

The cover art features a dramatic scene with two characters. On the left, a bearded warrior in ornate armor holds a large sword. On the right, a horned demon with a flaming orb. The background is a cloudy sky. The title 'Battle vs Chess' is at the top, with a crown over 'vs' and chess pieces as 'vs'.

# Battle vs Chess

UŽIVATELSKÁ  
PŘÍRUČKA

**HYPERMAX**

**TopWare**  
INTERACTIVE

## **! Důležitá zdravotní varování v souvislosti s hraním videoher**

### **Fotosenzitivní epileptické záchvaty**

Malé procento lidí může při sledování obrázků včetně blikajících světel nebo obrazců, které se mohou ve videohrách objevit, dostat epileptický záchvat. Dokonce i u lidí, kteří netrpí epilepsií nebo záchvaty, se může projevit doposud nediagnostikovaný stav, který způsobí „fotosenzitivní epileptické záchvaty“ při sledování videoher.

Záchvaty se mohou projevit několika různými příznaky, jako jsou například závratě, zdvojené vidění, třes víček nebo tváře, škubání nebo třes končetin, dezorientace nebo chvilková ztráta vědomí. Záchvaty mohou rovněž způsobit ztrátu vědomí nebo křeče s následným zraněním v důsledku pádu nebo nárazu na okolní předměty.

Pokud se u vás projeví některý z uvedených příznaků, okamžitě přerušte hru a vyhledejte lékaře. Povinností rodičů je sledovat děti a zjistit, zda se u nich neprojeví některý z uvedených příznaků – výskyt epileptických záchvatů tohoto typu je u dětí a dospívajících pravděpodobnější než u dospělých. Riziko vzniku fotosenzitivních epileptických záchvatů lze snížit následujícími opatřeními: posadte se ve větší vzdálenosti od obrazovky; používejte menší obrazovku; místnost má být dobře osvětlená; nehrajte videohry, jste-li ospalí nebo unavení.

Pokud se u vás nebo u některého z vašich příbuzných vyskytly záchvaty nebo epilepsie, před hraním videoher se poraďte s lékařem.

### **Co je systém PEGI?**

Systém klasifikace podle věkových kategorií PEGI chrání nezletilé před hrami, které jsou nevhodné pro určitou věkovou skupinu. Vezměte na vědomí, že se nejedná o označení obtížnosti her. Systém PEGI se skládá ze dvou částí a umožňuje rodičům a osobám, které kupují hry pro děti, provádět erudovaný výběr podle věku hráče, kterému je hra určena. První částí je klasifikace vhodnosti pro věkové kategorie:



Druhou částí jsou ikony, které označují typ obsahu hry. V závislosti na hře může být uvedeno i více těchto ikon. Klasifikace vhodnosti hry pro věkové kategorie odpovídá míře tohoto obsahu. Ikony jsou:



Další informace získáte na adresách [www.pegi.info](http://www.pegi.info) a [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu).

### **Rodinné nastavení**

Funkce rodičovské kontroly systému Windows (Vista a Windows 7) umožňuje rodičům a opatrovníkům omezovat přístup ke hrám určeným pro starší a nastavovat časová omezení na dobu hraní her. Více informací naleznete na stránkách [www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset](http://www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset).

## LICENČNÍ UJEDNÁNÍ A OMEZENÁ ZÁRUKA

PŘED POUŽITÍM SOFTWAREU POZORNĚ PROSTUDUJTE TOTO LICENČNÍ UJEDNÁNÍ. TENTO DOKUMENT JE UJEDNÁNÍM MEZI VÁMI A SPOLEČNOSTÍ CINEMAX, S. R. O. (DÁLE JEN „SPOLEČNOST“). SPOLEČNOST JE OCHOTNA VÁM POSKYTNOUT LICENCI K POUŽÍVÁNÍ TOHOTO SOFTWAREU POUZE ZA PŘEDPOKLADU, ŽE SOUHLASÍTE S VEŠKERÝMI PODMÍNKAMI TOHOTO UJEDNÁNÍ. POUŽITÍM SOFTWAREU PŘIJÍMÁTE VŠECHNY PODMÍNKY TOHOTO UJEDNÁNÍ A SOUHLASÍTE S TÍM, ŽE JIMI BUDETE VÁZÁNI.

1. Vlastnictví a licence. Toto je licenční ujednání, NIKOLIV ujednání o prodeji. Software obsažený v tomto balení („software“) je vlastnictvím společnosti nebo jejích smluvních partnerů. Vy jste vlastníkem disku DVD-ROM, na kterém je software uložen, ale vlastníkem softwaru a příslušné dokumentace zůstává společnost nebo její smluvní partneři. Vaše práva ohledně použití tohoto softwaru jsou dána tímto licenčním ujednáním a veškerá ostatní práva, pokud zde nejsou výslovně uvedena, náleží společnosti nebo jejím smluvním partnerům.

2. Povolené použití. Jsou vám garantována následující práva vztahující se k tomuto softwaru:  
(a) Právo instalovat a použít software. Můžete nainstalovat a používat software na jednom počítači. Pokud chcete použít software na více než jednom počítači, obraťte se na společnost a informujte se o rozšířené licenci umožňující použití softwaru na více než jednom počítači.

3. Zakázané použití. Následující použití softwaru je zakázáno. Pokud chcete použít software níže uvedeným zakázaným způsobem, obraťte se na společnost a využijte adresy, telefonního čísla nebo faxu uvedeného v informacích o licenci pro zvláštní použití. V opačném případě je ZAKÁZÁNO:

(a) Vytvářet či distribuovat kopie softwaru či dokumentace nebo jakékoliv jejích části vyjma způsobů výslovně daných tímto ujednáním.

(b) Používat jakoukoliv záložní kopii softwaru (nebo umožnit jiné osobě použít jakoukoliv záložní kopii softwaru) za účelem jiným než jako náhradu původní kopie v případě, že je tato ztracena či poškozena.

(c) Upravovat, dekompileovat, zpětně rozkládat nebo rozebírat software, vytvářet díla na softwaru založená nebo jakýmkoliv způsobem odstraňovat zabezpečení softwaru.

(d) Pronajímat, propůjčovat, licencovat, sdílet nebo převádět software či dokumentaci či uživatelské právo dané tímto ujednáním.

(e) Odstraňovat nebo skrývat ochranné značky a obchodní známky na softwaru či v dokumentaci.

(f) Nahrávat nebo přenášet za jakýmkoliv účelem software či jakoukoliv jeho část do elektronického bulletinu, sítě nebo obdobného systému obsahujícího víc počítačů.

(g) Přiložit software k jakémukoliv komerčnímu produktu určenému k výrobě, distribuci nebo prodeji.

(h) Přiložit software k jakémukoliv produktu obsahujícímu nemorální, skandální, kontroverzní, urážlivý, obscénní nebo násilnický obsah.

4. Ukončení. Toto ujednání vstupuje v platnost prvním použitím, instalací, nahráním nebo zkopírováním softwaru. Vy můžete toto ujednání vypovědět tím, že smažete software a veškerou přídruženou dokumentaci. Toto ujednání je automaticky ukončeno bez uvědomění ze strany společnosti, pokud porušíte ustanovení tohoto ujednání. Po ukončení platnosti ujednání smažete veškeré kopie softwaru a zničíte veškerou přídruženou dokumentaci.

Veškerá ustanovení tohoto ujednání, včetně záruk, omezení, zřeknutí se a článků týkajících se poškození, platí i nadále.

5. Upozornění ohledně autorských práv. Společnost a/nebo její smluvní partneři jsou vlastníky autorských práv vztahujících se k softwaru. Žádná část tohoto ujednání nezakládá jakoukoliv výjimku z autorského práva nebo jiného federálního či místního autorského práva. Tento software je chráněn autorskými právy a dalšími mezinárodními právy.

6. Další dodatky. Toto ujednání je uplatňováno v souladu se zákoníkem. Pokud je některá součást tohoto ujednání nepřijatelná či neplatná, měla by být z ujednání odstraněna, přičemž platnost ostatních částí tohoto ujednání není tímto zpochybněna.

7. Omezená záruka a zřeknutí se záruky. Po dobu 90 dní od zakoupení tohoto softwaru vám společnost garantuje, že média, na nichž je software uložen, budou, při běžném užívání, prosta výrobních vad. Pokud média nebudou prosta výrobní vady, můžete obdržet bezplatnou náhradu, pokud nám software vrátíte a přiložíte platný účet, na němž je uvedeno datum zakoupení produktu. Společnost neručí za to, že software či jeho funkce budou vyhovovat vašim nárokům, ani za to, že při použití nedojde k chybě.

VYJMA VÝŠE UVEDENÝCH ZÁRUK SE SPOLEČNOST TÍMTO ZŘÍKÁ VEŠKERÝCH ZÁRUK, AŽ UŽ DANÝCH NEBO SKRYTÝCH, VČETNĚ (ALE NE POUZE) ZÁRUKY NA KOUPÍ A PRODEJNOST A ZÁRUKY POUŽITELNOSTI NA DANÝ ÚČEL. VYJMA VÝŠE UVEDENÝCH ZÁRUK SE SPOLEČNOST ZŘÍKÁ JAKÉKOLIV ZÁRUKY, ODPOVĚDNOSTI NEBO GARANCE ZA POUŽITÍ SOFTWARE ČI VÝSLEDEK POUŽITÍ SOFTWARE Z HLEDISKA SPRÁVNOSTI, VHODNOSTI, PŘESNOSTI, SPOLEHLIVOSTI NEBO AKTUÁLNOSTI.

SPOLEČNOST ANI JEJÍ PRACOVNÍCI ANI JEJÍ SMLUVNÍ PARTNEŘI NENESOU ŽÁDNOU ODPOVĚDNOST ZA NÁHODNÉ, NEPŘÍMÉ, SPECIÁLNÍ NEBO NÁSLEDNÉ POŠKOZENÍ VZNIKLÉ Z NEBO VE SPOJENÍ S LICENCÍ DANOU TÍMTO UJEDNÁNÍM, VČETNĚ A BEZ OMEZENÍ, ZTRÁTOU MOŽNOSTI POUŽITÍ, ZTRÁTOU DAT, ZTRÁTOU PŘÍJMŮ NEBO JINOU ZTRÁTOU VZNIKLOU NÁSLEDKEM ZRANĚNÍ OSOBY NEBO ZTRÁTOU ČI POŠKOZENÍM VLASTNICTVÍ NEBO ZTRÁTOU VZNIKLOU Z NÁROKU TŘETÍ STRANY A TO I V PŘÍPADĚ, ŽE SPOLEČNOST NEBO JEJÍ ZÁSTUPCE BYLI NA TOTO RIZIKO PŘEDEM UPOZORNĚNI. JAKÁKOLIV PŘÍPADNÁ NÁHRADA NEPŘESÁHNE CENU ZAPLACENOU ZA TENTO PRODUKT.

NĚKTERÉ PRÁVNÍ SYSTÉMY NEDOVOLUJÍ VÝJIMKY NEBO OMEZENÍ ODPOVĚDNOSTI ZA VEDLEJŠÍ NEBO NÁSLEDNÉ ŠKODY, PROTO SE NA VÁS VÝŠE UVEDENÁ VÝJIMKA A OMEZENÍ NEMUSÍ VZTAHOVAT.

## POTVRZENÍ

POTVRZUJETE, ŽE JSTE SE OBEZNÁMILI S TÍMTO UJEDNÁNÍM, POROZUMĚLI MU A CÍTÍTE SE VÁZÁNÍ JEHO PODMÍNKAMI. DÁLE UZNÁVÁTE A SOUHLASÍTE S TÍM, ŽE JE TOTO USTANOVENÍ KOMPLETNÍM A VÝLUČNÝM USTANOVENÍM SOUHLASU MEZI VÁMI A SPOLEČNOSTÍ A ŽE TOTO UJEDNÁNÍ RUŠÍ JAKÉKOLIV DŘÍVĚJŠÍ SMLOUVY, AŽ JIŽ ÚSTNÍ NEBO PSANÉ, A JAKOUKOLIV KOMUNIKACI MEZI VÁMI A SPOLEČNOSTÍ NEBO ZÁSTUPCEM SPOLEČNOSTI VZTAHUJÍCÍ SE K SUBJEKTU TOHOTO UJEDNÁNÍ.

# OBSAH

<b>1. Na úvod</b>	6
<b>2. Hra králů a pěšáků</b>	8
<b>3. Spouštíme hru</b>	9
<b>4. Hlavní menu</b>	10
Hra pro jednoho hráče	10
Hra více hráčů	11
Games for Windows – LIVE	11
Hra po místní síti	11
Horké křeslo	13
Možnosti	14
LIVE	17
Autoři	17
Ukončit hru	17
<b>5. Herní režimy</b>	18
Klasická hra	18
Výuka	19
Kampaň	19
Epická bitva řádu a chaosu	20
Battlegrounds	21
Duel	23
<b>6. První tah</b>	25
<b>7. Vojska řádu a chaosu</b>	26
Králové	27
Dámy	28
Střelci	29
Věže	30
Jezdci	31
Pěšci	32
<b>8. Dodatek A</b>	33
Rozvržení univerzálního ovladače pro Xbox 360 a Windows	33
<b>9. Dodatek B</b>	35
Přiřazení kláves	35

# 1. NA ÚVOD

## Systémové požadavky

Operační systém: Windows XP SP2, Vista, 7

Processor: 2,5GHz procesor Intel nebo AMD

RAM: 512 MB (768 MB pro Windows Vista)

Pevný disk: 1 GB

Grafická karta: kompatibilní s technologií Pixel Shader 3.0 se 128 MB RAM

Zvuková karta: 100% kompatibilní s DirectX 9.0c

DirectX: DirectX 9.0c nebo novější

## Doporučená konfigurace

Operační systém: Windows XP SP2, Vista, 7

Processor: Intel Core 2 Duo nebo AMD Athlon 64 X2

RAM: 1 GB

Pevný disk: 1 GB

Grafická karta: kompatibilní s technologií Pixel Shader 3.0 s 256 MB RAM (NVIDIA GeForce 7900 GT nebo lepší)

Zvuková karta: 100% kompatibilní s DirectX 9.0c

DirectX: DirectX 9.0c nebo novější

## Instalace

Vložte herní DVD do příslušné mechaniky. Máte-li aktivovanou funkci automatického spouštění, zahájí se instalace automaticky. Jestliže máte tuto funkci vypnutou, poklepejte na ikonu „Počítač“ na pracovní ploše a poté na ikonu DVD mechaniky. Instalaci zahájíte poklepáním na soubor „setupgame.exe“. Hru poté nainstalujte podle instrukcí na obrazovce.

Instalace vyžaduje 1 GB volného místa na pevném disku.

Ve Windows Vista a 7 použijte ke spuštění **BATTLE vs. CHESS** Průzkumníka her.

## Odinstalace

Chcete-li odstranit **BATTLE VS. CHESS** ze svého počítače, klikněte na *Start - Nastavení - Ovládací panely - Přidat nebo odebrat programy (XP) / Programy a funkce (Vista/7)*. Označte **BATTLE VS. CHESS** a kliknutím na „Odebrat“ (XP) / „Odinstalovat“ (Vista/7) hru odstraňte.

## Sériové číslo

Při prvním spuštění hry budete požádáni o zadání sériového čísla. Je přitom nezbytné zadat toto šestnáctimístné číslo celé. Své osobní sériové číslo naleznete na zadní straně tištěného manuálu. U zadávaných znaků nezáleží na jejich velikosti. Jakmile bude číslo přijato, budete ho opět potřebovat, jediné pokud hru přeinstalujete.

## Aktivace

Aby bylo možné hrát hru **BATTLE VS. CHESS** bez omezení, je nezbytná její dodatečná aktivace.

Na výběr jsou dvě možnosti:

### **První možností je online aktivace prostřednictvím internetu.**

Tento způsob mimochodem doporučujeme, je totiž nejrychlejší. Jakmile hru spustíte a zadáte sériové číslo, budete požádáni o aktivaci hry – stačí klepnout na tlačítko „Aktivovat“. Program se nyní připojí k aktivacímu serveru a během několika vteřin celou operaci dokončí. Nezapomeňte, že toto je možné, jediné jste-li připojeni k internetu!

### **Druhou možností je aktivace po telefonu.**

Nemáte-li přístup k internetu, zvolte telefonickou aktivaci. Na obrazovce se objeví šestnáctimístný aktivací kód. Zavolejte na číslo +420 774 032 784 a tento aktivací kód mějte po ruce. Pokud se nebudete moci dovolat, pošlete aktivací kód na e-mailovou adresu [aktivace@hypermax.cz](mailto:aktivace@hypermax.cz). Výše uvedená telefonní linka slouží výhradně pro aktivaci hry. Máte-li jakékoliv technické dotazy, použijte prosím příslušnou linku technické podpory.

## Registrace

Registrace je dobrovolná, ale poskytuje několik důležitých výhod. Jako registrovaný uživatel získáte přístup k různým bonusům a budete elektronickou poštou informováni o všech aktualizacích a rozšířeních hry. K registraci potřebujete připojení k internetu a platnou e-mailovou adresu.

## Inštaláčny manuál (SK)

Upozornenie! Obsahom tohto balenia je SW počítačový program v cudzom jazyku, ktorý je dielom podľa §6 odst. 1 písm. A autorského zákona, a z toho dôvodu sa na SW vzťahuje právna úprava a ochrana autorského zákona (Zákon č. 383/1997 Zb. v znení Novely zák. č. 234/2000 Zb.).

### Požiadavky na počítač

Minimálne požiadavky sú uvedené na obale hry.

### Inštalácia hry

Pre nainštalovanie hry na váš počítač vložte DVD do DVD mechaniky. Po vložení tohto DVD sa spustí inštaláčny program, ktorý vás prevedie inštaláciou hry. Ak máte vypnuté automatické spúšťanie DVD, spustíte súbor setup.exe alebo autorun.exe z DVD. Ak nemáte nainštalované ovládače DirectX 9 alebo vyššie, pomocou inštaláčneho sprievodcu ich nainštalujte a reštartujte počítač.

### Technická podpora

V prípade problémů se obraťte na naši technickú podporu /

V prípade problémov sa obráťte na našu podporu:

Email: [faq@hypermax.cz](mailto:faq@hypermax.cz)

Web: [www.hypermax.cz](http://www.hypermax.cz)

Tel./fax: +420 257 327 239

## 2. HRA KRÁLŮ A PĚŠÁKŮ

Šachy, nedostižitelný vládce strategických her, přitahují hráče každého věku už nespočet staletí. **BATTLE VS. CHESS** uzpůsobuje tuto časem prověřenou klasiku 21. století se snahou vdechnout této stolní hře nový život, aniž by tím přišla o své základní koncepty, díky nimž je tak nadčasová.

Dáma z B4 na E7, šachmat! Za normální situace by tím rozehraná partie bez nějakého většího povyku skončila, v **BATTLE VS. CHESS** se však okamžik vítězství posouvá na zcela novou úroveň. Dáma zničehonic oživne a s půvabem sobě vlastním zamíří napříč šachovnicí ke králi. Když se přiblíží k jeho poli, její natažené ruce začnou slabě zářit a poté z nich vyšlehnou plamen, jenž krále pohltí a na poli ještě před chvílí obývaném jedním ze soupeřících



králů čtverečkovaného království nezanechá nic víc než hromádku popela. A tomu se říká šachmat!

**BATTLE VS. CHESS** je založena na prostém, přesto však důmyslném nápadu vytvořit spojení mezi profesionálním šachovým softwarem a těmi nejlepšími bojovými mechanismy, to vše navíc doplněné bohatě animovanými herními figurami. Další vzrušující prvek pak představuje akční režim „Battlegrounds“. Jen ho zkuste aktivovat... a zcela tím změníte povahu této hry! Místo toho, aby se spustila předskriptovaná soubojová animace, vyústí snaha o obsazení pozice protivníkovy figury ve skutečnou bitvu. Kamera se přesune do netradičního pohledu z boku a vaše figura se postaví tváří v tvář svému protivníkovi. Klasické pravidlo „útočící figura obsadí pole“ tak letí z okna, protože následný souboj je plně v režii hráče a probíhá podobně jako klasická arkádová mlátička.

Jste skuteční hrdinové? Tak vyražte do bitvy, ale mějte na paměti, že v ní budete potřebovat veškerou svou odvahu i smysl pro taktiku!

### 3. SPOUŠTÍME HRU

Nejrychlejším způsobem jak se vrhnout do bitvy, je zahrát si klasickou hru **BATTLE VS. CHESS**. Klikněte na tlačítko „Hra pro jednoho“ a poté zvolte tlačítko „Klasická hra“, čímž se dostanete na obrazovku nastavení hry. Zde můžete upravit několik základních možností. Když kliknete na tlačítko „Pokračovat“, budete si moci vybrat prostředí, ve kterém se bude následující partie odehrávat. Klikněte na požadovanou šachovnici a hra obratem započne.

Pokud jste šachy nikdy nehráli nebo jste snad některá pravidla pozapomněli, doporučujeme vám, abyste začali výukou, která představuje zábavný a poučný úvod do světa šachů.

## 4. HLAVNÍ MENU

V menu se pohybujete běžným způsobem – pomocí myši nebo kurzorových kláves přecházíte mezi různými položkami a případně upravujete jednotlivá nastavení. Zvolenou položku otevřete pomocí levého tlačítka myši nebo klávesy Enter.

Své nastavení potvrdíte rovněž levým tlačítkem myši nebo klávesou Enter. Klávesou Esc se vrátíte na předchozí obrazovku.

### Hra pro jednoho hráče

V tomto menu si můžete vybrat z několika herních režimů:



#### Klasická hra

V šachách se vyznáte, znáte všechna základní pravidla a nemáte zájem o příběh ani o žádnou z komplexnějších variant? Pak můžete ihned začít hrát klasickou hru **BATTLE VS. CHESS**.

#### Battlegrounds

A co takhle vyzkoušet něco zbrusu nového? Pak byste měli vstoupit na bitevní pole, chopit se svých figur a zažít boj na vlastní kůži! V obou režimech se šachovnice změnil v bitevní arénu, kde se obě vojska utkávají v akcí nabitých soubojích.

## Výuka

O šachách nevíte vůbec nic nebo si prostě jenom chcete osvěžit některá pravidla? Tak si zahrajte několik „výukových“ lekcí – tím nemůžete nic zkazit!

## Kampaň

Hledáte skutečnou výzvu a spoustu různých variant a zvláštních pravidel spojených ve výpravné kampani? Dobrá, potom zkuste dovést v 15 misích k vítězství vojska řádu nebo chaosu.

## Minihry

Unavují už vás někdy klasické šachy? Tak zkuste některé z připravených rébusů a miniher – v nich se ocitnete v ožehavých situacích a budete čelit náročným šachovým výzvám.

Jakmile si vyberete jeden z nabízených režimů, dostanete se na další obrazovku, kde můžete provést upřesňující nastavení a následně spustit samotnou hru.

*Více informací o jednotlivých režimech se dozvíte v páté kapitole!*

## Hra více hráčů

**BATTLE VS. CHESS** nabízí tři základní možnosti, jak soupeřit se svým přítelem (nebo i nepřítelem!) v jednom z mnoha různých režimů.

## Games for Windows – LIVE

Zvolte si tuto možnost, přejděte na službu LIVE a zahrajte si **BATTLE VS. CHESS** s lidmi z celého světa. Výsledky her se automaticky ukládají do žebříčku LIVE.

## Hra po místní síti

Zahrajte si s ostatními hráči po místní síti.

## Rychlá hra

Najděte volnou hru a okamžitě ji spusťte.

## Vytvořit hru

Vytvořte si hru podle vlastních představ.

## Připravená hra

Vyberte si ze seznamu dostupných her.

Bez ohledu na to, jaký druh hry se rozhodnete vytvořit, můžete předem upravit její nastavení stejně jako v režimech pro jednoho hráče.

## Režimy

Můžete si zahrát klasické šachy nebo se rozhodnout pro některý ze speciálních šachových režimů.

- **Klasické**
- **Záloha** – režim, v němž zajaté figury mění barvu a lze je postavit na jakékoliv neobsazené místo. Postavení figury zpět na šachovnici se počítá jako jeden tah.
- **Sebevražda** – režim, ve kterém je povinné zajímat figury protivníka a kde cílem je přijít o všechny své figury dříve než on. Není zde žádný šach a krále je možné zajmout stejně jako jakoukoliv jinou figuru.
- **Marseillaisa** – v tomto režimu může každý hráč v rámci jednoho tahu pohnout se dvěma figurami.
- **Duel** – detailní popis bitevních režimů spadajících do této kategorie naleznete v následující kapitole.

## Rozmístění

Tímto nastavením určíte, jak budou figury rozmístěné na šachovnici.

- **Klasické**
- **Náhodné** – hodnotnější figury obou stran jsou rozmístěné náhodně.

## Zbarvení

Hrajte s armádou řádu (bílymi) nebo chaosu (černými) – nebo nechte toto rozhodnutí na náhodě (možnost Náhodné).

## Válečná mlha

Je-li válečná mlha aktivní, nevidíte celou šachovnici, ale pouze své figury a pole, na která se tyto figury mohou přesunout. Král se může přemístit na pole, které je ohrožováno protivníkem, a je ho tudíž možné příštím protivníkovým tahem zajmout. Plánujte proto každý králův tah pečlivě! Figura, která právě zajala protivníkovu figuru, nebo figura, která dá králi šach, získá podobu „ducha“.

## Horké křeslo

Zvolíte-li tuto možnost, zahájíte hru více hráčů proti příteli na jednom počítači. Na následujících obrazovkách si poté můžete určit výchozí nastavení.

Oproti hře po místní síti můžete v tomto režimu vybírat z dalších možností rozmístění figur a upravit nastavení hodin.



## Možnosti

Tato položka vás zavede na obrazovku s obecnými možnostmi. Na tuto obrazovku se lze rovněž dostat kdykoliv během hraní a můžete zde upravit následující:

### Grafika

Než se pustíte do hraní, můžete zde upravit některá nastavení související se zobrazením. Pokud hra běží příliš pomalu, doporučujeme vám, abyste nejprve vypnuli pokročilé grafické prvky, jako je antialiasing, vysoká kvalita shaderů a vysoká kvalita stínů, protože ty kladou na váš hardware nejvyšší požadavky.

#### ➤ Rozlišení obrazu

Vyberte takové rozlišení obrazu, které nejlépe vyhovuje vaší grafické kartě.

#### ➤ Poměr stran

Vyberte poměr stran vašeho monitoru. Zvolit můžete „širokouhlé“ nastavení nebo „standardní“ nastavení (4:3).

#### ➤ Kvalita zobrazení

Zde můžete upravit obecné nastavení kvality zobrazení, aby odpovídalo schopnostem vaší grafické karty. Pokud váš počítač splňuje pouze minimální systémové požadavky, zvolte „Nízká“. Jestliže váš počítač splňuje nebo dokonce převyšuje doporučenou konfiguraci systému, vyberte „Vysoká“.

#### ➤ Gama / Jas / Kontrast

U těchto nastavení si můžete vybrat z několika různých stupňů. Umožňují vám upravit vizuální zážitek ze hry.

#### ➤ Vertikální synchronizace

Tímto aktivujete vertikální synchronizaci obrazu – ta zvýší kvalitu zobrazení, ale vyžaduje i vyšší třídu hardwaru.

## Pokročilé nastavení zobrazení

### ☞ Antialiasing

S touto technikou vypadají zubaté okraje na obrazovce uhlazeněji. Běží-li hra příliš pomalu, snižte kvalitu antialiasingu nebo ho zcela vypněte.

### ☞ Anisotropní filtrování

Čím vyšší je tato hodnota, tím lepší je kvalita povrchových textur. Běží-li hra příliš pomalu, snižte kvalitu anisotropního filtrování nebo ho zcela vypněte.

### ☞ Kvalita shaderů

Čím vyšší je tato hodnota, tím lepší je kvalita zobrazovaných efektů. Běží-li hra příliš pomalu, snižte jejich kvalitu.

### ☞ Kvalita stínů

Čím vyšší je tato hodnota, tím lepší je kvalita stínů. Běží-li hra příliš pomalu, snižte jejich kvalitu.

### ☞ Efekt horka

Efekt horka simuluje lámání světla, jako byste se dívali skrze třepotající se horký vzduch. Běží-li hra příliš pomalu, vypněte ho.

### ☞ Jemné částice

Použitím jemných částic se lze vyhnout ostrým hranám a zlepšit především vzhled ohně a kouře. Běží-li hra příliš pomalu, vypněte je.

## Zvuk

Zde můžete upravit následující možnosti:

### ☞ Celková hlasitost

### ☞ Hlasitost hudby

### ☞ Hlasitost zvuku

## Ovládání

### Nastavení gamepadu

#### ☞ **Vibrace**

Používáte-li univerzální ovladač pro Xbox 360 a Windows, můžete zde vypnout nebo zapnout vibrace.

#### ☞ **Obrátit osu Y**

Tímto obrátíte osu Y na gamepadu (ovládání kamery).

### Myš

#### ☞ **Obrátit kameru**

Tímto lze obrátit ovládání kamery myší.

### Gamepad

Nechte si zobrazit rozvržení ovládání na univerzálním ovladači pro Xbox 360 a Windows v klasickém režimu a bitevních režimech.

### Klávesnice

Nechte si zobrazit rozvržení ovládání na klávesnici v klasickém režimu a bitevních režimech.

## Hra

#### ☞ **Otevřená kniha**

Zapne v klasickém režimu tipy, které vám pomohou v několika úvodních tazích.

#### ☞ **Přepínat kameru**

Umožňuje rotaci kamery ve hrách v horkém křesle.

#### ☞ **Výchozí sada figur**

Zde si můžete vybrat výchozí modely šachových figur.



## Jazyk

Zde můžete změnit jazyk používaný ve hře (namluvení a text).

## LIVE

Prostřednictvím Games for Windows – LIVE si můžete vytvořit vlastní profil, hrát online, bavit se s přáteli a získat pro **BATTLE VS. CHESS** nový obsah ke stažení.

## Autoři

Zde najdete seznam všech lidí, kteří se podíleli na tvorbě **BATTLE VS. CHESS**.

## Ukončit hru

Tato volba ukončí rozehranou hru **BATTLE VS. CHESS** a vrátí vás na pracovní plochu Windows.

## 5. HERNÍ REŽIMY

### Klasická hra

V klasické hře **BATTLE VS. CHESS** se můžete vrhnout rovnou do akce. Úpravou základních nastavení můžete každou hru přizpůsobit svým představám.

#### Rozmístění

- **Klasické**
- **Náhodné** – Figury vyšší hodnoty jsou rozmístěné náhodně.
- **Taktické** – Rozmístění svých figur si můžete zvolit sami, protivník ovládaný umělou inteligencí má připraveno několik vlastních výchozích rozmístění.
- **Šílené** – Všechny figury obou hráčů budou rozmístěné náhodně. Výjimkou jsou pěšci, kteří nemohou začínat na protivnickově straně šachovnice. Rovněž nelze vygenerovat situaci, ve které by automaticky došlo k šachmatu.
- **Podle hodnot** – Každý z hráčů dostane náhodný počet a druh figur v maximální hodnotě 39 bodů (dáma – 9 bodů, věž – 5, střelec – 3, jezdec – 3, pěšec – 1, král nemá žádnou hodnotu a je vždy přítomen).
- **Šílené podle hodnot** – Režimy šíleného rozmístění a rozmístění podle hodnot zároveň – jednoduše naprosté bláznovství!

#### Zbarvení

Hrát můžete s jednotkami řádu (bílymi) i chaosu (černými).

#### Obtížnost

Přizpůsobit umělou inteligenci svým herním dovednostem můžete výběrem z deseti úrovní obtížnosti.

Stisknutím tlačítka „*Pokračovat*“ se přenesete na obrazovku výběru prostředí, kde si můžete zvolit jednu z těchto šesti šachovnic:

- Bitevní pole
- Most nad lávou
- Pekelná brána
- Andělská stezka
- Svatyně
- Klasická šachovnice

## Výuka

Výuka vám vysvětlí vše, co potřebujete vědět o šachách, od obecných pravidel přes strategické tipy ke každé figurě až po konkrétní herní situace.

Výuka obsahuje devět interaktivních šachových lekcí, které mohou přijít vhod nejen naprostým začátečnickům, ale také pokročilým hráčům, kteří si tak mohou osvěžit paměť ohledně některých zvláštních prvků „hry her“, jako je rošáda nebo en passant.

## Kampaně

Režim kampaně v **BATTLE vs. CHESS** vám dá na výběr mezi dvěma odlišnými kampaněmi za řád (bílé) nebo chaos (černé). Každá kampaň se skládá ze série patnácti misí odehrávajících se postupně na různých šachovnicích. Misi představuje šachová partie s určitými předem danými pravidly a výchozími pozicemi, které si v každé misi žádají jiného taktického postupu. Když dokončíte misi, odemkne se vám další, a vy tak můžete pokračovat v kampani.

V prvních několika misích budete mít nad umělou inteligencí převahu, ale s postupující kampaní se bude úroveň obtížnosti stále zvyšovat. Závěrečné mise se poté hrají s kompletními sadami figur a velmi silným protivníkem. Kromě toho se objeví i nové herní prvky, jako časové limity, kontrolní pole a válečná mlha, takže možná přijde na řadu i změna strategie!

Mějte na paměti, že kampaně řádu i chaosu se od sebe navzájem odlišují a každá z nich obsahuje vlastní sadu unikátních misí.



## Epická bitva řádu a chaosu

### Řád

„Je tomu již mnoho let, co bylo naše království ohrožováno silami chaosu – a nyní je toto nebezpečí zpět. Po 1 000 letech, kdy se jen stěží dařilo udržovat rovnováhu mezi chaosem a řádem, jsme znovu ve válce. Dábelské hordy již stojí před branami našich měst a přináší temnotu na naše nejsvatější místa. V této zoufalé hodině, kdy zdánlivě nezastavitelné armády pekla pochodují stále vpřed a narušují čistotu našeho světa, spočívají naše naděje v ruce mladého generála Timaea, jenž s novou odvahou povede naše statečné válečníky do bitvy...“

### Chaos

„Síly řádu si pro své pokrytecké cíle uzurpují čím dál více území a dokonce vyhrožují, že zničí samotný temný portál. Od osudové porážky u Ashkalonského mostu je naše situace čím dál horší. Generál Andromalius, muž zodpovědný za tuto porážku, byl poslán hluboko do nepřátelského území, aby zasáhl síly řádu tam, kde to čekají nejméně... a aby se zároveň zachránil a vyhnul trestu v pekelných plamenech...“

### Minihry

#### ➤ Výzva

#### ➤ Treasure Hunt (Lov pokladů)

Po šachovnici jsou rozmístěny různobarevné kouzelné krystaly. Vaším úkolem je útočit proti krystalům vidlicí a sebrat přitom více krystalů stejné barvy najednou. Když je seberete, zmizí ze šachovnice a vy za ně získáte body. Čím více krystalů naráz seberete, tím více bodů získáte.

Více vidlicovitých útoků na různé krystaly v rámci jednoho kola bude odměněno dodatečným bonusem. Po provedení tahu se na šachovnici objeví nové krystaly. Cílem je získat stanovený počet bodů za předem daný počet tahů.

Můžete si vybrat z dvaceti úrovní a figury, s nimiž začínáte, se mění s každou z nich.

### ☞ One-Timers (Jednotahové)

V tomto speciálním režimu je vaším úkolem najít jediný správný tah. Rébisy můžete řešit jeden po druhém, dokud vám nevyprší čas (2 minuty). Správným tahem získáte čas navíc a zpřístupníte nový rébus. Nesprávným tahem si zbývající čas zkrátíte. Pokuste se vyřešit co nejvíce rébusů, než vám vyprší čas.

Vybrat si můžete ze dvou různých druhů „jednotahových“ miniher: Poprava a Hrozba.

### ☞ Standardní rébisy

V tomto režimu jste postaveni před několik předem daných šachových situací, které musíte vyřešit v omezeném počtu tahů. Vaším cílem je dát šach protivníkovi králi.

### ☞ Těžké rébisy







Toto jsou ožehavé šachové rébisy založené na původních konceptech profesionálních autorů. Musíte je vyřešit v omezeném počtu tahů. Představují skutečnou výzvu, dokonce i pro ty nejzkušenější velmistry mezi vámi!

## Battlegrounds

### Slasher (Ničitel)

Režim „Slasher“ promění šachovnici v bitevní arénu, kde se obě vojska utkávají v akci nabitém duelu.

Se svými figurami se můžete pohybovat po šachovnici stejně jako v akční hře viděné z pohledu třetí osoby. K poražení nepřítele můžete používat několik základních úderů a speciálních útoků, zatímco ostatní figury ovládá umělá inteligence. To, jaké vojsko se proti sobě postaví (počet a hodnota figur), závisí na hodnotě hlavní figury a aktuální úrovni jejího zdraví. Například dáma s plným zdravím bude bojovat v doprovodu mnohem silnějšího vojska než zraněný střelec. Přesné složení vojska se nicméně určuje náhodně. A rovněž mějte na paměti, že útočící figura získává 50% bonus!

	FIGURA	HODNOTA	ZRANĚNÍ	ZDRAVÍ
	Pěšec	1	30	120
	Jezdec	3	40	160
	Střelec	3	40	160
	Věž	5	50	200
	Dáma	9	70	280
	Král	10	60	280



Obecně platí, že všechny bitevní režimy zůstávají věrné základním principům šachů, takže souboj mezi dvěma figurami nemůže skončit smrtí útočící figury. Útočící střelec, který prohrál v souboji s pěšcem, tak nemusí opustit bitevní pole, pouze ustoupí na svou předchozí pozici.

## Jak hrát

Cílem je zničit všechny nepřátele. Hráčova figura se může pohybovat, zaútočit, blokovat protiútok nebo uhnout stranou. Když figura způsobuje protivníkovým figurám zranění, plní se její ukazatel hněvu. Až se tento ukazatel naplní, můžete provést silný útok, jenž ignoruje protivníkov blok a nelze ho zastavit.

Když figura zabije nepřítele, její zdraví se o něco zlepší – zdraví nabyté v bitevním režimu se však nepřenáší do šachového režimu, takže figura nemůže skončit bitvu s lepším zdravím, než jaké měla na jejím začátku.

Pohyb figur ovládáte pomocí kurzorových kláves nebo kláves WASD. Rychlý útok lze provést stisknutím Enteru nebo levého tlačítka myši, a když se naplní ukazatel hněvu, můžete stiskem klávesy Ctrl nebo pravého tlačítka myši provést silný útok. Stisknutím klávesy Shift můžete zablokovat útok nepřítele a stiskem mezerníku se svou figurou uskočíte. Pokud zároveň pohybujete figurou do strany, uskočíte v daném směru.

## Duel

Na rozdíl od režimu „Slasher“ se režim „Duel“ odehrává pouze mezi dvěma figurami při pohledu z boku, připomínajícím souboje v klasických bojovkách.



Útočíte pomocí tzv. „rychlých událostí“ podobně jako v minihře, která si žádá bleskových reakcí a správného citu pro načasování. Pokud se vám podaří mačkat ve správném okamžiku správná tlačítka, vaše figura zaútočí na nepřítele. V tomto režimu přitom existují dva druhy útoků – „jednoduchý“ útok je veden proti bojovníkovi, jehož hráč stiskl špatné tlačítko. S každým stiskem správného tlačítka se zároveň o něco naplní ukazatel hněvu, který se naopak vyprázdňuje, když stisknete špatné tlačítko nebo provedete „silný“ útok. Rovněž platí, že na začátku souboje má útočník ukazatel hněvu zcela naplněn.

## Jak hrát

Figura hráče, jenž dokáže lépe stisknout požadovanou sekvenci tlačítek, zaútočí. Pokud oba hráči zareagují stejně dobře, objeví se na obrazovce další série tlačítek, jenže tentokrát už budou muset hráči reagovat rychleji.

Stejně jako v režimu „*Slasher*“ se ukazatel hněvu plní s každým stisknutím správného tlačítka a snižuje, pokud stisknete tlačítko špatné. Až se ukazatel hněvu naplní, můžete provést silný útok, jenž způsobí dvojnásobné zranění. Jak už bylo zmíněno, útočník má na začátku ukazatel hněvu zcela naplněn.

Každý úspěšný zásah sníží zdraví protivníkovy figury. Takto se pokračuje, dokud jedna z figur nepřijde o celé zdraví.

V tomto režimu se figury pohybují a útočí automaticky. Vše, co musíte udělat, je stisknout včas zobrazené kurzorové klávesy / tlačítka WASD.



## 6. PRVNÍ TAH

Než začnete hrát, tak si uvědomte, že učení dělá mistra. A proto buďte trpěliví – s každou další hrou budete lepší a lepší.

Šachy jsou hrou pro dva hráče. Šachovnice má 64 čtvercových polí dvou pravidelně se střídajících barev, uspořádaných v mřížce o osmi sloupcích od a po h a osmi řadách od 1 do 8. Ve hře je 32 šachových figur. Každý hráč ovládá sadu 16 figur odlišné barvy (chaosu či řádu). Každá armáda se skládá z 1 krále, 1 dámy, 2 věží, 2 střelců, 2 jezdců a 8 pěšců. Vaším úkolem je vést své vojáky efektivně v bitvě a porazit protivníkovu krále. Poražení krále se nazývá šachmat, což znamená, že král je napaden (dostal šach) a nedokáže se ubránit. Abyste toho dosáhli, můžete udělat cokoliv... kromě obětování svého vlastního krále. Hráči se v tazích střídají a tažení je povinné. Jste-li začátečníci, zde je několik triků, které by se vám mohly hodit:

- Na začátku hry byste měli pokud možno pohnout s každou figurou alespoň jednou, abyste rozšířili oblast svého dosahu.
- Abyste protivníkovi zabránili v útoku, rozptylte po šachovnici své pěšce. Vhodným tahem je například přesunout pěšce na pozice **E4/D4**, hrajete-li za bílé, eventuálně **E5/D5**, pokud hájíte černou barvu.
- Co nejdříve dostaňte svého krále do relativního bezpečí – tím zabráníte snadnému výpadu protivníka středem šachovnice. K tomu se nejlépe hodí rošáda, kterou jediným tahem zaměníte pozici krále s pozicí věže.
- „*Jezdec na kraji šachovnice stojí vždycky špatně.*“ Tak praví jedno staré šachové přísloví a je to naprostá pravda. Na okraji šachovnice má váš jezdec velmi omezené pole působnosti. Například z pozice **B1** se může přesunout pouze na dvě různá pole, kdežto z pozice **C3** je takových polí už 5.
- Druhou nejdůležitější figurou na šachovnici je po králi dáma. A proto s ní nevyrážejte do boje příliš brzy, raději postupujte za pomoci ostatních figur.
- Prostudujte všechny možné tahy, které dokážete najít v knihách a na internetu. Pro každou představitelnou herní situaci existuje obrovské množství eventuálních tahů. Začátečníkům se často doporučuje série úvodních tahů zvaná „*šustrmat*“. Klasické pořadí tahů je 1. **P E4 P E5 2. D H5 J C6 3. S C4 J F6 4. D x F7** mat. Tento rychlý mat je založen na strategii, ve které se dáma a střelec spojí v útoku na pozici **F7** (nebo **F2**, hrajete-li s černými figurami). Nikdo vám samozřejmě nemůže

zaručit, že tímto způsobem vyhraje každou partii, ale v online zápase proti jinému začátečníkovi by to stačit mohlo.

## 7. VOJSKA ŘÁDU A CHAOSU

Konečný souboj sil řádu a chaosu nabývá na intenzitě a osud celého světa určí strategické dovednosti těch nejnadanějších generálů. Pojdme se proto blíže seznámit s oběma armádami stojícími proti sobě v bitvách na slavných bojištích.

A třebaže tyto dvě strany, jedna sestoupivší z nebes a hledající konečnou spásu, zatímco druhá vynořivší se z pekel a usilující o naprosté zničení, nemohou být odlišnější, mají toho společného mnohem víc, než byste si mohli myslet...

Legenda praví, že vojáci řádu a chaosu byli kdysi bratry bojujícími bok po boku za stejnou věc. Král a dáma chaosu s králem a dámou řádu zasedali za velkým stolem Zarethanu, aby společně vládli celému lidstvu. Když lidé pod vlivem svých vad začali narušovat božskou rovnováhu, bylo skrze pramen života vytvořeno nebe a peklo a slavná armáda se rozdělila vedví. Vojáci řádu i chaosu si však na bitevním poli uchovali své dovednosti. Bratr nyní bojuje proti bratru stejnými zbraněmi, a konečným klíčem k vítězství je tak promyšlená strategie.

## Králové

### Obecně

Ačkoliv je král tou nejdůležitější figurou ve hře, je zároveň tou nejslabší figurou, co se pohybu a zajímání nepřátelských figur týče. Každou partii začíná po boku své mocné dámy – král řádu na poli E1 a král chaosu na poli E8.

Král se může posunout o jedno pole horizontálně, vertikálně nebo diagonálně v jakémkoliv směru – aniž by se tím pochopitelně vystavil šachu nebo šachmatu. A třebaže svého krále musíte chránit za každou cenu, nedržte ho stranou až příliš – nezapomínejte, že i Jeho Veličenstvo můžete využít k zajímání protivníkových figur.

Král rovněž ve spolupráci s věží provádí rošádu.

### Strategie

V úvodu partie byste se měli pokusit o rošádu. Tím dostanete svého krále do bezpečí v rohu a zároveň přiblížíte svou věž ke středu šachovnice, kde má lepší možnosti útoku. Jeho Veličenstvo se obvykle ujímá aktivní role až v závěru partie, kdy se může s větším klidem vrhnout do útoku.



## Dámy

### Obecně

Dáma je považována za nejsilnější figuru ve hře, a to kvůli své schopnosti přesouvat se pružněji a dále než jakákoliv jiná figura.

Umísťuje se vedle svého chotě do středu první řady. Dámu řádu lze nalézt na poli D1 a dáma chaosu začíná na poli D8.

Její Veličenstvo se může posunout o libovolný počet polí horizontálně, vertikálně nebo diagonálně v jakémkoliv směru, čímž v sobě spojuje dovednosti věže a střelce – ale na rozdíl od jezdce nemůže přeskocit jinou figuru.

### Strategie

Se svou dámou postupujte opatrně, protože časný útok – při kterém je zcela sama nebo pouze lehce podporována ostatními figurami – lze snadno odvrátit. A pokud je váš protivník dostatečně chytrý, může proměnit obranu v útok a připravit vás o vaši nejcennější figuru!

Dáma je nejsmrtonosnější, když se na šachovnici nachází několik otevřených oblastí – taková situace je pro ni ideální, neboť může snadno zajímat nechráněné figury. Její daleký dosah a flexibilita se rovněž hodí při provádění útoků vidlicí (ohrožování dvou nepřátelských figur najednou).



## Střelci

### Obecně

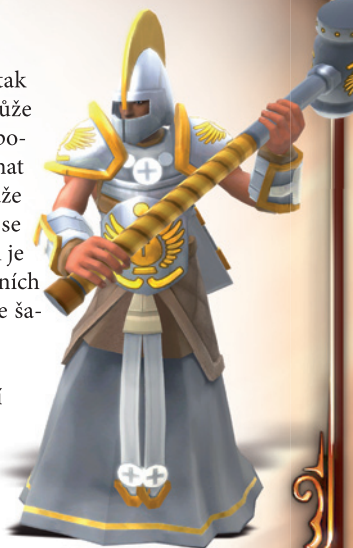
Na první pohled se střelec možná nezdá být tak silnou figurou jako dáma nebo jezdec. Nemůže přeskakovat jiné figury a po šachovnici se může pohybovat pouze diagonálně. Dokáže však překonat celou délku šachovnice v jediném tahu – a to může protivník občas přehlédnout (obzvlášť pokud se střelec „skrývá“ v pozadí). Kvůli této dovednosti je rovněž cenný po taktické stránce v určitých herních situacích, především pak v závěru partie, kdy se šachovnice vyprazdňuje.

Každá armáda má dva střelce. Jeden se nachází mezi královým jezdcem a králem, druhý mezi dáminým jezdcem a dámou. Střelci řádu tudíž začínají na polích **C1** a **F1**, zatímco střelci chaosu na polích **C8** a **F8**.

To, že se pohybuje pouze po diagonálách, znamená, že střelec musí po celou partii zůstat na bílých nebo černých polích.

### Strategie

Pamatujte, že dva střelci mohou být při otevřeném závěru partie neocenitelní díky své schopnosti pokrývat zároveň obě křídla šachovnice. Tito svatí muži mohou pro vašeho nepřítele představovat skutečně dalekosáhlou hrozbu. V počátcích nebo uprostřed partie však může být střelcův pohyb značně omezován protivníkovými nebo dokonce i vašimi vlastními pěšci, což je v porovnání s jezdcem obrovská nevýhoda, protože ten je může snadno přeskočit. Abyste se tohoto problému zbavili, pokuste se přesunout své pěšce na pole jedné barvy, čímž získá alespoň jeden z vašich střelců trochu místa k útoku.



## Věže

### Obecně

Věž je figurou, která má velkou cenu. Vypadá přesně jako hradní věž a je téměř stejně tak důležitá jako vaše dáma. Dvě věže – použité chytré – mohou představovat rozhodující faktor jednoduše proto, že pokrývají spoustu polí.

Každá armáda má dvě věže. Věže řádu začínají na polích **A1** a **H1**, zatímco věže chaosu se nacházejí na polích **A8** a **H8**.

Podobně jako u střelce je i pohyb věže poněkud omezen její neschopností pohybovat se ve všech dostupných směrech. Může se však posunout o libovolný počet polí horizontálně i vertikálně, tam i zpět, a jenom prosvištět skrze neobsazená pole.

Věž také pomáhá králi s rošádou.

### Strategie

Stejně jako střelec i věž potřebuje dostatek volného prostoru, aby mohla využít svého obrovského dosahu. A proto je tato figura nejeefektivnější v závěru partie, kdy jí už nepřekáží ostatní figury – jako například pěšci – a ona tak může ohrožovat mnoho polí zároveň.

V úvodu partie byste vždy měli provést rošádu, abyste přesunuli věž izolovanou v rohu do středu první řady. Poté sloupec před věží vyčistíte tím, že své figury přemístíte stranou, a tím věži umožníte ovládnout všechna pole daného sloupce.

V pozdější fázi partie se pokuste postupovat s oběma věžemi zároveň, neboť věž stojící v sedmé řadě je vskutku mocnou zbraní. Snadno totiž může ohrozit nepřátelského krále a dokonce mu dát šachmat a tím vám přinést vítězství.



## Jezdci

### Obecně

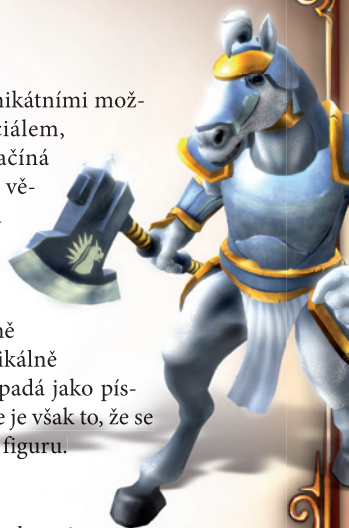
Jezdec vypadá jako koňská hlava. Disponuje unikátními možnostmi pohybu a skvělým útočným potenciálem, především v úvodu partie. Každá armáda začíná s dvěma jezdci nacházejícími se mezi střelci a věžemi. Jezdci řádu jsou tak umístěni na polích **B1** a **G1**, zatímco jezdci chaosu začínají na polích **B8** a **G8**.

Jezdec se může přesunout o dvě pole horizontálně a jedno pole vertikálně nebo o dvě pole vertikálně a jedno pole horizontálně, takže jeho dráha vypadá jako písmeno „L“. Skutečně vražednou schopností jezdce je však to, že se ke svému cíli může dostat tím, že přeskočí jinou figuru.

### Strategie

Vždy se snažte dostat své jezdce do středu šachovnice (jinak řečeno jim trochu popustte uzdu), abyste mohli využít jejich plného potenciálu. Na krajích šachovnice jsou totiž pohybové možnosti jezdce znatelně omezené.

Jezdec disponuje ojedinělou schopností zaútočit na jakoukoliv jinou figuru, aniž by přitom riskoval její protiútok. Z toho důvodu je ideální pro útočení vidlicí, jinými slovy ohrožování dvou figur zároveň. Najděte slabinu v linii nepřátelských pěšců a poté přesuňte svého jezdce na pole, které žádný z těchto pěšců nemůže ohrozit.



## Pěšci

### Obecně

Pěšci jsou tělem i duší pěchoty vašeho vojska. Jsou těmi nejpočetnějšími a nejslabšími figurami, což však neznamená, že jsou ve hře pouze do počtu – jediný pěšec totiž dokáže vyhrát celou partii.

Každá armáda začíná s osmi pěšci – s jedním na každém poli druhé řady. Pěšci řádu se nacházejí na polích A2 – H2 a pěšci chaosu začínají na polích A7 – H7.

Pěšci jsou co do pohybu a použití velmi neobvyklí. Na rozdíl od všech ostatních figur se pěšec nemůže vrátet zpět. Ve srovnání s hodnotnějšími figurami je navíc jeho dosah velmi omezený – může se posunout pouze o jedno pole přímo vpřed. Pouze při svém prvním tahu se pěšec může posunout kupředu o jedno nebo i dvě pole.

### Strategie

Při rozmisťování svých pěšců se mějte na pozor. Nezapomínejte, že na rozdíl od ostatních figur (jejichž pozici můžete snadno upravit) se pěšec přesouvá na výhodnější pole pouze s velkými obtížemi.

Vaším hlavním cílem by mělo být nepřipustit izolaci některého ze svých pěšců. Proto začněte co nejdříve budovat pevnou obrannou linii. Držte své pěšce pohromadě na vzájemně přilehlých polích, kde mohou chránit jeden druhého, jakož i ostatní vaše figury.

V průběhu a závěru partie, kdy je šachovnice otevřenější, zkuste se svými pěšci postupovat kupředu... ale opatrně! Dávejte pozor na možné slabiny v linii pěšců a podpořte je ostatními figurami. Uděláte-li to správně, může jeden (nebo i více) z vašich pěšců dosáhnout opačného konce šachovnice a nechat se „proměnit“ v dámu nebo jinou silnější figuru, což může představovat zvrat v celé hře.

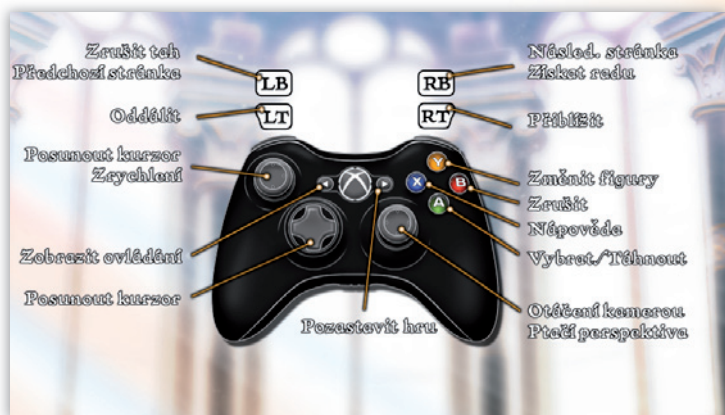




## 8. DODATEK A

### Rozvržení univerzálního ovladače pro Xbox 360 a Windows

#### Při hraní šachů



#### V režimu Duel



## V režimu Slasher (Ničitel)



## 9. DODATEK B

### Přiřazení kláves

#### Při hraní šachů

F1	Nápověda
ESC	Pozastavit hru
Tab	Změnit figury
WASD	Otáčení kamerou
Q	Přiblížit
E	Oddálit
F	Ptačí perspektiva
Y	Zobrazit ovládání
X	Zrychlení
Backspace	Zrušit
Enter	Vybrat/Táhnout
Kurzorové šipky	Posunout kurzor
Page Up	Předchozí stránka/Zrušit tah
Page Down	Následující stránka/Získat radu

#### V režimu Duel

WASD nebo kurzorové šipky: Tlačítka pro duel

#### V režimu Slasher (Ničitel)

ESC	Pozastavit hru
WASD	Pohnout se
Shift	Blokovat
Ctrl	Silný útok
Enter	Rychlý útok
Mezerník	Skočit



© 2007–2011 Zuxxez Entertainment AG. Částečný copyright © TopWare Interactive Inc. Vynuli Targem Games. Program využívá algoritmus Fritz! od ChessBase. Battle vs. Chess a Zuxxez Entertainment AG jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami ZUXXEZ Entertainment AG v EU a dalších zemích. TopWare a TopWare Interactive jsou registrovanými obchodními známkami TopWare Interactive. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků. Všechna práva vyhrazena.

Windows, tlačítko Start systému Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a loga Xbox jsou ochranné známky skupiny společností Microsoft, „Games for Windows“ a logo tlačítka Start v systému Windows jsou používány na základě udělené licence.