XBOX 360

CARRIER COMMAND

GAEA MISSION

Bohemia Interactive

mastertronic

WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. **www.xbox.com/support.**

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

UEC

UNITED EARTH COALITION ANLEITUNG FÜR KAMPFHANDLUNGEN

INHALT

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle . . . 2
Charaktere . . . 6
Grundlegende Operationen . . . 8
Strategische Operationen . . . 10
Produktion . . . 10
Ausrüsten . . . 12
Vorräte . . . 13
Reparatur . . . 14
Logbuch . . . 15
Strategische Karte . . . 16
Taktische Karte . . . 18
Einheiten . . . 20
Carrier . . . 20
Manta . . . 22
Walrus . . . 23
Waffen . . . 24
Gebäude . . . 26
Wichtige . . . 26
Typspezifische . . . 27
Verteidigung . . . 28
Einheitenproduktion & -forschung . . . 29
Nachfüllstationen . . . 30
Geschütztürme . . . 31
Steuerung . . . 32
Grundlegend . . . 32
Kreismenü . . . 33
HUD-Aufbau - Charaktere . . . 34
HUD-Aufbau – Carrier . . . 35
HUD-Aufbau - Manta . . . 36
HUD-Aufbau - Walrus . . . 37

EINLEITUNG

Willkommen bei der Anleitung für Kampfhandlungen der United Earth Coalition, die der Vorbereitung für den Kampf auf Taurus dient. Aber zuerst ein kurzer Rückblick:

Die Menschen der United Earth Coalition (kurz UEC) haben immer in Frieden gelebt. Unsere Differenzen mit der machthungrigen Asian Pacific Alliance (kurz APA) haben unsere Nationen in einen katastrophalen Krieg geführt, der den Planeten Erde in eine nahezu unbewohnbare Ödnis verwandelt hat. Die einst kristallklaren Ozeane wurden durch die Feuer der Industrie und den Produkten des Krieges verseucht. Unser Planet stirbt, doch es hat sich eine Lösung offenbart. In einem weit entfernten System hält der Mond Taurus, des Gasgiganten M38, den Schlüssel dazu. Sonden haben seine großen Ozeane aus Süßwasser entdeckt. Ein Vorrat, der die Erde zurück zu altem Glanz bringen kann und uns hilft, die APA ein für allemal zu besiegen.

Wir kämpfen mit der APA um die Vorherrschaft auf Taurus. Ein Kampf, der schon seit langem geführt wird; ein Krieg, den wir gewinnen müssen. Die Operation hat den Codenamen 'Gaea Mission'. Ihre Aufgabe besteht darin, die Todeszone einzunehmen; eine Inselgruppe auf der Mondoberfläche ohne Satellitenkommunikation. Aufgrund der Entfernung zur Erde hatte die APA einige Zeit, um ihre Präsenz dort aufzubauen; es ist also mit starkem Widerstand zu rechnen. Die Entfernungen zwischen den Inseln werden mit einem Carrier überbrückt; Ein festungsartiges Schiff, das von der APA auf der Erde entwickelt und nach Taurus gebracht wurde. Der Carrier kann mehrere Lufteinheiten, sowie Amphibienfahrzeuge aussenden und ist mit unterschiedlichen Bordsystemen ausgerüstet. Der Plan ist, einen ausgedienten Carrier zu übernehmen, zu reparieren und damit die Kontrolle über die Inselgruppe zu erlangen.

Die Todeszone ist entscheidend für die Kontrolle des gesamten Mondes und damit für die Zukunft der Erde.

GAEA MISSION – KAMPAGNE

In der Story-Kampagne von Carrier Command: Gaea Mission übernehmen Sie die Rolle von Leutnant Myrik, einem erfahrenen Soldaten der UEC. Sie beginnen mit nicht mehr als einem Sturmgewehr, einem Kampfanzug und Ihrem Team, um die Übernahme der Todeszone vorzubereiten. Es beginnt auf der Insel Vulcan, wo es gilt, den ausgedienten APA Carrier einzunehmen und wieder in Stand zu setzen. Danach beginnen Sie mit der Produktion von Ressourcen und Ausrüstung und verbessern so langsam Ihr Arsenal. Dieser Modus ist im Hauptmenü über 'Kampagne' erreichbar.

STRATEGIESPIEL

In diesem freien Spielmodus stellen Sie sich dem feindlichen Carrier in einer zufällig generierten Inselkonstellation in der Todeszone. Die Anzahl der Inseln, die von Ihnen und dem Feind bereits eingenommen sind, ist frei konfigurierbar. Ebenso die Stärke des Feindes, Anfangsressourcen, Geschwindigkeit von Abbau und Produktion, sowie die Siegbedingungen. Dieser Modus ist im Hauptmenü über 'Strategiespiel' erreichbar.

1LT. MYRIK

Als Marine Platoon Commander und Spezialist für taktische Operationen der Infanterie, hat Leutnant Myrik mehr als nur ein paar Jahre Kampferfahrung hinter sich. Seine Vergangenheit wird von dem tragischen Tod seiner Familie überschattet, die bei einer kolossalen Niederlage der UEC umgekommen ist. Trotz seines Hitzkopfs und häufigem Sarkasmus, ist er ein starker Anführer. Seine Aufgabe bei dieser Operation ist es, das Spezialistenteam zu schützen.

CPT. AURORA

Als ranghöchster Offizier nach Major Harrigan, ist Aurora für den Nachrichtendienst zuständig. Sie ist bekannt für ihre brillante Arbeit bei unzähligen Aufklärungs- und Spezialoperationen auf der Erde, die gegen die APA geführt wurden. Standhaft und mit kühlem Kopf, wird sie in den Rängen der UEC hoch angesehen.

MAJ. HARRIGAN

Ranghöchster Offizier auf Taurus und kampfgestählter Soldat mit Kompetenzen in vielen Bereichen. Mit unzähligen Tapferkeitsmedaillen ausgezeichnet, sind seine präzise Beurteilung und sein umfangreiches Wissen über die Denkweise der APA von unschätzbarem Wert in vielen Situationen.

DATEI: **CHARAKTERE**

IT SPEZ. ESSI

Mit mehreren Abschlüssen in der Informationstechnologie, war Essi die logische Wahl für den IT Spezialisten der Operation. Größtenteils schüchtern aber unkompliziert, hat Essi keinerlei Kampferfahrung und bildet daher einen Teil der Unterstützungseinheit. Mit ihrem tragbaren Kampfcomputer, sind ihre Fähigkeiten des Umprogrammierens feindlicher Systeme und Auslesen der Inseldaten elementarer Bestandteil für den Erfolg der Mission.

ING. ANDERSON

Hochqualifiziert in der Reparatur und Konstruktion von Maschinen, wurde Anderson als Ingenieur für das Team ausgewählt. Seine sarkastische Ader und seine spitze Zunge haben ihn oft in Schwierigkeiten gebracht. Seine überragende Genauigkeit mit dem Sturmgewehr und seine Kampferfahrungen, kombiniert mit seinen technischen Fähigkeiten machen ihn zum zuverlässigen Berater.

WAFFENING. OKORO

Mit seinem selbstverständlichen Umgang mit jeder beliebigen Waffe, kann Okoro deren Arbeitsweise durch eine systematische Analyse augenblicklich erfassen. Kombiniert mit seinen Fähigkeiten an der Waffe ist er ein taktischer, klarer Denker mit vielen Jahren Kampferfahrung an der Seite von 1LT. Myrik. Seine Aufgabe bei der Operation ist die Analyse feindlicher Waffensysteme und Informationsverarbeitung.

GRUNDLEGENDE OPERATIONEN

Dies ist eine kurze Übersicht über die Handhabung des Carriers. Auf Seite 35 finden Sie eine umfassendere Erklärung des Carrier-Head Up Displays (kurz HUD).

DATEI: GRUNDLEGENDE OPERATIONEN

Die Kernelemente der Carrier-Verwaltung sind: Produktion von Ausrüstungsgegenständen für Ihre Einheiten, Produktion der Einheiten, Konfiguration der Inselanlagen und schlussendlich der Angriff auf Inseln und den feindlichen Carrier. Jede Aufgabe wird direkt von Bord des Carriers ausgeführt.

1. Das HUD des Carriers – Zeigt verschiedene Informationen über den Status des Carriers.

2. Kommandoleiste – Zeigt Informationen über aktuelle Einheiten und den Carrier.

3. Radar – Stellt wichtige Objekte in der Nähe dar, sowie Ihre aktuelle Aufgabe.

4. Berater – Nachrichten Ihrer Berater werden hier angezeigt.

5. Nachrichten – Informationen über Einheiten, Carrier etc., werden hier angezeigt. Grün bedeutet abgeschlossen, gelb markiert Informationen und rot Warnungen.

6. Hinweise – Tipps zum Carrier, zu Einheiten oder Missionen werden hier angezeigt.

7. Kontextmenü – Zeigt unterschiedliche Funktionen bezüglich der aktuell gewählten Einheit. Beim Carrier werden Subsysteme (z.B. Produktion), von hier aufgerufen.

PRODUKTION

Dieses ist der Produktions-Bildschirm, der für die Produktion von Einheiten, Waffen und Ausrüstung genutzt wird. Er wird durch die Auswahl von 'PRODUKTION' im Kontextmenü des Carriers aufgerufen.

1. **Blaupausenliste** – Die scrollbare Blaupausenliste zeigt Ausrüstung an, die derzeit als Blaupause hinterlegt ist und somit produziert werden kann. Diese reichen von Waffen bis hin zu Carrier-Treibstoff. Angezeigte Ausrüstung kann durch die seitlichen Filter nach Kategorien sortiert werden. So können Sie zuerst den Einheitentyp wählen und dann die Kategorie der Ausrüstung (Waffen, Panzerung oder Verbesserung), die produziert werden soll. Jeder Ausrüstungsgegenstand zeigt zudem die Menge an Materialien, die für die Produktion benötigt werden, sowie die Dauer der Produktion in Standard Taurus Zeit (STZ).

2. **Produktions-Queue** – Der Produktions-Queue listet die aktuell produzierte Ausrüstung auf. Jeder Gegenstand zeigt den Fortschritt der Produktion an, sowie die zu produzierende Stückzahl und ein Symbol, stellvertretend für den Typ der Einheit, für welche die Ausrüstung produziert wird. Die Reihenfolge der Produktion kann nachträglich verändert werden, um bestimmte Produktionen zu priorisieren. Ebenso können Produktionen abgebrochen werden, wodurch alle bisher verbrauchten Materialien zurück in den Materialvorrat gehen.

DATEI: STRATEGISCHE OPERATIONEN

3. **Ausrüstungsinfo** – Die Ausrüstungsinfo-Anzeige zeigt detaillierte Informationen über den aktuell gewählten Ausrüstungsgegenstand. Das umfasst eine 3D-Ansicht des Gegenstands, sowie unterschiedliche Details. Im Falle einer Waffe werden deren relative Stärke und ihr effektiver Einsatzbereich angezeigt. Im Falle von verbesserter Panzerung wird hingegen dessen Resistenz gegen Beschuss angegeben. Unter dieser Anzeige werden die Bedingungen für die Produktion, sowie der Vorrat des Gegenstands auf Ihrem Carrier und der Vorratsinsel aufgeführt; Abschließend können Sie noch dessen Gewicht ablesen.

4. **Inselnetzwerk-Information** – Die Inselnetzwerk-Information zeigt die Menge an vorhandenem Produktionsmaterial, die aktuelle Produktionsrate, den aktuellen Materialeingang, sowie die nach Typ sortierte Anzahl der Inseln im Netzwerk. Diese Typen umfassen Abbau (um Ressourcen zu fördern), Verteidigung (für Verteidigungsstellungen) und Produktion (für Ausrüstungsproduktion). Auf Produktionsinseln produzierte Ausrüstung wird automatisch an die Vorratsinsel transferiert. Die Anzahl der Produktionsinseln, die mit Ihrem Netzwerk verbunden sind, bestimmen die Produktionsrate und somit, wie schnell produziert wird. Vergleichsweise beeinflusst die Anzahl an Abbauinseln die Rate des Materialeingangs.

AUSRÜSTEN

Dies ist der Ausrüstungsbildschirms, der zur die Ausstattung der Einheiten mit Waffen und Panzerung dient. Er wird durch das Auswählen einer Einheit über die Kommandoleiste und dem Drücken von 'AUSRÜSTEN' im Kontextmenü aufgerufen. Einheiten, die nach dem Einsatz zum Carrier zurückkehren, werden automatisch auf munitioniert, repariert und aufgetankt.

1. **Carrier-Vorratsliste** – Die scrollbare Liste führt die derzeitig an Bord gelagerten Ausrüstungsgegenstände auf. Nur Gegenstände, die mit der aktuell gewählten Einheit kompatibel sind, werden aufgeführt. Die Filter auf der linken Seite erlauben einen schnellen Zugriff auf die Kategorien Waffen, Panzerung und Verbesserung.

2. **Ausrüstungsinfo** – Informationen über die gewählte Ausrüstung wird hier angezeigt. Lesen Sie mehr dazu auf Seite 11, unter Produktion.

3. **Einheiteninfo** – Die Einheiteninfo-Anzeige enthält Informationen über die aktuell gewählte Einheit. Das beinhaltet für diese Einheit entwickelte Verbesserungen, sowie ihren Treibstoffvorrat und die Schadensanzeige. Den Rufnamen der Einheit finden Sie rechts. Darunter sehen Sie eine 3D-Darstellung der Einheit, inklusive Panzerung und Ausstattung. Die individuellen Ausrüstungsplätze werden als nächstes angezeigt. Ein Gegenstand kann direkt von einem Platz entfernt werden. Unten sehen Sie eine Auflistung der angezeigten Symbole, sobald Sie einen Ausrüstungsgegenstand in der Liste auswählen.

   <> = der Gegenstand auf dem Platz wird mit dem gewählten Gegenstand ausgetauscht.

   >> = der Gegenstand wird an diesem Platz installiert.

   << = der Gegenstand an diesem Platz wird entfernt.

DATEI: STRATEGISCHE OPERATIONEN

VORRÄTE

Dies ist der Vorrats-Bildschirm zum Versenden von Vorräten aus den Lagern der Vorratsinsel zum Carrier. Er wird durch die Wahl von 'VORRÄTE' im Kontextmenü des Carriers aufgerufen.

1. **Vorratsinsel-Lager** – Die scrollbare Liste stellt die derzeit auf der Vorratsinsel gelagerten Ausrüstungsgegenstände dar. Wie bei der Blaupausenliste in der Produktion (Seite 10) können Sie die Liste auf der linken Seite filtern.

2. **Barkinfo** – Die Barkinfo-Anzeige listet die derzeit auf der Bark gelagerten Ausrüstungsgegenstände auf (ein U-Boot, das Ausrüstung zwischen Vorratsinsel und Carrier transportiert). Die Liste zeigt, wie viele der unterschiedlichen Gegenstände auf der Bark vorhanden sind, sowie ihr individuelles Gewicht. Das Gesamtgewicht der Ladung wird unten angezeigt, gleich neben der maximalen Kapazität der Bark.

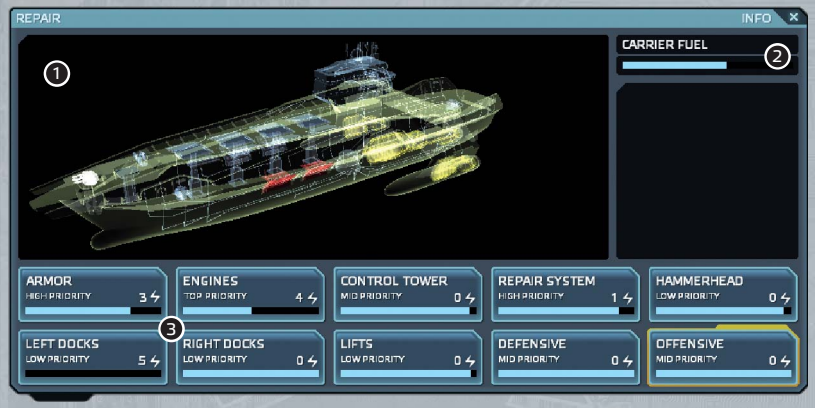
3. **Ausrüstungsinfo** – Informationen über die gewählte Ausrüstung wird hier angezeigt. Lesen Sie mehr dazu auf Seite 11, unter Produktion.

4. **Bark-Ankunft** – Dies stellt die geschätzte Ankunftszeit in Standard Taurus Zeit (STZ) der Bark beim Carrier an. Format TT:SS:MM.

TIPP: Sie können Ausrüstung auch direkt vom Vorratslager an den Carrier übertragen, wenn Sie zur Insel mit dem Vorratslager fahren.

REPARATUR

Dies ist der Reparatur-Bildschirm, auf dem der Zustand des Carriers eingesehen werden kann. Er wird durch die Auswahl von 'REPARATUR' im Kontextmenü des Carriers aufgerufen.



1. **3D Statusanzeige** – Dieser Bildschirm zeigt eine allgemeine Übersicht über den Zustand des Carriers. Die einzelnen Subsysteme können hier anhand ihrer farblichen Darstellung geprüft werden. Je stärker ein System beschädigt ist, desto weiter verschiebt sich die Farbe von Blau zu Rot.

2. **Reparaturzoneninfo** – Dieser Bildschirm beschreibt die aktuell ausgewählte Zone. Oben wird der aktuelle Treibstoffstand des Carriers angezeigt. Da der Treibstoff des Carriers (eine spezielle, universelle Mischung) für die Reparatur der Systeme benötigt wird, ist es wichtig den Vorrat regelmäßig aufzufüllen.

3. **Detaillierter Status** – Die Karten auf diesem Bildschirm zeigen die Reparaturprioritäten der einzelnen Zonen an. Die Menge an Treibstoffzellen, die zur Reparatur der jeweiligen Zone benötigt wird, steht auf der rechten Seite der Karte. Die Priorität entscheidet, bei welchem Treibstoffstand eine Zone repariert wird und kann für jede Zone individuell eingestellt werden.

Benötigter Treibstoffvorrat, um Produktion zu starten:

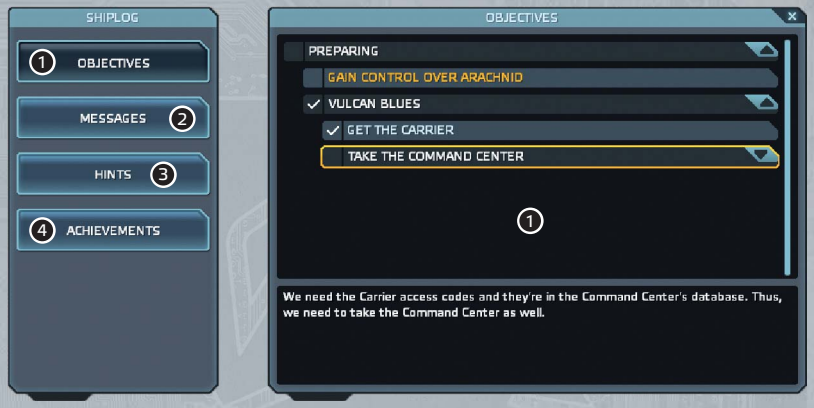
Niedrig – Mindestens 75%
Mittel – Mindestens 50% Treibstoffvorrat
Hoch – Mindestens 25% Treibstoffvorrat
Top – Immer reparieren

TIPP: Wenn eine Zone komplett zerstört ist, dauert es einige Zeit bevor die Reparatur beginnt.

TIPP: Die Geschwindigkeit des Carriers hängt vom Zerstörungsgrad des Antriebs ab.

LOGBUCH

Das Logbuch enthält alle Nachrichten, Hinweise und Beratermeldungen. Es wird über 'LOGBUCH' im Kontextmenü des Carriers aufgerufen.



1. **Aufgaben** – Ihre aktuellen Aufgaben und Ziele werden hier aufgeführt. Teilaufgaben werden gruppiert und können über den Pfeil rechts von der Hauptaufgabe angezeigt werden. Die Beschreibung der gewählten Aufgabe wird unten angezeigt und enthält die Bedingungen zur Erfüllung der Aufgabe.

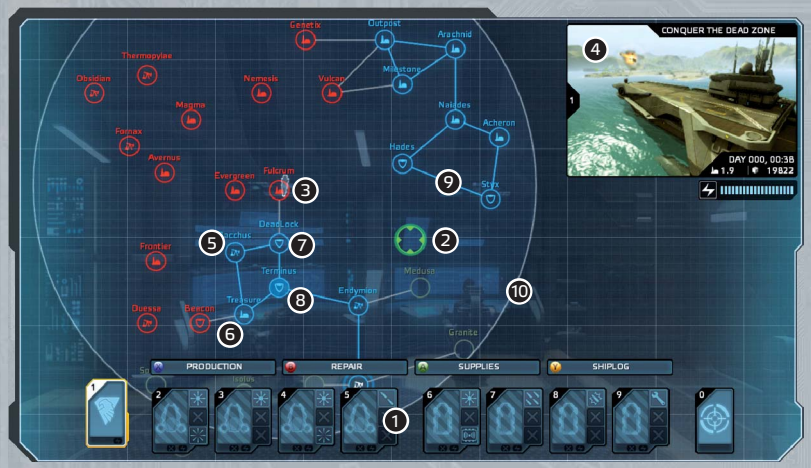
2. **Nachrichtenbildschirm** – Nachrichten von Ihre Beratern, Hinweise oder Meldungen vom Schiffscomputer werden hier gespeichert. Diese können mit den Filtern auf der linken Seite sortiert werden.

3. **Hinweise** – Dieser Bildschirm ist nur in der Gaea Mission Kampagne vorhanden und listet die Hinweise auf, die während des Spiels angezeigt werden.

4. **Erfolge** – Hier können Sie alle errungenen und noch offenen Erfolge einsehen, die über die Filter auf der linken Seite sortiert werden. Verblasste Erfolge müssen noch errungen werden. Eine kurze Beschreibung über die Bedingungen des Erfolges wird unten angezeigt.

STRATEGISCHE KARTE

Dies ist die strategische Karte. Sie wird durch das Öffnen der Karte und dem maximalen Heraus zoomen aufgerufen. Sie zeigt alle bekannten Inseln an, sowie ihren Typ und den Besitzer. Rot ist feindlich, grün ist neutral und blau ist freundlich. Inseln unterscheiden sich in Ihrem Typ, der durch ein entsprechendes Symbol angezeigt wird.



1. **Kommandoleiste** – Wird benutzt, um Einheiten zu kontrollieren und Zugriff auf die unterschiedlichen Systeme des Carriers zu erhalten. Auf Seite 32 erhalten Sie detaillierte Informationen.
2. **Kartenzeiger** – Dient zur Auswahl von Inseln und dem Setzen von Wegpunkten für den Carrier.
3. **Carrier** – Zeigt die aktuelle Position des Carriers auf der Karte an.
4. **Live-Ansicht** – Hier sehen Sie, was Ihre Einheiten machen, während Sie die Karte betrachten. Ebenso wird hier die aktuelle Aufgabe, der Treibstoffvorrat des Carriers, der Tag, die Uhrzeit, sowie aktuelle Produktionsrate und Materialvorrat angezeigt.
5. **Abbau-Insel** – Dient zum Abbau von Material.
6. **Produktions-Insel** – Produziert Einheiten und Ausrüstungsgegenstände.
7. **Verteidigungsinsel** – Dient als strategischer Verteidigungspunkt. Inseln, die direkt mit einer Verteidigungsinsel verbunden sind, erhalten einen Verteidigungsbonus.
8. **Vorrats-Insel** – (Durch Farbausfüllung gekennzeichnet) Die Insel, auf der alle produzierten Einheiten und Ausrüstungsgegenstände gelagert werden. Eine einzelne Insel kann zum Vorratslager bestimmt werden.
9. **Insel-Verbindung** – Zeigt an, welche Inseln mit dem Inselnetzwerk verbunden sind; nur mit der Vorratsinsel verbundene Inseln können zum Vorrat oder zu anderen Funktionen beitragen.
10. **Treibstoff-Reichweite** – Zeigt an, wie weit der Carrier mit dem aktuellen Treibstoffvorrat fahren kann.

TIPP: Verteidigen Sie Ihre Vorratsinsel! Sollte sie vom feindlichen Carrier eingenommen werden, verlieren Sie alle Vorräte und können nicht produzieren, bis Sie eine neue Vorratsinsel gewählt haben.

TIPP: Sie können den Zeitsprung auch aktivieren, wenn Sie nicht genügend Treibstoff für die Strecke haben. Der Carrier wird sich dann allerdings sehr langsam bewegen.

INFORMATIONSBILDSCHIRM DER INSEL

Der Informationsbildschirm der Insel zeigt Daten der Insel an, sowie dort zu erledigende Aufgaben und erlaubt Ihnen den Typ der Insel zu ändern. Diesen Bildschirm erhalten Sie, indem Sie e mit dem Kartenzeiger auf die Insel klicken. Ebenso können Sie dem automatischen Navigationscomputer von hier aus den Befehl geben, Kurs auf die Insel zu nehmen, wodurch der Zeitsprung aktiviert wird. Ein Modul, das es erlaubt, sich schneller in der Zeit fortzubewegen.

1. **Topographische Karte** – Eine Darstellung, der topografischen Strukturen der Insel.
2. **Inselstatistik** – Zeigt Informationen über die Insel.
3. **Inseltyp** – Zeigt den Typ der Insel an, sowie ob sich auf ihr das Vorratslager befindet.
4. **Ziele** – Aufgaben, die es auf der Insel zu erledigen gibt.
5. **Info-/Einstellungswahl** –hier wird zwischen dem Informationsbildschirm (hier dargestellt) und dem Einstellungsbildschirm gewechselt, auf dem Sie den Typ der Insel einstellen können und die Insel als Vorratsinsel definieren.

TIPP: Prüfen Sie die Produktions- und Rohstoffwerte der Insel, wenn Sie sich für einen Typ entscheiden wollen.

TIP: Prüfen Sie den aktuellen Verteidigungswert einer Insel, bevor Sie diese angreifen.

TAKTISCHE KARTE

Dies ist die taktische Karte. Sie wird durch das Öffnen der Karte und dem starken Herein zoomen aufgerufen. Sie zeigt die Geographie der Insel an, ihre individuellen Basen und Verteidigungsanlagen, sowie feindliche Einheiten, Wegpunkte, Wege der Einheiten und Strukturen. Sie können Ihren Einheiten von hieraus Marsch- und Angriffsbefehle erteilen.

Leichter Manta	Leichter Manta (Insel)	Treibstofflager
Mittlerer Manta	Mittlerer Manta (Insel)	Reparaturstation
Schwerer Manta	Schwerer Manta (Insel)	Munitionslager
Leichter Walrus	Leichter Walrus (Insel)	Panzerabwehrgeschütz
Mittlerer Walrus	Mittlerer Walrus (Insel)	Luftabwehrgeschütz
Schwerer Walrus	Schwerer Walrus (Insel)	Raketengeschütz
Walrus Garage	Versorgungsbark	Wegpunkt
Manta Hangar	Anleger	Firewall
Kommandozentrum	Radar	Störsender
HQ / Raffinerie / Fabrik	Forschungszentrum	Schildgenerator

1. **Carrier** – Zeigt die aktuelle Position des Carriers auf der Karte an.
2. **Kartenzeiger** – Kontextsensitiver Zeiger, um Wegpunkte zu setzen und Angriff-, Unterstützung- und Aktivierungsbefehle zu erteilen.
3. **Kartenhinweis** – Zeigt kurze Informationen über ein gewähltes Kartenobjekt an. Etwas, um welche Art Objekt es sich handelt, ob es benutzbar ist und welcher Befehle ausgeführt wird, wenn es in die Wegpunktliste aufgenommen wird.
4. **Einheitengruppe** – Eine Einheitengruppe, die einer anführenden Einheit unterstützend folgt.
5. **Gewählte Einheit** – Ein Ring um eine Einheit zeigt, dass sie aktuell ausgewählt ist.
6. **Einheiteninfo** – Dieser Bereich zeigt Informationen über die aktuell gewählte Einheit. Dies umfasst Waffenstatus, Schaden, Treibstoffvorrat und eine Echtzeitaufnahme aus Sicht der Einheit.
7. **Einheitenweg** – Die gepunkteten Linien zeigen die Strecke der Einheit an, die sie auf dem Weg zu ihrem Ziel benutzt. Die Strecke wird durch das Hinzufügen von einem oder mehreren Wegpunkten erzeugt.
8. **Andockpunkt** – Eine Stelle nahe der Insel, die beim automatischen Navigieren des Carriers zur Insel angelaufen wird. Das geschieht über den Befehl 'In See stechen' im Inselinformations-Bildschirm der strategischen Karte.
9. **Flaches Wasser** – Der gestreifte Bereich symbolisiert flaches Wasser, in dem der Carrier auf Grund laufen kann. Er umfährt diese Bereiche automatisch, beim Setzen von Wegpunkten. Allerdings ist es möglich auf Grund zu laufen, wenn der Carrier manuell gesteuert wird.
10. **Basis** – Als Beispiel sehen Sie hier eine Basis auf dem Satellitenbild der Insel. Da allerdings keine direkte Sicht auf diesen Ort verfügbar ist, werden keine Einheiten oder Ziele angezeigt.
11. **Kommandoleiste** – Wird benutzt, um Einheiten zu kontrollieren und Zugriff auf die unterschiedlichen Systeme des Carriers zu erhalten. Auf Seite 32 erhalten Sie detaillierte Informationen.

CARRIER

Dies ist der Carrier. Er kann bis zu 4 amphibische Bodeneinheiten (Walrus) und 4 Lufteinheiten (Manta) tragen. Der Carrier ist eine schwimmende Festung, ausgestattet mit mehreren Verteidigungssystemen, sowie einer starken Angriffswaffe am Bug. Alle Einheiten werden von der Brücke ferngesteuert. Neben Geschütztürmen und Einheiten besitzt der Carrier Subsysteme für den Zugriff auf das Inselnetzwerk der UEC. Dadurch kann von Bord des Carriers beispielsweise eine beliebige Insel angewiesen werden, sich automatisch in eine Abbau-Insel umzustrukturieren. Seine Mannschaft ist sicher in dem dicken, gepanzerten Rumpf untergebracht.

1. Deckgeschütze

2. Drohnen

3. Spähdrohne

4. Hammerhead-Rakete

DATEI: EINHEITEN

WAFFENSYSTEME

Der Carrier hat mehrere Waffensysteme an Bord; Offensive, wie Defensive. Diese werden über die Waffensystem-Schaltfläche des Carriers am rechten Ende der Kommandoleiste aufgerufen. Die vom Kontextmenü angezeigten Systeme sind folgende:

DECKGESCHÜTZE

Diese verteidigen den Carrier vor feindlichen Einheiten. Das Buggeschütz ist allerdings eine Offensivwaffe, die gegen Ziele auf der Insel oder den feindlichen Carrier eingesetzt werden kann.

DROHNEN

Flugfähige Explosivdrohnen, die nach Entsendung um den Carrier herumfliegen und feindliche Einheiten angreifen, wenn diese sich dem Carrier nähern; Sie detonieren beim Aufprall und verursachen erheblichen Schaden.

SPÄHDROHNE

Die Spähdrohne trägt eine Kamera und dient der ferngesteuerten Aufklärung, um Informationen über feindliche Verteidigung vor dem Entsenden eigener Einheiten zu erhalten. Nach Ihrer Entsendung kann sie nicht wieder angedockt werden.

HAMMERHEAD-RAKETE

Diese Nuklearrakete ist eine tödliche Waffe, die ihr Ziel und dessen Umgebung mit Sicherheit zerstört; Sollte mit Vorsicht eingesetzt werden.

MANTA

(Multi-role Aircraft for Nautical Tactical Assault)

Der Manta ist ein für Luftangriffe entwickelter Senkrechtstarter, mit zwei Triebwerken. Er ist eine der Basiseinheiten des Carriers. Der vielseitige Manta ist mit einem speziellen Haken in der Lage, einen Walrus oder andere Fracht zu transportieren. Zudem kann er mit verstärkter Panzerung ausgerüstet werden, die ihn allerdings in seiner Manövrierfähigkeit einschränkt. Für zusätzlichen Schutz kann er optional mit einem Schutzschild ausgestattet werden. Unten sehen Sie die unterschiedlichen Panzerungskonfigurationen des Manta:

LEICHT – UNGEPANZERTER MANTA

Mobilität: Jet
Schutz: Niedrig
Manövrierfähigkeit: Hoch

MITTEL – MANTA MIT PANZERUNG MK.I

Mobilität: Jet
Schutz: Mittel
Manövrierfähigkeit: Mittel

SCHWER – MANTA MIT PANZERUNG MK.II

Mobilität: Jet
Schutz: Hoch
Manövrierfähigkeit: Niedrig

WALRUS

(Water And Land Roving Utility Shuttle)

Der Walrus ist ein bodenbasiertes Amphibienfahrzeug. Eine der Basiseinheiten des Carriers. Er kann vielseitig eingesetzt werden und dient vom leichten Aufklärungsfahrzeug, bis hi n zum Kampfpanzer. Der Walrus ist außerdem die einzige Einheit, die Kapseln laden kann, mit denen Kommandozentren gehackt oder rekonstruiert werden. Er kann zudem Auffüllstationen (Treibstoff, Reparatur, Munition), sowie Verteidigungsanlagen und Störsender deaktivieren. Unten sehen Sie die unterschiedlichen Panzerungskonfigurationen des Walrus:

LEICHT – UNGEPANZERTER WALRUS

Mobilität: Räder
Schutz: Niedrig
Antriebsstärke: Hoch

MITTEL – WALRUS MIT PANZERUNG MK.I

Mobilität: Räder
Schutz: Mittel
Antriebsstärke: Mittel

SCHWER – WALRUS MIT PANZERUNG MK.II

Mobilität: Räder
Schutz: Hoch
Antriebsstärke: Niedrig

WAFFEN

Die Waffenvielfalt reicht von schweren Maschinengewehren, bis hin zu Plasmakanonen. Jede Waffe hat ein effektivstes Einsatzgebiet und Einsatzbedingungen. Bestimmte Waffen sind effektiv gegen Lufteinheiten und andere gegen Bodeneinheiten. Die Waffentypen teilen sich im Groben in Panzerabwehr, Luftabwehr und universelle Waffen auf. Einige haben sogar ein automatisches Zielsuchsystem. Währen Panzer- und Luftabwehrwaffen ihre spezielles Einsatzgebiet haben, umfassen universelle Waffen beide Typen.

So ist beispielsweise die HEAT-Kanone (High Explosive Anti Tank) perfekt, um durch die dicke Panzerung eines Walrus' zu schlagen, während die Flak-Kanone ideal gegen Lufteinheiten eingesetzt wird. Allerdings ist die Lenkrakete gegen beide Ziele einsetzbar. Es folgen Daten zu diesen Waffen:

HOCHEXPLOSIVE PANZERABWEHR(H.E.A.T)

Stärke: Sehr hoch
Magazingröße: 75
Montiert an: Walrus
Effektiv gegen: Gepanzerte Bodenziele

FLAK

Stärke: Sehr hoch
Magazingröße: 300
Montiert an: Walrus, Carrier
Effektiv gegen: Luftziele

LENKRAKETE

Stärke: Sehr hoch
Magazingröße: 16/6
Montiert an: Walrus, Manta
Effektiv gegen: Alle Zieltypen

Als nächstes werfen wir einen Blick auf ballistische und nicht-ballistische Waffen. Auch ihr Einsatz variiert. Nicht-Ballistische Waffen eigenen sich aufgrund ihrer geraden Schussbahn gut für weit entfernte, unbewegliche Ziele. Ballistische Waffen sind wiederum perfekt für Ziele hinter Mauern oder Barrieren. Die zuvor erwähnte HEAT ist zum Beispiel eine gute ballistische Waffe, auch wenn aufgrund ihrer Geschwindigkeit, die Schussbahn nicht allzu ausgeprägt ist. Ihr gegenüber steht die Plasmakanone, die eine gerade Schussbahn besitzt. Daten folgen:

PLASMA

Stärke: Hoch
Magazingröße: 80/100/500
Montiert an: Walrus, Manta, Carrier
Effektiv gegen: Bodenziele

Ebenso betrachten wir präzise Waffen und Gebietswaffen. Präzise Waffen feuern Projektile, die das Ziel direkt beschädigen, wenn sie auftreffen. Ein gutes Beispiel dafür ist die HEAT. Dem gegenüber steht die Bombe, die Installationen und Feindesgruppen ausschaltet. Die Daten zur Bombe folgen:

BOMB

Stärke: Extrem
Magazingröße: 1
Montiert an: Manta
Effektiv gegen: Bodenziele

Zuletzt sehen wir uns Unterstützungswaffen, wie die am Walrus montierte Reparaturkanone an. Diese Waffe dient dazu, freundliche Einheiten in der Nähe zu reparieren. Das ist insbesondere dann nützlich, wenn die Rückkehr zum Carrier nicht zur Wahl steht. Es folgen ihre Daten:

REPARATURKANONE

Stärke: Reparatur
Magazingröße: Ladung
Montiert an: Walrus
Effektiv gegen: Freundliche Einheiten in der Nähe

WICHTIGE

Entscheidende Gebäude sind die wichtigsten Inselstrukturen. Sie umfassen das Kommandozentrum, den Anleger und die Radaranlage.

KOMMANDOZENTRUM

Das Kommandozentrum ist das wichtigste Gebäude auf der Insel. Seine Übernahme durch Neuprogrammierung hat die Übernahme der Insel zur Folge. Von dort aus werden alle Einheiten der Insel kontrolliert. Seine Zerstörung versetzt die Insel in einen neutralen Zustand und bedarf einer Neukonstruktion des Kommandozentrums.

Wenn Sie sich dem Kommandozentrum mit einem Walrus nähern, der eine Hacker-Kapsel installiert hat, warten Sie bis dieses Symbol erscheint, um die Neuprogrammierung einzuleiten.

ANLEGER

Der Anleger verbindet die Insel mit dem Insel-Netzwerk. Dies geschieht mithilfe von Versorgungs-U-Booten, ähnlich der Bark. Beispielsweise werden auf der Insel produzierte Einheiten über das Netzwerk an die Insel mit dem Vorratslager transferiert.

Hinweis – Die Zerstörung des Anlegers auf einer feindlichen Insel kann die Versorgungsstruktur des Feindes stören, sollten weitere Inseln davon betroffen sein.

RADARANLAGE

Der Radar verstärkt das Telemetriesignal des Kommandozentrums und erhöht die Fähigkeiten und Genauigkeit der Einheiten auf der Insel. Wenn auch nicht so wichtig wie das Kommandozentrum, wird es aufgrund seines Einflusses auf die Einheiten als wichtige Struktur angesehen.

Hinweis – Seine Zerstörung verringert die Reichweite des Telemetriesignals des Kommandozentrums, wodurch die feindlichen Einheiten es schwieriger haben, die Insel zu verteidigen.

DATEI: GEBÄUDE

TYPSPEZIFISCHE

Typspezifische Gebäude sind abhängig vom Typ der Insel. So besitzt eine Abbau-Insel eine Raffinerie und eine Produktions-Insel eine Fabrik. In jedem Fall ist das Gebäude ein Teil des Gebäudekomplexes der Insel. Die Fabrik, das Hauptquartier und die Raffinerie werden unten beschrieben.

FABRIK

Fabriken produzieren Einheiten sowie Ausrüstung und sind auf Produktions-Inseln zu finden. Zudem sind auf diesen Inseln Unterstützungsstrukturen, wie Reparaturdepots und Generatoren für Zusatzenergie zu finden. Die in den Fabriken produzierten Einheiten werden an die Versorgungsinsel transferiert.

Drücken Sie 'BENUTZEN', wenn Sie dieses Symbol sehen, um Fahrzeuge oder Panzerung zu übernehmen, die noch nicht an das Lager transferiert wurden.

RAFFINERIE

Raffinerien sind auf Abbau-Inseln zu finden und dienen zur Veredelung von Rohmaterial. Ebenso sind hier Abbau-Strukturen, die das Rohmaterial aus dem Boden extrahieren und Auftankstationen zu finden. Das Rohmaterial wird in ein universelles Material umgewandelt, das für Reparaturen und Konstruktion verwendet wird.

Drücken Sie 'BENUTZEN', wenn Sie dieses Symbol sehen, um gelagerte Kapseln oder Treibstoff zu erhalten.

HAUPTQUARTIER (HQ)

Hauptquartiere befinden sich auf Verteidigungs-Inseln und steuern die Abwehrlogistik einer Insel. Inseln dieser Art haben in der Regel mehr Einheiten und Geschütztürme, sowie zusätzliche Generatoren für den erhöhten Energiebedarf.

Drücken Sie 'BENUTZEN', wenn Sie dieses Symbol sehen, um Waffen zu erhalten, die noch nicht an das Lager transferiert wurden.

VERTEIDIGUNG

Verteidigungsstrukturen hindern Eindringlinge an der einfachen Einnahme des Kommandozentrums. Sie umfassen Schildgeneratoren, Störsender und Firewalls. Eine Beschreibung folgt.

STÖRSENDER

Diese Anlagen stören die Kommunikationen mit ausgesendeten Einheiten und reduzieren die Reichweite der Carrier-Telemetrie.

Drücken Sie 'BENUTZEN', um den Störsender zu deaktivieren. Alternativ können Sie diesen auch zerstören.

FIREWALLS

Firewalls schützen die internen Systeme des Kommandozentrums, wodurch es nicht umprogrammiert werden kann.

Drücken Sie 'BENUTZEN', um eine Firewall zu deaktivieren. Ihre Zerstörung verhindert einen Zugang zur Firewall, da nur ihr Kontrollfeld auf der Oberfläche der Insel installiert ist.

SCHILDGENERATOREN

Diese Generatoren versorgen das Kommandozentrum mit zusätzlicher Energie, wodurch es ein Schutzschild erhält. Dieses Schild verhindert einen direkten Angriff auf das Kommandozentrum.

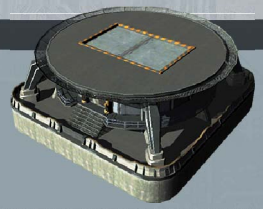
Hinweis – Die Generatoren müssen zerstört werden, um das Schild zu schwächen.

DATEI: **GEBÄUDE**

EINHEITENENTSENDUNG & FORSCHUNG

Diese Strukturen umfassen Gebäude zur Aussendung von Einheiten aus den unterirdischen Lagerhallen. Eine Zerstörung dieser Gebäude hat einen elementaren Einfluss auf die Verteidigungsmöglichkeiten der Insel.

HANGAR



Ein Hangar beherbergt mehrere Mantas und entsendet sie im Falle eines Angriffs.

Hinweis – Die Zerstörung von Hangars schwächt die Verteidigung einer Insel und macht es einfacher, sie einzunehmen.

GARAGE

Die Garage entsendet im Falle eines Angriffs unterirdisch gelagerte Walrusse.

Hinweis – Die Zerstörung von Garagen schwächt die Verteidigung einer Insel und macht es einfacher, sie einzunehmen.

FORSCHUNGSZENTRUM

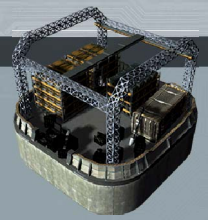
Im Forschungszentrum werden unterschiedliche Technologien erforscht und entwickelt. Es macht sich bezahlt, dieses gründlich zu durchsuchen, da oft Blaupausen der aktuellen Forschung zu finden sind.

Drücken Sie 'BENUTZEN', wenn Sie dieses Symbol sehen, um die Datenbank des Forschungszentrums zu durchsuchen.

AUFFÜLLSTATIONEN

Auffüllstationen können ihre Einheiten bei Aktivierung auftanken, aufmunitionieren oder reparieren. Das ist bei einem Angriff sehr nützlich, da diese Stationen nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden.

MUNITIONS-DEPOT



Dieses Gebäude enthält umfangreiche Munitionsbestände, die von Ihren Einheiten angezapft werden können.

Drücken Sie 'BENUTZEN', wenn Sie dieses Symbol sehen, um Munition an Ihre Einheit zu übertragen.

REPARATUR-DEPOT

Dieses Gebäude enthält die notwendige Ausstattung, um Einheiten zu reparieren. Sie sind von unschätzbarem Wert, wenn Sie ihre Einheiten in der Hitze des Gefechts schnell reparieren müssen.

Drücken Sie 'BENUTZEN', wenn Sie dieses Symbol sehen, um Ihre Einheit zu reparieren.

TREIBSTOFF-DEPOT

Dieses Gebäude enthält einen großen Vorrat an Treibstoff. Sehr nützlich, wenn Ihre Einheiten auf Feindgebiet neuen Treibstoff benötigen.

Drücken Sie 'BENUTZEN', wenn Sie dieses Symbol sehen, um Ihre Einheit aufzutanken.

DATEI: **GEBÄUDE**

GESCHÜTZTÜRME

Geschütztürme sind Verteidigungsstrukturen auf der Insel. Sie sind in der Regel mit einer Kanone oder einem Werfer ausgestattet, um bestimmte Zieltypen anzugreifen. Unten sehen Sie ein paar Beispiele.

LEICHTES MASCHINENGEWEHR

Profil: Klein
Stärke: Niedrig
Effektiv gegen: Alle Zieltypen

VIERFACH-LUFTABWEHRKANONE

Profil: Groß
Stärke: Mittel
Effektiv gegen: Lufteinheiten

RAKETENWERFER

Profil: Mittel
Stärke: Sehr hoch
Effektiv gegen: Alle Zieltypen

GRUNDLEGEND

Die grundlegende Steuerung in Carrier Command: Gaea Mission sind unten aufgeführt. Sie enthält die Kommandoleiste, Wegpunkte, Zielerfassung, Wichtige Ziele und die Darstellung der Anzeige, wenn eine Einheit die Telemetriereichweite des Carriers verlässt.

1. Gedockte Einheit **2. Entsendete Einheit** **3. Keine Einhei**
4. Markierte Einheit **5. Ausgewählte Einheit** **6. Einheit in Gruppenauswahl**

Die Kommandoleiste dient zur Auswahl von Einheiten und der Carrier-Systeme. Dies geschieht durch die Wahl des entsprechenden Feldes (1 für Carrier-Subsystem, 2-5 für Mantas, 6-9 für Walrusse, 0 für Carrier-Waffensysteme). Die Einheitenfelder enthalten Basisinformationen wie Bewaffnung, ob die Einheit einen Befehl ausführt und ihren Zustand. Es folgt ein Beispiel für ein Einheitenfeld und seine enthaltenen Informationen:

1. **Einheitennummer** – Die Nummer der Einheit.
2. **Schaden** – Der Schaden der Einheit wird durch die Füllhöhe des Feldes dargestellt.
3. **Bewaffnung** – Bewaffnung und Ausrüstung der Einheit.
4. **Panzerung** – Dieses Symbol verändert sich abhängig von der Panzerung der Einheit.
5. **Leuchtanzeigen** – Diese zeigen an, ob die Einheit einen aktuellen Befehl ausführt, abwartet und ob ihr Treibstoffvorrat knapp ist.

Befehle können durch Mehrfachwahl und der folgenden Erteilung des Befehls (wie Wegpunktsetzung) an mehrere Einheiten gleichzeitig vergeben werden.

Dies ist ein Wegpunkt-Symbol, das die Position eines Zieles oder einer Aufgabe markiert.

Diese Symbole zeigen wichtige Objekte an, wie Einheiten oder Geschütztürme. Sie haben unterschiedliche Farben – grau für weit entfernt, blau für freundlich, rot für feindlich, gelb für erfasste Feindeinheit.

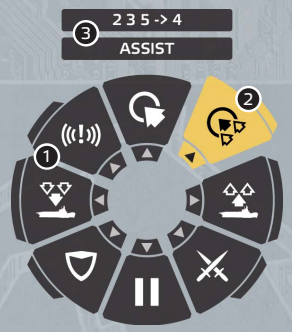
Dieses Symbol wird angezeigt, wenn Zielerfassungssysteme ein Objekt erfasst haben.

Sollte eine ihrer Einheiten die Telemetriereichweite des Carriers verlassen, wird die Ansicht zunehmend gestört, um die Kommunikationsstörung zu visualisieren.

TIPP: Ein graues Symbol eines Objektes zeigt an, dass es sich für die gewählte Waffe außer Reichweite befindet.

KREISMENÜ

Das Kreismenü dient der schnellen Befehlsvergabe (wie Angriff auf ein Ziel oder Fortführung eines bestehenden Befehls) an ausgewählte Einheiten. Dieses geschieht durch das Drücken und Halten der Kreismenü-Steuerung und Bewegung des Sticks in Richtung der gewünschten Aktion.



1. Ungewählte Aktion **2. Gewählte Aktion** **3. Betroffene Einheiten**

Das Kreismenü ist kontextsensitiv. Zeigen Sie auf eine feindliche Einheit, ist die oberste Aktion 'Angriff'. Wenn Sie dagegen auf nichts zeigen, ist die oberste Aktion 'Bewegen', wodurch sich ihre Einheiten an die Stelle unter dem Zeiger bewegen.

TIPP: Es werden automatisch die Einheiten ausgewählt, die für die Aktion am besten geeignet sind. Wenn sie allerdings bestimmte Einheiten ausgewählt haben, erhalten diese den Befehl.

SPEZIELLE KOMMANDOS

Anhalten/Ausführen – Unterbricht den aktuellen Befehl oder führt diesen aus.

Bewegen – Lässt die gewählte Einheit an die definierte Stelle bewegen.

Angriff – Lässt die gewählte Einheit das anvisierte Ziel angreifen.

Docken/Abdocken – Lässt die gewählte Einheit An- oder Abdocken.

Unterstützen – Gibt den gewählten Einheiten den Befehl, der derzeit aktiven Einheit zu folgen und sie zu beschützen. Wird diese Einheit angegriffen, wird sie von den unterstützenden Einheiten verteidigt.

Notfall – Befiehlt den gewählten Einheiten, der aktiven Einheit zur Hilfe zu kommen. Sehr nützlich, wenn Sie in einem Walrus unter Beschuss stehen und andere Einheiten in der Nähe sind.

HUD-AUFBAU – CHARAKTERE

Dies ist der Aufbau des Head-Up Displays (kurz HUD), wenn Sie zu Fuß unterwegs sind. Sie werden automatisch mit einem persönlichen Kampfschild MK. II ausgestattet, um Sie vor feindlichem Beschuss zu schützen.

1. Gesundheit – Ihre aktuelle Gesundheit.

2. Schild – Der Energiezustand Ihres Schildes.

3. Waffen-Info – Ihre Waffe und deren Munitionsvorrat.

4. Kompass – Zeigt Ihre Blickrichtung an.

5. Radar – Zeigt nahe Ziele und Ihre aktuelle Aufgabe an.

6. Fadenkreuz – Zielrichtung Ihrer Waffe.

HUD-AUFBAU – CARRIER

Dies ist der Aufbau des Haupt-HUD vom Carrier, wenn Sie ihn manuell steuern. Abgesehen von Waffenspezifischen Anzeigen, unterscheidet er sich kaum vom Waffensystem-HUD des Carriers, der bei Bedienung der Deckkanonen angezeigt wird.

1. Schaden – Zustand des Carriers.

2. Treibstoff– Derzeitiger Treibstoffvorrat des Carriers.

3. Geschwindigkeit – Aktuelle Geschwindigkeit des Carriers.

4. Kollision – Die Entfernung zu einem potentiellen Kollisionspunkt.

5. Antriebs-Info – Zeigt die aktuelle Motorenleistung des Carriers.

6. Kompass – Die Bewegungsrichtung des Carriers.

7. Tief unter dem Kiel – Die Wassertiefe unter dem Schiffskiel.

8. Radar – Zeigt nahe Ziele und die aktuelle Aufgabe an.

HUD-AUFBAU – MANTA

Der HUD-Aufbau des Manta, der bei manueller Steuerung oder Cockpitansicht des Manta angezeigt wird.

1. Schaden – Der aktuelle Zustand der Einheit.

2. Treibstoff – Der aktuelle Treibstoffvorrat der Einheit.

3. Geschwindigkeit – Die aktuelle Geschwindigkeit der Einheit.

4. Höhe – Aktuelle Höhe in Bezug auf den Meeresspiegel.

5. Waffen-Info – Aktuell gewählte Waffe und ihr Munitionsvorrat.

6. Aufrüstung – Zeigt an, ob für die Insel eine spezielle Aufrüstung benötigt wird. Die Anzeige ist rot, wenn diese Aufrüstung nicht installiert ist.

7. Antriebsstärke– Zeigt die aktuelle Leistung der Triebwerke.

8. Nachbrenner – Zeigt die aktuelle Aufladung des Nachbrenners.

9. Horizont– Zeigt die Orientierung der Einheit bezüglich des Horizonts.

10. Kompass – Zeigt die Bewegungsrichtung der Einheit.

11. Radar – Zeigt nahe Ziele und die aktuelle Aufgabe.

HUD-AUFBAU – WALRUS

Der HUD-Aufbau des Walrus, der bei manueller Steuerung oder Cockpitansicht des Walrus angezeigt wird.

1. Schaden – Der aktuelle Zustand der Einheit.

2. Treibstoff – Der aktuelle Treibstoffvorrat der Einheit.

3. Geschwindigkeit – Die aktuelle Geschwindigkeit der Einheit.

4. Neigung – Zeigt den aktuellen Neigungswinkel der Waffe.

5. Waffen-Info – Aktuell gewählte Waffe und ihr Munitionsvorrat.

6. Aufrüstung – Zeigt an, ob für die Insel eine spezielle Aufrüstung benötigt wird. Die Anzeige ist rot, wenn diese Aufrüstung nicht installiert ist.

7. Umdrehungen pro Minute (UPM) – Zeigt die aktuelle Leistung des Antriebs.

8. Turbo – Zeigt die aktuelle Aufladung des Turbo-Moduls.

9. Geschützturm-Richtung – Zeigt die Richtung des Geschützturmes, relative zum Fahrzeug.

10. Kompass – Zeigt die Bewegungsrichtung der Einheit.

11. Radar – Zeigt nahe Ziele und die aktuelle Aufgabe.

Copyright © 2012 Bohemia Interactive a.s. und Gaea Universe Pty Ltd. Carrier Command™, Carrier Command: Gaea Mission™ und Bohemia Interactive sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Bohemia Interactive a.s. Gaea™ und Gaea Universe™ sind Warenzeichen von Gaea Universe Pty Ltd. Vertrieben von Mastertronic Group Ltd. Mastertronic und da Mastertronic Logo sind eingetragene Warenzeichen der Mastertronics Group Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. © 1999–2004 Dolby Laboratories. Alle Rechte vorbehalten. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories.