



# EMPIRE EARTH

1000 BC 1000 AD 400 AD 1000 AD  
BRONZE AGE IRON AGE RENAISSANCE IMPERIAL AGE



# EMPIRE EARTH



mad-doc  
SOFTWARE



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Všechna práva vyhrazena. Empire Earth, Sierra a Sierra logo se zaslíbená logo jsou značkami či logo společnosti Sierra Entertainment, Inc. nebo jiných dřívějších vlastníků. Výrobcem Universal Games je logo společnosti Universal Games a jeho známky značky Vivedi Universal Games, Inc. Mad Doc je značkou značky podniku Mad Doc Software, LLC. Bink Video je značka Powered by GameSpy® do značek a známek podniku GameSpy Industries, Inc. Upravené Bink Video. Copyright © 1997-2005 s výjimkou podniku RAD Game Tools, Inc. Microsoft a Microsoft známky podniku Microsoft Corporation v ZDA a/v dalších zemích a/značek, kteří je upozorňují v závislosti z licencí podniku Microsoft. Produkt je značkou značek podniku Intel Corporation. Všechny jiné názvy a/v loga značek se lesnou výrobci značek.



# EMPIRE EARTH®

## Kazalo

I. Na začetku .....	5
Namestitev .....	5
Vrste igre .....	5
Nastavitev .....	9
Vmesnik .....	12
Vmesnik za enote in zgradbe .....	14
Vaš svet .....	15
Vaš pogled .....	16
II. Osnovni pojmi .....	17
Dobe .....	17
Mesta in mestna središča .....	17
Meščani .....	18
Krone .....	18
Tehnologija .....	19
Velikost prebivalstva .....	19
Surovine .....	20
Ozemlja .....	20
Vreme .....	21

<b>III. Enot</b>	<b>21</b>
Gradnja enot	21
Izbiranje enot	21
Nadgrajevanje enot	22
Premikanje enot	22
Vrste enot	24
<b>IV. Zgradbe</b>	<b>31</b>
<b>V. Boj</b>	<b>34</b>
Kopenske formacije	34
Morske formacije	34
<b>VI. Diplomacija</b>	<b>35</b>
Diplomatski odnosi	35
Prispevki	36
Izdelava vojnih načrtov	36
<b>VII. Civilizacije in regije</b>	<b>36</b>
Zahodne	36
Bližnjevzhodne	37
Daljnjevzhodne	38
Srednjeameriške	38
<b>VIII. Regionalne sposobnosti</b>	<b>39</b>
Zahodne regionalne sposobnosti	39
Bližnjevzhodne regionalne sposobnosti	39
Daljnjevzhodne regionalne sposobnosti	40
Srednjeameriške regionalne sposobnosti	40
<b>IX. Svetovna čudes</b>	<b>40</b>
Zahodna čudes	40
Bližnjevzhodna čudes	41
Daljnjevzhodna čudes	41
Srednjeameriška čudes	41
<b>X. Ustvarjalci</b>	<b>43</b>
<b>XI. Podpora uporabnikom</b>	<b>46</b>
<b>XII. Sistemske zahteve</b>	<b>47</b>
<b>XIII. Omejena garancija</b>	<b>48</b>

## I. Na začetku

Dobrodošli v Empire Earth II. V tem priročniku se boste seznanili z osnovami igranja, izvedeli pa boste tudi, kaj lahko pričakujete med vodenjem svoje civilizacije proti slavi. Za podrobnejše informacije si oglejte enciklopedijo (Empire Earth Encyclopedia), ki vam je na voljo v igri.

### Namestitev

Z namestitev igre Empire Earth II vstavite zgoščenko v svoj pogon CD-ROM. Namestitev bi se morala začeti samodejno. Če se to ne zgodi, dvakrat kliknite na ikono "My computer/Moj računalnik" (najdete jo na namiziju, če uporabljate Windows XP, pa v meniju Start) in nato dvakrat kliknite na ikono, ki predstavlja vaš pogon CD-ROM. Nato dvakrat kliknite na Setup.exe in namestitev se bo pričela.

Ko se zažene namestitveni program, sledite navodilom na zaslonu za namestitev Empire Earth II.

Ko je namestitev končana, poženite igro. Če prvič igrate EE2, si boste morali izbrati težavnostno stopnjo igranja, glede na to, kako izkušen igralec realnočasovnih strategij ste. Stopnja, ki si jo izberete, določi težavnost celotne igre. Kasneje jo lahko kadarkoli pred začetkom igranja ročno spremenite. Ko si izberete težavnost, se vam prikaže glavni zaslon, kjer si izberete vrsto igre, ogledate posnetek, spremenite nastavitev in si ogledate enciklopedijo. Tukaj lahko tudi vidite avtorje igre in požnete urejevalnik terena.

Pred začetkom igranja Empire Earth II si morate izbrati vrsto igranja.

### Vrste igre

V Empire Earth II obstajata dva načina igranja: enoigralski in večigralski.

Enoigralski način: sestavljen je iz kratke vadbene kampanje (Tutorial Campaign), treh kampanj (Campaigns) in zbirke odločilnih bitk (Turning Points Collection). V kampanjah boste imeli priložnost igrati skozi nekatere najpomembnejše zgodovinske trenutke Koreje, Nemčije in ZDA. V zbirki odločilnih bitk pa se boste lahko borili v dveh slavnih zgodovinskih bitkah, in sicer invaziji na Normandijo med drugo svetovno vojno ter bitko treh kraljestev na Kitajskem okoli leta 230-480 n.š..

V enoigralskem zaslonu imate na voljo tudi prosti spopad (Skirmish) proti računalniku, shranjene igre in scenarije po svojih željah.

**Večigralski način:** igrate lahko na spletu prek Gamespy.com ali prek mrežne povezave (LAN). V večigralskem načinu lahko sodelujete ali igrate proti do devetim igralcem. Pridružite se igri, ki jo je začel nekdo drug, ali sami gostite svojo. Če se odločite, da boste gostili svojo igro, imate na izbiro vrsto možnosti. Med drugim boste določili vrsto igre, nastavite, zemljevid in tip okolja. Vrste igre so:

**Conquest** (uničenje nasprotnika). V tej vrsti morate popolnoma uničiti vse svoje nasprotnike. Uničenje nasprotnika v načinu Conquest pomeni, da morate uničiti vse njegove vojaške enote in vse zgradbe, ki lahko proizvajajo enote. To vrsto igre lahko igrajo moštva.

**Crowns - number** (število kron). Za zmago v tem načinu si morate pridobiti določeno število kron, ki ga določi gostitelj.

**Crowns - Time of possession** (čas, ko morate imeti v lasti krone). Gostitelj igre v minutah določi čas, ko mora imeti igralec v lasti neko kombinacijo kron, če želi zmagati.

**Territory Control** (nadzor nad ozemljem). Za zmago morate nadzorovati določen odstotek ozemelja. Število ozemelj, ki so potrebna za zmago, določi gostitelj.

**King of the Hill** (kdo bo prvi). Na začetku te igre je na sredini zemljevida nevtralno ozemlje. Prvi igralec, ki zavzame in za določen čas obdrži zgradbo na tem ozemljju, je zmagovalec.

**Capitals** (prestolnice). V tej igri je vaše prvo mestno središče vaše glavno mesto in ga je nemogoče uničiti, moč ga je le zavzeti. Če je vaše mestno središče zavzeto, imate na voljo določen čas, ki ga določi gostitelj igre, da ga ponovno zavzmete. Če vam to ne uspe, ste izločeni iz igre. Še vedno lahko sicer opazujete dogajanje, vendar pa ne morete govoriti z ostalimi igralci v igri.

**Allied Capitals** (zavezniške prestolnice). Ta igra je podobna igri Capitals, le da igrate v moštvih. Tudi tukaj ste izločeni, če je zavzeto vaše prvo mestno središče in ga ponovno ne osvojite v določenem času. Toda če eden od vaših moštvenih tovarishev ponovno zavzame vaše mestno središče, spet prevzamete nadzor nad svojim glavnim mestom in nadaljujete igranje.

**Regicide** (uboj kralja). Vaša dolžnost v tej igri je, da za vsako ceno zaščitite kralja. Če je vaš kralj ubit, ste izločeni iz igre. To vrsto igre lahko igrate v moštvih.

**Hot Spots** (vroče točke). V tej vrsti igre gostitelj izbere določeno število točk na karti, ki veljajo kot pomembne. Ob pričetku igre je razkrita prva točka in igralci jo poskušajo zavzeti tako, da na njej zgradijo trdnjava. Ko je točka zavzeta, se razkrije naslednja točka. Igralec, ki ima na koncu največ zavzetih točk, je zmagovalec. To vrsto igre lahko igrate v moštvih.

**Način Sole Survivor** (edini preživeli) je na voljo za tri vrste iger, in sicer: Conquest, Regicide in Capitals. V tem načinu je lahko samo en zmagovalec. Lahko sicer igrate v moštvih in sklepate zavezništva, vendar ko na karti ostane eno samo moštvo, se takoj prekinejo vsa zavezništva. Če začnete igro z zaklenjenimi moštvi, vsi igralci v istem moštvu prispevajo h končni zmagi. Ko je izpolnjen pogoj za zmago, so vsi igralci v moštvu razglašeni za zmagovalce in igra se konča. Torej: če je recimo pogoj za končno zmago nadzor nad devetimi ozemljji in trije igralci v moštvu skupaj nadzirajo devet ozemelj, so zmagali. Če pa igro začnete z odklenjenimi moštvi, lahko med igro še vedno sklepate zavezništva, vendar lahko samo en igralec izpolni pogoje za zmago in zmaga.

Ko se pridružite večigralski igri, si lahko izberete civilizacijo, ki bi jo radi vodili. V pomoč vam je več podatkov o vsaki civilizaciji na voljo v kasnejših poglavijih tega priročnika.

#### NASTAVITVE IGRE (večigralstvo ali posamezni boji)

Preden začnete igrati enoigralsko ali večigralsko igro, morate določiti parametre. Izberete lahko civilizacijo, ki jo želite igrati, dobo, kjer želite začeti, in težavnostno stopnjo. Določite lahko tudi število meščanov, s katerimi pričnejo igro vsi igralci.

Ko je igra ustvarjena, lahko moštva zaklenete ali odklenete. Če so moštva zaklenjena, vsi igralci v moštvu prispevajo k izpolnjevanju pogojev za zmago. Če so moštva odklenjena, lahko med igro spremenjate zavezništva, vendar je lahko končni zmagovalec samo en igralec.

**Velikost populacije** lahko nastavite na dva načina. Prvi način je, da vsem igralcem določite velikost populacije, ki je ne morejo preseči. Drugi način je, da določite globalno velikost populacije, ki se enakomerno porazdeli med igralce na začetku igre. To določite tako, da uporabite nastavitev Population Redistribution v zavihku Advanced. Ko so igralci izločeni iz igre, se bo njihova populacija porazdelila med preostale igralce v igri.

Kaj se zgodi v večigralskem načinu, ko igralec odide iz igre, je odvisno od nastavitev pod rubriko On Player Exit. Obstajajo tri možnosti, in sicer lahko računalnik (AI - Artificial Intelligence) normalno igra naprej, računalnik igrat samo obrambno vrsto igre ali pa so iz igre odstranjene vse enote in zgradbe igralca, ki odide.

Nastavitev igre so razdeljene v štiri zavihke: GAME, ADVANCED, MAP in ENVIRONMENT.

Zavihek **GAME** (igra) vsebuje nastavitev za tempo igre, razpon dob, surovine, s katerimi pričnemo, zaklepanje moštov, možnost sodelovanja moštov, največja velikost populacije na mesto in ali na začetku velja prekinitev ognja. Če je izbrana začetna prekinitev ognja, nihče ne more napadati, dokler ne poteče določen čas.

Zavihek **ADVANCED** (napredne nastavitev) vsebuje nastavitev za hitrost igre, vklj. goljuvanja, zaklepanje oviranja, omogočanje pogodb, ki se jih ne da prekršiti, velikost populacije v mestnem središču, postavitev moštov in stanje nevidnega in zatemnjenega zemljevida na začetku.

Zavihek **MAP** (zemljevid) vsebuje nastavitev, ki določajo velikost zemljevida, razgibanost terena, podnebje, naklon, poraščenost, razporeditev surovin in število rek (če sploh so) na karti. Prav tako je tu možnost za nalaganje posebej izdelanih zemljevidov.

Zavihek **ENVIRONMENT** (okolje) vsebuje nastavitev za menjavanje letnih časov, nastavitev dolžine letnih časov v minutah (če so letni časi vklapljeni), začetni letni čas, čas dneva (to vpliva na osvetlitev zemljevida) ter ali sta na zemljevidu prisotna vreme in veter.

### HITRI ZAČETEK (večigralstvo ali posamezni boji)

Hitri začetek je način, ki omogoča igralcu, da začne igro z več enotami, zgradbami in razvitiimi tehnologijami kot običajno. Če želite to možnost vklopiti v večigralskem načinu, mora gostitelj igre odkljukati možnost 'Quick Start' v rubriki Game Settings. Hitri začetek je na voljo tudi v enoigralskih posameznih bojih (način Skirmish). Ko vklopite hitri začetek, se pojavi padajoči meni s naslednjimi možnostmi: Small (malo), Medium (srednje), Large (veliko). Vsaka stopnja označuje število zgradb in enot, s katerimi igralec začne igro.

Ko je vklopljen hitri začetek, se v spodnjem levem kotu zaslona pojavi gumb 'Choose Forces' (izberi enote). Če kliknete na ta gumb, se pojavi okno, kjer imate možnost za nastavitev vrste začetnih enot. Na voljo so štiri vrste države: Balanced (uravnovešena), Military (vojaška), Imperial (osvajalna), Economic (gospodarska). Vsaka ima drugačen začetni nabor enot in zgradb, ki so prirejene določenemu načinu igranja.

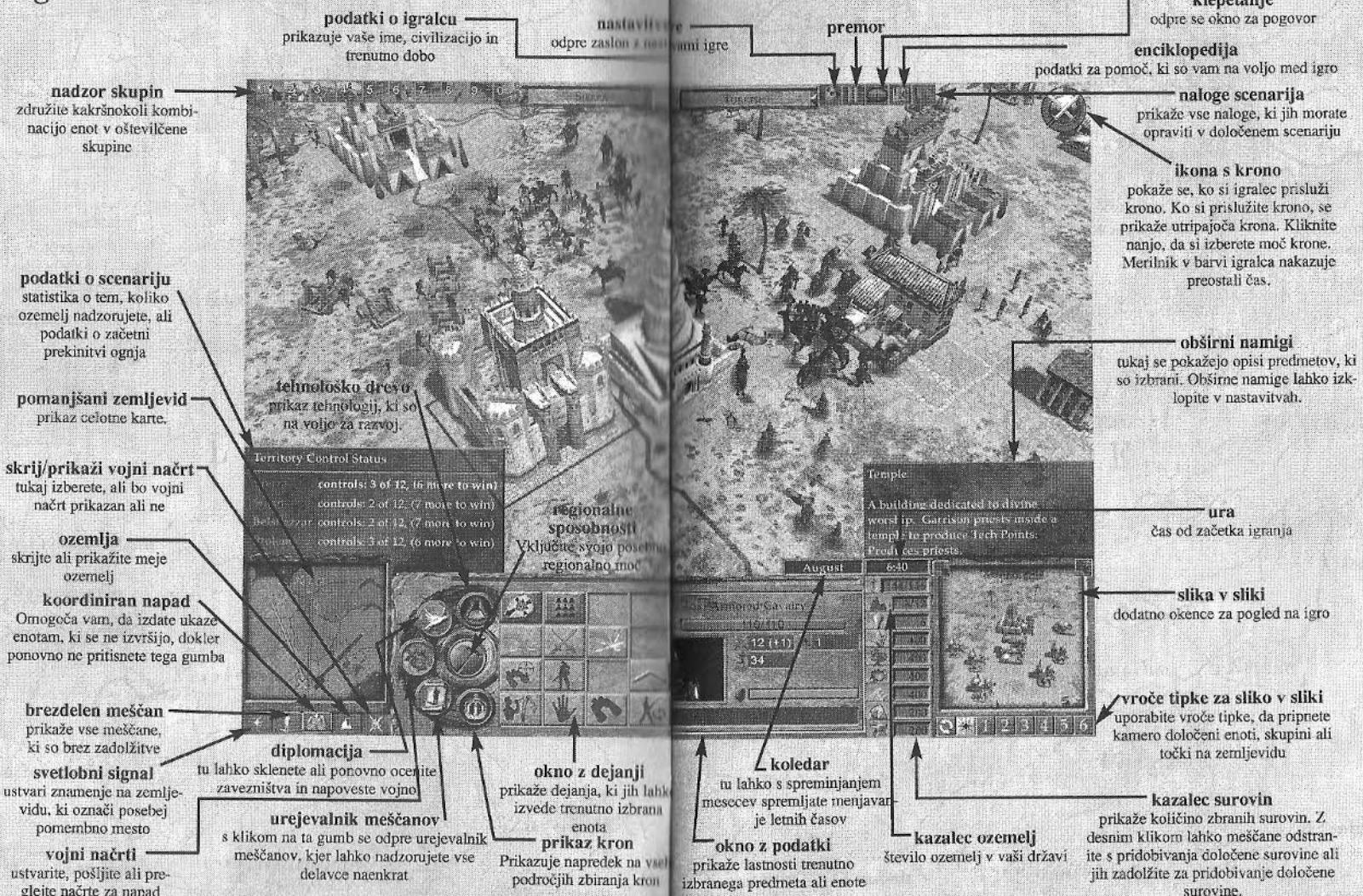
Ko izberete vrsto države, lahko še bolj prilagodite začetni izbor enot glede na svoj način igranja, in sicer imate na voljo tri možnosti: Standard (standardno), Aggressive (napadalno) in Defensive (obrambno). Vsaka izmed teh možnosti je predstavljena z ikonami in številom vseh enot ter zgradb, povezanih s to izbiro. Če premaknete miškin kazalec nad določeno ikono, se prikaže namig, ki pove vrsto enote in število teh enot.

Gumb Choose Forces ostane dostopen, dokler ne kliknete gumba 'Ready' (pripravljen) ali gumba 'Launch' (prični).

### Nastavitev

V nastavitevah (Game Settings) določite, kako bo Empire Earth II videti in slišati ter kako se bo odzivala. V nastavitevah za zvok določite, ali želite poslušati glasbo in okoliške zvoke ter nivo glasnosti. V nastavitevah za sliko določite ločljivost in stopnjo grafičnih podrobnosti. Spremenite lahko tudi hitrost premikanja zaslona in hitrost miške ter določite, kako pogosto se bo igra samodejno shranila. Hkrati lahko nastavite, kakšne vrste namigov (tool tips), če sploh kakšne, želite videti. Verbose Tool Tips (obširni namigi) vam povedo vse o predmetu, ko kazalec namestite nanj. Condensed Tool Tips (kratki namigi) vam povedo samo osnovne stvari o predmetu, ko kazalec namestite nanj. V Game Settings najdete še druge vrste nastavitev uporabniškega vmesnika. Do nastavitev lahko pridete kadarkoli med igranjem, če kliknete na gumb Game Settings na desni strani zaslona.

## Igralni vmesnik





### Vmesnik

Vse, kar vas zanima, kar morate videti ali kar morate storiti v Empire Earth II, je oddaljeno le klik ali dva. Z gumbi in orodji na glavnem zaslonu imate na voljo popoln nadzor nad igro. Na glavnem zaslonu boste našli sledeče stvari:

- **Slika v sliki** - okno s sliko v sliki je vaše drugo okno v igri. Večino stvari, ki jih lahko storite v glavnem 3D oknu, lahko opravite tudi tukaj.
- **Vojni načrti** - če kliknete na ikono za vojne načrte, se prikaže okno za vojne načrte, kjer lahko ustvarite, pošljete in pregledujete vojne načrte s svojimi zavezniki.
- **Urejevalnik meščanov** - klik na gumb za urejevalnik meščanov odpre okno, kjer zadolžite meščane za zbiranje določenih surovin, pomoč pri gradnji ali popravlilih, gradnji novih kmetij, naftnih vrtin ali rudnikov urana. Tukaj lahko pregledate tudi trenutne zaloge surovin.
- **Podatki o igralcu** - v podatkih o igralcu je prikazano vaše ime, vaša civilizacija in trenutna doba. Ko raziščete dovolj tehnologij (šest), da lahko napredujete v naslednjo dobo, se napis Epoch spremeni v gumb. Ko imate dovolj tehnoloških točk za napredovanje v naslednjo dobo, začne gumb utripati. Kliknite ga za napredovanje v naslednjo dobo.
- **Nadzor skupin** - združite kakršnokoli kombinacijo enot v skupino, ki jo lahko kasneje zelo enostavno izberete. Za dostop do skupin kliknite na gumb levo od podatkov o igralcu.

• **Nastavitev** - do nastavitev pridete s klikom na ustrezen gumb ali tako, da pritisnete tipko ESC. Desno od tega gumba so na voljo gumbi za klepetanje, enciklopedijo in naloge scenarija, če igrate scenarij.

• **Klepetanje** - klik na gumb za klepetanje odpre okno, kjer lahko pošljete sporočila ostalim igralcem.

• **Enciklopedija Empire Earth II** - s klikom na gumb za enciklopedijo dobite dostop do množice podatkov o različnih vidikih igre.

• **Naloge scenarija** - klik na ta gumb vam čez ves zaslon prikaže naloge, ki jih morate izpolniti. Tu lahko pregledujete zadane naloge, vključno z glavnimi cilji, dodatnimi cilji in pogoji za poraz. Odvisno od položaja se na zemljevidu ob cilju pojavijo barvne zastavice. Če premaknete miškin kazalec nad zastavico, boste dobili več podatkov o tem cilju. Obstaja tudi gumb Information, na katerega lahko kliknete, če želite več podatkov o scenariju, namige in zgodovinsko ozadje.

• **Tehnološko drevo** - kliknite na gumb za tehnološko drevo, če želite prikaz tehnologij, ki jih lahko raziščete. Če se z miškim kazalcem postavite nad tehnologijo, dobite o njej več podatkov. Če želite to tehnologijo razviti, kliknite nanjo.

• **Diplomacija** - s klikom na gumb za diplomacijo lahko pregledujete zavezništva, napoveste vojno, razglasite nevtralnost ali darujete surovine, enote in ozemlja.

• **Prikaz kron** - ta gumb prikazuje napredek na vsakem od področij, kjer se zbirajo krone. Če se z miškim kazalcem postavite nad posamezno krono, dobite razvrstitev vseh igralcev, ki se potegujejo za to kruno. Igraličci so razvrščeni od prvega do zadnjega glede na to, kakšne sposobnosti imajo za pridobitev krone in glede na njihove točke. Vidite samo svoje število točk, vendar lahko uporabite vohuna za zbiranje podatkov o svojem nasprotniku, tako da ga uporabite na njegovem mestnem središču in njegove točke se bodo za nekaj časa razkrile. Ko igralec osvoji kruno, se le-ta prikaže v zgornjem desnem kotu zaslona. Če osvojite kruno, kliknite nanjo, da si izberete sposobnost krone. Če premaknete miškin kazalec nad kruno, lahko vidite, čigava je ter koliko časa je še preostalo do njenega poteka.

• **Regionalna sposobnost** - ta gumb vključi časovno omejeno regionalno sposobnost, ki jo ima vaša civilizacija (več podatkov najdete v osmtem poglavju o regionalnih sposobnostih).

- **Ura** - prikazuje čas od začetka igranja.
- **Koledar** - kaže trenutni mesec v igri.
- **Obširni namigi** - obširni namigi so prikazani nad zaslonom slike v sliki. Te namige lahko izklopite v nastavivah.
- **Gumbi na mini zemljevidu** - zraven mini zemljevida je več gumbov, ki vam pomagajo pri upravljanju sveta.
- Svetlobni signal** - za postavitev signala, ki je lahko zelo uporaben, kliknite na ta gumb in nato na položaj na glavnem zaslolu ali pomanjšanem zemljevidu.
- Brezdelni meščani** - kliknite na gumb za brezdelne meščane, da izberete brezdelneža in mu dodelite delo. Če je več meščanov brez dela, kliknite na gumb še enkrat, da izberete drugega.
- Koordiniran napad** - omogoča igralcu, da enotam izda ukaze, ki jih te ne izvedejo, dokler ponovno ne pritisnete tega gumba.
- Ozemlja** - kliknite na gumb za ozemlja, če želite skriti ali prikazati meje ozemelj na pomanjšanem zemljevidu.
- Vklopite ali izklopite vojni načrt - omogoča vam, da vidite najnovejši vojni načrt na pomanjšanem zemljevidu.

### Vmesnik za enote in zgradbe

Ko izberete eno ali več enot ali zgradb, se vmesnik razdeli na akcijski del (na levi) in podatkovni del (na desni).

Če imate izbrano eno enoto ali zgradbo, podatkovni del prikazuje podrobnejše podatke o izbrani enoti, vključno z imenom, zdravjem, močjo v napadu, dometom, trenutnim stanjem spreobrnjenosti ozziroma lojalnosti, posebnimi močmi in sposobnostmi, ki vplivajo na igranje, ter dodatnimi podatki, ki so odvisni od tipa enote ozziroma zgradbe.

Če imate izbranih več enot ali zgradb, je v podatkovnem okencu prikazana po ena ikona za vsako vrsto enote in zgradbe s številko, ki označuje, koliko enot tega tipa je izbranih, in rdeči trikotnik s številko, ki označuje, koliko enot je poškodovanih bolj od določene meje.

Vse enote določnega tipa lahko izberete tako, da z levim miškinim gumbom kliknete na njihovo ikono, odstranite pa tako, da na ikono kliknete z desnim miškinim gumbom. Klik na rdeči trikotnik bo izbral samo poškodovane enote. Lahko pa držite tipko alt in z levim gumbom kliknete na rdeči trikotnik, da izberete samo zdrave enote. Če uporabite tipko shift, lahko z levim miškinim gumbom izberete več različnih enot.

Če izberete svojo enoto ali zgradbo, se bodo v akcijskem delu prikazali gumbi, ki ponazarjajo določena dejanja, ki jih ta enota lahko izvede. Če imate izbranih več enot, bodo prikazani gumbi za trenutno aktivno enoto med izbranimi. Aktivna enota je tista, ki ima moder rob okoli svoje ikone v podatkovnem delu. Katera ikona je aktivna, lahko spreminjate z tipkami za levi in desni oglati oklepaj ([,]).

Z nekaterimi gumbi enotam takoj izdate ukaz, ko kliknete nanje (na primer stop, razišči, poišči in uniči). Drugi pa zahtevajo dodatna navodila, največkrat dodaten klik na zemljevid (na primer premakni se, napad, zbiraj surovine).

Ko izberete meščana, se vam prikažeta gumba Civilian Structures (civilne zgradbe) in Military Structures (vojaške zgradbe), ki nakazujeta, kakšne vrste zgradb lahko zgradi meščan. Izberite enega od teh dveh in nato izberite določeno zgradbo, za katero želite, da jo zgradi vaš meščan. Premaknite kazalec na glavni zaslonski element za postavitev zgradbe. Če se pojavi zelen rob, ste izbrali primerno lokacijo. Če je obroba rumene barve, to pomeni, da to ni vaše ozemlje ozziroma ozemlje vašega zaveznika in bo gradnja trajala dalj časa. Če se pojavi rdeč rob, to pomeni, da na to mesto ne morete postaviti zgradbe in da morate poiskati primernejše mesto.

Izberete lahko tudi enoto ali zgradbo drugega igralca. V tem primeru vidite svoj diplomatski odnos do tega igralca.

### Vaš svet

Ko začnete z igranjem, vidite samo majhen del sveta. Ko raziskujete okolico, se vam razkriva vedno več sveta. Na pomanjšanem zemljevidu v spodnjem levem kotu zaslona vidite, kje ste in koliko ozemlja ste že raziskali. Del sveta, ki ga vidite, je vaše vidno polje (line of sight). Območje, ki ga še niste raziskali, je zavito v temo. Če ste območje že raziskali, pa trenutno ni v vašem vidnem polju, je zatemnjeno (megla vojne - fog of war).

## Vaš pogled

Dogajanje lahko spremljate na več načinov. Glavni zaslon prikazuje vaš trenutni pogled in tukaj lahko izberete enote ter jim izdate ukaze. Pomanjšani zemljevid prikazuje, kje vse ste že bili, in prikaže, kje so vaše enote, zgradbe ter surovine. Na svet lahko gledate tudi s pomočjo celozaslonskega zemljevida. Do njega pridete tako, da pritisnete tipko tab. V celozaslonskem zemljevidu lahko upravljate z meščani in izdelujete vojne načrte.

Če želite premakniti glavni zaslon, uporabite smerne tipke ali premaknite miškin kazalec do roba zaslona. Pogled lahko približate ali oddaljite z uporabo tipk page up in page down (oziroma uporabite kolešček na miški, če ga imate).

Okno s sliko v sliki je še eno popolnoma funkcionalno okno v igri. V njem lahko izbirate enote in jim izdajate ukaze natanko tako kot na glavnem zaslonu. Lahko tudi izberete enote v glavnem zaslonu in jim ukažete, naj se premaknejo na mesto na zaslonu slike v sliki, če z desnim miškinim gumbo kliknete v to okno. Če želite prilagoditi pogled v oknu slike v sliki, postavite miškin kazalec nad to okno in uporabite smerne tipke, tipki page up/page down in kolešček na miški, tako kot v glavnem zaslonu. Če nimate izbrane nobene enote, lahko pritisnete in držite desni miškin gumb ter se premikate po terenu na zaslonu slike v sliki za premikanje kamere.

V oknu slike v sliki lahko izberete do šest točk ali enot, da lahko enostavno spremljate več enot ali območij, ki vas zanimajo. Če želite zaznamovati določeno lokacijo, izberite to lokacijo v glavnem zaslonu in nato kliknite gumb za zaznamek (bookmark). Če želite zaznamovati enoto ali zgradbo, jo izberite in nato kliknite na gumb za zaznamek. Če želite videti zaznamek, ko ste ga enkrat nastavili, še enkrat kliknite gumb za zaznamek. Če želite izbrisati zaznamek, z desnim miškinim gumbo kliknite na gumb za zaznamek. Med zaznamki lahko krožite, tako da pritiskate gumb Cycle Bookmarks. Obstaja tudi gumb za zaznamek za svetlobni signal, ki vam pokaže najnovejšo lokacijo s svetlobnim signalom.

Če želite kopirati pogled iz okna slike v sliki v glavni zaslon, kliknite na gumb Copy PIP to Main Screen v zgornjem levem kotu zaslona slike v sliki. Če želite zamenjati pogled v glavnem zaslonu in v zaslonu slike v sliki, kliknite na gumb Swap Views v zgornjem desnem kotu zaslona slike v sliki.

## II. Osnovni pojmi

V Empire Earth II je nekaj osnovnih konceptov, ki jih morate vključiti v svojo strategijo, če želite zavladati svetu.

### Dobe

Sčasoma se civilizacije razvijajo in postajajo vedno bolj napredne. Dobe predstavljajo spremembe v civilizaciji tekom časa. Ko napredujete skozi dobe, so vam na voljo nove enote in zgradbe.

Če želite napredovati v novo dobo, morate najprej raziskati tehnologije v tehnoškem drevesu. Ko raziščete šest tehnologij in imate potrebne tehnoške točke, lahko napredujete v naslednjo dobo, tako da kliknete gumb Epoch.

Lahko pa se odločite, da ostanete v trenutni dobi in še naprej raziskujete tehnologije. Bolj ko raziščete določeno tehnoško področje, bolj napredne bodo vaše enote in zgradbe na tem področju. In te posebne sposobnosti vam lahko nekoč pridejo še kako prav.

Pravzaprav bo ena vaših najpomembnejših odločitev, kdaj napredovati v naslednjo dobo. Višjih dobah imate sicer na voljo boljše enote in zgradbe, vendar vam lahko vztrajanje v nižji dobi in raziskovanje dodatnih tehnologij na koncu prinese ključno prednost pred nasprotniki.

### Mesta in mestna središča

Mestno središče je osnovna zgradba v vaši državi. V njej pridobivate meščane in jo potrebujete, če želite imate v lasti določeno ozemlje. Mestna središča so vplivna in prinesajo posebne ugodnosti vsem enotam, ki se nahajajo znotraj posebnega območja, ki imenuje meja mestnega središča.

Če želite zgraditi mestno središče, morate imeti dovolj surovin za gradnjo. Ko jih imate, lahko naročite meščanu, naj zgradi mestno središče. Ko je mestno središče zgrajeno, lahko vidite ozemlje znotraj meja mestnega središča tako, da miškin kazalec premaknete nad mestno središče. Meje mestnega središča se vam pokažejo tudi, kadarkoli znotraj teh meja zgradite kako zgradbo.

Na enem ozemlju imate lahko samo eno mestno središče!

Premične enote se zdravijo, kadar so znotraj meja enega od vaših mestnih središč ali znotraj meja mestnega središča katerega od vaših zaveznikov.

Ko napredujete skozi dobe, postajajo mestna središča vedno večja. Povečanje boste opazili v 4., 7., 10. in 13. dobi.

## Meščani

Meščani so temelj vaše civilizacije. Zbirajo surovine ter gradijo in popravljajo zgradbe. So nujno potrebeni pri gradnji in vzdrževanju vašega imperija.

Če želite ustvariti novega meščana, morate najprej zgraditi mestno središče. Ko ga zgradite, lahko ustvarite novega meščana, ko imate za to dovolj surovin, in sicer tako, da kliknete na mestno središče in nato na gumb za gradnjo enot.

Ena najpomembnejših nalog meščanov je zbiranje surovin. Te surovine so nato uporabljeni pri gradnji zgradb in novih enot. Surovine so ključne za preskrbo vsake civilizacije.

Meščani se lahko takisto nastanijo v določene zgradbe, s čimer te postanejo bolj učinkovite. Zgradbe, kjer se lahko nastanijo, so med drugim univerze, trdnjave, skladišča, naftne ploščadi, rudniki urana, mestna središča in stolpi. V templje se lahko nastanijo samo duhovniki.

## Krone

S kronami se meri, kako dober vladar ste. Obstajajo tri krone: vojaška, ekonomska in državna. Če ste najboljši na enem od teh področij, si prisluzite krono, kar vam prinese določene ugodnosti. Prvi korak do krone je, da podrobno raziščete tehnologije na tem področju. Raziskati morate vse štiri tehnologije iz izbrani kategoriji, da se kvalificirate za pridobitev krone.



**Vojaška krona** - so dejavniki, ki določijo vaše število točk za pridobitev krone. Več nasprotnikov ubijete in več zgradb kot uničite ali zajamete, više boste uvrščeni za pridobitev vojaške krone. Više boste uvrščeni tudi za vsako vojaško tehnologijo, ki jo raziščete, ter za vsako vojaško zgradbo, enoto ali čudo, ki ga imate v lasti.



**Ekonomska krona** - točke za pridobitev ekonomske krone se bodo zviševale, ko boste raziskovali ekonomske tehnologije, imeli ekonomske zgradbe in čudesa, upravljali trgovske poti, zbirali surovine ter pospeševali trgovino.



**Državna krona** - število točk za pridobitev državne krone je odvisno od tega, koliko državnih tehnologij ste raziskali in od števila ozemelj, cest, mostov, čudes, duhovnikov, vohunov ter zdravnikov. Vaša razvrstitev je odvisna tudi od trenutne velikosti populacije, velikosti surovin, ki ste jih imate, in števila sovražnih enot, ki ste jih spreobrnili.

Če si prisluzite krono, si lahko izberete določeno posebno ugodnost. Te ugodnosti trajajo samo določen čas, zato izberite modro in hitro ukrepite.

## Tehnologija

Civilizacije se razvijajo z razvojem tehnologij. Tehnologije, ki jih lahko raziščete, so prikazane v tehnološkem drevesu.

Za pridobitev nove tehnologije morate zbrati tehnološke točke. Obstaja več načinov za pridobitev tehnoloških točk. Pridobivajo jih duhovniki, nastanjeni v templjih, in meščani, ki so nastanjeni na univerzah. Dobite jih tudi, ko zavzemate ozemlje, tempelj ali univerzo, in občasno, ko trgovsko vozilo obišče tujo tržnico. Ko zberete dovolj tehnoloških točk, lahko odkrijete novo tehnologijo.



Ko kliknete na gumb za tehnološko drevo, se vam v spodnjem delu zaslona prikažejo vrste tehnologije, ki jih lahko raziščete. Za opis posamezne tehnologije premaknite miškin kazalec nad izbrano tehnologijo.

## Velikost populacije

Dežela lahko podpira samo omejeno število enot. To število se imenuje največja velikost populacije. Večina enot prispeva samo eno točko k največji velikosti populacije, ki je dovoljena, toda nekatere večje enote, kot so na primer enote na konjih, prispevajo več. Ko gradite enote, morate torej biti pazljivi, kako ste uravnotežili vojaške in civilne enote.

Največjo velikost populacije lahko povečate tako, da osvojite nova ozemlja in zgradite dodatna mestna središča, ter tako, da zgradite hiše.

## Surovine

Preden lahko postavite zgradbe in ustvarite enote, morate za to zbrati dovolj surovin. Obstajajo štiri glavna surovine: hrana, les, kamen in zlato. Obstajajo pa tudi štiri posebne surovine: kositer v dobah 1 do 6, železo v dobah 4 do 9, soliter v dobah 7 do 12, nafta v dobah 10 do 15 in uran v dobah 13 do 15.

Če želite pričeti zbirati surovine, jih morate najprej najti. Ko odkrijete surovino, lahko naročite meščanu, da prične z zbiranjem, tako da izberete meščana in nato kliknete na surovino. Meščan bo nadaljeval z zbiranjem, dokler mu ne ukažete, naj preneha. Izjemni sta nafta in uran. Za pridobivanje nafte morate zgraditi naftno ploščad nad nafto in vanjo nastaniti meščana. Zbiranje urana je podobno - zgraditi morate rudnik in vanj nastaniti meščana.

## Ozemlja

Svet je razdeljen na ozemlja. Barva meja vam pove, kdo je lastnik določenega ozemlja. Neprekinjena črta pomeni, da ozemlje pripada nekemu igralcu. Prekinjena črta pa pomeni, da na ozemlju ni mestnega središča in da je lastništvo vprašljivo. Kadar je lastništvo nekega ozemlja vprašljivo, lastnik ne dobi nobenih ugodnosti od nobene zgradbe, ki je tam zgrajena. To velja tudi za moralno, vnemo in dodatke pri zbiranju surovin. Siva meja označuje ozemlje, ki ne pripada nikomur.

Če si želite prisvojiti ozemlje, morate na njem zgraditi mestno središče, pod pogojem, da je to ozemlje zraven vašega ozemlja. Če pa si želite prisvojiti ozemlje, ki ne meji na vaše ozemlje, morate na njem zgraditi mestno središče in trdnjavico za zaščito. Na enem ozemljiju je lahko naenkrat eno mestno središče, en tempelj, ena tržnica, ena univerza in do šest hiš. Poleg tega lahko na enem ozemljiju zgradite omejeno število oporišč, trdnjav, protiletalskih topov in obalnih utrdb. Vaše enote in zgradbe bodo imele povečano moč v napadu, kadar so znotraj vaših meja.

Gradnja hiš v vašem ozemljiju vam prinese dodatne prednosti. Zbiralci surovin so bolj učinkoviti in zborejo dodatne surovine. Vaše enote (in prijateljske enote), ki branijo domačo zemljo, povzročijo več škode nasprotniku (vnema) in same utripijo manj škode (moralu).

Nasprotnikovo ozemlje lahko osvojite tako, da zavzamete njegovo mestno središče, če je to ozemlje zraven vašega. Če ozemlje ni zraven vašega, morate zavzeti mestno središče ter zavzeti ali zgraditi trdnjavico, če si želite prilastiti to ozemlje. Zgradbe lahko gradite tudi na ozemljih, ki ne pripadajo nikomur ali pripadajo drugemu igralcu. Vendar pa je čas gradnje v tem primeru precej daljši in poleg tega veljajo omejitve glede števila zgradb na določenem ozemlju.

## Vreme

Vremenske razmere, kot so dež, sneg in veter, vplivajo na enote, upočasnijo njihovo premikanje in jim zmanjšajo vidno polje. Skrajne vremenske razmere, kot sta snežni vihar in peščeni vihar, dodatno povečajo negativne vplive na enote. Rakete, ki jih izstrelite na letala med peščenim viharjem, lahko na primer zgrešijo.

Sposoben poveljnik bo uporabil oporišča za napoved vremena. Uporabite vedenje o bližajočih se vremenskih pojavih v svojo korist in ustrezno prilagodite strategijo.

## III. Enot

### Gradnja enot

Vsako enoto zgradite v določeni zgradbi. Če želite ustvariti določeno enoto, morate najprej zgraditi ustrezno zgradbo. Ko imate dovolj surovin, lahko ustvarite enoto tako, da izberete zgradbo in kliknete na gumb za gradnjo enot.

### Izbiranje enot

Če želite izbrati enoto, kliknite nanjo v glavnem zaslonu ali na zaslonu slike v sliki. Več enot naenkrat lahko izberete tako, da držite pritisnjeni levi miškin gumb in okoli enot, ki jih želite izbrati, narišete kvadrat. Če dvakrat kliknete na enoto, bodo izbrane vse enote tega tipa. Pritisnjite in držite alt in kliknite z levim miškinim gumrom, če želite izbrati formacijo. Če pri kateri od zgoraj opisanih metod izbiranja držite tipko shift, bodo izbrane enote dodane trenutno izbranim.

Če bi radi enostavno izbrali določeno skupino enot, jih lahko oštevilčite. Ko imate izbrane želeno enote, pritisnjite tipko ctrl in številko od 0 do 9 ali pa izberite prazno mesto v nadzoru skupin na zaslonu. Ko želite to skupino izbrati, enostavno pritisnite ustrezno številko oziroma izberite to skupino na zaslonu v nadzoru skupin.

500 BC 300 BC 100 BC 100 AD 300 AD 1000 AD  
STONE AGE CERAMIC AGE BRONZE AGE IRON AGE DARK AGE  
IMPERIAL AGE MEDIEVAL AGE RENAISSANCE AGE INDUSTRIAL AGE  
1000 BC 300 BC 100 BC 100 AD 300 AD 1000 AD  
STONE AGE CERAMIC AGE BRONZE AGE IRON AGE DARK AGE  
IMPERIAL AGE MEDIEVAL AGE RENAISSANCE AGE INDUSTRIAL AGE

## Nadgrajevanje enot

Vsaka vojaška enota je lahko nadgrajena, najprej v veterana in nato v elitno enoto. Ta nadgradnja bo dvignila sposobnosti enote in njeni imen se bo spremenilo, tako da bo prikazana nadgradnja. V EE2 se enote in zgradbe nadgradijo samodejno, odvisno od dobe.

## Premikanje enot

Če želite premakniti izbrano enoto, z desnim miškinim gumbom kliknite na mesto, kamor želite, da se enota premakne. To lahko storite v glavnem oknu, pomanjšanjem zemljevidu ali na sliki v sliki. Lahko pa tudi z levim miškinim gumbom kliknete na gumb Move in nato z levim miškinim gumbom kliknete na izbrano mesto.

Samostojni enoti ali skupini enot lahko ukažete, da zavzame določeno držo, ki določi obnašanje enote. Določite lahko tudi držo vseh enot določenega tipa, tako da izberete enoto in držite pritisnjeno tipko alt, medtem ko izbirate držo. To bo vplivalo tudi na držo vseh enot tega tipa, ki bodo proizvedene kasneje. Drže, ki jih lahko zavzamejo enote, so:

**Agresivno** (Aggressive) - agresivne enote aktivno zasledujejo nasprotnika znotraj svojega vidnega polja. Zasledujejo ga toliko časa, dokler ene stran ne izgubi. Če vaše enote zmagajo v bitki, se vrnejo na prvotno mesto. Enote, ki so agresivne, se ne bodo vrnile na prvotno mesto, potem ko so se spopadle z nasprotnikom.

**Brani** (Defend) - enote bodo napadle sovražnika, ki pride v njihovo vidno polje, vendar sovražnika ne bodo iskale ali ga zasledovale. Če vaša enota zmaga, se vrne na prvotno mesto.

**Drži položaj** (Hold Position) - enote se ne bodo premaknile, da bi napadle sovražnika, vendar bodo napadle sovražnika, ki pride v njihov domet.

**Ne streljaj** (Hold Fire) - enote se ne bodo premaknile ali napadle.

**Previdno** (Cautious) - enote bodo zbežale pred sovražnikom in se izogibale stikom za vsako ceno.

Svojim enotam lahko izdate tudi posebne ukaze. Ti ukazi so:

**Premakni se in napadi** (Attack Move) - vaše enote se bodo premaknile na želeno lokacijo in se spotoma spopadle s sovražnikom.

**Razišči** (Explore) - enote bodo raziskovale okolico in se izogibale sovražnikom.

**Poisci in uniči** (Search and Destroy) - enote bodo poiskale sovražnika, da bi se z njim spopadle.

**Napad** (Attack) - ko jim ukažete, naj napadejo, se bodo vaše enote spopadle s sovražnikom in se nato vrstile v prvotno držo.

**Napad na skupino enot** (Attack Group of Units) - podobno napadu, vendar bo izbrana enota porazdelila napad med vse enote v bližini tiste, na katero ste kliknili.

**Napadi določene enote** (Attack Preferred Type of Units) - podobno napadu, vendar dodatno določite, katere enote od izbranih ciljev naj napadejo vaše enote (na primer skupini mečevalcev ukažete, naj večino napadov usmeri na lokostrelce).

**Premakni se** (Move) - ko izdate ta ukaz, se bodo izbrane enote premaknile na določeno mesto, in sicer ne glede na trenutno držo.

**Zbirno mesto** (Rally Point) - pri zgradbah, ki proizvajajo enote, lahko uporabite ta ukaz, da določite mesto, kjer se bodo zbirale vse enote, ki so ustvarjene v tej zgradbi.

**Straži enoto** (Guard Unit) - enota bo stražila neko drugo izbrano enoto.

**Patruljiraj** (Patrol) - enote bodo hodile po obhodni poti in se spopadle z vsakim sovražnikom, ki pride v njihov domet.

**Stop** (Stop) - enote bodo prenehale s premikanjem.

**Zavzemi** (Capture) - pehotnim enotam lahko ukažete, naj zavzemajo sovražnikovo zgradbo.

**Zbiraj surovino** (Gather Resource) - meščanom in ribičkim ladjam lahko ukažete, naj zbirajo določeno surovino.

**Sezidaj/popravi** (Build/Repair) - meščanom lahko ukažete, naj pomagajo zgraditi ali popraviti eno vaših zgradb.

**Sezidaj civilno/vojaško zgradbo** (Build Civilian/Military Structure) - s tem ukazom lahko ukažete vašim meščanom, naj zgradijo eno iz cele vrste zgradb.

**Samodejno čaraj** (Auto-Cast) - enotam s posebnimi sposobnostmi lahko ukažete, naj jih uporabijo samodejno kot svoj glavni način napada, tako da z desnim miškinim gumbom kliknite na gumb za njihovo posebno sposobnost.

**Koordiniran napad** (Coordinated Attack) - koordiniran napad vam omogoča, da zapovrstjo izdate ukaze več enotam, ki se potem izvedejo istočasno. To je še posebej uporabno, kadar načrtujete obsežen napad proti nasprotniku iz različnih smeri. Za začetek koordiniranega napada najprej pritisnite tipko z opuščajem, da se vam v zgornjem levem kotu zaslona pojavi ikona za koordiniran napad. Nato izberite enote, za katere želite, da sodelujejo, in jim izdajte ukaze. Veljavni so samo ukazi za premik ali napad. Ko ste pripravljeni, ponovno pritisnite tipko z opuščajem in opazujte, kako se odvija vaš načrt.

### Vrste enot

V Empire Earth II je vrsta različnih enot in vsaka rabi svojemu najemu.



**Meščani** (Citizens) - meščani so osnova vaše civilizacije in vse njihove funkcije so že razložene v prejšnjih poglavjih. Ustvarite jih v mestnih središčih.

**Posebne enote** - obstaja nekaj enot, ki imajo posebno, zelo pomembno vlogo v vaši civilizaciji. Te posebne enote so duhovniki, vohuni, izvidniki, zdravniki in HERCi.



**Duhovniki** (Priests) - duhovnike ustvarite v templjih. Te močne enote imajo sposobnost, da spreobrnijo sovražne enote. Ko imajo duhovniki največjo moč, lahko spreobrnijo sovražno enoto v svojem dometu, vendar jih to izčrpa. Ko si ponovno opomorejo, lahko spreobrnijo nove sovražnike. Duhovniki lahko tudi blagoslovijo enote v svojem dometu in jim prinesejo posebne sposobnosti.



**Vohuni** (Spies) - vohuni so vsestransko uporabne enote, ki lahko izvajajo vrsto nalog. So zelo prikriti in jih lahko opazijo samo drugi vohuni ali oporišča. To velja za vse igralce v igri, tudi za vaše zaveznike.

Naloge, ki jih lahko izvajajo vohuni, so:

**Sabotaža** (Sabotage) - vohun onesposobi nasprotnikovo zgradbo.

**Obnovi** (Restore) - vohun lahko tudi odpravi učinek sabotaže na zgradbi.

**Okužba s strupom** (Toxic Contamination) - vohun bo zastrupil nasprotnikovo skladišče ali mestno središče. Zastrupljene enote v mestu zbolijo, dobrine v skladišču pa se pokvarijo. Ko je

okuženo mestno središče ali skladišče, se okuži tudi vsak meščan, ki tja prinese surovine. Če se to zgodi, meščan izgublja zdravje, dokler je okužen.

**Odstranjevanje strupa** (Toxic Cleanup) - če je zastrupljeno vaše skladišče ali mestno središče, ga lahko vohun očisti.

**Zbiranje podatkov** (Gather Intelligence) - da ukažete vohunu, naj zbirja podatke, kliknite nanj in nato na gumb Gather Intelligence. Nato izberite neutralno ali sovražno zgradbo. Vohun bo pridobil vidno polje vseh zgradb tega tipa. Če izberete mestno središče, boste videli vse podatke o kronah tega igralca. Poleg tega boste vsakič, ko vohun uspešno zhre podatke, nagradjeni z nekaj tehnološkimi točkami vašega sovražnika.

**Uunik** (Extraction) - z unikom pretihotapite svoje vohune iz sovražnega ozemlja.

*Vohuni morajo imeti 100 % moči, če želijo izvesti kako od zgoraj opisanih nalog. Nekatere od teh nalog morate raziskati v tehnološkem drevesu.*



**Izvidniki** (Scouts) - izvidnike lahko pošljete raziskovati deželo, pri čemer odkrivajo sovražnika in surovine. Usvarite jih v mestnem središču.



**Zdravniki** (Medics) - zdravniki lahko pozdravijo vaše poškodovane enote na bojišču. Pozdravijo lahko samo človeške enote oziroma enote, ki imajo vidno človeško posadko. Zdravnike izučite na univerzi.



**Servisni HERCi** (Repair HERCs) - servisni HERCi lahko popravijo zapleteno mehaniko ostalih HERCeov. HERCe izdelate v tovarni.



**Voditelji** (Leaders) - voditelji so ugledni dostojanstveniki v vaši civilizaciji, z izkušnjami na področju ekonomije, vojskovanja ali vodenja države. Voditelji so pomembni, zato jih morate zaščititi za vsako ceno. Načnkrat imate lahko samo enega voditelja. Vsak voditelj ima določene sposobnosti. Nekatere so aktivne (kar pomeni, da morate voditelju naročiti, naj jih uporabi), druge so pasivne (kar pomeni, da vedno delujejo). Včasih imate srečo in dobite voditelja na začetku scenarija, a največkrat si ga morate prisluziti. Ko osvojite krono, začasno dobite voditelja tega tipa ob vašem začetnem (ali najstarejšem) mestnem središču. Če nimate nobenega mestnega središča, ne dobite voditelja.

## Kopno

Kopenske enote so med prvimi vojaškimi enotami, ki jih lahko ustvarite.



**Težko topništvo** (Heavy Artillery) - težko topništvo z velike razdalje povzroči veliko škodo. Učinkovito je proti težki pehoti in lahki konjenici, vendar je ranljivo proti lahki pehoti, težki konjenici in bombnikom. Vrste težkega topništva so metalnik kamnov (onager), katapult (catapult), trebuše (trebuchet), top za bombardiranje (bombard cannon), top za obleganje (siege gun), samovozna artilerija (self-propelled artillery) in izstreljevalnik mrež (net fire launcher).



**Težka pehota** (Heavy Infantry) - težka pehota vam je na voljo v 1. dobi. Učinkovita je proti lahkemu topništvu, protiletalskim enotam in lahki konjenici. Lahka pehota, težko topništvo in bombniki znajo izkoristiti slabosti težke pehote. Težko pehoto izurite v vojašnicah. Pod težko pehoto spadajo mož z budovanom (maceman), suličar (spearman), mečevec (swordsman), soldat (man-at-arms), kopjanik (pikeman), mušketir (musketeer), helebardist (halberdier), prostak (regular), strelec (rifleman), puškomitriljezec (machine gunner), napadnal strelec (assault rifleman), mini topničar (mini gunner) in bojevnik s ciljem (Objective Force Warrior).



**Težka konjenica** (Heavy Mounted) - te vrste enot so hitre in močne in prenesejo precej škode. Do 10. dobe jih gradite v konjušnicah, nato v tovarnah. Posebej uničujoči so težki konjeniki proti lahki pehoti in težkemu topništvu, ranljivi pa so proti lahkemu topništvu, lahki konjenici in bombnikom. Enote te vrste so konjenička pehota (mounted infantry), oklepjena konjenica (armored cavalry), srednjeveška konjenica (medieval cavalry), suličar (lancer), kraljevski suličar (imperial lancer), tank z strojnico (machine gun tank), bojni tank (assault tank), glavni bojni tank (main battle tank), topniški helikopter (gun helicopter), težki minotaver HERC (minotaur heavy HERC), težki topniški helikopter (heavy gun helicopter) in težki tank mirmidon (myrmidon heavy tank).



**Lahko topništvo** (Light Artillery) - učinkovito je proti lahki pehoti in težki konjenici ter ranljivo proti lahki konjenici in bombnikom. Lahko topništvo so metalnik kamnov (stone thrower), škorpion (scorpiion), balista (ballista), havbica (culverin), poljski top (field gun), poljska artilerija (field artillery), protiletalski oklepnik (AA half-track), premični lanser raket (mobile rocket launcher - MRLS), obrambni sistem paladin (paladin point defense), raketenik stinger (stinger HMMWV) in fuzijski top (fusion caster).



**Lahka pehota** (Light Infantry) - predstavlja ravnotežje med močjo in hitrostjo. Zgradite jo v vojašnici in je posebej učinkovita proti težkemu topništvu ter težki pehoti. Lahko topništvo, težka konjenica in bombniki so najbolj učinkoviti proti lahko pehoti. Lahka pehota so lokostrelec (bowman), lastnik sestavljenega loka (composite bowman), samostrelec (crossbow man), strelec granat (grenade pistolero), granater (grenadier), možnar (mortar), zažigalni možnar (incendiary mortar) in bombni možnar (bomblet Mortar).



**Lahka konjenica** (Light Mounted) - lahko konjenico zgradite v konjušnici, od 10. dobe dalje pa v tovarni. Je najbolj učinkovita proti lahkemu topništvu, protiletalskim enotam in težki konjenici. Največ škode ji prizadenejo težka pehota, težko topništvo in bombniki. Lahka pehota so pračar na konju (mounted slinger), bojevnik na konju (mounted skirmisher), lokostrelec na konju (horse archer), strelec s karabinko (carbineer), strelec na konju (dragoon), oklepnik s topom (gun tank), uničevalec tankov (tank destroyer), raketenik striker (RPG striker), srednji motilni tank (disruptor medium tank), sistem artemis light (artemis light), HERC in težki raketen helikopter (heavy missile helicopter).



**Ovni** (rams) - ovne lahko uporabite za napad za sovražnikove zgradbe, vključno z vsemi vrstami zidov. Na voljo so vam v 3. dobi.



**Oblegalni stolpi** (Siege Towers) - uporabljajo se za prevoz vojakov čez bojišče. Na voljo so v 4. dobi.

## Morje

Vse morske enote zgradite v doku.



**Letalonosilke** (Aircraft Carriers) - letalonosilke prinesajo nekaj letalske moči na morje. Prvič so na voljo v 11. dobi, druga vrsta letalonosilke, sea archer, pa je na voljo v 14. dobi.



**Bojne ladje** (Battleships) - učinkovite so proti ciljem na kopnem, morju in v zraku. Druge vrste bojnih ladij so še raketna križarka (missile cruiser) in leviatan. Najbolj učinkovite so proti rušilcem in ladjam X, ranljive pa s strani podmornic, napadalnih podmornic in jedrskih bombnikov. Prvič so na voljo v 11. dobi.



**Rušilci** (Destroyers) - hitri rušilec je posebej smrtonosen za podmornice, vendar je ranljiv proti bojnim ladjam in raketenim križarkam. Imajo celo paleto orožja, vključno z protiletalskimi topovi in globinski bombami. Na voljo postane v 11. dobi. Kasneje ga zamenjata senzorski rušilec (sensor destroyer) in ladja X (X-ship).



**Bojne jadrnice** (Fighting Sail) - so hitre in smrtonosne. So odlične v boju z frigatami, vendar pa so galeje učinkovite proti njim. V to skupino spadajo karavela (caravel), linijska ladja (ship of the line) in oklopница (iron clad). Prvič so na voljo v 6. dobi.



**Frigate** - na obeh straneh jo obkrožajo topovi in so zato idealne za napad na druge ladje s strani. Še posebej učinkovite so proti galejam, vendar jim težave delajo bojne ladje. Na voljo so v 6. dobi. Frigate so barka (barque), privateer in frigata.



**Galeje** (Galleons) - V 6. dobi imate na voljo galeje. So trdne ladje ki lahko prenesejo in zadanejo mnogo škode. Učinkovite so proti bojnim ladjam, vendar ranljive proti frigatam. Galeje so galleass, carrack in galleon.



**Podmornice** (Submarines) - podmornice plujejo pod gladino morij, neopazne vsem razen rušilcem. Toda kadar so pod morsko gladino, ne morejo streljati na sovražnika. Morajo se dvigniti na gladino, da izstrelijo svoje rakete. Tedaj jih lahko zadenejo rušilci in jedrski bombniki, vendar lahko podmornice kaznujejo bojne ladje. Prvi so na voljo v 11. dobi. Drugi vrsti podmornic sta napadalna podmornica (attack submarine) in podmornica manta (manta submarine).



**Galeja** (Galley) - galeje so prve ladje, ki so vam na voljo. V 1. dobi vam je na voljo galeja, ki jih sledi trirema (trireme) v 3. dobi in dekarema (decaremē) v 5. dobi.

## Zrak

Zračne enote zgradite na letališču ali v hangarju. Helikopterje, opazovalne balone in satelite zgradite v hangarju, letala s trdnimi krili pa na letališču. Križarijo po nebu in streljajo na ostala letala, poleg tega pa tudi na ladje in kopenske enote na zemlji.



**Bombniki** (Bombers) - bombniki so posebcj učinkoviti proti kopenskim enotam in so ranljivi proti lovcom in protiletalskim topovom. Prvič so na voljo v 11. dobi s prihodom dvomotornega bombnika (twin engine bomber). V 12. dobi je na voljo štirimotorni bombnik (quad engine bomber), ki mu sledi bombnik na reakcijski pogon (jet engine bomber) v 13. dobi in nevidni bombnik (stealth bomber) v 14. dobi. Najbolj napreden je orbitalni bombnik (orbital bomber), ki ga lahko zgradite v 15. dobi.



**Lovci** (Fighters) - lovci so hitra letala s topovi dolgega dometa. So zelo učinkoviti proti bombnikom in taktičnim bombnikom, vendar pa so ranljivi proti ostalim lovcom. Dvokrilec (bi-plane) je prvi lovec na voljo v 11. dobi. Ostali lovci so prestreznik (interceptor), reaktivni lovec (jet fighter), nevidni lovec (stealth fighter) in atmosferski lovec (atmospheric fighter).



**Taktični bombnik** (Tactical Bomber) - taktični bombniki so zelo hitri in lahko nosijo kar veliko orožja. Še posebej so učinkoviti proti morskim enotam. Prvi taktični bombnik je trokrilec (tri-plane), ki je na voljo v 11. dobi. Ostali taktični bombniki so strmoglavec (dive bomber), lovski bombnik (strike fighter), nevidni taktični bombnik (stealth tactical bomber) in pametno letalo (smart plane).



**Jedrski bombniki** (Nuclear Bombers) - jedrski bombniki lahko nosijo in napadejo tarčo z jedrskim orožjem. Še posebej so učinkoviti proti zemeljskim enotam, ranljivi pa proti lovcom in protiletalskim topovom. Prvič so vam na voljo v 12. dobi.

## Nebojne enote

Obstaja nekaj enot, ki so pomembne za vašo civilizacijo, vendar ne sodelujejo v boju.



**Izvidnik (Scout)** - Enota, ki se hitro premika in ima dolgo vidno polje ter je torej idealna za raziskovanje. Izvidnike zgradite v mestnih središčih.



**Trgovsko vozilo (Trade Cart)** - z njimi prevažate dragocene dobrane med mesti. Trgovska vozila zgradite v tržnicah.



**Ribiške ladje (Fishing Ships)** - ribiške ladje zbirajo bogastva morja in jih prinesejo na obalo. Zgradite jih v doku.



**Tovorne ladje (Cargo Ships)** - tovorne ladje prevažajo vaše enote čez vodo. Vendar pa obstaja meja, koliko lahko tovorne ladje prepeljejo. Zgradite jih v doku.



**Opazovalni balon (Observation Balloon)** - opazovalni balon vam omogoča, da iz ptičje perspektive opazujete teren in izdelate strategijo za naslednjo bitko ali odkrijete nove vire surovin. Zgradite jih v hangarju in so na voljo v 11. dobi.



**Transportni helikopter (Transport Helicopter)** - transportni helikopter deluje podobno kot tovorna ladja. Prevaža vaše enote iz enega mesta na drugo. Zgradite jih v hangarju.



**Letalo s padalci in težko letalo s padalci (Paratrooper Plane & Heavy Paratrooper Plane)** - omogoča vam, da pripeljete vojake v boj. Ko ga zgradite, so pehotne enote že v njem. Na voljo je v 12. dobi in ga zgradite na letališču.



**Satelit (Satellite)** - sateliti letijo na velikih višinah in prenašajo vidne in zvočne podatke nazaj v bazo. Zaznajo jih lahko samo oporišča, napadajo pa jih lahko samo lovci. Satelit zgradite v hangarju.

## IV. Zgradbe

Brez zgradb ne morete zgraditi nobene enote. Zgradbe v Empire Earth II so:



**Zračna obramba** - edina naloga zgradb za protiletalsko obrambo je napad na nasprotnikova letala. Razvijete jih tik pred izumom letal in so prvič na voljo v 10. dobi.



**Letališče** - vsa letala z trdnimi krili zgradite na letališču. Prav tako lahko na letališču nastanite letala. Prvo letališče lahko zgradite v 11. dobi.



**Vojašnica** - pehoto izurite v vojašnici.



**Most** - mostove zgradite čez reke in tako olajšate prevoz enot.



**Mestno središče** - več o mestnih središčih izveste v prvih dveh poglavjih.



**Obalna utrdba** - obalne utrdbi varujejo vašo obalo pred nasprotnikovimi ladjami. Prvič so vam na voljo v 2. dobi.



**Dok** - v doku zgradite vsa plovila.



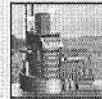
**Kmetija** - delavci na kmetijah pridelujejo hrano. Prvič so vam na voljo v 2. dobi.



**Trdnjava** - trdnjave branijo vaša ozemlja pred napadalci. Če v trdnjave nastanite posadko, vam bodo nudile še boljšo zaščito.



**Hangar** - v hangarju lahko zgradite in nastanite opazovalne balone, helikopterje in satelite. Hangar vam je prvič na voljo v 13. dobi.



**Tovarna za izdelavo HERCev** - napredna proizvodna tovarna, kjer zgradite vse HERCe. Prvič vam je na voljo v 14. dobi.



**Hiša** - vaši meščani radi prebivajo v hišah. Hiše zvišajo največjo velikost populacije, pripomorejo k vnetni in dvignejo moralo.



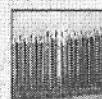
**Tržnica** - na tržnicah se prodajajo in kupujejo dobrine. Prvič je na voljo v 2. dobi. V njih lahko zgradite trgovska vozila. To so enote, s katerimi vzpostavite trgovske poti s tržnicami na drugih ozemljih.



**Delavnica** - tukaj izdelujete težko in lahko topništvo ter izurite vojake za njihovo uporabo.



**Oporišče** - v oporiščih opazite sovražnika dolgo preden pride do vaših mest. Te obrambne zgradbe dobijo možnost napada v 1. dobi. Iz oporišč lahko opazite tudi vohune.



**Ograda iz priostrelnih kolov** - s to ogrado lahko malo zaščitite svoje položaje.



**Ceste** - ceste povečajo hitrost vseh enot, tako prijateljskih kot sovražnih. Če želite zgraditi cesto, izberite meščana in nato kliknite na gumb Road. Namestite miških kazalec, kjer želite da se cesta prične, in nato kliknite. Nato premikajte miškin kazalec, kjer želite, da poteka cesta. Prikazani bodo stroški gradnje. Z levim miškim gumom kliknite za postavitev ceste in na mestih, kjer želite zaviti. Ko končate z načrtovanjem, kliknite z desnim miškim gumom in meščan bo pričel z delom.



**Konjušnica** - v konjušnici vzugajate konje in vojake naučite jahanja. Tukaj ustvarite vse konjeniške enote.



**Tempelj** - v templjih prebivajo duhovniki, ki proučujejo starodavne mite in dobivajo ideje za nove ter vznemirljive tehnologije. V templje lahko nastanite duhovnike, ki proizvajajo tehnološke točke.



**Univerza** - vohuni se svojih veščin naučijo v univerzah. Tukaj modri možje raziskujejo nove tehnologije in proizvajajo tehnološke točke. Meščani, ki jih nastanite tukaj, bodo povečali proizvodnjo tehnoloških točk. Na univerzah se v tehnikah zdravljenja izučijo zdravniki.



**Zid** - zidovi ščitijo vaša posestva pred napadi sovražnikov. Ne pozabite v zidove vgraditi vrat, da bodo lahko meščani in vojaki hodili ven in noter. Vezne člene v zidovih lahko nadgradite v močne zidne stolpe.



**Skladišče** - v skladiščih shranite dobrine, ki so jih zbrali vaši meščani ali ste jih pridobili s trgovanjem. V skladišča lahko nastanite meščane, da povečate njihovo učinkovitost.



**Raketni silos** - na voljo postane v 13. dobi. V njem lahko zgradite medcelinske rakete, ki povzročijo ogromno škodo.

## V. Boj

V boju pridobite ali izgubite ozemlja. Na voljo imate celo vrsto različnih vojaških enot in od tega, kako jih boste uporabili, bo odvisno, ali vam bo uspelo postati voditelj sveta ali ne.

- Napad - vsaka vojaška enota ima privzet način napada, ki ga bo uporabila, če ji ne ukažete drugače. Napadi so različni in so odvisni od vrste enote.
- Formacije - ko združite enote enakega tipa v formacijo, postanejo bolj učinkovite.

### Kopenske formacie

- Klin (wedge) - enote z najtežjim oklepom se bodo postavile spredaj, sledile jim bodo enote z srednjim oklepom. Lahke enote in posebne enote jim bodo sledile zadaj.
- Falanga (phalanx) - falanga se zaščiti s treh strani, tako da so šibkeje enote v sredini in v ozadju.
- Ohlapna vrsta (staggered line) - v ohlapni vrsti so enote med sabo dobro premešane - enote iste vrste se skušajo držati proč ena od druge. Ta formacija nudi dobro zaščito proti bombam in drugim orožjem, ki učinkujejo na večje območje.
- Dvojna vrsta (double line) - enote v dvojni vrsti so tesno skupaj in sicer tako, da so enote za boj od daleč zadaj, enote za boj od blizu pa spredaj.

### Morske formacie

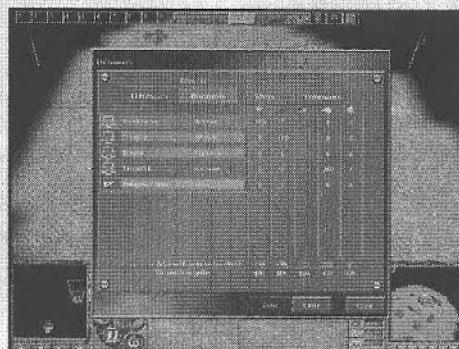
- Vrsta (line) - ladje, ki streljajo z boka, so najbolj učinkovite v tej formaciji.
- Polkrog (crescent) - ladje skušajo obkoliti nasprotnika, da mu prizadanejo čim večjo škodo.
- Falanga (phalanx) - falanga je klasična obrambna formacija, ki nudi dobro zaščito.

## VI. Diplomacija

S pomočjo diplomacije lahko prepričate ostale igralce, da se vam pridružijo v vojni proti vašemu sovražniku.

### Diplomatski odnosi

Vaš odnos do ostalih igralcev v igri je razviden skozi diplomatske odnose. Te odnose določate na diplomatskem zaslonu. Obstajajo tri vrste odnosov: zaveznik (allied), nevtralen (neutral), sovražen (hostile).



**Zavezniki** - v zavezništvo vstopite, kadar vaš predlog za zavezništvo sprejme drug igralec ali ko vi sprejmete predlog za zavezništvo drugega igralca. Zavezniki si lahko med sabo pomagajo v vojni, poleg tega je trgovina med dvema zaveznikoma bolj dobičkonosna.

Zavezništva lahko razpadajo zaradi več razlogov. Če napoveste vojno svojemu zavezniku, je zavezništvo takoj prekinjeno. Nekatera zavezništva so časovno omejena in ko ta čas poteče, je zavezništvo prekinjeno.

Spremenite lahko različne pogoje zavezništva, kot so na primer vidno polje, mejne pravice in pravice do surovin. Če to ne prepriča drugega igralca, mu lahko v dar ponudite kakšno stvar. Lahko kaj preprostega, kot so surovine, lahko pa tudi kaj večjega, kot so na primer enote ali ozemlja. Če pa ste vi v boljšem položaju, lahko te stvari zahtevate, zamenjate enote za ozemlje in surovine ... Obstaja nešteto možnosti.

Ko predlagate zavezništvo z drugim igralcem, mu lahko pošljete prispevek (tribute) in določite, kakšne pravice bo imel vaš zaveznik na vašem ozemlju.

**Nevtralen** - ko ima drugi igralec do vas nevtralen odnos, to pomeni, da nima o vas nobenega posebnega mnenja. Z nevtralnimi igralci lahko trgujete, lahko pa jih tudi napadete. Toda če napadete nevtralnega igralca, morda ne bo več tako nevtralen do vas.

**Sovražen** - ko ste sovražni proti drugemu igralcu, se vaš kazalec samodejno spremeni v kazalec za napad, ko ga premaknete nad nasprotnikovo enoto.

### Prispevek

Če se želite prikupiti enemu od ostalih igrateljev ali bi ga radi pomirili, mu lahko ponudite prispevek. Kot prispevek mu lahko pošljete praktično karkoli - enote, surovine, celo ozemlja.

### Izdelava vojnih načrtov

Na zaslonu za izdelavo vojnih načrtov lahko izdelate podrobne vojne načrte, ki jih lahko delite z ostalimi igralci, preden zacnete napad na sovražnika. Orodje za izdelavo vojnih načrtov (War Plans Tool Box) vam pomaga pri izdelavi vašega vojnega načrta. Označite lahko, kam naj gredo ostali igralci, in celo označite pot, po kateri naj pridejo tja. Vojni načrti poskrbijo za to, da ste usklajeni s svojimi zavezniki, preden napadete.

## VII. Civilizacije in regije

Vsaka regija in civilizacija v Empire Earth II ima svoje posebnosti, kar ji prinese določene prednosti pred ostalimi regijami in civilizacijami. Še več, vsaka civilizacija, ki izkoristi vse danosti svojega okolja, ima posebne enote, ki jih nima nobena druga civilizacija. Posebne enote se spremenijo v 1., 6. in 11. dobi.

### Zahodne

Predani študentje v zahodnih kulturnah pripomorejo k večji učinkovitosti univerz. Univerze proizvedejo več tehnoloških točk in jih je teže zajeti. Prav tako imajo več življenjskih točk. Ko zahodna civilizacija zavzame mestno središče, tempelj ali univerzo iz druge kulture, zahodnjaki prevzamejo nekaj nasprotnikovega znanja in prevzamejo dodatne tehnološke točke nasprotnega igralca.

- Nemci** - nemška posebnost so umetne snovi. Nemci so posebej spretni pri zbiranju posebnih surovin. Zato vse njihove enote potrebujejo manj posebnih surovin. Še več, težka pehota ima več življenjskih točk. Nemške posebne enote so barbar (barbarian), tevtonski vitez (teutonic knight) in tank jagdpanther (jagdpanther tank).

- Britanci** - trgovske družbe so britanska posebnost. Kot gospodarice morij britanske galeje (war galleys), bojne jadrnice (fighting sails) in bojne ladje (battleships) nasprotnikom prizadenejo več škode kot galeje, bojne jadrnice in bojne ladje drugih civilizacij. Britanske posebne enote so keltski duhovnik (druid), lahka konjenica (light horse) in agent MI-6 (MI-6 agent).

- Romani** - Romani so znani po svojem sistematskem pristopu k vojskovjanju in organizirani vojski. Njihova posebnost je umetnost vojskovjanja. Zaradi te sposobnosti njihove vojašnice, delavnice in tovarne stanejo manj, njihova težka pehota pa prizadene nasprotnikom več škode. Njihove posebne enote so legionar (legionnaire), plačanec (mercenary) in jurišnik (arditi).

- Američani** - Američani podpirajo svobodno podjetništvo v svoji civilizaciji. Vse njihove trgovske poti prinesejo več denarja kot običajno. Poleg tega njihovi lovci (fighters), taktični bombniki (tactical bomber) in bombniki (bomber) povzročijo več škode. Ameriške posebne enote so mejaš (frontiersman), domobranec (minuteman) in M-18 hellcat.

- Grki** - Sokratova metoda se je razvila v Grčiji in ima v tej civilizaciji pomemben vpliv. Univerze stanejo manj in vsa lahka pehota ima manj življenjskih enot. Njihove enote so hoplit (hoplite), bizantinski suličar (byzantine lancer) in partizan (partisan).

### Bližnjevzhodne

Bližnji vzhod je most med vzhodom in zahodom in trgovina je tu dobičkonosna. Bližnjevzhodne trgovske poti prinesejo več denarja in tržnice je teže zavzeti ali uničiti. Poleg tega, ko bližnjevzhodna kultura zgradi čudo sveta, so takoj proizvedene tehnološke točke. Proizvedeno bo dovolj tehnoloških točk za takojšnje napredovanje v naslednjo dobo.

- Egiptčani** - egiptčanska posebnost so spomeniki. To omogoča Egiptčanom, da zgradijo čudesa z manj sredstvi. Lahke konjenice imajo več življenjskih točk. Njihove enote so kraljevski slon (royal elephant), beduin (bedouin) in bojno pehotno vozilo (EIFV - egyptian infantry fighting vehicle).

- Turki** - turška posebnost so utrdbe, kot priča znamenito carigrasko obzidje. Zidovi, vrata in stolpi stanejo manj. Ograda iz priostrenih kolov in vrata v njej imajo več življenjskih točk. Poleg tega njihovo težko topništvo povzroči več škode. Turške posebne enote so konjenik spahi (spahi), janičar (janissary) in topničarji v strelskih jarkih (trench gunner).

- Babilonci** - Babilonci so bili med prvimi pisci kazenskega zakonika in njihova posebnost je vladavina zakona. Z vladavino zakona vohuni hitreje ponovno pridobivajo svoje moči. Njihova lahka pehota prizadene več škode. Babilonske posebne enote so asirski lokostrelec (assyrian bowman), mameluk (mameluke) in puščavski bojevnik (desert fighter).

### Daljnevzhodne

Mestna središča so v daljnevzhodnih kulturnah zelo pomembna. Omogočajo povečano največjo velikost populacije, težje jih je zavzeti in imajo več življenjskih točk. Poleg tega vsakič, ko napredujete v novo dobo, dobite eno brezplačno tehnologijo. Ta tehnologija bo naključno izbrana.

- Korejci** - korejska posebnost je kulturna neodvisnost. Korejske enote imajo še posebej močno voljo in trajna dalj časa, da jih spreobrnete. Vsa težka kojenica povzroči več škode. Njihove posebne enote so hwarang, hwacha in možnar (mortar team).
- Japonci** - bojevniški kodeksi bušido prevladuje njihovi kulturi. Vojašnice, konjušnike in tovarne stanejo manj. Lovci in taktični bombniki prizadenejo več škode. Japonske posebne enote so samuraj (samurai), ninja (ninja) in lovec zero (zero fighter).
- Kitajci** - kitajska posebnost so guvernerji. S to posebnostjo so mestna središča cenejša, težka pehota pa ima več življenjskih točk. Kitajske posebne enote so zmajev lokostrelec (dragon archer), zmajeva pesem (dragon song) in težki tank 96 (type 96 heavy tank).

### Srednjeameriške

Templji so v srednjeameriški kulti posebej cenjeni in duhovniki hitreje proizvajajo tehnološke točke. Tempelje je težje zavzeti in imajo več življenjskih točk. Duhovniki so prav tako precej močni. Ko spreobrnete sovražnika, dobite dodatne tehnološke točke, če ste vi in vaš sovražnik v isti dobi.

Če je vaš sovražnik v višji dobi kot vi, boste dobili še več tehnoloških točk, če spreobrnete sovražno enoto. Če pa je vaš sovražnik v nižji epohi, dobite manj točk kot bi jih sicer.

- Inki** - inkovska posebnost so mesta iz zlata. Meščani pridobivajo zlato hitreje, lahka pehota pa ima več življenjskih točk. Njihove posebne enote so metalec bola (bola thrower), orlovske bojevnik (eagle warrior) in samovozno topništvo (thunder gun self-propelled artillery).

- Azteki** - Azteki so spretni stezosledci. Zaradi te sposobnosti slabu vreme ne vpliva na hitrosti enot. Lahko topništvo povzroči več škode. Azteške posebne enote so metalec atlatl (atlatl thrower), jaguarski vitez (jaguar knight) in džungelski zdravilec (jungle healer).

- Maji** - ker so blagoslovljeni z močjo mitov, majevski vohuni in duhovniki hitreje obnovijo svoje moči. Tako vohuni kot duhovniki imajo več življenjskih točk. Majevske posebne enote so bojevnik quetzal (quetzal warrior), metalec sršenov (hornet thrower) in sončni žarek (sunray).

## VIII. Regionalne sposobnosti

Poleg sposobnosti, ki so opisane v prejšnjem poglavju, ima vsaka regija v Empire Earth II še posebne sposobnosti, ko napreduje skozi dobe. Regionalne sposobnosti vklopite tako, da z levim miškinim gumbom kliknete na gumb za regionalne sposobnosti v uporabniškem vmesniku. Vse regionalne sposobnosti so časovno omejene. Preostali čas uporabljeni sposobnosti je prikazan znotraj ikone.

### Zahodne regionalne sposobnosti

**Plemenski običaji** (1.-5. doba) Hitrejše pridobivanje vseh surovin (razen tehnoloških točk).

**Znanstvena svoboda** (6.-10. doba) Hitrejši razvoj tehnologij.

**Hiter razvoj** (11.-15. doba) Vsako enoto, ki je nastanjena v vaši trdnjavi, lahko takoj prenesete na katerokoli točko na zemljevidu, ki je v vidnem dometu vaših enot.

### Bližnjevzhodne regionalne sposobnosti

**Povečan trud** (1.-5. doba) Meščani gradijo hitreje.

**Izgubljeno mesto** (6.-10. doba) Vse enote in zgradbe znotraj izbranega mestnega središča postanejo nevidne sovražnim enotam (vključno z vohuni in oporišči). Vsaka enota, ki vstopi v izbrano mesto, postane nevidna.

**Črni trg** (11.-15. doba) Igralec prejme odstotek vseh prodaj na tržnicah in dobička od trgovskih poti od nevtralnih ter sovražnih igralcev.

## Daljnevzhodne regionalne sposobnosti

**Citadela** (1.-5. doba) Vsi zidovi, stolpi, vrata, ograda iz priostreñih kolov in vrata v nej postanejo odporni proti poškodbam.

**Cvetoča trgovina** (6.-10. doba) Vsakič ko igralčeva trgovska enota doseže tržnico ali dok, dobi igralec prejme dodatne količine vsake surovine (to ne vključuje zlata in tehnoloških točk), ki jih trenutno zbirajo igralec.

**Nadure** (11.-15. doba) Vse enote, ki se proizvajajo v vojašnici, konjušnici, delavnici, letališču, hangarju in doku, so zgrajene hitreje.

## Srednjeariške regionalne sposobnosti

**Masovno spreobrnjenje** (1.-5. doba) Vsaka sovražna enota, ki vstopi v območje igralčevega mestnega središča, ima možnost, da se takoj spreobrne.

**Naklonjenost bogov** (6.-10. doba) Vsaka igralčeva kopenska enota ali zgradba, ki je trenutno na ozemlju s templjem in je napadena, prejme manj poškodb.

**Kloniranje** (11.-15. doba) Vsakič ko je sovražna ali neutralna enota spreobrnjena, se zraven nje pojavi njena natančna kopija.

## IX. Svetovna čudesna

Ko zgradite čudo, pridobi vaša civilizacija določene ugodnosti. Obstajajo tri vrste čudes, ki ustrezajo področjem za pridobivanje kron: ekonomska, državna in vojaška. Vsaka regija ima dostop do določenih čudes. Vsako čudo prinaša določene ugodnosti, ki trajajo, dokler čudo obstaja.

### Zahodna čudesna

**Partenon** - na voljo v 1. do 15. dobi. S Partenonom dobite sposobnost kolonialnega osvajanja. S to sposobnostjo se zmanjšajo zahteve za prevzem ozemlja na vojašnico in delavnico (ali tovarno v 9. ali višji dobi).

**Brandenburška vrata** - ko zgradite Brandenburška vrata, dobite sposobnost ropanja v vojni. S to sposobnostjo dobite eno tehnološko točko za vsakih pet sovražnih enot, ki jih ubijete. Na voljo je v 6. do 15. dobi.

**Pentagon** - če zgradite Pentagon, dobite dostop do domovinske varnosti. Z domovinsko varnostjo vse vaše hiše dobijo sposobnost, da streljajo na sovražnika. Pentagon je na voljo v 11. do 15. dobi.

### Bližnjevzhodna čudesna

**Sfinga** - njena posebnost je Sfingina uganka. S to sposobnostjo so vse vaše zgradbe popolnoma odporne proti zavzetju. Na voljo je v 1. do 15. dobi.

**Mošeja Selimje** - Moč te mošeje je v sultanovi nagradi in ima lahko močan vpliv. Igralcu da del zlata, ki je potreben za proizvodnjo vsake enote ali zgradbe, ki jo uniči. Na voljo je v 6. do 15. dobi.

**Razsoljevalna tovarna** - razsoljevalna tovarna prinese življenje v puščavo. Meščani hitreje zbirajo hrano in poveča se največja velikost populacije.

### Daljnevzhodna čudesna

**Stolp zvezd in meseca** - to čudo vam prinese sposobnost daljnovidnosti. Vidite največje vidno polje vseh svojih zgradb in vidno polje mestnih središč vseh igralcev v igri. Na voljo je v 1. do 15. dobi.

**Prepovedana palača** - luksuzna prepovedana palača vam prinese moč blišča. S to sposobnostjo ne izgubite nobene surovine, kadar je zajeta kakšna od vaših stavb. Ko zajamete nasprotnikovo zgradbo, dobite dodatne surovine. Na voljo je v 6. do 15. dobi.

**Robotizirana tovarna** - če zgradite robotizirano tovarno, dobite sposobnost avtomatizacije. S to sposobnostjo se ob robotizirani tovarni vsako minuto pojavitva težka in lahka konjeniška enota. Na voljo je v 11. do 15. dobi.

## Srednjeameriška čudesna

**Tempelj velikega jaguarja** - sposobnost, povezana s tem čudom, je umetnost vojne. S to sposobnostjo se vsa morala in vnema, ki jo proizvede nasprotnik in vpliva na njegove obrambne enote, prenese tudi na vaše napadajoče enote. Na voljo je v 6. do 15. dobi.

**Velika piramida v Tenochtitlanu** - ta velika piramida vam da moč spreobrnjenja. Kadarkoli uspešno spreobrnete enoto, obstaja možnost, da bodo bližnje enote prav tako v trenutku spreobrnjene. Na voljo je v 6. do 15. dobi.

**Sončna elektrarna** - sončna elektrarna uporablja energijo sonca in vam prinese energetsko učinkovitost. To pomeni, da se zmanjšajo stroški gradnje in popravil. Na voljo je v 11. do 15. dobi.

## X. Ustvarjalci

### MAD DOC SOFTWARE

#### Glavna ekipa:

Andrew Andjar  
Ben Morse  
Bev Manning  
Brian Mysliwy  
Carlos Defior  
Chris Bold  
Chris Lane  
Craig Brooks  
Dan Confi  
Dan McClure  
Daniel Aaron Sproul  
David J. Fielding  
Dr. Ian Lane Davis  
HaeJu Chung  
Hugues St-Pierre  
Jae-Suk Jo  
Jason Craig Dunlop  
John Carbone  
John Cataldo  
Jonathan Paton  
Joseph Wyman  
Joshua Landry  
Karen Wolff  
Ken Davis  
Kevin Moy  
Kevin Wasserman  
Mark Graham  
Mathew Corthell  
Matthew Persing  
Matthew Nordhaus  
Michael Tuohy  
Nathan Raymond  
Nick Greco  
Peter Calabria  
Blake Hill  
Rex E. Bradford  
Shanti Gaudreault  
Shaun McDermott  
Steven W. Nadeau  
Tara Teich  
Thomas Murray  
Xinbo Kan  
Zach Mangan

**dodatna pomoč ekipi**  
**Mad Doc:**  
Raymond Monday  
Ron Rosenberg  
Sandy O'Toole

#### s pomočjo:

Anson Tsai  
Chris Forsythe  
Edmon Carreon  
Eric Cordier  
James Fleming  
Megan Hike  
Michael Swiderek  
Patrick Williams  
Rick Knox  
Scott Downey  
Tim Jones

#### z dodatno pomočjo:

AtGames, art Brendan Powers, voice talent Cameron Willard / Nemo Sound - sound effects design/audio mixing Carey Chico, art consulting J. Scott Brummit, voice talent Lisa Gagnon, manual Mick Stern Audio, audio mixing Paul Bernstein, art Rick Glenn, Concept Art Rob Ross / Sound endeavourS Studio - sound effects design and voice over production Rustmonkey Studios, intro cinematic and art Original Music Composed by Michael G. Shapiro Mad Doc bi se radi posebej zahvalili:  
Dr. J. David Davis (the original Mad Doctor)  
Atty. Jean Carey Davis Leah Davis Lila Summer Jennifer Mysliwy Jackson "Mr. Bubbins" Mysliwy Jaime Lane & Duke Soon Kang Chung, Hwa Soon Seo, and Hae Kyoung Chung Melina Murray

Katie Nicolosi  
Wei Li, Julia Kan, Thomas Kan

Jean, Addie, in Amelia Molly Maloney Art in Joyce Wyman

Herb Green Ping Cao Jennifer Fielding in Ben Fielding

Ray Nadeau, Martha Nadeau, Ron Cote, Dolly Cote in Memere Marshall

Eric Estrada Margaret, Chris, Gwen in Rachel za potrežljivost in podporo ter Ownu za njegovo odlično preizkušanje

Christine Carbone in Lisa Dixey Jason Dorfman Donald & Karen McClure Douglas & Kimberly McClure Hadley & Angel Atty. Jon Lourie Atty. Brian "Boris" Lamkin Charles "Grover"

Holtclaw Eric Hayashi Jeff "Booth" Buccellato Jon Payne Rod Nakamoto Steve Beinner Yoh Watanabi Alfalfa & Buckwheat Bomber & Bailey Al, sin Ala, sin Ala VSW

Henning, Steve, Matt, Jim, Herb, Lee, Russ Kay Tirino Arthur Conner Kelly Znak Steve Crane

Mark in Walter Somol

**SIERRA  
ENTERTAINMENT  
Produkcija**

**Izvršni podpredsednik svetovnih studiev**

Michael Pole

**Podpredsednik produkcije**

Bret Berry

**Izvršni producent**

Kenneth S Rosman

**Producen**

Jeff Barnhart

**Pomožni producent**

Francis Choi

Daniel Badilla

**Softverski inženir**

Robert Kohout

**Kreativne storitve**

**Kreativni vodja**

Michael Bannon

**Kreativni menedžer**

Bill Watt

**Nadzor kvalitete**

**Podpredsednik studijskih operacij**

Rich Robinson

**Starejši vodja oddelka QA**

James Galloway

**Starejši menedžer virov QA**

Michael Gonzales

**Menedžer QA**

Michael Caradonna

Igor Krinitskiy

**Nadzorniki QA**

Chris Richardson

James Pasque

**Vodja projekta**

Ben Hines

**Glavni preizkuševalci kvalitete:**

Adam Sarasohn

Austin Kienzle

Casey Coleman  
Chris Johnson  
Edward Campos  
Elisabeth Carr  
George Torres  
J. Colin Pistell

Jeremy Feig  
Loei Heng  
Mark Yao  
Micah Bevitz  
Nikolas Davlantis  
Paulwei Wang  
Seth Baker  
Tim Daniels

**dodatni:**  
Barry Richardson  
Carl Keitz  
Carmen Miles  
Chris Musella  
Chris Redinger  
David Dinh  
Don Carroll  
Dustin Portesi  
Eduardo Mayor  
Elizabeth Addis  
Hiep Nguyen  
Ishmael Johnson  
James Pratt-Young  
Jared Yeager  
Jeff Hartmann  
Joey Hinzo  
Jonathan Apalit  
Josh Singleton  
Kevin Hill  
Kyle Korinek  
Laquintee Shawn  
Bloodworth  
Martin Quinn  
Minh Do  
Ron Hsu  
Russell-Roy Espinosa  
Sheldon Swickard  
Stephanie Candler  
Steven Baker  
Tim Harrison  
Vincent Griffin  
Víctor Romero  
Jennifer Losi  
Matt Stokes

**Izdajanje**  
Annick Decrop  
Pierre Dejarnac  
Eric Chatelet  
**Operacije**  
Fabien Tisle  
Jean-Francois  
Cayrourcq  
Fabrice Levet

**Pravno moštvo**  
Chantal Veillon-Berteloot  
Myriam Lamy  
Agata Wegrowska  
Sabrina Munoz  
**Preizkušanje trga**  
Gregoire Gabalda  
Romain Magnard  
**Lokalno marketinško moštvo**  
George Georgiou  
Scott Wood  
Cat Channon  
**Skrb za znamko - Severna Amerika**  
Koren Buckner  
Guy Welch  
Patrick Dillon  
Adam Kahn

**Skrb za znamko - Azija / pacifiške države**  
Chloe Rothwell  
Karen Teo

**VIVENDI UNIVERSAL GAMES EUROPE**

**CEO**  
Jean-François Grollemund  
**CFO**  
Olivier De Roquemaurel  
**Vodja marketinga**  
Estelle Dubernard  
**Menedžer globalnih znamk**  
Guillaume Rosier  
**Starejši menedžer odnosov z javnostjo**  
Simon Maflin

**Izdajanje**  
Annick Decrop  
Pierre Dejarnac  
Eric Chatelet  
**Operacije**  
Fabien Tisle  
Jean-Francois Cayrourcq  
Fabrice Levet  
**Pravno moštvo**  
Chantal Veillon-Berteloot  
Myriam Lamy  
Agata Wegrowska  
Sabrina Munoz  
**Preizkušanje trga**  
Gregoire Gabalda  
Romain Magnard  
**Lokalno marketinško moštvo**  
George Georgiou  
Scott Wood  
Cat Channon  
**Skrb za znamko - Severna Amerika**  
Koren Buckner  
Guy Welch  
Patrick Dillon  
Adam Kahn

**Skrb za znamko - Azija / pacifiške države**  
Chloe Rothwell  
Karen Teo

**MEDIA PRODUCTIONS  
PRI VIVENDI  
UNIVERSAL GAMES**

**Starejši vodja video servisov**  
James Carey  
**Pomožni producent**  
Michael Herring  
**Video posnetki v kampanji in ob prelomnih dogodkih**  
Vodja izdelave posnetkov  
James Carey

**Jemanje pograbkov**  
Tim Daniels  
Blake Hill  
Eric Weiss  
**2D obdelava in sestavljanje**  
Pb digital - Portland  
Monkeys Unlimited,  
Montreal

**Urejanje in mešanje glasbe**  
Radius 360 - Los Angeles

**Raziskave**  
Lee Douglass  
Amy Goldman  
**Dodatno urejanje**  
David Aughenbaugh

**VUG Dublin**  
Lokalizacija  
Kerrie Barbour

**VIDEO**

**GameSpyjeve zasluge  
Računski izvršnik**

Art Santos  
**Razvojno orodje - inženir**  
Bill Dewey  
**Menedžer podpore**  
Joost Schuur  
**Menedžer odnosov s strankami**  
Kay Richey  
**Menedžer QA**  
Orlando Rojas

**Menedžer projekta**  
Tom Hitchcock  
**Posebna zahvala**  
Amy Chen  
Barry Kehoe  
Andre Ramirez  
Cade Myers  
Charles Yam  
Crystal Jensen  
Fiona Ebbs  
Fred Shean  
Greg Agius  
Jeff Buccellato  
James Bonti  
Julie Pitt  
Kelly Zmak  
Peter Cesario  
Peter Della Penna  
Adam Grodin  
Rod Nakamoto  
Shari Lindholm  
Charlie Richardson  
Tom Gastall  
Diana Wu  
Vivian Chou  
William Colby

**BINK**  
**VIDEO**

**Gamebryo**

**mad-doc SOFTWARE**

**SIERRA**

**Dublinska ekipa za lokalizacijo**

Gerry Carty  
Barry Kehoe  
Bobby Henderson  
Kerrie Barbour  
Barbara O'Connell  
Attila Edelenyi  
David Hickey  
Maurice Larkin  
Corina Zaha  
Bill Sweeney  
David Fleming  
Lawrence Moran  
Brendan O'Mahony  
Annette Lee  
Laura Casanellas Luri  
Jean deMerey  
Fabian Sperl  
Cormac Ó hAlmhain  
Stefano Di Russo  
Nicolas De Turckheim  
Bairbre Bent  
Borja Guillan  
Daniele De Maria  
Carlos Losada Baena  
Karol Costello  
Dimitri Renardet  
Eric Dolan  
Russell Perrin  
Stuart Nolan  
Fintan McAlinden  
Hitesh Changela  
Kam Sin  
Stephen McCarty  
Philippe Gendreau  
Fionn O'Brien

Empire Earth II uporablja pogon Mad3D™ Game Engine in tehnologijo MadAI™.  
©2005 Mad Doc Software, LLC. Vse pravice pridržane. Mad3D in MadAI sta blagovni znamki podjetja Mad Doc Software, LLC. Vse pravice pridržane.

## XI. Podpora uporabnikom

Trudimo se, da bi bile naše stranke čim bolj zadovoljne z našimi storitvami in da so obravnavane na najboljši način. Če naletite na težavo pri enem od naših izdelkov in potrebuješ pomoč, prosimo pokličite spodaj navedeno številko in imejte pripravljene naslednje podatke.

Vaš tip in model računalnika

Izdelovalca in model grafične ter zvočne kartice

Verzije gonilnikov za vašo grafično ter zvočno kartico

Operacijski sistem

Verzija DirectX

Količina pomnilnika v vašem računalniku

Prav tako nam lahko pošljete elektronsko pošto, na katero bomo odgovorili v najkrajšem možnem času. Prosimo, da vključite vse zgoraj navedene podatke in zraven ne pošljate nikakršnih priponk.

Če se slučajno zgodi, da ste kupili izdelek z napako, ga prosimo vrnite prodajalcu za zamenjavo z novim.

Slovenija  
Colby d.o.o.  
Brnčičeva 11  
1000 Ljubljana  
Tel: 051/376 200

Delovni čas: od pon. do pet., od 9h do 17h.

email: support@colby.si

<http://www.colby.si/>

## XII. Sistemske zahteve

### Minimalne zahteve

1. Grafična kartica NVIDIA® geforce™ 3 ali enakovredna, združljiva z DirectX® 9.0c - 64 MB pomnilnika s strojno podporo T&L in podporo senčilnikom pik
2. Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP operacijski sistem
3. 1.5 GHz Intel® pentium® 4 ali enakovreden
4. 256 MB RAM
5. 1,5 GB prostega nestisnjenega prostora na trdem disku
6. DirectX® 9.0c (priložen)
7. Zvočna kartica, združljiva z DirectX® ter zvočniki ali slušalke
8. 4X pogon CD-ROM
9. Z Microsoft® združljiva miška in tipkovnica
10. Vsaj 56 Kbps modem za igranje prek spletja

### Priporočena konfiguracija

Priporočena konfiguracija je enaka kot minimalno zahtevana, le z naslednjimi spremembami:

1. Microsoft® Windows® XP
2. Grafična kartica NVIDIA® geforce™ 4 ali enakovredna, združljiva z DirectX® 9.0c - 128 MB pomnilnika s strojno podporo T&L in podporo senčilnikom pik
3. 2,2 GHz Intel® pentium® 4 ali enakovreden procesor
4. 512 MB pomnilnika ali več
5. 1,5 GB prostega nestisnjenega prostora na trdem disku
6. 24X pogon CD-ROM ali hitrejši
7. Širokopasovna povezava LAN, DSL ali hitrejša za igranje prek spletja

© 2005 Sierra Entertainment Inc. Vse pravice pridržane. Empire Earth, Sierra in Sierrin logotip so registrirane zaščitene znamke ali znamke Sierra Entertainment, Inc. in ZDA in/ali drugih državah. Vivendi Universal Games in logotip Vivendi Universal Games sta zaščiteni znamki Vivendi Universal Games, Inc. Mad Doc je zaščitena znamka podjetja Mad Doc Software, LLC. Vse pravice pridržane. Deli tega programa so pod licenco © 2005

Mad Doc Software, LLC. Vse pravice pridržane. Ta izdelek uporablja programsko tehnologijo podjetja GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Vse pravice pridržane. GameSpy in logotip "Powered by GameSpy" sta zaščiteni znamki podjetja GameSpy Industries, Inc. Vse pravice pridržane. Uporablja Bink Video. © 1997-2005 s strani podjetja RAD Game Tools, Inc. Uporablja Miles Sound System. © 1999-2005 s strani podjetja RAD Game Tools, Inc. Predvajanje MPEG Layer-3 je vključeno v Miles Sound System s strani podjetja RAD Game Tools, Inc. Tehnologija stiskanja zvoka MPEG Layer-3 pod licenco Fraunhofer IIS in THOMSON Multimedia. Deli tega programa so pod licenco © 2005 Numerical Design, Ltd. Vse pravice pridržane.

Microsoft, Windows in DirectX so zaščitene blagovne znamke ali blagovne znamke podjetja Microsoft Corporation v ZDA in/ali ostalih državah ter je uporabljena v skladu z licenco podjetja Microsoft. Logotipa Pentium in Intel sta blagovni znamki ali zaščiteni blagovni znamki podjetja Intel Corporation ali njegovih podružnic v ZDA in/ali ostalih državah. Logotip NVIDIA in logotip "The Way It's Meant to Be Played" sta blagovni znamki ali zaščiteni blagovni znamki podjetja NVIDIA Corporation v ZDA in/ali ostalih državah. AMD Athlon je blagovna znamka podjetja Advanced Micro Devices, Inc. Znaki za označevanje so blagovna znamka Entertainment Software Association. Vsa druga imena in/ali izdelki so last njihovih lastnikov.

### XIII. Omejena garancija

#### SKRBNOM PREBERITE SLEDEČO LICENČNO POGODOB ZA KONČNEGA UPORABNIKA, PREDEN NAMESTITE TA PROGRAM.

Ta programska oprema, ves natisnjen material, vse vrste spletne in elektronske dokumentacije in kakršnekoli in vse kopije ter vse vrste del in vse material, ki je izpeljan iz tega programa, je avtorsko zaščiten in last podjetja Sierra Entertainment Inc., njenih podružnic, lastnika licence in/ali njegovih dobaviteljev. Uporabo tega programa določa licenčna pogodba za končnega uporabnika, ki je napisana spodaj.

Program je namenjen izključno za uporabo končnim uporabnikom v skladu z licenčnimi pogoji. Kakršnokoli razmnoževanje ali razširjanje tega programa, ki ni v skladu z licenčnimi pogoji, je izrecno prepovedano.

#### LICENČNA POGODBA ZA KONČNEGA UPORABNIKA

##### 1. Omejena rabu licence

Z namestitevijo te programske opreme spremnete, da vas obvezujejo določila te licenčne pogodbe. S tem vam Sierra Entertainment Inc. (založnik) dovoljuje pravico do namestitev ene (1) kopije te programske opreme na vaš domači ali prenosni računalnik ali, če je mogoče, na igralno konzolo (navadno ali ročno). Do programa ne smete dostopati preko mreže z drugega računalnika ali ga kakorkoli drugače namestiti in uporabljati na več kot enem računalniku naenkrat, razen če je to izrecno dovoljeno v priloženi dokumentaciji in se namaša na enega od naslednjih primerov:

(a) Program vsebuje urejevalnik stopnje, ki vam omogoča, da ustvarite lastne stopnje in ostale pripomočke za vašo osebno uporabo v povezavi z programom (nov material).

(b) Program ima večigralski način.

Program vam ni bil prodan, temveč ste pridobili licenco za njegovo uporabo. Vaša licenca vam ne prinaša nobenih lastniških pravic nad programom.

##### 2. Lastništvo

Vsi naslovi, lastniške pravice in pravice intelektualne lastnine, ki so povezane s tem programom in vsemi njegovimi kopijami (vključno z, vendar ne omejeno na, vsemi naslovi, programsko kodo, temami, predmeti, osebami, imeni oseb, zgodbami, dialogi, frazami, prizorišči, pojmi, umetniškimi deli, animacijami, zvoki, skladbami, vidnimi in zvočnimi učinki, načini delovanja, moralnimi pravicami, vsemi povezanimi dokumentacijami in programčki, vdelanimi v program), so last založnika ali njihovih založnikov.

Program je zaščiten v skladu z zakoni o avtorskih pravicah, mednarodnimi sporazumi o avtorskih pravicah in ostalimi ustreznimi zakoni. Vse pravice pridržane. Program morda vsebuje licenčno zaščiten material in njegovi založniki lahko v primeru kršitve te pogodbe ukrepajo za zaščito svojih pravic.

##### 3. Dolžnosti končnega uporabnika

A. V skladu s to licenco ne smete delno ali v celoti kopirati, fotokopirati, reproducirati, prevajati, povratno izdelati, izpeljati izvirne kode, spremeniti, razširiti, izdelati drugih del na podlagi tega programa oziroma odstraniti kakršnokoli znakov lastništva ali obvestil v programu brez prejšnjega pisnega soglasja založnika.

B. Licenca za uporabo programa velja za celoten program kot en izdelek. Posameznih delov ne smete ločiti in jih uporabljati na več kot enem računalniku.

C. Imate pravico do uporabe programa za lastno uporabo, nimate pa pravice:

(i) prodati, dovoliti varnostnega vpogleda ali prenesti reprodukcije programa na druge stranke na kakršenkoli način, niti ga posoditi ali licencirati drugim brez prejšnjega pisnega soglasja založnika;

(ii) objaviti ali razširjati slik, zvokov, datotek, pisav, grafik, izrezkov, animacij, fotografij, baz podatkov ali drugih vsebin programa; uporabiti kakršnokoli računalniških slik, ki bi bile povezane s posamezniki, ki bi se jih dalo prepozнатi, ali drugih povezav, ki bi se jih dalo povezati s katerim od izdelkov ali storitev;

(iii) izkoristiti program ali katerega izmed njegovih delov, računalniških slik, zvokov, pisav, grafik, izrezkov, animacij, fotografij, baz podatkov in drugih vsebin programa za komercialne namene vključno z, vendar ne omejeno na, internetnimi kavarnami, računalniškimi igralnicami in ostalimi javnimi prostori;

(iv) gostiti ali organizirati spoznavnih storitev za program ali oponašati/preusmerjati komunikacijske protokole, ki jih uporablja založnik v mrežnih funkcijah programa, s pomočjo emulacije protokolov, tunnelinga, spremnjanjem ali dodajanjem komponent programu, uporabo drugih programov ali kakve druge zname ali v prihodnosti razvite tehnike, z namenom, ki vključujejo, vendar niso omejene na, igranje prek mreže, igranje prek spletja, igranje prek mreže z uporabo komercialnih ali nekomercialnih igralnih omrežij, ki so del večjih omrežij, brez prejšnjega pisnega soglasja založnika.

##### 4. Prenos programa

Trajno lahko prenesete svoje pravice iz te pogodbe, če se prejemnik strinja s pogoji te pogodbe in če se strinjate, da odstranite program z vašega domačega ali prenosnega računalnika.

##### 5. Prekinitev

Ta pogodba je veljavna do prekinitev. Pogodbo lahko kadarkoli prekinete z uničenjem programa in vseh dodatkov. Založnik lahko po svoji presoji prekine to pogodbo v primeru, da ne spostujete določil te pogodbe. Tedaj morate takoj uničiti program in vse dodatke.

##### 6. Izvozne omejitve

Program ne sme biti ponovno izvozen, naložen ali kako drugače prenesen v (ali državljanu ali prebivalcu) katerokoli državo, proti kateri velja embargo ZDA, ali komukoli, ki se nahaja na posebnem seznamu finančnega ministrstva ZDA. Z namestitevijo programa se s tem strinjate in potrijuite, da se nahajata v taki državi ali da ste državljan oziroma prebivalce kakšne od držav na takem seznamu.

##### 7. Pomoč uporabnikom/tehnična podpora

Založnik se zavezuje, da bo nudil pomoč uporabnikom in tehnično podporo za ta program, dokler ne bo "izven objave". Steje se, da je program izven objave eno (1) leto po prenehanju izdelave in/ali prodaje s strani založnika in njegovih zastopnikov. Podporo uporabnikom vam lahko nudi založnik ali njegovi zastopniki po telefonu in/ali elektronski pošti. Tehnično podporo vam lahko nudi založnik po telefonu, elektronski pošti ali z objavo informacij, povezanih s težavami, na spletnih straneh. Založnikovi zastopniki lahko zahtevajo, da se registrirate kot uporabnik, preden vam nudijo pomoč ali tehnično podporo. Če ni drugače navedeno na ovitku ali v priročniku, nič od tukaj navedenega ne nalogata založniku obveznosti, da nudi podporo uporabnikom in tehnično podporo na brezplačnem telefonu za neomejen čas.

##### 8. Trajanje spletne dela programa

Če ta program vsebuje spletni del, ki vam omogoča uporabo izdelka prek interneta s pomočjo strežnikov in programske opreme, ki jo vzdružuje založnik, se založnik strinja, da bo nudil strežnike in tehnologijo, potrebno za uporabo spletne dela programa, dokler program ni izven objave, kot je navedeno zgoraj. Torej lahko založnik po lastni presoji se naprej nudi strežnike in tehnologijo za uporabo spletne dela programa - ali pa lahko tretji stranki dodeli pravico, da nuditi strežnike in tehnologijo, potrebno za uporabo spletne dela programa. Vendar pa nič od tukaj navedenega ne obvezuje založnika, da zagotavlja strežnike in tehnologijo, potrebno za uporabo spletne dela programa, dalj časa kot do trenutka, ko bo program izven objave.

##### 9. Omejena garancija

LASTNIK LICENCE ODLOČENO ZAVRAČA KAKRŠNOKOLI JAMSTVO ZA PROGRAM, UREJEVALNIK IN PRIROČNIK(E), PROGRAM, UREJEVALNIK IN PRIROČNIK(I) SO DOBAVLJENI "TAK NI, KOT SO". BREZ KAKRŠNOKOLI JAMSTVA. IZRAŽENEGA ALI IMPLICITNEGA, VKLJUČNO, BREZ OMEJITEV, IMPLICITNEGA JAMSTVA ZA TRŽENJE, ZA KAKRŠNOKOLI NAMEN ALI BREZ PREKRJITEV.

Vsakršno tveganje, ki izhaja iz uporabe tega programa, urejevalnika in priročnika, v celoti prevzemate sami. Vendar pa janicimo, da je medij, na katerem se nabaja program, brez napak v materialu in izdelavi v normalnih pogojih uporabe in da bo program deloval v skladu s priloženimi navodili v roku dveh let od dneva nakupa. V primeru, da se v tem času izkaže, da je medij okvarjen, se, prosimo, obrnite na prodajalca. Če želite uveljaviti zgoraj omenjeno pravico, morate prodajalcu o napaki obvestiti najkasneje v dveh mesecih od dneva odkritja napake. Nekatere države ne dovoljujejo

časovne omejitve na vštetu garancijo, zato zgornja omejitev za vas morda ne velja. To jamstvo ne vpliva na izvajanje kakršnihkoli zakonsko določenih jamstev.

#### 10. Omejitev odgovornosti

ZALOŽNIK, NJEGOVOMATIČNO PODJETJE, PODRUŽNICE, POVEZANE DRUŽBE ALI ZASTOPNIKI NISO ODGOVORNI ZA KAKRŠNOKOLI ŠKODO, KI IZHaja IZ UPORABE PROGRAMA ALI UREJEVALNIKA, VKLJUČNO Z, VENDAR NE OMEJENO NA, IZGUBO DOBREGA IMENA, PREKINITVIO DELA, ODPOVEDJO ALI OKVARO RAČUNALNIKA IN KAKRŠNOKOLI IN VSE VRSTE KOMERCIJALNIH ŠKOD ALI IZGUB.

Nekatera države ne dovoljujejo izključitev ali omejitev naključno ali posledično povzročene škode ali ne dovoljujejo omejitev, koliko časa trajá všeta garancija, zato zgornje omejitev ali izključitev za vas morda ne veljajo.

#### 11. Pravična odškodnina

Strinjate se, da bi bil založnik nepopravljivo oskodovan, če se pogoji te pogodbe ne bi posebej izvajali, in se zato strinjate, da je založnik, brez obveznosti o dokazilu o povzročeni škodi, upravice do pravične odškodnine v skladu z določili te pogodbe, poleg odškodnine, do katere je založnik morda upravičen po zakonu.

#### 12. Razn

Smatra se, da je bila ta pogodba sestavljena in sklenjena v Veliki Britaniji in vsi morebitni spori se bodo reševali v skladu z angleškimi zakoni. Ta pogodba se lahko popravi, spremeni ali prilagodi samo v pisni obliki, kjer se določi armadma, popravek ali prilagoditev, ki jo potrdita obe strani. V primeru, da sodišče ali kako drugo merodajno razsodišče ugotovi, da je kakšna določba te pogodbe neizvedljiva, bo ta določba izvršena v največji možni merti, preostala določila te pogodbe pa bodo pri tem ostala nespremenjena in se bodo v celoti izvedla.

Pogoji in določila natisnjene papirnate izdaje pogodbe, ki ponavadi spremja program, prevladajo nad pogoji in določili pogodbe, ki je vključena v program in se pojavi na zaslomu.

Z namestitvijo programa potrjujete, da ste pogodbo prebrali in razumeli in razumete da vas zavzujejo pogoji in določila te pogodbe. Prav tako potrjujete in se strinjate, da ta pogodba predstavlja celoten in izključni sporazum med vami in založnikom in nadomesti kakršenkoli prejšnji ali likratni dogovor, bodisi ustni, bodisi pisni ali kakršenkoli drug sporazum med vami in založnikom, vključno z kakršnimkoli protisočasnim pisnim dogovorom ali spletno pomočjo, ki spremja program.

## Sistem označevanja PEGI

Starostne kategorije

Les catégories  
de tranche d'âge:



**Opomba:** odvisno od države se lahko označ malenkost razlikujejo.  
**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Vsebinski tipi:

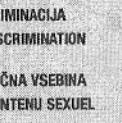
Description du contenu:



PROSTASI JEZIK  
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE  
STRAH  
LA PEUR



DISKRIMINACIJA  
LA DISCRIMINATION  
EROTIČNA VSEBINA  
LE CONTENU SEXUEL



MAMILA  
LES DROGUES  
NASILJE  
LA VIOLENCE

Za več informacij o vseevropskem informacijskem sistemu za igre (Pan European Game Information system - PEGI) prosimo obiščite:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>