

 XBOX 360.



CARRIER COMMAND

GAEA MISSION

 Bohemia
Interactive

mastertronic



⚠ ВНИМАНИЕ! Перед началом игры ознакомьтесь с руководствами по использованию консоли Xbox 360®, сенсора Xbox 360 Kinect® и аксессуаров. В этих документах содержатся важные сведения о технике безопасности.
www.xbox.com/support.

Предупреждение о вреде для здоровья: возможны эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету. К симптомам относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания, потеря сознания или конвульсии, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму. **Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом.** Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск можно снизить, если сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии. Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.



**ОБЪЕДИНЕННАЯ
 ЗЕМНАЯ КОАЛИЦИЯ
 РУКОВОДСТВО ПО
 ВЕДЕНИЮ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ**

СОДЕРЖАНИЕ

Предупреждение о вреде для здоровья: возможны эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету	2
Персонажи	6
Важные операции	8
Производство	10
Вооружение	12
Припасы	13
Ремонт	14
Вахтенный журнал.....	15
Стратегическая карта	16
Тактическая карта	18
Боевые единицы	20
Авианосец	20
«Скат»	22
«Морж»	23
Вооружение	24
Здания	26
Главные	26
Особый тип	27
Оборонительные сооружения	28
Развертывание техники и сеть снабжения	29
Снабжение и поддержка	30
Автоматические орудия (турели).....	31
Управление	32
Основы	32
Радиальное меню	33
Интерфейс – персонаж	34
Интерфейс – авианосец и орудия	35
Интерфейс – «Скат»	36
Интерфейс – «Морж»	37

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать! Это руководство Объединенной Земной Коалиции по ведению боевых действий подготовит вас к сражениям на солнечных берегах Тауруса. Но сначала – краткая справка:

Граждане Объединенной Земной Коалиции (сокращенно ОЗК) всегда жили в мире. Наши расхождения с рвущимся к власти Азиатским Тихоокеанским Альянсом (сокращено АТА) привели к катастрофической войне, превратившей планету Земля в практически непригодную для жизни выжженную пустыню. Некогда чистые океаны были отравлены отходами производства и военных действий. Наша планета умирает, но решение было найдено. Ключ к успеху – спутник одной из планет, вращающихся вокруг далекого газового гиганта М38. Анализы показали наличие на нем океанов с чистой водой. Эти запасы помогут нам вернуть Земле ее былую славу и окончательно разгромить АТА.

Сейчас мы сражаемся с АТА за Таурус и не имеем права проиграть. Операция получила кодовое название «Миссия Гея». Наша главная цель – захватить Мертвую Зону, архипелаг на поверхности луны, где невозможен прием сигналов со спутника. У АТА было достаточно времени, чтобы здесь закрепиться, поэтому вас ждет ожесточенное сопротивление. Перемещайтесь между островами на авианосце - огромном, похожем на крепость корабле, разработанным АТА на Земле и построенном на Таурусе. Он способен перевозить несколько летательных аппаратов и наземных вездеходов-амфибий и оборудован различными бортовыми системами. Мы должны заполнить списанный в утиль авианосец, отремонтировать его и захватить весь архипелаг.

Если Мертвая Зона будет нашей, у нас в руках окажется вся луна и будущее Земли.

КАМПАНИЯ «МИССИЯ ГЕЯ»

В захватывающей кампании Carrier Command: Gaea Mission вам предстоит играть за лейтенанта Майрика, опытного бойца ОЗК. Сначала в вашем распоряжении будут только штурмовая винтовка, индивидуальная броня и боевые товарищи. Действие начинается на острове Вулкан. Ваша задача – захватить списанный авианосец АТА и восстановить его. Вы будете копить ресурсы, захватывать новые острова и улучшать боевой арсенал. Вы можете начать игру в этом режиме, выбрав в главном меню пункт «Кампания».

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА

В этом стратегическом режиме вы начнете сражение с вражеским авианосцем в Мертвой Зоне со случайно расположенными островами. В начале игры можно настроить количество островов у вас и у противника, силу противника, начальные ресурсы, скорость накопления ресурсов и производства оборудования, а также условия победы – должны ли вы потопить вражеский авианосец или захватить всю Мертвую Зону. Чтобы начать играть в этом режиме, выберите в главном меню пункт «Стратегическая игра» и настройте ее по своему вкусу.

ЛЕЙТЕНАНТ МАЙРИК



Командир взвода морской пехоты и специалист по тактическим военным операциям лейтенант Майрик не один год провел на передовой. Его семья трагически погибла на Земле после сокрушительного поражения ОЗК. Лейтенант вспыльчив и склонен к сарказму. Его задача во время операции – прикрывать разведчиков, в том числе Эсси, капитана Аврору и майора Харригана.

КАПИТАН АВРОРА



Заместитель главнокомандующего операцией, капитан Аврора, специализируется на протоколах связи и добыче разведанных. Она отлично зарекомендовала себя еще на Земле, участвуя в бесчисленных разведывательных и диверсионных операциях против АТА. Спокойная, но решительная, она пользуется заслуженным уважением в ОЗК.

МАЙОР ХАРРИГАН



Главнокомандующий операцией на Тауресе, майор Харриган – закаленный боец и мастер на все руки. Награжден множеством орденов и медалей, в том числе и за личную храбрость. Его глубокие познания тактики АТА, и умение быстро и точно оценить обстановку воистину бесценны, и помогли одержать не одну победу.

ИНЖЕНЕР-ПРОГРАММИСТ ЭССИ



У Эсси несколько ученых степеней в области информационных технологий и, вполне логично, что в качестве программиста выбор пал именно на нее. Стеснительная и беззаботная, она практически не участвовала в боевых действиях и приписана к группе поддержки. Эсси виртуозно обращается со своим ноутбуком: она умеет перепрограммировать вражеские подсистемы и считывать данные об островах, что жизненно важно для успеха всей операции.

ИНЖЕНЕР АНДЕРСОН



Андерсон обладает огромным опытом по ремонту и сборке техники, и именно поэтому он был утвержден на должность инженера. Далеко не все способны спокойно выслушивать его язвительные и остроумные замечания. Он великолепно стреляет из штурмовых винтовок, а его боевой опыт в сочетании с практическими навыками превращает его в незаменимого помощника во время боевых операций.

СПЕЦИАЛИСТ ПО СИСТЕМАМ ВООРУЖЕНИЯ ОКОРО



Окоро умеет обращаться с любым оружием, которое попадает в его руки, так как он способен моментально проанализировать и понять принципы его действия. Помимо этого Окоро – хороший и вдумчивый тактик, многие годы прослуживший под началом лейтенанта Майрика. Его главная задача – защищать невоенное имущество, анализировать вражеские системы вооружения и добывать информацию.

ВАЖНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Вот краткий перечень того, что вы будете видеть, командуя авианосцем. Здесь этому посвящены всего несколько строк, а на странице 33 вы найдете подробное описание интерфейса авианосца.

Управляя авианосцем, вы будете осуществлять следующие основные операции: производить оборудование для своих боевых машин, производить сами машины, руководить островами и, наконец, захватывать островов, и бороться с вражеским авианосцем. Все это можно делать, находясь за пультом управления авианосца.



1. **Интерфейс пользователя** – отображает различную информацию о состоянии авианосца.
2. **Панель команд** – отображает информацию о боевых машинах и авианосце.
3. **Радар** – показывает объекты, представляющие интерес, и вашу текущую цель.
4. **Советник** – здесь отображаются сообщения, которые вы получаете от советников.

5. **Сообщения** – здесь отображаются сообщения, касающиеся боевых машин, авианосца и т.д.
6. **Подсказки** – здесь отображаются подсказки, относящиеся к управлению авианосцем и боевыми машинами, а также к выполнению заданий.
7. **Контекстное меню** – отображает возможные действия применительно к выбранной боевой единице. Отсюда можно получить доступ к управлению производством.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ – ПРОИЗВОДСТВО

Это экран производства. Здесь вы можете изготавливать боевые машины, оружие и оборудование. Чтобы открыть его, выберите пункт ПРОИЗВОДСТВО в контекстном меню авианосца.



1. Список чертежей – Список чертежей можно пролистывать, в нем находятся чертежи предметов, которые вы можете изготовить, начиная с оружия и заканчивая топливом для авианосца. Предметы можно отбирать с помощью закладок, расположенных слева. Сначала вы можете просмотреть все предметы, относящиеся только к выбранной боевой единице, а затем выбрать тип предмета – оружие, броню или улучшение. Здесь также будет указано количество необходимых для производства ресурсов и время, которое потребуется на производство одного предмета в стандартных единицах времени Таураса.

2. Очередь производства – В очереди производства указано оборудование, которое вы решили изготовить. Индикатор прогресса показывает, скоро ли будет изготовлен этот предмет. Цифра справа указывает количество изготавливаемых предметов, а значок – тип машины, для которой предназначен предмет. Предметы в списке можно менять местами, чтобы указать, какой из предметов следует изготовить в первую очередь.

3. Информация о предмете – На экране информации можно получить подробные сведения о выбранном предмете. В том числе там показано трехмерное изображение предмета, его название и различные дополнительные сведения. Если это оружие, то указана его относительная убойная сила и против каких боевых единиц оно наиболее эффективно. Если это броня, то указана ее прочность. Ниже перечисляется, что потребуется для производства этого предмета, и показывается, сколько таких предметов есть на авианосце и в хранилище. И, наконец, указан вес выбранного предмета.

4. Информация о сети снабжения – На экране информации о сети снабжения указаны все ресурсы, имеющиеся в вашем распоряжении, текущая скорость производства и добычи ресурсов, и количество островов, на данный момент присоединенных к хранилищу и упорядоченных по типу. Острова могут использоваться для добычи, защиты и производства. Предметы, изготовленные на производственных островах, автоматически перемещаются на остров-хранилище. Скорость производства зависит от количества островов данного типа, а скорость добычи ресурсов от того, сколько у вас добывающих островов.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ – ВООРУЖЕНИЕ

На экране снаряжения вы можете оснащать боевые машины оружием и броней. Для этого вы должны выбрать машину на командной панели, а затем выбрать в контекстном меню пункт **ВООРУЖЕНИЕ**. Боевые машины, состыкованные с авианосцем, автоматически ремонтируются, заправляются и пополняют боезапас.



- 1. Список предметов на авианосце** – Здесь перечислены предметы, хранящиеся на борту авианосца. Отображаются только те предметы, которые можно установить на выбранную боевую машину. Вы можете отобразить предметы по типам – оружие, броня и улучшения с помощью закладок, расположенных в левой части экрана.
- 2. Информация о предмете** – здесь отображаются сведения о выбранном предмете. Об этом подробно рассказано на странице 11 в разделе ПРОИЗВОДСТВО.
- 3. Информация о машине** – Этот экран содержит сведения о выбранной машине. Сюда входит информация об оборудовании, доступном для боевых единиц данного типа, запаса топлива и различных повреждениях. Справа указан позывной боевой машины. Ниже показаны трехмерные изображения брони и снаряжения, а также ячейки для них. Предмет можно удалить прямо из этой ячейки. Под ними находятся значки, которые отображаются в ячейке, если выбран предмет из списка.

<> = предмет в ячейке может быть заменен на выбранный.

>> = предмет будет добавлен в эту ячейку.

<< = предмет будет удален из ячейки.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ – СНАБЖЕНИЕ

Это экран снабжения. Здесь вы можете перемещать предметы между хранилищем и авианосцем. Экран можно открыть, выбрав **СНАБЖЕНИЕ** в контекстном меню авианосца.



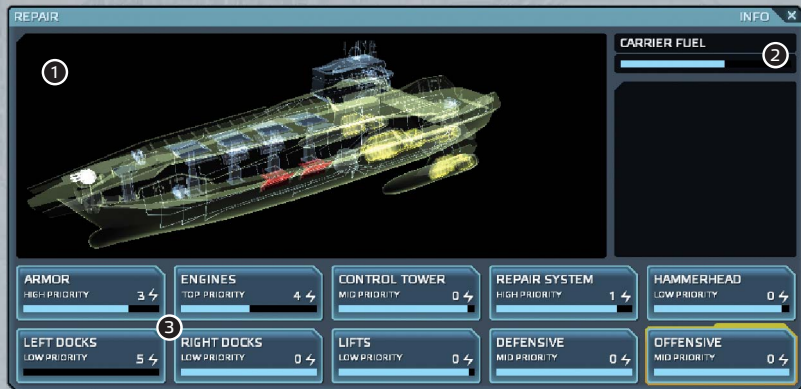
- 1. Список предметов в хранилище** – Список предметов, хранящихся на острове-хранилище. Так же, как и в списке чертежей, предметы можно выбрать с помощью закладок, расположенных в левой части экрана.
- 2. Сведения о подлодке** – На экране сведений о подлодке перечислены предметы, в данный момент времени находящиеся на борту подлодки снабжения (подводной лодки, используемой для перевозки оборудования между авианосцем и хранилищем). В списке указано, сколько предметов каждого типа находится на борту подлодки и вес каждого предмета. Общий вес груза указан в нижней части экрана, рядом с максимальной грузоподъемностью подлодки.
- 3. Информация о предмете** – здесь отображаются сведения о выбранном предмете. Об этом подробно рассказано на странице 11 в разделе ПРОИЗВОДСТВО.
- 4. Планируемое время прибытия подлодки** – На этом экране показано время прибытия подлодки снабжения из хранилища на авианосец в стандартных единицах времени Тауруса в формате дд-чч-мм.



ПОДСКАЗКА: Вы можете перемещать предметы напрямую из хранилища на авианосец, направив корабль непосредственно к острову-хранилищу.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ – РЕМОНТ

Это экран ремонта. Здесь отображается состояние авианосца. Экран можно открыть, выбрав РЕМОНТ в контекстном меню авианосца.



- Трёхмерный индикатор состояния** – На этом экране показано общее состояние всех узлов авианосца. Здесь можно увидеть различные участки корабля, выделенные разными цветами. Поврежденные узлы окрашены в синий цвет. По мере того, как узел получает повреждения, его цвет все интенсивнее меняется от синего к красному.
- Сведения о ремонтируемом участке** – На этом экране подробно рассказывается о выделенном участке. В верхней части экрана отображается запас топлива авианосца. Топливо (особая универсальная смесь) расходуется во время ремонта, поэтому важно, чтобы топливные баки всегда были полными.
- Подробный индикатор состояния** – Карточки на этом экране показывают приоритет в очередности ремонта для каждого узла. В правой части карточки указано количество топлива, необходимое для ремонта этого узла. Приоритет определяет при каком уровне запаса топлива авианосца будет ремонтироваться этот узел и может быть установлен для каждого отдельного узла:

Низкий – ремонт этой зоны будет производиться, если топливные баки заполнены не менее чем на 75%.

Высокий – баки заполнены не менее чем на 25%.

Средний – баки заполнены не менее чем на 50%.

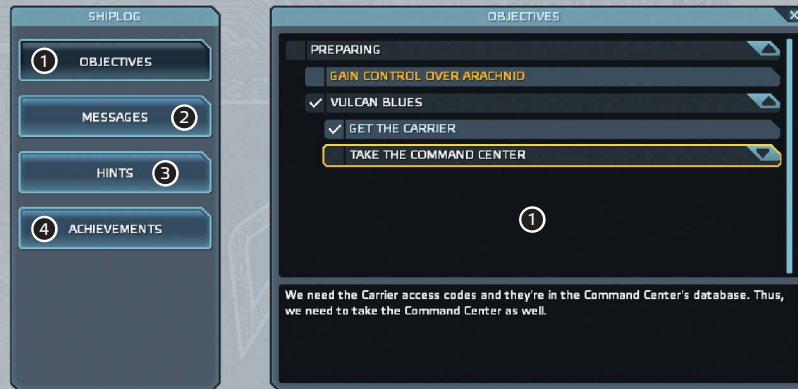
Высший – ремонт производится всегда.

ПОДСКАЗКА: Если один из участков полностью разрушен, должно пройти некоторое время перед тем как начнется его ремонт.

ПОДСКАЗКА: Чем сильнее повреждены двигатели, тем меньше развиваемая ими скорость.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ – ВАХТЕННЫЙ ЖУРНАЛ

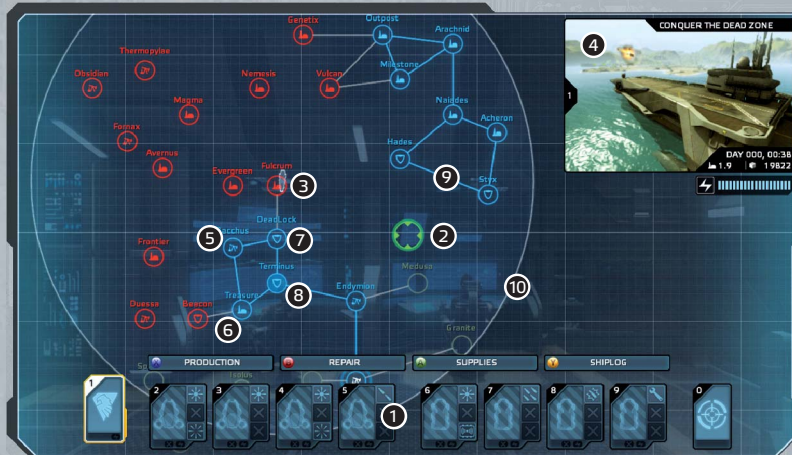
На экране вахтенного журнала можно просмотреть все сообщения, подсказки и рекомендации советников. Экран можно открыть, выбрав ЖУРНАЛ в контекстном меню авианосца.



- Задания** – здесь можно посмотреть ваши текущие задания и цели.
 - Задания** – в списке перечислены полученные вами задания. Если нажать на стрелочку рядом с основным заданием, можно просмотреть относящиеся к нему дополнительные задания.
 - Описание** – здесь подробно описывается выбранное задание и указывается, что нужно сделать, чтобы его выполнить.
- Сообщения** – здесь хранятся подсказки и рекомендации советников.
 - Закладки-фильтры** – используются для отбора отображаемых сообщений по категориям: сообщения от советников, подсказки и сообщения бортового компьютера.
 - Список сообщений** – здесь показан полный текст самих сообщений.
- Достижения** – здесь вы можете посмотреть заблокированные и разблокированные достижения.
 - Закладки-фильтры** – используются для отбора достижений по типу.
 - Список достижений** – список всех возможных достижений, разблокированные достижения выделены ярким шрифтом.
 - Описание достижений** – краткая информация о том, что нужно сделать, чтобы получить выбранное достижение.

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТА

Это – стратегическая карта. На нее можно попасть, открыв экран карты и максимально уменьшив масштаб изображения. На карте показаны все известные острова, указан их тип и владелец. Красным цветом обозначены острова, принадлежащие врагу, зеленым – нейтральные острова, а синим – острова, принадлежащие игроку. Острова различаются по типу и в зависимости от этого обозначены разными значками.



- 1. Командная панель** – используется для управления боевыми машинами и подсистемами авианосца.
- 2. Указатель** – используется для выбора островов и прокладки маршрута для авианосца.
- 3. Авианосец** – показывает на карте текущее местоположение авианосца.
- 4. Просмотр в реальном времени** – здесь вы можете видеть, чем заняты ваши машины в то время, пока вы просматриваете карту. Здесь также показано текущее задание, запас топлива в баках авианосца, время, скорость производства и запас ресурсов.
- 5. Добывающий остров** – используется для добычи ресурсов.
- 6. Промышленный остров** – используется для производства.
- 7. Оборонительный остров** – используется как стратегическое оборонительное сооружение.
- 8. Остров-хранилище** – (обозначен как полностью закрашенный) в качестве хранилища можно выбрать только один остров.
- 9. Сеть снабжения** – показывает, какие острова присоединены к сети; только подсоединенные к хранилищу острова могут поставлять ресурсы и выполнять другие операции.
- 10. Запас хода по топливу** – показывает, куда может доплыть ваш авианосец с имеющимся запасом топлива.



ПОДСКАЗКА: Защищайте свой остров-хранилище! Если он будет захвачен врагом, вы потеряете все хранимые предметы и материалы, и лишитесь возможности производить новые предметы, пока не выберете новое хранилище.



ПОДСКАЗКА: Вы можете включить режим сжатия времени даже если у вас недостаточно топлива, чтобы достичь цель, но при этом ваш авианосец будет двигаться очень медленно.

ЭКРАН ИНФОРМАЦИИ ОБ ОСТРОВЕ

На экране информации об острове можно посмотреть задания, связанные с этим островом, и преобразовать его в другой тип. Экран можно открыть, если навести указатель на остров и выбрать его. Здесь вы можете отдать приказ плыть к этому острову, здесь также можно включить сжатие времени, воспользовавшись специальным оборудованием, ускоряющим время.



- 1. Топографическая карта** – отображает приблизительную информацию о том, что представляет собой остров.
- 2. Статистика** – показывает сведения об острове.
- 3. Тип острова** – указывает, к какому типу, относится этот остров.
- 4. Задания** – здесь перечислены задания, которые можно выполнить на острове.
- 5. Закладки Инфо/Настройка** – здесь вы можете переключаться между информационным экраном (который вы видите) и экраном настройки острова, на котором можно изменить его тип или выбрать его в качестве хранилища.



ПОДСКАЗКА: Стоя перед выбором, к какому типу отнести тот или иной остров, обратите внимание на его параметры производства и количество ресурсов.



ПОДСКАЗКА: Перед тем, как атаковать остров, проверьте его обороноспособность.

ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА

Это – тактическая карта. На этот экран можно попасть, открыв карту и максимально увеличив масштаб изображения. На карте показан рельеф острова, базы и оборонительные укрепления, а также вражеские боевые единицы, маршруты ваших боевых машин, контрольные точки и сооружения. Отсюда вы можете отдавать приказы машинам, приписанным к авианосцу.



- | | | |
|---|-------------------------|------------------------|
| "Скат" легкий | "Скат" легкий (остров) | Заправка |
| "Скат" средний | "Скат" средний (остров) | Ремонтная мастерская |
| "Скат" тяжелый | "Скат" тяжелый (остров) | Склад боеприпасов |
| "Морж" легкий | "Морж" легкий (остров) | Противотанковая турель |
| "Морж" средний | "Морж" средний (остров) | Зенитная турель |
| "Морж" тяжелый | "Морж" тяжелый (остров) | Ракетная турель |
| Гараж для "Моржа" | Подлодка снабжения | Точка пути |
| Ангар для "Ската" | Причал | Брандмауэр |
| Центр управления | РЛС | Глушилка |
| Штаб / Перерабатывающий завод / Фабрика | Научный центр | Усилитель щита |

- 1. Авианосец** – показывает на карте текущее местоположение авианосца.
- 2. Указатель** – контекстный указатель, с помощью которого можно отдавать приказы об атаке, поддержке или перемещении в указанную точку.
- 3. Подсказки на карте** – отображаются краткие сведения о местах, представляющих интерес для игрока, в том числе: что представляет собой объект, можно ли его использовать и какие операции можно выполнить, если добраться до него.
- 4. Группа боевых единиц** – группа машин, поддерживающая основную боевую единицу, следующую по маршруту, проложенному по карте.
- 5. Выбранная боевая единица** – окружность вокруг машины означает, что в данный момент выбрана именно эта машина.
- 6. Сведения о боевой единице** – здесь отображается информация о выбранной машине, включая вооружение, повреждения, запас горючего и картинку в реальном времени, показывающую эту машину.
- 7. Маршрут движения** – эти пунктирные линии указывают траекторию движения боевой единицы до цели или пункта назначения.
- 8. Точка причаливания** – именно в этом месте рядом с островом будет стоять авианосец, если вы отдадите приказ автоматически плыть к выбранному острову. Для этого нужно выбрать команду «Отплыть» на экране информации об острове на стратегической карте.
- 9. Отмели** – этими линиями обозначено мелководье, где авианосец может сесть на мель. Если отдать приказ плыть к острову, авианосец будет автоматически обходить мелкие места, но его можно посадить на мель, управляя вручную.
- 10. База** – в качестве примера здесь показано изображение базы на снимке со спутника. Но если ваши машины не могут непосредственно видеть сооружения или вражеские боевые единицы, то последние не отображаются на карте.
- 11. Панель команд** – используется, чтобы отдавать приказы боевым машинам и управлять подсистемами авианосца.

АВИАНОСЕЦ

Это ваш авианосец. Он может перевозить 4 вездехода-амфибии («Морж») и 4 летательных аппарата («Скат») и представляет собой плавучую крепость с рядом систем оборонительного вооружения и мощным наступательным вооружением, установленным в носовой башне. Помимо орудийных башен и боевых машин авианосец оборудован всем необходимым для создания и поддержки сети снабжения островов ОЗК. Это означает, например, что с авианосца можно отдать приказ о смене специализации острова. Экипаж авианосца находится внутри корабля и надежно защищен крепкой броней.



1. Палубные орудия
2. Дроны
3. Разведдроны
4. Ракета "Молот"

ВООРУЖЕНИЕ

На авианосце установлены различные наступательные и оборонительные системы вооружения. К ним можно получить доступ, если выбрать карточку «системы вооружения авианосца» на панели команд (с правой стороны), где в контекстном меню будет указано все вооружение. Сюда входят следующие системы:

▶ ПАЛУБНЫЕ ОРУДИЯ

Они защищают авианосец от атак вражеских машин. Однако орудия главного калибра предназначены в первую очередь для обстрела вражеского авианосца и укреплений на островах.



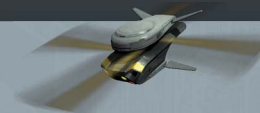
⚙️ ДРОНЫ

Летающие оборонительные дроны защищают авианосец от вражеских машин. Они устремляются к вражеской машине и взрываются при контакте с ней, нанося значительные повреждения.



✈️ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ДРОН

Беспилотный летательный аппарат, оборудованный видеокамерой. Идеально подходит для разведки на местности перед началом наступления.



🚀 РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА «МОЛОТ»

Стреляет ракетами с ядерной боеголовкой, которые гарантированно уничтожают цель и наносят огромные повреждения при взрыве. Будьте осторожны при ее использовании.



БОЕВАЯ МАШИНА «СКАТ»

Сверхманевренный Корабельный Аппарат, Tактический (сокращенно "Скат")

Штурмовой летательный аппарат вертикального взлета и посадки с двумя двигателями. Одна из основных боевых машин авианосца. Идеально подходит для поддержки атаки с воздуха. «Скат» способен перевозить «Моржа» или другой груз и может нести тяжелую броню, что повышает его прочность, но снижает маневренность. По желанию на «Скат» также можно установить специальный щит, улучшающий его защиту. Ниже перечислены возможные модификации «Скатов»:

«СКАТ» БЕЗ БРОНИ

Передвижение: ЗВ
Прочность: низкая
Маневренность: высокая



«СКАТ» СО СРЕДНЕЙ БРОНЕЙ (МК.I)

Передвижение: ЗВ
Прочность: средняя
Маневренность: средняя



«СКАТ» С ТЯЖЕЛОЙ БРОНЕЙ (МК.II)

Передвижение: ЗВ
Прочность: высокая
Маневренность: низкая



БОЕВАЯ МАШИНА «МОРЖ»

Мобильная ОРУЖЕЙНАЯ платформа (сокращенно "Морж")

Многоцелевой шестиколесный боевой автомобиль-амфибия. Одна из основных боевых машин авианосца. Может выполнять широкий спектр боевых задач и использоваться как в качестве легкого автомобиля для разведки, так и тяжелого танка. «Морж» - это единственная машина, на которую можно устанавливать различные капсулы, необходимые для взлома компьютеров или восстановления центра управления. Он также способен выводить из строя сооружения поддержки (для заправки и ремонта) и различные оборонительные системы, например, глушилки, брандмауэры и даже фабрики. Ниже перечислены возможные модификации «Моржей»:

«МОРЖ» БЕЗ БРОНИ

Передвижение: наземный
Прочность: низкая
Скорость: высокая



«МОРЖ» СО СРЕДНЕЙ БРОНЕЙ (МК.I)

Передвижение: наземный
Прочность: средняя
Скорость: средняя



«МОРЖ» С ТЯЖЕЛОЙ БРОНЕЙ (МК.II)

Передвижение: наземный
Прочность: высокая
Скорость: низкая



ВООРУЖЕНИЕ

В Carrier Command вы столкнетесь с различным вооружением – от тяжелых пулеметов до пламенных пушек. У каждого оружия свои требования и свое назначение. Некоторые виды вооружения эффективны против авиации, другие – против наземных целей. В основном оружие относится к одному из трех типов: противотанковое, противовоздушное и универсальное. Также существует оружие, автоматически наводящееся на цель. Противотанковое вооружение эффективно против бронированных наземных целей, а с помощью противоздушных систем можно сбивать проворные «Скаты». Универсальное вооружение можно применять против любых целей.

Например, противотанковое орудие (сокращенно «ПТО») отлично пробивает броню тяжелых «Моржей», а зенитное орудие «Флак» идеально подходит для борьбы с вражеской авиацией. Однако самонаводящаяся ракета может с успехом применяться в обоих случаях. Ниже приведены тактико-технические характеристики этих видов оружия:

ПРОТИВОТАНКОВОЕ ОРУДИЕ («ПТО»)

Убойная сила: очень высокая
Заряды: 75
Устанавливается на: «Морж»
Применяется: против бронированных наземных целей



«ФЛАК»

Убойная сила: очень высокая
Заряды: 300
Устанавливается на: «Морж», авианосец
Применяется: против авиации



РАКЕТА

Убойная сила: очень высокая
Заряды: 16/6
Устанавливается на: «Морж», «Скат»
Применяется: против любых целей



Теперь сравним баллистическое и небаллистическое оружие. У них тоже очень широкое применение. Например, далекие неподвижные цели легко можно уничтожить с помощью небаллистического оружия, когда снаряд летит прямо к цели по прямой траектории. С другой стороны, баллистическое оружие идеально подходит для уничтожения целей за стенами и защитными барьерами. Уже упоминавшееся «ПТО» относится к баллистическому оружию, несмотря на то, что траектория полета снаряда достаточно прямолинейна в связи с его высокой скоростью. И наоборот, заряд пламенной пушки летит строго по прямой линии, вот ее характеристики:

ПЛАМЕННАЯ ПУШКА

Убойная сила: высокая
Заряды: 80/100/500
Устанавливается на: «Морж», «Скат», авианосец
Применяется: против наземных целей



Мы также рассмотрим разницу между оружием, поражающим одну цель и оружием, наносящим урон по участку местности. Хороший пример оружия первого типа - «ПТО», в отличие от него бомбы предназначены для уничтожения зданий и скоплений войск противника. Ниже приведены тактико-технические характеристики бомбы:

БОМБА

Убойная сила: максимальная
Заряды: 1
Устанавливается на: «Скат»
Применяется: против наземных целей



Ну и, наконец, мы рассмотрим системы поддержки, например, ремонтное орудие, устанавливаемое на «Морж». Это орудие способно в полевых условиях по мере необходимости ремонтировать другие боевые машины, что может оказаться очень полезным в ситуации, когда возвращение на авианосец будет означать поражение. Вот характеристики ремонтного орудия:


РЕМОНТНОЕ ОРУДИЕ

Убойная сила: ремонт
Заряды: бесконечные
Устанавливается на: «Морж»
Применяется: против дружественных боевых единиц




ГЛАВНЫЕ


Это наиболее важные здания на острове. К ним относятся: центр управления, научный центр и радар.

 ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ

Центр управления – это самое главное сооружение на острове; кому принадлежит центр управления, тому принадлежит и весь остров, отсюда отдаются приказы всем боевым единицам на острове. Если вы перепрограммируете центр управления, то захватите остров. Если его уничтожить, остров станет нейтральным, и нужно будет восстановить центр управления (основные системы расположены под землей, поэтому это здание невозможно уничтожить полностью).



 Если «Морж» с хакерской капсулой приблизится к центру управления, вы увидите этот значок, означающий, что вы можете попытаться перепрограммировать ЦУ.

 НАУЧНЫЙ ЦЕНТР

В научном центре изучаются и разрабатываются различные системы вооружения. На него стоит обратить внимание, так как в здании могут храниться чертежи уже изобретенного оружия.



ПРИМЕЧАНИЕ – Когда вы увидите этот значок, нажмите «использовать», чтобы просмотреть базу данных научного центра.

 РЛС

Радиолокационная станция усиливает телеметрический сигнал из центра управления, повышая эффективность и точность машин, базирующихся на острове. И хотя она не так важна, как центр управления, в связи с ее влиянием на боевые единицы станция также относится к главным зданиям.



ПРИМЕЧАНИЕ – Если уничтожить вражескую РЛС и затруднить передачу телеметрических сигналов из центра управления, точность стрельбы вражеских боевых машин снизится.


ОСОБЫЙ ТИП


Это особые здания, зависящие от типа самого острова. Это значит, что на добывающем острове будет расположен перерабатывающий завод, а на промышленном острове – фабрика. В обоих случаях это сооружение будет находиться в комплексе зданий этого острова. О фабрике, штабе и перерабатывающем заводе мы расскажем далее.

 ФАБРИКА

Фабрики расположены на промышленных островах. На них изготавливают боевые машины и другое оборудование. На острове также находятся вспомогательные сооружения, вырабатывающие дополнительную энергию. Оборудование, изготовленное на фабрике, затем отправляется в хранилище.




 Если вы увидите этот значок, нажмите «использовать», чтобы захватить боевые машины или броню, которые не были отправлены в хранилище.

 ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЙ ЗАВОД

Перерабатывающие заводы находятся на добывающих островах и используются для изготовления топлива. На добывающих островах также находятся вспомогательные буровые установки, добывающие сырье из-под земли, которое затем перерабатывается в универсальную смесь, применяющуюся для заправки авианосца и изготовления оборудования.




 Если вы увидите этот значок, нажмите «использовать», чтобы захватить капсулы или топливо, которые не были отправлены в хранилище.

 ШТАБ

Штабы находятся на оборонительных островах и управляют тыловым снабжением войск на острове. На островах со штабом можно разместить больше машин и автоматических турелей, на оборонительных островах также устанавливают вспомогательные генераторы, обеспечивающие электроэнергией дополнительные оборонительные сооружения.



 Если вы увидите этот значок, нажмите «использовать», чтобы захватить оружие, которое не было отправлено в хранилище.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Оборонительные сооружения защищают центр управления от атак противника. К ним относятся генераторы щитов, глушилки и брандмауэры, о них мы расскажем далее.

ГЛУШИЛКИ

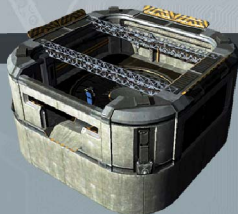
Эти сооружения затрудняют прием телеметрических сигналов, поступающих к машинам от вражеского авианосца, работая на той же самой частоте.



Если вы увидите этот значок, нажмите «использовать», чтобы отключить глушилку. Или ее можно просто уничтожить.

БРАНДМАУЭРЫ

Эти здания защищают внутренние системы центра управления от воздействия внешних сигналов - при включенных брандмауэрах центр управления невозможно взломать.



Если вы увидите этот значок, нажмите «использовать», чтобы отключить брандмауэр. Если его уничтожить, вы не сможете его отключить, так как блок управления находится на поверхности.

ГЕНЕРАТОРЫ ЩИТОВ

Эти генераторы снабжают энергией центр управления, позволяя ему окружать себя щитом. Щит защищает от вражеских снарядов и уничтожает машины, пытающиеся проникнуть сквозь него.



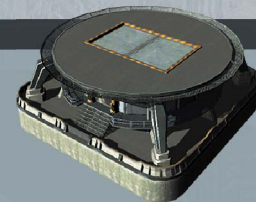
ПРИМЕЧАНИЕ – Генераторы можно отключить, только полностью их уничтожив.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ ТЕХНИКИ И СЕТЬ СНАБЖЕНИЯ

К этим сооружениям относятся подземные бункеры с боевыми машинами и причал, связывающий остров с сетью снабжения. С точки зрения тактики, уничтожение этих сооружений на вражеском острове значительно снижает его оборонительные возможности и отрезает остров от сети, уменьшая производственные мощности. Об этих зданиях мы расскажем далее.

АНГАР

В подземном ангаре находятся несколько «Скатов», которые можно задействовать в случае необходимости. Например, если враг атакует остров.



ПРИМЕЧАНИЕ – Если уничтожить ангар, остров будет проще захватить, так как вам придется иметь дело с меньшим количеством вражеских боевых машин.

ГАРАЖ

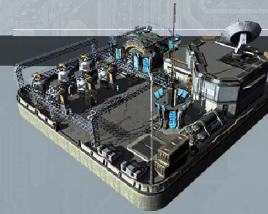
В подземном ангаре спрятано несколько «Моржей», которые можно задействовать, если враг нападет на остров.



ПРИМЕЧАНИЕ – Если уничтожить гараж на вражеском острове, вы столкнетесь с меньшим количеством вражеских машин.

ПРИЧАЛ


Причал соединяет остров с сетью снабжения. Это осуществляется с помощью специальных подводных лодок снабжения. Когда на острове изготавливаются машины и оборудование, они автоматически отправляются по сети в хранилище.



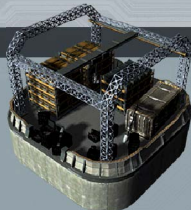
Если уничтожить причал на вражеском острове, это нанесет урон инфраструктуре противника, особенно если от сети снабжения будут отрезаны несколько островов.


СНАБЖЕНИЕ И ПОДДЕРЖКА


К зданиям этого типа относятся сооружения, которые чинят, заправляют или пополняют боезапас машины, которая активировала здание. Они помогают при штурме вражеского острова, так как у них отсутствует система распознавания друг-враг, и ваши боевые единицы тоже могут ими воспользоваться. Далее мы подробно расскажем об этих зданиях.

 СКЛАД БОЕПРИПАСОВ

В этом здании находятся различные боеприпасы - незаменимая вещь, если у вас заканчиваются снаряды.





 Если вы увидите этот значок, нажмите «использовать», чтобы активировать склад и пополнить боекомплект своей боевой машины.

 РЕМОНТНОЕ ДЕПО

Это сооружение оборудовано специальными устройствами, которые могут заменить испорченную броню и заварить поврежденные швы. Это жизненно важно, если вы находитесь под вражеским огнем и вам срочно требуется ремонт.




 Если вы увидите этот значок, нажмите «использовать», чтобы активировать ремонтное депо и начать ремонт боевой машины.

 ТОПЛИВНЫЙ СКЛАД

В этом здании хранится большой запас топлива, которое может вам пригодиться, если на подъезде к вражеской базе вы выясните, что у вас заканчивается горючее.



 Если вы увидите этот значок, нажмите «использовать», чтобы активировать склад и заправить топливом свою машину.

ТУРЕЛИ

Турели – это оборонительные сооружения, расположенные на островах, их основное назначение – уничтожение вражеских машин. Как правило, турели представляют собой некое орудие или ракетную пусковую установку. Каждая турель предназначена для борьбы с определенным видом целей. Далее мы приведем несколько примеров.

 ПУЛЕМЕТНАЯ ТУРЕЛЬ


Размер: маленький
Убойная сила: низкая
Применяется: против всех видов целей



 ТУРЕЛЬ ПВО

Размер: большой
Убойная сила: средняя
Применяется: против авиации



 РАКЕТНАЯ ТУРЕЛЬ

Размер: средний
Убойная сила: очень высокая
Применяется: против всех видов целей



ОСНОВЫ

Сейчас мы рассмотрим основы управления боевыми единицами в Carrier Command: Gaea Mission. Сюда относятся панель команд, маршрутные точки, захват цели, объект интереса и то, как выглядит экран, когда ваши машины покидают зону приема телеметрического сигнала авианосца.



1. Пристыкованная машина 2. Отстыкованная машина 3. Машина отсутствует
4. Выделенная машина 5. Выбранная машина 6. Многократно выбранная машина

Панель команд используется для доступа к управлению боевыми машинами и системами авианосца. Для этого вы должны выбрать соответствующую карточку (1 для вспомогательных систем авианосца, 2-5 для «Скатов», 6-9 для «Моржей» и 0 для систем вооружения авианосца). Карточка каждой боевой машины содержит сведения о вооружении, приказах и повреждениях. Вот пример карточки боевой единицы с различными аспектами:



1. **Номер боевой единицы** – это позывной данной боевой машины.
2. **Повреждения** – с получением урона карточка заполняется.
3. **Вооружение** – здесь показано оружие и снаряжение машины.
4. **Броня** – этот значок меняется в зависимости от установленной брони.
5. **Сигнальные лампы** – они показывают, выполняет ли боевая единица какой-либо приказ, настройки агрессивности, и не заканчивается ли у машины горючее.

Можно отдать приказ сразу нескольким машинам, для этого нужно выбрать их, а затем указать точку на карте, к которой они должны двигаться.

- Это значок маршрутной точки, указывающий местоположение цели или пункта назначения.
- Это значки объектов интереса, отображающие боевую единицу или турель. Они могут быть окрашены в разный цвет: серый – для отдаленных целей, синий – для дружественных целей, красный – для вражеских целей, желтый – для врагов, находящихся под прицелом.
- Этот значок показывает, что цель находится под прицелом самонаводящихся систем вооружения.

Если одна из ваших машин покинет зону приема телеметрического сигнала авианосца, на экране появятся посторонние шумы в виде помех.

ПОДСКАЗКА: Серый значок объекта интереса означает, что цель находится вне зоны досягаемости выбранного оружия.

РАДИАЛЬНОЕ МЕНЮ

С помощью радиального меню можно отдавать приказы боевым единицам. Например, можно приказывать атаковать цель или приостановить выполнение задания. Чтобы сделать это, нажмите и удерживайте кнопку радиального меню, а затем выберите желаемое действие с помощью правого мини-джойстика.



1. Невыбранное действие 2. Выбранное действие 3. Машины, которые затронет это действие

Команды меню меняются в зависимости от ситуации. Если указатель направлен на вражескую боевую машину, самым верхним приказом будет атаковать. С другой стороны, если указатель направлен на пустое место на карте, самым верхним приказом будет двигаться - выбранные боевые единицы отправятся в точку, на которую направлен указатель.

ПОДСКАЗКА: Машины, наиболее подходящие для конкретного действия, выбираются автоматически. Если же вы уже выбрали машину, то именно она будет выполнять приказ.

ПРИКАЗЫ:

- Ждать/выполнить** – боевая единица будет ждать или выполнять полученный приказ.
- Двигаться** – машина будет двигаться в указанную точку.
- Атаковать** – выбранные машины вступят в бой с указанной целью.
- Пристыковаться/отстыковаться** – приказывает выбранным боевым единицам пристыковаться к авианосцу или отстыковаться от него.
- Помощь** – выбранные машины будут следовать за указанной машиной и защищать ее, если она будет атакована.
- Тревога** – приказывает выбранным машинам прийти на помощь данной боевой единице. Может пригодиться, если «Морж», которым вы управляете, попал под обстрел, а рядом находятся другие ваши машины.

ИНТЕРФЕЙС – ПЕРСОНАЖ

Это описание интерфейса персонажа, когда он передвигается пешком. Индивидуальный боевой щит МК.ИИ поможет вам выжить в экстремальных условиях. Он защитит вас от огня противника.



1. **Здоровье** – показывает здоровье вашего персонажа.
2. **Щит** – отображает уровень энергии вашего щита.
3. **Оружие** – показывает, какое у вас оружие и количество боеприпасов к нему.
4. **Компас** – указывает направление на стороны света.
5. **Радар** – показывает объекты интереса и выбранную цель.
6. **Прицел** – показывает, куда нацелено ваше оружие.

ИНТЕРФЕЙС – АВИАНОСЕЦ

Это основной интерфейс авианосца. Так будет выглядеть экран, если вы станете управлять авианосцем вручную. За исключением специфических моментов, связанных с вооружением, этот интерфейс очень похож на интерфейс систем вооружения авианосца, используемый для управления палубными орудиями.



1. **Повреждения** – показывает повреждения, полученные авианосцем.
2. **Топливо** – показывает запас горючего в баках авианосца.
3. **Скорость** – показывает текущую скорость авианосца.
4. **Столкновение** – показывает, как близко находится объект, с которым может столкнуться авианосец.
5. **Двигатели** – показывает нагрузку на двигатели авианосца.
6. **Компас** – показывает, в каком направлении движется авианосец.
7. **Глубина под килем** – показывает глубину под килем авианосца.
8. **Радар** – показывает объекты интереса и выбранную цель.

ИНТЕРФЕЙС – «СКАТ»

Это интерфейс «Ската». Так выглядит экран, если вы непосредственно управляете этой боевой машиной, или просто проверяете, чем она занимается.



1. **Повреждения** – показывает повреждения, полученные машиной.
2. **Топливо** – показывает запас горючего.
3. **Скорость** – показывает текущую скорость боевой единицы.
4. **Высота** – показывает высоту боевой машины над уровнем моря.
5. **Оружие** – показывает установленное оружие и количество боеприпасов к нему.
6. **Улучшение** – показывает, нужно ли модернизировать боевую единицу в зависимости от климатических условий на острове; если улучшение не установлено, значок будет красного цвета.
7. **Мощность** – показывает текущую мощность двигателей.
8. **Форсаж** – показывает уровень заряда форсажной камеры, необходимой для кратковременного увеличения скорости.
9. **Авиагоризонт** – показывает ориентацию машины относительно горизонта.
10. **Компас** – указывает направление на стороны света.
11. **Радар** – показывает объекты интереса и выбранную цель.

ИНТЕРФЕЙС – «МОРЖ»

Это интерфейс «Моржа». Так выглядит экран, если вы непосредственно управляете этой боевой машиной или просто проверяете, чем она занимается.



1. **Повреждения** – показывает повреждения, полученные машиной.
2. **Топливо** – показывает запас горючего.
3. **Скорость** – показывает текущую наземную скорость боевой единицы.
4. **Наводка** – показывает угол подъема орудия.
5. **Оружие** – показывает установленное оружие и количество боеприпасов к нему.
6. **Улучшение** – показывает, нужно ли модернизировать боевую единицу в зависимости от климатических условий на острове; если улучшение не установлено, значок будет красного цвета.
7. **Обороты в минуту** – показывает количество оборотов в минуту двигателя вездехода.
8. **Турбо** – показывает уровень заряда турбо-модуля, необходимого для кратковременного увеличения скорости.
9. **Поворот башни** – показывает, в какую сторону повернута башня относительно самой машины.
10. **Компас** – указывает направление на стороны света.
11. **Радар** – показывает объекты интереса и выбранную цель.

WEC



Авторские права © 2012 Bohemia Interactive a.s. и Gaea Universe Pty Ltd. Carrier Command™, Carrier Command: Gaea Mission™ и Bohemia Interactive являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками Bohemia Interactive a.s. Gaea™ и Gaea Universe™ являются торговыми знаками Gaea Universe Pty Ltd. Поставщик Mastertronic Group Ltd. Mastertronic и логотип Mastertronic являются товарными знаками Mastertronic Group Ltd. Все права защищены. © Dolby Laboratories, 1999-2004. Все права защищены. Dolby и двойная буква D являются охраняемыми товарными знаками компании Dolby Laboratories.