XBOX 360

CARRIER COMMAND

GAEA MISSION

Bohemia Interactive

mastertronic

VAROVÁNÍ Než začnete hrát tuto hru, přečtěte si příručky ke konzoli Xbox 360®, senzoru Kinect® pro Xbox 360 a příslušenství, kde naleznete důležité informace týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví. **www.xbox.com/support.**

Důležitá zdravotní varování: Fotosenzitivní záchvaty

Malé procento lidí může při sledování obrázků včetně blikajících světel nebo obrazců, které se mohou ve videohrách objevit, dostat záchvat. Dokonce i u lidí, kteří netrpí epilepsií nebo záchvaty, se může projevit doposud nediagnostikovaný stav, který způsobí „fotosenzitivní epileptické záchvaty" při sledování videoher. Mezi příznaky mohou patřit například závratě, zdvojené vidění, třes víček nebo tváře, škubání nebo třes končetin, dezorientace, chvilková ztráta vědomí a ztráta vědomí nebo křeče s následným zraněním v důsledku pádu nebo nárazu na okolní předměty. **Pokud se u vás projeví některý z uvedených příznaků, okamžitě přerušte hru a vyhledejte lékaře.** Rodiče, sledujte děti a zjistěte, zda se u nich neprojeví některý z uvedených příznaků – výskyt epileptických záchvatů tohoto typu je u dětí a dospívajících pravděpodobnější než u dospělých. Riziko lze snížit zvětšením vzdálenosti od obrazovky, použitím menší obrazovky, hraním v dobře osvětlené místnosti a zdržením se hraní videoher v případě ospalosti nebo únavy. Pokud se u vás nebo u některého z vašich příbuzných vyskytly záchvaty nebo epilepsie, před hraním videoher se poraďte s lékařem.

UEC

UNITED EARTH COALITION
PŘÍRUČKA PRO BOJOVÉ OPERACE

OBSAH

Důležitá zdravotní varování: Fotosenzitivní záchvaty . . . 2
Postavy . . . 6
Základní operace . . . 8
Strategické operace . . . 20
Výroba . . . 10
Výzbroj . . . 12
Logistika . . . 13
Opravy . . . 14
Lodní deník . . . 15
Strategická mapa . . . 16
Taktická mapa . . . 18
Jednotky . . . 20
Carrier . . . 20
Manta . . . 22
Walrus . . . 23
Zbraně . . . 24
Budovy . . . 26
Klíčové . . . 26
Typově specifické . . . 27
Obranné . . . 28
Výzkum & nasazení jednotek . . . 29
Doplňovače . . . 30
Obranné pozice . . . 31
Ovládání . . . 32
Základní . . . 32
Kruhové menu . . . 33
HUD - Postava . . . 34
HUD - Carrier . . . 35
HUD - Manta . . . 36
HUD - Walrus . . . 37

ÚVOD

V ruce držíš příručku pro bojové operace United Earth Coalition. Publikace tě připraví pro bojové operace na sluncem prohřátých plážích na Tauru. Nejprve si stručně zrekapitulujeme historické události:

Občané United Earth Coalition (Koalice jednotné Země, zkráceně UEC) vždy žili v míru. Neshody s Asian Pacific Alliance (Asijsko-Pacifická aliance, zkráceně APA) však přivedly obě organizace do katastrofického konfliktu, který z planety Země vytvořil téměř neobyvatelnou pustinu. Kdysi čisté oceány znečistil odpad průmyslových center a hořící vraky z gigantických bojů. Planeta Země umírá, ale naštěstí bylo objeveno řešení. V dalekém vesmíru se nachází planetární systém, jehož plynný obr M38 má obyvatelný měsíc Taurus. Průzkumné družice zde objevily obrovské oceány pitné vody - zdroj, s jehož pomocí je možno obnovit někdejší rovnováhu Země a porazit APA jednou provždy.

Jsme vtaženi do konfliktu s APA o ovládnutí Tauru, vleklé války, kterou musíme vyhrát. Operace má kódové označení "Mise Gaea". Vaším hlavním úkolem je ovládnout Mrtvou oblast, souostroví na povrchu planety, kam není možno vysílat satelitními anténami. APA se díky vzdálenosti Tauru od Země nejspíše podařilo připravit obranu, takže můžeme očekávat silný odpor. Pohyb po souostroví zajišťuje Carrier, plovoucí pevnost, kterou APA vyvinula na Zemi a nasadila zde na Tauru. Carrier dokáže nasazovat do boje několik leteckých jednotek, obojživelné pozemní jednotky, přičemž je také vybaven různými palubními systémy. Naším cílem je získat Carrier, který byl vyřazen z provozu, opravit jej a ovládnout s jeho pomocí souostroví.

Mrtvá oblast je klíčem k ovládnutí Tauru, potažmo budoucnosti Země.

KAMPAŇ MISE GAEA

V příběhové kampani Carrier Command: Mise Gaea na sebe vezmeš roli poručíka Myrika, zkušeného vojáka UEC, který začíná pouze s útočnou puškou, bojovou zbrojí a jedním pěchotním družstvem a má za úkol dobýt celou Mrtvou oblast. Příběh začíná na ostrově Vulcan, kde je tvým hlavním cílem ovládnout Carrier APA, který byl vyřazen z provozu, a postupně z něj vybudovat bojeschopný stroj. Postupně budeš budovat zásoby surovin, vybavení a zároveň vylepšovat arzenál zbraní. Tento režim hry spustíš prostřednictvím položky "Kampaň" v hlavním menu.

STRATEGICKÁ HRA

V tomto režimu se značnou volností stojíš tváří v tvář nepříteli v náhodně generované Mrtvé oblasti. Na počátku můžeš nastavit počet ostrovů, které ovládáš ty nebo nepřítel, sílu nepřítele, množství zdrojů do začátku, rychlost přibývání zdrojů, rychlost výroby a nakonec i to, zda hra končí potopením nepřátelské lodi, nebo ovládnutím celé Mrtvé oblasti.

Tento režim spustíš položkou "Strategická hra" v hlavním menu, která otevře okno pro nastavení počátečních podmínek.

POR. MYRIK

Velitel čety námořní pěchoty a specialista pro taktické operace, poručík Myrik má na kontě pěkných pár let taktického bojového nasazení. V jeho minulosti je ukrytý kostlivec ve skříni – na Zemi, během kolosální porážky UEC, zahynula celá jeho rodina. Je temperamentní a často sarkastický, přesto však spolehlivý velitel. Jeho úkolem v této misi je poskytnout podporu pracovníkům rozvědky.

KPT. AURORA

Zástupkyně velitele operace. Je považována za expertku na informační technologie a výzvědné operace. Proslavila se špičkovou prací v bezpočtu výzvědných a špionážních operací v bojích proti APA na Zemi. Je klidná, rozhodná a mezi mužstvem UEC silně respektovaná.

MJR. HARRIGAN

Přímý velitel operací na Tauru. Harrigan je bojem zocelený velitel, odborník v mnoha oblastech. Mnohokrát vyznamenaný za statečnost v boji. Jeho přesný úsudek a skvělý odhad způsobu myšlení APA představovaly nedocenitelnou výhodu v mnoha situacích.

SOUBOR: **POSTAVY**

IT SPEC. ESSI

Vzhledem k jejím několika vysokoškolským titulům v oblasti informačních technologií byla Essi jasnou kandidátkou na pozici IT specialistky. Je spíše nesmělá a bezstarostná. Nemá žádné bojové zkušenosti a je proto nasazena v týlu, v podpůrné sekci. Její schopnosti práce na přenosném počítači, schopnost přeprogramovávat nepřátelské subsystémy a získávat informace o ostrovech jsou pro úspěch mise klíčové.

ING. ANDERSON

Má obrovské zkušenosti s opravami a konstrukcí, a proto byl vybrán jako konstruktér týmu. Je často sarkastický, jeho drzé poznámky jej již nejednou dostaly do potíží. Anderson zároveň drží několik rekordů v přesnosti střelby útočnou puškou, má bojové zkušenosti a praktické dovednosti, které z něj dělají velice spolehlivého bojového poradce.

ZBRAŇ. ING. OKORO

Dejte mu do ruky jakoukoli zbraň a ihned začne systematicky analyzovat její funkce. K jeho dovednostem v oblasti výzbroje přičtěte taktické, rozvážné myšlení a mnoho let bojových zkušeností, většinou po boku por. Myrika. Jeho úkolem v operaci je ochrana nebojového materiálu, analýza nepřátelského arzenálu a zpravodajská činnost.

ZÁKLADNÍ OPERACE

V této kapitole se dozvíš ve stručnosti o všem, co tě čeká při velení Carrieru. Prvky Heads Up Display (zkratka HUD) Carrieru jsou zde popsány velmi stručně, jejich kompletní výčet naleznešna straně 35.

Hlavní činnosti, které budeš pro velení Carrieru potřebovat, jsou: výroba výzbroje jednotek, výroba jednotek samotných, nastavení konfigurace ostrova, a především vedení útoků na nepřátelské ostrovy a Carrier. To vše přímo z paluby Carrieru.

1. HUD Carrieru – Zobrazuje různé informace o stavu Carrieru.

2. Velicí lišta – Zobrazuje informace o jednotkách a Carrieru.

3. Radar – Zobrazuje zajímavá místa v okolí (zkratka ZM) a aktuální cíl.

4. Poradce – Zde se objevují zprávy od zpravodajů.

5. Zprávy – Jedná se o informace o tvých jednotkách, Carrieru a podobně, barevně odlišené podle kategorií. Zelená znamená dokončení, žlutá informace a červená varování.

6. Tipy – Zde se zobrazují tipy ohledně funkcí Carrieru, jednotek nebo misí.

7. Kontextové menu – Obsahuje různé funkce relevantní aktuálně vybrané jednotce. Pro Carrier zde nalezneme například Výrobu.

VÝROBA

Toto je obrazovka výroby, s jejíž pomocí produkuješ jednotky, výzbroj a vybavení. Zobrazíš ji zvolením VÝROBA v kontextovém menu Carrieru.

1. **Seznam výrobních plánů –** Tento posuvný seznam zobrazuje výrobní plány, které máš aktuálně k dispozici, a tedy můžeš stavět. Obsahuje položky od zbraní po palivo pro Carrier. Zobrazené položky je možno třídit prostřednictvím záložek na levé straně. Ty ti umožní filtrovat jednak podle typu jednotky, pro kterou jsou zobrazené položky vhodné, jednak podle typu položky, tedy zbraně, pancíře nebo vybavení. Každá položka také ukazuje, kolik materiálu je použito během produkce, čas výroby v minutách ve standardním čase Tauru (zkratka SCT).

2. **Výrobní fronta –** Výrobní fronta je seznam aktuálně vyráběných jednotek. U každé položky vidíš ukazatel průběhu její výroby. Číslo napravo ukazuje, kolik položek stejného typu má být vyrobeno, a ikona vyjadřuje typ jednotky, pro kterou je položka určena. Položky je možno v seznamu přesouvat dle libosti, například upřednostnit výrobu jednoho objektu před druhým. Výrobu položky je možno také přerušit a získat zpět její výrobní cenu.

3. **Info o položce –** Tato obrazovka obsahuje detailní informace o vybrané položce, zejména její 3D náhled, název a další důležité informace. V případě, že se jedná o zbraň, vidíš zde její relativní sílu a informaci o tom, na jaký typ cíle je zbraň nejvhodnější. Pokud se jedná o pancíř, vidíš naopak, proti jakým zbraním je pancíř odolný. Zobrazeny jsou také požadavky pro výrobu položky a informace o tom, kolik kusů máš v zásobě na Carrieru nebo v ostrovním skladišti. Důležitou informací je i hmotnost položky.

4. **Info ostrovní sítě –** Tato přehledová obrazovka ukazuje detailní info ohledně dostupného množství materiálu, aktuální rychlosti výroby a přísunu materiálu, počet ostrovů připojených ke skladišti, vše setříděno podle typu. Typ ostrova je těžební (probíhá zde těžba materiálu), obranný (silnější obrana) nebo výrobní (produkce položek). Položky, které jsou vyprodukovány na výrobních ostrovech, se automaticky přesouvají do ostrovního skladiště. O rychlosti výroby rozhoduje počet výrobních ostrovů připojených ke skladišti, čím více jich je, tím rychleji se vyrábí jednotlivé položky. Stejným způsobem počet těžebních ostrovů ovlivňuje rychlost přísunu materiálu.

VÝZBROJ

Toto je obrazovka vybavení, na níž můžeš vybavit jednotky zbraněmi a pancířem. Zobrazíš ji tím, že si vybereš jednotku a z jejího kontextového menu zvolíš položku VYBAV. Jednotky, které jsou v docích na Carrieru, se automaticky dozbrojí, opraví a doplní palivo.

1. **Seznam položek na Carrieru –** Tento seznam zobrazuje položky, které máš aktuálně uskladněné na palubě Carrieru. Viditelné jsou však pouze položky, kterými je možné vybavit aktuálně zvolenou jednotku. Filtrační záložky po levé straně ti umožní snadné třídění na zbraně, pancíře nebo vybavení.

2. **Info položky –** Zde vidíš informace o zvolené položce. Viz strana 11, kapitola Výroba.

3. **Info jednotky –** Obrazovka info jednotky obsahuje informace o aktuálně vybrané jednotce, a to včetně vylepšení, která jsi pro tuto jednotku vyvinul, její zásobu paliva a míru poškození. Volací znak jednotky se nachází vpravo. Dole je 3D zobrazení jednotky, včetně zbraní a pancíře. Dále zde vidíš pozice pro položky. Položky je možno z pozic odebírat přímo. Níže vidíš ukazatele, které se zobrazují na místě pozice ve chvíli, kdy vybereš jednu ze seznamu položek.

   <> = položka v pozici se vymění za vybranou položku v seznamu

   >> = položka bude přidána na pozici

   << = položka bude z pozice odstraněna.

LOGISTIKA

Na obrazovce logistiky můžeš řídit přesuny položek z ostrovního skladiště na Carrier a naopak. Zobrazíš ji položkou LOGISTIKA v kontextovém menu Carrieru.

1. **Seznam položek ve skladišti –** Tento seznam obsahuje položky, které jsou aktuálně uskladněny v ostrovním skladišti. Položky v seznamu je možné třídit podobně jako v seznamu výrobních plánů na obrazovce výroby (strana 10), prostřednictvím filtračních záložek vlevo.

2. **Info zásobovací ponorky –** Obrazovka, na níž vidíš položky, které jsou aktuálně naložené do zásobovací ponorky (plavidlo, používané pro přesun položek mezi Carrierem a ostrovním skladištěm). V seznamu vidíš počet kusů všech naložených položek a hmotnost jednotlivých položek. Celková hmotnost nákladu je vidět ve spodní části obrazovky, hned vedle maximální nosnosti zásobovací ponorky.

3. **Info položky –** Zde vidíš informace o zvolené položce. Viz strana 11, kapitola Výroba.

4. **ETA ponorky –** Zde vidíš, za jak dlouho ponorka dorazí, její ETA (Estimated Time of Arrival, tzn. předpokládaný čas příjezdu), tedy čas, za který ponorka dorazí ze skladiště ke Carrieru ve standardním čase Tauru (zkratka SCT), ve formátu DD:HH:MM.

TIP: Položky ze skladiště můžeš převádět přímo tak, že Carrier přesuneš přímo k ostrovnímu skladišti.

OPRAVY

Zde vidíš obrazovku oprav, která ukazuje stav Carrieru. Zobrazíš ji prostřednictvím položky OPRAVA v kontextovém menu Carrieru.

1. **3D Status –** Na této obrazovce vidíš přehled stavu Carrieru. Jsou zde zobrazeny všechny subsystémy a jejich stav je vyjádřen barevnou změnou. Čím více je zóna poškozená, tím více se její barva posouvá od modré k červené.

2. **Info zón oprav –** Na této obrazovce vidíš popis aktuálně zvolené zóny. V horní části obrazovky vidíš aktuální stav paliva v nádržích Carrieru. Vzhledem k tomu, že palivo (speciální univerzální substance) je používáno k opravám jednotlivých zón, je třeba mít přehled o jeho zásobách.

3. **Detailní status –** Jednotlivé karty na obrazovce ukazují priority oprav pro jednotlivé zóny. Množství palivových článků potřebných pro jednotlivé zóny vidíš na pravé straně karty. Priorita určuje, při jaké úrovni paliva bude zóna opravována. Je možné ji upravovat pro jednotlivé karty zvlášť.

Množství paliva potřebné pro to, aby zóna oprav začala pracovat při dané prioritě:

Nízká – Minimálně 75 %.

Vysoká – Minimálně 25 % paliva v nádrži.

Střední – Minimálně 50 % paliva v nádrži.

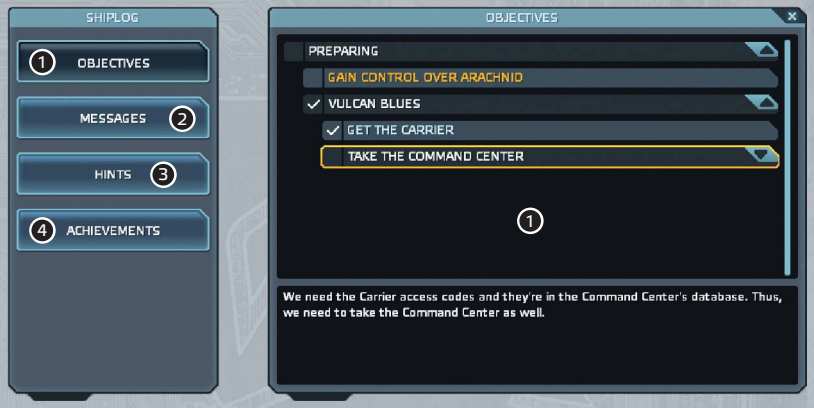
Nejvyšší – Opravovat vždy.

TIP: Pokud je zóna kompletně zničena, bude chvíli trvat, než se začne znovu opravovat.

TIP: Rychlost lodi je ovlivňována tím, jak moc jsou poškozené motory.

LODNÍ DENÍK

Jedná se o lodní deník, v němž jsou zaznamenány zprávy, tipy a informace od poradců a kde si je můžeš v klidu procházet. Zobrazíš jej prostřednictvím položky LODNÍ DENÍK v kontextovém menu Carrieru.



1. **Obrazovka cílů –** V seznamu vidíš aktuální cíle a úkoly. Dílčí cíle jsou skryty, ale je možné je zobrazit klepnutím na šipku vpravo od hlavního cíle. Dole vidíš popis zvoleného cíle, který říká, co je třeba udělat pro jeho splnění.

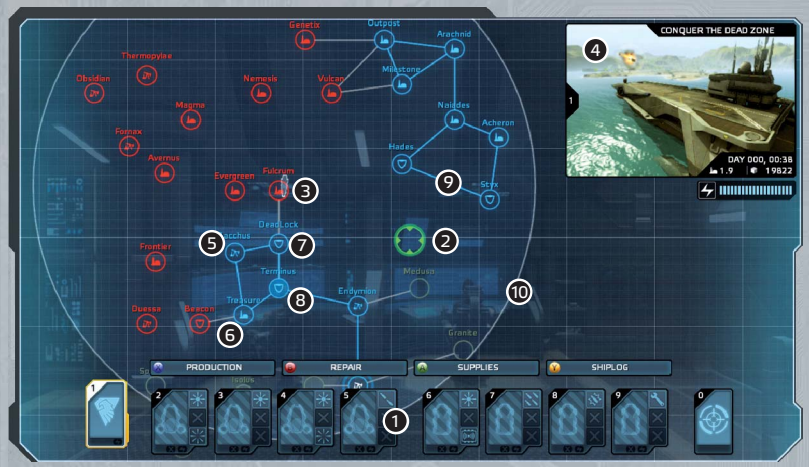
2. **Obrazovka zpráv –** Zde se ukládají zprávy od tvých poradců, palubního počítače Carrieru nebo tipy. K jejich třídění lze použít filtrovací záložky vlevo.

3. **Tipy –** Tato část se nachází pouze v kampani Mise Gaea a ukládají se sem výukové tipy, které se zobrazují v průběhu kampaně.

4. **Úspěchy –** Zde vidíš možné i skutečné úspěchy, které je možno třídit prostřednictvím filtračních záložek vlevo. Úspěchy, které jsou ztmavené, jsou ty, které ti dosud chybí. Pod názvem každého úspěchu vidíš stručný popis toho, co je třeba udělat pro jeho úspěšné splnění.

STRATEGICKÁ MAPA

Toto je strategická mapa. Zobrazíš ji prostě tím, že otevřeš mapu a oddálíš ji na maximum. Vidíš zde všechny objevené ostrovy, stejně jako jejich typ a vlastníka. Červené jsou nepřátelské, zelené neutrální a modré jsou spojenecké. Ostrovy se dále liší typem, který je vyjádřen ikonou.



1. **Velicí lišta –** Používána k ovládání jednotek a pro přístup k různým systémům Carrieru. Viz strana 32.
2. **Mapový kurzor –** Používá se k vybírání ostrovů v mapě a nastavování cílů cesty Carrieru.
3. **Carrier –** Označuje aktuální pozici Carrieru v mapě.
4. **Živá kamera –** Zde můžeš v reálném čase sledovat, co dělají tvé jednotky, a zároveň studovat mapu. Vidíš zde také svůj aktuální cíl, stav paliva Carrieru, den, čas a aktuální rychlost výroby a zásoby materiálu.
5. **Těžební ostrov –** Na tomto ostrově se těží materiály.
6. **Výrobní ostrov –** Zde se staví jednotky a vybavení.
7. **Obranný ostrov –** Ostrov představuje strategickou obrannou pevnost. Ostrovy napojené přímo na obranný ostrov mají silnější obranu.
8. **Skladiště –** (Označeno celkovým zabarvením) Ostrov, kde se ukládají veškeré vyrobené jednotky, položky a vybavení. Skladiště je vždy pouze jedno.
9. **Propojení ostrovů –** Ukazuje, zda je ostrov připojen k ostrovní síti. Zdroje a další služby mohou poskytovat pouze ostrovy, které jsou k síti připojené.
10. **Hranice doplutí –** Ukazuje, jak daleko může Carrier doplout při aktuální zásobě paliva.

TIP: Braň své skladiště! Pokud by se jej zmocnil nepřítel, přijdeš o veškeré předměty a materiály, které jsou v něm, a dokud si nevybereš nové, nebudeš ani nic vyrábět.

TIP: Časový posun je možno zapnout i bez paliva nutného pro cestu k němu. Carrier tam sice dopluje, ale velice pomalu.

INFO OBRAZOVKA OSTROVA

Tato obrazovka obsahuje informace o ostrově a umožňuje měnit jeho typ. Zobrazuje také cíle na daném ostrově. Zobrazíš ji tak, že na ostrov v mapě klepneš mapovým kurzorem. Můžeš zde nastavit ostrov jako cíl pro autopilota lodi. Tím se zapne i časový posun, palubní modul, který zrychluje čas.

1. **Topografická mapa –** Zobrazuje malý náhled vzhledu ostrova.
2. **Statistiky ostrova –** Zobrazuje informace o ostrově.
3. **Typ ostrova –** Zobrazuje, o jaký typ ostrova jde, případně zda je ostrov skladištěm.
4. **Cíle –** Úkoly, které je možno na ostrově plnit.
5. **Info/Nastavení –** Zde můžeš přepínat mezi informační obrazovkou (kterou zde vidíš) a obrazovkou nastavení ostrova, kde je možné měnit typ ostrova, případně z něj udělat skladiště.

TIP: Při rozhodování o typu ostrova doporučujeme podívat se na jeho statistiky, zejména hodnotu výroby a těžby.

TIP: Před útokem na ostrov je dobré podívat se na jeho hodnotu aktuální obrany.

TAKTICKÁ MAPA

Toto je taktická mapa, kterou zobrazíš otevřením mapy a přiblížením na co nejmenší vzdálenost. Zobrazuje geografii ostrova, jednotlivé základny a obranné pozice, dále nepřátelské jednotky, cíle a plánované cesty jednotek nebo stavby. Zde je možno udělovat rozkazy jednotkám, cíle cest a rozkazy k útoku.

Lehká Manta	Lehká Manta (ostrov)	Palivová stanice
Střední Manta	Střední Manta (ostrov)	Opravárenská stanice
Těžká Manta	Těžká Manta (ostrov)	Dozbrojovací stanice
Lehký Walrus	Lehký Walrus (ostrov)	AT obrana
Střední Walrus	Střední Walrus (ostrov)	AA obrana
Těžký Walrus	Těžký Walrus (ostrov)	Raketová obrana
Garáž Walrusů	Zásobovací ponorka	Bod cesty
Hangár Mant	Přístaviště	Firewall
Velicí centrum	Radar	Rušička
Velitelství / Rafinérie / Továrna	Výzkumné centrum	Posilovač štítu

1. **Carrier –** Ukazuje aktuální pozici Carrieru na mapě.
2. **Mapový kurzor –** Kurzor měnící se podle kontextu. Je možno s ním zadávat body cesty, dávat příkazy k útoku, asistenci a vůbec rozdávat rozkazy.
3. **Mapový tip –** Zobrazuje přehledové informace o zajímavých místech (zkratka ZM) na mapě, například o jaký objekt jde, zda jej můžeš použít nebo jaký příkaz se provede, když na objekt umístíš cílový bod.
4. **Skupina jednotek –** Skupina jednotek, které asistují vedoucí jednotce. Ta sleduje cestu v mapě.
5. **Zvolená jednotka –** Kruh okolo jednotky vyjadřuje, že je jednotka aktuálně zvolená.
6. **Info jednotky –** Tato oblast zobrazuje informace o aktuálně zvolené jednotce, včetně stavu zbraní, míry poškození, zásob paliva a přehledu o tom, co jednotka v reálném čase dělá.
7. **Cesta jednotky –** Tyto tečky a linie zobrazují cestu jednotky, po které jednotka míří ke svému cíli. Cesta se vytváří umístěním bodů cesty do mapy.
8. **Přístaviště –** Bod poblíž ostrova, kam se Carrier přesune poté, co zadáte automatickou navigaci k ostrovu. To provedeš prostřednictvím položky “vyplout” v informačním okně ostrova na strategické mapě.
9. **Mělčina –** Tato šrafovaná zóna označuje oblast, kde může Carrier najet na mělčinu. Carrier se jí při automatické navigaci vyhne, ale je možno na ni najet při ručním řízení. Na straně 35 se dozvíš více o kolizích a hloubce na HUD.
10. **Základna –** Jako příklad zde vidíš přednastavenou základnu na satelitním snímku ostrova. Nejsou zde přítomny žádné jednotky, takže nejsou vidět ani žádné cíle.
11. **Velicí lišta –** Používána pro velení jednotkám a pro přístup k dílčím systémům Carrieru. Více informací na straně 32.

CARRIER

Toto je Carrier samotný, který může přepravovat až 4 obojživelné pozemní jednotky (Walrus) a 4 vzdušné jednotky (Manta). Carrier je plovoucí pevnost, je vyzbrojen několika obrannými zbraňovými systémy a silnou útočnou zbraní na přídi. Důležité je, že všechny jednotky jsou ovládány na dálku z můstku. Kromě děl a jednotek má Carrier na palubě také subsystémy pro přístup a správu ostrovní sítě UEC. To znamená, že je možno například zadat rekonstrukci ostrova na těžební. Posádka je v bezpečí v pevném, obrněném trupu Carrieru.

SOUBOR: **JEDNOTKY**

ZBRAŇOVÉ SYSTÉMY

Carrier má několik palubních systémů pro obranu i útok. Přepneš se na ně tím, že z velicí lišty vybereš položku "zbraňové systémy Carrieru" (karta úplně vpravo), kde se zobrazí kontextové menu pro různé systémy. Mezi ně patří:

PALUBNÍ DĚLA

Ta brání Carrier před útočícími nepřátelskými jednotkami. Hlavní dělo Carrieru na přídi se ale používá jako útočná zbraň, například pro útok na nepřátelský Carrier nebo pozice na ostrovech.

OBRANNÉ LETOUNY

Létající výbušní roboti, kteří se po vypuštění vznáší v okolí Carrieru a zaměřují se na přibližující se nepřátele. Vybuchují po nárazu, při němž uštědří jednotce značné poškození.

VÝZVĚDNÉ LETOUNY

Bezpilotní letouny na jedno použití. Na palubě mají umístěnu kameru a používají se k průzkumu rozmístění nepřátel na ostrově před tím, než jsou nasazeny jednotky.

STŘELY HAMMERHEAD

Tato nukleární střela je smrtící zbraní, která stoprocentně zničí cíl i jeho okolí. Měla by se používat s rozmyslem.

MANTA

Zkratka pro Multi-role Aircraft for Nautical Tactical Assault

Manta je útočný letoun, schopný vertikálního startu i přistání (zkratka VTOL), je vybaven dvěma motory. Je jednou ze dvou základních jednotek určených pro Carrier. Ideální pro vzdušnou podporu nebo letecký útok. Tento silně modifikovatelný letoun je možno použít k přepravě Walrusu nebo jiného nákladu, a to s použitím přídavného podvěsného háku. Je možno jej vybavit i silnějším pancířem, který ho učiní odolnější, ale pomalejší. Pro další zvýšení odolnosti je možno přidat štít. Níže jsou uvedeny jednotlivé konfigurace pancíře pro Mantu:

LEHKÁ – NEOBRNĚNÁ MANTA

Mobilita: Trysky
Odolnost: Slabá
Manévrovací schopnosti: Vysoké

STŘEDNÍ – MANTA S PANCÍŘEM MK.I

Mobilita: Trysky
Odolnost: Střední
Manévrovací schopnosti: Střední

TĚŽKÁ – MANTA S PANCÍŘEM MK.II

Mobilita: Trysky
Odolnost: Silná
Manévrovací schopnosti: Nízké

SOUBOR: **JEDNOTKY**

WALRUS

Zkratka pro Water And Land Roving Utility Shuttle

Walrus je obojživelné pozemní vozidlo. Je jednou ze dvou základních jednotek Carrieru. Je vysoce modifikovatelný od lehkého průzkumného vozidla po obrněný válečný tank. Walrus je také jedinou jednotkou, na kterou je možné umístit moduly pro hackování nebo vybudování velicího centra. Může také aktivovat doplňovače (paliva, munice nebo oprav) nebo vyřazovat stavby na ostrově, jako jsou rušičky nebo firewally. Níže jsou uvedeny různé konfigurace pancíře pro Walrus.

LEHKÝ – NEOBRNĚNÝ WALRUS

Mobilita: Kola
Odolnost: Slabá
Rychlost: Vysoká

STŘEDNÍ – WALRUS S PANCÍŘEM MK.I

Mobilita: Kola
Odolnost: Střední
Rychlost: Střední

TĚŽKÝ – WALRUS S PANCÍŘEM MK.II

Mobilita: Kola
Odolnost: Silná
Rychlost: Nízká

ZBRANĚ

Zbraně, se kterými se v Carrier Command lze setkat mohou být dost odlišné, od těžkého kulometu po plazmové dělo. Každá zbraň má jiný účel i požadavky. Některé zbraně jsou účinné proti vzdušný cílům, jiné proti pozemním. Hlavní typy zbraní, se kterými se budeš setkávat, jsou protitankové (Anti-Tank, AT), protiletecké (Anti-Air, AA) a univerzální (Uni), některé z nich jsou dokonce schopny samy navigovat k cíli. AT zbraně jsou účinné proti opancéřovaným a pozemním cílům, AA zbraně zase snadno zničí vzdušné cíle. Univerzální zbraně jsou vhodné proti obojímu.

Například vysoce explozivní protitankové (anglicky High Explosive Anti Tank, zkratka HEAT) dělo se skvěle hodí na proražení silného pancíře těžkých Walrusů, zatímco flak kanón je ideální pro likvidaci vzdušných cílů. Účinnou zbraní proti obojímu je však samonaváděcí střela. Níže jsou uvedeny statistiky jednotlivých zbraní:

VYSOCE EXPLOZIVNÍ PROTITANKOVÁ STŘELA (H.E.A.T)

Síla: Velmi velká
Zásobník: 75
Nosič: Walrus
Účinná proti: Obrněné pozemní cíle

FLAK

Síla: Velmi velká
Zásobník: 300
Nosič: Walrus, Carrier
Účinný proti: Letecké cíle

STŘELA

Síla: Velmi velká
Zásobník: 16/6
Nosič: Walrus, Manta
Účinná proti: Všechny typy cílů

Dále se podíváme na balistické a nebalistické zbraně. Možnosti jejich použití se také liší, například viditelné vzdálené nemobilní cíle je snazší zasáhnout nebalistickou zbraní, u níž projektil letí přímo k cíli. Balistické zbraně jsou zase skvělé pro střelbu na cíle za překážkami nebo stěnami. Již zmíněný HEAT kanón je například zbraní balistickou, i když rychlost jeho projektilů nevytváří přílišné zakřivení balistické křivky. Naproti tomu plazmový kanón střílí projektily, které letí po přímce. Jeho statistiky jsou uvedeny níže:

PLAZMA

Síla: Velká
Zásobník: 80/100/500
Nosič: Walrus, Manta, Carrier
Účinná proti: Pozemní cíle

Podíváme se také na přesné zbraně versus zbraně s oblastí účinku. Přesné zbraně střílí projektily, jejichž ničivý potenciál je aplikován pouze na zasažený cíl. Dobrým příkladem takové zbraně je HEAT. Naproti tomu bomby jsou zbraně určené k tomu, aby zničily budovy nebo skupiny jednotek. Statistiky zbraní nalezneš níže:

BOMBA

Síla: Extrémní
Zásobník: 1
Nosič: Manta
Účinná proti: Pozemní cíle

Nakonec tu máme podpůrné zbraně, jako je například opravářský paprsek pro Walrus. Tato zbraň je určena k provádění polních oprav spojeneckých jednotek v blízkém okolí. To se může hodit zejména v situacích, kdy není možné ustoupit ke Carrieru. Níže jsou uvedeny statistiky opravářského paprsku:

OPRAVÁŘSKÝ PAPRSEK

Síla: Oprava
Zásobník: Nabíjecí
Nosič: Walrus
Účinný proti: Spojenecké jednotky poblíž

KLÍČOVÉ

Klíčovými stavbami myslíme ty nejdůležitější stavby na ostrově. Patří mezi ně velicí centrum, přístaviště a radar, které vidíš níže.

VELICÍ CENTRUM

Velicí centrum je tou nejdůležitější stavbou na ostrově, která určuje, komu ostrov patří, a dálkově řídí jednotky na něm. Jeho přeprogramování vede k získání úplné kontroly nad ostrovem. Jeho zničení však vede pouze k tomu, že se ostrov stane neutrálním a velicí centrum je třeba zregenerovat.

Pokud se k němu přiblížíš s Walrusem, který je vybavený hackovacím modulem, znamená zobrazení této ikony, že centrum můžeš začít hackovat.

PŘÍSTAVIŠTĚ

Spojuje ostrov s ostrovní sítí, která je realizována prostřednictvím ponorek podobných zásobovací ponorce. Pokud jsou například na výrobním ostrově postaveny jednotky a vybavení, jsou po ostrovní síti přesunuty ponorkami do ostrovního skladiště.

POZNÁMKA: Zničení přístaviště u nepřátelského ostrova může narušit logistiku nepřítele, zejména pokud tím odřízneš více ostrovů.

RADAR

Radar zesiluje telemetrický signál velicího centra, zvyšuje schopnosti a přesnost jednotek přítomných na ostrově. I když není tak důležitý jako velicí centrum, je považován za klíčovou budovu díky svému účinku na jednotky.

POZNÁMKA: Zničení této stavby na nepřátelském ostrově naruší telemetrický signál z velicího centra pro nepřátelské jednotky, které pak budou hůř mířit.

TYPOVĚ SPECIFICKÉ

Tyto stavby se liší na každém ostrově podle jeho typu. Na těžebním ostrově nalezneme rafinérii, na výrobním zase továrnu. V každém případě se budova nachází v jednom z komplexů na ostrově. Továrna, velitelství a rafinérie jsou popsány níže.

TOVÁRNA

Továrny se nachází na výrobních ostrovech, jsou v nich vyráběny jednotky a vybavení. Na ostrově se nachází také další stavby, jako opravářské dílny nebo generátory, které dodávají energii navíc. Položky vyráběné v továrnách jsou pak odesílány do skladiště.

Když vidíš tuto ikonu, stiskni tlačítko použití a získáš vozidla nebo pancíř, který nebyl odeslán do skladiště.

RAFINÉRIE

Rafinérie najdeme na těžebních ostrovech, používají se k extrakci surových materiálů. Na ostrově jsou přítomny i podpůrné důlní stavby, které těží surové materiály ze zemské kůry. Ty se pak v hlavním komplexu rafinují na univerzální substanci, která je poté využívána jako palivo i pro opravy. V komplexu se nachází i palivové stanice.

Když vidíš tuto ikonu, stiskni tlačítko použití a získáš moduly nebo palivo, které nebylo odesláno do skladiště.

VELITELSTVÍ (HQ)

Velitelství se nachází na obranných ostrovech a řeší obrannou logistiku ostrova. Obranné ostrovy mají většinou více jednotek a obranných pozic, ostrov má také přídavné generátory, které zajišťují energii navíc pro dodatečné obranné prvky.

Když vidíš tuto ikonu, stiskni tlačítko použití a získáš zbraně, které nebyly odeslány do skladiště.

OBRANNÉ

Obranné stavby jsou ty, které zabraňují útočníkům ve snadném proniknutí k velicímu centru. Jedná se o posilovače štítů, rušičky a firewally.

RUŠIČKY

Tyto stavby ruší ovládací vysílání, čímž značně zkracují dosah telemetrického vysílání nepřátelského Carrieru, který používá podobnou frekvenci.

Když se objeví tato ikona, stiskni klávesu použití, čímž rušičku deaktivuješ. Můžeš ji samozřejmě i zničit.

FIREWALLY

Tyto budovy chrání vnitřní systémy velicího centra a prakticky znemožňují je hacknout, pokud jsou aktivní.

Když se objeví tato ikona, stiskni klávesu použití, čímž firewall deaktivuješ. Zničení firewallu ti pouze zabrání v jeho deaktivaci, protože se jedná jen o rozhraní a samotný systém je ukryt v podzemí.

POSILOVAČE ŠTÍTŮ

Tyto generátory dodávají energii velicímu centru a umožňují mu okolo sebe aktivovat štít. Ten odráží projektily a ničí nepřátelské jednotky, které se jím snaží projít.

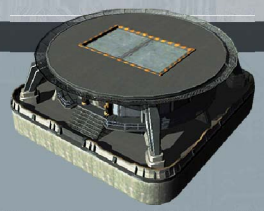
POZNÁMKA: Je možno je deaktivovat zničením.

SOUBOR: **BUDOVY**

VÝZKUM & NASAZENÍ JEDNOTEK

V této skupině se nachází stavby, které nasazují jednotky z podzemních skladišť, a výzkumná centra, která obsahují výsledky výzkumu. Z taktického hlediska způsobí zničení těchto budov na ostrově značné snížení obranných možností. Níže nalezneme popisy budov samotných.

HANGÁR



V podzemí hangáru nalezneme několik Mant, které je možno kdykoli nasadit. Obyčejně se to děje, pokud je ostrov napaden nepřítelem.

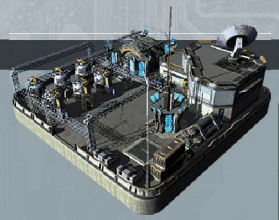
POZNÁMKA: Zničení této stavby na ostrově znamená snadnější obsazení ostrova, protože velicí centrum bude bránit méně jednotek.

GARÁŽ

Podzemní garáž obsahuje několik Walrusů, které jsou nasazeny ve chvíli, kdy na ostrov útočí nepřítel.

POZNÁMKA: Zničením těchto budov na nepřátelském ostrově se sníží počet jednotek, které má nepřítel na jeho obranu k dispozici.

VÝZKUMNÉ STŘEDISKO



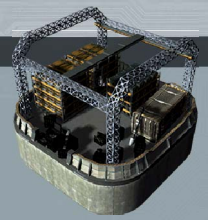
Ve výzkumném středisku probíhá výzkum veškerých technologií. Vyplatí se k němu zajet, protože v budově se mohou nacházet výrobní plány pro dosud neznámé technologie.

Když se objeví tato ikona, stiskni klávesu použití, čímž prohledáš databázi výzkumného střediska.

DOPLŇOVAČE

Doplňovače jsou stavby, které doplňují palivo, munici nebo opravují vozidla. Jsou nedocenitelné při útoku na nepřátelské ostrovy, protože nedokáží rozpoznat nepřátele od spojenců, a můžou je tedy využívat i tvé jednotky. Jejich popis je uveden níže.

DOPLŇOVÁNÍ MUNICE



Tato budova má v sobě obrovské zásoby munice, a je proto ideální, pokud munice dochází.

Když se objeví tato ikona, stiskni klávesu použití, čímž doplňovač aktivuješ, a začne přesun munice do tvé jednotky.

OPRAVOVACÍ STANICE

Tato stavba obsahuje celou řadu přístrojů, které svařují spoje a vyměňují poškozený pancíř. Jsou nedocenitelné ve chvíli, kdy jsi pod palbou a potřebuješ jednotky rychle opravit.

Když se objeví tato ikona, stiskni klávesu použití, čímž doplňovač aktivuješ, a začne oprava vozidla.

PALIVOVÁ STANICE

Tato budova obsahuje značné zásoby pohonných hmot. Je velice užitečná, pokud vozidlům dochází palivo na nepřátelském území.

Když se objeví tato ikona, stiskni klávesu použití, čímž aktivuješ doplňovač, a ten začne doplňovat palivo do nádrží.

OBRANNÉ POZICE

Obranné pozice jsou stavby, které mají ničit nepřátelské jednotky. Většinou jsou vybaveny kanónem nebo raketometem tak, aby byly efektivní proti určitým typům cílů. Níže je uvedeno několik příkladů.

LEHKÝ KULOMET

Profil: Malý
Síla: Malá
Účinný proti: Všem typům cílů

ČTYŘHLAVŇOVÝ PROTILETECKÝ KULOMET

Profil: Velký
Síla: Střední
Účinný proti: Leteckým cílům

ODPALOVAČ RAKET

Profil: Střední
Síla: Značná
Účinný proti: Všem typům cílů

ZÁKLADNÍ

Základní prvky ovládání celé hry Carrier Command: Mise Gaea jsou uvedeny níže. Jde o ovládání velicí lišty, zadávání bodů cesty, zaměřování cílů, BZ a přehled toho, jak vypadá obrazovka, pokud opustíš dosah telemetrie.

1. Jednotka v doku **2. Jednotka mimo dok** **3. Žádná jednotka**
4. Zvýrazněná jednotka **5. Vybraná jednotka** **6. Jednotka vybraná prostřednictvím multivýběru**

Velicí lišta se používá pro přístup k jednotkám a systému Carrieru. Provedeš to výběrem patřičné karty (1 – subsystémy Carrieru, 2-5 Manty, 6-9 Walrusy a 0 zbraňové systémy Carrieru). U jednotek je na kartě vidět základní info, jako je vybavení, zda jednotka provádí plán a jak moc je poškozená. Toto je příklad karty jednotky s přehledem všech prvků:

1. **Číslo jednotky –** Číslo volacího znaku jednotky.
2. **Poškození –** Míru poškození vyjadřuje míra zaplnění karty.
3. **Výzbroj –** Zde vidíš zbraně a další vybavení jednotky.
4. **Pancíř –** Tato ikona se mění v závislosti na tom, jak dobře je jednotka obrněná.
5. **Pilotní kontrolka –** Ukazuje, zda jednotka provádí plán, jaký má obranný režim a zda jí nedochází palivo.

Rozkazy je možno s použitím multivýběru zadávat i vícero jednotkám. Všechny je označ a pak například umísti bod cesty do mapy.

Toto je ikona bodu cesty, která se zobrazuje na místě cíle.

Toto je ikona ZM, která označuje jednotku nebo obrannou pozici. Liší se navíc i barvou – šedé jsou daleko, modré přátelské, červené nepřátelské a žlutý je zaměřený nepřítel.

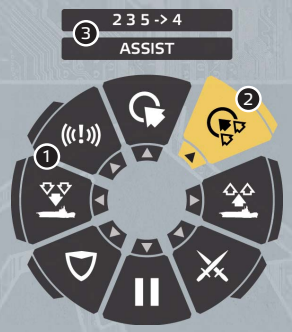
Tato ikona se zobrazuje v případě, že je na cíl zaměřen tepelně naváděný zbraňový systém.

V případě, že některá jednotka vystoupí z dosahu telemetrie Carrieru, začne vynechávat obrazovka a může dojít i ke ztrátě viditelnosti. Většinou se jedná o klasický šum.

TIP: Šedé ZM znamená, že je mimo dosah zbraní aktuálně zvolené jednotky.

KRUHOVÉ MENU

S pomocí kruhového menu vydáváš rozkazy vybraným jednotkám, například k útoku nebo přerušení aktivního plánu. Zobrazíš je stisknutím ovládání pro kruhové menu a pohneš pravou páčkou ve směru požadované akce.



1. Nevybraná akce **2. Vybraná akce** **3. Jednotky ovlivněné akcí**

Menu se mění podle kontextu, což znamená, že pokud budeš mířit kurzorem na nepřítele, úplně navrchu bude akce útok. Pokud však pod kurzorem nic nebude, nejvyšší akcí je pohyb, kterým jednotku pošleš na místo, na kterém se aktuálně nachází kurzor.

TIP: Pro provedení akce jsou vždy vybrány ty nejvhodnější jednotky. Pokud máš však vybrány určité konkrétní jednotky, akci provedou ony.

KONKRÉTNÍ PŘÍKAZY

Pozastavit/Provést – Pozastaví nebo spustí plán označené jednotky.

Pohyb – Vyšle jednotku na místo pod kurzorem.

Útok – Vyšle jednotku do útoku proti cíli nacházejícímu se pod kurzorem.

Dok/Ven z doku – Pošle jednotku do doků nebo ven z nich.

Asistence – Vyšle zvolené jednotky, aby následovaly a chránily aktuálně ovládanou jednotku. To znamená, že pokud je vedoucí jednotka cílem útoku, budou ji asistující jednotky bránit.

Stav nouze – Příkaz k tomu, aby vybrané jednotky přispěchaly na pomoc aktuálně ovládané jednotce. Velice užitečné, pokud jste pod palbou ve Walrusu a v okolí jsou vaše jednotky.

HUD – POSTAVA

Zde vidíš rozložení herního zobrazení (zkráceně HUD) pro postavu, to znamená pro případy, kdy se pohybuješ pěšky. Jsi automaticky vybaven osobním bojovým štítem Mk II. Ten blokuje střely a chrání před zraněním.

1. Zdraví – Zobrazuje aktuální zdraví.

2. Štít – Zobrazuje nabití štítu.

3. Info zbraně – Zobrazuje aktuální zbraň a to, kolik máš k dispozici nábojů.

4. Kompas – Zobrazuje směr, kterým jsi otočený.

5. Radar – Zobrazuje blízká ZM a aktuální cíl.

6. Zaměřovač – Sem míří tvá zbraň.

HUD – CARRIER

Zde je vidět rozložení HUD Carrieru, které vidíš, když ho ovládáš přímo. Kromě specifik zbraní je HUD velice podobný HUD zbraní Carrieru, který se zobrazuje, pokud přímo ovládáš zbraně lodi.

1. Poškození – Zobrazuje stav poškození Carrieru.

2. Palivo – Ukazuje, kolik paliva zbývá v nádržích Carrieru.

3. Rychlost – Zobrazuje rychlost Carrieru.

4. Kolize – Ukazuje, jak daleko je Carrier k nejbližší kolizi.

5. Info motorů – Znázorňuje aktuální tah motorů Carrieru.

6. Kompas – Zobrazuje směr, kterým Carrier pluje.

7. Hloubka pod kýlem – Ukazuje hloubku pod kýlem Carrieru.

8. Radar – Zobrazuje blízká ZM a aktuální úkol.

HUD – MANTA

Zde vidíme rozložení HUD pro Mantu. Vypadá stejně, pokud jednotku ovládáš přímo i pokud jen sleduješ, co dělá.

1. Poškození – Ukazuje, nakolik je jednotka poškozená.

2. Palivo – Ukazuje zbývající zásoby paliva.

3. Rychlost – Ukazuje aktuální rychlost jednotky.

4. Výška – Vyjadřuje výšku jednotky nad hladinou moře.

5. Info zbraně – Zobrazuje, kolik výstřelů ti zbývá a jakou zbraň používáš.

6. Vylepšení – Zobrazuje se, pokud jsi na ostrově, kde je třeba určité vylepšení. Svítí rudě, pokud je nemáš.

7. Výkon motoru – Ukazuje aktuální výkon motoru.

8. Přídavné spalování – Ukazuje míru nabití přídavného spalování, které jednotce dodává vyšší rychlost.

9. Umělý horizont – Zobrazuje orientaci jednotky vzhledem k horizontu.

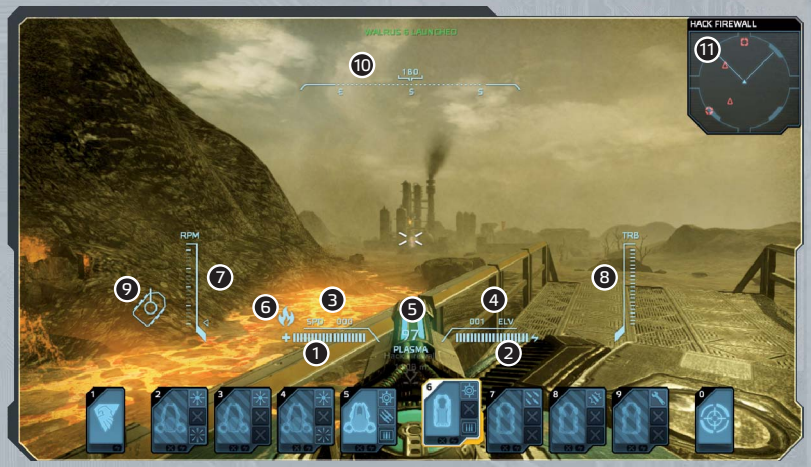
10. Kompas – Zobrazuje azimut jednotky.

11. Radar – Zobrazuje blízká ZM a aktuální úkol.

SOUBOR: **OVLÁDÁNÍ**

HUD – WALRUS

Zde vidíme rozložení HUD pro Walrus. Vypadá stejně, pokud jednotku ovládáš přímo i pokud jen sleduješ, co dělá.



1. Poškození – Ukazuje, nakolik je jednotka poškozená.

2. Palivo – Ukazuje zbývající zásoby paliva.

3. Rychlost – Ukazuje aktuální rychlost jednotky.

4. Náklon – Ukazuje aktuální náklon zbraně jednotky.

5. Info zbraně – Zobrazuje, kolik výstřelů ti zbývá a jakou zbraň používáš.

6. Vylepšení – Zobrazuje se, pokud jsi na ostrově, kde je třeba určité vylepšení. Svítí rudě, pokud je nemáš.

7. Otáčky za minutu (OTM) – Zobrazuje aktuální otáčky za minutu vozidla.

8. Turbo – Vyjadřuje míru nabití turba, které jednotce poskytuje krátkodobé zrychlení.

9. Nasměrování hlavně – Ukazuje aktuální nasměrování hlavně vůči jednotce samotné.

10. Kompas – Zobrazuje azimut jednotky.

11. Radar – Zobrazuje blízká ZM a aktuální úkol.

© 2012 Bohemia Interactive a.s. a Gaea Universe Pty Ltd. Carrier Command™, Carrier Command: Gaea Mission™ a Bohemia Interactive jsou ochranné nebo registrované ochranné známky Bohemia Interactive a.s. Gaea™ a Gaea Universe™ jsou obchodní známky Gaea Universe Pty Ltd. Distributor Mastertronic Group Ltd. Mastertronic a Mastertronic logo jsou obchodní známky Mastertronic Group Ltd. Všechna práva vyhrazena. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků. ©1999-2004 Dolby Laboratories. Všechna práva vyhrazena. Dolby a symbol Double D jsou ochranné známky společnosti Dolby Laboratories.