

Obsah



Zřeknutí se odpovědnosti	3
Systémová konfigurace	3
Instalace hry a spuštění hry	3
Úvod	4
Hlavní nabídka.....	4
Výcvik.....	4
Dobrodružství	4
Nastavení	5
Herní ovládání	5
Během příběhu	6
Během soutěží.....	7
Péče o koně	10
Autoři a poděkování	11
Záruka.....	12
Technická podpora	13



Zřeknutí se odpovědnosti

Tento CD-Rom a doprovodné materiály jsou určeny pouze pro účely této počítačové hry. V žádném případě se nikomu nesnaží podsouvat žádná veterinární poučení, informace o jezdeckých technikách či zacházení s koňmi. Ani se nesnaží podávat žádná doporučení na zařízení či výstavbu parkurových závodíšť s plotem a překážkami, ať už pro koně či pro jezdce. Upozorňujeme vás tedy, abyste informace uvedené zde nebo ve hře nepovažovali za obecně platné a raději se přednostně poradili s kvalifikovaným a plně kompetentním profesionálem.

SYSTÉMOVÁ KONFIGURACE

Minimální konfigurace

- Windows 98/Me/2000/XP
- Pentium II 450 MHz
- 3D grafická karta s pamětí minimálně 32 MB RAM
- 64 MB RAM
- Zvuková karta kompatibilní s Windows
- DirectX verze 9
- Mechanika CD-Rom 4x
- 800 MB volného místa na disku

Doporučená konfigurace

- Windows 98/Me/2000/XP
- Pentium III 800 MHz
- 3D grafická karta s pamětí minimálně 32 MB RAM
- 128 MB RAM
- Zvuková karta kompatibilní s Windows
- DirectX verze 9
- Mechanika CD-Rom 4x
- 800 MB volného místa na disku

Instalace Horsez™ – Dědictví hřebčína

- 1 Vložte CD-Rom do mechaniky.
- 2 Objeví se nové okno. Klikněte na „Instalovat“ a držte se pokynů na obrazovce.
- 3 Jestliže nemáte nainstalován DirectX 9, budete o jeho nainstalování požádání. Doporučuje se to kvůli zajištění optimálního výkonu. Po instalaci se počítač samočinně restartuje.

Spuštění hry

- 1 Vložte CD-Rom do mechaniky.
- 2 Hra se dá spustit přes nabídku Start/Programy/Ubisoft/Lexis Numerique/Horsez Dědictví hřebčína.

Různé

Registrace: kliknutím na „Zaregistrovat“ si můžete program zaregistrovat u společnosti Ubisoft.

Internetová stránka: tímto tlačítkem se dostanete na oficiální stránku hry (www.ubi.com).

Čti Mě: pod tímto tlačítkem se skrývá soubor ČtiMě: před použitím programu se doporučuje jeho přečtení.

Plakáty: pomocí tohoto tlačítka můžete vytvářet a tisknout plakáty. Výběrem libovolného koně a pozadí a následným vepsáním textu jim dodáte osobitý vzhled.

Úvod...

V tomto příběhu sežíváte do role mladé dědičky. Zrovna vám přišel dopis, ve kterém se píše, že se máte dostavit do advokátní kanceláře ve vesnici Jabloňka. Vaše prateta vám totiž odkázala hřebčín. Bohužel si zanedlouho začnete uvědomovat, že jeho stav není dvakrát nejlepší. Leč klauzule na závěti mluví jasně: rozšíření hřebčína ano, ale až prokážete svou lásku ke koním a jezdecké dovednosti. Abyste si mohli vybírat vylepšení, která chcete na hřebčíně provést, musíte vyhrávat soutěže a disciplíny navržené advokátem. Ale pouhá láska ke koním nestačí! Vypadá to, že po odkázaném majetku někdo tajně pokukuje a bude vám vytrvale házet klacky pod nohy!

Hlavní nabídka

Výcvik

Z nabídky „Výcvik“ si můžete vybrat vybavení a svého koně (ale jen ty, které vyhrájete v průběhu své pouti). K výcviku můžete využívat závodistiště a koně, které odemknete.

Úroveň obtížnosti

ve volném výcviku se úroveň obtížnosti pohybuje v rozmezí Lehká, Normální nebo Těžká.

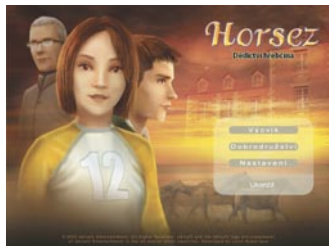
Více hráčů

Tato podnabídka umožňuje hraní disciplín odemčených ve hře podle příběhu v několika hráčích.

Dobrodružství

Její nabídka vám zpřístupňuje hru a dává možnost vcítit se do role hlavní hrdinky. Na této obrazovce si vybíráte z několika možností:

- Jestliže chcete zahájit novou hru, zadejte do políčka s textem „Nové“ jméno a poté klikněte na „Spustit“.
- Jestliže chcete ve hře pokračovat, šipkami si ji najděte v seznamu a klikněte na „Spustit“.
- Jestliže chcete smazat staré hry, využijte tlačítka „Smazat“.
- Nastavení obtížnosti: pro každou hru se úroveň obtížnosti dá nastavit buď jako Lehká, nebo Normální.



Nastavení

V této nabídce se přizpůsobuje rozlišení a navolení kláves.

- Na úrovni Lehká je prodloužen časový limit a péče o koně je snadnější.
- Na úrovni Těžká je časový limit závodistiště kratší. Nasednutí na koně je obtížnější.

Standardní nastavení kláves:

- | | |
|---|----------|
| • Skok: | Mezerník |
| • Inventář: | i |
| • Drezurová figura: Pozdravit: | s |
| • Drezurová figura: Dovnitř plec vpravo: | r |
| • Drezurová figura: Dovnitř plec vlevo: | l |
| • Drezurová figura: Prodloužený: | e |
| • Drezurová figura: Shromážděný: | c |
| • Drezurová figura: Pomalu klusat na místě: | p |
| • Osobní deník: | j |
| • Rozlišení: | 640x480 |

800x600

1024x768

- | | |
|--------------------|------------|
| • Hlasitost hlasů: | od 0 do 20 |
| • Hlasitost hudby: | od 0 do 20 |



Herní ovládání

❖ Po vlastních

S postavou se chodí šipkami:

Nahoru: pohyb kupředu (uvolněním se zastaví).

Doprava: zatočení doprava.

Doleva: zatočení doleva.

Běh: dvakrát za sebou stisknete šipku nahoru.

❖ Na hřbetu koně

Jízda na hřbetu koně se usměrňuje šipkami:

Nahoru: každé stisknutí mění rychlost koně směrem nahoru. Z chůze do klusu, pak do cvalu a trysku.

Dolů: každé stisknutí mění rychlost koně směrem dolů. Poslední je couvání.

Doprava, doleva: zatočení koně.

Mezerník: slouží ke skákání. Berte na vědomí, že kůň může skok odmítnout, pokud se na něj vznesne požadavek příliš pozdě nebo skok nebude možné provést. Možnost provedení skoku představuje ikona nahoře v prostřední části obrazovky. Jakmile bude tato ikona červená, skok provést nelze.



Během příběhu...

Dveře

Jakmile se postavíte před dveře, objeví se buď zelená, nebo červená šipka. Zelená znamená, že můžete vstoupit. Červená vstup zakazuje. V závislosti na postupu příběhem se budou dveře odemykat. Vstoupíte stisknutím mezerníku.

Věci

Věci jsou k nalezení v různých lokacích. Jakmile se před ně postavíte, objeví se žlutá šipka. Stisknutím mezerníku je můžete sbírat a přidávat do svého inventáře. Inventář se otevírá klávesou „i“. Otevřete si ho, kliknutím si v něm vyberete věc a dále kliknete buď na „Prozkoumat“, nebo „Použít“. Možností „Prozkoumat“ se věcem podíváte takzvaně „na zoubek“, třeba si přečtete dopis, navštívenku, výstřížek z novin atp. Druhá z možností, „Použít“, slouží k použití věci na určitém místě. Jako příklad si uvedeme uskladňování majetku do skříně. Jednoduše se před ní postavíte: zobrazí se červená šipka. Klávesou „i“ si otevřete inventář, kliknete na balíček a ten se oranžově orámuje. Posledním krokem je kliknutí na „Použít“. V případě, že věc nad sebou bude mít červený ukazatel, její sebrání je nemožné. S postupem času ale třeba možné bude, když bude její vyhledání nezbytné pro příběh.

Postavy

Když se přiblížíte k nějaké postavě, objeví se nad ní modrá šipka, což znamená, že si s ní můžete popovídat.

Osobní deník

To, co jste splnili a co před vámi v příběhu ještě stojí, máte zapsáno ve svém osobním deníku, do kterého se dostanete stiskem „j“.

Uložení

Jestliže si chcete uložit hru, stiskněte klávesu, která se nachází úplně vlevo nahoře na vaší klávesnici. Poté klikněte myší na . Pozor: v jistých chvílích ukládání nepřipadá v úvahu (například během dostihu).

Ukončení současné hry

Když stisknete klávesu , zobrazí se vám nabídka. Hra se ukončuje kliknutím na „Ukončit“.

U advokáta

Jakmile úspěšně dokončíte nějakou disciplínu, advokát vám navrhne vylepšení hřebčína. Jenže kvůli tomu je potřeba navštívit jeho kancelář. Tam se postavte před jeho počítač. Následně vám navrhne několik vylepšení, která si vybíráte kliknutím na příslušnou šipku. Až učiníte výběr, klikněte na „Pořídít si“. Svá vylepšení si vybírejte obezřetně: každé má totiž vlastní charakteristiku: drezurové závodíště vám umožní trénovat; stáj vám umožní ustájit více koní atd.

V obchodech

Obchody se nacházejí ve vesnici. Otvírají s vaším postupem hrou v závislosti na vaší popularitě u vesničanů, kterou poznáte na ukazateli nahoře vpravo. V každém obchodě se prodává specifické zboží. V Mollyině hokynářství třeba žrádlo pro koně. Ve vesnici se také vyskytuje obchod, kde si můžete nakoupit vybavení, dále obchod s jezdeckým vybavením či sedlářství, kde se prodávají sedla a kalhoty. Je jen na vás, zda docílíte toho, aby otevřely. Jakmile vstoupíte do obchodu, prodavač vám nabídne nějaké zboží, které si vybíráte šipkami a kupujete kliknutím na „Koupit“. Ale pozor! Všechno zboží má cenu udanou v kreditu. To znamená, že se může stát, že si při nedostatku kreditu nebudete moci dané zboží dovolit. Kredit dostáváte pravidelně, ale David – podkoní – si za péči o koně něco účtuje. Ovšem pokud péči o koně budete zajišťovat sami a pravidelně, kredit samozřejmě ušetříte. Kredit se dá také získat od sponzorů, kteří vám ho dají odměnou za výhru v dostihu.

Na hřbetu koně...

DŮLEŽITÉ: abychom vám hru usnadnili a zároveň zachovali její zábavnost, neodpovídají drezurová, cross-country a parkurová závodíště skutečnosti. V porovnání se skutečností se dá vysledovat rozdíl:

1) Prozkoumávání okolí hřebčína

Ukazatel vespod vlevo zobrazuje míru unavenosti vašeho koně. Jakmile se ukazatel vyplňuje příliš vysoko, zčervená a po dosažení maximální úrovně kůň samovolně zpomalí.

2) Drezura

Vítězem se stává ten, kdo v provedení stanovených figur podá nejlepší výkon. Pohyb koně se uskutečňuje stejně jako při prozkoumávání. Cílem je správně projet závodíště a provést správné figury. Každá sekce je maximálně za 10 bodů. Čím lépe soutěžící splní trasu a figuru, tím lépe se to pak promítne na jeho skóre. Na konci závodíště bude závodníkovo celkové skóre vyčísleno v procentech.



Provedení figur se dělá podle následujícího schématu:

- Pozdravit – je potřeba zastavit a stisknout „s“.
- Prodloužený krok, klus nebo cval – je potřeba jet správnou rychlostí a ve stejnou dobu stisknout „e“.
- Shromážděný krok, klus nebo cval - je potřeba jet správnou rychlostí a ve stejnou dobu stisknout „c“.
- Dovnitř plec vlevo – je potřeba začít klusat a pak stisknout klávesu „l“.
- Dovnitř plec vpravo - je potřeba začít klusat a pak stisknout klávesu „r“.
- Pomalu klusat na místě – je potřeba stisknout „p“.

Klávesové schéma se dá navolit v nastavení.

Závodiště se opouští stiskem .

Oficiální pravidla pro soutěž v drezuře



Vyloučení:

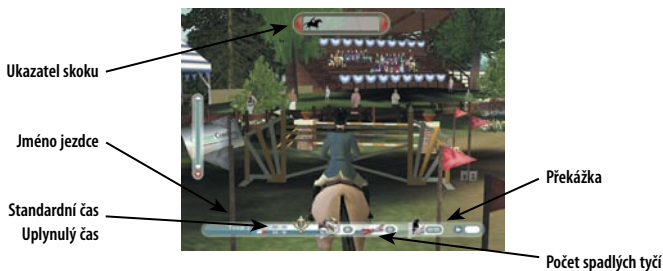
- Soutěžící, jenž během 60 vteřin po startovním signálu nevstoupí na trať.
- Odmítnutí koně během 20 vteřin.
- Zásah zvenčí (hlasy, znamení).
- Opuštění trati v závodišti dané disciplíny.



Postihy:

- Pád jezdce.
 - Penalizovány musí být všechny „chyby na závodišti“, ať už jsou nebo nejsou ohlášeny zvoněním:
 - 2 body, poprvé;
 - 4 body, podruhé;
 - 8 bodů, potřetí.
- Počtvrté je soutěžící vyloučen, ale může pokračovat v závodě a skóre se mu bude až do konce počítat normálně.

3) Parkurové závodiště



Vítězem se stává ten, kdo se dopustí nejméně chyb a bude nejméně penalizován. V případě rovnosti skóre se může brát v úvahu čas. Závodiště se opouští stiskem .

Uprostřed nahoře se nachází ukazatel skoku. Černá křivka představuje skok, který může váš kůň provést. Obdélník představuje překážku. Upozornění: Čím více se budete překážku snažit zdolat z boku, tím bude pro vašeho koně širší. Jakmile bude překážka v bílé křivce, znamená to, že můžete skočit. Obě strany ukazatele zezelenají. Pak byste měli stisknout mezerník. Ale pozor: nemáte moc času! Snažte se správně předpovídat. S postupem na další úrovně můžete křivku skoku svého koně vylepšovat.

Oficiální pravidla pro soutěž v parkurovém skákání

Vyloučení:

- Nepřekročení startovní čáry během 60 vteřin po zaznění signálu (startovní zvonek).
- Třetí neuposlechnutí.
- Překonání překážky před startovním signálem.
- Nepřekročení startovní čáry před překonáním první překážky.
- Přeskakování překážek v jiném pořadí.
- Překročení časového limitu = dvojnásobek standardního času.
- Překonání překážky ve špatném směru.
- Druhý pád.

Postihy:

- Spadnutí tyče během skoku: 4 body.
- První neuposlechnutí: 4 body.
- Druhé neuposlechnutí: 6 bodů.
- Pád jezdce či koně: 8 bodů.
- Překročení standardního času (za započatou vteřinu): 1/3 bodu.

Postih za pád se připočítává k ostatním postihům započteným za všechny chyby způsobené ve stejném okamžiku.

4) Cross-country závodíště

Vítězem se stává ten, kdo bude mít nejméně postihů. Červené a bílé praporky (červené napravo, bílé nalevo) označují startovní a cílovou čáru a nezbytné ukazatele na závodíšti.



Oficiální pravidla pro soutěž v cross-country

Vyloučení:

- Přeskakování překážek v jiném pořadí.
- Třetí neuposlechnutí na stejné překážce.
- Pět neuposlechnutí v celém závodě.
- Přeskakování překážek ve špatném směru.
- Přeskočení stejné překážky dvakrát.
- Pády na překážkách.
- Přeskakování překážek před startem.

Postihy:

- Bodové postihy za překročení standardního času: 0,5 bodu za vteřinu.

Bodové postihy na překážkách:

- První neuposlechnutí: 20.
- Druhé neuposlechnutí na stejné překážce: 40.
- Pád jezdce či koně: 60.

Péče o koně

DŮLEŽITÉ: Simulace péče o koně v této hře neodráží skutečnost. Abychom udělali péči o koně zábavnější, volili jsme tak, že to nemusí odpovídat skutečnosti.

1) Ukazatelé koně

Zkušenost koně. Čím je kůň na závodističích a při dostizích úspěšnější, tím více získává zkušeností. Jakmile dosáhne určité úrovně zkušenosti, získává novou úroveň. Neváhejte a dávejte mu pořádně zabrat, aby mu ta zkušenost hezky přibývala.

Úroveň koně. Pokaždé, když kůň postoupí na další úroveň, může se naučit nové drezurové figury, vylepšit svou výdrž či výšku a délku skoku.

Ukazatel výdrže. Čím běží kůň rychleji, tím snadněji se unaví. Jakmile ukazatel dosáhne maxima, kůň samovolně zpomalí.



2) Stájové akce

Jestli si chcete vyjet s koněm do okolí za plněním misí, musíte ho důkladně opečovat. Každé úspěšné provedení péče znamená, že ji za vás nebude muset dělat David – podkoní - a vy tak ušetříte kredit.

Hřebelcování

Hřebelcování koně je snadné, pouze stisknete tlačítko (nepouštějte ho) a jezděte myší. Následně tlačítko uvolníte a začnete znovu. Účinné hřebelcování se pozná podle prášení se za hřebelcem. Kůň je vyhřebelcován tehdy, je-li hřebelcování důkladné, což znamená, že ukazatel dosáhl maximální úrovně a bliká nad ním malý kosočtverec.

Mytí

Nohy svého koně můžete omývat každý den. Ale hlavně mu nepostříkejte hlavu, protože by z toho mohl onemocnět a přišel by o zkušenost.

Čistění kopyt

Svému koni můžete čistit kopyta. Ze čtyř nohou vpravo nahoře stačí vybrat nohu, kterou chcete čistit.

Krmení

Koně je možno krmit různým žrádlem, aby se zajistila pestrost potravy. Ale nezapomínejte, že se jedná jenom o hru a samozřejmě to neodpovídá skutečnosti.

Box

Box je potřeba každý den uklízet. Nejprve vidlemi vykydajte špinavou slámu a hnůj a poté rozprostřete čerstvou slámu.

Vypuštění na pastvu

Vypuštěním koně na pastvu mu dopřejete odpočinek

Informační tabulka

Informační tabulku koně můžete využívat ke změně jeho jména, k dohledání jeho minulosti a především k jeho vylepšení. S každým postupem na další úroveň získáváte body vylepšení. Tyto body pak můžete přerozdělovat mezi různá vylepšení. Ale výběr toho, co chcete svého koně naučit, pečlivě zvažte. Některé figury jsou totiž povinné a v určitých dostizích se mohou vyskytovat překážky, které budou na vašeho koně příliš vysoké nebo dlouhé.

Sedlo

Sedlo vám umožňuje nasednout na koně a vyjet z hřebčína.

Ukončit

Tímto tlačítkem se vracíte zpět do stáje.



Auteurs a poděkování

CREATION: **LEXIS NUMERIQUE**

Artistic Director
Olivier Derouetteau

Design and Computer Graphics
Alexandre Bonvalot
Olivier Derouetteau
Jérôme Pelissier

Lead Developer
Willy Delcloy

Developers
Jacques Cohen
Willy Delcloy
Houssam Haydar
Clément Rodriguez
Xavier Rozé

Lead 3D Artist
Clément Choblet

Course Design
Clément Choblet
Stéphane Fradet
Eddy Moussa
Jérôme Pelissier
Clément Rodriguez

3D Modellers
Kevin de Castro
Clément Choblet
Stéphane Fradet
Laurent Miniti
Eddy Moussa
Jérôme Pelissier

Animators
Stéphane Fradet
Jérôme Pelissier
Ekkarat Rodthong

Project Manager
Noémie Morvan

Scenario
Minh Phan

Marketing Director
(Lexis Numérique)
Djamil Kemal

Production Director
(Lexis Numérique)
Minh Phan

Creation Director
(Lexis Numérique)
Eric Viennot

Dialogues
Corinne Le Dour
Technical Advisors
Alexandra Ledermann
Anne Perrin

Voice Recording
Scopitone

Voices
Pippa:
Pippa Funnell
Peter – Salesman – Sponsor1 –
Vincent:
Paul Bandey
Estelle:
Hester Wilcox
Charlotte – Hostess – Rose –
Sponsor2:
Nicky Baker
Davy – Sponsor3:
Kester Lovelace
Molly – Sally – Salesgirl:
Karen Gluck
Commentator – Harry – Martin
– Sponsor4:
Mark Jane
Jeremy – Keith:
Joe Sheridan

Music and Sound Effects
Mathieu Laurent
Pascal Perino

PUBLISHER: **UBISOFT ENTERTAINMENT**

CEO :Yves Guillemot
EMEA Director : Alain Corre
International Production
Director: Christine Burgess-
Quemard

3rd Party gestion de projet
EMEA Director of Development:
Virginie Gretz

Executive Producer :
Stéphane Decroix
Senior Producer :
Valérie Radelet
Game Content Manager :
Michel Momcilovic

Tests
Worldwide QA Manager :
Eric Tremblay
Test Studio Manager:
Roxana Magdo Botez
Lead Tester:
Marcel Samoschi

Testers:
Iulian Baraghin
Adrian Bursumac
Iulia Firescu
Alexandru Lovin
Bogdan Radulescu

*Hardware compatibility
technicians:*
David Levesque
Martial Antoine

Localization
Studio Director:
Coralie Martin
Localization Project Manager:
Claudine Cézac
Localization Specialist Germany:
Stefan Dinger

Marketing
Marketing Director France:
Laura Hatton
Group Manager France:
Cédric Delmas
Product Manager France:
Emmanuel Fauchez
Product Manager UK:
Sally Cormack

Thanks to:
Pippa Funnell
Margaux
Melinda Blanchot
Nathalie Vilain
Anne Perrin and the Jablines
Horse-Riding Centre and
Leisure Complex.
Emilie Amchin
Benedicte Germain
Julie Vasseur

Photographic Credits:
Thierry Billet, Société Sportfot
www.sportfot.com



Záruka

Ubisoft zaručuje majiteli originální verze tohoto multimediálního produktu, že kompaktní disk (CD / DVD) dodávaný s tímto multimediálním produktem neprokáže žádné vady během záruční doby devadesáti (90) dnů od data koupi. Nejprve prosím vrať vadný produkt tam, kde jsi jej zakoupil spolu s platným paragonem. Pokud to není z nějakého důvodu možné (a ještě neuplynulo 90 dní od koupi), pak by měly být vadné kompaktní disky/cartridge vráceny Ubisoftu na níže uvedenou adresu spolu s paragonem (s napsaným datem), místem nákupu, popisem chyby a veškerým originálním balením.

Adresa pro vrácení:

Customer Support, Ubisoft, Chantrey Court, Minorca Road, Weybridge, Surrey, KT13 3DU

Pokud je pro přístup k hraní online zapotřebí unikátní klíč, nelze jej nahradit ani vyměnit. Je na kupujícím, aby si klíč uschoval na bezpečném místě. Ztracené, ukradené nebo poškozené klíče nelze vyměnit

Technická podpora

NOVINKA: Ve snaze zlepšovat naše služby zákazníkům, zprovoznil UBISOFT plnou ONLINE podporu, díky níž vyřešíme tvoje herní problémy rychle a efektivně. Jednoduše v internetovém prohlížeči otevři stránku www.ubi.com/uk a navštív sekci UBISOFT Frequently Asked Questions (Často kladené dotazy)! Navštívením naší FAQ databáze nalezneš přesně tytéž odpovědi, které jsou dostupné po telefonu nebo zasláním web-mailu pracovníkům technické podpory. Tato služba je zcela zdarma a dostupná 24 hodin denně 7 dní v týdnu! Pokud z jakéhokoliv důvodu zde nenalezneš odpovědi na své otázky, můžeš kliknout na odkaz „Ask a question“ (Položit otázku) a odeslat nám e-mail. Ujistí se, že nám poskytneš veškeré důležité informace o počítači, problému a hrané hře, abychom ti mohli správně odpovědět hned napoprvé.

Nemáš-li přístup k internetu, naši pracovníci technické podpory ti jsou k dispozici od 10⁰⁰ do 22⁰⁰ hodin (kromě státních svátků) na telefonu: 0905 – 482 – 0109 Cena hovoru je 30 pencí za minutu. Když budeš volat podporu UBISOFTu, buď prosím u svého počítače.

TIPY A TRIKY

Hledáš cheaty aby ses mohl dostat do další úrovně? Zavolej na naši automatickou 24 hodinovou linku: 0906 – 646 – 8477. Cena hovoru je £1.00 za minutu. Před hovorem si prosím vyžádej svolení od člověka, který platí telefonní účty.

Podpora v češtině

Podporu registrovaného uživatele můžeš získat i v českém jazyce: Jednou z možností jsou naše webové stránky na: <http://www.playman.cz> Jestliže máš konkrétní problém, který není uveden na našich stránkách, můžeš nám poslat otázku pomocí emailu na: playman@playman.cz Při popisu svého problému buď, prosím, tak konkrétní, jak jen můžeš být, a k dopisu přilož také následující údaje:

- Jméno výrobce počítače
- Značku a rychlost procesoru
- Množství operační paměti RAM
- Číslo verze operačního systému Windows, který používáš (pokud si tím nejsi jist, klikni pravým tlačítkem myši na ikonu Tento počítač na ploše Windows a vyber záložku „Vlastnosti“)
- Jméno výrobce a model grafické, zvukové karty a modemu
- Nebo výpis Nástroje pro diagnostiku rozhraní DirectX (Start – Spustit – dxdiag – Uložit všechny informace)

Telefon: 495260769 (Zkus být v době hovoru u svého počítače.)

Fax: 495260768

Hodiny: Pondělí až pátek od 8⁰⁰ do 17⁰⁰

Poděkování:

Překlad: Ondřej Piša, Václav Poláček a David Mokry

Dabing: StudioWind

Korektury: Ondřej Jaškowski

DTP: Hořice DTP Band

Realizace: Tým Playman

Tisk: L.Losenický-Tiskárna, Nové Město nad Metují

OBMEDZENÁ ZÁRUKA

Firma Ubisoft zaručuje pôvodnému vlastníkovi tohoto softwarového produktu, že záznamové médium, na ktorom je softwarový program nahratý, nebude po dobu 90-tich dní od dátumu zakúpenia obsahovať žiadne chyby v materiály alebo chyby vzniknuté pri výrobe. Software firmy Ubisoft nahratý na tomto médiu je predávaný na báze "ako je", a to bez akejkoľvek záruky alebo podmienok akéhokoľvek druhu. Firma Ubisoft nebude zodpovedná za žiadne straty alebo akékoľvek poškodenia, ktoré môžu z použitia alebo nemožnosti použitia tohoto produktu vyplývať. Celá zodpovednosť firmy Ubisoft a právo zákazníka na odškodnenie pri porušení akejkoľvek záruky (vyjadrenej alebo predpokladanej) spočíva podľa výberu pracovníkov firmy Ubisoft v (a) bezplatnej náhrade tohoto produktu firmou Ubisoft; (b) vrátenie celej čiastky, ktorú zákazník za získanie softwarového produktu firmy Ubisoft zaplatil. Predchádzajúcu záruku je možné uplatniť a firma Ubisoft bude povinná nahradiť poškodený produkt alebo vrátiť zaplatenú sumu zákazníkovi v prípade, že tento doručí do 90-tich dní záruky softwarový produkt so zaplateným spätným poštovým a dokladom o kúpe na adresu firmy Ubisoft Entertainment Ltd., Chantrey Court, Minorca Road Weybridge, SURREY. KT13 8DU.

Vyššie uvedenú záruku nie je možné však uplatniť v tom prípade, ak bolo poškodenie softwarového produktu spôsobené v dôsledku nehody, zanedbania, použitia s takým účelom, ktorý sa nezhoduje s pokynmi a zámermi firmy Ubisoft, modifikácie bez predchádzajúceho súhlasu firmy Ubisoft, akéhokoľvek externého vplyvu (napríklad tepla) alebo z akejkoľvek inej príčiny, ktorá sa nevzťahuje k poškodeniu materiálu.

S VÝNIMKOU VYŠŠIE UVEDENEJ OBMEDZENEJ ZÁRUKY, NAHRADZUJE TÁTO ZÁRUKA VŠETKY OSTATNÉ ZÁRUKY, ÚSTNE ALEBO PÍSANE, VYJADRENÉ ALEBO PREDPOKLADANÉ, VRÁTANE ZÁRUKY PREDAJNOSTI ALEBO ZPOSOBILOSTI PRE URČITÝ ÚČEL. TÁTO ZÁRUKA JE OBMEDZENÁ MAXIMÁLNYM ROZSAHOM, KTORÝ JE POVOLENÝ PRÍSLUŠNÝM PRÁVNÝM SYSTÉMOM, POD KTORÝ PATRÍ PÔVODNÝ ZÁKAZNÍK TOHOTO PRODUKTU. OBMEDZENIE SA VZŤAHUJE TAK AKO KU KOMPAKTNÉMU DISKU, TAK KU SOFTWARE A HERNÉMU MANUÁLU. V ŽIADNOM PRÍPADE NIE JE FIRMA UBISOFT ZODPOVEDNÁ ZA AKÉKOĽKVEK ZVLÁŠTNÉ, NÁHODNÉ ALEBO NÁSLEDNÉ ŠKODY, VYPLYVAJÚCE Z VLASTNÍCTVA, POUŽÍVANIA ALEBO ZLYHANIA TOHOTO PRODUKTU, VRÁTANE ŠKODY NA MAJETKU A DO ROZSAHU POVOLENÉHO PRÁVOM, POŠKODENIA ZDRAVIA, A TO I V PRÍPADE, ŽE BY BOLA FIRMA UBISOFT NA MOŽNOSŤ VZNIKU PODOBNEJ SKUTOČNOSTI VOPRED OPOZORNENÁ. V ŽIADNOM PRÍPADE NEMOŽE ZODPOVEDNOSŤ FIRMY UBISOFT K PÔVODNÉMU ZÁKAZNÍKOVÍ PREKROČIŤ ČIASTKU, KTORÚ V SKUTOČNOSTI ZA TENTO PRODUKT ZAPLATIL.

UPOZORNENIE

Tento softwarový produkt je predmetom Licenčnej zmluvy. Inštaláciou software z CD priložených v krabici alebo užívaním uvedeného software sa zaväzujete k dodržiavaniu podmienok Zmluvy s koncovým užívateľom (ďalej iba Licenčná zmluva), ktorej znenie sa uvádza v úvode inštaláčnej procedúry. Ak s podmienkami licenčnej zmluvy nesúhlasíte, softwarový produkt neinštalujte ani nepoužívajte. Licenčnú zmluvu nájdete v elektronickej podobe v súbore "readme.txt" na inštaláčnom CD, kde si ju môžete prehládnuť alebo si ju vytlačiť. Neautorizované kopírovanie a distribúcia tohoto softwarového produktu je nelegálna. Inštaláčné média, software, užívateľská príručka a prípadná ďalšia dokumentácia sú chránené zákonmi a medzinárodnými dohodami o duševnom vlastníctve. Pre vlastnú potrebu si môžete vytvoriť jednu archívnu kópiu tohoto softwarového produktu. Zaoštarávaním ďalších kópií z akýchkoľvek iných dôvodov (vrátane požičavania, prenájomania alebo darovania) sa vystavujete trestnému konaniu s maximálnou možnou sadzbou až 5 rokov.

PODPORU REGISTROVANÉHO UŽÍVATEĽA MÔŽETE ZÍSKAŤ AJ V ČESKOM JAZYKU:

Jednou z možností sú naše webové stránky na: <http://www.playman.cz> Pokiaľ máte konkrétny problém, ktorý nie je uvedený na našej stránke, môžete nám poslať vašu otázku pomocou e-mailu na: podpora@playman.cz. Pri popise svojho problému buďte, prosím, tak konkrétny, ako len môžete byť a priložte taktiež nasledujúce údaje:

- Meno výrobcu vášho počítača
- Značku a rýchlosť vášho procesora
- Množstvo operačnej pamäte RAM
- Číslo verzie operačného systému Windows, ktorý používate (pokiaľ si tým nie ste istí, kliknite pravým tlačítkom myši na ikonu Tento počítač na ploche Windows a vyberte záložku „Vlastnosti“)
- Meno výrobcu a model vašej grafickej a zvukovej karty a modemu

Telefon: (0420) 495260769 (Pokuste sa byť v dobé hovoru u svojho počítače.)

Fax: (0420) 495260768

Hodiny: Pondělí až pátek od 8⁰⁰ do 17⁰⁰

Poštová adresa:

Playman s.r.o., Brněnská 700/25, 500 06 Hradec Králové 6, Česká Republika