na krátkou dobu ochromit nepřátelské zbraňové systémy. Romulanská plavidla mají v typickém případě většinu svých zbraní namířenou dopředu, takže nejlepší taktikou, jak zaútočit na Válečného ptáka, je útok zezadu.

## Borgské společenstvo

### *Historie*

Borgové jsou mocnou rasou kyborgů pocházející z Delta kvadrantu, kde byli zodpovědní za vyhlazení bezpočtu ras. Borgové usilují o dokonalost a snaží se dosáhnout svého cíle násilnou asimilací ostatních ras do své vlastní. Borgové sdílí mysl úlu, která je podporována podprostorovou komunikační sítí, která spojuje všechny Borgy a eliminuje pojem vlastního já a individuality. Po asimilaci jsou znalosti a technologie nové rasy včleněny do Borgského společenstva a jednotlivci jsou přeměněni na borgské vojáky, aby plnili různé úkoly.

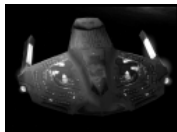
S Borgy se poprvé střetla Federace v roce 2365, kdy bytost Q přenesla U.S.S. Enterprise do systému J-25, hluboko v Kvadrantu Delta. Federace poté byla schopna připravit se na borgskou invazi, která přišla dříve, než se čekalo, a to v roce 2366, kdy byla zjištěna Borgská Krychle na kurzu k Zemi. Po Bitvě u Wolf 359, ve které bylo ztraceno 39 lodí a 11.000 životů při pokusu zastavit postup Krychle, byli Borgové nakonec zastaveni vložением ničivého počítačového kódu do jejich Společenstva. Borgové se opět pokusili o asimilaci Země v roce 2373 a ačkoliv byli poraženi, Borgské Kouli se podařilo vstoupit do časového víru a cestovat zpět časem při pokusu o zmaření prvního warp letu ze Země v roce 2063. Tato invaze byla zastavena lodí U.S.S. Enterprise a její posádkou, které se podařilo zničit Borgskou královnu. Borgové utrpěli zničující úder v roce 2378, kdy akce lodi U.S.S. Voyager zničila jádro borgského transwarp tunelu, čímž došlo k vážnému omezení jejich schopnosti cestovat vesmírem.

### *Lodě a taktika*

Borgské lodě jsou velice silné – jedna Krychle je víc než soupeřem pro celou flotilu federálních plavidel. Když ale přijde na taktiku a strategii, použijí Borgové obvykle přímého postupu, kdy vyrazí přímo ke svému cíli a střelí, kdykoliv mají příležitost. Borgské zbraně se skládají ze silných gravimetrických torpéd, řezacích paprskových zbraní a smrtících paprsků obracejících štíty, které jsou schopné vyčerpat v jediném okamžiku veškeré štíty nepřítelů. V souboji s Borgy je hlavním aktivem kapitána pohyblivost, protože to je ten nejlepší způsob jak se vyhnout jinak nevyhnutelnému náporu borgských zbraní. Ačkoliv borgská plavidla postrádají štíty, jsou vybavena regenerativním pancéřováním a jejich vlečným paprskům by se měla každá loď vyhnout, protože mají nejen schopnost zadržet loď na místě, ale zároveň ji i poškodit. Nejlepším způsobem, jak zajistit maximální poškození tohoto nepřítelů, je konstantní nápor útoků.

## LODĚ

### Spojená federace planet



#### „FREGATA“ TŘÍDY SABER

##### *Historie*

Hvězdná loď třídy Saber byla uvedena na konci 24. století jako součást nové iniciativy Hvězdné flotily vytvořit novou generaci lodí schopných bojovat s jakoukoliv budoucí borgskou invazí. Saber je navržen primárně jako průzkumné plavidlo a jeho vysoká manévrovatelnost a všestrannost z něj udělaly spolehlivé bojové plavidlo v obraně proti borgské invazi na Zemi a později za Válek s Dominionem. Kompaktní design Saberu mu umožňuje udržovat vyšší impulsní rychlosti a rychleji se otáčet než ostatní, větší lodě. Saber tuto rychlost potřebuje, protože jeho design obsahuje slabší trup, než mají ostatní plavidla Hvězdné flotily a méně výkonné štíty, než má většina ostatních lodí.

Významná plavidla třídy Saber zahrnují U.S.S. Yeager, NCC-61947, která bránila Sektor 001 proti borgské invazi v roce 2373.

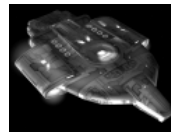


#### „NIČITEL“ TŘÍDY NORWAY

##### *Historie*

Hvězdná loď třídy Norway byla navržena díky stejné iniciativě Hvězdné flotily, která vyrobila fregatu třídy Saber. Norway byl především zamýšlen jako pokročilé eskortní plavidlo a byl sestrojen se zřetelem na budoucí invaze Borgů. Byl dokončen včas, aby pomohl Flotile proti borgské invazi do Sektoru 001 v roce 2373, kdy se ukázal být všestranným bojovým plavidlem, takže se dostal znovu do akce za Válek s Dominionem. Norway je vybaven těžším pancéřováním a více zbraněmi, než má menší fregata třídy Saber, ale obětovává tím část rychlosti a manévrovatelnosti této třídy. Z tohoto důvodu se Norway používá hlavně pro průzkumné mise s nízkým rizikem a pro eskortní mise.

Významná plavidla třídy Norway zahrnují U.S.S. Budapest, NCC-64923, která pomohla odrazit Borgy v roce 2373.



#### „LEHKÝ KŘÍŽNÍK“ TŘÍDY DEFIAANT

##### *Historie*

Třída Defiant je první čistě válečnou lodí navrženou Hvězdnou flotilou a je základem pro mnoho technologií, které lze najít na lodích, které se objevily později díky iniciativě pokročilých hvězdných lodí. Defiant byl narychlo zadán

do výroby po prvním borgském útoku a byl navržen specificky k tomu, aby odrazil jakékoliv budoucí invaze Borgů. Jak šel čas a Borgové se znovu neobjevili, práce na plavidle zpomalily. Prototyp byl nakonec přidělen na Stanici Deep Space 9, aby pomohl v šarvátkách s Dominionem. Když se Borgové opět objevili v roce 2373, vrátil se Defiant ke svému původnímu použití a byl neocenitelný při obraně Sektoru 001. Defiant je těžce opancéřován a vysoce manévrovatelný, což mu umožňuje infiltrovat nepřátelské území při vysokém warpu. Dnes slouží toto plavidlo ve Hvězdné flotile v mnoha funkcích, většinou vojenské povahy.

Význačná plavidla třídy Defiant zahrnují U.S.S. Defiant, NX-74205, přidělený na Stanici Deep Space 9, kde vybojoval několik klíčových bitev a byl nakonec zničen ve Válcích s Dominionem. Jako náhrada byla poté na Deep Space Nine přidělena U.S.S. Sao Paulo. Díky zvláštnímu povolení Hvězdné flotily byla tato loď přejmenována na Defiant a bylo jí dáno i jeho původní registrační číslo.





#### „LEHKÝ KŘIŽNÍK“ TŘÍDY INTREPID

##### *Historie*

Hvězdná loď třídy Intrepid obsahuje množství nových technologií, které naznačují změnu ve filozofii návrhu lodí Hvězdné flotily. Místo stavby stále větších a komplikovanějších lodí se nová iniciativa zaměřila na menší, kompaktnější a jednodušší plavidla. Intrepid je prvním plavidlem Hvězdné flotily vybaveným počítačovým systémem založeným na bio-neurálních gelových balíčkách, které umožňují pokročilé zpracování dat při vyšších rychlostech. Intrepid také odzkoušel technologii umožňující hvězdné lodi přistát na planetě s minimálním poškozením systémů. Dalším návrhářským průlomem představeným na Intrepidu byly jeho nastavitelné warp gondole schopné nakonfigurovat se tak, aby maximalizovaly efektivnost lodního warp jádra a poskytly tak maximální warp rychlost při menší energetické spotřebě než u standardního warp pohonu.

Význačná plavidla třídy Intrepid zahrnují U.S.S. Voyager, NCC-74656, který byl ztracen při své první misi. Později bylo objeveno, že byl přenesen do Delta kvadrantu. Během své přítomnosti uskutečnila tato loď více prvních kontaktů, než jakákoliv jiná loď v historii Hvězdné flotily a provedla významný průzkum fungování plavidel třídy Intrepid. Voyager se vrátil do Alfa kvadrantu v roce 2377.

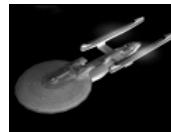


#### „TĚŽKÝ KŘIŽNÍK“ TŘÍDY AKIRA

##### *Historie*

Plavidlo třídy Akira bylo navrženo jako jedna z prvních lodí Hvězdné flotily zaměřených na souboj. Její design se původně používal pouze pro testování pokročilých zbraňových systémů, které byly vyvíjeny během nárůstu napětí mezi Federací a Cardassijskou říší. Po bitvě u Wolf 359 uspěla Hvězdná flotila převedení prototypu do skutečné výroby cítící potřebu většího množství lodí, jejichž hlavním cílem je souboj místo průzkumu. Plavidlo se osvědčilo během druhého borgského útoku a později během Války s Dominionem. Ačkoliv primární rolí tohoto plavidla jsou taktické operace, může být Akira také použita pro širokou řadu dalších cílů.

Význačná plavidla třídy Akira zahrnují U.S.S. Thunderchild, NCC-63549, která se účastnila obrany Sektoru 001 proti borgské invazi v roce 2373.

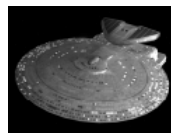


#### „TĚŽKÝ KŘIŽNÍK“ TŘÍDY EXCELSIOR

##### *Historie*

Třída Excelsior byla původně navržena a postavena ve 23. století během prvních experimentů Hvězdné flotily s transwarp pohonem. Transwarp se nakonec ukázal jako neživotaschopný a třída Excelsior byla vybavena standardním warp pohonem. Jako pokroková loď na svoji dobu byl Excelsior neustále vyvíjen a vylepšován, aby sloužil po boku pokročilejších plavidel Hvězdné flotily. I dnes se stále často využívá, i když obvykle při poněkud méně atraktivních úkolech. Díky svým vylepšeným zbraňovým systémům je Excelsior stále impozantním protivníkem v bojových situacích.

Význačná plavidla třídy Excelsior zahrnují prototyp U.S.S. Excelsior, NCC-2000 pod velením Hikaru Sulu, který sehrál klíčovou roli při obraně Khitomerské konference v roce 2293 a U.S.S. Enterprise, NCC-1701-B.

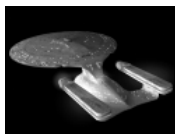


#### „TĚŽKÝ BITEVNÍ KŘIŽNÍK“ TŘÍDY NEBULA

##### *Historie*

Plavidlo třídy Nebula bylo původně navrženo jako levnější alternativa ke třídě Galaxy. Obě dvě plavidla sdílí mnoho stejných pokročilých součástí, systémů a návrhářských prvků, ale celistvá struktura trupu třídy Nebula a skromné rozměry jí dělají nákladově efektivnější pro hromadnou produkci, než u její blízké příbuzné třídy Galaxy. Navíc Nebula obsahuje velký hřbetní modul určený pro různá zařízení. Tento modul umožňuje, aby byla Nebula volitelně nakonfigurována buď pro výzkum nebo boj tím, že se do modulu umístí pokročilý sensorový agregát nebo zbraňová platforma. Její širové pole využití dělá ze třídy Nebula jednu z nejvícestrannějších lodí ve Hvězdné flotile, ačkoliv jí její relativně slabé pancéřování zabraňuje spatřit přední linie tak často, jako tomu je u plavidel orientovaných více na boj.

Význačná plavidla třídy Nebula zahrnují U.S.S. Endeavor, NCC-71805, která se zúčastnila romulanské blokády během klingonské občanské války a U.S.S. Phoenix, NCC-65420.



#### „BITEVNÍ LOĎ“ TŘÍDY GALAXY

##### *Historie*

Galaxy byla původně navržena jako přední federální výzkumná a průzkumná plavidlo a patří mezi nejpokročilejší a nejsilnější plavidla ve Hvězdné flotile, dokonce kdysi sloužila jako vlajková loď Flotily. Galaxy byla navržena tak, aby mohla plnit jakoukoliv zadanou úlohu, od boje přes povinnosti související s prvním kontaktem a je první lodí ve Flotile, která obsahuje rozsáhlé kajuty pro civilisty, což umožňuje, aby byly na palubě lodi vychovávány celé rodiny. Její velikost ji činí ideální pro nouzové evakuace a přesídlování. Třída Galaxy je také jednou z nejdražších lodí, kterou kdy Flotila postavila a kvůli tomu je její výroba omezena. Jako levnější alternativa byla poté navržena menší třída Nebula.

Význačná plavidla třídy Galaxy zahrnují U.S.S. Enterprise, NCC-1701-D, vlajkovou loď Federace pod velením kapitána Jean-Luc Picarda až do jejího zničení v systému Veridian v roce 2371.



#### „BITEVNÍ LOĎ“ TŘÍDY SOVEREIGN

##### *Historie*

Plavidlo třídy Sovereign je nejpokročilejší lodí používanou v dnešní době ve Hvězdné flotile a slouží jako momentální vlajková loď Federace. Sovereign obsahuje prvky vyvinuté jako součást nové iniciativy při návrhu hvězdných lodí v reakci na případné budoucí borgské invaze a se svými téměř 700 metry je tato loď největším a nejpůsobivějším plavidlem Flotily. Sovereign je navržena jako multifunkční plavidlo vybavené pokročilými zbraňovými platformami a vylepšenými systémy senzorů a štítů. Je efektivní jako průzkumná a výzkumná loď stejně jako frontové bojové plavidlo.

Význačná plavidla třídy Sovereign zahrnují vlajkovou loď Federace U.S.S. Enterprise NCC-1701-E, která zastavila pokus Borgů o narušení časové přímky Země po borgské invazi v roce 2373 a U.S.S. Sovereign NCC-73811, která sehrála hlavní roli při Kessokském incidentu.

## Klingonská říše

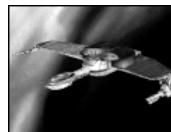


#### „FREGATA“ TŘÍDY DRAVÝ PTÁK-B'REL

##### *Historie*

Fregata třídy B'Rel, známá také jednoduše jako Dravý pták (Bird of Prey), je ve službách Klingonské říše již více než osmdesát let. Tato třída prošla několika vylepšeními a úpravami, ale stále se používá jako hlavní součást klingonské flotily. Loď této třídy je vysoce manévrovatelná, ke svému fungování při maximální bojové efektivnosti vyžaduje minimální posádku a na svoji malou velikost nese velmi působivou palebnou sílu. B'Rel je schopný atmosférického letu a přistání na planetě, stejně jako i mezihvězdného letu warp rychlostí. Plavidlo je také vybaveno maskovacím zařízením, což z něj činí velmi efektivní výzvědnou loď. Návrh trupu a obecné rozložení systémů bylo později použito k vytvoření těžšího ničitele třídy K'Vort.

Význačná plavidla této třídy zahrnují I.K.S. B'Redge, která pomáhala při obraně stanice Vartha během krátké klingonské občanské války.

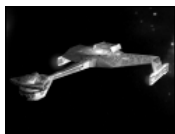


#### „NIČITEL“ TŘÍDY K'VORT

##### *Historie*

Ničitel třídy K'Vort je pokročilejší vylepšená verze menší fregaty třídy B'Rel. Stejně jako B'Rel je i tato třída schopna letu v atmosféře a přistání na planetě, a stejně tak i mezihvězdného warp letu. Rovněž je vybavena standardním klingonským maskovacím zařízením. K'Vort obsahuje více nainstalovaných zbraní než B'Rel, a proto vyžaduje ke svému fungování mírně větší posádku. Zvýšená odolnost a útočné schopnosti tohoto plavidla ho činí trochu méně manévrovatelným než je B'Rel. Plavidla třídy K'Vort se primárně používají jako bojová plavidla pro rychlé útoky a jako výzvědné lodě.

Význačná plavidla třídy K'Vort zahrnují I.K.S. Thraxis, která byla ztracena v Bitvě u Meglar 3 v roce 2363.

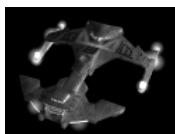


#### „LEHKÝ KŘÍŽNÍK“ TŘÍDY K'TINGA

##### *Historie*

Plavidlo třídy K'Tinga je ve službách Klingonské říše v různých podobách již celá desetiletí, dokonce déle než spolehlivý Dravý pták třídy B'Rel. Loď získává stálá vylepšení a dovybavení, aby zůstala v dobré kondici a i dnes stále slouží v mnoha důležitých funkcích v Říši. Návrh je založen na původním klingonském plavidle D7. I když je zcela určité v boji spolehlivá, je K'Tinga jediným klingonským plavidlem, které je rovněž upravené pro průzkum a výzkum. Toto plavidlo slouží v mnoha diplomatických funkcích a je to spolehlivá lehká eskortní loď.

Význačná plavidla třídy K'Tinga zahrnují Kronos 1, který převážel kancléře Gorkona na Khitomerskou konferenci, když byl zavražděn příslušníky klingonské armády v roce 2293.



#### „TĚŽKÝ KŘÍŽNÍK“ TŘÍDY FEK'LHR

##### *Historie*

Třída Fek'lhr je pojmenována po mýtické klingonské šelmě, která stráží brány Gre-Thoru, kam přijdou po smrti zneuctění klingonští válečníci. Toto plavidlo bylo navrženo jako těžké útočné eskortní plavidlo. Fek'lhr je lépe opancéřován a vybaven lepšími zbraněmi než menší lodě v armádě a je také schopen dlouhých průzkumných letů a výzvědných úkolů díky svému maskovacímu zařízení a vylepšenému sensorovému systému. Fek'lhr je také vybaven modulem určeným pro různá zařízení podobným tomu, který se nachází na federální třídě Nebula. To umožňuje, aby bylo toto plavidlo rychle předěláno pro jiné služby.

Význačná plavidla třídy Fek'lhr zahrnují I.K.S. Kosh, který vedl útok na Cantessa Prime během klingonského úderu na Cardassia Prime za Váleku s Dominionem.



#### „TĚŽKÝ BITEVNÍ KŘÍŽNÍK“ TŘÍDY VOR'CHA

##### *Historie*

Bitevní křižník třídy Vor'cha tvoří páteř klingonské flotily. Vor'cha je mocnou lodí, která se svojí velikostí a palebnou silou skloní pouze před ohromným Negh'Varem, a které se daří udržovat si svoji manévrovatelnost navzdory své nadřazené pozici. Vzhledem ke své univerzálnosti zastává Vor'cha v Klingonské říši množství úloh. Zatímco během války je to nejdůležitější útočné plavidlo klingonské flotily, je také vybavena maskovacími zařízeními a vylepšenými systémy sensorů dalekého dosahu, což jí umožňuje být dosti efektivní jako průzkumné a výzkumné plavidlo.

Význačná plavidla třídy Vor'cha zahrnují I.K.S. B'Err, který převážel vůdce Klingonské Nejvyšší rady K'mpeca na jeho poslední misi v roce 2367 a I.K.S. Vor'nak pod velením generála Tanase.



#### „BITEVNÍ LOĎ“ TŘÍDY NEGH'VAR

##### *Historie*

Negh'Var je vlajkovou lodí Klingonských obranných sil a největší a nejsilnější lodí klingonské flotily. Loď byla navržena, aby demonstrovala vojenskou sílu Říše a obsahuje nejpokročilejší zbraně a sensorové systémy, které jsou k dispozici, včetně podpory pro vybavení polaronovým torpédem. Kvůli zřejmé velikosti a pokrokové povaze plavidla je to také nejdražší loď, kterou kdy Říše postavila, což znamená, že i když to je silná loď, nikdy svojí užítkovostí nenahradí Vor'chu. Negh'Var se pohybuje pomalu a obětovává manévrovatelnost za pancéřování a zbraně, což z něj v bitvě činí obávaného protivníka.

Význačná plavidla třídy Negh'Var zahrnují jmenovce této třídy, I.K.S. Negh'Var, který slouží jako vlajková loď Říše, a kterému během invaze Klingonské říše na Cardassii velel generál Martok.

## Romulanské hvězdné impérium



### „FREGATA“ TŘÍDY TALON

#### Historie

Fregata třídy Talon plní v romulanské flotile úlohu rychlého útočnicka. Díky své extrémní rychlosti a velké hbitosti je tato loď schopna vymanévrovat jakékoliv plavidlo, které potká. Talon byl navržen primárně pro to, aby se sice vyhnul boji, ale přitom byl nepřekonatelný v tajných operacích, kdy za použití standardního maskovacího zařízení pronikne nepřátelským opevněním a vytáhne špehy nebo sabotuje nepřátelskou obranu. Ačkoliv je lehce opancéřován a obsahuje relativně slabé zbraně, je Talon nelehkým a často smrtícím protivníkem.

Význačná plavidla třídy Talon zahrnují I.R.W. Deunan, který sám ubránil romulanskou stanici Briareos před útokem tří potulných klingonských Dravých ptáků třídy B'Rel v roce 2371.

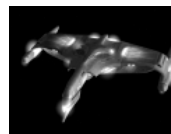


### „NIČITEL“ TŘÍDY FALCON

#### Historie

Poté, co se Talon ukázal jako všestranné vysokorychlostní plavidlo, vznikla potřeba po verzi této lodi, která by byla více schopna se sama bránit a hodila se pro použití v eskortních a infiltračních misích s vysokým rizikem. Výsledkem je třída Falcon, která je založena na stejném návrhu trupu jako Talon, ale obsahuje další zbraně navíc, aby se toto plavidlo stalo silnějším protivníkem v případě, kdy není schopné využít své rychlosti a maskovacího zařízení k úniku. Přidané systémy snižují celkovou nejvyšší rychlost a manévrovatelnost lodi, ale výrazně zvyšují její celkovou schopnost přežít.

Význačná plavidla třídy Falcon zahrnují I.R.W. Taval, který vedl prestižní bleskové křídlo „Omicron“ romulanské flotily.



### „LEHKÝ KŘIŽNÍK“ TŘÍDY SHRIKE

#### Historie

Třída Shrike je lehký křižník navržený primárně jako výzvědné plavidlo. Když ubylo konfliktů podél Romulansko-federální Neutrální zóny, uvědomila si romulanská armáda, že přidělování těžších lodí do této oblasti je plýtváním zdroji. Dala se tedy do návrhu menšího plavidla, které by mohlo plnit hlídkové povinnosti, a přesto bylo schopné se odpovídajícím způsobem bránit, když by tak bylo zapotřebí. Výsledkem tohoto návrhu je Shrike, který vyžaduje minimální posádku a jeho výroba je relativně levná. Toto plavidlo je rovněž vybaveno standardním romulanským maskovacím zařízením, což mu umožňuje prošetřit nepokoje v tajnosti.

Význačná plavidla třídy Shrike zahrnují I.R.W. Soren, který pomáhal s odhalováním a eliminací přítomnosti cardassijských minonosek podél Neutrální zóny během Váleku s Dominionem.

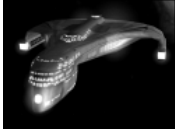


### „TĚŽKÝ KŘIŽNÍK“ TŘÍDY HAWK

#### Historie

Po prvních náznacích blížící se borgské hrozby podél Neutrální zóny v roce 2364 začala romulanská armáda s výzkumem pokročilých systémů a návrhů lodí ve snaze vylepšit svoje vojsko proti budoucím invazím. Projekt byl úspěšný poté, co Romulané získali zpravodajská data o plné schopnosti Borgů po bitvě u Wolf 359 a Hawk byl první lodí, která se vynořila z této nové návrhářské iniciativy. Hawk přebírá ve svém návrhu mnoho podnětů z mocného romulanského Válečného ptáka a je dobře opancéřovaným a manévrovatelným útočným plavidlem s maskovací schopností navrženým pro těžké bojové úkoly.

Význačná plavidla třídy Hawk zahrnují I.R.W. Cathex, loď, které velel legendární komandér Astran, a která zmizela v roce 2372.



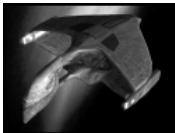
#### „TĚŽKÝ BITEVNÍ KŘÍŽNÍK“ TŘÍDY RAPTOR

##### *Historie*

Plavidlo třídy Raptor je dítětem stejné iniciativy pokročilého designu, která přivedla do romulanské armády třídu Hawk. A zatímco byl Hawk navržen především jako bojové plavidlo, Raptor byl zamýšlen jako více vyzrálá loď.

Kromě vylepšených zbraní, obsahuje také širokopásmové senzorové systémy a vylepšená palubní výzkumná zařízení, což z něj činí velmi efektivní průzkumné a výzkumné plavidlo. Raptor je schopný trávit dlouhá období mimo dosah základny a to díky jádru s nízkým únikem a rozsáhlým ubytovacím zařízením pro posádku, a je tedy ideální pro tajnější mise romulanské armády.

Význačná plavidla třídy Raptor zahrnují I.R.W. Antares, který pomáhal se zadržením a následným zajmutím borgského výzvědného plavidla v sektoru Relik, čímž odvrátil borgskou invazi a umožnil Romulanům nahlédnout do velkého počtu nových technologií.



#### „BITEVNÍ LOĎ“ TŘÍDY VÁLEČNÝ PTÁK (WARBIRD)

##### *Historie*

Válečný pták třídy D'Deridex je nejsilnějším plavidlem Romulanského impéria. Ačkoliv byli Váleční ptáci ve službě dlouho předtím, než byly vyvinuty pokročilejší romulanské zbraně a systémy, jsou tato plavidla neustále

vylepšována, aby se udržela se svojí technologií na výši. Válečný pták plní ve flotile mnoho povinností, včetně bitevních, průzkumných a vědeckých misí. Ohromná velikost Válečného ptáka (je téměř dvakrát delší než federální plavidlo třídy Galaxy) zahrnuje výzkumné laboratoře, terminály reverzního inženýrství a zařízení ke sběru informací, a je tedy nápomocný v romulanských bitevních operacích jak přímých, tak tajných.

Význačná plavidla třídy Válečný pták zahrnují I.R.W. D'Trell, vůdčí loď romulanské divize Aliance Kvadrantu Alfa při útoku na systém Chin'Toka v roce 2374.

## Borgské společenstvo

*Poznámka: O plavidlech Borgského společenstva je toho známo jen málo, protože konfrontace s nimi většinou končí zničením jakékoliv lodi, která by normálně sbírala informace. Následující databáze je shromážděna z různých zpravodajských hlášení, jakož i z rozsáhlých informací o Borgských zjištěných lodí U.S.S. Voyager během let jejího působení v Delta kvadrantu.*



#### „FREGATA“ TŘÍDY BORGSKÁ PYRAMIDA (BORG PYRAMID)

##### *Historie*

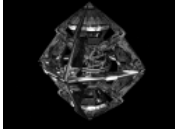
Borgská Pyramida slouží v Borgském společenstvu jako plavidlo třídy fregata. Její primární funkcí je asistovat Krychli při redukci nepřátelského odporu k asimilaci. Ohromná velikost Krychle je problémem při manévrování během

útoky proti hbitějším plavidlům, takže Borgové používají k takovýmto účelům Pyramidu, protože je rychlá a vysoce manévrovatelná, a přesto obsahuje silné borgské zbraně.

#### „NÍČTEL“ TŘÍDY BORGSKÁ PYRAMIDA PRIME (BORG PYRAMID PRIME)

##### *Historie*

Když se začali Borgové setkávat se stále větším množstvím technologicky vyspělých ras, spatřilo Společenstvo potřebu vylepšit bitevní potenciál i menších výzvědných plavidel. Pyramida Prime nabízí vyšší hmotnostní limit než standardní Pyramida, což umožňuje větší volnost při výběru zbraní a systémů. Kromě toho má Pyramida Prime výkonnější standardní pohonné systémy. Vyšší hmotnost věnovaná lodním systémům ústí v mírně nižší maximální rychlost a horší manévrovatelnost.



#### **„LEHKÝ KŘIŽNÍK“ TŘÍDY BORGSKÝ DIAMANT (BORG DIAMOND)**

##### *Historie*

Hlavní funkcí Borgského Diamantu je propátrávat oblasti a hledat rasy a technologie pro pozdější asimilaci. Vylepšené zbraňové systémy a vysoká manévrovatelnost mu umožňují vyhnout se nepřátelskému odporu, je-li to nutné, a vrátit se ke Společenstvu, aby mohly být odeslány silnější asimilační jednotky.

#### **„TĚŽKÝ KŘIŽNÍK“ TŘÍDY BORGSKÝ DIAMANT PRIME (BORG DIAMOND PRIME)**

##### *Historie*

Diamant Prime je vylepšenou verzí standardního Borgského Diamantu. Zatímco standardní borgský design zdůrazňuje rovnováhu mezi ofenzivní schopností plavidla a jeho asimilačními zařízeními, nárůst říší, které znamenají skutečnou hrozbu Společenstvu, si vynutil změnu v návrhu. Výsledkem toho má Diamant Prime vyčleněnu větší hmotnost pro nainstalování zbraní a dalších systémů. Také je vybaven výkonnějšími pohonnými systémy a dalšími zbraněmi.



#### **„TĚŽKÝ BITEVNÍ KŘIŽNÍK“ TŘÍDY BORGSKÁ KOULE (BORG SPHERE)**

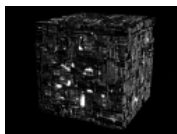
##### *Historie*

Borgskou Kouli převyší svojí velikostí a silou pouze mocná Krychle. Její primární funkcí je asistovat Krychli při asimilacích velkého rozsahu, které vyžadují vysoký stupeň boje. Koule je manévrovatelnější než Krychle a vyžaduje méně zdrojů, což z ní dělá spolehlivou podpůrnou loď. Navíc má Koule svá vlastní zařízení pro asimilace velkého rozsahu, což jí umožňuje dokončit nízkorizikové asimilace o samotě, je-li tak třeba.

#### **„BITEVNÍ LOĎ“ TŘÍDY BORGSKÁ KOULE PRIME (BORG SPHERE PRIME)**

##### *Historie*

Když se Borgové dostali do Alfa kvadrantu, začali potkávat skupiny technologicky vyspělých ras, které byly schopny vyvinout větší odpor nucené asimilaci. Společenstvo se přizpůsobilo tím, že modifikovalo svá plavidla tak, aby nesla více pokročilých systémů a větší palebnou sílu. Koule Prime je co do výkonu druhá za Krychlí. Koule Prime nabízí vyšší hmotnostní omezení pro zbraně a další systémy, jakož i výkonnější standardní pohon a zbraňovou výbavu. Kvůli zvýšené hmotnosti je Koule Prime mírně méně manévrovatelná než standardní Koule.



### „BITEVNÍ LOĎ TŘÍDY BORGSKÁ KRYCHLE (BORG CUBE)

#### Historie

Krychle je hlavním plavidlem Borgského společenstva. Krychle se svojí ohromnou velikostí představuje vysoce decentralizovaný design, který znamená, že je obtížné Krychli efektivně poškodit v bojové situaci. Kromě toho

jsou Krychle vysoce regenerativní a jsou schopné velmi rychle opravit poškození na pancéřování.

Ačkoliv postrádá manévrovatelnost, nabízí Krychle vysoce pokročilé zbraně schopné zničit celé flotily nepřátelských plavidel. Typická Krychle obsahuje asimilační zařízení schopná asimilovat celou planetu. Na Krychli je děsivý pohled a je obávaným protivníkem.

## ZBRANĚ

### Phaser



Phaser (od termínu fázové usměrnění energie) je standardní primární zbraní všech lodí Hvězdné flotily.



V ranných dobách mezihvězdného cestování se stalo zřejmé, že budou potřeba zařízení emitující usměrněnou energii, která by pomáhala odstraňovat plyny, prach a další mikroskopické materiály z cesty plavidel. To nakonec vedlo k odklánění těchto materiálů právě pomocí usměrněné energie. Brzy se také stalo zřejmé, že by takováto technologie mohla fungovat jako efektivní zbraňový systém a phaser byl na světě.

Každá verze phaseru od typu IX (nejslabší phaser instalovaný na loď) po typ XII (nejvýkonnější phaser instalovaný na loď) má variantu, která střílí rychle nebo pomalu, v závislosti na dostupné energii. Phaserová energie se se vzdáleností rozptyluje, takže výstřel z phaseru na velkou vzdálenost nadělá méně škod než výstřel zblízka.

### Fotonová torpéda



Fotonové torpédo je standardní těžkou zbraní na většině federálních plavidel. Určitá varianta této zbraně je použita jako standardní klingonská těžká zbraň.



Phasery se v ranném údobí cestování vesmírem ukázaly jako efektivní proti většině plavidel. Ale s rozvojem warp pohonu vzrostla potřeba po zbraní, kterou bylo možno odpalovat při vysokých rychlostech a ve warpu. Původně byly k tomuto účelu používány obyčejné jaderné střely. Po dlouhém výzkumu zdokonalili inženýři Hvězdné flotily kontrolovanou detonaci hmoty a antihmoty a vložili tuto novou technologii do obalu torpéda s vylepšeným pohonným systémem. Výsledkem bylo fotonové torpédo, které se okamžitě stalo standardní těžkou zbraní na všech federálních plavidlech. Ačkoliv byl návrh fotonového torpéda od jeho uvedení vylepšen, základní konfigurace zůstává stejná dokonce i na těch nejpokročilejších plavidlech.

Klingonská říše experimentovala se zbraněmi založenými na hmotě/antihmotě ve stejnou dobu jako Federace a jejich konečný výsledek byl v mnohém podobný výsledku Hvězdné flotily, i když s mírně vyšším výkonem a méně bezpečnostními opatřeními. Později obě říše začaly sdílet svoji technologii v takovém rozsahu, že jsou momentálně oba tyto systémy na všech současných plavidlech totožné. Fotonová torpéda lze nastavit tak, aby explodovala v blízkosti nepřátelského plavidla, čímž se sníží pravděpodobnost minuty cíle, ale také se sníží napáchané škody.

### Kvantová torpéda



Kvantové torpédo je pokročilou těžkou zbraní vyvinutou Hvězdnou flotilou v rámci Iniciativy vylepšené obrany, jejímž úkolem je vypořádat se s borgskými invazemi.



Když se mnoho z výzkumníků Hvězdné flotily shodlo na tom, že fotonové torpédo dosáhlo svého maximálního explosivního výkonu, začala skupina inženýrů ve výzkumném a vývojovém zařízení Hvězdné flotily na Groombridge 273-2A zkoumat metody toho, jak dosáhnout většího uvolnění energie ze střely stejných rozměrů, jaké má fotonové torpédo. Výsledkem je kvantové torpédo, které využívá jedenáctidimenzionální časoprostorovou membránu uloženou v ultra čistém vakuu uvnitř střely. Membrána je stočená do vláknů a poté izolována od okolního vakua. To ústí ve vytvoření nové částice, kterou doprovází obrovské uvolnění energie.

Kvantové torpédo je těžkou zbraní, která je k dispozici pouze federálním plavidlům. Nadělá výrazně více škod než fotonové torpédo. A stejně jako to může být nastaveno tak, aby explodovalo v blízkosti nepřítelů.

### Pulzní phasery



Pulzní phaser je pokročilou těžkou zbraní navrženou pro vysokokadenční palbu a velký rozsah způsobeného poškození. Je k dispozici pouze na federálních plavidlech.



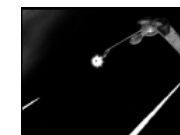
Pulzní phaser byl vyvinut Hvězdnou flotilou jako zbraň k boji s budoucí borgskou invazí a poprvé byl instalován na prototypu U.S.S. Defiant. Toto zařízení funguje podobně jako standardní phaser ale bez souvislého paprsku. Místo toho jsou emise energie uvězněny v magnetickém poli, což jim umožňuje se spojit a rozproudit se do stavu intenzivnější energie.

Toto pole je poté přeměřováno a salva phaserové energie je nasměřována na cíl. Tento postup je ve velké rychlosti opakován za použití několika generátorů magnetického pole a výsledkem je proud fázových energetických střel. Ačkoliv je dosah takovéto zbraně kvůli velmi rychlému rozptylu mnohem menší než u standardního phaseru, zblízka může nadělat pulzní phaser větší škody než většina typů standardních phaserů. Tato zbraň byla posléze upravena, aby fungovala na většině federálních lodí.

### Disruptory



Disruptor je základní primární zbraní na romulanských a klingonských plavidlech.



První romulanské kosmické lodě byly vybaveny základními střelami, které byly do velké míry neefektivní při vysokých rychlostech a na velkou vzdálenost. S rozvojem technologie si Romulané uvědomili (stejně jako později Hvězdná flotila), že by ta samá pole usměrněné energie, která používali k odražení částic prachu v cestě jejich plavidel, mohla být zesílena a použita jako efektivní zbraň. Standardní disruptor funguje velmi podobně jako phaser, ačkoliv je často pálen v pulzech místo paprsců.

Krátká Romulansko-Klingonská aliance kolem roku 2268 vyústila ve sdílení technologie disruptoru s Klingonskou říší. Ačkoliv Klingoni od té doby svoji zbraň vylepšili podle vlastních specifikací, zůstávají obě zbraně do značné míry identické. Disruptory jsou k dispozici v intenzitě od jedné (nejslabší) po pět (nejsilnější) a každá úroveň je k mání v normální nebo rychlopalebné verzi.

### Plasmová torpéda



Plasmové torpédo je standardní těžkou zbraní Romulanského impéria.



Plasma je vysoce nestabilní forma hmoty, ve které se plyn stává tak horkým, že se jeho elektrony odpoutávají od atomového jádra. Výsledkem je hmota na pokraji přeměny na pouhou energii. Zatímco většina ras upustila od výzkumu zbraní založených na plasmě kvůli vysokému stupni rizika, Romulané ignorovali bezpečnostní opatření a vyvinuli vysoce destruktivní plasmové torpédo.



Toto zařízení generuje chuchvalec plasmu pomocí spalovacího procesu podobnému tomu v impulsních motorech (které generují plasmu jako vedlejší produkt). Tato plazma je uvězněna v energetickém magnetickém poli a vymrštěna na cíl. Při dopadu se plazma vznítí a uvolní se ohromné množství energie. První plasmové zbraně se s rostoucí vzdáleností povážlivě degradovaly a létaly dosti pomalu. Nedávno, díky výzvědným informacím o energetických polích v nulovém bodě v čistém vakuu, ukradených z federálních zdrojů, získalo plasmové torpédo vyšší rychlost a značně se zvýšil jeho efektivní dosah.

Plasmová torpéda jsou k dispozici ve třech stupních: lehkém, středním a těžkém. Nabíjejí se velmi pomalu a vyžadují velké množství energie na udržení, ale jsou nejsilnější těžkou zbraní, která je dostupná jakékoliv z ras.

### Antihmotové miny



Antihmotové miny jsou těžkou zbraní, která je k dispozici všem říším kromě Borgů.

Antihmotová mina je v podstatě válečná hlavice s hmotou/antihmotou navržena tak, aby explodovala, když se přiblíží nějaké plavidlo na určitou vzdálenost. Funguje velmi podobně jako federální fotonové torpédo a využívá detonační zařízení, které uvolňuje kontrolované množství hmoty a antihmoty, která se zničí a způsobí uvolnění obrovského množství energie. I když je efektivnost minových polí v ohromnosti vesmíru minimální, používají se miny s výbornými výsledky při blízkém souboji hvězdných lodí nebo k odvrácení a poškození pronásledujících plavidel.



Miny se pokládají za loď a odjíždí se, až se loď dostane do určité vzdálenosti od nich. Vybuchnou, když se do jejich blízkosti dostane jakákoliv loď (i loď, která je položila).

### Tachyonový puls



Tachyonový puls je pokročilou těžkou zbraní schopnou na krátkou dobu zrušit warp pole cizí lodí a přitom napáchat výrazné škody.

Tachyonový puls je k dispozici všem říším.

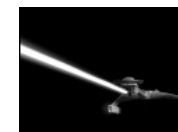


Tachyonový puls byl vyvinut klingonskými vědci ve snaze zabránit protivníkům uprchnout z bitvy, kteroužto taktiku považují Klingoni za nečestnou. Využívá salvy tachyonů – částic, které mohou existovat pouze při rychlostech vyšších, než je rychlost světla. Tachyonový puls se rozptýlí okamžitě poté, co přijde do kontaktu s nepřátelským plavidlem, ale výsledná subprostorová porucha způsobená pouhým počtem tachyonových částic znemožní na krátkou dobu vytvoření warp pole. To vyřadí warp pohon a zabrání nepříteli uprchnout z bitvy. Tato technologie se brzy rozšířila mezi další říše, které jí přizpůsobily pro svá vlastní plavidla.

### Iontový kanón



Iontový kanón je těžkou zbraní, která na protivníka vysílá ohromný paprsek energie. Je k dispozici pouze Klingonské říši.

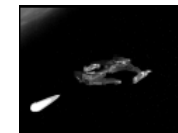


Iontový kanón je podobný romulanskému plasmovému torpédu, i když místo vysoce nestabilní a nebezpečné plasmu využívá paprsku vysoce ionizovaného plynu uvězněného v magnetickém poli, který je vystřelen na cíl. Výsledná exploze není tak ničivá jako u plasmového torpéda, ale vyžaduje mnohem méně energie na odpálení a je tu mnohem menší pravděpodobnost přetížení. Jak ionizovaný plyn letí vesmírem, vytrácí se, což znamená, že má iontový kanón mnohem kratší dostřel než torpédové zbraně. Ale na krátkou vzdálenost může iontový kanón napáchat větší škody než torpéda.

### Polaronová torpéda



Polaronové torpédo je pokročilou zbraní, která je schopná proniknout štítem nepřítelů a poškodit přímo jeho trup. Je k dispozici pouze Klingonské říši.



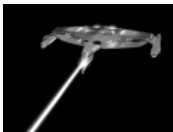
Poranové torpédo bylo vyvinuto Klingony ve snaze vytvořit torpédovou zbraň, která by udržela krok s federálním výzkumem kvantových torpéd. I když není výboj při explozi o moc větší než u standardního fotonového torpéda, byl odpalovací systém velkou měrou vylepšen, aby obsahoval modulární generátor polaronové radiace. Ten obklopuje torpédo polem polaronových emisí, které neustále mění svoji modulaci.

To umožňuje torpédu proniknout skrz většinu forem energetických štítů, které se dnes používají a dopadnout přímo na trup cíle. Toto vylepšené torpédo má také mírně větší dosah.

### Myotronický paprsek



Myotronický paprsek je novou romulanskou technologií, která je schopna ochromit zbraňové systémy nepřítele. Je k dispozici pouze Romulanskému hvězdnému impériu.



Romulanští vězkuvníci vyvinuli myotronický paprsek využitím technologie objevené na zajištěném plavidle Dominionu. Zbraň způsobuje dosti vysoké množství škod sama o sobě, ale navíc je vedlejším účinkem jejího vylepšeného energetického pole vytvoření sféry elektromagnetických částic. Tyto částice rozruší nárůst energie provázející nabíjení většiny typických zbraňových systémů. Výsledkem je to, že jsou zbraně nepřítele efektivně ochromeny, dokud pole nezmizí.

### Řezací paprsek



Řezací paprsek je schopen zaměřit se na loď a proříznout se přímo skrz její štít do jejího trupu. Je to primární zbraň Borgského společenstva a je dostupná pouze jim.



O vývoji borgských zbraní je toho známo málo, ale mnoho ras v galaxii mělo dostatek smůly, že vidělo na vlastní oči účinek borgského řezacího paprsku v akci. Paprsek poškodí štít plavidla a nakonec se prořízne skrz ně do trupu nepřátelské lodě. Primárně je používán Borgy k rozpitvání a analyzování nepřátelských lodí při hledání možné asimilace nové techniky, ukázal se být ale také silnou zbraní do šarvátek.

Řezací paprsek je k dispozici v lehké, střední a těžké verzi. Silnější paprsky napáchají více škod, ale vyžadují více energie na udržení.

### Gravimetrická torpéda



Gravimetrické torpédo je standardní těžkou zbraní Borgského společenstva a je dostupné pouze této říši.



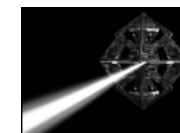
Ačkoliv se Borgové především zajímají o asimilaci ostatních světů, jsou příležitostně přinuceni bránit se před těmi, kteří si nepřejí být asimilováni. Aby se přizpůsobili této situaci, vyvinuli gravimetrické torpédo. Tato střela využívá vylepšeného gravitonového inverzního pole, které rozsekne cíl a způsobí vážné strukturální škody.

### Paprsek obracející štít



Paprsek obracející štít je pokročilou borgskou těžkou zbraní, která je schopná okamžitě vyčerpat všechnu energii ze štítů nepřítele.

Tato zbraň je dostupná pouze Borgskému společenstvu.



Vyčerpání štítů nepřítele je podmínkou pro asimilaci lodí a posádky.

Poškozením trupu plavidla se riskuje zničení důležité technologie. Borgové si přizpůsobili paprsek obracející štít tak, aby jim pomohl v boji s nepříteli používajícími štít. Zatímco většina zbraní poškodí pouze štít, který je vystaven jejich útoku, paprsek obracející štít poškodí naráz všechny štít nepřítele a rovnoměrně je oslabí. To usnadní sklopení štítů nepřítele za účelem nalodění, protože nepřítel nemůže nastavit útočníkovi své silnější štít.

## LODNÍ SYSTÉMY

### Štíty



Štíty chrání hvězdnou loď před palbou z nepřátelských zbraní a ostatními nebezpečími tím, že generují energetické pole kolem plavidla. Jakmile selžou, začne docházet k poškození vašeho pancéřování a trupu. Systémy štítů jsou k dispozici v deseti stupních, každý vyšší stupeň poskytuje zvýšenou ochranu, ale vyžaduje více warp energie na udržení. Tento systém je k dispozici všem říším kromě Borgů.

### Pancéřování



Pancéřování poskytuje ochranu lodnímu trupu. Pancéřování absorbuje poškození poté, co selhaly lodní štíty. Jakmile se ztenčí, je zranitelný trup a lodní subsystemy. Pancéřování je k dispozici v pěti verzích. S růstem síly pancíře, roste i jeho hmotnost. Pancéřování je k dispozici všem říším a nevyžaduje ke svému udržování žádnou warp energii.

### Vlečný paprsek



Vlečný paprsek vyzařuje soustředěný lineární paprsek gravitonové síly, který lodi umožňuje zadržet jinou loď na místě a manipulovat s ní. Paprsek může také odrazit nepřátelský vlečný paprsek stejné nebo menší síly, což znamená, že čím výkonnější je váš vlečný paprsek, tím pravděpodobněji udržíte nepřátelskou loď. Vlečný paprsek je k dispozici všem říším v pěti stupních intenzity.

### Transportér



Transportní systém vám umožňuje poslat útočné jednotky na nepřátelské plavidlo za účelem sabotáže nebo obsazení. Čím výkonnější je váš transportní systém, tím více mariňáků můžete přenést v jednom okamžiku, což vám umožňuje rychleji útočit proti nepříteli. Transportní systém je k dispozici všem rasám v pěti variantách.

### Počítač



Lodní počítač obsahuje senzorový systém, který vám umožňuje odhalit a skenovat plavidla z velké vzdálenosti. Čím výkonnější je váš hlavní počítač, tím dále můžete odhalovat a identifikovat ostatní plavidla. Počítač je k dispozici všem říším v pěti variantách. Počítače čtvrtého a pátého stupně vám umožňují provádět anti-cloak skeny za účelem odhalení maskovaných nepřátelských plavidel.

### Maskovací zařízení



Maskovací zařízení generuje energetickou stěnu, která činí vaši loď neviditelnou nepřátelským senzorům, což vám umožňuje špehovat nepřítele a připravovat překvapivé útoky. Maskovací zařízení je k dispozici pouze Klingonské říši a Romulanskému impériu a existuje v pěti variantách. Maskovací systémy vyšší úrovně vyžadují více energie, ale jsou méně citlivé na odhalení pomocí anti-cloak skenů.

### Impulsní pohon



Impulsní motory poskytují energii na ty manévry, které se neodehrávají ve warpu. Čím výkonnější je váš impulsní pohon, tím rychleji se může vaše loď pohybovat v boji. Výkonnější motory poskytují vyšší rychlosti, ale jsou těžší a vyžadují více warp energie na užití. Impulsní pohon je k dispozici všem říším v deseti výkonnostních stupních.

### Warp jádro



Warp pohon generuje energii pro všechny lodní systémy a je kritický pro fungování jakékoliv hvězdné lodi. Na obrazovce s vybavením vaší lodi zobrazují statistiky množství energie, kterou vaše systémy momentálně spotřebovávají, jakož i množství energie, které je vaše warp jádro schopno vyprodukovat. Jestliže je množství energie, které vaše systémy vyžadují, vyšší, než je výstup vašeho warp jádra, nebudou vaše systémy fungovat správně. Musíte do vašeho plavidla buď zamontovat výkonnější warp jádro nebo snížit úroveň některých systémů, aby spotřebovávaly méně energie. Warp jádro je k dispozici všem říším v deseti výkonnostních stupních.

### Trysky



Trysky doplňují lodní impulsní motory a působí proti účinkům hmotnosti vaší lodi. To vám umožňuje lepší akceleraci a rychlost otočení, díky čemuž můžete v bitvě efektivněji manévrovat. Výkonnější trysky nabízejí vyšší manévrovatelnost a vyžadují ke svému fungování více energie. Trysky jsou k dispozici všem říším v deseti různých úrovních.

## STANDARDNÍ NASTAVENÍ KLÁVES

### NAVIGACE

Zvýšit impulsní rychlost .....	S, šipka nahoru
Snížit impulsní rychlost .....	A, šipka dolů
Otočit vlevo .....	šipka vlevo
Otočit vpravo .....	šipka vpravo
Vše zastavit .....	- na numerické klávesnici
Plný impuls .....	+ na numerické klávesnici
Nouzové zastavení .....	0 na numerické klávesnici
Pronásledovat cíl .....	/ na numerické klávesnici
Srovnat rychlost s cílem .....	* na numerické klávesnici
Úhybné manévry .....	na numerické klávesnici
High Energy Turn .....	H
Aktivovat/deaktivovat warp .....	W

### TAKTICKÉ POVELY

Zamaskovat/demaskovat .....	C
Posílit přední štít .....	8 na numerické klávesnici
Posílit štít na pravoboku .....	6 na numerické klávesnici
Posílit štít na levoboku .....	4 na numerické klávesnici
Posílit zadní štít .....	2 na numerické klávesnici
Zrušit posílení štítů .....	5 na numerické klávesnici
Pálit z vybraných zbraní .....	Z
Pálit ze všech primárních zbraní .....	V
Pálit ze všech těžkých zbraní .....	B
Položit minu .....	M
Další cíl (bez rozlišení) .....	T
Další cíl (spřátelený) .....	U
Další cíl (nepřátelský) .....	Y
Zaměřit nejbližšího nepřítele .....	mezerník
Zrušit zaměření .....	\

Zaměřit další subsystém .....	kolečko myši nahoru
Zaměřit předchozí subsystém .....	kolečko myši dolů
Zelený stav .....	G
Červený poplach .....	R
Vypustit sondu .....	P
Skenovat .....	I

### ROZHRANÍ

Menu pro přidělování energie .....	J
Panel pro ovládání kormidla .....	K
Panel vědeckého menu .....	L
Panel vlečného paprsku .....	;
Panel transportérů .....	'
Panel raketoplánů .....	E
Zobrazit panel důstojníků .....	O
Panel s nákresem vaší lodi .....	N
Panel s opravami .....	,
Panel s nákresem cíle .....	.
Panel s nastavením taktiky zasáhni a uteč .....	/
Zapnout/vypnout pasivní senzory .....	TAB
Menu komunikace .....	X
Skrýt/zobrazit panely uživatelského rozhraní .....	D
Snížit rychlost hry .....	[
Zvýšit rychlost hry .....	]
Zapnutí/vypnutí chatu .....	Enter

### OVLÁDÁNÍ KAMERY

Visutá kamera (Overhead) .....	F1
Kamera na pronásledování (Chase) .....	F2
Stíhací kamera (Follow) .....	F3
Kamera na nepřítele (Enemy) .....	F4
Přepínání zacílení kamery na cíl .....	F5

## CREDITS

### HRA SPOLEČNOSTI TALDREN

### V PRODUKCI ACTIVISIONU

### TALDREN, INC. PRODUCENT Erik Bethke

### PROGRAMOVÁNÍ HLAVNÍ PROGRAMÁTOR Marc Hertogh

### PROGRAMÁTOŘI Scott Bruno Paul Schreiber Alex Sherman Ken Yeast Zachary Drummond Sean Dumas

### HERNÍ NÁVRH NÁVRH Josh Morris

### HLAVNÍ NÁVRHÁŘ Scott Bruno

### PROGRAMÁTOR MISÍ David Farrell

### SCÉNÁŘE MISÍ John Boomershine

### VEDOUCÍ PRODUCENT Mark Pfeiffer

### GRAFIKA HLAVNÍ GRAFIK Bradley W. Schenck

### GRAFICI Ed Lacabanne Jaime Marx Nate Simpson

### HLASY **Kapitán Jean-Luc Picard** Patrick Stewart

### **Admirál Arai** Nancy Linari

### **Komandér Jureth** Greg Eagles

### **Generál Mi'Qogh** Brock Peters

### **Federální důstojníci** Jennifer Hale Paul Mercier

### **Klingonští důstojníci** George Ball Rodney Saulsberry

### **Romulanští důstojníci** B. J. Ward Dee Bradley Baker

### Borgské hlasy **Borgské společenstvo**

Charles Bartlett  
Terrence Beasor  
Daamen Krall  
David Randolph

DALŠÍ HLASY  
(v abecedním pořadí)  
Vaughn Armstrong  
James Horan  
Dee Bradley Baker  
Roger L. Jackson  
George Ball

Nancy Linari  
Cam Clarke  
Paul Mercier  
Greg Eagles  
Matt Morton  
Paul Eiding  
Rodney Saulsberry  
Max Grodénchek  
Courtenay Taylor  
Jennifer Hale  
B. J. Ward  
Tim Harrison  
Gary Anthony Williams  
Jess Hamell  
Kris Zimmerman

### PŮVODNÍ ZVUKOVÉ EFEKTY David Hone AllSound Recording

### ZPRACOVÁNÍ ZVUKOVÝCH EFEKTŮ Salami Studios

### OBSAZENÍ A REŽIE NAMLUVÁNÍ HLASŮ Kris Zimmerman

### POSTPRODUKCE Salami Studios, LLC Devon Bowman Marc Mercado Rick Hinson

### POP Sound

### HUDBA NÁMĚT A PŮVODNÍ PARTITURA Danny Pelfrey

### FILMY POČÍTAČOVÉ HERNÍ ANIMACE Backyard Digital Studios, LLC

### ŘEDITEL Jason Adams

### VÝTVARNÝ ŘEDITEL Daniel Wang

### PRODUCENT/HLAVNÍ ANIMÁTOR Robert DiFiglia

### VEDOUCÍ PROJEKTU Jim Bradbury

### HLAVNÍ MODELÁŘ Nick Losq

### HLAVNÍ TYPOGRAF Robert Reinhart

### TVŮRCE TEXTUR Andrew Losq

### ACTIVISION, INC. PRODUCENT Dan Hagerty

### VÝKONNÝ PRODUCENT Marc Struhl

### KOORDINÁTOŘI VÝROBY Aaron Gray Eric Lee Doug Mirabello

### PODPŮRNÁ VÝROBA Glenn Ige

### VEDOUCÍ PRODUKCE, SEVERNÍ AMERIKA Mark Lamia

### WORLDWIDE STUDIOS Larry Goldberg

### CELOSVĚTOVÝ SPRÁVCE ZNAČKY Jenny Stornetta

### POMOCNÝ SPRÁVCE ZNAČKY Elizabeth Dunn

### CELOSVĚTOVÁ SPRÁVA ZNAČKY Tricia Bertero Kathy Vrabeck

### VZTAHY S VEŘEJNOSTÍ KOMUNIKACE SPOLEČNOSTI Maryanne Lataif

### SLUŽEBNĚ STARŠÍ ŠÉF KOMUNIKACE SPOLEČNOSTI Michael J. Larson

### PŘÁVNÍ ODDĚLENÍ Rob Pfau Michael Hand

### MEZINÁRODNÍ ODDĚLENÍ EVROPSKÉ VYDAVATELSTVÍ Scott Dodkins

### VEDOUCÍ VYDAVATELSKÝCH SLUŽEB Nathalie Ranson

### SLUŽEBNĚ STARŠÍ MANAŽER PROJEKTU LOKALIZACÍ Tamsin Lucas

### ŘEDITEL EVROPSKÉHO STRATEGICKÉHO MARKETINGU Roger Walkden

### MARKETINGOVÝ MANAŽER, SPOJENÉ KRÁLOVSTÍ A ZBYTEK EVROPY Carolyn London

### PR MANAŽER, SPOJENÉ KRÁLOVSTVÍ Guy Cunis

### PR MANAŽER, ZBYTEK EVROPY Suzanne Panter

### PR MANAŽER, NĚMECKO Bernard Reinartz

### SPRÁVCE ZNAČKY VE SPOJENÉM KRÁLOVSTVÍ A ZBYTKU EVROPY Daleep Chabria

### MARKETINGOVÝ MANAŽER, NĚMECKO Stefan Luludes

### SPRÁVCE ZNAČKY, NĚMECKO Stephan Seidel

### SLUŽEBNĚ MLADŠÍ SPRÁVCE ZNAČKY, NĚMECKO Thomas Schmitt

### MARKETINGOVÝ ŘEDITEL ASIE A PACIFIK Paul Butcher

### SPRÁVCE ZNAČKY, ASIE A PACIFIK Leigh Glover White

### SLUŽEBNĚ STARŠÍ MANAŽER HLAVNÍ VÝROBY Ed Clune

### INSTALÁTOR A KONZULTACE NÁVRHU Andrew Petterson

### INSTALÁTOR Hector Guerrero

### INSTALAČNÍ NÁSTROJE Alexander Rohra

ZÁKAZNICKÁ PODPORA	<b>TESTEŘI LOKALIZACÍ</b>	Mark Kaelin, James King,	William Leppala, Craig Lewis,	Marco Scataglini	<b>VZTAHY SE SPOLEČNOSTMI VIACOM</b>
<b>ŘEDITEL ZÁKAZNICKÉ PODPORY</b>	Lonnie Carter	Jeff Landfried, Zachary Nobles,	Alan Liebowitz, Charles Little,	Willie Bolton	<b>CONSUMER PRODUCTS/</b>
Bob McPherson	Natasha Darnall	Paul Pettit, Steve Ricketts,	Eric Lo, Ian MacInnes,	Jay Franke	<b>PARAMOUNT PICTURES</b>
	Michael DeMartí	Jeff Smith, Brian Wardell,	Robert Mackey,	Glenn Vistante	
<b>VEDOUcí ZÁKAZNICKÉ PODPORY</b>	John Macmillan	N. Blomenkamp, Karim Nouri,	Rich Matheson,	Matt McClure	<b>VÝKONNÝ ŘEDITEL, VÝVOJ A KONVERZE</b>
Rob Lim	Eric Zimmerman	Adam Taylor, Kevin Swisher,	Ryan McCaffrey,	Nick Falzon	<b>PRODUKTU &amp; TECHNOLOGIE</b>
Gary Bolduc	Kop Tavormas	Michael Allen, John Aubin,	Mike McCurdy, Sean McKay,	Evan Button	Harry Lang
Mike Hill		Jamie Badgerow, Tim Barnes,	Douglas McKinney,	James Van Meter	
	ODDĚLENÍ HLAVNÍ VÝROBY	Hector Barrera, Charles Biro,	Myron McMullen,	Jon Virtes	<b>MANAŽER, VÝVOJ A KONVERZE</b>
ZAJIŠTĚNÍ JAKOSTI	<b>ŘEDITEL</b>	Chris Blendowski, Joseph Bott,	Brett Milliken, Michael Milner,	Mike Rixford	<b>PRODUKTU &amp; TECHNOLOGIE</b>
<b>MANAŽER, TESTOVÁNÍ NA PC</b>	ODDĚLENÍ HLAVNÍ VÝROBY	James Boydston,	Heather Moses, Craig Organ,	Matt McClure	Daniel Felts
Marilena Rixford	Tim Vinlaw	Derek Brinkmann,	Christopher Penney, Jef „Frey“		
		Steven Bybee, Jeffrey Call,	Petermeier, George Politis,	VÝTVARNÉ SLUŽBY	<b>ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ</b>
		Daniel Carter, Leo Chiao,	Joshua Pollak,	Denise Walsh	Christina Burbank
<b>SLUŽEBNĚ STARŠÍ VEDOUcí</b>	<b>VEDOUcí</b>	John Chiu, Paul Chouy, Brant	Carolann Quinn, Rich Reed,	<b>VÝTVARNÝ MARKETINOVÝ</b>	<b>VIACOM CONSUMER PRODUCTS/</b>
<b>PROJEKTU ZAJIŠTĚNÍ JAKOSTI</b>	ODDĚLENÍ HLAVNÍ VÝROBY	Clabaugh, Armond Clark,	Joseph Ruffolo, Ken Rumsey,	<b>ŘEDITEL</b>	<b>PARAMOUNT PICTURES</b>
Siôn Rodriguez y Gibson	Jason Levine	David Cleric, Scott Cook,	Eddie Sarphie, Paul Seale,	Matt Stainner	Andrea Hein, Terri Helton,
		Trevor Cook, Aaron Cox,	John Silva, William Stayton,		Pam Newton, Rick Berman,
		Russell Crim,	Alan Springer,	<b>MANAŽER VÝTVARNÝCH SLUŽEB</b>	Dave Rossi, Mike Okuda,
		Maxwell DeChant,	Chris Squatritto,	Jill Barry	Sandi Isaacs
		Lane Denson, Ethan Dicks,	Andrew Stein, James Sutliff,		
<b>VEDOUcí SKUPINY TESTOVÁNÍ</b>	SÍŤOVÁ LABORATOŘ	James Dillinger,	Don Swanner, Joshua Tacey,	<b>NÁVRH BALENÍ A MANUÁLU</b>	<b>GAMESPY</b>
<b>HRY PRO JEDNOHO HRÁČE</b>	<b>VEDOUcí ZAJIŠTĚNÍ JAKOSTI</b>	Jeremiah Dorn, Robert Dudley,	David Teague, Stephen Tobin,	Ignited Minds, LLC	Joost Schuur
Jeff Love	<b>SÍŤOVÉ HRY</b>	Richard Durrer, Michael Dwiel,	Richard Torres,		Travis Hogue
	Chris Keim	Danny Elias, David Evans,	Christopher Travis,	<b>MANAGEMENT ACTIVISIONU</b>	
<b>VEDOUcí SKUPINY TESTOVÁNÍ</b>	<b>VEDOUcí ZAJIŠTĚNÍ JAKOSTI</b>	Darren Evans, Joseph Faske,	Joseph Vegh, Henry Wang,	Ron Doornink	<b>RAD GAME TOOLS, INC.</b>
<b>HRY VÍCE HRÁČŮ</b>	<b>PŘI TESTOVÁNÍ KOMPATIBILITY</b>	Eric Friedner, Keith Galocy,	Theodore Weidenbacher,	Brian Kelly	Mitch Soule
Dan Siskin	Neil Barizo	Paul Gilbert, Jerry Graber,	Alan Wexelblat, David Wilson,	Bobby Kotick	Jeff Roberts
		Gary Gray, Philip Hansen,	Timothy Wilson		
<b>SPRÁVCE DATABÁZE</b>		Panayoti Haritatos,	Brian Winslow,	<b>ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ</b>	
Wil Kus		Tom Hepner, Jeff Hexter,	Philip Worthen, Jason Yeh,	Matthew Beal	
	<b>TESTEŘI</b>	Jason Hitchens,	Omar Yehia, Lee Zane,	Tim Curtis	
<b>TESTEŘI</b>	John Santry, Joule Middleton	Kevin Hoekman,	Dimitri Zelepuhin,	David Dalzell	
Mishelle Moross		Josh Horowitz, Justin Hromas,	Dominick Ziccarelli,	Gary Falcone	
Adam Tourkow	TESTOVACÍ SKUPINA VISIONEER	Marc Hrossowyc, Robert Hubby,	Yulia Zykin	D. J. Fox	
Nathaniel McClure	<b>KOORDINÁTOR EXTERNÍHO TESTU</b>	David Jarrell, Stephen Jensen,		Joanna Fuller	
Mark Ishak	Chad Siedhoff	Warren Johnson, Tyler Jordan,	<b>ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ</b>	Regina Gibson-Broome	
Anthony Moran		Elias Jubran, Scott Kasai,	<b>ODDĚLENÍ ZAJIŠTĚNÍ JAKOSTI</b>	Tiffani Halverson	
Barry Wright Jr.		Michael Kelly, Paul Keslin,	Jim Summers	James Mayeda	
Russell Johnson	<b>TESTEŘI VISIONEER</b>	Maurice Kienenberger,	Jason Wong	Joe Pizzulo	
Robert Alvarez	Calvin Oliveria, John Vernon	Richard Kurnadi,	Nadine Theuzillot	Bob Rice	
Matthew Burns	Jean-Ray Arseneau,	Andrew Kuschnerait,	Joe Favazza	& Gene Roddenberry!	
D. Richard Todd	Brendan Burke,	Jessie Lawrence, William Lazar,	Jennifer Vitiello		
Pete Veniscofski	Christopher Cannon,	Jonathan Lenaway,	Indra Gunawan		
	Wayne Chang, Brandon Crick,	Giancarlo Lenzi,	Todd Komesu		
	Clay Culver, Don Healy,				
<b>VEDOUcí PROJEKTU LOKALIZACÍ</b>	Iain Hill, David Joy,				
Mihai Pohontu	Jason L'Hirondelle,				
	David Longhurst, Derek Lung,				
	Red River, Andy Serwatak,				
	Marc Zaritsky, James Hurst,				

## ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Předtím, než budete kontaktovat zákaznickou podporu Activisionu, byste si měli přečíst manuál a readme soubor na CD. Navíc, pokud máte přístup k Internetu, prohledejte naši databázi vyřešených problémů:

<http://www.activision.com/support>

Prosíme, ujistěte se, že Váš počítač splňuje minimální systémové požadavky uvedené na zadní straně DVD boxu. Zaměstnanci naší zákaznické podpory nebudou schopni pomoci zákazníkům, jejichž počítače nespĺňují požadavky. Abychom Vám mohli lépe pomoci, mějte prosím připraveny následující informace:

- Celý název produktu (včetně čísla verze)
- Přesné znění nahlášené chyby (pokud nastala) a stručný popis problému
- Typ a rychlost procesoru Vašeho počítače (např. Pentium 200 MHz)
- Velikost paměti RAM
- Značku a model Vaší grafické a zvukové karty (např. Diamon Viper V770, Creative Sound Blaster Live Platinum)
- Značku a model Vaší mechaniky CD-ROM nebo DVD-ROM (např. Samsung SC-140)
- Operační systém

**Poznámka: Prosíme, nekontaktuje zákaznickou podporu pro získání rad/kódů/cheatů – pouze pro řešení technických problémů.**

**Internet/E-mail:** <http://www.activision.com/support>

Naše internetová podpůrná sekce má k dispozici nejnovější informace, včetně patchů, které si můžete stáhnout zdarma. Udatujeme stránky naší podpory denně, takže se prosím při hledání řešení nejprve podívejte sem. Když vstoupíte do sekce hledání odpovědí a zvolíte platformu a hru, na kterou se ptáte, můžete si prohlédnout nejžádanější řešení problémů s touto hrou. Jestliže zde nenajdete odpovědi nebo řešení, pokuste se je najít tím, že vložíte klíčové slovo do vyhledávání.

Jestliže nemůžete najít odpověď na váš problém, můžete nám poslat e-mail pomocí formuláře naší podpory. Odpovědět by mělo trvat 24 – 72 hodin podle množství zpráv, které dostaneme a povahy Vašeho problému. Během prvních několika týdnů po vydání hry a během období dovolených může být odezva delší.

**Poznámka: Internetová/e-mailová podpora se odehrává pouze v angličtině.**

**Poznámka: Multiplayerové součásti her Activisionu se projednávají pouze pomocí Internetu nebo e-mailu.**

## Telefon: (310) 255-2050

Naši hlasovou záznamovou službu na výše uvedeném čísle můžete volat 24 hodin denně, kde se Vám dostane odpovědi na nejčastěji kladené dotazy. Zaměstnanci zákaznické podpory se dovoláte na stejném čísle mezi 9:00 a 17:00 (pacifického času), od pondělí do pátku, kromě svátků. Při volání buďte, prosím, před zapnutým počítačem a mějte připraveny při ruce všechny výše uvedené informace.

Prosíme, neposílejte žádné hry zpět přímo Activisionu bez předchozího kontaktování Zákaznické podpory. Podle našich pravidel musí být vrácení hry provedeno přes maloobchodního prodejce nebo on-line stránky, kde jste produkt zakoupili. Pro další informace o oprávněné výměně si, prosíme, přečtete část Omezená záruka, která se nachází v Softwarovém licenčním ujednání.

## Softwarové licenční ujednání

Důležité – čtete pozorně: Vaše použití tohoto software (dále jen Program) je podmíněno softwarovými licenčními podmínkami stanovenými níže. Program zahrnuje všechny software a přílohy k této smlouvě, přiložená média, jakékoliv tištěné materiály a jakoukoliv on-line nebo elektronickou dokumentaci a jakékoliv kopie takového software a materiálů. Otevřením této zásilky, instalací a/nebo používáním programu a jakéhokoliv software a příloženého k Programu souhlasíte s podmínkami této licence se společností Activision, Inc. (dále jen Activision).

Omezené povolení k užívání: Podle podmínek popsaných níže Vám Activision uděluje nevýlučné, nepřenositelné, omezené právo a povolení k instalaci a použití jedné kopie Programu jedině a výhradně pro Vaše osobní použití. Všechna práva která nejsou výslovně v této smlouvě udělena, jsou vyhrazena společnosti Activision a podle potřeby subjektu, který Activisionu udělil licenci. Program je svěřen, ne prodán, k Vašemu použití. Vaše povolení nezakládá žádný nárok nebo vlastnictví na Program a nemělo by být pokládáno za prodej jakýchkoliv práv spojených s Programem. Všechna práva která nejsou výslovně udělena v této smlouvě, jsou vyhrazena společnosti Activision a podle potřeby subjektu, který Activisionu udělil licenci.

### Licenční podmínky

Souhlasíte, že nebudete:

- komerčně používat tento Program nebo jakoukoliv jeho část, včetně ale ne pouze v cyber kavárnách, počítačových herních centrech nebo na jakémkoliv jiném místě založeném na pronájmu. Activision může nabídnout odlišnou smlouvu o licenci vázané na místo používání, která Vám povolí používat program ke komerčnímu použití, viz kontaktní informace níže.
- prodávat, pronajímat, najímat, distribuovat nebo jinak přenášet tento Program nebo jakékoliv kopie tohoto Programu bez výslovného předchozího písemného souhlasu Activisionu.
- používat Program nebo povolovat použití Programu v systému sítí, systému více uživatelů nebo v systému vzdáleného přístupu, včetně jakéhokoliv on-line použití, kromě jiného než je specificky poskytováno Programem.
- používat Program nebo povolovat použití Programu na více než jednom počítači, počítačovém terminálu nebo pracovní stanici ve stejné době.
- dělat kopie Programu nebo jakékoliv jeho části, kromě záložních nebo archivních účelů, nebo dělat kopie materiálů doprovázejících Program.
- kopírovat Program na pevný disk nebo jiné záznamové zařízení. Musíte spouštět Program z přiloženého CD-ROM (ačkoliv Program sám může automaticky nakopírovat svoji část na pevný disk během instalace, aby běžel efektivněji).
- měnit návrh, čerpat ze zdrojového kódu, modifikovat, dekompileovat nebo rozebírat Program jako celek nebo z části.
- ostraňovat, vyřazovat nebo obcházet jakákoliv vlastnická oznámení nebo nálepky umístěné na nebo v Programu.
- vyvážet nebo zpětně vyvážet Program nebo jakoukoliv jeho kopii nebo přepracování jako porušení jakýchkoliv příslušných zákonů nebo nařízení.

Vlastnictví: Veškerý právní titul, vlastnická práva a práva z duševního vlastnictví vztahující se k Programu a jakékoliv jeho kopie jsou vlastněna společností Activision nebo subjektu, který Activisionu udělil licenci. Program je chráněn autorskými zákony Spojených států, mezinárodními autorskými smlouvami a úmluvami a ostatními zákony. Program obsahuje ur čtý licencovaný materiál a subjekt, který Activisionu udělil licenci může chránit svá práva v případě jakéhokoliv porušení této smlouvy. Souhlasíte s tím, že nebudete odstraňovat, vyřazovat nebo obcházet jakákoliv vlastnická oznámení nebo nálepky umístěné na nebo v Programu.

Programovací nástroje: Program obsahuje určité návrhářské, programovací a výrobní nástroje, náčinní, aktiva a další zdroje („Programovací nástroje“) sloužící k práci s Programem, které Vám umožňují vytvářet svoje vlastní herní úrovně a další materiály mající vztah ke hře pro osobní použití ve spojení s Programem („Nové herní materiály“). Použití Programovacích nástrojů je předmětem následujících dodatečných omezení licence:

- Souhlasíte s tím, že podmínkou Vašeho používání Programovacích nástrojů je, že nepoužijete nebo nedovolíte třetím stranám používat Programovací nástroje a Nové herní materiály, které jste vytvořili k žádným komerčním účelům včetně (i) když s omezením) prodeje, půjčování, pronajímaní, licencování, distribuce nebo jiného přenášení vlastnictví takovéhoto Nových herních materiálů, ať už na samostatném základě nebo zabalené v kombinaci s Novými herními materiály, které vytvořili jiní, prostřednictvím jakýchkoliv distribučních kanálů, včetně (bez omezení) maloobchodního prodeje a on-line elektronické distribuce. Souhlasíte s tím, že nikoho nevybidnete, ani nepřijmete nebo nepodpoříte žádnou osobu nebo organizační jednotku, aby Vám předložila nabídku vytvořit jakékoliv Nové herní materiály ke komerčnímu využití. Souhlasíte s tím, že okamžitě budete písemně informovat Activision o jakémkoliv případě, kdy jste obdrželi jakoukoliv takovou nabídku nebo návrh.
- Jestliže se rozhodnete zpřístupnit Nové herní materiály, které jste vytvořili ostatním hráčům, souhlasíte, že tak učiníte bez poplatku.
- Nové herní materiály nesmí obsahovat úpravy jakéhokoliv souboru s koncovkou COM, EXE nebo DLL nebo jakéhokoliv jiného sputitelného souboru Produktu.
- Nové herní materiály mohou být vytvořeny pouze, jestliže lze takovéto Nové herní materiály použít výhradně ve spojení s prodávaným Programem. Nové herní materiály nemohou být navrženy tak, aby byly používány jako samostatný produkt.
- Nové herní materiály nesmí obsahovat nelegální, neslušné nebo pomloubačné materiály, materiály, které porušují právo na soukromí a publicitu třetích stran nebo (bez příslušných neodvolatelných licencí) udělených specificky k tomuto účelu) jakékoliv obchodní známky, prvky chráněné autorským zákonem nebo jiné prvky ve vlastnictví třetích stran.

Všechny Nové herní materiály musí obsahovat nápadné označení minimálně ve formě jakéhokoliv on-line popisu a úvodní obrázku s rozumně trvajícím údaji: a) jméno a e-mailovou adresu tvůrce (tvůrců) Nových herních materiálů a b) slova „TENTO MATERIÁL NEVYROBIL ANI NEPODPORUJE ACTIVISION.“

Omezená záruka: Activision zaručuje prvotnímu kupujícímu Programu, že záznamové médium na kterém je Program nahrán, bude bez kazu na materiálu a provedení po 90 dni od data koupě. Jestliže se na záznamovém médiu projeví kaz ve lhůtě 90-ti dní od prvotní koupě, souhlasí Activision s tím, že zdarma vymění jakýkoliv vadný produkt v dané lhůtě po obdržení produktu, zaplacení poštovného, s důkazem o datu koupě, pokud je Program společností Activision stále vyráběn. V případě, že program již není k dispozici, vyhrajuje si Activision právo nahradit ho podobným programem stejné nebo vyšší hodnoty. Tato záruka se vztahuje pouze na záznamové médium obsahující Program a původně poskytnuté společnosti Activision a není použitelná na normální opotřebení. Tato záruka nebude uznána a bude neplatná, jestliže kaz vznikl hrubým nebo špatným zacházením nebo opominutím. Jakékoliv odvozené záruky předepsané zákonem jsou výslovně omezeny na lhůtu 90-ti dní popsanou výše.

Kromě případů uvedených výše platí tato záruka místo všech ostatních záruk, ať už ústních nebo písemných, vyjádřených nebo vyplývajících, včetně jakéhokoliv záruky prodejnosti, vhodnosti k určitému účelu nebo nepřestupku, a žádná další zjištění a záruky nebo nároky jakéhokoliv druhu nebudou závazná nebo povinná pro Activision.

Budete-li vracet Program za účelem záruční výměny, pošlete prosím původní disky s produktem jedině v ochranném balení a přiložte: (1) fotokopii dokladu o nákupu opatřeného datem nákupu, (2) své jméno a zpáteční adresu napsanou na stroji nebo zřetelně vytištěnou, (3) krátkou poznámku popisující kaz, problém(y) se kterými jste se setkali a systém, na kterém Program spouštíte, (4) jestliže vracíte Program po uplynutí 90-ti denní záruční lhůty, ale do jednoho roku po datu koupě, přiložte prosím šek nebo peněžní poukázku ve výši 10 amerických dolarů (19 australských dolarů pro Austrálii nebo 10 liber šterlinků pro Evropu) na jedno CD nebo disketu zaslaných k výměně.

Poznámka: Doporučuje se doporučená zásilka.

Ve Spojených státech pošlete na adresu:  
Warranty Replacements  
Activision, Inc.  
P.O. Box 67713  
Los Angeles, California 90067

V Evropě na adresu:  
Activision (UK) Ltd.  
Parliament House  
St. Laurence Way,  
Slough  
Berkshire SL1 2BW  
United Kingdom  
Disk Replacement:  
+44 (0) 8705 143 525

V Austrálii na adresu:  
Warranty Replacements  
Activision  
Century Plaza  
41 Rawson Street  
Epping, NSW 2121,  
Australia

Omezení náhrady škody: V žádném případě nebude Activision povinný k náhradě škody zvláštní, nahodilé nebo nepřímé vzniklé z držení, používání nebo selhání Programu, včetně škod na majetku, ztráty dobrého jména, poruchy nebo nefunkčnosti počítače a, v rozsahu povoleném zákonem, za odškodné za osobní zranění, i kdyby byl Activision upozorněn na možnost takovéhoto poškození. Ručení Activisionu nepřevyšuje skutečnou cenu zaplacenou za licenci na používání tohoto Programu. Některé státy/země neumožňují omezit to, jak dlouho trvá mlčky předpokládaná výjimka a/nebo vyloučení nebo omezení nahodilých nebo nepřímých poškození, takže se na Vás výše uvedené vymezení a/nebo vyloučení nebo omezení odpovědnosti nemusí vztahovat. Tato záruka Vám dává specifická zákonná práva a Vy můžete mít další práva, která se liší od jurisdikce k jurisdikci.

Ukončení: Bez újmý jiných práv Activisionu, bude tato smlouva automaticky ukončena, jestliže nevyhovíte podmínkám a předpokladům. V takovém případě musíte zničit všechny kopie Programu a všech jeho součástí.

Vyhrazená práva vlády Spojených států: Program a dokumentace byly vyvinuty zcela na základě soukromých výdajů a jsou poskytovány jako „komerční počítačový software“ nebo „soukromý počítačový software“. Použití, kopírování nebo popis vládou Spojených států nebo subdodavatelem vlády Spojených států podléhá omezením stanoveným v odstavci (c)(1)(ii) klauzule Práva v oblasti technických údajů a počítačového software v DFARS 252.227-7013 nebo stanoveným v odstavci (c)(1) a (2) klauzule Omezená práva komerčního počítačového software v FAR 52.227-19, podle potřeby. Dodavatelem/Výrobcem je Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

Soudní nařízení: Protože by byl Activision nenapravitelně poškozen, kdyby nebyly podmínky této smlouvy specificky vynuoveny, souhlasíte s tím, že Activision bude oprávněn bez závazků, jiného zabezpečení nebo důkazu o utrpěné škodě přivlastnit si spravedlivou náhradu s ohledem na porušení této smlouvy, navíc k jiným takovým náhradám, které by Activision jinak měl podle příslušných zákonů.

Beztržnost: Souhlasíte s tím, že zbavíte odpovědnosti, obhájíte a podržíte Activision, jeho partnery, subjekty které poskytl Activisionu licenci, přidružené subjekty, dodavatele, úřední osoby, ředitele, zaměstnance a zprostředkovatele jako bezúhonné a všechny poškození, ztráty a výdaje, které vznikly přímo nebo nepřímo z Vašeho vlastního jednání a opomenutí při používání tohoto produktu podle podmínek této smlouvy.

Různé: Tato smlouva představuje kompletní smlouvu týkající se této licence mezi stranami a nahrazuje všechny předchozí smlouvy a dohody mezi nimi. Může být upravena pouze písemnou formou oběmi stranami. Jestliže je nějaké opatření této smlouvy z jakéhokoliv důvodu nevynutitelné, bude takové opatření přetvořeno pouze v rozsahu nutném k zajištění vynutitelnosti a zbývající opatření této smlouvy nebudou dotčena. Tato smlouva bude vykládána podle kalifornského práva, které se jako takové vztahuje ke smlouvám mezi občany Kalifornie, kteří se smlouvou souhlasili a bude provedena v Kalifornii, kromě případů řízených federálním právem, a když Vy budete souhlasit s výhradním použitím soudní moci státních a federálních soudů v Los Angeles, stát Kalifornie.

Jestliže máte jakékoliv otázky týkající se této licence, můžete kontaktovat společnost Activision na adrese 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, USA, (310) 255-2000, ve věci obchodních a právních záležitostí, [legal@activision.com](mailto:legal@activision.com).



## **Závěrečné slovo překladatele**

Translation - Copyright (c) 2002 Martin Kovář

Tento překlad originálního anglického manuálu ke hře Star Trek: Starfleet Command 3 je chráněn autorským zákonem. Autor poskytuje nevýhradní licenci na jeho bezplatné šíření každé fyzické osobě. Šíření tohoto překladu jinak než bezplatně nebo spolu s jiným autorským dílem a úprava překladu podléhá výslovnému souhlasu autora překladu a držitele autorských práv k anglickému originálu.

Tento překlad je možno získat výhradně na webových stránkách Star Trek Games.CZ (<http://www.startrekgames.cz>) a WDK Games (<http://www.wdkgames.tk>)

Překlad: Martin Kovář ([kovi@startrekgames.cz](mailto:kovi@startrekgames.cz))