VIETCONG

KOMPLETNÍ PRŮVODCE VÁLKOU V DŽUNGLI



www.vietcong-game.com

www.lynx.cz

www.cenega.cz

„Nejlépe si hru vychutnáte na počítačích LYNX s procesorem AMD Athlon XP"

© 2003 Illusion Softworks. Vietcong, logo Vietcong, Illusion Softworks a logo Illusion Softworks jsou obchodní známky Illusion Softworks, všechna práva vyhrazena. Vyvinul Pterodon. Pterodon a logo Pterodon jsou obchodní známky společnosti Pterodon. Gathering, logo Gathering , Take 2 interactive Software a logo Take 2 jsou obchodní známky Take 2 Interactive Software. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků. Vydal Gathering. Všechna práva vyhrazena. AMD, logo AMD Arrow, AMD Athlon XP a jejich kombinace jsou ochranné známky společnosti Advanced Micro Devices, Inc. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků. V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: 2 57 18 95 11-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz



OBSAH

Válka ve Vietnamu 2
Instalace.....4
Direct X 4
Gamespy.....4
Technixká podpora Gamespy 5
Odinstalace.....5
Jak spustit hru 5
Konfigurace / Dialog nastavení 5
Rozlišení obrazovky ve hře 6
Menu 7
Hlavní menu 7
Obecné nastavení 7
Možnosti ovládání 8
Nastavení.....9
Video 10
Zvuk.....10
Výcvik pro jedno hráče 12
Kampaň jednoho htáče 12
Základna.....13
TOC (Takticko-operační centrum) 13
Hawkinsův bunkr 13
Hra jednoho hráče 15
Hra více hráčů (Multiplayer) 15
Jak založit server 15
Typy hry 16
Příkazy konzole (příkazový řádek) 18
Jak používat zbraně 20
Inventář / Výstroj 21
Bojová strategie 22
Členové týmu 23
Rady a tipy 25
Autoři.....28
Zákaznická podpora 36
Licenční ujednání 38

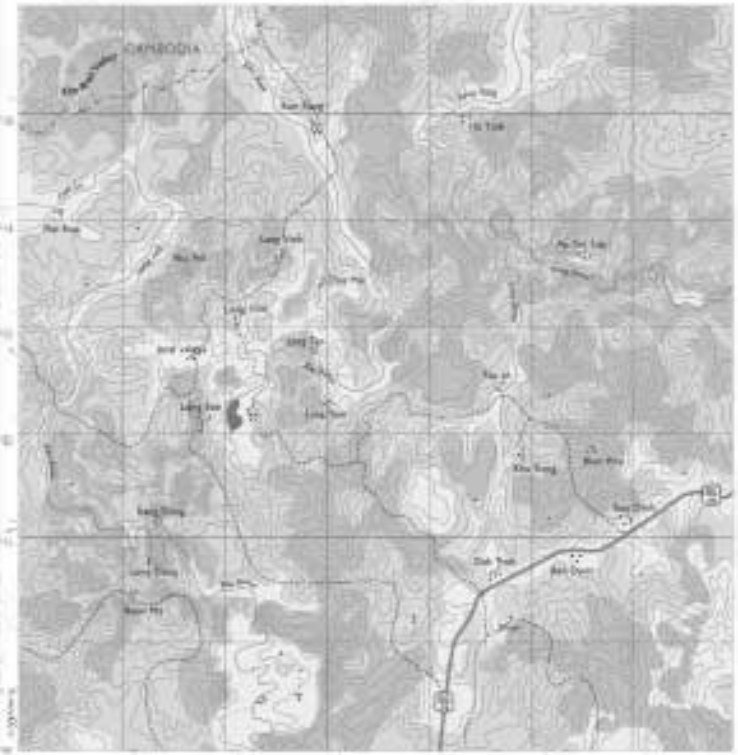
Válka ve Vietnamu

V roce 1954 byla francouzská kolonie Indočína Ženevskými dohodami rozdělena na čtyři nezávislé státy: Kambodžu, Laos a Severní a Jižní Vietnam. Po dvou letech relativního klidu se rozhodl severovietnamský vůdce Ho Či Min uspíšit sjednocení obou částí Vietnamu pod svou nadvládou násilnou cestou. Komunistické buňky ve všech venkovských i městských oblastech Jižního Vietnamu měly formou gerilového boje připravovat cestu k pádu jihovietnamské vlády a následnému obsazení Vietnamské republiky severovietnamci. Armáda Vietnamské republiky nebyla schopna tomuto tlaku nijak čelit a zemi hrozil naprostý rozvrat. Do jihovýchodní Asie přesunuly své vojenské síly Spojené státy americké, které si uvědomovaly strategickou důležitost malého asijského spojence. Tyto posily nejprve tvořilo několik poradců a instruktorů, posléze i jednotky pravidelné armády a námořní pěchota. Americké ozbrojené síly se postupně zapojily po boku armády Vietnamské republiky do bojů proti místním gerilovým skupinám a od roku 1964 i proti jednotkám pravidelné severovietnamské armády. Podle válečného scénáře stratégů z Hanoje měla jejich armáda podpořit akce jihovietnamských komunistů a přivodit pád saigonské vlády ještě dříve, než sílící americká vojenská přítomnost v zemi jejich záměrům zabrání. Tento plán již komunistům nevyšel a země se nezadržitelně řítila do apokalypsy válečného běsnění.

Válka ve Vietnamu je největším a nejkrvavějším válečným střetnutím druhé půle 20.století. Byla produktem své doby, střetnutím mezi světovým komunismem a svobodným světem. Téměř dvacet let trvající boje si vyžádaly životy skoro 3 000 000 Vietnamců a 58 000 Američanů.

Vietnamská republika - rok 1967. V zemi zuří občanská válka. Neexistuje jasně daná frontová linie. Bojuje se v džungli, v deltách řek i na rýžových polích. Bojuje se ve vesnicích i na předměstích. Z Laosu, Kambodže a Severního Vietnamu pronikají "Ho Či Minovou stezkou" na území Vietnamské republiky severovietnamští vojáci i příslušníci jihovietnamských gerilových skupin. Několik tras "Stezky" vede i přes hory Centrální vysočiny, oblastí obývanou domorodými horskými kmeny známými pod francouzským názvem Montagnardové. Spojené státy tam posílají vojáky zvláštních sil (Special Forces). Ti navazují kontakty s příslušníky horských kmenů a muže z těchto etnik cvičí v boji proti komunistům. Cvičí je v nekonvenčním boji malých jednotek v divoké přírodě. Podél hranic

s Kambodžou tak vznikají opevněné tábory, ze kterých smíšené americko-domorodé hlídky pronikají do okolní džungle, kde instalují pasti, hlídkují, shromažďují informace a hlavně narušují stezky komunistů. Na Centrální vysočině tak Zelené barety vedou svou "soukromou" válku, zcela odlišnou od velkých operací prováděných početnými konvenčními jednotkami v ostatních částech Jižního Vietnamu.
Protivníkem spojenců je severovietnamská armáda, a hlavně obávané komunistické partyzánské jednotky, jejichž jméno, ač spojeneckými vojáky nenáviděno, vzbuzuje dodnes úctu a respekt. Jméno, na něž žádný veterán vietnamského tažení nikdy nezapomene, jméno VIETCONG!



Instalace

- Nejdříve ukončete všechny případné běžící programy a aplikace.
- Vložte CD 1 a řiďte se pokyny na obrazovce
- Pokud se instalátor nespustí automaticky, "prozkoumejte" instalační CD přes ikonu "Tento počítač", kde najdete setup.exe. Dvojím kliknutím na něj spustíte instalaci.

DIRECT X

- Vietcong vyžaduje ke správnému fungování DirectX verze 8.1 nebo vyšší.
- Instalace DirectX je součástí instalace Vietcongu. Pokud nemáte požadovanou verzi nainstalovanou, nainstalujte si ji z CD Vietcongu.

GAMESPY

Jak hrát Vietcong přes GameSpy Arcade:
Vietcong lze hrát po Internetu přes GameSpy Arcade. GSA je součástí instalace Vietcongu. Pokud jste tak dosud neučinili, vložte do mechaniky CD Vietcong a nainstalujte si GameSpy Arcade. Po dokončení instalace můžete hrát Vietcong po síti podle následujících pokynů:

Spusťte GameSpy Arcade a jděte do místnosti Vietcongu:
Klikněte na zástupce GameSpy Arcade v nabídce programů. Když se program rozběhne, spatříte v levé části okna seznam her. Najděte mezi nimi tlačítko Vietcongu a klikněte na něj.

Najděte nebo založte server Vietcongu:
Poté, co vstoupíte do místnosti Vietcongu, se můžete setkat s jinými hráči a vybrat si server, ke kterému se připojíte, případně založit svůj vlastní. V horní polovině okna se vypíší všechny momentálně dostupné servery, včetně počtu hráčů a rychlosti připojení, kterou najdete pod hodnotou "ping" (čím nižší je ping, tím rychlejší bude vaše připojení). Pokud chcete vytvořit vlastní server, klikněte na "Create Room" a čekejte, až se k vám začnou hráči hlásit. (Vtipné jméno serveru, jako například "Heroes Only", obyčejně budí zájem hráčů). Pokud se chcete přidat k již běžící hře, stačí dvojkliknout na jméno vámi vybraného serveru.

Příprava na hru:
Poté, co jste založili server nebo jste se připojili k nějakému stávajícímu, ocitáte se v přípravné místnosti (staging room). Zde můžete komunikovat s ostatními hráči a připravit se k boji. Až budete připraveni, klikněte na tlačítko "Ready" v horní části obrazovky. V okamžiku, kdy jsou všichni hráči připraveni, může hostitel spustit hru. Arcade pak spustí Vietcong a řež může začít!

Technická podpora GameSpy

Pokud při instalaci, registraci nebo užívání GameSpy Arcade narazíte na potíže, přečtěte si nápovědu ke GameSpy Arcade, kterou naleznete na **http://www.gamespy.com/support.**

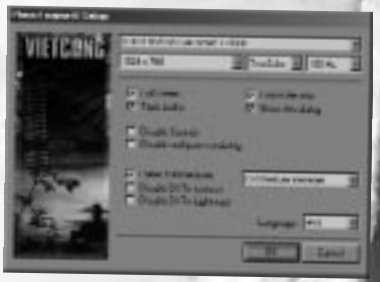
Odinstalace

Pokud se rozhodnete Vietcong odinstalovat, klikněte na ikonu "Uninstall" v nabídce programů, skupině Vietcong, a postupujte podle pokynů na obrazovce.

Jak spustit hru

- Vložte CD do mechaniky. Pokud máte povolenou možnost automatického spuštění (autorun), čekejte, dokud se neobjeví okno Vietcongu, pak stiskněte "Play"
- Pokud se hra nespouští automaticky, klikněte na ikonu Vietcongu v nabídce Start.
- Hru můžete spustit i dvojkliknutím na ikonu zástupce Vietcongu na ploše, pokud jste při instalaci povolili její vytvoření.

Konfigurace/dialog nastavení



Tato obrazovka vám dovolí nastavit všechny hodnoty tak, aby hra běžela na vašem systému co nejlépe.

V horní části najdete typ své grafické karty, hned pod ním jsou její implicitní nastavení. Tyto hodnoty můžete buď ponechat, nebo

je měnit za účelem zvýšení kvality obrazu, popřípadě zrychlení hry - záleží na tom, čemu dáváte přednost.

Rozlišení obrazovky ve hře

Zde můžete změnit rozlišení, v němž hra poběží. Čím vyšší je rozlišení, tím lépe grafika vypadá, avšak vysoké rozlišení může u pomalejších počítačů způsobit zpomalení hry.

Hi Color - True Color
Hra v módu "True Color" vypadá o něco lépe, ale na slabších systémech může dojít k jistému malému poklesu rychlosti.

Refresh Rate - Obnovovací frekvence
Některé grafické karty a monitory vám dovolí změnit obnovovací frekvenci obrazu. Toto nastavení je nejlépe ponechat na implicitní hodnotě, která bývá pro daný systém optimální.

Celá obrazovka
Zde volíte, zda chcete, aby hra běžela na celé obrazovce nebo pouze v okně. Pokud zrušíte zaškrtnutí, hra poběží v okně.

Triple Buffer - Trojnásobný buffer
Pokud hra poběží s trojnásobným bufferem, grafika bude vypadat o něco lépe, ale může dojít k menšímu zpomalení.

Zakázat zvuky
Zaškrtnutím způsobíte, že hra poběží bez zvuku.

Zakázat multipass rendering
Vykreslováním více průchody se dociluje realističtějšího vzhledu grafických efektů ve hře, ale vedlejším důsledkem může být zpomalení. Pokud políčko zaškrtnete, tento výpočet se nebude používat.

Upřednostňovat 16 bitové textury
32-bitové textury jsou kvalitnější než 16-ti bitové. Rozdíl je v praxi však zanedbatelný, a proto doporučujeme ponechat nastavení na 16-bitových texturách.

Zakázat DXT textury
Zapněte pouze v případě, že se vám špatně zobrazují lightmapy (stíny prostředí).

Disable DXT compression on textures - Zakázat DXT kompresi textur
Vypíná DXT kompresi textur. Použijte pouze v případě vážných problémů se zobrazováním.

Textury v systémové paměti
Použijte v případě, že vaše videokarta má 32 a více MB RAM.

Upravit velikost textur podle paměti:
Zaškrtněte toto políčko v případě, že vaše videokarta má méně než 32 MB RAM. Pozor: Zmenšené textury působí rozmazaným dojmem.

EAX 2.0
EAX 2.0 umožňuje aplikovat digitální zvukové efekty na 3D zvuky.
Tyto zvukové efekty navozují atmosféru prostředí, například pomocí dozvuku nebo tlumení zvuků za překážkami, a zvyšují realističnost zvukového prostředí hry.

Menu

Obecné
Potvrdit - znamená ANO!
Zpět - vrátit se na předchozí obrazovku

Hlavní menu

Z hlavního menu můžete pokračovat do následujících dílčích menu:

Jeden hráč - hra jednoho hráče
Více hráčů - hra více hráčů
Nastavení - nastavení možnosti hry
Konec - ukončit program

Obecné Nastavení

Základní - Implicitní nastavení
Kliknutím na "Základní" obnovíte původní nastavení všech "obecných" možností.

Ukaž titulky
Zde můžete zapnout nebo vypnout titulky dialogů ve hře. Ve Vietcongu je dialogů hodně, stejně jako hluku! Titulky jsou ve hře proto, aby vám žádná důležitá informace v dialogu neutekla jen proto, že jste zrovna poblíž pálících minometů nebo kulometčíka s M-60 v plně automatickém módu!

Zobrazuj okénko s nápovědou
Zapíná nebo vypíná zobrazování tipů ve hře. Tipy přinášejí v úvodu hry užitečné informace, týkající se hratelnosti a ovládání.

Tvar zaměřovače
Zde si můžete vybrat z různých typů zaměřovacího kříže.

Barva zaměřovače
Zde si můžete zvolit barvu zaměřovacího kříže.

Úroveň krve
Určuje úroveň krveprolití ve hře. "Žádné" způsobí, že ve hře nebudou krvavé skvrny na látce, kaluže krve ani utrhané končetiny. Nastavení na "Plné" způsobí, že postavy budou zakrvácené a mrtvoly mohou mít utržené končetiny.

Nastavení reality
Realističnost zážitku ze hry můžete zvýšit vypnutím prvků HUD (heads up display): ukazatele množství střeliva, radaru, zaměřovače a ukazatele zdraví. Pokud nevyhledáváte snadné vítězství, ale opravdovou výzvu, vypněte je všechny!

Pískání po výbuchu - Pískání v uších po výbuchu
Pokud dojde ve vaší blízkosti k ohlušující explozi, zalehne vám v uších, což se projeví vedle dočasně zhoršeného sluchu pískáním v uších. Pískání lze vypnout zde.

MOŽNOSTI OVLÁDÁNÍ

Základní - Implicitní nastavení
Kliknutím na "Základní" obnovíte původní nastavení.

Ulož jako
Tímto příkazem uložíte stávající nastavení ovládání.

Vymaž vše
Slouží ke smazání stávajících nastavení.

Ovládání:

Činnost	Primární klávesa	Sekundární klávesa
vpřed	šipka dopředu	W
vzad	šipka dozadu	S
úkroky doleva	šipka doleva	A
úkroky doprava	šipka doprava	D
výklon doleva	Delete	Q
výklon doprava	Page Down	E
výskok	Pravý Shift	mezerník
přikrčení/klek	Pravý Ctrl	Shift
leh	Num 0	Ctrl
chůze	/ (vedle pravého Shiftu)	Caps Lock
střelba	levé tlačítko myši	pravé tlačítko myši

přebíjení	prostřední/kolečko	R
použít/interakce	Enter	F
předchozí zbraň	Kolečko myši +	
následující zbraň	Kolečko myši -	
zahodit zbraň	G	X
menu příkazů	End	C

jednotlivé/dávky	Del na numerické kláv.
zbraň 1	1
zbraň 2	2
zbraň 3	3
zbraň 4	4
zbraň 5	5
zbraň 6	6
zbraň 7	7
zbraň 8	8
Info (multiplayer)	Tab
zvolit stranu (multiplayer)	Home
vybrat povolání (multiplayer)	\
zahájit hlasovou komunikaci	V
mluvit se všemi	Insert
mluvit s týmem	Page Up

Často kladené dotazy (FAQ):
Jak vzít zbraň: přijďte ke zbrani co nejblíže a dívejte se na ni tak, aby byla přibližně ve středu obrazovky. Jakmile se objeví kolečko, stiskněte Enter. Zbraň můžete vzít pouze tehdy, pokud máte volné ruce, tj. pokud jste zahodili zbraň, kterou jste drželi.

Jak zneškodnit bombu: při zneškodňování pastí se musíte, podobně jako při zvedání zbraně, opatrně přibližovat k pasti, dokud se na obrazovce neobjeví kolečko. Stiskem Enter pak past zneškodníte a můžete pokračovat v plnění úkolu.

NASTAVENÍ

Rychlost otáčení na klávesnici
Zde nastavíte rychlost otáčení při otáčení pomocí klávesnice (tj. ne myši).

Citlivost myši
Nastavuje citlivost myši.

Převrácení osy y myši
Způsobí, že pohyb myši a rozhlížení jsou navzájem protichůdné.

Rozhlížení myší
Pokud tuto možnost vypnete, nebudete se moci rozhlížet pomocí myši, nýbrž pouze pomocí klávesnice.

Nastavení inventáře
Zde můžete nastavit pořadí, v jakém budou klávesy pro předchozí/následující zbraň aktivovat položky vašeho inventáře.

VIDEO

Základní- implicitní nastavení
Kliknutím na "Základní" obnovíte původní nastavení.

Efekty
Tímto jezdcem lze nastavit detailnost grafických efektů ve hře. Nízká úroveň detailů může o něco zvýšit rychlost hry. Grafickými efekty se zde rozumí např. stíny postav, pohyb vegetace, zvířata, hmyz atd.

Detaily postav
Tímto jezdcem se dá nastavit úroveň vizuálního detailu postav. Nižší úroveň může o něco zrychlit hru.

Gamma korekce
Tímto jezdcem nastavíte jas celé hry podle vlastností a jasu monitoru a světlosti prostředí, ve kterém budete hrát.

ZVUK

Kvalita zvuku
Tímto jezdcem nastavíte kvalitu a množství zvukových efektů ve hře. Nižší úroveň může hru nepatrně zrychlit.

Poznámka: Vietcong používá pokročilé funkce současných zvukových karet, a proto se ujistěte, zda má vaše zvuková karta aktuální ovladač.

Hlasitost hudby
Tímto jezdcem lze nastavit hlasitost hudby ve hře. Nastavení ovlivní jak hudbu podbarvující menu, tak doprovodnou hudbu k animacím ve hře.

Hlasitost zvukových efektů
Tímto jezdcem lze nastavit hlasitost zvukových efektů (SFX) ve hře. Nastavení ovlivní jak zvukové efekty podbarvující menu, tak efekty ve hře jako takové.

Výstup
V této roletce si můžete zvolit konfiguraci reproduktorů, aby Vietcong zněl na vaší aparatuře co nejlépe. Volte možnost, která odpovídá vašemu vybavení. Možnosti zahrnují:

- Stereo reproduktory
- Kvadrofonické reproduktory (4 reproduktory, 2 vpředu, 2 vzadu).
- 5.1 Surround reproduktory (6 reproduktorů, 2 vpředu, 2 vzadu 1 uprostřed a sub-woofer)
- Stereo sluchátka

Ujistěte se, zda jste zvolili adekvátní nastavení; pokud toto nastavení neodpovídá skutečnému stavu, může dojít ke zhoršení kvality zvuku.

Reverzovat stereo
Zamění kanály sterea jeden za druhý.

Deaktivovat EAX
Zde můžete hře zakázat používání EAX rozšíření. To má vliv jak na kvalitu zvuku, tak na rychlost hry. Aby mohla změna vejít v platnost, musíte restartovat počítač.

Toto nastavení doporučujeme měnit pouze tehdy, když narazíte na vážné problémy se zvukem.

Hlasová komunikace
Tato možnost je funkční pouze pro hry přes místní sítě LAN. Aby fungovala správně, je třeba mít připojený a ve Windows nainstalovaný mikrofon.

Funkci zapnete zaškrtnutím políčka u "enable". Tím se vám zpřístupní možnost nastavení citlivosti mikrofonu. Mějte na paměti, že váš hlas se ve hře "ponese" do dálky, určené jeho hlasitostí. Pokud chcete, aby vás slyšeli spoluhráči, kteří se ve hře jeví daleko od vás, musíte křičet.

Výcvik pro hru jednoho hráče

Výcvik pohybu
Ke zvládnutí základních pohybů ve Vietcongu slouží krátká překážková dráha. Zde se naučíte chodit, běhat, skákat, pohybovat se skrčení a plazit se. Snažte se zavděčit instruktorovi; je znám tím, že s nováčky nemá slitování.

Střelecký výcvik
Když zvládnete základy pohybu na překážkové dráze, můžete přejít na střelnici. Zde se naučíte, jak přesně střílet, jak mířit, přebíjet, zahodit zbraň, zvednout ze země jinou atd. Chcete-li dobře pochopit zbraně ve Vietcongu a jejich funkci, absolvujte tuto instruktáž.

Výcvik v zacházení s těžkými zbraněmi
V této instruktáži zavítáte na jinou střelnici, větší, než byla ta předchozí. Naučíte se zde používat miny Claymore, granáty, upevněný kulomet M-60 a granátomet M-79. Také se zde dozvíte, jak přivolat pomocí mapy dělostřeleckou podporu.

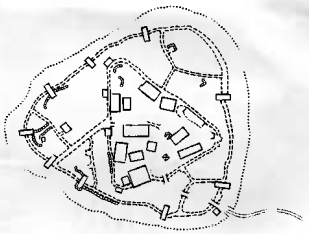
Výcvik bojové taktiky
V této instruktáži se dozvíte, jak účinně bojovat ve skupině.

Kampaň jednoho hráče

Hlavní postava
Seržant první třídy Steve Hawkins se narodil ve Wilmingtonu v Severní Karolíně. Téměř rok strávil studiem ekonomie na Státní univerzitě Severní Karolíny, avšak rozhodl se odejít, částečně z osobních důvodů, částečně proto, že studium ho nebavilo. O několik měsíců později, v březnu 1960, nastoupil v Detroitu k U.S. Army. Hawkins rychle vystoupal po žebříčku hodností, a když byl v roce 1963 přeložen ke Zvláštním silám (Special Forces), měl již hodnost štábního seržanta. Jeho specializací byla zpravodajská činnost. Po absolvování výcvikového kurzu Special Forces ve Fort Braggu byl přeložen na Okinawu. Rok sloužil v Thajsku a pak ještě jeden ve Vietnamu, poté se vrátil zpět na Okinawu. O rok později byl na vlastní žádost přeložen zpět do Vietnamu, zpočátku jako instruktor do výcvikového tábora LLDB Rangers, později byl přeložen do základny Nui Pek jako náhrada za padlého zpravodajského důstojníka.



Základna



Nui Pek se nachází několik kilometrů od vietnamsko-kambodžské hranice, v provincii Pleiku. Posádku zde tvoří tým Special Forces A-216 (v současné době 6 členů), LLDB tým (jihovietnamští Special Forces) a několik vojáků z jednotek CIDG (místní horalové-Montagnardi, kteří prošli americkým výcvikem).

TOC (Taktico-operační centrum)

TOC je středem a nejdůležitějším místem základny. Zde se plánují a organizují hlídky, akce na pomoc civilistům, cvičení a probírají se problémy spojené se správou a řízením základny. Zde také probíhají briefingy vašeho týmu, které předcházejí každé misi.

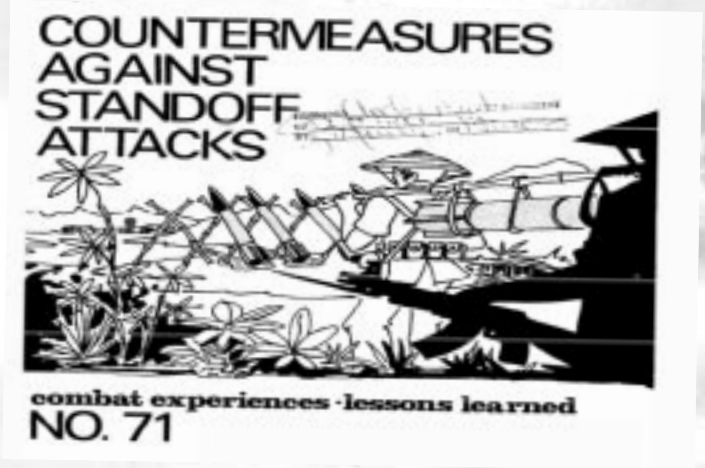
Hawkinsův bunkr

Vaše "díra" - zde budete trávit čas, když se zrovna nebudete brodit po pás v bažině nebo škrábat po zarostlých svazích džungle. Místo podlahy je tu udupaná hlína, postel je tvrdá, deka kouše a moskyti nedají ani na chvilku pokoj.

Bunkr je vaše osobní základna: najdete zde předměty a dokumenty, které jste během svého pobytu ve Vietnamu nashromáždili. Zde se můžete vrátit ke všem dříve získaným dokumentům, přečíst si poučení o taktice Vietcongu, prolistovat si deník nebo prostě jenom odpočívat a poslouchat přitom malý tranzistorák s radiostanicí AFVN (American Forces Vietnam Network).

Briefingy
Rozkaz k nadcházející misi často obdržíte den předem. Dozvíte se, kde se mise bude odehrávat, v jakém počtu vojáků, zda budou k dispozici záložní síly nebo dělostřelecká podpora, co je známo o nepříteli v oblasti, kde a jak proběhne vysazení týmu a jeho vyzvednutí a další podstatné informace.
Tento papírový rozkaz je materiál k ústnímu briefingu, který uděluje kapitán těsně před začátkem mise.
Kromě toho po ukončení mise obdržíte tzv. de-briefingový dokument, který popisuje, co se v průběhu mise událo, uvádí počet spřátelených i nepřátelských ztrát a další důležité informace.

Dokumenty "Lessons Learned" - poučení
Armádní dokument, který obsahuje velké množství užitečných informací o Vietcongu a severovietnamské armádě, týkající se taktiky, zbraní, pastí a podobně.



Manuály
Historický výklad o nepříteli.

Informace o zbraních
Můžete si projít technické údaje všech zbraní.

Deník
Hawkins si píše deník, do kterého připisuje nové záznamy pokaždé, když se vrátí z mise. Kromě toho má také umělecké sklony...

Osobní karty členů týmu
Stručný vojenský záznam pro každého člena týmu.

Rádio
Uvolněte se a odpočiňte si při poslechu rádia s dobovou hudbou, kterou uvádí populární DJ "Jonah Jukowski".

Střelnice / Zbrojnice
Zde si můžete vybrat zbraň a cvičit se ve střelbě.

HRA JEDNOHO HRÁČE

Jednotlivé mise
Hráč může znova procházet již dokončené mise.

Rychlá bitka
Vietcong umožňuje skočit rovnýma nohama do bitvy, která není součástí kampaně. Vyberte si mapu, navolte možnosti podle svého gusta a vzhůru do boje!

HRA VÍCE HRÁČŮ (MULTIPLAYER)

LAN
Hra přes místní síť (Local Area Network - LAN).

Internet
Hra přes Internet prostřednictvím GameSpy. Vybíráte ze seznamu aktuálně dostupných serverů, u kterých se zobrazují dodatečné informace.

Přímé připojení
Pokud znáte IP adresu aktivního serveru, můžete ji sem vložit a připojit se přímo. Tento typ připojení se neliší od připojení přes server ze seznamu, až na to, že nemusíte čekat, až se váš server na seznamu objeví.

Hráč Svou postavu si můžete několika způsoby sami upravit:

Jméno	**Vložte jméno.**
Strana	**Zvolte stranu - US nebo VC.**
Tělo	**Zvolte tělo/uniformu.**
Čepice	**Zvolte pokrývku hlavy.**

JAK ZALOŽIT SERVER

Mapy
Zvolte mapu, na které se bude hrát. Různé mapy jsou vhodné pro různý počet hráčů.

Ukončovací pravidlo
Hráč může určit, za jakých podmínek bude hra končit:
- Časový limit (nastavte, jak dlouho má hra trvat)
- Frag limit - limit počtu zabitých (pokud dojde k určenému počtu zabití, hra končí)
- Bodový limit - bodový limit (hra končí jeho dosažením)

Nastavení serveru
Vietcong nabízí celou řadu dalších možností, jak nastavit nejrůznější parametry síťové hry. Můžete omezit množství hráčů určitého povolání, nastavit čas znovuobjevení na mapě (respawn) a další parametry, které vám umožní využít plný potenciál síťové hry Vietcongu.

Typy hry

Deathmatch (DM) – "všichni proti všem"
Nemáte kamarády, ublížil vám celý svět? DM je mód, ve kterém neplatí žádná pravidla kromě počtu "fragů". Zbraně jsou rozmístěny na různých místech map.

Team deathmatch (TDM) – týmy proti sobě
Dva týmy se snažít vybít se navzájem. O něco společenštější varianta deathmatche.

Capture the flag (CTF) – ukořisti vlajku!
Oba týmy mají svou vlajku, cílem je ukradnout vlajku nepřítele a vrátit se s ní do vlastní základny. K vítězství je třeba, aby vlastní vlajka byla stále ve vlastní základně.

Assault team game (ATG) – týmový útok
Každá mapa má jeden ATG mód. Tento mód předpokládá, že každý z týmů má své vlastní odlišné úkoly. Detaily ohledně jednotlivých ATG módů se dozvíte z popisů jednotlivých map.

Příklad: Ochraň pilota
US tým tu má za úkol ochránit pilota a dovést jej živého na PZ (přistávací zóna). Pilot je vybaven na začátku neprůstřelnou vestou a pistolí. Úkolem Vietcongu je eskort pilota překazit.

Last man standing (LMS) – poslední muž naživu
V tomto módu, podobně jako v deathmatchi, bojují všichni proti všem, jen s tím rozdílem, že zabití hráči se do konce hry znova neobjevují (respawn). Ten, kdo zůstane poslední naživu, pak restartuje mapu jako hrdina, s M-60 v ruce a bonusem zdraví, zatímco ostatní začínají s pouhou pistolí.

Real war (RW) – válka jako ve skutečnosti
V tomto módu je třeba ukořistit všechny vlajky na mapě. Jsou nejméně tři a k vítězství je třeba získat je všechny.

Co-operative (COOP) – kooperativní
V tomto módu utvoříte se spoluhráči tým a procházíte mise společně.

MULTIPLAYER – HRA VÍCE HRÁČŮ
Ve hře více hráčů je podobně jako ve hře jednoho možnost komunikovat s ostatními členy týmu přes příkazové menu. Příkazy se v sub-menu dělí do následujících skupin:

Příkazy...
Potřebuji...
Vidím...
Říkám...

Každá z těchto položek obsahuje vlastní podskupinu příkazů. Když příkaz zvolíte, vaše postava jej vykřikne. Pamatujte však na to, že nepřátelé váš hlas slyší stejně dobře jako váš tým.

Správné použití těchto příkazů je ve hře více hráčů klíčem k organizování účinného útoku i obrany.

Komunikace (chat)
Komunikovat můžete také pomocí obvyklého textového chatu. Zde můžete určit, zda se vaše zpráva zobrazí všem hráčům, nebo jen členům vašeho týmu. Pokud však byla vaše postava zabita a vy jste momentálně mimo hru, můžete přes chat komunikovat pouze s ostatními vyřazenými hráči.

Stejně jako příkazy je i chat základním prvkem úspěšné multiplayerové taktiky.

Hlasování
V multiplayeru Vietcongu je zabudován hlasovací systém, pomocí kterého lze vyloučit hráče ze hry. Pokud se některý hráč chová neférově nebo jinak kazí ostatním požitek ze hry, je možno odhlasovat jeho "vykopnutí". (viz příkazy z konzole)

Když někdo dá popud k hlasování, oznámí to ostatním hráčům zpráva na obrazovkách. Každý pak použije chatové rozhraní k hlasování "y" nebo "n".

Jak změnit profesi
Profesi, kterou si volíte na začátku hry, nelze změnit, dokud vaše postava nezemře. Stiskem klávesy HOME se dostanete do menu, kde můžete zvolit znova stranu, zbraně a profesi. Pokud má daný server některou profesi zakázanou, nebudete ji moci zvolit.

Zadané změny vejdou v platnost po vaší příští smrti a znovuobjevení se ve hře.

Statistika

Statistiku své postavy i celého týmu si můžete přímo za hry vyvolat stiskem klávesy TAB. Statistika zahrnuje seznam hráčů s počty bodů, zabití, smrtí a ping. Seznam automaticky vyhodnocuje statistiku a řadí hráče podle úspěšnosti. Statistika se objeví automaticky poté, co hra skončila.

PŘÍKAZY Z KONZOLE (PŘÍKAZOVÝ ŘÁDEK)

Příkazy z konzole, které mohou používat všichni účastníci hry více hráčů:

Příkaz	Parametry	Popis	Příklad
KICK	<JMÉNO HRÁČE> NEBO <ID HRÁČE>	DÁ POPUD K HLASOVÁNÍ O ODSTRANĚNÍ HRÁČE ZE HRY. HRÁČE JE UVEDENO V SEZNAMU HRÁČŮ. VÍCE VIZ NÍŽE.	KICK HAWKINS NEBO KICK 10
LIST	NEJSOU	VYPÍŠE V KONZOLI SEZNAM VŠECH HRÁČŮ.	LIST
LISTADMINS	NEJSOU	VYPÍŠE V KONZOLI SEZNAM VŠECH ADMINISTRÁTORŮ	LISTADMINS
STARTADMIN	<HESLO>	SLOUŽÍ K PŘIPOJENÍ SE A VZDÁLENÉ SPRÁVĚ DANÉ HRY. HESLO URČUJE POUZE ADMINISTRÁTOR-HOSTITEL POMOCÍ PŘÍKAZU SET SRVADMIN – VIZ NÍŽE	STARTADMIN TAJNEHESLO

Následují příkazy z konzole, které mohou používat pouze administrátoři včetně vzdálených administrátorů:

Příkaz	Parametry	Popis	Příklad
SET SRVVM	<MÓD>	VYPÍNÁ A ZAPÍNÁ MÓD "VIETNAM" (BEZ HERNÍCH UKAZATELŮ). 1 ZNAMENÁ ZAPNUTO, 0 VYPNUTO.	SET SRVVM 1
SET SRVAB	<MÓD>	VYPÍNA A ZAPÍNÁ AUTOMATICKÉ VYROVNÁVÁNÍ. 1 ZNAMENÁ ZAPNUTO, 0 VYPNUTO.	SET SRVAB 1
SET SRVFF	<MÓD>	VYPÍNA A ZAPÍNÁ PALBU SPOJENCŮ. 1 ZNAMENÁ ZAPNUTO, 0 VYPNUTO.	SET SRVFF 0
SET SRVEC	<MÓD>	VYPÍNA A ZAPÍNÁ KAMERU NEPŘÁTEL. 1 ZNAMENÁ ZAPNUTO, 0 VYPNUTO.	SET SRVEC 0
SET SRVCLENG	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ S PROFESÍ ŽENISTY VE HŘE.	SET SRVCLENG 6

Příkaz	Parametry	Popis	Příklad
SET SRVCLMED	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ S PROFESÍ MEDIKA VE HŘE.	SET SRVCLMED 4
SET SRVCLSNI	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ S PROFESÍ ODSTŘELOVAČE VE HŘE.	SET SRVCLSNI 2
SET SRVCLRAD	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ S PROFESÍ RADISTY VE HŘE.	SET SRVCLRAD 2
SET SRVCLMAC	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ S PROFESÍ KULOMETČÍKA VE HŘE.	SET SRVCLMAC 10
SET SRVAKIDLE	<MINUTY>	NASTAVUJE ČAS, PO KTERÝ MŮŽE BÝT HRÁČ NEČINNÝ, NEŽ BUDE AUTOMATICKY ODSTRANĚN ZE HRY. 0 TUTO MOŽNOST VYPÍNÁ.	SET SRVAKIDLE 60
SET SRVAKPING	<MILISEKUNDY>	NASTAVUJE PING, KTERÝ KDYŽ BUDE PŘEKROČEN NA VÍCE NEŽ 30 VTEŘIN, ZPŮSOBÍ AUTOMATICKÉ ODSTRANĚNÍ HRÁČE ZE HRY. 0 TUTO MOŽNOST VYPÍNÁ.	SET SRVAKPING 500
SET SRVTKAK	<LIMIT> <HODINY>	NASTAVUJE, KOLIKRÁT MUSÍ HRÁČ ZABÍT SPOJENCE (TEAMKILL), ABY BYL ZE HRY NA URČITÝ POČET HODIN VYLOUČEN. 0 TUTO MOŽNOST VYPÍNÁ.	SET SRVTKAK 5 1
KICK	<JMÉNO HRÁČE> NEBO <ID HRÁČE>	ODSTRANÍ HRÁČE ZE HRY. ID HRÁČE JE UVEDENO V SEZNAMU HRÁČŮ. POKUD POUŽIJE PŘÍKAZ KICK ADMINISTRÁTOR, NEHLASUJE SE.	KICK HAWKINS NEBO KICK 10
BAN	<JMÉNO HRÁČE> <HODINY>	ODSTRANÍ HRÁČE ZE HRY A ZÁROVEŇ URČÍ POČET HODIN, PO KTERÝ SE NEMŮŽE ZNOVA PŘIPOJIT.	BAN VCPLAYER 3
CLEARBAN	NEJSOU	SMAŽE SEZNAM ODSTRANĚNÝCH HRÁČŮ SE ZNEMOŽNĚNÝM PŘÍSTUPEM, TAKŽE TITO SE MOHOU ZNOVA PŘIPOJIT.	CLEARBAN

Následující příkazy mohou používat pouze administrátoři - hostitelé.

Příkaz	Parametry	Popis	Příklad
SET SRVADMIN	<HESLO>	NASTAVUJE HESLO PRO VZDÁLENÉ ADMINISTRÁTORY, KTEŘÍ PAK POMOCÍ PŘÍKAZU STARTADMIN MOHOU SPRAVOVAT VZDÁLENOU HRU.	SET SRVADMIN TAJNEHESLO
STARTADMIN	<HESLO>	POUŽÍVÁ SE K PŘIPOJENÍ A VZDÁLENÉ SPRÁVĚ HRY.	STARTADMIN TAJNEHESLO
SET SRVADMIN	NEJSOU	MAŽE HESLO PRO VZDÁLENOU SPRÁVU A RUŠÍ MOŽNOST VZDÁLENÉ SPRÁVY.	SET SRVADMIN

JAK POUŽÍVAT ZBRANĚ

Střelba
Jednoduše nastavte zaměřovací kříž na cíl a palte (implicitní nastavení - levé tlačíko myši). U mnoha zbraní lze přepínat mezi jednotlivými výstřely a dávkou. Jednotlivý výstřel je přesnější na větší vzdálenost, zatímco dávka je vhodnější pro boj zblízka.

Míření
Když stisknete tlačítko pro míření (implicitně pravé tlačítko myši), hráč nebude pálit od boku, nýbrž přiloží zbraň k líci. Použitím mířidel se zvýší přesnost střelby. Přesnost ovšem také závisí na postoji vojáka - střelba z leže je přesnější než střelba ze stoje.

Přebíjení
Postava zbraň automaticky přebije pokaždé, když vyprázdní zásobník. Hráč může kdykoliv zbraň přebít stiskem příslušného tlačítka.

Zbraně a hráč
Hráč může nést pouze JEDNU zbraň každé třídy, jednu pistoli a jednu pušku nebo kulomet. Kromě toho můžete nést ještě nůž (který se nedá zahodit) a až 4 granáty. Zbraně (a také další výstroj) můžete vybírat pomocí kláves s čísly. Implicitní nastavení je následující: 1 - nůž, 2 - pistole, 3 - primární zbraň a 5 - granáty. K výběru zbraní (a další výstroje) lze také použít kolečko myši. Kolečkem zvýrazníte zbraň, kterou si přejete zvolit, a stisknete primární myšítko.
Pokud chcete zvednout zbraň třídy, kterou již u sebe máte, musíte nejprve svou stávající zbraň zahodit, abyste si uvolnili ruce. Poté nastavte kurzor na zbraň, kterou chcete zvednout. Až se kurzor změní v kolečko, stiskem klávesy "použít" zbraň zvednete.

Jak házet granáty
Před hodem je třeba granát odjistit odtrhnutím pojistky. Při hodu granátem nemá hráč k dispozici kurzor, ale vyplatí se počítat se středem obrazovky jako přibližným místem dopadu. Po odjištění je třeba podržet tlačítko střelby několik vteřin podle toho, jakou silou má být granát vržen. Čím déle jej podržíte, tím dál granát doletí.

Mimo to můžete granáty vrhat také spodem, podobně jako kuželkové koule. Odjistěte granát tlačítkem střelby a sílu hodu pak určete tlačítkem MÍŘENÍ.

Jak zahodit zbraň
Hráč může u sebe mít pouze JEDNU zbraň každé třídy, tj. jednu pistoli a jednu pušku/kulomet. Chcete-li zvednout zbraň, musíte si nejdříve uvolnit ruce tím, že zahodíte zbraň příslušné třídy, kterou máte u sebe. Implicitní klávesa pro zahození zbraně je G.

INVENTÁŘ/VÝSTROJ

Baterka
Vaše postava má ke své uniformě připevněnou baterku. V některých úrovní ji nelze použít, ale věříme, že když ji budete opravdu potřebovat, bude fungovat!

Chemické světlice
Chemické světlice používejte v podzemních tunelech. Jde o trubičky naplněné světélkující kapalinou, která po spuštění chemické reakce vydává poměrně jasné světlo. Chemické světlice slouží ke značení cest v tunelech pro případ, že byste se začali točit v kruhu.

Rádio
Rádio slouží k přijímání aktuálních rozkazů a komunikaci s velitelstvím. Kromě toho se v nižších úrovních obtížnosti hra po radiokomunikaci automaticky uloží.

Obvaz - lékárnička
Obvazem můžete léčit jak sebe, tak své spoluhráče. Spoluhráče vyléčíte tak, že se k nim s obvazem v ruce přiblížíte a stisknete tlačítko střelby. Sami sebe vyléčíte tak, že nejprve vezmete obvaz do ruky, pak zmáčknete tlačítko míření a následně tlačítko střelby.

Mapa / dělostřelecká podpora
Mapa vám pomůže zorientovat se v neznámém terénu. Kromě toho slouží v úrovních, kde je povolena dělostřelecká nebo letecká palebná podpora, k jejímu přivolání a určení souřadnic. Nejprve příslušnou klávesou zvolte mapu (implicitně M), poté si ji přibližte stisknutím tlačítka pro míření. Zjistíte, že na mapě se objevil kurzor, se kterým můžete pohybovat. Tímto kurzorem označte oblast, kterou chcete nechat dělostřelci nebo ze vzduchu ostřelovat, a stiskněte tlačítko střelby. Zbývá už jen doufat, že jste nenavedli útok spojenců na vlastní tým!

Poznáka: V případě špatného počasí nebo přítomnosti civilistů v oblasti nelze s palebnou podporou počítat.

Bojová strategie

Pohyb
Vietcong, na rozdíl od většiny akčních her z vlastního pohledu, klade značné nároky na hráčovu obezřetnost při pohybu. Ve Vietcongu vás však může zabít jedna jediná kulka, vypálená z dvousetmetrové vzdálenosti, aniž byste byť jen zahlédli toho, kdo vás zabil.

Proto je způsob, jakým se pohybujete, pro úspěch ve hře rozhodující.

Běh
Běh je nejrychlejší způsob, jak překonat danou vzdálenost. Pokud jste pod palbou a přebíháte z úkrytu do úkrytu, platí, že čím méně času strávíte vystaveni palbě nepřátel, tím lépe. Při tak výrazném pohybu jako je běh jste dobře viditelní. Nezapomeňte, že čím lehčí zbraň držíte v rukou, tím rychleji poběžíte.

Chůze
Při chůzi jste snadným cílem, ale nezpůsobujete tolik hluku. Pokud přiložíte zbraň k líci, přecházíte do chůze automaticky - běžet a mířit zároveň nelze.

Přikrčení / klek
Přikrčení dovoluje hráči pohyb s relativně dobrým krytím. V přikrčení se lze pohybovat a pálit zároveň.

Plížení / leh
Ačkoliv plížení není právě oblíbený způsob pohybu, v boji je nejužitečnější. Voják, ležící uprostřed vegetace, je velmi nenápadný a odstřelovači vědí, že jediný způsob, jak se dostat na dobré místo, je doplazit se tam. Rychlost pohybu je při

plížení velmi pomalá a navíc se nedá za pohybu pálit se zbraně - je třeba zastavit se a zamířit. Mimo to je voják v lehu bezpečnější před ničivými účinky výbuchů granátů a minometné palby. Granát kolem sebe při výbuchu šíří střepiny v okruhu nejméně 20 metrů a u ležícího vojáka je na rozdíl od stojícího jen malá pravděpodobnost, že bude střepinou zasažen.

Výskok
Menší překážky lze překonat pouhým výskokem s rozběhem, zatímco ty větší musí vojáci přelézat. Postavte se před překážku, stiskněte tlačítko pro skok a vaše postava překážku přeleze.

Vyklánění
Pokud stojíte za překážkou, jako je kámen nebo strom, můžete použít vyklánění k tomu, abyste vystrčili hlavu z úkrytu a vypálili pár výstřelů, aniž byste se sami příliš vystavovali palbě. Vyklánět se lze oběma směry, a to jak se zbraní u líce, tak u boku. Z výklonu lze také házet granáty nebo dívat se dalekohledem.

Dávka / jednotlivý výstřel
Z kulometů, útočných pušek i samopalů lze pálit dávky. U většiny z nich lze však zapnout mód, kdy po stisku spouště vyjde pouze jeden výstřel. Střelba v krátkých dávkách nebo po jednotlivých výstřelech je mnohem přesnější a více se hodí při boji na větší vzdálenost. Při dlouhých dávkách způsobí výšlehy u hlavně a zpětný ráz, že pouze několik prvních nábojů směřuje k terči.

Členové týmu

Pro jednoho člověka je v praxi nemožné dobře zvládnout všechny dovednosti potřebné pro boj se zákeřným, sebevědomým nepřítelem v jeho vlastní domovině. Z toho důvodu je každý člen jednotky vycvičen jako specialista v jiném oboru. Ve Vietcongu budete nuceni dovedností svých spolubojovníků často využívat, a v některých misích byste bez jejich pomoci nepřežili déle než pár minut!

Každého člena týmu si můžete zvlášť přivolat a udělit mu rozkaz, avšak pokud tak nebudete činit, vaši spolubojovníci se budou chovat rozumně a jednat z vlastní iniciativy. Pokud jste například těžce zraněni, medik uslyší váš křik a přispěchá vám sám na pomoc.

Stopař / zvěd (rychlá klávesa – num pad 1)
Stopař je pro úspěšné plnění misí nepostradatelný. Většina stopařů jsou rodilí Vietnamci z řad LLDB nebo CIDG (vietnamské jednotky vycvičené a vyzbrojené Američany), a znají proto výborně terén i zvyky a chování nepřítele. Úkolem stopaře není jen provést tým nepřehlednou džunglí, nýbrž i hledat pasti a skrytého nepřítele, který se možná někde chystá tým přepadnout. Pokud past přehlédne, bude on tím, kdo zakopnutím o drát spustí smrtící mechanismus, a pokud bude tým přepaden, bude stopař první na mušce nepřítele.

Při cestě džunglí se vyplatí stopaře následovat. Pokud nejdete na dohled za ním, snadno se ztratíte. Pokud vyrazíte netrpělivě před něj, pravděpodobně skončíte po pár metrech s výkaly infikovanými bambusovými bodci v hrudi! Stopařova schopnost odhalit pasti je nepostradatelná – on je oči i uši týmu.

Pokud je stopař poblíž, můžete mu rozkázat, aby pokračoval v cestě. V případě, že se stopař zastaví kvůli nějaké překážce na cestě, řekne vám o tom. V případě, že nepřítel je nablízku, stopař vás vyzve, abyste vedl jednotku do boje vy jako velitel.

Zdravotník (rychlá klávesa – num pad 2)
Se zdravotníkem je moudré být zadobře – žádný voják neví, kdy ho bude potřebovat. Zdravotník při sobě nosí základní zdravotnický materiál, chirurgické nástroje, obvazy a morfin. Součástí jeho práce je obíhat v palbě zraněné spolubojovníky a poskytovat jim okamžitou první pomoc, na které na bojišti často závisí život. Zdravotník je svědkem hrůzných scén a je často vystaven nepřátelské palbě, když musí pro záchranu kamaráda riskovat život.

Ve Vietcongu reaguje zdravotník na volání zraněných o pomoc. Nosí s sebou dostatek zdravotnického materiálu i pro dlouhé mise a je prvotřídně vycvičen v rychlém ošetřování ran způsobených kulkami, střepinami a podobně.

Pokud je třeba, dřív nebo později sám přijde a vyléčí vás; pokud ovšem potřebujete jeho pomoc ihned, stačí jej zavolat.

Ženista (rychlá klávesa – num pad 3)
Ženista je specialista na demolice, člen týmu, který dokáže nejlépe zacházet s výbušninami. Kromě toho s sebou nosí zásoby munice pro zbytek týmu. Ženista je užitečný, kdykoliv je třeba vyhodit něco do povětří, ale častěji od něj budete chtít střelivo.

Někdy vám ženista doplní střelivo z vlastní iniciativy, jindy si ho budete muset přivolat nebo přiběhnout až k němu a vzít si ho od něj sami.

Radista (rychlá kláves – num pad 4)
Tento chlapík vám zprostředkovává váš jediný kontakt se světem. Činí tak s pomocí vojenského rádia PRC-25, které nosí na zádech. Rádio budete používat, kdykoliv bude třeba spojit se s velitelstvím, přivolat dělostřeleckou podporu, vrtulník, který vás má dopravit zpět do základny, anebo když budete posílat hlášení o situaci (tzv. „sitrep“). Bez radisty byste byli odříznuti od svých, nemohli byste přivolat záchranu, posily ani odvoz, a proto je třeba chránit jeho život s nasazením všech dostupných prostředků.

Pokaždé, když bude třeba použít rádio ke komunikaci, objeví se vlevo dole ikonka. Tehdy zajděte za radistou nebo si ho přivolejte a on vám podá sluchátko.

Zbraňový specialista / kulometčík (rychlá klávesa – num pad 5)
Tento chlap budí respekt. Nosí s sebou kulomet M-60 (tzv. „svini“), což samo o sobě je úctyhodný výkon. K tomu je ještě celý omotaný nábojovými pásy. Jeho úlohou je obstarat kulometnou palbu při útoku i obraně a donutit jí nepřítele, aby se držel při zemi. Kulometčíkovi můžete přikázat, aby útočil nebo naopak se zakopal, ale v jistých situacích se bude stejně rozhodovat podle vlastního úsudku.

Rady a tipy

1) V zápalu boje často zjistíte, že vám dochází střelivo, že máte málo zdraví a podobně. Lepší než opustit úkryt a snažit se sám vyhledat spoluhráče je přivolat si je pomocí numerické klávesnice. Jedním stiskem klávesy celkem bezpečně získáte pomoc, kterou zrovna potřebujete, ať už je to střelivo nebo ošetření. A pokud jste v „tom“ opravdu až po krk, přivolejte kulometčíka se „sviní“ v rukou, aby vás z „toho“ vytáhl!
2) Ačkoliv M-16 je slavná zbraň, která zosobňuje vietnamský konflikt, doporučujeme vsadit na Thompson! Zatímco v zásobníku M-16 je pouze 18 nábojů, Thompson jich má 30. Thompson má stejný dostřel jako M-16 a navíc pálí relativně přesně i od pasu, což jistě ocení ti nedočkavější z vás! Thompson taky pálí jednotlivé střely v dávkách ve velmi krátkých intervalech a můžete jej přepnout do módu jednotlivých výstřelů, díky čemuž jej můžete použít jak

ke zběsilému „kropení“, tak k přesné střelbě na větší vzdálenost. Tahle zbraň je prostě poklad!

3) Kryj se! Podobně jako ve skutečném boji, i ve Vietcongu je dobrý úkryt vojákův nejlepší přítel. Všude ve hře je spousta vegetace a dalších předmětů, které slouží jako dobrý úkryt a umožní vám projít úrovní ve skrytu, aniž byste se příliš vystavovali mušce nepřítele. Na druhou stranu nejhorší věc, kterou můžete udělat, je zbrkle pobíhat v otevřeném prostoru. Obzvlášť v přestřelce se vyplácí nejdříve se krýt, pak pálit z krytu a teprve poté přebíhat z krytu do krytu.

4) Američtí vojáci měli ve Vietnamu obvykle palebnou převahu, a proto často „čistili“ podezřelá místa naslepo pálenými dávkami nebo granáty. I když se zdá, že před vámi nikdo není, granát vržený do potenciálního úkrytu způsobí, že skrývající se partyzáni vyrazí ze svých úkrytů ve snaze zachránit si život. Tím se vašemu týmu odkryjí a stanou se z nich snadné cíle. Jak již bylo řečeno, dají se ke stejnému účelu použít i dávky z automatických zbraní: tzv. „spray and pray“ („krop a modli se“) byla mezi americkou pěchotou velmi populární taktika (někdo spočítal, že na jednoho zabitého nepřátelského vojáka připadl milión vypálených nábojů!).

5) Naučit se správně zacházet s granáty se může zdát zpočátku těžké, ale při dodržení pár jednoduchých pravidel mohou být smrtící. Nezapomínejte, že granáty vybuchují pět až šest vteřin po odjištění, takže když cílíte na běžícího nepřítele, hoďte granát před něj tak, aby vybuchl v okamžiku, kdy k němu přiběhne. Pokud chcete, aby granát explodoval hned po dopadu, odjistěte jej a před hodem čekejte dvě až tři vteřiny. K čištění bunkrů nebo místností plných nepřátel se hodí vrh spodem. Odjistěte granát jako obvykle, jen pro hod použijte pravé myšítko. Takto hozený granát letí s menší razancí a dříve dopadne.

6) Ne všechny zbraně mají stejně kvalitní mířidla, a pouze Dragunov a Garand jsou vybaveny optikou. V boji je však často potřeba před útokem místo nejprve důkladně prohlédnout. K tomu se výborně hodí dalekohled - má velké zvětšení a je vždy po ruce. Nezapomínejte na něj!

7) Čím těžší zbraň držíte, tím pomaleji se pohybujete. S pistolí nebo lehkou puškou v rukou poběžíte dost rychle, avšak nejrychleji se budete pohybovat, pokud vezmete do ruky nůž.

8) Pokud jste v zákrytu, můžete použít funkci vyklánění k tomu, abyste s minimální ztrátou krytí vykoukli z úkrytu, ev. vypálili nějakou tu dávku. Jakmile klávesu pro výklon pustíte, vaše postava se automaticky vrátí do původní polohy.

9) Nepodceňujte nůž. Pokud se dokážete dostat nepříteli takříkajíc na kůži, několik bodnutí ho spolehlivě „vyřídí“. V husté vegetaci nebo zástavbě se často vyplatí přiběhnout až k nepříteli, který obyčejně potřebuje pár okamžiků, aby si „srovnal mušku“, a prostě ho zapíchnout. Nemluvě o tom, že podříznout protihráče nožem v multiplayeru je husarský kousek, jímž si vysloužíte oprávněný obdiv spolubojovníků!

10) Myslíš, že jsi tvrdý a máš na to? Zkus si projít hru v obtížnosti „Vietnam“ - bez ukládání, bez ukazatelů munice a zdraví. Takhle nějak to totiž bylo ve skutečnosti... Ačkoliv to není lehké, je to zábavné a hlavně Opravdu realistické.

11) V džungli se přestřelky odehrávají na relativně malou vzdálenost, a proto pokud vás nepřítel spatří, má dobrou šanci, že vás na místě zastřelí. Na druhou stranu je výhodou vietnamského terénu, že je členitý a skýtá spoustu potenciálních úkrytů. Umění správného krytí je ve Vietcongu ta nejdůležitější dovednost. Shnilá kláda ležící přes cestu se může ve štěkotu kalašnikovů v mžiku stát vaším přítelem na život a na smrt!

AUTOŘI

Tým PTERODONu

Vedoucí projektu
Jarek Kolář

Hlavní programátor
Michal Janáček

Programátoři
Ivo "Solitude" Novák
Mike Žbleka
Marek Trtík
Petr Benýšek

Programátoři misí
Jiří "Shigor Birdman" Matyskiewicz
Petr Benýšek
Michal Janáček

Programátoři multiplayeru
Michal Janáček
Mike Žbleka

Programátoři speciálních nástrojů
Petr Benýšek
Ivo "Solitude" Novák
Mike Žbleka
Filip "Pip" Oščádal
Vladimír Zadražil
Jaroslav Kolář, sr.

Spolupráce na grafických nástrojích
Vladimír Zadražil

Design hry
Zdeněk Mezihorák
Michal Mariánek
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast
Jiří "Shigor Birdman" Matyskiewicz

Hlavní designér
Jarek Kolář

Další designéři
Jan Král
Ondřej Netík

Studium a sběr materiálů k vietnamské válce
Zdeněk Mezihorák

AI hratelnost
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast
Radim Kralík

Dialogy
Zdeněk Mezihorák
Jiří "Shigor Birdman" Matyskiewicz
Charlie A.A. Kinloch

Skriptování multiplayeru
Michal Janáček
Petr Benýšek

Design multiplayeru
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast
Michal Janáček

Konzultant pro scénář
Frederic "Rick" Harvey

Úpravy scénáře
Debbie James

Hlavní grafik prostředí
Vladimír Zadražil

Grafici prostředí
David Brumla
Petr Klvač
Jan Hlavatý
Tomas Kanda
Pavel Širůček
Petr Štefek

Další grafici prostředí
David Saturka
Zdeněk Stránský
Lukáš Gergela
Kamil Příhoda

Grafici zbraní a techniky
Jerry Turna
Richard Vavruša

Další grafici zbraní a techniky
David Saturka
Petr Štefek

Skriptování zbraní a techniky
Jerry Turna

Nastavení a vyvážení zbraní
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast

Konzultanti pro zbraně a techniku
Jan Skramousský
Jaroslav Kanda
Petr Štefek, sr.

Grafika výstroje postav
Pavel Širůček

Další grafika výstroje
Petr Štefek
Lukáš Homola
Peter Gerhát
Jerry Turna
Richard Vavruša

Konzultanti pro uniformy a výstroj
Petr Ščudla
Petr Křenek

Animace rukou z vlastního pohledu
Lukáš Homola

Grafika postav
Pavel Širůček

Casting
Michal Mariánek
Nguyen Hoang Lan "Mimi"

Hlavní animátor
Peter Gerhat

Animace postav
Petr Mores
Lukáš Homola
Lubomír "Elfo" Balko

Dohled na Motion Capture
Michal Mariánek

Konzultanti pro pohyb
Pavel Hubatka
Petr Ščudla

Tváře postavám propůjčili
Petr Brožka .....(Hawkins)
Richard Mikyska .. (Hornster)
Tomáš Ronovský..... (Defort)
Michal Estrada .... (Crocker)
Joas Ndjulume Ekandjo (Bronson)
Le Duy Nhut .....(Nhut)
Václav Stratil.. (Rosenfield)
Petr Křenek (neznámý US voják)
Ivo Novák (neznámý US voják)
Petr Ščudla (neznámý US voják)
Petr Křenek .....(pilot)
Nguyen Hoang Lan "Mimi" a její přátelé .....(VC)

Herci na Motion Capture
Alan Novotný
Petr Ščudla

Grafici fauny
Petr Mores
Peter Gerhat

Animátor fauny
Petr Mores

Speciální efekty
Jerry Turna

Filmové sekvence ve hře
Michal Mariánek

Další filmové sekvence ve hře
David Brumla

Uživatelské rozhraní
Vladimír Zadražil
Pavel Širůček
Richard Vavruša

Kresba skic
Libor Balák

Zvuk - nahrávaní, střih a mastering
Filip "Pip" Oščádal

Produkce hudby
Petr Mores

Hudební spolupráce CouchLife Limited

Hostující hudebníci
Pat Homberg
Jason Copock
Chris Harding
Rona Vox
Cave Samurai
Rich Narco

Autoři instrumentální scénické hudby
Tomáš Šlápota
Petr Mores

Mistr zvuku
Stanislav Valášek

Scénickou hudbu nahráli
Tomáš Šlápota (klávesy, harmonika)
Petr Mores (kytara)
Laďa "Wonderbra" Beránek (baskytara)
Pavel Gottwald (bicí a perkuse)

Režie provizorního dabingu
Charlie A.A. Kinloch

Take2 QA, Lincoln - zvuk
Andrew Mason

Režie vietnamského dabingu
Michal Mariánek

Střih vietnamského dabingu
Petr Mekina

Mastering dabingu
Filip "Pip" Oščádal

Casting a režie dabingu
Alice Hurychová

Obsazení
Svatopluk Schuller
Libor Terš
Miroslav Středa
Libor Hruška
Jan Maxián
Tomáš Racek
Filip Švarc
Pavel Vondra
Jakub Saic
Martin Stránský
Jiří Prager
Filip Jančík
Tomáš Borůvka
Petr Burian
Luděk Čtvrtlík
Nguyen Hoang Lan "Mimi"
Nguyen Le Hoang
Nguyen Tuong Huy

Studio
MEC PRODUCTION, Praha

Mistr zvuku
Petr Mekina

Grafici filmových trailerů
Michal Mariánek
Vladimír Zadražil
Jerry Turna

Zvuk filmových trailerů
Filip "Pip" Oščádal

Průvodce na vietnamské expedici
Le Duy Nhut

Vietnamská expedice
Michal Mariánek
Petr Klvač

Konzultant pro taktiku Special Forces
Pavel Hubatka

Konzultanti pro U.S. Army
Capt. Frederic "Rick" Harvey
Terry Marks

Konzultant pro historii
Daniel Kamas

Konzultanti pro NVA
Nguyen Hoang Lan "Mimi"
a její přátelé

Konzultanti pro faunu a flóru
Ivan Horáček
Jan Hošek a jeho expedice

Hlavní testeři Pterodonu
Josef "ZOGOTH" Pokorný
Petr Kanda
Radim Králík
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast
Jarek Kolář

Testeři Pterodonu
Josef "ZOGOTH" Pokorný
Jiří "Dury" Čuma
Jan "Morshat" Dungel
Radim "Shivok" Krulikovský
Vladan "Tauron" Rychtařík
Petr Kanda
Lukáš Kříž

PTERODON web site
Filip "Pip" Oščádal

Závěrečné titulky
Michal Janáček
Marek Trtík
Vladimír Zadražil
Filip "Pip" Oščádal

Účetnictví
Stanislava Kratochvílová

Provozní technik
Josef "ZOGOTH" Pokorný

Illusion Softworks

Development director
Petr Vochozka

CFO
Lenka Kachlíková

Hlavní tester IS
Vladimír Nečas

Testeři IS
Daniel Knebl
Jan Kittler
Libor Kvasnička
Jiří Matouš
Petr "Klinger" Kislinger

Na testování se dále podíleli
Michal Rybka
Ondřej Malý
Lukáš Kuře

Take2 Interactive Europe

Výkonný producent
Rupert Easterbrook

Ředitel vývoje
Luke Vernon

Producent
Lee Brown

V.P. Gathering
Greame Struthers

Obchodní ředitel
Simon Little

Ředitel mezinárodního managementu
Gary Lewis

IT Manager
Neil Hughes

Technická produkce
Sajjad Majid

Další produkce
Jon Broadbridge

Koordinátoři skupinové produkce
Chris Madgwick
Group Design Manager
James Crocker

Designéři
James Quinlan
Tom Baker
Selena Miffling

Marketing management pro Spojené království
Sarah Seaby

Produktový manager
Gary Sims

Manager pro online marketing
Julian "Jack" Hoddy

PR Manager
Nick Boulstridge

Manager obchodního marketingu
Mark Jackson

Take2 Europe - zajištění jakosti

Manager pro zajištění jakosti
Mark Lloyd

Koordinátor testování
Charles A.A. Kinloch

Hlavní tester
Rob Dunkin

Multiplayer testovali
Jonathan Stones
Lee Johnson
Lee Brown
Steve Bell
Phil Alexander
Eddie Gibson
Stephen McGagh
Jim Cree
Mike Emeny
Denby Grace
Mike Blackburn
Andy Mason
Kevin Hobson
Antoine Cabrol
Jason Kokkorakis
Tim Bates
Kit Brown
Matt Hewitt
Phil Deane
Mike Wenn
Fernando Melo
Chris Lacey
Nick Boulstridge
Luke Vernon
Neil Hughes
Sajjad Majid
Rupert Easterbrook

Take2 International

Mezinárodní marketing
Christoph Hartman

Mezinárodní produktový manager
Gabriel Wunderlich

Mezinárodní koordinátor materiálů
Karl Unterholzner

Webmaster
Alex Harlander

Take2 Interactive North America

Producent
Matthew Kreager

Publicita
Chris Mate

Ředitel marketingu
Greg Bauman

Manager marketingu
Mark Moon

Manager pro firemní komunikaci
Anne-Marie Sims

Hlavní grafik
Mike Snyder

Grafik
Peter Muench

Ilustrátor
Kurt Miller

Webmaster
Robert Fletcher

Manager pro zajištění jakosti
Phil Santiago

Počítačová specialistka
Kathy Richardson

Technická podpora a servis
Patty Saneman
Kathy Young
Dave Thomas
Judy Pentz
Pete Stewart
Daniel Karp
Ryan Oogle
Mykl Ranere
John Martinez

Dohled nad jakostí
Frank Kirchner

Zajištění jakosti
Charles Franklin
Lisa Nawrot
Greg Peeler
Josh Noll
Josh Rose
Scott Vail
Tom McConlogue

Licencovaná hudba

"Hey Joe"

Hrají Deep Purple
Použito se svolením EMI Records Ltd
Složil William M Roberts
© Third Palm Music
Použito s laskavým svolením Carlin Music Corp.
HEY JOE je zde uvedeno v provedení DEEP PURPLE, legendární rockové kapely, která působí už čtvrté desetiletí. Píseň byla součástí jejich albového debutu "SHADES OF DEEP PURPLE", vydaného v roce 1968. Copyright na tuto nahrávku vlastní HEC ENTERPRISES LTD. pod exkluzivní licencí EMI RECORDS LTD.

"Primitive"

Hrají The Groupies Použito se svolením Warner Strategic Marketing UK
Složili Robert Cortez, Norman Desrosiers, Peter Hendleman, Gordon, McLaren, Ronald Peters and Steven Venet
© Pronto / Groupie Tunes
Použito se svolením Warner/Chappell Music Inc

"I Wanna Be Your Dog"

Hrají The Stooges
Použito se svolením Warner Strategic Marketing UK Složili James Osterberg Jr., Scott Asheton, Ron Asheton and David Alexander
© Warner-Tamerlane Publishing Corp /8 Stooge Staffel Music
Použito se svolením Warner / Chappell Music Inc

Scénickou hudbu nahráli hudebníci ze skupin Dark Gamballe a Rudé Kostry.

Dark Gamballe účinkovali se svolením RedBlack Records. Scénická hudba byla nahrána ve studiu Shaark, Bzenec. Hudba Rudých Koster je dostupná na jejich webových stránkách: www.pankagency.cz

Písně v rádiu

Vinyl Girl - The Living Dead
Firestone Eyes - The Bobby Lomax Journey
Soul Lovin' - Francis Collins featuring The Memphis Horns (courtesy of ILIO)
Hey! - The Fur Seeds
Break on Free - The Jack Knives
Everybody diggin' - Cave and the Brothers of Love featuring the Memphis Horns (courtesy of ILIO)
Girls won't say my name - Northfield Shack
You don't know - The Outsiders
Days of Fire - Cosmic Roulette
Sun sets fine - Davis
Selfless* - The Domes of Silence
Utopia* - The Domes of Silence

Všechny písně složili, nahráli a produkovali Nimrod Productions

* Složili The Domes of Silence

Zvláštní poděkování

Týmům Mafie a Hidden and Dangerous za podporu a pomoc. Tomáši Hřebíčkovi a animátorům Mafie za pomoc s Motion Capture. Technické podpoře GameSpy - Artovi, Joostovi a Tomovi!

Střeleckému magazínu za pomoc se zbraněmi. České armádě a Muzeu České Armády za pomoc. Pražské botanické zahradě za pomoc a rady. Brněnské botanické zahradě za pomoc.

Janovi Hoškovi a ČT za materiály, které nashromáždili na svých expedicích do jihovýchodní Asie.

Panu Miloši Hořínkovi za trumpetu.

Pro Music Center s.r.o. a panu Jiřímu Svítilovi za pomoc s audio HW.
Petrovi Vlčkovi, Štefanovi Piaseckému a Peterovi Bee za staré časy ve vývoji her.
Firmě AZ Paintball za skvělé herní zážitky.
Střelnici AZ za možnost vyzkoušet střelbu.
Airsoft Club Navy Seal team 2 za pomoc.
Sergiovi and Robovi z Couchlife.
Markovi z Nimrodu.

Extra zvláštní díky

PDCZ za nejlepší kancly na světě (už se nemůžeme dočkat, až se přestěhujeme…).
Super extra zvláštní díky za zvuky kanga, které jsem poslouchali celé léto (není nad zvuk oceli bušící do betonu).
Za dokonalou kávu - Air Cafe a panu Albertovi Kronkovi.
Za super Plzeň a vůbec -Stodole, panu Pavlu Zimovi a Tomáši Kučerovi.
Hospodě "Traubova" (Milujeme vás, holky Zadr, Beny, MikeZ, Jerry).
Kantýně Pavla Palána" (proč jim všechno jídlo plave v oleji?!).
Hospodě "U Emila" (Emile, proč jsi pořád takový vystresovaný?).
Hospodě "U Pásků" (proč je tam tak pomalá obsluha?).
Hospodě "U Veslaře" (proč vaří tak špatně?).
Hospodě "Atlas" (proč je tak divná?).
Hospodě "Putna" (proč nás tam nemají rádi?).
Hospodě "Sheringham" (proč servírují takové obrovské porce?).
Hospodě "Dávné časy" (proč je tak daleko?).
Hospodě "Livingstone" (za holky, mummaaaa!).
Hospodě "Kafárna" (Dík za to, že se nám staráš o členy týmu, Štefane).
Hospodě "Americká prádelna" (za Plzeň).
Hospodě "Pizzeria U Kalvodů" (1.patro, NAKRÁJET, prosím)

Děkujeme našim manželkám, dětem, přítelkyním, čarodějkám a rodičům za jejich nekonečnou podporu a pochopení.

Omlouváme se za víkendy a noci, kdy jsme nebyli doma.

© 2002, 2003 Vietcong, vyvinul Pterodon, s.r.o. Pterodon a logo Pterodonu jsou obchodní značky Pterodon a.s.

Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks a logo Illusion Softworks are jsou obchodní značky Illusion Softworks a.s.

Gathering, logo Gathering, Take2 Interactive Software a logo Take2 jsou obchodní značky Take2 Interactive Software. Všechny ostaní obchodní značky jsou vlastnictvím svých vlastníků.
Vydáno Gathering.
Všechna práva vyhrazena.

VIETCONG JE VĚNOVÁN VŠEM, KDO BYLI NĚJAK POSTIŽENI VÁLKOU VE VIETNAMU NEBO KOMUNISMEM.

Zákaznická podpora (v anglickém jazyce)

Učinili jsme vše možné pro to, aby naše produkty byly kompatibilní s co největším počtem aktuálního počítačového vybavení. Nicméně jestliže máte s fungováním některého z našich produktů jakékoliv problémy, můžete se několika způsoby obrátit na naše Oddělení technické podpory:
Předtím, než jej ovšem kontaktujete, se pečlivě připravte. Jelikož vám chceme poskytnout co nejlepší radu, potřebujeme znát co nejvíce dostupných informací o vybavení vašeho počítače a o okolnostech samotného problému. Jestliže nejste schopni zjistit níže uvedené informace sami, obraťte se se žádostí o jejich specifikaci na oddělení technické podpory výrobce nebo prodejce svého počítače. Bez těchto informací totiž nebudeme schopni váš problém vyřešit.

NÍŽE UVÁDÍME INFORMACE, KTERÉ POTŘEBUJEME PRO ŘEŠENÍ PROBLÉMU:

Kontaktní informace:
- Vaše jméno
- Emailová adresa, telefon, na němž jste přes den k zastižení, nebo poštovní adresu
- Jestliže nebydlíte ve Velké Británii, uveďte zemi, ze které nás kontaktujete, a informaci o jazykové verzi hry.

INFORMACE O SYSTÉMU:

- Značka vašeho PC a model
- Výrobce a rychlost procesoru
- Výrobce a rychlost mechaniky CD-ROM
- Celkové množství paměti RAM
- Značka a typ videokarty / 3D akcelerátoru včetně velikost videopaměti
- Značka a typ zvukové karty
- Informace o značce a ovladači myši.

Prosíme, nezapomeňte popsat co nejjasněji veškeré okolnosti doprovázející problém včetně případných chybových hlášení.

POZNÁMKA: PROSÍME, NEKONTAKTUJTE ODDĚLENÍ TECHNICKÉ PODPORY FIRMY TAKE 2 ZA ÚČELEM ZÍSKÁNÍ HERNÍCH TIPŮ. Pracovníci tohoto oddělení nejsou oprávněni ani kvalifikováni takové informace poskytovat.

KONTAKTY NA ODDĚLENÍ TECHNICKÉ PODPORY:

Pošta: Take 2 Interactive Technical Support
Unit A, Sovereign Park
Brenda Road
Hartlepool
TS25 1NN
Telefon: (0870) 1242222 / hovorné zpoplatňováno podle pásma (7 dní v týdnu od
9:00 do 23:00 CET s výjimkou státem uznávaných svátků)
Fax: 01429 233677
E-mail: **take2@startekeurope.com**
tech.support@take2europe.com
Internet: **www.take2games.co.uk**

Technická podpora (v českém jazyce)

Než sáhnete po telefonu, PŘEČTĚTE SI TOTO!
Máte-li potíže s instalací nebo hraním našich her, chceme vám pomoci. Za prvé si pořádně pročtěte instalační pokyny. Jestliže jste se řídil(a) pokyny dokumentace, a přesto máte potíže s instalací nebo provozováním tohoto softwaru, obraťte se prosím na naši HELP linku:

+420 2 57 18 95 45 (v pracovní dny a od 9 do 17 hodin)

Nezapomeňte si prosím připravit podrobný popis závady a technické údaje o svém PC.
Možnosti spojení pomocí on-line služeb: e-mail: **help@cenega.cz**
WWW: Podívejte se na naši WWW stránku na adrese **www.cenega.cz**

OMEZENÁ ZÁRUKA NA SOFTWARE A LICENČNÍ SMLOUVA

Tato OMEZENÁ ZÁRUKA NA SOFTWARE A LICENČNÍ SMLOUVA (dále "smlouva"), včetně Omezené záruky a dalších zvláštních ustanovení, je právní smlouvou mezi vámi (ať už jste fyzická či právnická osoba) a firmou Take 2 Interactive Software (dále "vlastník") týkající se tohoto softwarového produktu a materiálů v něm obsažených či jinak se k němu vztahujících. Jestliže nainstalujete nebo jiným způsobem použijete tento software, vzniká tím váš souhlas s podmínkami v této smlouvě obsaženými. Jestliže s těmito podmínkami nesouhlasíte, vraťte bez prodlení softwarové balení a přidružené materiály (včetně hardwarového vybavení, manuálu, dalších písemných materiálů a obalu) na místo, kde jste je získali, společně s účtem, bez nějž vám nemůžou být vráceny zpět peníze.

Udělení omezené nevýlučné licence. Tato smlouva vám umožňuje používat jednu (1) kopii softwarového programu (dále SOFTWARE) obsaženého v tomto balení pro osobní použití na jednom domácím nebo přenosném počítači. Používáním SOFTWARE na počítači se rozumí stav, kdy je nahrán do dočasné paměti (např. RAM) nebo instalován na trvalý nosič (např. harddisk, CD-ROM nebo jiné ukládací médium) příslušného počítače. Instalace na síťový server je přísně zakázána s výjimkou toho, je-li software použit v souladu se zvláštní a oddělenou síťovou licencí získanou od vlastníka. Tuto smlouvu jako takovou nezbytnou síťovou licenci nelze vykládat. Instalace na síťovém serveru představuje použití, které musí vyhovovat podmínkám této smlouvy. Tato licence není prodejem originálního SOFTWARE ani žádné jeho kopie.

Vlastnictví duševního majetku. Vlastník si ponechává veškerá práva, vlastnictví a obchodní podíl vztahující se k tomuto SOFTWARU a přidruženým manuálům, balení a dalším písemným materiálům (dále DOPROVODNÉ MATERIÁLY), a to včetně, ale bez omezení na, veškerých copyrightů, obchodních značek, obchodních tajemství, obchodních názvů, vlastnických práv, patentů, titulů, počítačových kódů, audiovizuálních efektů, námětů, postav, jmen postav, příběhů, dialogů, nastavení, grafiky, zvukových efektů, hudebních děl a morálních práv. SOFTWARE a DOPROVODNÉ MATERIÁLY jsou chráněny autorským zákonem Spojených států a dalšími autorskými zákony a smlouvami po celém světě. Veškerá práva vyhrazena. SOFTWARE a DOPROVODNÉ MATERIÁLY je bez předchozího písemného svolení vlastníka zakázáno kopírovat nebo reprodukovat jakýmkoliv způsobem na jakékoliv médium, ať již v celku nebo jejich část. Každý, kdo jakýmkoliv způsobem zkopíruje nebo reprodukuje SOFTWARE a DOPROVODNÉ MATERIÁLY vcelku nebo jenom jejich část na jakékoliv médium, vědomě porušuje autorské zákony a vystavuje se občanskému nebo trestnímu řízení.

Zálohování a archivace SOFTWARU. Poté, co si nainstalujete SOFTWARE do trvalé paměti počítače, můžete si originální disk(y) a/nebo CD-ROM (paměťové médium) nechat a používat pouze pro záložní a archivační účely.

Omezení. Pakliže není v podmínkách této smlouvy uvedeno jinak, máte zakázáno kopírovat nebo jinak reprodukovat SOFTWARE a DOPROVODNÉ MATERIÁLY; upravovat nebo zhotovovat odvozená díla založená na SOFTWARU a DOPROVODNÝCH MATERIÁLECH; distribuovat kopie SOFTWARU a DOPROVODNÝCH MATERIÁLŮ prodejem nebo jinak převádět vlastnictví k nim; půjčovat, pronajímat nebo poskytovat SOFTWARE a DOPROVODNÉ MATERIÁLY na leasing; nebo SOFTWARE a DOPROVODNÉ MATERIÁLY používat na veřejnosti. Výslovně vám zakazujeme přenášet SOFTWARE a DOPROVODNÉ MATERIÁLY elektronicky nebo jiným způsobem přes Internet nebo pomocí jakéhokoliv jiného média dalším osobám. Výslovně vám zakazujeme prodávat nebo používat jakékoliv postavy či ostatní komponenty hry za jakýmkoliv účelem. Výslovně vám zakazujeme prodávat nebo za účelem zisku jinak používat úrovně, programová vylepšení, pokračování nebo jiné předměty založené na nebo vztahující se k tomuto SOFTWARE a DOPROVODNÝM MATERIÁLŮM nebo vytvořené pomocí editoru úrovní SOFTWARU. Když vytvoříte pomocí editoru úrovní nové úrovně, programová vylepšení, pokračování nebo jiné předměty k SOFTWARU, a to včetně vytvoření úplně nových úrovní (souhrnně dále nazývaných Modifikace), souhlasíte s následujícími omezeními:

(i) editor úrovní SOFTWARU a přidružené vývojové nástroje a dokumentace (souhrnně "SDK") se považují za oddělené od SOFTWARU v tom smyslu, že na ně VLASTNÍK neposkytuje záruku ani technickou podporu. Nicméně si VLASTNÍK ponechává na SDK všechny copyrighty a intelektuální práva, jak je stanoveno v této licenci.

(ii) vaše modifikace musí ke spuštění požadovat plnou, registrovanou verzi SOFTWARU;

(iii) nesmíte distribuovat modifikace obsahující spustitelný soubor, který byl změněn nebo jakýmkoliv jiným způsobem upraven;

(iv) vaše modifikace nesmí obsahovat žádné urážlivé, nactiutrhačné nebo jiné nelegální materiály, materiály, které jsou skandální nebo zasahují do práv na soukromí nebo publicitu jakýchkoliv třetích osob, nebo obsahují jakékoliv obchodní značky, copyrightem chráněná díla nebo jiný majetek třetích stran;

(v) vaše modifikace musí být distribuovány pouze zdarma. Ani vy ani žádná třetí osoba nebo společnost je nesmí bez licence od VLASTNÍKA nikomu prodávat, komerčně je jakýmkoliv způsobem využívat ani vybírat za jejich použití poplatky. VLASTNÍK podporuje nekomerční distribuci kvalitních modifikací. Jestliže chcete své modifikace rozšiřovat za komerčním účelem, obraťte se prosím na níže uvedené adrese na VLASTNÍKA, který vám předá podmínky, za nichž lze modifikace distribuovat komerčně;

(vi) vaše modifikace nebudou VLASTNÍKEM podporovány. Zákazy a omezení v této části se vztahují na všechny osoby, které mají v držení SOFTWARE nebo jakoukoliv z vašich modifikací.

JE ZAKÁZÁNO UPRAVOVAT KÓD, DEKOMPILOVAT NEBO JAKÝMKOLIV ZPŮSOBEM JINAK ROZKLÁDAT SOFTWARE. Jakékoliv kopírování SOFTWARU nebo DOPROVODNÝCH MATERIÁLŮ, které není výslovně touto smlouvou povoleno, je porušením této smlouvy.

OMEZENÁ ZÁRUKA A VYLOUČENÍ ZÁRUK

OMEZENÁ ZÁRUKA. Vlastník zaručuje po dobu devadesáti (90) dnů od data koupě (nutno doložit účtem), že originální paměťové médium obsahující tento SOFTWARE nebude obsahovat za podmínek normálního používání žádné materiální nebo výrobní závady. V případě, že se v průběhu této záruční doby vyskytne na produktu nějaká závada nebo si nebudete schopni SOFTWARE do domácího nebo přenosného počítače nainstalovat, můžete SOFTWARE a DOPROVODNÉ MATERIÁLY vrátit na místo, kde jste je získali, a bude vám vrácena plná cena. Tato omezená záruka se na vás nevztahuje v případě, že jste SOFTWARE poškodili nehodou nebo v důsledku nevhodného používání.

MOŽNOSTI NÁHRADY. Vaše exkluzivní právo na náhradu a zároveň celá odpovědnost vlastníka spočívá ve

(i) výměně jakéhokoliv originálního paměťového média se SOFTWAREM nebo

(ii) vrácení celé částky zaplacené za tento SOFTWARE. Tím, že otevřete zapečetěný herní obal, nainstalujete nebo jinak SOFTWARE a DOPROVODNÉ MATERIÁLY použijete, souhlasíte s tím, že se zříkáte jakýchkoliv dalších náhrad, které by vám podle zákonů náležely. Jakékoliv nároky, kterých se vzhledem k zákonnému omezení vzdát nemůžete, tímto postupujete, nebo je postoupíte ihned, jakmile se stanou dostupnými, na vlastníka.

© 2003 Illusion Softworks. Vietcong, logo Vietcong, Illusion Softworks a logo Illusion Softworks jsou obchodní známky Illusion Softworks, všechna práva vyhrazena. Vyvinul Pterodon. Pterodon a logo Pterodon jsou obchodní známky společnosti Pterodon. Gathering, logo Gathering , Take 2 interactive Software a logo Take 2 jsou obchodní známky Take 2 Interactive Software. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků.
Vydal Gathering. Všechna práva vyhrazena. AMD, logo AMD Arrow, AMD Athlon XP a jejich kombinace jsou ochranné známky společnosti Advanced Micro Devices, Inc. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků. V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: 2 57 18 95 11-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz

VIETCONG

KOMPLETNÝ SPRIEVODCA VOJNOU V DŽUNGLI



www.vietcong-game.com

www.lynx.cz

www.cenega.sk

„Najlepšie si hru vychutnáte na počítačoch LYNX s procesorom AMD Athlon XP"

© 2003 Illusion Softworks. Vietcong, logo Vietcong, Illusion Softworks a logo Illusion Softworks sú obchodné známky Illusion Softworks, všetky práva vyhradené. Vyvinul Pterodon. Pterodon a logo Pterodon sú obchodné známky spoločnosti Pterodon. Gathering, logo Gathering, Take 2 interactive Software a logo Take 2 sú obchodné známky Take 2 Interactive Software. Všetky ďalšie obchodné známky sú majetkom príslušných vlastníkov. Vydal Gathering. Všetky práva vyhradené. AMD, logo AMD Arrow, AMD Athlon XP a ich kombinácie sú ochranné známky spoločnosti Advanced Micro Devices, Inc. Všetky ďalšie obchodné známky sú majetkom príslušných vlastníkov. V Slovenskej republike distribuuje CENEGA Slovakia, s.r.o., Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, tel.: 02 59 30 88 11, www.cenega.sk, info@cenega.sk



OBSAH

Vojna vo Vietname 2
Inštalácia 4
Direct X 4
GameSpy.....4
Technická podpora GameSpy 5
Odinštalovanie 5
Ako spustiť hru 5
Konfigurácia / Dialóg nastavenie 5
Rozlíšenie obrazovky v hre 6
Menu 7
Hlavné menu 7
Všeobecné nastavenie 7
Možnosti ovládania 8
Nastavenie 9
Video 10
Zvuk.....10
Výcvik pre hru jedného hráča 12
Kampaň jedného hráča 12
Základňa.....13
TOC (Takticko-operačné centrum) 13
Hawkinsov bunkor 13
Hra jedného hráča 15
Hra viacerých hráčov (Multiplayer) 15
Ako založiť server 15
Typy hry 16
Príkazy z konzoly (príkazový riadok) 18
Ako používať zbrane 20
Inventár / Výstroj 21
Bojová stratégia 22
Členovia tímu 23
Rady a tipy 25
Autori.....28
Zákaznícka podpora 36
Licenčná dohoda 38

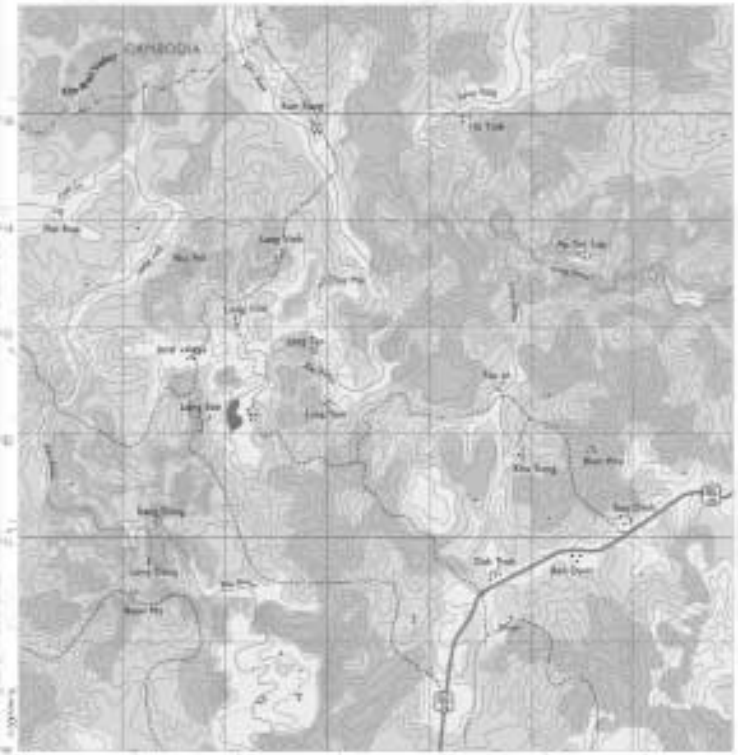
VOJNA VO VIETNAME

V roku 1954 bola francúzska kolónia Indočína Ženevskými dohodami rozdelená na štyri nezávislé štáty: Kambodžu, Laos a severný a južný Vietnam. Po dvoch rokoch relatívneho pokoja sa rozhodol severovietnamský vodca Ho Či Min urýchliť zjednotenie oboch častí Vietnamu pod svojou nadvládou násilnou cestou. Komunistické bunky vo všetkých vidieckych i mestských oblastiach južného Vietnamu mali formou gerilového boja pripravovať cestu k pádu juhovietnamskej vlády a následnému obsadeniu Vietnamskej republiky Severovietnamcami. Armáda Vietnamskej republiky nebola schopná tomuto tlaku nijako čeliť a krajine hrozil úplný rozvrat. Do juhovýchodnej Ázie presunuli svoje vojenské sily Spojené štáty americké, ktoré si uvedomovali strategickú dôležitosť malého ázijského spojenca. Tieto posily najprv tvorilo niekoľko poradcov a inštruktorov, neskôr i jednotky pravidelnej armády a námorná pechota. Americké ozbrojené sily sa postupne zapojili po boku armády Vietnamskej republiky do bojov proti miestnym gerilovým skupinám a od roku 1964 i proti jednotkám pravidelnej severovietnamskej armády. Podľa vojnového scenára stratégov z Hanoja mala ich armáda podporiť akcie juhovietnamských komunistov a privodiť pád saigonskej vlády ešte skôr, než silnejúca americká vojenská prítomnosť v krajine ich zámerom zabráni. Tento plán už komunistom nevyšiel a krajina sa nezadržateľne rútila do apokalypsy vojnového besnenia.

Vojna vo Vietname je najväčším a najkrvavejším vojnovým stretnutím druhej polovice 20. storočia. Bola produktom svojej doby, stretnutím medzi svetovým komunizmom a slobodným svetom. Takmer dvadsať rokov trvajúce boje si vyžiadali životy skoro 3 000 000 Vietnamcov a 58 000 Američanov.

Vietnamská republika - rok 1967. V krajine zúri občianska vojna. Neexistuje jasne daná frontová línia. Bojuje sa v džungli, v deltách riek i na ryžových poliach. Bojuje sa v dedinách i na predmestiach. Z Laosu, Kambodže a Severného Vietnamu prenikajú "Ho Či Minovou cestou" na územie Vietnamskej republiky severovietnamskí vojaci i príslušníci juhovietnamských gerilových skupín. Niekoľko trás "Cesty" vedie i cez hory Centrálnej vysočiny, oblasťou obývanou domorodými horskými kmeňmi známymi pod francúzskym názvom Montagnardovia. Spojené štáty tam posielajú vojakov zvláštnych síl (Special Forces). Tí naväzujú kontakty s príslušníkmi horských kmeňov a mužov z týchto etník cvičia v boji proti komunistom. Cvičia ich v nekonvenčnom boji malých jednotiek v divokej prírode. Pozdĺž hraníc s Kambodžou tak vznikajú opevnené tábory, z ktorých zmiešané americko-domorodé hliadky prenikajú do okolitej džungle, kde inštalujú pasce, hliadkujú, zhromažďujú informácie a hlavne narušujú cesty komunistov. Na Centrálnej vysočine tak Zelené barety vedú svoju "súkromnú" vojnu, celkom odlišnú od veľkých operácií vykonávaných početnými konvenčnými jednotkami v ostatných častiach južného Vietnamu.

Protivníkom spojencov je severovietnamská armáda, a hlavne obávané komunistické partizánske jednotky, ktorých meno, hoci spojeneckými vojakmi nenávidené, vzbudzuje dodnes úctu a rešpekt. Meno, na ktoré žiaden veterán vietnamského ťaženia nikdy nezabudne, meno VIETCONG!



INŠTALÁCIA

- Najskôr ukončite všetky prípadne bežiace programy a aplikácie.
- Vložte CD 1 a postupujte podľa pokynov na obrazovke.
- Ak sa inštalátor nespustí automaticky, "preskúmajte" inštalačné CD cez ikonu "Tento počítač", kde nájdete setup.exe. Dvakrát naň kliknite a spustíte inštaláciu.

DIRECT X

Pre správne fungovanie Vietcong vyžaduje DirectX verziu 8.1 alebo vyššiu.

Inštalácia DirectX je súčasťou inštalácie Vietcongu. Ak nemáte požadovanú verziu nainštalovanú, nainštalujte si ju z CD Vietcongu.

GAMESPY

Ako hraŁ Vietcong cez GameSpy Arcade:

Vietcong možno hrať po Internete cez GameSpy Arcade. GSA je súčasťou inštalácie Vietcongu. Ak ste tak dosiaľ nespravili, vložte do mechaniky CD Vietcong a nainštalujte si GameSpy Arcade. Po dokončení inštalácie môžete hrať Vietcong po sieti podľa nasledujúcich pokynov:

SpusŁte GameSpy Arcade a choìte do miestnosti Vietcongu:

Kliknite na zástupcu GameSpy Arcade v ponuke programov. Keď sa program rozbehne, uvidíte v ľavej časti okna zoznam hier. Nájdite medzi nimi tlačidlo Vietcongu a kliknite naň.

Nájdite alebo založte server Vietcongu:

Potom, čo vstúpite do miestnosti Vietcongu, sa môžete stretnúť s inými hráčmi a vybrať si server, ku ktorému sa pripojíte, prípadne založiť svoj vlastný. V hornej polovici okna sa vypíšu všetky momentálne dostupné servre, vrátane počtu hráčov a rýchlosti pripojenia, ktorú nájdete pod hodnotou "ping" (čím nižší je ping, tým rýchlejšie bude vaše pripojenie.). Ak chcete vytvoriť vlastný server, kliknite na "Create Room" a čakajte, až sa k vám začnú hráči hlásiť. (Vtipné meno servera, ako napríklad "Heroes Only", obyčajne vzbudzuje záujem hráčov). Ak sa chcete pridať k už bežiacej hre, stačí dvakrát kliknúť na meno vami vybraného servera.

Príprava na hru:

Potom, čo ste založili server alebo ste sa pripojili k nejakému jestvujúcemu, ocitnete sa v prípravnej miestnosti (staging room). Tu môžete komunikovať s ostatnými hráčmi a pripraviť sa na boj. Až budete pripravení, kliknite na tlačidlo "Ready" v hornej časti obrazovky. V okamihu, kedy sú všetci hráči pripravení, môže hostiteľ spustiť hru. Arcade potom spustí Vietcong a nárez môže začať!

TECHNICKÁ PODPORA GAMESPY

Ak pri inštalácii, registrácii alebo užívaní GameSpy Arcade narazíte na ťažkosti, prečítajte si pomoc ku GameSpy Arcade, ktorú nájdete na **http://www.gamespy.com/support.**

ODINŠTALOVANIE

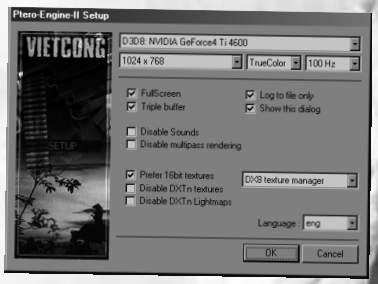
Ak sa rozhodnete Vietcong odinštalovať, kliknite na ikonu "Uninstall" v ponuke programov, skupine Vietcong, a postupujte podľa pokynov na obrazovke.

AKO SPUSTIŤ HRU

- Vložte CD-ROM do mechaniky. Ak máte povolenú možnosť automatického spustenia (autorun), čakajte kým sa neobjaví okno Vietcongu, potom stlačte "Play".
- Ak sa hra nespúšťa automaticky, kliknite na ikonu Vietcongu v ponuke Štart.
- Hru môžete spustiť i dvojitým kliknutím na ikonu zástupcu Vietcongu na ploche, ak ste pri inštalácii povolili jeho vytvorenie.

KONFIGURÁCIA/DIALÓG NASTAVENIE

Táto obrazovka vám dovolí nastaviť všetky hodnoty tak, aby hra bežala na vašom systéme čo najlepšie.



V hornej časti nájdete typ vašej grafickej karty, hneď pod ním sú jej implicitné nastavenia. Tieto hodnoty môžete buď ponechať, alebo ich meniť za účelom zvýšenej kvality obrazu, poprípade zrýchlenia hry - záleží na tom, čomu dávate prednosť.

ROZLÍŠENIE OBRAZOVKY V HRE

Tu môžete zmeniť rozlíšenie, v ktorom hra pobeží. Čím vyššie je rozlíšenie, tým lepšie grafika vyzerá, no vysoké rozlíšenie môže pri pomalších počítačoch spôsobiť spomalenie hry.

Hi Color - True Color
Hra v móde "True Color" vyzerá o niečo lepšie, ale na slabších systémoch môže dôjsť k istému malému poklesu rýchlosti.

Refresh Rate - Obnovovacia frekvencia
Niektoré grafické karty a monitory vám dovolia zmeniť obnovovaciu frekvenciu obrazu. Toto nastavenie je najlepšie ponechať na implicitnej hodnote, ktorá býva pre daný systém optimálna.

Celá obrazovka
Tu volíte, či chcete, aby hra bežala na celej obrazovke alebo len v okne. Ak zrušíte zaškrtnutie, hra pobeží v okne.

Triple Buffer - Trojnásobný buffer
Ak hra pobeží s trojnásobným bufferom, grafika bude vyzerať o niečo lepšie, ale môže dôjsť k menšiemu spomaleniu.

Zakázať zvuky
Zaškrtnutím spôsobíte, že hra pobeží bez zvuku.

Zakázať multipass rendering
Vykresľovaním viacerými priechodmi sa docieľuje realistickejší vzhľad grafických efektov v hre, ale vedľajším dôsledkom môže byť spomalenie. Ak políčko zaškrtnete, tento výpočet sa nebude používať.

Uprednostňovať 16-bitové textúry
32-bitové textúry sú kvalitnejšie než 16-bitové. Rozdiel je v praxi však zanedbateľný a preto doporučujeme ponechať nastavenie na 16-bitových textúrach.

Zakázať DXT textúry
Zapnite len v prípade, že sa vám zle zobrazujú lightmapy (tiene prostredia).

Disable DXT compression on textures - Zakázať DXT kompresiu textúr
Vypína DXT kompresiu textúr. Použite len v prípade vážnych problémov zobrazovania.

Textúry v systémovej pamäti
Použite v prípade, že vaša videokarta má 32 a viac MB RAM.

Upraviť veľkosť textúr podľa pamäti
Zaškrtnite toto políčko v prípade, že vaša videokarta má menej než 32 MB RAM. **Pozor:** Zmenšené textúry pôsobia rozmazaným dojmom.

EAX 2.0

EAX 2.0 umožňuje aplikovať digitálne zvukové efekty na 3D zvuky.

Tieto zvukové efekty navodzujú atmosféru prostredia, napríklad pomocou dozvuku alebo tlmenia zvukov za prekážkami, a zvyšujú realistickosť zvukového prostredia hry.

MENU

Všeobecné
Potvrdiť - znamená ÁNO!
Späť - vrátiť sa na predchádzajúcu obrazovku

HLAVNÉ MENU

Z hlavného menu môžete pokračovať do nasledujúcich dielčích menu:

Jeden hráč - hra jedného hráča
Viac hráčov - hra viac hráčov
Nastavenie - nastavenie možností hry
Koniec- ukončiť program

VŠEOBECNÉ NASTAVENIE

Základné- Implicitné nastavenie
Kliknutím na "Základné" obnovíte pôvodné nastavenie všetkých "všeobecných" možností.

Ukáž titulky
Tu môžete zapnúť alebo vypnúť titulky dialógov v hre. Vo Vietcongu je dialógov veľa, tak ako hluku! Titulky sú v hre preto, aby vám žiadna dôležitá informácia v dialógu neutiekla len preto, že ste práve blízko páliacich mínometov alebo guľometníka s M-60 v plne automatickom móde!

Zobrazuj okienko s pomocou
Zapína alebo vypína zobrazovanie tipov v hre. Tipy prinášajú v úvode hry užitočné informácie, týkajúce sa hrateľnosti a ovládania.

Tvar zameriavača
Tu si môžete vybrať z rôznych typov zameriavacieho kríža.

Farba zameriavača
Tu si môžete zvoliť farbu zameriavacieho kríža.

Úroveň krvi
Určuje úroveň krviprelievania v hre. "Žiadne" spôsobí, že v hre nebudú krvavé škvrny na látke, kaluže krvi ani odtrhnuté končatiny. Nastavenie na "Plné" spôsobí, že postavy budú zakrvácané a mŕtvoly môžu mať poodtŕhané končatiny.

Nastavenie reality
Realistickosť zážitku z hry môžete zvýšiť vypnutím prvkov HUD (heads up display): ukazovateľa množstva streliva, radaru, zameriavača a ukazovateľa zdravia. Ak nevyhľadávate ľahké víťazstvo, ale skutočnú výzvu, vypnite ich všetky!

Pískanie po výbuchu - Pískanie v ušiach po výbuchu
Ak dôjde vo vašej blízkosti k ohlušujúcej explózii, zaľahne vám v ušiach, čo sa prejaví okrem dočasne zhoršeného sluchu pískaním v ušiach. Pískanie možno vypnúť tu.

MOŽNOSTI OVLÁDANIA

Základné- Implicitné nastavenie
Kliknutím na "Základné" obnovíte pôvodné nastavenie.

Ulož ako
Týmto príkazom uložíte aktuálne nastavenie ovládania.

Vymaž všetko
Slúži na zmazanie aktuálnych nastavení.

Ovládanie

Činnosť	Primárny kláves	Sekundárny kláves
Vpred	Šípka hore	W
Vzad	Šípka dole	S
Úkroky doľava	Šípka doľava	A
Úkroky doprava	Šípka doprava	D
Výklon doľava	Delete	Q
Výklon doprava	Page Down	E
Výskok	Pravý Shift	Medzerník
Prikrčenie/kľaknutie	Pravý Ctrl	Shift
Ľah	Num 0	Ctrl
Chôdza	/ (vedľa pravého Shiftu)	Caps Lock
Streľba	Ľavé tlačidlo myši	
Mierenie	Pravé tlačidlo myši	
Nabíjanie	Prostr./Koliesko	R
Použiť/interakcia	Enter	F

Predchádzajúca zbraň		Koliesko myši +
Nasledujúca zbraň	Koliesko myši -	
Zahodiť zbraň	G	X
Menu príkazov	End	C
Jednotlivé výstrely /auto	Del na numerickej kláv.	
Zbraň 1	1	
Zbraň 2	2	
Zbraň 3	3	
Zbraň 4	4	
Zbraň 5	5	
Zbraň 6	6	
Zbraň 7	7	
Zbraň 8	8	
Info (multiplayer)	Tab	
Zvoliť stranu (multiplayer)	Home	
Vybrať povolanie (multiplayer)	\	
Začať hlasovú komunikáciu	V	T
Hovoriť so všetkými	Insert	Y
Hovoriť s tímom	Page Up	

Často kladené otázky (FAQ):
Ako vziať zbraň: pristúpte k zbrani čo najbližšie a dívajte sa na ňu tak, aby bola približne v strede obrazovky. Akonáhle sa objaví koliesko, stlačte Enter. Zbraň môžete vziať len vtedy, ak máte voľné ruky, t.j. ak ste zahodili zbraň, ktorú ste držali.

Ako zneškodniť bombu: pri zneškodňovaní pascí sa musíte, podobne ako pri zdvíhaní zbrane, opatrne približovať k pasci, kým sa na obrazovke neobjaví koliesko. Stlačením Enter potom pascu zneškodníte a môžete pokračovať v plnení úlohy.

NASTAVENIE

Rýchlosť otáčania na klávesnici
Tu nastavíte rýchlosť otáčania pri otáčaní pomocou klávesnice (t.j. nie myši)

Citlivosť myši
Nastavuje citlivosť myši.

Prevrátenie osy y myši
Spôsobí, že pohyb myši a rozhliadanie sú navzájom protichodné.

Rozhliadanie sa myšou
Ak túto možnosť vypnete, nebudete sa môcť rozhliadať pomocou myši, ale iba pomocou klávesnice.

Nastavenie inventára
Tu môžete nastaviť poradie, v akom budú klávesy pre predchádzajúcu/nasledujúcu zbraň aktivovať položky vášho inventára.

VIDEO

Základné- implicitné nastavenie
Kliknutím na "Základné" obnovíte pôvodné nastavenie.

Efekty
Týmto posuvníkom možno nastaviť detailnosť grafických efektov v hre. Nízka úroveň detailov môže o niečo zvýšiť rýchlosť hry. Grafickými efektmi sa tu rozumejú napr. tiene postáv, pohyb vegetácie, zvieratá, hmyz atď.

Detaily postáv
Týmto posuvníkom sa dá nastaviť úroveň vizuálneho detailu postáv. Nižšia úroveň môže o niečo zrýchliť hru.

Gamma korekcia
Týmto posuvníkom nastavíte jas celej hry podľa vlastností a jasu vášho monitoru a svetlosti prostredia, v ktorom budete hrať.

ZVUK

Kvalita zvuku
Týmto posuvníkom nastavíte kvalitu a množstvo zvukových efektov v hre. Nižšia úroveň môže hru nepatrne zrýchliť.

Pozor: Vietcong používa pokročilé funkcie súčasných zvukových kariet a preto sa uistite, či má vaša zvuková karta aktuálny ovládač.

Hlasitosť hudby
Týmto posuvníkom možno nastaviť hlasitosť hudby v hre. Nastavenie ovplyvní hudbu, podfarbujúcu menu, ako i sprievodnú hudbu k animáciám v hre.

Hlasitosť zvukových efektov
Týmto posuvníkom možno nastaviť hlasitosť zvukových efektov (SFX) v hre. Nastavenie ovplyvní tak zvukové efekty, podfarbujúce menu, ako efekty v hre ako také.

Výstup
V tejto roletke si môžete zvoliť konfiguráciu reproduktorov, aby Vietcong znel na vašej aparatúre čo najlepšie. Voľte možnosť, ktorá odpovedá vášmu vybaveniu. Možnosti zahŕňajú:

- Stereo reproduktory
- Kvadrofonické reproduktory (4 reproduktory, 2 vpredu, 2 vzadu).
- 5.1 Surround reproduktory (6 reproduktorov, 2 vpredu, 2 vzadu 1 uprostred a sub-woofer)
- Stereo slúchadlá

Uistite sa, či ste zvolili adekvátne nastavenie; ak toto nastavenie neodpovedá skutočnému stavu, môže dôjsť ku zhoršeniu kvality zvuku.

Reverzovať stereo
Zamení kanály sterea jeden za druhý.

Deaktivovať EAX
Tu môžete hre zakázať používanie EAX rozšírenia. To má vplyv ako na kvalitu zvuku, tak na rýchlosť hry. Aby mohla zmena vstúpiť do platnosti, musíte reštartovať počítač.

Toto nastavenie doporučujeme meniť len vtedy, keď narazíte na vážne problémy so zvukom.

Hlasová komunikácia
Táto možnosť je funkčná len pre hry cez miestnu sieť LAN. Aby fungovala správne, treba mať pripojený a vo Windows nainštalovaný mikrofón.

Funkciu zapnete zaškrtnutím políčka pri "enable". Tým sa vám sprístupní možnosť nastavenia citlivosti mikrofónu. Majte na pamäti, že váš hlas sa v hre "ponesie" do diaľky, určenej jeho hlasitosťou. Ak chcete, aby vás počuli spoluhráči, ktorí sa v hre javia ďaleko od vás, musíte kričať.

VÝCVIK PRE HRU JEDNÉHO HRÁČA

Výcvik pohybu
Na zvládnutie základných pohybov vo Vietcongu slúži krátka prekážková dráha. Tu sa naučíte chodiť, behať, skákať, pohybovať sa skrčení a plaziť sa. Snažte sa zavďačiť inštruktorovi; je známy tým, že s nováčikmi nemá zľutovanie.

Strelecký výcvik
Keď zvládnete základy pohybu na prekážkovej dráhe, môžete prejsť na strelnicu. Tu sa naučíte, ako presne strieľať, ako mieriť, nabíjať, zahodiť zbraň, zdvihnúť zo zeme inú atď. Ak chcete dobre pochopiť zbrane vo Vietcongu a ich funkcie, absolvujte túto inštruktáž.

Výcvik v zachádzaní s ťažkými zbraňami
V tejto inštruktáži zavítate na inú strelnicu, väčšiu, než bola tá predchádzajúca. Naučíte sa tu používať míny Claymore, granáty, upevnený guľomet M-60 a granátomet M-79. Tiež sa tu dozviete, ako privolať pomocou mapy delostreleckú podporu.

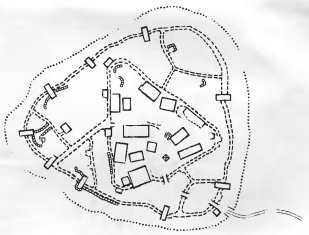
Výcvik bojovej taktiky
V tejto inštruktáži sa dozviete, ako účinne bojovať v skupine.

KAMPAŇ JEDNÉHO HRÁČA

Hlavná postava
Seržant prvej triedy Steve Hawkins sa narodil vo Wilmingtone v Severnej Karolíne. Takmer rok strávil štúdiom ekonómie na Štátnej univerzite Severnej Karolíny, avšak rozhodol sa odísť, čiastočne z osobných dôvodov, čiastočne preto, že štúdium ho nebavilo. O niekoľko mesiacov neskôr, v marci 1960, nastúpil v Detroite do U.S. Army. Hawkins rýchle stúpal po rebríčku hodností a keď bol v roku 1963 preložený ku Zvláštnym silám (Special Forces), mal už hodnosť štábneho seržanta. Jeho špecializáciou bola spravodajská činnosť. Po absolvovaní výcvikového kurzu Special Forces vo Fort Braggu bol preložený na Okinawu. Rok slúžil v Thajsku a potom ešte jeden vo Vietname, potom sa vrátil späť na Okinawu. O rok neskôr bol na vlastnú žiadosť preložený späť do Vietnamu, spočiatku ako inštruktor do výcvikového tábora LLDB Rangers, neskôr bol preložený na základňu Nui Pek ako náhrada za padlého spravodajského dôstojníka.



ZÁKLADŇA



Nui Pek sa nachádza niekoľko kilometrov od vietnamsko-kambodžskej hranice, v provincii Pleiku. Posádku tu tvorí tím Special Forces A-216 (v súčasnej dobe 6 členov), LLDB tím (juhovietnamskí Special Forces) a niekoľko vojakov z jednotiek CIDG (miestni horali-montagnardi, ktorí prešli americkým výcvikom).

TOC (TAKTICKO-OPERAČNÉ CENTRUM)

TOC je stredom a najdôležitejším miestom základne. Tu sa plánujú a organizujú hliadky, akcie na pomoc civilistom, cvičenia a preberajú sa problémy, spojené so správou a riadením základne. Tu tiež prebiehajú brífingy vášho tímu, ktoré predchádzajú každú misiu.

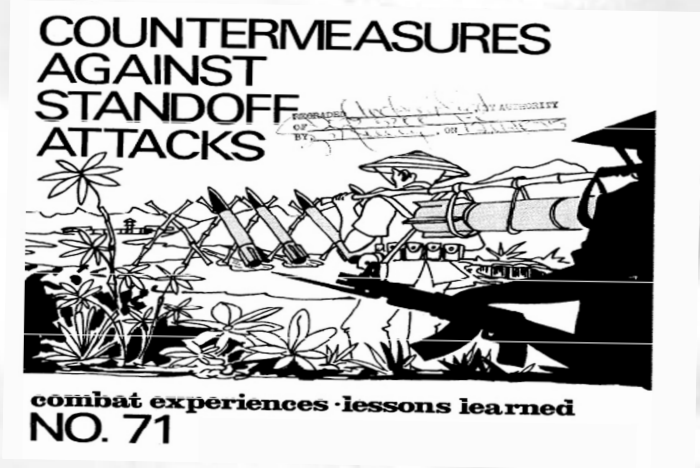
HAWKINSOV BUNKER

Vaša "diera" - tu budete tráviť čas, kedy sa zrovna nebudete brodiť po pás v močiari alebo škriabať po zarastených svahoch džungle. Miesto podlahy je tu udupaná hlina, posteľ je tvrdá, deka hryzie a moskyty nedajú ani na chvíľku pokoj.

Bunker je vaša osobná základňa: nájdete tu predmety a dokumenty, ktoré ste počas svojho pobytu vo Vietname nazhromaždili. Tu sa môžete vrátiť k všetkým skôr získaným dokumentom, prečítať si poučenie o taktike Vietcongu, prelistovať si denník alebo proste iba odpočívať a počúvať pri tom malý tranzistorák s rádiostanicou AFVN (American Forces Vietnam Network).

Brífingy
Rozkaz k nadchádzajúcej misii často obdržíte deň vopred. Dozviete sa, kde sa misia bude odohrávať, v akom počte vojakov, či budú k dispozícii záložné sily alebo delostrelecká podpora, čo je známe o nepriateľovi v oblasti, kde a ako prebehne vysadenie tímu a jeho vyzdvihnutie a ďalšie podstatné informácie.Tento papierový rozkaz je materiál k ústnemu brífingu, ktorý udeľuje kapitán tesne pred začiatkom misie.Okrem toho po ukončení misie obdržíte tzv. de-brífingový dokument, ktorý popisuje, čo sa v priebehu misie stalo, uvádza počet spriatelených i nepriateľských strát a ďalšie dôležité informácie.

Dokumenty "Lessons Learned" - poučenie
Armádny dokument, ktorý obsahuje veľké množstvo užitočných informácií o Vietcongu a severovietnamskej armáde, týkajúci sa taktiky, zbraní, pascí a podobne.



Manuály
Historický výklad o nepriateľovi.

Informácie o zbraniach
Môžete si prejsť technické údaje všetkých zbraní.

Denník
Hawkins si píše denník, do ktorého pripisuje nové záznamy vždy, keď sa vráti z misie. Okrem toho má aj umelecké sklony...

Osobné karty členov tímu
Stručný vojenský záznam pre každého člena tímu.

Rádio
Uvoľnite sa a odpočiňte si pri počúvaní rádia s dobovou hudbou, ktorú uvádza populárny DJ "Jonah Jukowski".

Strelnica / Zbrojnica
Tu si môžete vybrať zbraň a cvičiť sa v streľbe.

HRA JEDNÉHO HRÁČA

Jednotlivé misie
Hráč môže znova prechádzať už dokončené misie.

Rýchla bitka
Vietcong umožňuje skočiť rovnými nohami do boja, ktorý nie je súčasťou kampane.. Vyberte si mapu, navoľte možnosti podľa svojho gusta a hor´ sa do boja!

HRA VIACERÝCH HRÁČOV (MULTIPLAYER)

LAN
Hra cez miestnu sieť (Local Area Network - LAN).

Internet
Hra cez Internet prostredníctvom GameSpy. Vyberáte zo zoznamu aktuálne dostupných serverov, pri ktorých sa zobrazujú dodatočné informácie.

Priame pripojenie
Ak viete IP adresu aktívneho serveru, môžete ju sem vložiť a pripojiť sa priamo. Tento typ pripojenia sa nelíši od pripojenia cez server zo zoznamu, až na to, že nemusíte čakať, až sa váš server na zozname objaví.

Hráč
Svoju postavu si môžete niekoľkými spôsobmi sami upraviť:

Meno	Vložte meno.
Strana	Zvoľte stranu - US alebo VC.
Telo	Zvoľte telo/uniformu.
Čiapka	Zvoľte pokrývku hlavy.

AKO ZALOŽIŤ SERVER

Mapy
Zvoľte mapu, na ktorej sa bude hrať. Rôzne mapy sú vhodné pre rôzny počet hráčov.

Ukončujúce pravidlo
- Hráč môže určiť, za akých podmienok bude hra končiť:
- Časový limit (nastavte, ako dlho má hra trvať)
- Frag limit - limit počtu zabitých (ak dôjde k určenému počtu zabití, hra končí)
- Bodový limit - bodový limit (hra končí jeho dosiahnutím)

Nastavenie serveru
Vietcong ponúka celý rad ďalších možností, ako nastaviť najrôznejšie parametre sieťovej hry. Môžete obmedziť množstvo hráčov určitého povolania, nastaviť čas znovuobjavenia na mape (respawn) a ďalšie parametre, ktoré vám umožnia využiť plný potenciál sieťovej hry Vietcongu.

TYPY HRY

Deathmatch (DM) - "všetci proti všetkým"
Nemáte kamarátov, ublížil vám celý svet? DM je mód, v ktorom neplatia žiadne pravidlá okrem počtu "fragov". Zbrane sú rozmiestnené na rôznych miestach máp.

Team deathmatch (TDM) - tímy proti sebe
Dva tímy sa snažia pobiť sa navzájom. O niečo spoločenskejší variant deathmatchu.

Capture the flag (CTF) - ukoristi vlajku!
Oba tímy majú svoju vlajku, cieľom je ukradnúť vlajku nepriateľa a vrátiť sa s ňou na vlastnú základňu. Na víťazstvo je potrebné, aby vlastná vlajka bola stále na vlastnej základni.

Assault team game (ATG) - tímový útok
Každá mapa má jeden ATG mód. Tento mód predpokladá, že každý z tímov má svoje vlastné odlišné úlohy. Detaily ohľadne jednotlivých ATG módov sa dozviete z popisov jednotlivých máp.

Príklad: Ochráň pilota
US tím tu má za úlohu ochrániť pilota a doviesť ho živého na PZ (pristávacia zóna). Pilot je vybavený na začiatku nepriestrelnou vestou a pištoľou. Úlohou Vietcongu je eskort pilota prekaziť.

Last man standing (LMS) - posledný muž nažive
V tomto móde, podobne ako v deathmatchi, bojujú všetci proti všetkým, len s tým rozdielom, že zabití hráči sa do konca hry znova neobjavujú (respawn). Ten, kto zostane posledný nažive, potom reštartuje mapu ako hrdina, s M-60 v ruke a bonusom zdravia, zatiaľ čo ostatní začínajú s obyčajnou pištoľou.

Real war (RW) - vojna ako v skutočnosti
V tomto móde treba ukoristiť všetky vlajky na mape. Sú najmenej tri a pre dosiahnutie víťazstva treba získať všetky.

Co-operative (COOP) - kooperatívny
V tomto móde utvoríte so spoluhráčmi tím a prechádzate misiami spoločne.

MULTIPLAYER - HRA VIACERÝCH HRÁČOV
V hre viacerých hráčov je podobne ako v hre jedného možnosť komunikovať s ostatnými členmi tímu prostredníctvom príkazového menu. Príkazy sa v sub-menu delia do nasledujúcich skupín:

Príkazy...
Potrebujem...
Vidím...
Hovorím...

Každá z týchto položiek obsahuje vlastnú podskupinu príkazov. Keď príkaz zvolíte, vaša postava ho vykríkne. Pamätajte však na to, že nepriatelia váš hlas počujú rovnako dobre ako váš tím.

Správne použitie týchto príkazov je v hre viacerých hráčov kľúčom k organizovaniu účinného útoku i obrany.

Komunikácia (chat)
Komunikovať môžete aj pomocou obvyklého textového chatu. Tu môžete určiť, či sa vaša správa zobrazí všetkým hráčom, alebo len členom vášho tímu. Ak však bola vaša postava zabitá a vy ste momentálne mimo hru, môžete cez chat komunikovať len s ostatnými vyradenými hráčmi.

Tak ako príkazy je i chat základným prvkom úspešnej multiplayerovej taktiky.

Hlasovanie
V multiplayeri Vietcongu je zabudovaný hlasovací systém, pomocou ktorého možno vylúčiť hráča z hry. Ak sa niektorý hráč chová neférovo, alebo inak kazí ostatným pôžitok z hry, je možné odhlasovať jeho "vykopnutie" (viď príkazy z konzoly).

Keď niekto dá popud k hlasovaniu, oznámi to ostatným hráčom správa na obrazovkách. Každý potom použije chatové rozhranie na hlasovanie "y" alebo "n" (áno/nie).

Ako zmeniť profesiu
Profesiu, ktorú si volíte na začiatku hry, nemožno zmeniť, kým vaša postava nezomrie. Stlačením klávesu HOME sa dostanete do menu, kde môžete zvoliť znova stranu, zbrane a profesiu. Ak má daný server niektorú profesiu zakázanú, nebudete ju môcť zvoliť.

Zadané zmeny vstúpia do platnosti po vašej ďalšej smrti a znovuobjavení sa v hre.

Štatistika

Štatistiku vašej postavy i celého tímu si môžete priamo počas hry vyvolať stlačením klávesu TAB. Štatistika zahŕňa zoznam hráčov s počtami bodov, zabití, smrtí a ping. Zoznam automaticky vyhodnocuje štatistiku a radí hráčov podľa úspešnosti. Štatistika sa objaví automaticky potom, čo hra skončila.

PRÍKAZY Z KONZOLY (PRÍKAZOVÝ RIADOK)

Príkazy z konzoly, ktoré môžu používať všetci účastníci hry viacerých hráčov:

Príkaz	Parametre	Popis	Príklad
KICK	<MENO HRÁČA> ALEBO <ID HRÁČA>	DÁ POPUD NA HLASOVANIE O ODSTRÁNENÍ HRÁČA Z HRY. ID HRÁČA JE UVEDENÉ V ZOZNAME HRÁČOV. VIAC VIĎ NIŽŠIE.	KICK HAWKINS ALEBO KICK 10
LIST	NIE SÚ	VYPÍŠE V KONZOLE ZOZNAM VŠETKÝCH HRÁČOV.	LIST
LISTADMINS	NIE SÚ	VYPÍŠE V KONZOLE ZOZNAM VŠETKÝCH ADMINISTRÁTOROV SPRÁVCOV.	LISTADMINS
STARTADMIN	<HESLO>	SLÚŽI NA PRIPOJENIE SA A VZDIALENÚ SPRÁVU DANEJ HRY. HESLO URČUJE LEN ADMINISTRÁTOR-HOSTITEL POMOCOU PRÍKAZU SET SRVADMIN VIĎ NIŽŠIE	STARTADMIN TAJNEHESLO

Nasledujú príkazy z konzoly, ktoré môžu používať len administrátori vrátane vzdialených administrátorov:

Príkaz	Parametre	Popis	Príklad
SET SRVVM	<MÓD>	VYPÍNA A ZAPÍNA MÓD "VIETNAM" (BEZ HERNÝCH UKAZOVATEĽOV). 1 ZNAMENÁ ZAPNUTÉ, 0 VYPNUTÉ.	SET SRVVM 1
SET SRVAB	<MÓD>	VYPÍNA A ZAPÍNA AUTOMATICKÉ VYROVNÁVANIE. 1 ZNAMENÁ ZAPNUTÉ, 0 VYPNUTÉ.	SET SRVAB 1
SET SRVFF	<MÓD>	VYPÍNA A ZAPÍNA PAĽBU SPOJENCOV. 1 ZNAMENÁ ZAPNUTÉ, 0 VYPNUTÉ.	SET SRVFF 0
SET SRVEC	<MÓD>	VYPÍNA A ZAPÍNA KAMERU NEPRIATEĽOV. 1 ZNAMENÁ ZAPNUTÉ, 0 VYPNUTÉ.	SET SRVEC 0

Príkaz	Parametre	Popis	Príklad
SET SRVCLENG	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNY POČET HRÁČOV S PROFESIOU ŽENISTU V HRE.	SET SRVCLENG 6
SET SRVCLMED	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNY POČET HRÁČOV S PROFESIOU MEDIKA V HRE.	SET SRVCLMED 4
SET SRVCLSNI	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNY POČET HRÁČOV S PROFESIOU OSTREĽOVAČA V HRE.	SET SRVCLSNI 2
SET SRVCLRAD	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNY POČET HRÁČOV S PROFESIOU RADISTU V HRE.	SET SRVCLRAD 2
SET SRVCLMAC	<LIMIT>	NASTAVUJE MAXIMÁLNY POČET HRÁČOV S PROFESIOU GULOMETNÍKA V HRE.	SET SRVCLMAC 10
SET SRVAKIDLE	<MINUTY>	NASTAVUJE ČAS, POČAS KTORÉHO MÔŽE BYŤ HRÁČ NEČINNÝ, NEŽ BUDE AUTOMATICKY ODSTRÁNENÝ Z HRY. 0 TÚTO MOŽNOSŤ VYPÍNA.	SET SRVAKIDLE 60
SET SRVAKPING	<MILISEKUNDY>	NASTAVUJE PING, KTORÝ KEĎ BUDE PREKROČENÝ NA VIAC NEŽ 30 SEKÚND, SPÔSOBÍ AUTOMATICKÉ ODSTRÁNENIE HRÁČA Z HRY. 0 TÚTO MOŽNOSŤ VYPÍNA.	SET SRVAKPING 500
SET SRVTKAK	<LIMIT> <HODINY>	NASTAVUJE, KOĽKOKRÁT MUSÍ HRÁČ ZABIŤ SPOJENCA (TEAMKILL), ABY BOL Z HRY NA URČITÝ POČET HODÍN VYLÚČENÝ. 0 TÚTO MOŽNOSŤ VYPÍNA.	SET SRVTKAK 5 1
KICK	<MENO HRÁČA> ALEBO <ID HRÁČA>	ODSTRÁNI HRÁČA Z HRY. ID HRÁČA JE UVEDENÉ V ZOZNAME HRÁČOV. AK POUŽIJE PRÍKAZ KICK ADMINISTRÁTOR, NEHLASUJE SA.	KICK HAWKINS ALEBO KICK 10
BAN	<MENO HRÁČA> <HODINY>	ODSTRÁNI HRÁČA Z HRY A ZÁROVEŇ URČÍ POČET HODÍN, POČAS KTORÝCH SA NEMÔŽE ZNOVA PRIPOJIŤ.	BAN VCPLAYER 3
CLEARBAN	NIE SÚ	ZMAŽE ZOZNAM ODSTRÁNENÝCH HRÁČOV SO ZNEMOŽNENÝM PRÍSTUPOM, TAKŽE TÍTO SA MÔŽU ZNOVA PRIPOJIŤ.	CLEARBAN

Nasledujúce príkazy môžu používať len administrátori - hostitelia.

Príkaz	Parametre	Popis	Príklad
SET SRVADMIN	<HESLO>	NASTAVUJE HESLO PRE VZDIALENÝCH ADMINISTRÁTOROV, KTORÍ POTOM POMOCOU PRÍKAZOV STARTADMIN MÔŽU SPRAVOVAŤ VZDIALENÚ HRU.	SET SRVADMIN TAJNEHESLO
STARTADMIN	<HESLO>	POUŽÍVA SA NA PRIPOJENIE K VZDIALENEJ SPRÁVE HRY.	STARTADMIN TAJNEHESLO
SET SRVADMIN	NIE SÚ	MAŽE HESLO PRE VZDIALENÚ SPRÁVU A RUŠÍ MOŽNOSŤ VZDIALENEJ SPRÁVY.	SET SRVADMIN

AKO POUŽÍVAŤ ZBRANE

Streľba
Jednoducho nastavte zameriavací kríž na cieľ a páľte (implicitné nastavenie - ľavé tlačidlo myši). Pri mnohých zbraniach možno prepínať medzi jednotlivými výstrelmi a dávkou. Jednotlivý výstrel je presnejší na väčšiu vzdialenosť, zatiaľ čo dávka je vhodnejšia pre boj zblízka.

Mierenie
Keď stlačíte tlačidlo pre mierenie (implicitne pravé tlačidlo myši), hráč nebude páliť od boku, ale priloží zbraň k lícu. Použitím mieridiel sa zvýši presnosť streľby. Presnosť však závisí aj na postoji vojaka - streľba z ľahu je presnejšia než streľba zo stoja.

Nabíjanie
Postava zbraň automaticky nabije vždy, keď vyprázdni zásobník. Hráč môže kedykoľvek zbraň nabiť stlačením príslušného tlačidla.

Zbrane a hráč
Hráč môže niesť len JEDNU zbraň každej triedy, jednu pištoľ a jednu pušku alebo guľomet. Okrem toho môžete niesť ešte nôž (ktorý sa nedá zahodiť) a až 4 granáty. Zbrane (a tiež ďalší výstroj) môžete vyberať pomocou kláves s číslami. Implicitné nastavenie je nasledujúce: 1 - nôž, 2 - pištoľ, 3 - primárna zbraň a 5 - granáty. Na výber zbraní (a ďalší výstroj) možno použiť aj koliesko myši. Kolieskom zvýrazníte zbraň, ktorú si prajete zvoliť, a stlačíte primárne tlačidlo myši.
Ak chcete zdvihnúť zbraň triedy, ktorú už pri sebe máte, musíte najprv svoju aktuálnu zbraň zahodiť, aby ste si uvoľnili ruky. Potom nastavte kurzor na zbraň, ktorú chcete zdvihnúť.

Až sa kurzor zmení na koliesko, stlačením klávesu "použiť" zbraň zdvihnete.

Ako hádzať granáty
Pred hodom je potrebné granát odistiť odtrhnutím poistky. Pri hode granátom nemá hráč k dispozícii kurzor, ale vyplatí sa počítať so stredom obrazovky ako približným miestom dopadu. Po odistení je potrebné podržať tlačidlo streľby niekoľko sekúnd podľa toho, akou silou má byť granát vrhnutý. Čím dlhšie ho podržíte, tým ďalej granát doletí.

Okrem toho môžete granáty vrhať aj zospodu, podobne ako kužeľkové gule. Odistite granát tlačidlom streľby a silu hodu potom určite tlačidlom MIERENIE.

Ako zahodiť zbraň
Hráč môže pri sebe mať len JEDNU zbraň každej triedy, t.j. jednu pištoľ a jednu pušku/guľomet. Ak chcete zdvihnúť zbraň, musíte si najskôr uvoľniť ruky tým, že zahodíte zbraň príslušnej triedy, ktorú máte pri sebe. Implicitný kláves pre zahodenie zbrane je G.

INVENTÁR/VÝSTROJ

Baterka
Vaša postava má ku svojej uniforme pripevnenú baterku. V niektorých úrovniach ju nemožno použiť, ale veríme, že keď ju budete ozaj potrebovať, bude fungovať!

Chemické svetlice
Chemické svetlice používajte v podzemných tuneloch. Ide o trubičky, naplnené svetielkujúcou kvapalinou, ktorá po spustení chemickej reakcie vydáva pomerne jasné svetlo. Chemické svetlice slúžia ku značeniu ciest v tuneloch pre prípad, že by ste sa začali točiť v kruhu.

Rádio
Rádio slúži na prijímanie aktuálnych rozkazov a komunikáciu s veliteľstvom. Okrem toho sa v nižších úrovniach obtiažnosti hra po rádiokomunikácii automaticky uloží.

Obväz - lekárnička
Obväzom môžete liečiť seba, aj svojich spoluhráčov. Spoluhráčov vyliečite tak, že sa k nim s obväzom v ruke priblížite a stlačíte tlačidlo streľby. Sami seba vyliečite tak, že najprv vezmete obväz do ruky, potom stlačíte tlačidlo mierenia a následne tlačidlo streľby.

Mapa / delostrelecká podpora
Mapa vám pomôže zorientovať sa v neznámom teréne. Okrem toho slúži v úrovniach, kde je povolená delostrelecká alebo letecká palebná podpora, na jej privolanie a určenie súradníc. Najprv príslušným klávesom zvoľte mapu (implicitne M), potom si ju priblížte stlačením tlačidla pre mierenie. Zistíte, že na mape sa objavil kurzor, s ktorým môžete pohybovať. Týmto kurzorom označte oblasť, ktorú chcete nechať delostrelcovi alebo zo vzduchu ostreľovať a stlačte tlačidlo streľby. Zostáva už len dúfať, že ste nenaviedli útok spojencov na vlastný tím!

Pozor: V prípade nepriaznivého počasia alebo prítomnosti civilistov v oblasti nemožno s palebnou podporou počítať.

BOJOVÁ STRATÉGIA

Pohyb
Vietcong, na rozdiel od väčšiny akčných hier z vlastného pohľadu, kladie značné nároky na hráčovu obozretnosť pri pohybe. Vo Vietcongu vás však môže zabiť jedna jediná guľka, vypálená z dvestometrovej vzdialenosti, ani čo by ste len zahliadli toho, kto vás zabil.

Preto je spôsob, akým sa pohybujte, pre úspech v hre rozhodujúci.

Beh
Beh je najrýchlejší spôsob, ako prekonať danú vzdialenosť. Ak ste pod paľbou a prebiehate z úkrytu do úkrytu platí, že čím menej času strávite vystavení paľbe nepriateľov, tým lepšie. Pri tak výraznom pohybe, ako je beh, ste dobre viditeľní. Nezabudnite, že čím ľahšiu zbraň držíte v rukách, tým rýchlejšie pobežíte.

Chôdza
Pri chôdzi ste ľahkým cieľom, ale nespôsobujete toľko hluku. Ak priložíte zbraň k lícu, prechádzate do chôdze automaticky - bežať a mieriť zároveň sa nedá.

Prikrčenie / kľak
Prikrčenie dovoľuje hráčovi pohyb s relatívne dobrým krytím. V prikrčení sa dá pohybovať a páliť zároveň.

Plazenie / ľah
Hoci plazenie nie je práve obľúbený spôsob pohybu, v boji je najužitočnejší. Vojak, ležiaci uprostred vegetácie, je veľmi nenápadný a odstreľovači vedia, že jediný spôsob, ako sa

dostať na dobré miesto, je doplaziť sa tam. Rýchlosť pohybu je pri plazení veľmi pomalá a navyše sa nedá pri pohybe páliť zo zbrane - je treba zastaviť sa a zamieriť. Okrem toho je vojak v ľahu bezpečnejší pred ničivými účinkami výbuchov granátov a mínometnej paľby. Granát okolo seba pri výbuchu šíri črepiny v okruhu najmenej 20 metrov a pri ležiacom vojakovi je na rozdiel od stojaceho len malá pravdepodobnosť, že bude črepinou zasiahnutý.

Výskok
Menšie prekážky možno prekonať obyčajným výskokom s rozbehom, zatiaľ čo tie väčšie musia vojaci preliezať. Postavte sa pred prekážku, stlačte tlačidlo pre skok a vaša postava prekážku prelezie.

Vykláňanie
Ak stojíte za prekážkou, ako je kameň alebo strom, môžete použiť vykláňanie na to, aby ste vystrčili hlavu z úkrytu a vypálili pár výstrelov, ani čo by ste sa sami príliš vystavovali paľbe. Vykláňať sa dá oboma smermi, a to ako s zbraňou pri líci, tak i pri boku. Z výklonu možno aj hádzať granáty alebo sa pozerať ďalekohľadom.

Dávka / jednotlivý výstrel
Z guľometov, útočných pušiek i samopalov možno páliť dávky. Pri väčšine z nich však možno zapnúť mód, kedy po stlačení spúšte vyjde len jeden výstrel. Streľba v krátkych dávkach alebo po jednotlivých výstreloch je omnoho presnejšia a viac sa hodí pri boji na väčšiu vzdialenosť. Pri dlhých dávkach spôsobia záblesky pri hlavni a spätný ráz, že len niekoľko prvých nábojov smeruje k terču.

ČLENOVIA TÍMU

Pre jedného človeka je v praxi nemožné dobre zvládnuť všetky schopnosti, potrebné pre boj so zákerným, sebavedomým nepriateľom v jeho vlastnej domovine. Z toho dôvodu je každý člen jednotky vycvičený ako špecialista v inom odbore. Vo Vietcongu budete nútení schopnosti svojich spolubojovníkov často využívať, a v niektorých misiách by ste bez ich pomoci neprežili dlhšie než pár minút!

Každého člena tímu si môžete zvlášť privolať a udeliť mu rozkaz, avšak ak tak nebudete konať, vaši spolubojovníci sa budú chovať rozumne a konať z vlastnej iniciatívy. Ak ste napríklad ťažko zranení, medik začuje váš krik a pribehne vám sám na pomoc.

Stopár/ zved (rýchly kláves - num pad 1)
Stopár je pre úspešné plnenie misií nepostrádateľný. Väčšina stopárov sú rodení Vietnamci z radov LLDB alebo CIDG (vietnamskej jednotky vycvičenej a vyzbrojenej Američanmi), a poznajú preto výborne terén i zvyky a správanie nepriateľa. Úlohou stopára nie je len previesť tím neprehľadnou džungľou, práveže i hľadať pasce a skrytého nepriateľa, ktorý sa možno niekde chystá tím prepadnúť. Ak pascu prehliadne, bude on tým, kto zakopnutím o drôt spustí smrtiaci mechanizmus, a ak bude tím prepadnutý, bude stopár prvý na muške nepriateľa.

Pri ceste džungľou sa vyplatí stopára nasledovať. Ak nejdete na dohľad za ním, ľahko sa stratíte. Ak vyrazíte netrpezlivo pred neho, pravdepodobne skončíte po pár metroch s výkalmi infikovanými bambusovými bodcami v hrudi! Stopárova schopnosť odhaliť pasce je nepostrádateľná - on je očami i ušami tímu.

Ak je stopár nablízku, môžete mu rozkázať, aby pokračoval v ceste. V prípade, že sa stopár zastaví kvôli nejakej prekážke na ceste, povie vám o tom. V prípade, že nepriateľ je nablízku, stopár vás vyzve, aby ste viedol jednotku do boja vy ako veliteľ.

Zdravotník (rýchly kláves - num pad 2)
So zdravotníkom je múdre byť zadobre - žiaden vojak nevie, kedy ho bude potrebovať. Zdravotník pri sebe nosí základný zdravotnícky materiál, chirurgické nástroje, obväzy a morfium. Súčasťou jeho práce je obiehať v paľbe zranených spolubojovníkov a poskytovať im okamžitú prvú pomoc, na ktorej na bojisku často závisí život. Zdravotník je svedkom hrozných scén a je často vystavený nepriateľskej paľbe, kedy musí pre záchranu kamaráta riskovať život.

Vo Vietcongu reaguje zdravotník na volanie zranených o pomoc. Nosí so sebou dostatok zdravotníckeho materiálu i pre dlhé misie a je prvotriedne vycvičený v rýchlom ošetrovaní rán spôsobených guľkami, črepinami a podobne.

Ak treba, skôr či neskôr sám príde a vylieči vás; ak však potrebujete jeho pomoc ihneď, stačí ho zavolať.

Ženista (rýchly kláves - num pad 3)
Ženista je špecialista na demolície, člen tímu, ktorý dokáže najlepšie zachádzať s výbušninami. Okrem toho so sebou nosí zásoby munície pre zvyšok tímu. Ženista je užitočný, kedykoľvek je treba vyhodiť niečo do povetria, ale častejšie od neho budete chcieť strelivo.

Niekedy vám ženista doplní strelivo z vlastnej iniciatívy, inokedy si ho budete musieť privolať alebo pribehnúť až k nemu a vziať si ho od neho sami.

Radista (rýchly kláves - num pad 4)
Tento chlapík vám sprostredkováva váš jediný kontakt so svetom. Činí tak s pomocou vojenského rádia PRC-25, ktoré nosí na chrbte. Rádio budete používať, kedykoľvek bude treba spojiť sa s veliteľstvom, privolať delostreleckú podporu, vrtuľník, ktorý vás má dopraviť späť do základne, alebo keď budete posielať hlásenie o situácii (tzv. "sitrep"). Bez radistu by ste boli odrezaní od svojich, nemohli by ste privolať záchranu, posily ani odvoz, a preto je treba chrániť jeho život s nasadením všetkých dostupných prostriedkov.

Vždy, keď bude treba použiť rádio na komunikáciu, objaví sa vľavo dole ikonka. Vtedy choďte za radistom alebo si ho zavolajte a on vám podá slúchadlo.

Špecialista na zbrane / guľometník (rýchly kláves - num pad 5)
Tento chlap budí rešpekt. Nosí so sebou guľomet M-60 (tzv. "sviňu"), čo je samo o sebe úctyhodný výkon. Okrem toho je ešte celý omotaný nábojovými pásmi. Jeho úlohou je postarať sa o guľometnú paľbu pri útoku i obrane a donútiť ňou nepriateľa, aby sa držal pri zemi. Guľometníkovi môžete prikázať, aby útočil alebo naopak sa zakopal, ale v istých situáciách sa bude aj tak rozhodovať podľa vlastného úsudku.

RADY A TIPY

1) V zápale boja často zistíte, že vám dochádza strelivo, že máte málo zdravia a podobne. Lepšie než opustiť úkryt a snažiť sa sám vyhľadať spoluhráča je privolať si ho pomocou numerickej klávesnice. Jediným stlačením klávesu celkom bezpečne získate pomoc, ktorú práve potrebujete, či už je to strelivo alebo ošetrenie. A ak ste v "tom" ozaj až po krk, privolajte guľometníka so "sviňou" v rukách, aby vás z "toho" vytiahol!
2) Hoci M-16 je slávna zbraň, ktorá zosobňuje vietnamský konflikt, doporučujeme vsadiť na Thompson! Zatiaľ čo v zásobníku M-16 je len 18 nábojov, Thompson ich má 30. Thompson má rovnaký dostrel ako M-16 a navyše páli relatívne presne i od pásu, čo iste ocenia tí nedočkavejší z vás! Thompson tiež páli jednotlivé strely v dávkach vo veľmi krátkych intervaloch a môžete ho prepnúť do módu jednotlivých výstrelov, vďaka čomu ho môžete použiť ako na besné "kropenie", tak i presnú streľbu na väčšiu vzdialenosť. Táto zbraň je proste poklad!

3) Kry sa! Podobne ako v skutočnom boji, i vo Vietcongu je dobrý úkryt vojakov najlepší priateľ. Všade v hre je množstvo vegetácie a ďalších predmetov, ktoré slúžia ako dobrý úkryt a umožnia vám prejsť úroveň v skrýši, ani by ste sa príliš vystavovali muške nepriateľa. Na druhej strane najhoršia vec, ktorú môžete spraviť, je splašene pobehovať v otvorenom priestore. Obzvlášť v prestrelke sa vypláca najskôr sa kryť, potom páliť z krytu a až potom prebiehať z krytu do krytu.

4) Americkí vojaci mali vo Vietname obvykle palebnú prevahu a preto často "čistili" podozrivé miesta naslepo pálenými dávkami alebo granátmi. I keď sa zdá, že pred vami nikto nie je, granát vrhnutý do potenciálneho úkrytu spôsobí, že skrývajúci sa partizáni vyrazia zo svojich úkrytov v snahe zachrániť si život. Tým sa vášmu tímu odkryjú a stanú sa z nich ľahké terče. Ako už bolo povedané, dajú sa na rovnaký účel použiť i dávky z automatických zbraní: tzv. "spray and pray" ("krop a modli sa") bola medzi americkou pechotou veľmi populárna taktika (niekto spočítal, že na jedného zabitého nepriateľského vojaka pripadol milión vypálených nábojov!).

5) Naučiť sa správne zachádzať s granátmi sa môže zdať spočiatku ťažké, ale pri dodržaní pár jednoduchých pravidiel môžu byť smrtiace. Nezabúdajte, že granáty vybuchujú päť až šesť sekúnd po odistení, takže keď cielite na bežiaceho nepriateľa, hoďte granát pred neho tak, aby vybuchol v okamihu, kedy k nemu pribehne. Ak chcete, aby granát explodoval hneď po dopade, odistite ho a pred hodom čakajte dve až tri sekundy. Na čistenie bunkrov alebo miestností plných nepriateľov sa hodí vrh zospodu. Odistite granát ako obvykle, len pre hod použite pravé tlačidlo myši. Takto hodený granát letí s menšou razanciou a skôr dopadne.

6) Nie všetky zbrane majú rovnako kvalitné mieridlá, a len Dragunov a Garand sú vybavené optikou. V boji je však často potrebné pred útokom miesto najprv dôkladne prezrieť. Na to sa výborne hodí ďalekohľad - má veľké zväčšenie a je vždy po ruke. Nezabúdajte naň!

7) Čím ťažšiu zbraň držíte, tým pomalšie sa pohybujete. S pištoľou alebo ľahkou puškou v rukách pobežíte dosť rýchle, avšak najrýchlejšie sa budete pohybovať s nožom v ruke.

8) Ak ste v zákryte, môžete použiť funkciu vykláňania na to, aby ste s minimálnou stratou krytia vykukli z úkrytu, príp. vypálili nejakú tú dávku. Akonáhle kláves pre výklon pustíte, vaša postava sa automaticky vráti do pôvodnej polohy.

9) Nepodceňujte nôž. Ak sa dokážete dostať nepriateľovi takpovediac na kožu, niekoľko bodnutí ho spoľahlivo „zlikviduje". V hustej vegetácii alebo zástavbe sa často vyplatí pribehnúť až k nepriateľovi, ktorý obyčajne potrebuje pár okamihov, aby si "vyrovnal mušku", a proste ho zapichnúť. Nehovoriac o tom, že podrezať protihráča nožom v multiplayeri je husársky kúsok, čím si vyslúžite oprávnený obdiv spolubojovníkov!

10) Myslíš, že si tvrdý a máš na to? Skús si prejsť hru v obtiažnosti "Vietnam" - bez ukladania, bez ukazovateľov munície a zdravia. Takto nejako to totiž bolo v skutočnosti... Hoci to nie je ľahké, je to zábavné a hlavne NAOZAJ realistické.

11) Ak ťa nepriateľ preháňa, odisti granát a hoď ho zospodu minimálnou silou priamo pod seba. Snáď sa ti podarí odhadnúť čas od odistenia do výbuchu tak, aby granát vybuchol prenasledovateľovi priamo pod nohami.

12) V džungli sa prestrelky odohrávajú na relatívne malú vzdialenosť, a preto, ak vás nepriateľ uvidí, má dobrú šancu, že vás na mieste zastrelí. Na druhej strane je výhodou vietnamského terénu, že je členitý a poskytuje množstvo potenciálnych úkrytov. Umenie správneho krytia je vo Vietcongu tá najdôležitejšia schopnosť. Zhnitá klada ležiaca uprostred cesty sa môže v štekote Kalašnikova v okamihu stať vašim priateľom na život a na smrť!

AUTORI

Tím PTERODONu

Vedúci projektu
Jarek Kolář

Hlavný programátor
Michal Janáček

Programátori
Ivo "Solitude" Novák
Mike Žbleka
Marek Trtík
Petr Benýšek

Programátori misií
Jiří "Shigor Birdman" Matyskiewicz
Petr Benýšek
Michal Janáček

Programátori multiplayera
Michal Janáček
Mike Žbleka

Programátori špeciálnych nástrojov
Petr Benýšek
Ivo "Solitude" Novák
Mike Žbleka
Filip "Pip" Oščádal
Vladimír Zadražil
Jaroslav Kolář, sr.

Spolupráca na grafických nástrojoch
Vladimír Zadražil

Diazajn hry
Zdeněk Mezihorák
Michal Mariánek
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast
Jiří "Shigor Birdman" Matyskiewicz

Hlavný dizajnér
Jarek Kolář

Ďalší dizajnéri
Jan Král
Ondřej Netík

Štúdium a zber materiálov k vietnamskej vojne
Zdeněk Mezihorák

AI hrateľnosť
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast
Radim Kralík

Dialógy
Zdeněk Mezihorák
Jiří "Shigor Birdman" Matyskiewicz
Charlie A.A. Kinloch

Skriptovanie multiplayera
Michal Janáček
Petr Benýšek

Dizajn multiplayera
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast
Michal Janáček

Konzultant pre scenár
Frederic "Rick" Harvey

Úpravy scenára
Debbie James

Hlavný grafik prostredia
Vladimír Zadražil

Grafici prostredia
David Brumla
Petr Klvač
Jan Hlavatý
Tomas Kanda
Pavel Širůček
Petr Štefek

Ďalší grafici prostredia
David Saturka
Zdeněk Stránský
Lukáš Gergela
Kamil Příhoda

Grafici zbraní a techniky
Jerry Turna
Richard Vavruša

Ďalší grafici zbraní a techniky
David Saturka
Petr Štefek

Skriptovanie zbraní a techniky
Jerry Turna

Nastavenie a vyváženie zbraní
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast

Konzultanti pre zbrane a techniku
Jan Skramousský
Jaroslav Kanda
Petr Štefek, sr.

Grafika výstroja postáv
Pavel Širůček

Ďalšia grafika výstroja
Petr Štefek
Lukáš Homola
Peter Gerhát
Jerry Turna
Richard Vavruša

Konzultanti pre uniformy a výstroj
Petr Ščudla
Petr Křenek

Animácie rúk z vlastného pohľadu
Lukáš Homola

Grafika postáv
Pavel Širůček

Casting
Michal Mariánek
Nguyen Hoang Lan "Mimi"

Hlavný animátor
Peter Gerhat

Animácia postáv
Petr Mores
Lukáš Homola
Lubomír "Elfo" Balko

Dohľad nad Motion Capture
Michal Mariánek

Konzultanti pre pohyb
Pavel Hubatka
Petr Ščudla

Tváre postavám prepožičali
Petr Brožka .....(Hawkins)
Richard Mikyska....(Hornster)
Tomáš Ronovský .....(Defort)
Michal Estrada.....(Crocker)
Joas Ndjulume Ekandjo (Bronson)
Le Duy Nhut.....(Nhut)
Václav Stratil ..(Rosenfield)
Petr Křenek (neznámy US vojak)
Ivo Novák..(neznámy US vojak)
Petr Ščudla (neznámy US vojak)
Petr Křenek .....(pilot)
Nguyen Hoang Lan "Mimi" a jej priatelia.....(VC)

Herci Motion Capture
Alan Novotný
Petr Ščudla

Grafici fauny
Petr Mores
Peter Gerhat

Animátor fauny
Petr Mores

Špeciálne efekty
Jerry Turna

Filmové sekvencie v hre
Michal Mariánek

Ďalšie filmové sekvencie v hre
David Brumla

Užívateľské rozhranie
Vladimír Zadražil
Pavel Širůček
Richard Vavruša

Kresba skíc
Libor Balák

Zvuk - nahrávanie, strih a mastering
Filip "Pip" Oščádal

Produkcia hudby
Petr Mores

Hudobná spolupráca CouchLife Limited

Hosťujúci hudobníci
Pat Homberg
Jason Copock
Chris Harding
Rona Vox
Cave Samurai
Rich Narco

Autori inštrumentálnej scénickej hudby
Tomáš Šlápota
Petr Mores

Majster zvuku
Stanislav Valášek

Scénickú hudbu nahrali
Tomáš Šlápota (klávesy, harmonika)
Petr Mores (gitara)
Laďa "Wonderbra" Beránek (basgitara)
Pavel Gottwald (bicie a perkusie)

Réžia provizórneho dabingu
Charlie A.A. Kinloch

Take2 QA, Lincoln - zvuk
Andrew Mason

Réžia vietnamského dabingu
Michal Mariánek

Strih vietnamského dabingu
Petr Mekina

Mastering dabingu
Filip "Pip" Oščádal

Casting a réžia dabingu
Alice Hurychová

Obsadenie
Svatopluk Schuller
Libor Terš
Miroslav Středa
Libor Hruška
Jan Maxián
Tomáš Racek
Filip Švarc
Pavel Vondra
Jakub Saic
Martin Stránský
Jiří Prager
Filip Jančík
Tomáš Borůvka
Petr Burian
Luděk Čtvrtlík
Nguyen Hoang Lan "Mimi"
Nguyen Le Hoang
Nguyen Tuong Huy

Štúdio
MEC PRODUCTION, Praha

Majster zvuku
Petr Mekina

Grafici filmových trailerov
Michal Mariánek
Vladimír Zadražil
Jerry Turna

Zvuk filmových trailerov
Filip "Pip" Oščádal

Sprievodca na vietnamskej expedícii
Le Duy Nhut

Vietnamská expedícia
Michal Mariánek
Petr Klvač

Konzultant pre taktiku Special Forces
Pavel Hubatka

Konzultanti pre U.S. Army
Capt. Frederic "Rick" Harvey
Terry Marks

Konzultant pre históriu
Daniel Kamas

Konzultanti pre NVA
Nguyen Hoang Lan "Mimi" a jej priatelia

Konzultanti pre faunu a flóru
Ivan Horáček
Jan Hošek a jeho expedícia

Hlavní testeri Pterodonu
Josef "ZOGOTH" Pokorný
Petr Kanda
Radim Králík
Lubomír "[Destro] - [A]" Dykast
Jarek Kolář

Testeri Pterodonu
Josef "ZOGOTH" Pokorný
Jiří "Dury" Čuma
Jan "Morshat" Dungel
Radim "Shivok" Krulikovský
Vladan "Tauron" Rychtařík
Petr Kanda
Lukáš Kříž

PTERODON - webová stránka
Filip "Pip" Oščádal

Záverečné titulky
Michal Janáček
Marek Trtík
Vladimír Zadražil
Filip "Pip" Oščádal

Účtovníctvo
Stanislava Kratochvílová

Prevádzkový technik
Josef "ZOGOTH" Pokorný

Illusion Softworks

Riadieľ vývoja
Petr Vochozka

CFO
Lenka Kachlíková

Hlavný tester IS
Vladimír Nečas

Testeri IS
Daniel Knebl
Jan Kittler
Libor Kvasnička
Jiří Matouš
Petr "Klinger" Kislinger

Na testovaní sa ďalej podieľali
Michal Rybka
Ondřej Malý
Lukáš Kuře

Take2 Interactive Europe

Výkonný producent
Rupert Easterbrook

Riaditeľ vývoja
Luke Vernon

Producent
Lee Brown

V.P. Gathering
Greame Struthers

Obchodný riaditeľ
Simon Little

Riaditeľ medzinárodného manažmentu
Gary Lewis

IT Manažér
Neil Hughes

Technická produkcia
Sajjad Majid

Ďalšia produkcia
Jon Broadbridge

Koordinátori skupinovej produkcie
Chris Madgwick
Group Design Manager
James Crocker

Dizajnéri
James Quinlan
Tom Baker
Selena Miffling

Manažment marketingu pre Spojené kráľovstvo
Sarah Seaby

Produktový manažér
Gary Sims

Manažér pre online marketing
Julian "Jack" Hoddy

PR Manažér
Nick Boulstridge

Manažér obchodného marketingu
Mark Jackson

Take2 Europe - zaistenie kvality

Manažér pre zaistenie kvality
Mark Lloyd

Koordinátor testovania
Charles A.A. Kinloch

Hlavný tester
Rob Dunkin

Multiplayer testovali
Jonathan Stones
Lee Johnson
Lee Brown
Steve Bell
Phil Alexander
Eddie Gibson
Stephen McGagh
Jim Cree
Mike Emeny
Denby Grace
Mike Blackburn
Andy Mason
Kevin Hobson
Antoine Cabrol
Jason Kokkorakis
Tim Bates
Kit Brown
Matt Hewitt
Phil Deane
Mike Wenn
Fernando Melo
Chris Lacey
Nick Boulstridge
Luke Vernon
Neil Hughes
Sajjad Majid
Rupert Easterbrook

Take2 International

Medzinárodný marketing
Christoph Hartman

Medzinárodný produktový manažér
Gabriel Wunderlich

Medzinárodný koordinátor materiálov
Karl Unterholzner

Webmaster
Alex Harlander

Take2 Interactive North America

Producent
Matthew Kreager

Publicita
Chris Mate

Riaditeľ marketingu
Greg Bauman

Manažér marketingu
Mark Moon

Manažér pre firemnú komunikáciu
Anne-Marie Sims

Hlavný grafik
Mike Snyder

Grafik
Peter Muench

Ilustrátor
Kurt Miller

Webmaster
Robert Fletcher

Manažér pre zaistenie kvality
Phil Santiago

Počítačová špecialistka
Kathy Richardson

Technická podpora a servis
Patty Saneman
Kathy Young
Dave Thomas
Judy Pentz
Pete Stewart
Daniel Karp
Ryan Oogle
Mykl Ranere
John Martinez

Dohľad nad kvalitou
Frank Kirchner

Zaistenie kvality
Charles Franklin
Lisa Nawrot
Greg Peeler
Josh Noll
Josh Rose
Scott Vail
Tom McConlogue

Licencovaná hudba

"Hey Joe"

Hrajú Deep Purple
Použité so súhlasom EMI Records Ltd
Zložil William M Roberts
© Third Palm Music
Použité s láskavým povolením Carlin Music Corp.
HEY JOE je tu uvedené v prevedení DEEP PURPLE, legendárnej rockovej kapely, ktorá pôsobí už štvrté desaťročie. Pieseň bola súčasťou ich albumového debutu "SHADES OF DEEP PURPLE", vydaného v roku 1968. Autorské práva na túto nahrávku vlastní HEC ENTERPRISES LTD. pod exkluzívnou licenciou EMI RECORDS LTD.

"Primitive"

Hrajú The Groupies
Použité so súhlasom Warner Strategic Marketing UK
Zložili Robert Cortez, Norman Desrosiers, Peter Hendleman, Gordon, McLaren, Ronald Peters a Steven Venet
© Pronto / Groupie Tunes
Použité so súhlasom Warner/Chappell Music Inc

"I Wanna Be Your Dog"

Hrajú The Stooges
Použité so súhlasom Warner Strategic Marketing UK
Zložili James Osterberg Jr., Scott Asheton, Ron Asheton a David Alexander
© Warner-Tamerlane Publishing Corp / 8 Stooge Staffel Music
Použité so súhlasom Warner / Chappell Music Inc

Scénickú hudbu nahrali hudobníci zo skupín Dark Gamballe a Rudé Kostry.

Dark Gamballe účinkovali s povolením RedBlack Records. Scénická hudba bola nahraná v štúdiu Shaark, Bzenec. Hudba Rudých Kostier je dostupná na ich webových stránkach: www.pankagency.cz

Piesne v rádiu

Vinyl Girl - The Living Dead
Firestone Eyes - The Bobby Lomax Journey
Soul Lovin' - Francis Collins featuring The Memphis Horns (s láskavým povolením ILIO)
Hey! - The Fur Seeds
Break on Free - The Jack Knives
Everybody diggin' - Cave and the Brothers of Love featuring the Memphis Horns (s láskavým povolením ILIO)
Girls won't say my name - Northfield Shack
You don't know - The Outsiders
Days of Fire - Cosmic Roulette
Sun sets fine - Davis
Selfless* - The Domes of Silence
Utopia* - The Domes of Silence

Všetky piesne zložili, nahrali a produkovali Nimrod Productions

* Zložili The Domes of Silence

Zvláštne poďakovanie

Tímom Mafie a Hidden and Dangerous za podporu a pomoc. Tomášovi Hřebíčkovi a animátorom Mafie za pomoc s Motion Capture. Technickej podpore GameSpy - Artovi, Joostovi a Tomovi!

Streleckému magazínu za pomoc so zbraňami. Českej armáde a Múzeu Českej Armády za pomoc. Pražskej botanickej záhrade za pomoc a rady. Brnenskej botanickej záhrade za pomoc.

Janovi Hoškovi a ČT za materiály, ktoré nazhromaždili na svojich expedíciách do juhovýchodnej Ázie.

Pánovi Milošovi Hořínkovi za trumpetu.

Pro Music Center s.r.o. a pánovi Jiřímu Svítilovi za pomoc s audio HW.
Petrovi Vlčkovi, Štefanovi Piaseckému a Peterovi Bee za staré časy vo vývoji hier.
FirmeAZ Paintball za skvelé herné zážitky.
Strelnici AZ za možnosť vyskúšať streľbu.
Airsoft Club Navy Seal team 2 za pomoc.
Sergiovi a Robovi z Couchlife.
Markovi z Nimrodu.

Extra zvláštne poďakovanie

PDCZ za najlepšie kancelárie na svete
(už sa nemôžeme dočkať, až sa presťahujeme…).
Super extra zvláštne poďakovanie za zvuky kanga, ktoré sme počúvali celé leto.
(nieto nad zvuk oceli búšiacej do betónu).
Za dokonalú kávu - Air Cafe a
pánovi Albertovi Kronkovi.
Za super Plzeň a vôbec -
Stodole, pánovi Pavlovi Zimovi a
Tomášovi Kučerovi.
Pohostinstvu "Traubova" (Milujeme vás, baby- Zadr,
Beny, MikeZ, Jerry).
Jedálni Pavla Palána" (prečo im všetko jedlo pláva v oleji?!).
Pohostinstvu "U Emila" (Emil, prečo si stále taký vystresovaný?).
Pohostinstvu "U Pásků" (prečo je tam taká pomalá obsluha?).
Pohostinstvu "U Veslaře" (prečo varia tak zle?).
Pohostinstvu "Atlas" (prečo je také divné?).
Pohostinstvu "Putna" (prečo nás tam nemajú radi?).
Pohostinstvu "Sheringham" (prečo servírujú také obrovské porcie?).
Pohostinstvu "Dávné časy" (prečo je tak ďaleko?).
Pohostinstvu "Livingstone" (za baby, mummaaaa!).
Pohostinstvu "Kafárna" (Vďaka za to, že sa nám staráš o členov tímov, Štefan).
Pohostinstvu "Americká prádelna" (za Plzeň).
Pohostinstvu "Pizzeria U Kalvodů" (1.poschodie, Nakrájať, prosím)

Ďakujeme našim manželkám, deťom, priateľkám, čarodejniciam a rodičom za ich nekonečnú podporu a pochopenie.

Ospravedlňujeme sa za víkendy a noci, kedy sme neboli doma.

© 2002, 2003 Vietcong, vyvinul Pterodon, s.r.o. Pterodon a logo Pterodonu sú obchodné značky Pterodon a.s.

Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks a logo Illusion Softworks sú obchodné značky Illusion Softworks a.s.

Gathering, logo Gathering, Take2 Interactive Software a logo Take2 sú obchodné značky Take2 Interactive Software. Všetky ďalšie obchodné značky sú majetkom príslušných vlastníkov.
Vydal Gathering.
Všetky práva vyhradené.

VIETCONG JE VENOVANÝ VŠETKÝM, KTORÍ BOLI NEJAK POSTIHNUTÍ VOJNOU VO VIETNAME ALEBO KOMUNIZMOM.

ZÁKAZNÍCKA PODPORA (v anglickom jazyku)

V našej spoločnosti robíme všetko pre dosiahnutie kompatibility našich výrobkov s aktuálnym hardvérom. Ak sa napriek tomu vyskytnú ťažkosti so spustením našich titulov, obráťte sa prosím na naše oddelenie Technickej podpory.
Predtým, než sa obrátite na oddelenie Technickej podpory, sa pripravte. Aby sme vám mohli čo najefektívnejšie pomôcť, budeme potrebovať čo najviac informácií o vašom počítači a vzniknutom probléme. Ak nemáte k dispozícii nasledovné informácie, obráťte sa prosím na oddelenie technickej podpory výrobcu vášho počítača, ešte predtým, než sa spojíte s Take 2 Interactive, inak vám nebudeme môcť poradiť so vzniknutým problémom.

Potrebujeme nasledovné informácie:

Kontaktné údaje:
- vaše meno
- e-mailovú adresu, telefónne číslo, na ktorom vás možno zastihnúť počas dňa alebo poštovú adresu
- Ak nie ste z UK, uveďte krajinu odkiaľ pochádzate a jazykovú verziu hry, ktorú hráte.

Systémové detaily:
- Názov značky a model PC
- Rýchlosť procesora a jeho výrobca
- Rýchlosť CD-ROM mechaniky a jej výrobca
- Celková kapacita systémovej RAM
- Značka a model vašej grafickej karty / 3D akcelerátor spolu s kapacitou grafickej RAM
- Značka a model vašej zvukovej karty
- Informácie o myši a ovládačoch

Popíšte prosím okolnosti, za ktorých došlo ku problému, vrátane chybového hlásenia problému - pokiaľ možno čo najzrozumiteľnejšie.

POZNÁMKA: PROSÍM, NEOBRACAJTE SA NA ODDELENIE TECHNICKEJ PODPORY TAKE 2 SO ŽIADOSŤAMI O HERNÉ TIPY A TRIKY. Títo zamestnanci nie sú oprávnení ani kvalifikovaní, aby poskytovali takéto informácie.

ODDELENIE TECHNICKEJ PODPORY TAKE 2:

Poštová adresa:
Take 2 Interactive Technical Support
Unit A, Sovereign Park
Brenda Road
Hartlepool
TS25 1NN

Tel.: (0870) 1242222 / hovory sa účtujú podľa taríf príslušnej krajiny (7 dní v týždni od 8.00-22.00, vrátane sviatkov)
Fax: 01429 233677
Email: take2@startekeurope.com
tech.support@take2europe.com
Internet: www.take2games.co.uk

Technická podpora (v slovenskom jazyku)

Než siahnete po telefóne, **PREČÍTAJTE SI TOTO!**
Ak máte ťažkosti s inštaláciou alebo hraním našich hier, chceme vám pomôcť. Po prvé si poriadne prečítajte inštalačné pokyny. Ak ste sa riadil(a) pokynmi dokumentácie, a napriek tomu máte ťažkosti s inštaláciou alebo prevádzkovaním tohto softvéru, obráťte sa prosím na našu HELP linku:

2 - 59 30 88 30 (cez pracovné dni)

Nezabudnite si, prosím, pripraviť podrobný popis závady a technické údaje o svojom PC.
Možnosti spojenia pomocou on-line služieb: **e-mail: help@cenega.sk**
www: Pozrite sa na našu www stránku na adrese **www.cenega.sk**

OBMEDZENÁ SOFTVÉROVÁ ZÁRUKA A LICENČNÁ DOHODA.

Táto OBMEDZENÁ SOFTVÉROVÁ ZÁRUKA A LICENČNÁ DOHODA (ďalej „Dohoda“), vrátane Obmedzenej záruky a ďalších osobitných predpisov, je legálnou dohodou medzi Vami (či už ste jednotlivec alebo entita) a Take 2 Interactive Software („Vlastník“) ohľadne tohto sofvérového produktu a materiálov v ňom obsiahnutých a k nemu sa vzťahujúcich. Inštaláciou a/alebo iným použitím softvéru pristupujete na podmienky „Dohody“. Ak nesúhlasíte s podmienkami tejto „Dohody“, ihneď vráťte balenie so softvérom a sprievodným materiálom (vrátane hardvéru, manuálov, ďalších písomných materiálov a obalu) spolu s dokladom o kúpe na miesto, kde ste výrobok zakúpili a peniaze vám budú vrátené v plnej výške.

Poskytnutie obmedzenej nevýhradnej licencie. Táto Dohoda Vám dovoľuje používať jednu (1) kópiu softvérového programu(ov) („SOFTVÉR“), ktorý sa nachádza v tomto balení pre Vaše osobné použitie na jednom domácom alebo prenosnom počítači. SOFTVÉR sa „používa“ na počítači, keď je nahraný do dočasnej pamäte (napr. RAM) alebo inštalovaný do trvalej pamäte (napr. pevný disk, CD-ROM, či iné pamäťové zariadenie) počítača. Inštalácia na sieťovom serveri sa striktne zakazuje, výnimkou je mimoriadna a osobitná sieťová licencia získaná od Vlastníka; táto Dohoda neslúži ako takáto osobitná sieťová licencia. Inštaláciou na sieťovom serveri dochádza k „používaniu“, ktoré musí spĺňať podmienky tejto Dohody. Táto licencia nepredstavuje predaj pôvodného SOFTVÉRU ani jeho kópie.

Duševné vlastníctvo. Vlastník si vyhradzuje všetky práva, názov a vlastníctvo k SOFTVÉRU a sprievodnému manuálu(om), baleniu a iným písomným materiálom, pod spoločným názvom „SPRIEVODNÝ MATERIÁL“, či už na všetky autorské práva, obchodné značky, obchodné tajomstvá, obchodné názvy, vlastnícke práva, patenty, titulky, počítačové kódy, audiovizuálne efekty, témy, postavy, mená postáv, príbehy, dialóg, nastavenia, umelecké diela, zvukové efekty, hudobné diela a morálne práva. SOFTVÉR a SPRIEVODNÝ MATERIÁL sú chránené zákonom Spojených štátov o autorských právach a príslušnými zákonmi o autorských právach s celosvetovou platnosťou. Všetky práva vyhradené. SOFTVÉR a SPRIEVODNÝ MATERIÁL sa nesmie kopírovať ani reprodukovať na žiaden typ nosiča, či už ako celok alebo po častiach, bez predchádzajúceho písomného súhlasu Vlastníka. Osoby, ktoré kopírujú alebo reprodukujú celý SOFTVÉR alebo SPRIEVODNÝ MATERIÁL alebo jeho súčasti, rôznym spôsobom na rôzny typ média, vedome porušujú zákony o autorských právach a môžu byť potrestané.

Zálohovanie a archivácia SOFTVÉRU. Ak ste si nainštalovali SOFTVÉR do trvalej pamäte počítača, môžete uchovávať a používať pôvodný disk(y) a/alebo CD-ROM („Pamäťové média“) len za účelom zálohovania či archivácie.

Obmedzenia. Inak, než je stanovené v tejto Dohode, sa Vám nepovoľuje kopírovať alebo inak rozmnožovať SOFTVÉR alebo SPRIEVODNÝ MATERIÁL; upravovať alebo pripravovať odvodené kópie založené na SOFTVÉRI alebo SPRIEVODNOM MATERIÁLI, distribuovať kópie SOFTVÉRU alebo SPRIEVODNÉHO MATERIÁLU formou predaja alebo iným prevodom vlastníctva; prenajímať, požičiavať SOFTVÉR alebo SPRIEVODNÝ MATERIÁL; alebo verejne zobrazovať SOFTVÉR alebo SPRIEVODNÝ MATERIÁL. Výslovne sa Vám zakazuje prenášať SOFTVÉR alebo SPRIEVODNÝ MATERIÁL elektronickou alebo inou formou po internete alebo prostredníctvom iných médií alebo ďalšej strane. Výslovne sa Vám zakazuje predaj, alebo používanie postáv či iných častí hry na rôzne účely. Výslovne sa Vám zakazuje predávať alebo profitovať z úrovní hry, prídavkov, pokračovania alebo iných vecí založených na alebo spojených so SOFTVÉROM a SPRIEVODNÝM MATERIÁLOM alebo vytvorených použitím editora úrovní tohto SOFTVÉRU. Ak vytvárate úrovne, prídavky, pokračovania alebo iné veci s použitím editora úrovní SOFTVÉRU, vrátane tvorby nových úrovní (pod spoločným názvom „Úpravy“), stávate sa predmetom nasledujúcich obmedzení: (i) editor úrovní SOFTVÉRU a súvisiace vývojové nástroje a dokumentácia (pod spoločným názvom „SDK“) sa považujú za oddelené od SOFTVÉRU v tom zmysle, že za ne neručí ani ich nepodporuje VLASTNÍK. Napriek tomu si VLASTNÍK ponecháva všetky autorské a duševné práva SDK, ako sa uvádza v tejto licencii. (ii) Vaše Úpravy musia vyžadovať plnú, registrovanú kópiu Softvéru, aby sa dali spustiť; (iii) nesmiete distribuovať Úpravy, ktoré obsahujú súbor typu „exe“, ktorý sa menil alebo rôzne upravoval; (iv) vaše Úpravy nesmú obsahovať hanlivý, ohováračský alebo iný nezákonný materiál, materiál, ktorý je škandalózny alebo poškodzuje právo na súkromie tretej strany, alebo obsahuje obchodné značky, práce chránené autorským právom alebo iný majetok tretích strán; (v) vaše Úpravy sa musia rozširovať výlučne zadarmo. Ani Vy, ani ďalšia osoba či strana ich nesmie nikomu predávať, využívať na komerčné účely, či účtovať si za ich použitie bez licencie od VLASTNÍKA. VLASTNÍK podporuje nekomerčné rozširovanie kvalitných Úprav. Ak si želáte komerčne rozširovať vaše Úpravy, obráťte sa prosím na VLASTNÍKA na adrese, ktorá je uvedená nižšie, ohľadne podmienok, za ktorých možno komerčne rozširovať Úpravy; (vi) Vaše Úpravy nebude VLASTNÍK podporovať. Zákazy a obmedzenia v tejto časti sa vzťahujú na všetkých, ktorých vlastnia tento Softvér alebo Vaše Úpravy.

ZAKAZUJE SA PREVÁDZAŤ SPÄTNÉ INŽINIERSTVO, DEKOMPILOVAŤ ALEBO ROZOBERAŤ TENTO SOFTVÉR. Akékoľvek kopírovanie SOFTVÉRU alebo SPRIEVODNÉHO MATERIÁLU, ktoré nie je osobitne povolené touto Dohodou, je porušením Dohody.

OBMEDZENÁ ZÁRUKA A ODVOLANIE ZÁRUKY

OBMEDZENÁ ZÁRUKA. VLASTNÍK sa zaručuje, že pôvodný pamäťový nosič, na ktorom je SOFTVÉR nahraný, neobsahuje žiadne chyby v materiáli ani výrobné chyby, pokiaľ sa bude používať za bežných podmienok po dobu 90 dní od dátumu kúpy. Ak z nejakého dôvodu nájdete na médiu závady, alebo ak máte ťažkosti s nainštalovaním SOFTVÉRU na Váš domáci či prenosný počítač, môžete vrátiť SOFTVÉR spolu so SPRIEVODNÝM MATERIÁLOM tam, kde ste ho kúpili a peniaze Vám budú vrátené v plnej výške. Táto obmedzená záruka neplatí, ak ste nosič poškodili nechtiac alebo nesprávnym zaobchádzaním.

ZODPOVEDNOSŤ ZA NÁSLEDNÉ ŠKODY. Zodpovednosť výrobcu za spôsobenú škodu predstavuje (i) náhradu za pôvodný pamäťový nosič so SOFTVÉROM alebo (ii) vrátenie peňazí za SOFTVÉR v plnej výške. Otvorením zapečateného balenia, inštaláciou a/alebo iným používaním SOFTVÉRU či SPRIEVODNÉHO MATERIÁLU sa týmto zriekate nároku na tieto a iné náhrady škody, ktoré sú dané zákonom či právom slušnosti. Všetky ostatné náhrady, ktorých sa nezriekнete, sa týmto prevádzajú ďalej na Vlastníka.

ODVOLANIE ZÁRUKY. OKREM VYJADRENEJ OBMEDZENEJ ZÁRUKY, KTORÁ JE UVEDENÁ VYŠŠIE, VLASTNÍK NEPOSKYTUJE ŽIADNE ZÁRUKY, VYJADRENÉ ČI PREDPOKLADANÉ, ÚSTNE ČI PÍSOMNÉ, VZŤAHUJÚCE SA K PRODUKTU ALEBO JEHO ČASTI. VŠETKY NAZNAČENÉ ZÁRUKY, KTORÉ MOŽNO VYUŽIŤ PODĽA PLATNÝCH ZÁKONOV, SA OBMEDZUJÚ VO VŠETKÝCH OHĽADOCH DO MAXIMÁLNEHO MOŽNÉHO ROZSAHU A DĹŽKY TRVANIA OBMEDZENEJ ZÁRUKY. VLASTNÍK NERUČÍ ZA KVALITU ALEBO VÝKON SOFTVÉRU ANI JEHO SPRIEVODNÝCH MATERIÁLOV INAK, NEŽ JE DEFINOVANÉ VYŠŠIE V TEJTO OBMEDZENEJ ZÁRUKE. VLASTNÍK TIEŽ NERUČÍ ZA TO, ČI SOFTVÉR ALEBO SPRIEVODNÝ MATERIÁL SPĹŇA VAŠE POŽIADAVKY ALEBO ČI SOFTVÉR OPAKOVANE FUNGUJE, NEOBSAHUJE CHYBY, ALEBO ŽE PROBLÉMY BUDÚ ODSTRÁNENÉ. VLASTNÍK NEPREZENTUJE, ŽE SOFTVÉR BUDE FUNGOVAŤ V PROSTREDÍ VIACERÝCH UŽÍVATEĽOV.

ŽIADNA ÚSTNA ČI PÍSOMNÁ INFORMÁCIA ANI RADA VLASTNÍKOVI, JEHO DÍLEROM, DISTRIBUTÉROM, RIADITEĽOM, ÚRADNÍKOM, ZAMESTNANCOM, AGENTOM, KONTRAKTOROM ČI PRIDRUŽENÝM ČLENOM NEVYTVÁRA ŽIADNU ĎALŠIU ZÁRUKU ANI PREDĹŽENIE ČI ROZŠÍRENIE RÁMCA TEJTO ZÁRUKY. NESPOLIEHAJTE SA NA TAKÉTO INFORMÁCIE A RADY. V NIEKTORÝCH OBLASTIACH NEPLATIA OBMEDZENIA NA TRVANIE PREDPOKLADANEJ ZÁRUKY, TAKŽE VYŠŠIE UVEDENÉ OBMEDZENIE SA NA VÁS NEMUSÍ VZŤAHOVAŤ. TÁTO OBMEDZENÁ ZÁRUKA VÁM DÁVA OSOBITNÉ ZÁKONNÉ PRÁVA. MÔŽETE MAŤ AJ ĎALŠIE PRÁVA, KTORÉ SA LÍŠIA V ZÁVISLOSTI NA JEDNOTLIVÝCH TERITÓRIACH.

OBMEDZENÉ RUČENIE. V maximálnom rozsahu povolenom platným zákonom, bez ohľadu na to, či súdne opatrenie tu vysvetlené, spĺňa svoj základný účel, V ŽIADNOM PRÍPADE NEBUDE VLASTNÍK, JEHO VEDÚCI PRACOVNÍCI, REFERENTI, ZAMESTNANCI, AGENTI ČI PRIDRUŽENÍ ČLENOVIA ANI OSTATNÍ ZAINTERESOVANÍ DO VÝVOJA, VÝROBY, ČI DISTRIBÚCIE SOFTVÉRU ALEBO SPRIEVODNÉHO MATERIÁLU ZODPOVEDAŤ ZA ŠKODY, ČI UŽ PRIAME, NEPRIAME, NÁHODNÉ ČI NÁSLEDNÉ, ZA OSOBNÉ ZRANENIE, ŠKODY NA OSOBNOM VLASTNÍCTVE, STRATY ZISKU, PRERUŠENIE OBCHODNEJ ČINNOSTI, STRATY OBCHODNÝCH INFORMÁCIÍ, STRATY TEXTU ČI DÁT UCHOVANÝCH ALEBO POUŽÍVANÝCH SO SOFTVÉROM VRÁTANE KOMPENZÁCIE ALEBO REPRODUKCIE TEXTU ČI DÁT, ALEBO INÚ FINANČNÚ STRATU, VYVSTÁVAJÚCU Z POUŽÍVANIA ČI NESCHOPNOSTI POUŽÍVAŤ TENTO SOFTVÉR. TOTO OBMEDZENÉ RUČENIE PLATÍ I V PRÍPADE, ŽE VLASTNÍK ALEBO JEHO AUTORIZOVANÍ ZÁSTUPCOVIA BOLI OBOZNÁMENÍ O MOŽNOSTI VZNIKU TAKÝCH ŠKÔD. NAPRIEK TOMU V NIEKTORÝCH TERITORIÁCH NIE JE MOŽNÉ VYLÚČENIE ANI OBMEDZENIE SPRIEVODNÝCH ČI NÁSLEDNÝCH ŠKÔD, TAKŽE VYŠŠIE UVEDENÉ OBMEDZENIE SA NA VÁS NEMUSÍ VZŤAHOVAŤ.

PODPORA A AKTUALIZÁCIE VÝROBKU

Tento SOFTVÉR by mal byť užívateľsky prístupný a obmedzenú podporu produktu zabezpečuje Vlastník tak, ako je uvedené v SPRIEVODNOM MATERIÁLI.

JURISDIKCIA. BEZ OHĽADU NA PRÁVNE ZÁSADY JEDNOTLIVÝCH ŠTÁTOV PODLIEHA TÁTO DOHODA ZÁKONOM ŠTÁTU TEXAS, S FÓROM A MIESTOM V DALLAS COUNTY, TEXAS. Táto Dohoda môže byť upravená len písomným dokladom, špecifikujúcim úpravu, ktorá je vykonaná oboma stranami. V prípade, že nejaké z ustanovení tejto Dohody sa stane nevykonateľným, toto ustanovenie by malo byť uplatnené do maximálneho možného rozsahu, ďalšími ustanoveniami tejto Dohody, aby zotrvala jej plná sila a účinok.

ÚPLNÁ DOHODA. Táto Dohoda predstavuje úplnú dohodu medzi stranami a nahrádza všetku ústnu či písomnú komunikáciu, návrhy alebo predchádzajúce dohody medzi stranami alebo dílermi, distributérmi, agentmi či zamestnancami.

UKONČENIE. Táto Dohoda je platná do jej ukončenia.

Táto Dohoda automaticky prestáva platiť (bez upozornenia), ak nespĺňate ustanovenia Dohody. Túto Dohodu môžete tiež ukončiť zničením SOFTVÉRU a SPRIEVODNÉHO MATERIÁLU a všetkých kópií a reprodukcií SOFTVÉRU A SPRIEVODNÉHO MATERIÁLU a zmazaním a permanentným vyčistením SOFTVÉRU zo serveru či počítača, na ktorom bol nainštalovaný. Prenos programu. Môžete permanentne prenášať všetky svoje práva tejto Dohody, ktoré zabezpečujú, že recipient súhlasí so všetkými podmienkami tejto Dohody, a Vy súhlasíte preniesť všetok SPRIEVODNÝ MATERIÁL a súvisiace dokumenty a súčasti a vopred odstrániť SOFTVÉR z Vášho

počítača. Prenášanie SOFTVÉRU automaticky prenesie Vašu licenciu podľa tejto Dohody. Objektívne súdne opatrenie. Týmto súhlasíte, že ak sa podmienky tejto Dohody osobitne neuplatnia, Vlastník bude nenapraviteľne poškodený, a preto súhlasíte, že Vlastníkovi vzniká bez záväzkov, ďalšej záruky, dôkazu škody, nárok na objektívne súdne opatrenia s ohľadom na túto Dohodu, v súvislosti s ďalšími možnými súdnymi opatreniami.

VLASTNÍK. Ak máte v súvislosti s touto Dohodou, resp. materiálom nejaké otázky, písomne sa prosím obráťte na

Take 2 Interactive
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN

© 2003 Logo Vietcong, Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks a logo Illusion Softworks sú obchodnými známkami Illusion Softworks a.s. Gathering of Developers, logo Gathering of Developers, Take 2 interactive Software a logo Take-Two sú obchodnými známkami Take 2 Interactive Software. Všetky ďalšie obchodné známky a obchodné názvy sú majetkom príslušných vlastníkov. Vyvinul Illusion Softworks a.s. Vydal Gathering of Developers. Všetky práva vyhradené.