

STARCRAFT® II: WINGS OF LIBERTY™
NÁVOD



BLIZZARD®
ENTERTAINMENT

STAR CRAFT

WINGS OF LIBERTY™





ZAČÍNÁME

MINIMÁLNÍ SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY*

PC OS:	Windows® XP/Windows Vista®/Windows® 7 (Nejnovější Service Pack) s DirectX® 9.0c
Processor:	2.6 GHz Pentium® IV nebo ekvivalentní procesor AMD Athlon®
Video:	Grafická karta 128 MB PCIe NVIDIA® GeForce® 6600 GT nebo ATI Radeon® 9800 PRO nebo výkonnější
Mac® OS:	Mac® OS X 10.5.8, 10.6.2 nebo novější
Processor:	Procesor Intel®
Video:	NVIDIA® GeForce® 8600M GT nebo ATI Radeon® X1600 nebo výkonnější

VŠECHNY PLATFORMY

Volné místo na pevném disku:	12 GB volného místa
Paměť:	1 GB RAM [1,5 GB pro Windows Vista®/Windows® 7, 2 GB pro uživatele Mac®]
Mechanika:	Mechanika DVD-ROM
Internet:	Širokopásmové připojení k internetu
Monitor:	Minimální rozlišení 1024x720

* **Poznámka:** Vzhledem ke změnám programu se tyto minimální systémové požadavky mohou časem změnit.

DOPORUČENÉ SPECIFIKACE

PC OS:	Windows Vista®/Windows® 7
Processor:	Dual Core 2,4 GHz
Paměť:	2 GB RAM
Video:	512 MB NVIDIA® GeForce® 8800 GTX nebo ATI Radeon® HD 3870 nebo výkonnější
Mac® OS:	Mac® OS X 10.5.8, 10.6.2 nebo novější
Processor:	Intel® Core 2 Duo
Paměť:	Systémová paměť RAM 4 GB
Video:	NVIDIA® GeForce® 9600M GT nebo ATI Radeon® HD 4670 nebo výkonnější

POKÝNY PRO INSTALACI NA PC

Vložte DVD *StarCraft II* DVD do mechaniky DVD-ROM. Je-li na vašem počítači aktivní funkce autoplay, zobrazí se dialogové okno pro zahájení instalace automaticky. Klikněte levým tlačítkem myši na tlačítko *Install StarCraft II* [Instalovat *StarCraft II*] a nainstalujte *StarCraft II* na pevný disk vašeho počítače podle instrukcí na obrazovce. Pokud se okno pro zahájení instalace nezobrazí, klikněte na ikonu Počítač [My Computer] na ploše Windows a potom na ikonu mechaniky DVD, ve které je DVD disk *StarCraft II*. Zobrazí se obsah DVD disku. Klikněte na ikonu souboru *Install.exe* a nainstalujte *StarCraft II* na pevný disk vašeho počítače podle instrukcí na obrazovce.

BLIZZARD ENTERTAINMENT™

Blizzard Entertainment SAS
TSA 60 001
78143 Vélizy-Villacoublay Cedex
France

eu.blizzard.com - Regionální stránky Blizzard
eu.blizzard.com/support/webform.xml - Technická podpora a služby zákazníkům

POKYNY PRO INSTALACI NA POČÍTAČE MAC

Vložte DVD *StarCraft II* DVD do mechaniky DVD-ROM. Poklikejte na ikonu DVD *StarCraft II* a potom poklikejte na aplikaci Instalátor [Installer] pro kopírování potřebných souborů na pevný disk počítače.

PODPOROVANÝ VIDEO HARDWARE

Úplný seznam grafických 3D karet najdete na webové stránce eu.blizzard.com/support/article/SC2supportedvideo.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

V případě jakýchkoliv potíží s provozem hry *StarCraft II* navštivte webové stránky podpory Blizzard na adrese eu.blizzard.com/support a vyberte *StarCraft II*. Na stránkách Podpory Blizzard najdete řešení nejčastějších problémů a také kontakty na podporu Blizzard, pokud budete potřebovat další pomoc. Je také možné, že váš problém bude již v některém souboru uveden včetně doporučeného řešení. Příčinou mnoha problémů jsou zastaralé ovladače. Proto se dřív, než se obrátíte na technickou podporu Blizzard Entertainment, ujistěte, že veškeré ovladače k vašemu hardwaru jsou aktuální.

ŘEŠENÍ OBECNÝCH PROBLÉMŮ – PC

Všeobecné selhání systému/problémy s grafikou

Pokud váš počítač přestane reagovat („zamrzne“) bez zobrazení chybové zprávy, restartuje se během hry, nelze jej spustit nebo je zobrazení jakýmkoliv způsobem zkrácené, ujistěte se, že máte nainstalovány nejnovější ovladače ke grafické kartě. Obráťte se na dodavatele své grafické karty a vyžádejte si nejnovější ovladače. Odkazy na webové stránky většiny výrobců hardwaru najdete na našich stránkách technické podpory na eu.blizzard.com/support/article/driverupdates.

Problémy se zvukem

Zjistíte-li, že dochází ke zkrácení zvuku, periodickým výpadkům zvuku, hlasitému rušení, hvízdání nebo praskání, ujistěte se, že máte instalovanou nejnovější verzi DirectX a instalované ovladače k vaší zvukové kartě jsou s touto verzí kompatibilní. Kontaktujte výrobce hardwaru a vyžádejte si nejnovější ovladače.

Odkazy na webové stránky většiny výrobců hardwaru najdete na našich stránkách technické podpory eu.blizzard.com/support/article/driverupdates.

Výkon hry

Pokud je hra pomalá nebo trhaná, můžete upravit některá nastavení a tím výkon zlepšit. Na obrazovce přihlášení do hry *StarCraft II* klikněte na tlačítko „Možnosti“ [Options].



ŘEŠENÍ OBECNÝCH PROBLÉMŮ – MAC

Většinu problémů se zatuhnutím systému, grafikou či zvukem lze vyřešit instalací nejnovějších softwarových aktualizací od společnosti Apple. Veškeré ovladače pro zvukový a grafický hardware se aktualizují prostřednictvím operačního systému. Stačí v nabídce Apple vybrat Software Update [Aktualizace softwaru]. Další informace o řešení problémů najdete na eu.blizzard.com/support.

NEŽ ZAČNETE HRÁT STARCRAFT II

StarCraft II je kompletně integrovaný online zážitek umožňující získávat úspěchy a udržovat spojení s přáteli jak při hře proti počítači, tak v multiplayeru prostřednictvím služby Blizzard Battle.net. Než začnete hrát *StarCraft II*, je třeba, abyste si zdarma vytvořili účet na Battle.net.

Máte-li již účet Battle.net, je třeba tento účet přiřadit k vaší instalaci *StarCraft II* na adrese eu.battle.net/login. Teprve pak budete moci hrát.

Po instalaci hry *StarCraft II* budete vyzváni k vytvoření nebo aktualizaci účtu na Battle.net, nicméně to můžete učinit kdykoliv podle postupu popsaneho v kapitole „Tvorba a správa účtu Battle.net“.

Poznámka: Pokud jste zakoupili *StarCraft II* prostřednictvím webových stránek Blizzard, je váš klíč ke hře již přiřazen vašemu účtu Battle.net, který jste použili k nákupu hry.

CO JE TO ÚČET BATTLE.NET?

Váš účet Battle.net je systém umožňující správu všech vašich her od společnosti Blizzard prostřednictvím jediného přihlášení. Také si zde můžete stahovat tituly, které vlastníte, a využívat výhod našich sociálních sítí.

Ve hře *StarCraft II* se můžete prostřednictvím účtu Battle.net spojit s přáteli, kteří hrají stejnou hru, sledovat dosažené úspěchy ve hře proti počítači i v multiplayeru, udržovat veřejný profil, spojit se s ostatními hráči do soutěživé hry a ještě mnohem více.

TVORBA A SPRÁVA ÚČTU BATTLE.NET

K vytvoření účtu Battle.net potřebujete aktivní připojení k internetu a platnou adresu elektronické pošty [email]. Více informací o účtech Battle.net najdete na stránkách eu.battle.net/faq.

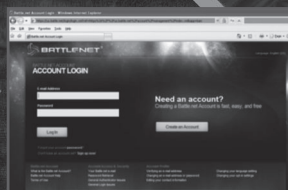
Pro vytvoření a správu účtu Battle.net vyberte možnost „Create or Manage a Battle.net Account“ [Vytvořit nebo spravovat účet Battle.net] na úvodní obrazovce hry *StarCraft II* nebo prostřednictvím internetového prohlížeče vyhledejte stránku eu.battle.net/login pro přihlášení k účtu.

- **Účet vytvoříte** kliknutím na „Create an Account“ [Vytvořit účet] na stránce přihlášení k účtu. Budete vyzváni k zadání platné emailové adresy, informací o účtu a kontaktních informací.

- Zkontrolujte zadanou emailovou adresu, protože vám na ni bude zaslán email pro potvrzení registrace. Tento email vám bude zaslán z adresy noreply@battle.net a umožní vám dokončit vytvoření účtu Battle.net.



- Pro správu existujícího účtu zadejte adresu elektronické pošty a heslo vašeho stávajícího účtu a klikněte na „Log In“ (Přihlásit). Budete přesměrováni na hlavní stránku vašeho účtu Battle.net.



Obr. 1 – Stránka pro přihlášení k účtu Battle.net

- Z hlavní stránky účtu Battle.net můžete přiřadit k účtu vaši instalaci hry *StarCraft II*, když zvolíte „Add or Upgrade a Game“ (Přidat nebo upgradovat hru) pod položkou „Manage My Games“ (Spravovat moje hry).

- Dále vyhledejte klíč k vaší hře *StarCraft II*, který najdete uvnitř obalu. Zadejte 26místný klíč a klikněte na tlačítko „Add Game“ (Přidat hru).

Po provedení těchto kroků budete moci kdykoliv a kdekoliv hrát *StarCraft II*. Také si budete moci stáhnout klienta *StarCraft II* po návratu na hlavní stránku účtu, kde je třeba vybrat *StarCraft II* z nabídky „Manage My Games“ (Spravovat moje hry). Nyní můžete hrát a využívat všech výhod, které portál Battle.net nabízí!

KONTAKTY NA TECHNICKOU PODPORU

WEBOVÁ PODPORA

Na webových stránkách technické podpory Blizzard Entertainment najdete odpovědi na nejčastější otázky ohledně hry a řešení většiny problémů. Stránky naší technické podpory jsou umístěny na adrese: eu.blizzard.com/support.

EMAIL, FÓRA A PŘÍMÁ TELEFONICKÁ POMOC

Naše oddělení pro Evropu a technickou podporu vám může pomoci s většinou problémů, které vám budou bránit úspěšně nainstalovat a hrát *StarCraft II*. Také vám mohou pomoci se závadami při hře, jako např. problémy se zvukem a obrazem či problémy s účty Battle.net apod. Telefonická podpora je k dispozici v angličtině, francouzštině, španělštině, němčině, ruštině, polštině a italštině. Také nabízíme pomoc prostřednictvím webových fór a prostřednictvím elektronické pošty. Informace o tom, jak kontaktovat zákaznickou podporu, najdete na eu.blizzard.com/support.

Také můžete kontaktovat tým podpory zákazníků prostřednictvím webového formuláře na eu.blizzard.com/support/webform.xml.

TECHNICKÁ PODPORA NEPOSKYTUJE ŽÁDNOU NÁPOVĚDU K TOMU, JAK HRÁT VLASTNÍ HRU.

Než se obrátíte na technickou podporu, podívejte se nejprve do části Řešení problémů v této příručce. Během telefonního hovoru pak buďte u svého počítače.

Poznámka: Aktuální informace o svém účtu na Battle.net společně s odpověďmi na nejčastější dotazy a dalšími radami pro řešení problémů najdete na webové stránce eu.battle.net/security.

RADY OHLEDNĚ HRY

Různé rady, tipy a další informace o vlastní hře *StarCraft II* najdete na webové stránce eu.battle.net/sc2.

STARCRAFT II

ZAČÁTEK...

VZESTUP KONFEDERACE

Před dávnými časy byly čtyři velkolodě plné politických uprchlíků a trestanců z planety Země nuceny nouzově přistát na vzdálených planetách Tarsonis, Moria a Umoja.

Houževnatí a nezdolní pozemšťané vybudovali několik kolonií a nakonec začali osídlovat i další planety. Největší a technologicky nejvyspělejší kolonie, Tarsonis, nakonec nastolila totalitní režim nazvaný Terranská konfederace (Terran Confederacy).

Bývalý prospektor a charismatický vůdce Arcturus Mengsk začal organizovat odboj proti Konfederaci.

Mengskovi a jeho organizaci Synové Korhalu (Sons of Korhal) se podařilo vymanit kolonie z područí Konfederace, avšak na obzoru už se rýsovaly problémy mnohem závažnější...

PRVNÍ KONTAKT

Lidstvo poprvé zjistilo, že není ve Vesmíru osamoceno, když se z hyperprostoru náhle vynořila flotila monumentálních lodí civilizace Protoss a bez varování zlikvidovala veškerý život na povrchu planety Chau Sara.

Mezitím na dvojčeti Chau Sara, planetě Mar Sara, objevil šerif Jim Raynor důkazy o jiné mimozemské civilizaci. Osady civilistů začaly být o překot

napadány odpornými monstry, kterým se začalo říkat Zergové. Synové Korhalu museli vynaložit veškeré úsilí a důvtip, aby nápor těchto vetřelců odrazili.

Jim Raynor se svými rebely zorganizoval evakuaci kolonistů z Mar Sary těsně před tím, než se opět objevili tajemní Protossané, aby zničili povrch planety.

Raynor už měl Konfederace plné zuby, tak se připojil k hnutí Synové Korhalu. Na planetě Antiga Prime začal spolupracovat se zástupkyní Arctura Mengska, Sarah Kerriganovou. Kerriganová byla dříve elitním agentem-zabijákem Konfederace. Mengsk ji zajal a odstranil ji z mozku nervový implantát, čímž ji vysvobodil z vlivu Konfederace. Přestože to mezi Raynorem a Kerriganovou bylo zpočátku hodně bouřlivé, nakonec se z nich stali velice dobří partneři.

Mengsk zorganizoval všeobecné povstání proti Konfederaci na planetě Antiga Prime. Potom aktivoval emitor PSI – zařízení sestavené Konfederací, které přitahovalo Zergy. Jako ničivá a nezdolitelná vlna smetla smečky Zergů zbývající jednotky Konfederace z povrchu planety. Vzápětí se však opět vynořili Protossané a zničili Antigu Prime stejně, jako před tím Chau Saru a Mar Saru.

ZRADA

Následně zaútočil Mengsk na Tarsonis – hlavní sídlo Konfederace. Kerriganová ke svému zděšení zjistila, že Mengsk umístil emitér PSI do hustě osídlené oblasti, kde dosud nebyl zaznamenán žádný výskyt Zergů. V okamžiku, kdy Zergové napadli Tarsonis, začal Raynor pochybovat o Mengskově zdravém rozumu. Bylo zjevné, že Mengsk se řídí zásadou „účel světí prostředky“ a nezastaví se před ničím, aby dosáhl svého cíle.

Tentokrát velitel protossanské flotily, Vykonavatel [Executor] Tassadar, použil pozemní vojska ve snaze planetu zachránit. Mengsk nařídil Kerriganové zničit Protossany. Kerriganové se nový úkol ani trochu nelíbil, ale poslechla rozkaz a pomohla tak tomu, aby Zergové zcela ovládli planetu.



Kerriganová, zcela obklíčena Zergy, žádala o rychlou evakuaci. K všeobecnému zděšení však Mengsk ponechal Kerriganovou a její vojska napospas Zergům. S nasazením vlastního života přispěchal Raynor Kerriganové na pomoc. Dorazil však příliš pozdě.

DOMINIUM A KRÁLOVNA DLOUHÝCH NOŽŮ (QUEEN OF BLADES)

Po zničení planety Tarsonis a pádu Konfederace se zbylé kolonie rychle uchýlily pod ochranu Synů Korhalu, kteří byli jako jediní schopni vojensky odolávat náporu vetřelců. Nakonec Mengsk vyhlásil nové politické uskupení, Terranské Dominium (Terran Dominion), jehož hlavním posláním měla být ochrana kolonií před vetřelci. Sám sebe prohlásil císařem a příslibil vítězství nad mimozemšťany.

Jim Raynor se zatím velice těžce vyrovnával se ztrátou Kerriganové, do které se zamiloval. Vzpomínky, prohrávky minulosti a další okolnosti

jej nakonec přemohly, a tak se násilím zmocnil Mengskovy vlnkové lodi, Hyperionu, a vydal se na osamělou cestu pomsty ve jménu Kerriganové.

Raynor však nevěděl, že Sarah Kerriganová není mrtvá.

Overmind – Centrální mozek telepaticky propojených Zergů – nechal Kerriganovou nakazit mutagenním virem. Z Kerriganové se tak stal napůl člověk, napůl Zerg disponující obrovskou silou a takřka nadpřirozenými psionickými schopnostmi. Dostala jméno Královna dlouhých nožů [Queen of Blades]. Veškerá její lidská morálka a etika vzaly za své. Stala se z ní oddaná služebnice Overmind, jejímž jediným cílem bylo zajistit přežití Hordy [Swarm], jak Zergové nazývali své společenství.



Nicméně i Zergové utrpěli těžkou ztrátu: Zeratul, vůdce nezávislého řádu Temní templářů [Dark Templar] civilizace Protoss, zabil jednoho z cerebrátů – podřízených myslí Overmind. Celá jedna kolonie Zergů, dříve řízena zabíjeným cerebrátem, se stala neovladatelnou a začala napadat ostatní Zergy. Nebylo jiné řešení, než celou kolonii zničit.

Zergové prohráli bitvu, nikoliv však válku. Když Zeratul zabil cerebráta, bezděčně vytvořil dočasně telepatické spojení s Overmind. Overmind díky tomu získal souřadnice domovské planety Protossanů Aiuru. Zergové napadli Aiur. Protossané se sice postavili na odpor, ale Zergům se podařilo založit svou kolonii a samotný Overmind přesídlil na povrch planety.



Tassadar uzavřel spojení s Jimem Raynorem a společně se pokusili zničit Zergy. Jejich společná ofenziva však byla úspěšná jen částečně. Protossané utrpěli značné ztráty a Horda byla pouze oslabena, nikoliv zničena. V posledním zoufalém pokusu svedl Tassadar energie Protossanů z Aiuru a zapovězené energie Temných templářů přes trup své lodi Gantrithor a i s lodí narazil do monstrózního kolosu Overmind.

Tassadarova obdivuhodná oběť způsobila mohutnou explozi, při které byl Overmind zabit a mezi ostatními Zergy na Aiuru zavládl zmatek. Protossané však neměli valný důvod k oslavám, protože převážná část planety Aiur byla zničena. Navíc se Hordu nepodařilo zcela vyhubit. Daleko na planetě Char vycítila Kerriganová smrt Overmind a konečně dokonale pochopila důvod svého stvoření. Nastala éra Královny dlouhých nožů.

VÁLKY O NÁSTUPNICTVÍ (BROOD WAR)

NEČEKANÝ SPOJENEC

I bez Overmind bylo brzy zřejmé, že zbylí Zergové dobudou poničenou planetu Aiur. Jedinou nadějí Protossanů z Aiuru tak byl útek na domovskou planetu Temných templářů Shakuras, kde Zeratul nabídl uprchlíkům útočiště. Zde oslovila Protossany Kerriganová, která požádala o rozhovor s Velkou matkou Temných templářů Raszagal.

Kerriganová přísahala, že již není bezcitným zabijákem. Také Protossanům prozradila, že několik cerebrátů se spojilo, aby dohromady vytvořili nového Overmind. Pokud by nový Overmind dospěl a získal kontrolu na Hordou, Kerriganová by opět upadla do jeho moci a stala se z ní krvežíznivá příšera. Aby tomu zabránila, nabídla se Kerriganová, že bude v řadách Protossanů bojovat proti Zergům a novému Overmind. Raszagal přijal nabídku Kerriganové i přes námitky Zeratula a ostatních.

Postupem času však začali Protossané Kerriganovou podezírat. Příliš pozdě jim došlo, že ve skutečnosti pomohli Kerriganové dosáhnout jejího vlastního cíle: Zlikvidovat své konkurenty v boji o vládu na Hordou. Temní templáři zničili několik odbojných cerebrátů.

Kerriganová opustila Shakuras a zděšení Protossané si uvědomili, že už nemají jinou volbu než pokračovat v tom, co začali. S využitím prastarého chrámu civilizace Xel'naga se Protossanům podařilo vyhladit veškeré Zergy na Shakuras. Drazé však za to zaplatili, protože mohutná exploze proměnila Shakuras v neživou poušť a rozvaliny.

SJEDNOCENÝ DIREKTORÁT PLANETY ZEMĚ (THE UNITED EARTH DIRECTORATE)

Pozemšťané v sektoru Koprulu neměli ani tušení, že Země potají sleduje, co se ve vzdálených koloniích odehrává. Hrozivý objev agresivních mimozemských civilizací přiměl pozemské národy sjednotit se jako nikdy v minulosti. Byla vytvořena nová centrální vláda, nazvaná United Earth Directorate [UED – Sjednocený direktorát planety Země]. Když začalo být zřejmé, že koloniím v oblasti Koprulu docházejí síly, usoudila rada UED, že to je ideální příležitost získat nezávislé kolonie pod svou správu.

Po několikaměsíčním sledování aktiv Zergů a Protossanů dospěla rada UED k přesvědčení, že Zergy zvládne. Současně se UED podařilo získat informaci, že na planetě Char byl vytvořen nový Overmind. Jisti si vítězstvím vyslali pozemšťané válečnou flotilu k planetě Char s úkolem zmocnit se mladého Overmind a následně využít Hordu ke svržení vlády Terranského Dominia.

Flotila dorazila bezpečně na planetu Braxis, kde zbudovala základnu a napadla hlavní město. Hlavní město však bylo dobře opevněno a obléhání se táhlo. Silám UED se však podařilo navázat kontakt s odbojnou skupinou Confederate Resistance Forces. Vůdce této skupiny, Samir Duran, jim vysvětlil, že jeho cílem je svrhnout Terranského Dominia a císaře Mengska. Rebelové se připojili k vojskům UED.

S Duranovou pomocí získal UED přístup do hlavní počítačové sítě Dominia s informacemi o zbraních a tajných projektech. Armáda UED zaútočila na doky Dylarian, kde kotvila většina bitevních lodí Dominia. Bleskovým útokem se vojákům UED podařilo zmocnit lodí a zařadit je do své flotily. Rovněž zbýlí obránci Dylarianu přešli na stranu UED.



S novými posilami vyrazila armáda UED na Korhal IV, hlavní planetu Dominia. Po urputném boji oblehly síly Direktorátu Augustgrad, hlavní město Korhalu. Císař Arcturus Mengsk byl donucen vyjednávat.

Císařova malá flotila byla zcela obklíčena, když se najednou objevil Jim Raynor ve staré Mengskově bitevní lodi Hyperion, doprovázen několika loďmi Protossanů. Rozhněvaný Raynor Mengskovi sdělil, že mu zachraňuje krk jenom proto, že jeden jejich společný známý si jej přeje živého. Šikovným a bleskurychlým manévrem se Raynorovi, jeho protossanským spojencům a Mengskovi podařilo uniknout.



UED pokračovala v tažení na Char s cílem zmocnit se mladého Overmind a získat tak kontrolu nad Zergy. Vojska Direktorátu přemohla obránce a za chvíli již tým speciálně vyškolených vědců začal pracovat na podmanění organismu prostřednictvím odborných neurologických zákroků. Nicméně z Durana se nakonec vyklubal špión ve službách Kerriganové. Na stav věci to ale nemělo valný vliv: Overmind byl bezpečně pod kontrolou Direktorátu.

ZNIČENÍ PSI DISRUPTORU

UED získala prostřednictvím nového Overmind nad Kerriganovou značnou výhodu. Navíc ji nasazením zbraně PSI disruptor zabránil získat kontrolu nad Zergy, kteří ještě nebyli pod vlivem Overmind. Kerriganová si to brzy uvědomila a okamžitě začala připravovat protipatření.

Ze své pevnosti na planetě Tarsonis kontaktovala Jima Raynora. Raynor Kerriganovou miloval, než se připojila k Hordě. A ona věděla, že svým způsobem pro ni má stále slabost, přestože jí nedůvěřoval. Kontaktovat Raynora nepředstavovalo pro Kerriganovou žádné nebezpečí. Raynor pak posloužil jako vynikající prostředník pro jednání s Protossany na Shakuras, kteří samozřejmě nezapomněli na nedávnou lest Kerriganové. Jakmile Raynor a Protossané byli ochotni Kerriganové naslouchat, požádala je, aby vysvobodili císaře Mengska a zbytky flotily Dominia ze zajetí UED. Overmind v rukou UED dělal Raynorovi veliké starosti. Proto nakonec svolil, že na chvíli odloží svou nenávisť vůči Mengskovi stranou a podpoří plán Kerriganové.

Vysvobozeného Mengska Kerriganová ujistila, že nemá v plánu ho zabít, protože mu někdejší zradu nemá za zlé. Porážka UED je pro mnohem důležitější než nějaké malicherné spory.



Kerriganová vysvětlila Mengskovi, že by ráda použila jeho PSI emitory k obnovení vlády nad Zergy. Pak bude moci zničit PSI disruptor a nakonec porazit flotilu Direktorátu. Jako protislužbu nabídla Mengskovi dobýt pro něj zpět planetu Korhal. Dále Kerriganová Mengskovi sdělila, že může samozřejmě odmítnout. V takovém případě však zůstane do smrti jejím vězněm.

Mengsk viděl, že nemá moc na vybranou. Navíc chtěl získat zpět planetu Korhal. Pomohl tedy Kerriganové aktivovat PSI emitory. Plán Kerriganové vyšel na 100 % a PSI disruptor na planetě Braxis byl zničen.

Nyní, když Kerriganová znovu získala kontrolu nad velkou částí Zergů, vybudovala silnou armádu a se svými dočasnými spojenci zaútočila na Korhal. Vojska UED byla přemožena a Mengsk se znovu slavnostně ujal vlády nad planetou. Opět se prohlásil císařem Terranského dominia a zbudoval si základnu v Augustgradu.

KONEC DOHODY

Kerriganová nyní měla k dispozici dostatečně silnou armádu, zatímco vliv UED v sektoru Koprulu byl citelně oslaben. Došla tedy k závěru, že své spojence už dále nepotřebuje. Duran navrhl, že pokud zaútočí okamžitě, dosavadní spojenci budou zaskočení a nepřipraveni.

Bez varování zaútočili Zergové Kerriganové na základny Terranů. Mengsk poslal Kerriganové rozhořčenou zprávu, ve které ji vyčítal její zradu. Kerriganová mu s klidem odpověděla, že mu jen oplatila stejnou mincí, protože jeho vinou musel na Tarsonis vytrpět velká muka. Nechala však Mengska naživu. Chtěla, aby byl nucen přihlížet jejímu vzestupu a trápit ho svědomí, že to byl právě on, kdo měl rozhodující podíl na její transformaci na Královnu dlouhých nohů.

Raynor se bil jako lev, nicméně viděl hned, že nemá valnou šanci. Zvolil tedy taktický ústup. Ještě Kerriganové vzkázal, že ji přinutí zaplatit za všechny nevinné životy, které zmařila. „Jednou tě zabiju, Kerriganová,“ přísahal Raynor.

OSVOBOZENÍ RASZAGAL

Kerriganová byla rozhodnuta totálně zdecimovat vojska UED a zničit podmaněného Overmind. Vydala se tedy na Shakuras, kde se jí podařilo unést Velkou matku temných templářů Raszagal.

S Raszagal jako rukojmí si Kerriganová začala klást podmínky. Protože pouze Zeratul a jeho lidé byli schopni zničit Overmind a jeho cerebráty, učinila mu Kerriganová následující nabídku: Pobijí-li Temní templáři zneprátené Zergy, dovolí Kerriganová Raszagal vrátit se na Shakuras.



Zeratulovi se do toho moc nechtělo, ale Raszagal ho přesvědčila, že je v zájmu všech Protossanů, aby podmínky Kerriganové splnil. Zeratul tedy nakonec poslechl. Temní templáři zaútočili na jednotky UED na planetě Char a dokázali zabít Overmind i všechny jeho cerebráty. Kerriganová tak získala vládu nad všemi Zergy v sektoru Koprulu.

Na konci mise se Kerriganová zeptala Raszagal, zda si přeje vrátit se na planetu Shakuras. Velká matka však odpověděla, že to jediné, po čem touží, je sloužit Kerriganové. Tehdy Zeratul pochopil, že Kerriganové se už dávno podařilo ovládnout mysl Raszagal.

Po porážce opustily zbytky flotily Direktorátu planetu Char. Zeratul s ostatními Temnými templáři pronikli obranou Kerriganové a vysvobodili Velkou matku. To však ještě netušili, že na zotročenou mysl Raszagal není léku.

Než mohli Temní templáři s Raszagal odletět, byla jejich základna napadena Zergy. Když Zeratul viděl, že útok Zergů neodrazí, raději Raszagal vlastníma rukama zabil, než by ji nechal znovu padnout do moci Zergů. Velká matka mu z posledních sil poděkovala, že ji vysvobodil z pod vlivu Kerriganové.

Žalem a hněvem zmítaný Zeratul přísahal, že Raszagal pomstí.

NETUŠENÁ SÍLA

Než opustili planetu Char, zachytili Zeratul a jeho Temní templáři energetické signatury Protossanů na neprobádaném měsíci poblíž. Nalezli tam několik stázových komor, ve kterých byli Protossané i Zergové. Dalším badáním zjistili, že Samir Duran se zde s použitím genetických mutací pokoušel vytvořit hybridní organismus: napůl Protossana a napůl Zerga.

Nejděsivější na tom bylo, že Duranovy pokusy byly úspěšné.



Zeratulovo opovržení však Duranem ani nehnulo. Klidně prozradil, že slouží síle mnohem větší, než je síla Kerriganové. Vytvoření hybrida mělo být poslední fází spletitého cyklu, který se měl brzy uzavřít. Duran prohlásil, že vývoj hybridů, jichž už bylo rozmístěno tisíce po různých planetách, bude za chvíli dokončen. Hybridi pak změní celý vesmír k nepoznání.

VZESTUP KERRIGANOVÉ

Brzy na to čekala Kerriganovou těžká zkouška. Duran zmizel. Orbitální stanice, ze které dohlížela na planetu Char, byla napadena. Většina vojsk Kerriganové však byla stále ještě na povrchu planety. Arcturus Mengsk dal dohromady novou flotilu a z warpového prostoru se vynořily i velkolepé lodě Protossanů z planety Shakuras. Rovněž Direktorát chtěl za každou cenu dopadnout ženu, která ho přelstila a ponižila.

Avšak Královna dlouhých nožů se ukázala jako opravdu nebezpečný protivník. Mengsk viděl, že nemá šanci, a tak z boje zase rychle upláchl. Ještě však Kerriganové vzkázal, ať si hlídá záda – že bude čekat na vhodnou příležitost, až Kerriganová nakonec udělá chybu.

Také flotila Protossanů byla donucena ustoupit. I ti se nechali slyšet, že tím to nekončí a že jsou pevně rozhodnuti pomstít Raszagal. Budou sledovat každý krok Kerriganové.

Teď už bylo jasné, že flotila UED nemá proti neohrožené Kerriganové šanci. Pro své vlastní pobavení umožnila Kerriganové lodím UED urazit značný kus k Zemi, než za nimi posílala svou Hordu.

Zergové pozemšťany snadno přemohli a nikoho neušetřili. Ani jedna z lodí se nevrátila na Zem, aby mohla podat zprávu o tom, co se odehrálo v sektoru Koprulu.



DOHRA

Královna dlouhých nožů neusnula na vavřínech. Nadále bděla na Hordu z planety Char. Z války o nástupnictví vzešla ještě silnější a mocnější, než si kdokoliv představoval. Stala se dominantní silou v sektoru Koprulu. Nelítostná expanze Zergů však dál nepokračovala. Následovaly čtyři roky relativního klidu, který však v mnohém připomínal ticho před bouří.

Všichni se mohli pouze dohadovat, co má Kerriganová v plánu, protože žádná z průzkumných expedic na planety ovládané Zergy se nevrátila, aby mohla podat zprávu. Někdo říká, že Horda nabírá síly a vyvíjí nové organismy, aby se mohla vrhnout do další ničivé ofenzívy. Jiní se kochají naději, že v Kerriganové přece jen zbyla špetka lidskosti, a proto upustila od dalšího plenění. Avšak ti, kteří viděli Královnu dlouhých nožů v akci, vědí, že to jsou jen bláhové představy.

Protossané z planety Aiur se snaží vzpamatovat ze ztráty domovské planety a znovu se sjednotit včetně Temných templářů z planety Shakuras. Pro obě znesvářené strany to však není snadné. V mnoha případech to byl jen odkaz Velké matky Raszagal, díky kterému se podařilo udržet mír. Avšak v rámci spolupráce s Temnými templáři a zkoumání zapomenutých technologií Xel'naga na Shakuras byly učiněny nové objevy a Protossané se tak mohli začít připravovat na novou válku proti Zergům.

Zeratul nepřestával truchlit pro Raszagal. Navíc mu nedávalo spát to, co se dozvěděl od Samira Durana. Po řadu let žil v ústraní, jen se svým zármutkem a pocitem viny, dokud jej nevyhledal nadšený pozemský archeolog, který potřeboval jeho pomoc. Přesvědčil Zeratula, aby opustil své dobrovolné vyhnanství. Zeratul pak učinil jeden objev související s civilizací Xel'naga, která vytvořila Zergy i Protossany. Začal tedy pátrat po dalších stopách, které by mu pomohly odhalit tajemství.

Arcturus Mengsk se nakonec se zbytky své armády vrátil na Korhal, aby se vzpamatoval. Jako první úkol si vytýčil znovu vybudovat Terranské Dominium. Nepřestával však zmírat touhou pomstít se Kerriganové. Nakonec se Dominium stalo opět nejmocnějším uskupením pozemšťanů a ovládlo skoro celé území někdejší Konfederace.

Expediční flotila UED byla v závěru Války o nástupnictví zcela rozprášena. V sektoru Koprulu zůstalo porážku ukryto jen několik izolovaných skupinek těch, kteří přežili.

Jim Raynor se opět postavil do čela odboje proti Dominiu. Jeho nová armáda dostala jméno Raynorovi partyzáni (Raynor Raiders). Zatím však byl jejich odpor marný. Arcturus Mengsk začal využívat své nejmocnější zbraně: Média a propagandy, aby Raynora očernil a jeho úspěchy bagatelizoval. Stále více nachází Raynor útěchu ve sklence whisky, kterou se snaží zaplašit přízraky minulosti.

Ovšem ti, kteří Jima Raynora opravdu znají, říkají, že jedna jeho část nenalezne klidu, dokud nebude Sarah Kerriganová po smrti...

... zatímco ta druhá na ni nedokáže zapomenout.

STARCRRAFT® II: WINGS OF LIBERTY™
END USER LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT! PLEASE READ CAREFULLY.

YOU SHOULD CAREFULLY READ THE FOLLOWING END USER LICENSE AGREEMENT BEFORE INSTALLING THIS SOFTWARE PROGRAM. THIS SOFTWARE PROGRAM IS LICENSED, NOT SOLD, BY INSTALLING, COPYING OR OTHERWISE USING THE GAME (DEFINED BELOW). YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS AGREEMENT. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS AGREEMENT, YOU ARE NOT PERMITTED TO INSTALL OR USE THE GAME. IF YOU REJECT THE TERMS OF THIS AGREEMENT WITHIN THIRTY (30) DAYS AFTER YOUR PURCHASE, YOU MAY ARRANGE TO RETURN THE GAME TO YOUR RETAILER, OR YOU MAY CONTACT BLIZZARD BY EMAIL AT WOWBILLINGEU@BLIZZARD.COM TO REQUEST A FULL REFUND OF THE PURCHASE PRICE, AND YOU SHOULD DELETE THE SOFTWARE PROGRAM IMMEDIATELY.

The *StarCraft® II: Wings of Liberty™* software program, and all files that are delivered to you by Blizzard Entertainment, Inc. (via on-line transmission or otherwise) to "patch", update or otherwise modify the software program, as well as all printed materials and electronic documentation (the "Manual"), together with any and all copies and derivative works of such software program and Manual (collectively, the "Game") is the copyrighted work of Blizzard Entertainment, Inc. ("Blizzard Entertainment"), who has licensed its rights to exploit the Game in the European Union to Blizzard Entertainment International ("Blizzard"), a division of Cooperatie Activision Blizzard International U.A. Blizzard is your contractual partner. Any and all uses of the Game are governed by the terms of this End User License Agreement (the "License Agreement" or "Agreement"). The Game may only be played by obtaining access to Blizzard's Battle.net® game service (the "Service"), which is subject to a separate Terms of Use agreement (the "Terms of Use") available at eu.blizzard.com/en-gb/company/about/termsofuse.html and incorporated into this Agreement by this reference. Before playing the Game, you must: (i) obtain an authorization code from a "box" copy of the Game or through the Service; (ii) register for and login using an authorized Battle.net® account with the Service (the "Account") and (iii) agree to the terms of this License Agreement and to the Terms of Use. Note that in order to establish an Account, you must be a "Natural Person", who is the age of majority in the country where you are a citizen. Corporations, Limited Liability Companies, partnerships, or any other form of legal entity other than that of a "natural person" may not establish an account, and by accepting this Agreement, you hereby represent and warrant that you meet these eligibility requirements. The Game is distributed solely for use by authorized end users according to the terms of this License Agreement. Any use, reproduction, modification or distribution of the Game not expressly authorized by the terms of this License Agreement is expressly prohibited.

1. Grant of a Limited Use License. Subject to your agreement to and continuing compliance with this License Agreement, Blizzard hereby grants, and you hereby accept, a limited, revocable, non-transferable, non-sublicensable, non-exclusive license to (a) install the Game on one or more computers owned by you or under your legitimate control, (b) use the Game in conjunction with the Service for your non-commercial entertainment purposes only, subject to the terms of Section 2c below; and (c) to make and distribute copies of the Game to other potential users free of any charge for use solely on the Service. All use of the Game, or any copy of the Game, is subject to this License Agreement and to the Terms of Use, both of which must be accepted before the Game can be played. In the event of a conflict between the terms of this Agreement and the Terms of Use, this Agreement shall govern and supersede the Terms of Use.

2. Additional License Limitations. The license granted to you in Section 1 above is subject to the limitations set forth in Sections 1 and 2 (collectively, the "License Limitations"). Any use of the Game in violation of the License Limitations will be regarded as an infringement of Blizzard's copyrights in and to the Game. You agree that you will not, under any circumstances:

- In whole or in part, copy or reproduce (except as provided herein), translate, reverse engineer, derive source code from, modify, disassemble, decompile, or create derivative works based on the Game, or remove any proprietary notices or labels from the Game unless explicitly allowed by the provisions under Art. 6 of Council Directive 91/250/EEC of 14 May 1991 on the legal protection of computer programs; notwithstanding the foregoing you may make one (1) backup copy of the Software Program and the Manuals;
- Use cheats, automation software (bots), hacks, or any other unauthorized third-party software designed to modify the Game experience, including without limitation mods that violate the terms of this License Agreement or the Terms of Use;
- Exploit the Game or any of its parts, for any commercial purpose without Blizzard's express permission, with the sole exception that you may use the Game, or copies of the Game, on the Service at a cyber cafe, computer gaming center or any other location-based site to play on your own Account;
- Use any unauthorized third-party software that intercepts, "mines", or otherwise collects information from or through the Game or the Service, including without limitation any software that reads areas of RAM used by the Game to store information; provided, however, that Blizzard may, at its sole and absolute discretion, allow the use of certain third party user interfaces;
- Modify or cause to be modified any files that are a part of the Game in any way not expressly authorized by Blizzard;
- Host, provide or develop matchmaking services for the Game or intercept, emulate or redirect the communication protocols used by Blizzard in any way, for any purpose, including without limitation unauthorized play over the internet, network play (except as expressly authorized by Blizzard), or as part of content aggregation networks;
- Facilitate, create or maintain any unauthorized connection to the Game or the Service, including without limitation (a) any connection to any unauthorized server that emulates, or attempts to emulate, the Service; and (b) any connection using third party programs or tools; or
- Attempt to sell, license, sublicense, rent, lease, lend, grant a security interest in or otherwise transfer any copy of the Game or your rights to the Game to any other person in any way not expressly authorized herein or let any other third person use the Game and/or the Account.
- Use the Map Editor (defined below in Section 3) to access or edit anything other than content included in an authorized copy of *STARCRRAFT® II* licensed to you.

3. Map Editor. The Game includes a program that allows you to create custom levels, maps, scenarios or other materials for use in connection with the Game (the "Map Editor"). The following terms are specific to the Map Editor:

a. Map Content. You understand that the Map Editor and any content required to create or modify *STARCRRAFT® II* Modified Maps (as defined below) is included in the Game, and that the Map Editor and all such content is owned by Blizzard Entertainment, Inc., and governed by this Agreement. YOU ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT ALL MAPS, LEVELS AND OTHER CONTENT CREATED OR MODIFIED USING THE MAP EDITOR (COLLECTIVELY, "MODIFIED MAPS") ARE AND SHALL REMAIN THE SOLE AND EXCLUSIVE PROPERTY OF BLIZZARD, WITHOUT LIMITING THE FOREGOING, YOU HEREBY ASSIGN TO BLIZZARD ALL OF YOUR RIGHTS, TITLE AND INTEREST IN AND TO ALL MODIFIED MAPS AS SOON AS SUCH RIGHT ARISES, AND AGREE THAT YOU WILL EXECUTE FUTURE ASSIGNMENTS PROMPTLY UPON RECEIVING SUCH A REQUEST FROM BLIZZARD. As far as an assignment is not possible or is not possible on a worldwide basis, you hereby grant to Blizzard an exclusive, irrevocable, royalty-free, assignable and sublicensable, temporally and geographically unlimited right to use the Modified Maps for any purpose and in any way. This granting of rights includes, but is not limited to, the right to reproduce, distribute and publish the Modified Maps and to make the Modified Maps available to the public, in particular through the Service with the possibility of third parties to use, edit or modify the Modified Maps. The right to use the Modified Maps includes all types of uses unknown at the time of granting the rights. It is granted for an indefinite period of time and without any territorial restrictions. The right may be assigned or sublicensed to third parties without any restrictions.

b. User Content Restrictions. You represent and warrant that neither the content you use to create any Modified Maps, nor the compilation, arrangement or display of such content (collectively, the "User Content"), infringes or will infringe any copyright, trademark, patent, trade secret or other intellectual property right of any third party. You further represent and warrant that you will not use or contribute User Content that is unlawful, tortious, defamatory, derogatory, obscene, invasive of the privacy of another person, threatening, harassing, abusive, hateful, racist or otherwise objectionable or inappropriate. Blizzard reserves the right to delete any User Content which is offensive, derogatory, infringes third party rights or which Blizzard in its sole discretion deems to be unlawful.

4. Service and Terms of Use. As mentioned above, you must accept the Terms of Use in order to access the Service to play the Game. The Terms of Use agreement governs all aspects of game play. If you do not agree with the Terms of Use, then (a) you may not register for an Account to play the Game; and (b) you may arrange to return the Game to the place where you purchased it within thirty (30) days of the original purchase. Once you accept the License Agreement and the Terms of Use, you will no longer be eligible for a refund.

5. Ownership. All title, ownership rights and intellectual property rights in and to the Game and all copies thereof (including without limitation any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, structural or landscape designs, animations, sounds, musical compositions and recordings, audio-visual effects, storylines, character likenesses, methods of operation, moral rights, and any related documentation) are owned or licensed by Blizzard Entertainment or Blizzard. The Game is protected by the copyright laws of the United States, international treaties and conventions, and other laws. The Game may contain materials licensed by third parties, and the licensors of those materials may enforce their rights in the event of any violation of this License Agreement... You have no interest, monetary or otherwise, in any feature or content contained in the Game or associated with the Account.

6. Pre-Loaded Software. The media on which the Game is distributed may contain additional software and/or content that requires a separate license before it can be used ("Additional Software"). You agree that Blizzard may install this Additional Software on your hard drive as part of the Game installation process. You also agree that you will not access, use, distribute, copy, display, reverse engineer, derive source code from, modify, disassemble, decompile or create derivative works based on this Additional Software until and unless you receive a license to use it along with a valid alphanumeric key with which to activate all or portions of the Additional Software. You can get access to and use the Additional Software if you (i) purchase or otherwise legally obtain a valid license and (ii) accept the End User License Agreement(s) for this Additional Software (the "Additional Software EULA"). The terms of the Additional Software EULA displayed during the installation or activation of the Additional Software will replace and supersede this Agreement, but only with regard to the Additional Software and those portions of the Additional Software for which you receive a license. Notwithstanding anything to the contrary herein, you may make one (1) backup copy of the Additional Software.

7. No Transfer or Sublicense. THE GAME IS LICENSED, NOT SOLD. NEITHER THE GAME NOR THE LICENSE GRANTED IN SECTION 1 MAY BE SUBLICENSSED OR TRANSFERRED TO ANY OTHER PERSON OR ENTITY, AND ANY ATTEMPT TO DO SO SHALL BE NULL AND VOID.

8. Consent to Monitor. DURING YOUR REGISTRATION FOR THE BATTLE.NET ACCOUNT YOU GRANT YOUR CONSENT TO THE FOLLOWING: WHEN RUNNING THE GAME, MAY MONITOR YOUR COMPUTER'S RANDOM ACCESS MEMORY (RAM) FOR UNAUTHORIZED THIRD PARTY PROGRAMS RUNNING CONCURRENTLY WITH THE GAME. AN "UNAUTHORIZED THIRD PARTY PROGRAM" AS USED HEREIN SHALL BE DEFINED AS ANY THIRD PARTY SOFTWARE PROHIBITED BY SECTION 2. IN THE EVENT THAT THE GAME DETECTS AN UNAUTHORIZED THIRD PARTY PROGRAM, THE GAME MAY (a) COMMUNICATE INFORMATION BACK TO BLIZZARD, INCLUDING WITHOUT LIMITATION YOUR ACCOUNT NAME, DETAILS ABOUT THE UNAUTHORIZED THIRD PARTY PROGRAM DETECTED, AND THE TIME AND DATE, AND/OR (b) EXERCISE ANY OR ALL OF ITS RIGHTS UNDER THIS AGREEMENT, WITH OR WITHOUT PRIOR NOTICE TO THE USER.

9. Termination. This License Agreement is effective until terminated. Upon termination for any reason, all licenses granted herein as well as licenses for Additional Software shall immediately terminate and you may terminate the License Agreement at any time by cumulatively (i) destroying the Game; and (ii) removing the Game Client from your hard drive; and (iii) notifying Blizzard by mail of your intention to terminate this License Agreement to the following address: Blizzard Entertainment International, c/o Blizzard Entertainment S.A.S., TSA 60 001, 78143 Vélizy-Villacoublay Cedex, France. Blizzard reserves the right to terminate this License Agreement without notice if you fail to comply with any terms and conditions contained herein and/or the terms and conditions contained in the Terms of Use. In case of minor violations of these rules Blizzard will provide you with a prior warning of your non-compliance prior to terminating the Agreement. If, however, your behavior is utterly unacceptable, Blizzard is not required to provide you with such prior warning. A behavior is considered utterly unacceptable in case of a serious violation of important provisions of this Agreement and/or the Terms of Use. Important provisions include a violation of Section 2, 3 b and 6 above. In such event, you must immediately destroy the Game and remove the Game Client from your hard drive.

10. Export Controls. The Game may not be re-exported, downloaded or otherwise exported into (or to a national or resident of) any country to which the U.S. has embargoed goods, or to anyone on the U.S. Treasury Department's list of Specially Designated Nationals or the U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. You represent and warrant that you are not located in, under the control of, or a national or resident of any such country or on any such list.

11. Patches and Updates. Blizzard Entertainment and/or Blizzard may deploy or provide patches, updates and modifications to the Game that must be installed for the user to continue to play the Game. Blizzard Entertainment and/or Blizzard may update the Game remotely, including without limitation the Game residing on the user's machine, without the knowledge of the user, and you hereby grant to Blizzard Entertainment and/or Blizzard your consent to deploy and apply such patches, updates and modifications.

12. Duration of the "On-line" Component of the Game. This Game is playable 'on-line,' and must connect to the Internet through the Service, as provided by Blizzard, before it can be used. It is your entire responsibility to secure an Internet connection and all fees related thereto shall be at your own charge. Blizzard will use reasonable efforts to provide the Service all day, every day. However, Blizzard reserves the right to temporarily suspend the Service for maintenance, testing, replacement and repair of the telecommunications equipment related to the Game, as well as for transmission interruption or any other operational needs of the system.

Blizzard can neither guarantee that you will always be able to communicate with other users, nor that you can communicate without disruptions, delays or communication-related flaws. Blizzard is not liable for any such disruptions, delays or other omissions in any communication during your use of the Voice Client.

Blizzard agrees to provide the servers and software necessary to access the Service until such time as the Game is "Out of Publication." The Game shall be considered "Out of Publication" following the date that the Game is no longer manufactured and/or distributed by Blizzard, or its affiliates. Thereafter, Blizzard may, in its sole and absolute discretion, continue to provide the Service or license to third parties the right to provide the Service. However, nothing contained herein shall be construed so as to place an obligation upon Blizzard to provide the Service beyond the time that the Game is Out of Publication. In the event that Blizzard determines that it is in its best interest to cease providing the Service, or license to a third party the right to provide the Service, Blizzard shall provide you with no less than three (3) months prior notice. Neither the Service nor Blizzard's agreement to provide access to the Service shall be considered a rental or lease of time on or capacity of Blizzard's servers or other technology.

13. Additional Manufacturer's Guarantee for the Game. In the event that tangible media (e.g. CD-ROMs or DVDs) containing the Game were purchased in the European Union and they prove to be defective and provided you inform Blizzard of such defect within (i) two (2) months from the day you detected such defect and (ii) within two (2) years from the date of the purchase of the Game, Blizzard will, upon presentation to Blizzard of proof of purchase of the defective media and the media itself, at its sole discretion 1) correct any defect, 2) replace the Game, or 3) refund your money. This guarantee does not affect or restrict the statutory warranty claims that you may have against the retailer of the Game.

14. Limitation of Liability. As regards the online service provided by Blizzard, for damages or compensation of unavailability expenditures, whatever the legal basis including tort may be, the following rules apply: Blizzard may only be liable in cases of where it is adjudged that Blizzard: (i) engaged in intentionally damaging conduct; (ii) was grossly negligent; and/or (iii) is in breach of the requirements of the Product Liability Act according to statutory law. If you acquired the media containing the Game Client in Germany or Austria or if you access Blizzard's servers, including Blizzard's Battle.net servers, from the territory of Germany or Austria or in such other countries where local laws would apply, Blizzard may also be liable in case of death or personal or physical injury according to statutory law where Blizzard is adjudged to be responsible for such death or personal or physical injury. Blizzard shall not be liable for slight negligence. However, if you acquired the media containing the Game Client in Germany or Austria or if you access Blizzard's servers, including Blizzard's Battle.net servers, from the territory of Germany or Austria, Blizzard may also be liable for slight negligence if Blizzard is adjudged to be in breach of such contractual obligation hereunder, the fulfillment of which is required for the due performance under this Agreement, the breach of which would endanger the purpose of this Agreement and the compliance with which you may constantly trust in. In such cases, Blizzard's liability is limited to typical and foreseeable damages. In other cases Blizzard shall not be liable for slight negligence.

15. Rights on Breach. The Game, as well as the trademarks and copyrighted content contained therein and associated with the Game are the copyrighted property of Blizzard Entertainment, and, through the efforts of Blizzard Entertainment, has established substantial goodwill and recognition. In the event of a significant breach of the terms of this Agreement, Blizzard Entertainment reserves its right to take all legal actions which may be available to a licensor of intellectual property under the law to protect its rights in its property. In the event that Blizzard Entertainment is the prevailing party in any such actions, Blizzard Entertainment shall see any and all rights that may be available to Blizzard Entertainment under the law to recover damages, costs of suit and its attorneys fees.

16. Changes to the Agreement. Blizzard may, from time to time change, modify, add to, supplement or delete this Agreement. Those changes will be effective upon prior notice as follows: Blizzard will post notification of any such changes to this Agreement on the website located at www.battle.net and will post any revised version of this Agreement in this location, and may provide other notice which may include by email, postal mail or pop-up screen. If any future changes to this Agreement are unacceptable to you or cause you to no longer be in compliance with this Agreement, you may cease to use the Game and terminate this Agreement in accordance with Section 9 herein. After expiry of one (1) month following the notification the continued use of the Game and Service by you will mean you accept any and all such changes. With the notification, Blizzard will remind you that your continued use after the expiration of one (1) month following the notification means that you accept any and all changes. The modified version of the Agreement shall enter into force at the beginning of the second month following the notification, unless Blizzard has received a notification of termination from you by that time.

17. Miscellaneous. This Agreement shall be governed by and construed in accordance with the laws applicable in your country of residence. In the event that any provision of this License Agreement shall be held by a court or other tribunal of competent jurisdiction to be unenforceable and/or invalid, the remaining portions of this License Agreement shall remain in full force and effect. This License Agreement constitutes and contains the entire agreement between the parties with respect to the subject matter hereof and supersedes any prior oral or written agreements; provided however, that this License Agreement shall coexist with the Terms of Use, and in the event of a conflict between this License and the Terms of Use, the terms of this License Agreement shall govern and supersede the Terms of Use. Sections 5, 12, 13, 15, 16 and 17 hereof shall survive the termination of this Agreement.

NEBEZPEČÍ EPILEPTICKÝCH ZÁCHVATŮ

Výjimečně může u některých lidí docházet k epileptickým záchvatům nebo ztrátě vědomí v důsledku světelných záblesků nebo jiných obrazových jevů běžných u počítačových her. Trpěte-li epileptickými záchvaty, poraďte se svým lékařem, zda je pro vás bezpečné hrát tuto hru. K epileptickým záchvatům nebo ztrátě vědomí však může při hraní počítačové hry někdy dojít i u lidí, kteří dříve podobnými potížemi netrpěli. Záchvat může být provázen následujícími příznaky: zkreslené vidění, křeče, dezorientace, tiky, bezcélné pohyby, nehybnost. Pokud se u vás některý z těchto příznaků vyskytne, přestaňte hrát a vyhledejte lékaře. Děti by tuto hru měly hrát vždy jen pod dohledem rodičů nebo opatrovníků. Pokud se u dítěte vyskytne některý z těchto příznaků, je třeba okamžitě přerušit hru a vyhledat lékaře.

OMEZENÁ ZÁRUKA

DRŽITEL LICENCE VÝSLOVNĚ ODMÍTÁ JAKÉKOLIV ZÁRUKY OHLEDNĚ PROGRAMU, EDITORU A PŘÍRUČKY. PROGRAM, EDITOR A PŘÍRUČKY JSOU POSKYTOVÁNY „JAK JSOU“, TJ. BEZ JAKÉKOLIV ZÁRUKY, AŽ UŽ VÝSLOVNĚ NEBO PŘEDPOKLADÁNE, VČETNĚ, ALE BEZ OMEZENÍ, ZÁRUK OHLEDNĚ PRODEJNOSTI, VHDNOSTI K URČITEMU ÚČELU ČI PORUŠENÍ AUTORSKÝCH PRAV.

Veškerá rizika spojená s používáním a fungováním programu, editoru a příruček nese uživatel.

Výrobce zaručuje pouze to, že média, na kterých je program dodán, nejsou fyzicky poškozena a jsou způsobilá k běžnému použití, a program bude fungovat odpovídajícím způsobem podle písemné dokumentace po dobu 2 let od jeho zakoupení.

Pokud v záruční době zjistíte fyzické poškození média, neprodleně se obraťte na prodejce.

Abyste mohli uplatnit výše uvedenou záruku, je třeba prodejce informovat do dvou měsíců od okamžiku, kdy závalu zjistíte. V některých státech/jurisdikcích zákon neumožňuje odmítnutí předpokládané záruky. V takovém případě se vás výše uvedeně omezení netýká.

Tato Omezená záruka se nijak nedotýká uplatnění zákonné záruky podle platných zákonů a předpisů.

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Veškerá práva vyhrazena. Wings of Liberty je ochranná známka a StarCraft, Battle.net, Blizzard Entertainment a Blizzard jsou ochranné známky nebo registrované známky společnosti Blizzard Entertainment, Inc., v USA a dalších zemích. Windows, DirectX a Windows Vista jsou ochranné známky nebo registrované známky Microsoft Corporation v USA a dalších zemích. Macintosh je registrovaná ochranná známka společnosti Apple, Inc. Pentium je registrovaná ochranná známka společnosti Intel Corporation. Dolby, Pro Logic a symbol dvojité „D“ jsou ochranné známky Dolby Laboratories. Veškeré další ochranné známky zde uvedené jsou majetkem příslušných vlastníků. Používá Scaleform Gfx © 2010 Scaleform Corporation. Veškerá práva vyhrazena. StarCraft® II: Wings of Liberty™ používá Havok®. © Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (a držitelé licencí). Veškerá práva vyhrazena. Pro více informací viz HYPERLINK "<http://www.havok.com/www.havok.com>".

POZNÁMKY

The PEGI age rating system:

Le système de classification par âge PEGI :
El sistema de clasificación por edades PEGI:

Il sistema di classificazione PEGI

Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:

Les catégories de classe d'âge :

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



Note: There are some local variations!

Note : Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays !

Nota: Variará en función del país!

Nota: Può variare a seconda del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu :

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE
LANGAGE GROSSIER
LENGUAJE SOEZ
LINGUAGGIO SCURRILE
SCHIMPFWÖRTER



FEAR
PEUR
MIEDO
PAURA
ANGST



DRUGS
DROGUE
DROGAS
DROGHE
DROGEN



GAMBLING
JEUX DE HASARD
JUEGO
GIOCO D'AZZARDO
GLÜCKSSPIEL



DISCRIMINATION
DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG



SEX
SEXE
SEXO
SESSO
SEX



VIOLENCE
VIOLENCE
VIOLENCIA
VIOLENZA
GEWALT



ONLINE GAMEPLAY
PEGI ONLINE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant le système de classification PEGI (Pan European Game Information, système européen d'information sur les jeux), vous pouvez consulter :

Para obtener más información acerca del sistema de clasificación por edades de Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI), visite:

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

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

<http://www.pegi.info>



The logo for StarCraft II: Wings of Liberty. It features the word "STAR" in a stylized, metallic font, followed by a large, glowing blue and white "II" that resembles a pair of wings or a stylized "3". To the right of the "II" is the word "CRAFT" in the same metallic font. Below this, the words "WINGS OF LIBERTY" are written in a smaller, simpler font, flanked by two horizontal lines.

STAR^{II}CRAFT[®]

WINGS OF LIBERTY[™]

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Všechná práva vyhrazena. Wings of Liberty je ochranná známka a StarCraft, Blizzard Entertainment a Blizzard jsou ochranné známky nebo registrované známky společnosti Blizzard Entertainment, Inc., v USA a dalších zemích. Windows, DirectX a Windows Vista jsou ochranné známky nebo registrované známky Microsoft Corporation v USA a dalších zemích. Macintosh je registrovaná ochranná známka společnosti Apple, Inc. Pentium je registrovaná ochranná známka společnosti Intel Corporation. Dolby, Pro Logic a symbol dvojité „D“ jsou ochranné známky Dolby Laboratories. Všechny další ochranné známky zde uvedené jsou majetkem příslušných vlastníků.

S2287603