

JOINT TASK FORCE JTF

HERNÍ MANUÁL

Obsah

1. Instalace hry
2. Zahájení hry
3. Ovládání
 - 3.1 Ovládání výběru a příkazů
 - 3.2 Ovládání hry a jednotek
 - 3.3 Ovládání kamery
 - 3.4 Ovládání pro multiplayer
4. Hlavní menu
5. Herní rozhraní
 - 5.1 Minimapa
 - 5.2 Informační panel
 - 5.3 Panel chování
 - 5.4 Panel rozkazů
6. Hra
 - 6.1 Pozadí
 - 6.2 Jednotky a zbraně
 - 6.3 Boj
 - 6.4 Podpůrné jednotky
 - 6.5 Hrdinové
7. Multiplayer
 - 7.1 Herní módy
 - 7.2 Frakce
 - 7.3 Nadvláda
 - 7.4 CTF
 - 7.5 Pravidla souboje
8. Kooperativní mód
9. Kredity
10. Systémové požadavky
11. Licenční ujednání

1. INSTALACE HRÝ

Pro instalaci Joint Task Force vložte Joint Task Force CD 1 do jednotky CD-ROM a dále postupujte podle pokynů na obrazovce. Pokud se instalace nespustí automaticky, držte se následujících pokynů:

1. Vložte Joint Task Force CD 1 do jednotky CD-ROM
2. V nabídce Start vyberte Spustit (Run)
3. Vepište D:\setup.exe (kde D: je Vaše jednotka CD-ROM)
4. Zvolte OK

Dále postupujte podle pokynů na obrazovce.

2. ZAHÁJENÍ HRÝ

Pro zahájení hry Joint Task Force se ujistěte, že herní disk je umístěn ve Vaší jednotce CD-ROM. Klikněte na nabídku Start hlavního panelu Windows, vyberte

Programy (Programs) - HD Publishing - Joint Task Force - JTF.

Případně, pokud jste při instalaci zvolili vytvoření zástupce na ploše, dvakrát poklikejte na ikonu Joint Task Force.

3.OVLÁDÁNÍ

3.1 Ovládání výběru a příkazů

AKCE

Vybrat jednotku
Vybrat důstojníka
Přidat jednotku do výběru
Vybrat skupinu jednotek
Výběr všech jednotek daného typu
Stanovit vybranou jednotku jako formaci
Vybrat dříve očíslovanou formaci
Vybrat a přejít na očíslovanou formaci
Vybrat a přejít na důstojníka

KLÁVESNICE / MYŠ

Kliknutí levým tlačítkem myši
Kliknutí levým tlačítkem myši na důstojníkův portrét
Shift + kliknutí
Kliknutí + přetažení select boxu přes požadované jednotky
Dvojitý klik
Stisknout Ctrl + číselnou klávesu
Stisknout příslušnou číselnou klávesu
Dvojitě stisknutí číselné klávesy
Dvojitý klik na důstojníkův portrét

3.2 Ovládání hry a jednotek

AKCE

Pozice jednotky: Povolit / Zakázat pohyb
Pozice jednotky: Povolit / Zakázat útok
Pohyb jednotky
Obrat
Útok
Útok na zem
Zaútočit na pohybující se jednotku
Zastavit jednotku v pohybu
Vymezit body na cestě
Rozmístit střelce
Použít vybavení

KLÁVESNICE / MYŠ

E
W
kliknutí pravým tlačítkem myši na zvolenou lokaci
B + kliknutí pravým tlačítkem myši na zvolenou lokaci
A
G
A + kliknutí pravým tlačítkem myši na zvolenou lokaci
S
Shift + kliknutí pravým tlačítkem myši na zvolené body
F
kliknutí levým tlačítkem myši na ikonu vybavení a pravým tlačítkem myši na cíl
kliknutí levým tlačítkem myši na ikonu schopnosti a pravým tlačítkem myši na cíl

Použít schopnost

Povolat posily
Vyléčit
Opravit / Zásobit
Zobrazit úkoly mise
Pozastavit hru
Normální herní rychlost
Dvojnásobná herní rychlost
Rychlé uložení
Rychlé nahrání hry
Pozice pěchoty: Stát / Průzkum

O
H
R
Tab
Mezerník
J
K
F6
F9
Q

Pouze pěchota
Řadová formace
Zástup
Těsná formace

Ctrl+J
Ctrl+K
Ctrl+L

Pouze vozidla
Rozmístit střelce
Vyložit pasažéry
Vyložit vše
Vzlétnout / Přistát
Zásobovací / Mobilní pozice
Zakopat se / Vykopat se

F
P
U
T
Z
Y

Přepnout mód dělostřelectva: Bojový / Mobilní X

3.3 Ovládání kamery

AKCE

KLÁVESNICE / MYŠ

Posun obrazovky

Klávesy se šipkami nebo posunutí kurzoru na okraj obrazovky

Přiblížení / Oddálení kamery

Otáčení kolečka myši nahoru nebo dolů

Oddálení kamery

Page Up

Přiblížení kamery

Insert

Otáčení kamery

Stisknutí kolečka myši a pohyb s myší

Otočení kamery doleva

Page Down

Otočení kamery doprava

Delete

3.4 Ovládání pro multiplayer

AKCE

KLÁVESNICE / MYŠ

Chat

Enter

Přepnout týmový chat

Stisknutí klávesy Tab a výběr checkboxu Team Chat

Přepnout status

Tab

4. HLAVNÍ MENU

Start - Začít novou hru

Load Game - Nahrát uloženou hru

Tutorial - Spustit výukový scénář

Multiplayer - Začít online nebo LAN hru

Options - Upravit herní nastavení

Exit - Opustit Joint Task Force

5. HERNÍ ROZHRANÍ

A Informační panel

B Panel chování

C Panel příkazů

D Minimapa

E Přepínání herní rychlosti

F Ukazatel času a peněz

G Portrét důstojníka

5.1 Minimapa

Minimapu vidíte v levém dolním rohu obrazovky. Minimapa zobrazuje herní mapu, úkoly a všechny viditelné jednotky pomocí barevných kódů a bodů.

Vysvětlivky:

Červený bod

Nepřátelská jednotka

Modrý bod

Prázdné vozidlo

Žlutý bod

Spojenecká nehratelná jednotka

Zelený bod

Vlastní nebo spojenecká jednotka

Žlutý bod + kruh

Lokace primárního úkolu

Žlutý kruh

Lokace sekundárního úkolu

Bílý bod

Civilní jednotka

Minimapa rovněž zobrazuje upozornění, pokud je některá z Vašich jednotek napadena. Kliknutím na libovolné místo na minimapě se kamera okamžitě přesune do dané lokace.

5.2 Informační panel

Informační panel ve spodní části obrazovky zobrazuje informace o vybrané jednotce, jako jsou například jméno, typ a současná úroveň. Současný zdravotní stav jednotky je zobrazen pomocí barevného pruhu:

Zelená	Nezraněn
Žlutá	Lehce zraněn
Červená	Těžce zraněn

Informační panel dále zobrazuje zásoby munice a typ zbraně každé jednotky.

Je-li vozidlo obrněno, objeví se ikona štítu. Pokud je tento štít plný, znamená to, že vozidlo je těžce obrněno, pokud je prázdný, je vozidlo obrněno pouze lehce.

V pravé části informačního panelu jsou uvedené dostupné pozice ve vozidlech:

1. Řidič
2. Střelec
3. Pasážér

V případě pěchoty je zde zobrazeno nesené vybavení.

1. Aktivní vybavení
2. Pasivní vybavení

Aktivní vybavení je možné vyměnit ve FRSV, pasivní vybavení je nesené stále.

5.3 Panel chování

Panel chování se používá ke změnám nastavení, jak má daná jednotka v herním prostředí reagovat. Mohou být nastaveny následující reakce a způsoby chování:

- Zakázat útok - nebo - Povolit útok
- Zakázat pohyb - nebo - Povolit pohyb
- Stát - nebo - Jít na průzkum

5.4 Panel rozkazů

Panel rozkazů se nachází v pravé spodní části obrazovky a zobrazuje veškeré rozkazy, které je možné dané jednotce udělit. Jsou to:

1. Bojové rozkazy
2. Rozkazy týkající se pohybu
3. Rozkazy týkající se použití
4. Rozkazy týkající se rozmístění (pouze pro důstojníky)

Některé rozkazy mohou být nastaveny do automatického módu. Takové rozkazy jsou označeny červeným světlem v pravém horním rohu. Rozkaz do automatického módu nastavíte kliknutím pravým tlačítkem myši na příslušnou ikonu. Červené světlo se pak změní na zelené, které znamená automatické používání.

6. HRA

6.1 Pozadí

Joint Task Force je vojenská RTS hra zasazená do blízké budoucnosti. V kampani pro jednoho hráče následujete První Prapor JTF a jeho velitele, Majora O'Connella, v boji za řád a stabilitu, ve kterém se válka stává s každou další bitvou čím dál osobnější.

Píše se rok 2008 a lidé celého světa se nacházejí ve velmi nejisté situaci. Západní vlády čelí složitým politickým problémům a postupně přeměňují veškeré prostředky pryč ze sociálních, ekologických a ostatních

pomocných programů, aby zvýšily investice a posílily ekonomiky svých států. Objem prostředků, přiřazovaných pro boj neustále zvyšující chudobu, průmyslové pohromy a úbytek, se zmenšuje. Každoroční přírůstek sta milionů lidí na již tak přelidněnou zemi ještě zhoršuje problémy se znečištěním, dezertifikací, nezaměstnaností, epidemiemi, válkou a hladomorem. Kvůli svým vlastním vnitřním problémům a prioritám, industrializované země nevěnují dostatečné prostředky nejhudším oblastem světa, které se stávají čím dál zanedbávanějšími.

Teroristický útok na Spojené státy 11. září 2001 zvýšil ohrožení globální prosperity, jelikož stále více prostředků bylo přesměrováváno do financování armádních výdajů a boje proti terorismu. Počátek války mezi Irákem a koalicí vedenou Spojenými státy v březnu 2003 přispěl dalšími nejistotami v globální situaci a vysoké náklady na nastolení pořádku v Iráku se staly předním celosvětovým problémem. Nicméně, v minulosti vždy existovaly mocnosti, které dokázaly profitovat z nestability světa - určité organizace, společnosti a zkorumpovaní lidé závisející na utrpení, bolesti a strachu. Tohle je a vždy byla jejich parketa a oni vyčkávají, aby mohli získávat stále větší prospěch z probíhajících konfliktů a nestability.

Ruku v ruce s nárůstem nezaměstnanosti, zoufalství, zlosti a netečnosti vzrůstá fanatismus, násilí a teror. Nacionalistické strany, gangy rváčů, eco-teroristické skupiny používající násilí a organizovaní zločinci, ti všichni prosperovali ve stále narůstajícím stínu který vrhala nová vlna globálního terorismu reprezentovaného skupinou Matar.

S nebyvalou sveřepostí a za použití vojenských zbraní a taktik, tato síť dramaticky změnila životní realitu v západním světě. S využitím svobod, které zajišťují Spojené státy a Evropská unie, si tato skupina vypracovala rozsáhlou síť a přesto si zachovala poměrně nízký věhlas, zatímco veřejnost se zaměřovala na skupiny jako Al-Káida. Typický postup této skupiny většinou zahrnuje precizně plánované, přímé brutální útoky bez finesy.

JTF bylo ustanoveno drtivou většinou hlasů v OSN o iniciativě Globální Obranné Aliance, která je podskupinou skupiny G8. Navržená tak, aby fungovala s minimálním podílem byrokracie, organizační hierarchie JTF je velmi přímá a umožňuje této jednotce být flexibilní a nezávislá. Vrchní velitelství JTF je považováno za nezávislé na Vojenské radě OSN, ale skládá se ze tří generálů - Cleveland (USA), Burkhart (VB) a Gerard (FR) - a sedmi brigádních generálů z Německa, Kanady, Holandska, Austrálie, Švédska, Polska a Izraele. Všechny ostatní státy EU a NATO jsou zastoupeny ve speciálních velicích útvech.

6.2. Jednotky a zbraně

6.2.1 Pěchota

6.2.1.1 Ranger

Rangers jsou opěrná kostra každé bojové jednotky. Jsou levní a mnohostraní, s výcvikem díky kterému předčí většinu nepřátelských jednotek. Mohou být vyzbrojeni libovolným vybavením a mohou ovládat veškerá pozemní vozidla.

6.2.1.2 Zdravotník

Patrně nejzásadnější podpůrná jednotka a skrytí hrdinové na bojišti. Jejich lékařské schopnosti zvyšují výdrž v boji a pomocí svých samopalů dokáží držet nepřítele v šachu. Základním vybavením zdravotníků je lékařská výbava. Zdravotníci nemohou nést žádné další vybavení.

6.2.1.3 Komando

Komanda jsou ozdobou vojsk JTF. Trénování v infiltraci a technikách boje na blízko, tito neslyšní zabijáci jsou schopni vypořádat se s jakýmkoliv odporem ze strany nepřítele. Všichni členové komand jsou standardně vybaveni brýlemi pro noční vidění a ochrannými maskami. Mohou být vyzbrojeni libovolnou výbavou a dokáží ovládat všechna pozemní vozidla.

6.2.1.4 Střelec

Střelci JTF jsou specializovaní na zabíjení z dálky, ostřelující cíle v budovách a bunkrech až se šokující lehkostí. K jejich základní výbavě patří vysoce výkonné ostřelovací pušky a maskovací oblek, ale nemohou nést žádnou další výstroj.

6.2.1.5 Technik

Technici obstarávají veškeré opravné a údržbářské práce na výbavě JTF. Ve spolupráci s opravnou vozů FRSV jsou schopni opravit jakékoliv pozemní vozidlo v rámci několika minut. Samostatně jsou užiteční především pro čištění minových polí pomocí detektorů min. Mohou ovládat jakákoliv pozemní vozidla.

6.2.1.6 Pilot

Tyto zvláštní jednotky jsou speciálně vybrané a vytrénované k ovládní téměř všech bojových letounů. Piloti jsou jediné jednotky, které mohou ovládat vzdušné prostředky, nepřátelské i vlastní.

6.2.1.7 Posádka vozidel

Posádky vozidel JTF jsou vycvičené k řízení veškerých vozidel a ovládají je mnohem efektivněji než jejich kolegové. Nicméně, bez vozidel jsou snadno zranitelní.

6.2.2 Vybavení pěchoty

6.2.2.1 1 AT-4

Standardní protitanková zbraň JTF, upravena tak, aby mohla být použita opakovaně. Nabíjí se třemi raketami.

6.2.2.2 Granátomet

Zničující poloautomatický granátomet, velmi efektivní proti lehce obrněným vozidlům a pěchotě. Využívá se k vypuzení nepřátel z úkrytu.

6.2.2.3 Střela AA

Střela AA je jednorázová "vystřel a zapomeň" střela využívaná proti leteckým ohrožením.

6.2.2.4 Ruční granát

Starý dobrý ruční granát schopný zasadit zdrcující ránu pěchotě seskupené do těsné formace.

6.2.2.5 Detektor min

Detekuje miny v určitém okruhu. Běžná pěchota nemůže miny odstranit, ale může je odpálit pomocí výbušných zbraní.

6.2.2.6 Brýle pro noční vidění

Snižují znevýhodnění při sníženém osvětlení jako například v noci nebo za deště.

6.2.3 Vozidla

6.2.3.1 Humvee

Vozy HMMWV neboli Humvee se již staly legendárními. Nedostizitelné ve všestrannosti a pohyblivosti, Humvee budou sloužit ještě po mnoho let.

Herní Info: Rychlá, lehce obrněná rozvědka a přepravní jednotka může být vylepšena mnoha různými zbraněmi. Účinné proti pěchotě. Upgrady mohou otevřít možnost nákupu tanků.

Upgrady: Protitankové střely, granátomet

Zranitelný: Všemi zbraněmi

6.2.3.2 M2A3 IFV

Úkolem IFV je zajistit bezpečný transport pěchotních jednotek na kritická místa bojiště a vykonávat průzkumné mise. Narozdíl od rodiny vozů M113, kterou nahrazují, M2A3 není pouze "bitevní taxi." IFV jsou důmyslně ozbrojené platformy schopné poskytnout ohromnou palebnou sílu pro přímou podporu pěchoty, kterou převáží.

Herní Info: Středně rychlý, lehce obrněný APC, efektivní proti pěchotě a lehce obrněným vozidlům. Jednotky v jejich přepravním prostoru jsou chráněné proti bojovým plynům a jejich zdraví se regeneruje mnohem rychleji.

Zranitelný: Průbojnými střelami, vysoce výbušnými a hořlavými zbraněmi

6.2.3.3 VAB APC

The Véhicule de l'Avant Blindé (VAB) je základní vozidlo francouzských pozemních jednotek. Je charakteristické svou jednoduchostí, vysokou mobilitou a přizpůsobivostí jakémukoliv terénu.

Herní Info: Středně rychlý, lehce obrněný APC, efektivní proti pěchotě. Používaný pouze mírovými dozorcími OSN.

Zranitelný: Všemi zbraněmi

6.2.3.4 M1A2 Hlavní bojový tank

Divize tanků Abrams je základem ozbrojených sil JTF. M1A2 je jejich nejnovější verze, jejíž součástmi jsou nejmodernější systémy zbraní, zaměřovače FLIR a tiché motory. Úkolem M1A2 je zaměřit a zničit nepřátelské jednotky prostřednictvím palebné síly, důmyslných manévru a momentu překvapení.

Herní Info: Středně rychlá, těžce obrněná jednotka, efektivní proti všem pozemním jednotkám. Dokáže přejet brody a většinu typů terénu.

Zranitelný: Průbojnými střelami a zápalnými bombami.

6.2.3.5 Mobilní protiletadlová jednotka

Gepard je těžce ozbrojená, samostatná jednotka určená k protiletadlové obraně, využívající osvědčené podvozky bitevních tanků Leopard. Vozidlo je vybaveno systémem požární kontroly, senzory pro stopování a ovládání v jakémkoliv počasí a silnými automatickými zbraněmi.

Herní Info: Středně rychlá, středně obrněná protiletadlová jednotka. Velmi účinná proti vrtulníkům, letadlům i pěchotě. Vybavená vyhledávacím radarem.

Zranitelný: Průbojnými střelami a vysoce hořlavými a výbušnými zbraněmi

6.2.3.6 Dělostřelectvo

Německé PzH 2000 (Panzerhaubitze 2000) jsou novou generací automatických houfnic ráže 155 milimetrů a patří mezi nejvýkonnější houfnice vůbec.

Herní Info: Středně rychlá, těžce obrněná dělostřelecká jednotka. Velmi účinná proti pěchotě a budovám. Před zahájením palby je potřeba zaujmout palebnou pozici. Při nasazení za dobré viditelnosti používá maskovací síť.

Zranitelný: Průbojnými střelami a vysoce hořlavými a výbušnými zbraněmi

6.2.3.7 Raketomet MLRS™

Díky raketometům MLRS je armáda vybavena systémem řízených střel použitelných v jakémkoliv počasí k protiútokům na střelbu, letecké síly, ozbrojené jednotky a jiné cíle.

Herní Info: Středně rychlá, lehce obrněná raketová jednotka. Velmi účinná proti pěchotě, vozidlům i budovám.

Zranitelná: Průbojnými střelami, střelami těžké ráže a vysoce hořlavými a výbušnými zbraněmi

6.2.3.8 AH-6 Útočný vrtulník

Malý a rychlý AH-6 je užitečný průzkumný nástroj na bitevních polích JTF. Je účinný proti pěchotě a lehce obrněným vozidlům, ale nedokáže čelit protiletadlové palbě.

Herní Info: Rychlý ale neobrněný bojový vrtulník. Velmi účinný proti pěchotě.

Zranitelný: Průbojnými střelami, střelami těžké ráže a výbušnými zbraněmi

6.2.3.9 AH-64 Útočný vrtulník

Již téměř legendární a v boji osvědčený Apache je silný zabiják na moderních bojištích. Jeho výhodou je možnost zaútočit ve středu nepřátelského území, ale potřebuje leteckou podporu aby si mohl pročistit cestu k místu útoku.

Herní Info: Rychlý, středně obrněný útočný vrtulník. Účinný proti všem jednotkám.

Zranitelný: Průbojnými střelami, střelami těžké ráže a výbušnými zbraněmi

6.2.3.10 A-10A Thunderbolt II™

Primárním úkolem letounů A-10 je poskytovat dnem i nocí vzdušnou bojovou podporu pro přátelské pozemní jednotky a působit jako průzkumná letecká kontrola koordinující a směřující přátelské letecké síly podporující pozemní vojska.

Herní Info: Středně rychlá, silně obrněná, útočná letecká síla. Velmi účinná proti tankům a pěchotě. Dostupná pouze jako podpora.

6.2.3.11 F-117™ NightHawk Attack Aircraft

F-117 je celosvětově první typ operačních letounů využívající stealth technologii ztěžující detekování stroje. Design tohoto jednomístného letounu nabízí výjimečné bojové schopnosti. Může být doplněn celou škálou zbraní a je vybaven důmyslnými navigačními a útočnými systémy.

Herní Info: Rychlý, lehce obrněný taktický letový bombardér určený ke shazování tříštivých pum. Velmi účinný proti všem lehce obrněným cílům. Dostupný pouze jako podpora.

6.2.3.12 Stíhací letoun AV-8B

AV-8B je jediný skutečně nasazený VSTOL tryskáč na světě. V zásadě jednoduchý koncept jediného silného motoru se čtyřmi rotujícími tryskami umožňuje rychlé vzdušné operace v malých a nepřipravených oblastech.

Herní Info: Rychlý, lehce obrněný bojový letoun. Velmi účinný proti vrtulníkům a letadlům.
Zranitelný: Průbojnými střelami, střelami těžké ráže a výbušnými zbraněmi

6.2.3.13 FRSV

FRSV je mobilní velitelská jednotka zajišťující opravy a údržbu. Je lehce ozbrojená ale neměla by být používána během boje. Je určena k opravám vozidel, doplnění jejich zásob střeliva a upgradování vozů. Ke správnému chodu potřebuje podporu techniků.

6.2.4 Rozšiřování bojové jednotky

Hráč obvykle zahajuje misi s hrstkou vybraných mužů. Pokud má k dispozici nějaké finanční prostředky, může rozšířit svou bojovou jednotku rozmístěním další pěchoty nebo lehce obrněných vozů z vrtulníků nebo rozmístěním těžce obrněných vozů dobytím Přistávacích zón (LZ).

6.2.5 Rozmíst'ování pěchoty a lehce obrněných vozidel

Vyberte hrdinu a klikněte na ikonu "\$" na panelu rozkazů. Vyberte jednotku, kterou chcete povolat a poté klikněte kamkoliv v oblasti působnosti daného velitele. Za okamžik dorazí helikoptéra a vysadí vaše nové jednotky.

6.2.6 Výběr vybavení pro posily

Veškeré dostupné vybavení je zobrazeno v horní části informačního panelu, jakmile kliknete na ikonu "\$". Abyste vojáky vybavili, klikněte na ikonu zvolené výstroje PŘEDTÍM, než zvolíte vojáka. Poté klikněte na ikonu vojáka.

Zvolená výstroj zůstane označena dokud na ni nekliknete podruhé. V případě, že nechcete mít touto zbrojí vybavené všechny vojáky, je nutné výběr zbroje před nákupem dalších vojáků zrušit.

6.2.7 Rozmíst'ování těžce obrněných vozidel

Vyberte věž ATC, která se nachází v blízkosti Přistávacích zón, nebo Radarovou jednotku a vyberte ikonu "\$". Nyní se nacházíte v menu pro výběr těžce obrněných vozidel. Vyberte vozidlo, které chcete poslat na pozici. Dané vozidlo bude za okamžik dopraveno na rampu pomocí padáku. Ve chvíli, kdy je vozidlo vysazeno, ho můžete přesunout na vyžadovanou pozici.

6.2.8 Náklady na přepravu

Náklady na přepravu se přičítají k celkovým nákladům na nákup jednotek. Přepravní náklady každé z jednotek se liší a jsou zobrazeny v menu pro výběr vozidel. Při využívání černých jestřábů můžete celkové náklady na přepravu snížit tak, že je vyšlete pouze budou-li plně obsazené.

6.3 Boj

Vyberte libovolnou jednotku a pravým tlačítkem myši klikněte na cíl. Je-li jednotka schopna určený cíl zničit, automaticky na něj zaútočí nebo se přesune na vzdálenost dostřelu a poté zahájí palbu.

6.3.1 Zbraně vs. Zbroj

Některé zbraně jsou trvale efektivnější proti určitým typům cílů, zatímco jiné nedokáží určitý cíl zranit vůbec.

6.3.2 Kategorie zbraní

JTF využívá zbraně pěti hlavních kategorií, z nichž každá má jiné využití a vlastní plusy i mínusy.

Malá zbroj (B) ... Nedokáže poškodit vozidla, ale je účinná proti vojákům.

Těžký kalibr (HB) ... Těžké automatické zbraně, účinné proti lehce ozbrojeným vozidlům a pěchotě.

Výbušniny (HE) ... Víceúčelová munice pro většinu kanónů. Vhodné proti všem typům cílů.

Průbojné střely (AP) ... Odpalují se z tanků a vrtulníků, vhodné proti všem obrněným jednotkám.

Zápalné bomby (I) ... Způsobují škodu pomocí zápalných koktejlů Molotov, vhodné proti všem cílům.

6.3.3 Zbroj a ochrana

Existují dvě kategorie zbroje: lehká a těžká. Těžce ozbrojené jednotky jsou rozmíst'ovány s plnou ikonou štítu, na informačním panelu, zatímco lehce ozbrojené jednotky jsou na pozice rozmíst'eny s polovičním štítem.

6.3.4 Úkryt a utajení

Pytle s pískem, zříceniny a další objekty v terénu mohou být využity jako úkryt. Vedle takových objektů se zobrazuje ikona ukrytí, naznačující možné pozice. Nastavíte-li své vojáky do módu "volný pohyb", automaticky využijí možnost jakéhokoliv úkrytu, který najdou. V opačném případě je třeba vojáky do úkrytu nasměrovat manuálně.

6.3.4.1 Skrývání

Skrytí vojáků sníží jejich celkovou viditelnost, ale neplatí jako úplné utajení. K dosažení maximálního utajení přesuňte své vojáky do vysoké trávy nebo do bažiny a klikněte na tlačítko skrytí. Vaši vojáci budou nyní zcela ukrytí a bude možné je odhalit pouze z bezprostřední vzdálenosti. Pokud ukrytí vojáci začnou střelbu, odhalí svou pozici nepříteli a nebudou se nadále ukrývat. Aby se mohli znovu ukrýt, musí se dostat z nepřítelova zorného pole.

6.4 Podpůrné jednotky

Oprava vozů FRSV jednotek JTF a nepřátelské TCS jsou schopné vykonávat následující úkoly:

6.4.1 Škody a opravy

Je-li FRSV nebo TCS nasazeno v opravném módu, dosah podpory je zobrazen na zemi. K opravě libovolného vozidla ho stačí přesun do daného dosahu a mechanici FRSV okamžitě začnou s opravou. Zároveň doplní střelivo spotřebované v boji. Automatickou podporu ze strany jednotek FRSV je možné zapnout nebo vypnout kliknutím pravým tlačítkem myši na ikonu podpory.

6.4.2 Výzbroj a výstroj

Některá vozidla a pěchota mohou měnit svou hlavní výzbroj. Kdykoliv se nacházejí v dosahu podpůrných jednotek FRSV, v horní části informačního panelu se objeví ikona "\$". Náklady na přezbrojení dané jednotky se zobrazí v podobě nápovědy, najedete-li kurzorem myši na požadovanou zbroj. Pro zobrazení seznamu dostupného vybavení klikněte na ikonu "\$" a vyberte zbraň, kterou byste chtěli použít. Daný voják nebo vozidlo se přesune k FRSV a přezbrojí dle požadavků.

6.4.3 Radar

Některá vozidla jsou vybavena radarem, který dokáže detekovat a identifikovat letecké ohrožení. Pokud se do dosahu Vašeho radaru dostane nějaký letoun, zobrazí se na minimapě jako nepřátelská jednotka dlouho před tím, než se objeví v zorném poli.

6.5 Hrdinové

6.5.1 Povýšení hrdiny

Každý z Vašich vojáků získává během hry zkušenostní body (XP) a díky nim postupuje na vyšší úroveň. Čím vyšší úroveň, tím efektivněji dokáže voják bojovat a přežít. Jakmile některý z vojáků dosáhne páté úrovně, stává se způsobilým pro povýšení.

Pokud některý z Vašich vojáků dosáhne páté úrovně během mise, budete na jeho povýšení upozorněni jakmile misi dokončíte. Výběrem vojáka, který má být povýšen, ho přidáte do "síně hrdinů". Od tohoto okamžiku můžete daného důstojníka kdykoliv vyslat na některou z následujících misí. Síně hrdinů má celkem deset slotů. Z každé třídy mohou být povýšeni pouze dva hrdinové, tzn. dva rangers, dva střelci, atd. Některé třídy jsou ojedinelé a mohou mít pouze jednoho hrdinu. Sloty jsou rozděleny následovně:

- 2 velitelé pěchoty (třída Rangers)
- 2 velitelé tankové divize (třída Posádka vozidel)
- 2 velitelé speciálních operací (třída Komando)
- 1 doktor (třída Zdravotník)
- 1 vedoucí technik (třída Technik)
- 1 eso (třída Pilot)
- 1 ostrostřelec (třída Střelec)

Obrazovka pro výběr hrdiny se zobrazí před každou novou misí. Tak můžete zvolit, kteří z důstojníků budou na danou misi vysláni. Některých misí se může zúčastnit až pět důstojníků, ale většina misí je určena pouze pro dva až tři hrdiny. Tento počet je závislý na typu a obtížnosti mise. Vždy je potřeba vybrat hlavního velícího důstojníka.

Vybraní hrdinové jsou umístěni na pozice jako obvykle, vedle hlavního hrdiny, s výjimkou následujících zvláštních případů:

Pokud jsou ve výchozí jednotce pozemní vozidla, hru zahájí velitelé tankových divízií, kteří je řídí.

Pokud jsou ve výchozí jednotce letouny, hru zahájí piloti, kteří je řídí.

Pokud ve výchozí jednotce nejsou žádné letouny, pilotní eso nebude nasazeno do hry. Dorazí až s prvním objednaným vrtulníkem nebo letounem, takže nasazení pilotního esa bude stát peníze.

6.5.2 Úrovně a schopnosti hrdinů

Povýšení hrdinové mohou postoupit na další úrovně až do úrovně 10. Jakmile hrdina dosáhne další úrovně, na jeho portrétu se zobrazí hvězda. Na každé úrovni získá hrdina novou schopnost, kterou lze vybrat kliknutím na ikonu hvězdy na panelu rozkazů. Poté se zobrazí strom schopností pro toho hrdinu, který reprezentuje vlastnosti dostupné pro jeho třídu. Nejsou dostupné žádné úrovně schopností - jakmile je schopnost vybrána, je aktivní a nelze ji už dále vylepšovat.

6.5.2.1 Schopnosti hrdinů

Objednávka vybavení

Umožňuje hrdinovi rozmístit bedny s vybavením kamkoliv v rámci jeho velitelské působnosti. Objednávka vybavení stojí peníze.

Objednávka vozidel

Umožňuje hrdinovi povolát lehce obrněná vozidla kamkoliv v rámci jeho velitelské působnosti. Objednávka vozidel stojí peníze.

Povolání pěchoty

Umožňuje hrdinovi umístit pěchotu kamkoliv v rámci jeho velitelské působnosti. Povolání pěchoty stojí peníze.

Střelectví

Hrdina má bonus k útoku při použití ručních zbraní.

Vytrvalost

Zvyšuje počet hrdinových hit pointů.

Taktika

Zajišťuje obranný bonus všem přátelským jednotkám v rámci hrdinova velitelského dosahu.

Velitel útoku

Zajišťuje útočný bonus všem přátelským jednotkám v rámci hrdinova velitelského dosahu.

AT-Strike

Umožňuje hrdinovi povolát letouny A-10 k cílenému útoku. Účinný proti všem typům cílů. Povolání útoku stojí peníze.

Nálet

Umožňuje hrdinovi povolát letouny F-117 k útoku tříštivými pumami. Účinný proti lehčím cílům a lehce ozbrojeným vozidlům. Povolání útoku stojí peníze.

Útok raketových střel

Umožňuje hrdinovi povolát řízené střely Tomahawk k cílenému útoku. Výborný proti bunkrům a statickým cílům. Povolání útoku stojí peníze.

Mistr ovládání zbraní

Hrdina má bonus k útoku při přestřelkách a při použití zvláštních zbraní (např. AT-4, granátomet, atd.)

Samoléčitel

Poskytuje hrdinovi schopnost regenerace zdraví.

Vnímání

Posiluje zrak a zvyšuje schopnost spatřit skryté nepřátelské jednotky.

Utajení

Snižuje nepřítelovu šanci na odhalení hrdiny.

Velitel speciálních operací

Zajišťuje schopnost Utajení pro spojenecké jednotky nacházející se poblíž.

Dělostřelec

Zajišťuje hrdinovi bonus při útoku ozbrojenými vozidly.

Zabiják tanků

Specializace v pozemním boji, poskytuje bonus při útoku na pozemní vozidla.

Pozemní koordinátor

Zajišťuje všem přátelským jednotkám v hrdinově velitelském dosahu bonus při útoku na pozemní vozidla.

Ženista

Hrdina dokáže ze svého vozidla detekovat miny.

Vnímání z vozu

Při použití optiky v obrněných vozidlech spatří hrdina pěchotu a skryté cíle mnohem snáz.

Údržba

Hrdina dokáže pomalu opravovat vozidlo, které ovládá, ale nikdy ho nedokáže opravit úplně.

Hluk rozvědky

Hrdina může povolat rozvědku UAV, aby kroužila nad určenou oblastí.

Přesná střela

Střely ostřelovačů nejsou ovlivněny bonusy z krytů.

Poprava

Střelci zabíjejí pěšáky vždy na první výstřel.

Satelitní špionáž

Hrdina má možnost průzkumu oblasti pomocí satelitu, který na minimapě odhalí všechny nepřátelské jednotky.

Zdravotnická stanice

Hrdina může přeměnit jednotku FRSV pod svým velením v mobilní nemocnici, která dokáže léčit jednotky ve svém dosahu.

Rychlé léčení

Hrdina bude léčit spojenecké jednotky rychleji.

Vrchní technik

Zvyšuje rychlost oprav prováděných techniky ve velitelově dosahu.

Vzdušný zabiják

Specializace v boji vzduch-vzduch, poskytuje bonus při útoku na letadla.

Hospodaření se zdroji

Snižuje spotřebu zdrojů jednotek FRSV v dosahu velitele.

Objednávka zásob

Hrdina může objednat kontejner se zásobami pro FRSV.

Povolání letecké posily

Umožňuje hrdinovi povolat letouny kamkoliv v rámci jeho velitelského dosahu. Povolání leteckých posil stojí peníze.

Letecký koordinátor

Zvyšuje bojovou schopnost všech letounů v bojové zóně.

6.5.3 Nehratelné charaktery (NPC)

Během hry je dostupný jistý počet nehratelných charakterů. Někteří z nich budou přidáni do Vaší síně hrdinů, takže můžete využít jejich schopnosti v boji. Ale nezapomínejte, že se jedná o důležité postavy příběhu, takže je využívejte opatrně. Pokud někdo z nich zemře, mise bude považována za neúspěšnou.

6.5.4 Nejvyšší velitel bojové jednotky

Major O'Connell je nejvyšší velitel celé bojové skupiny a nemůže být nahrazen. Pokud během některé z misí zemře, tato mise je považována za neúspěšnou a musí být restartována.

7. MULTIPLAYER

Herní mód	Základní pravidla	Pravidla souboje
Death match	+	+
Nadvláda	+	+
Bitva panovníků	+	+
Uživatelský	+	+

7.1 Herní módy

Všechny hry jsou založeny na výchozích základních pravidlech, která mohou být doplněna Pravidly Souboje (RoE). Hra obsahuje tři pevně stanovené módy a jeden uživatelský mód, ve kterém si každý hráč může nastavit Pravidla Souboje podle vlastního přání. K vytvoření nového herního módu, vyberte "Uživatelský mód", vyberte požadovaná RoE a uložte pod novým jménem.

7.2 Frakce

7.2.1 JTF

Jednotky JTF se specializují na mobilní válku a moderní vybavení, k dosažení svých cílů využívají slabší útočné síly.

Hrdinové: velitel O'Connell
kapitán Pickett
poručík Oakley

7.2.1.1 Diktátor

TRA využívají masivní útoky s předchozí generací vojenského vybavení a v přemáhání nepřátel spoléhají především na přesilu.

Hrdinové: Hamad Kamil
Arkan Dragovic
Vargas

7.2.1.2 Terorista

Teroristická síť Al-Matar k dosažení vítězství používá úskoky a podvrtné taktiky, jelikož jejich technologie se nevyrovná vybavení konvenčních armád.

Hrdinové: Aziz
Courtland
Farrah

7.2.2 Výběr velitele bojové jednotky

Hráč si před zahájením hry zvolí jednoho ze tří dostupných velitelů (Hrdinů). Velitelé začínají s "osobní stráží" složenou z odpovídajících jednotek a mají rozhodující vliv na počáteční pohyb a celkovou strategii v bitvě.

7.2.3 Výchozí armáda, Nákup jednotek

Při zahájení hry má hráč k dispozici jednotky doprovázející vybraného velitele. Hráč také disponuje určitou finanční částkou, takže může doplnit svou výchozí armádu o další prvky. Povolání jednotek funguje stejně jako

ve hře jednoho hráče - hrdina může přivolat lehkou pěchotu v rámci svého velitelského dosahu, ale nasazení těžké pěchoty je možné pouze v Přistávací zóně.

7.2.4 Velitel

Pokud hrdina zemře, může být za poplatek oživen u jakékoliv vlajky pod hráčovou kontrolou. Posléze bude přivezen vrtulníkem, jako obvykle.

7.2.5 Vlajky

Ve všech bojových zónách (mapách) jsou rozmístěny neutrální vlajky. Jakmile hráč některou z nich zabere, vlajka generuje peníze pro tým nebo hráče, který ji kontroluje. Každá vlajka generuje určenou částku (1-8 dolarů za sekundu). Při týmové hře jsou vygenerované peníze rozděleny mezi hráče rovným dílem.

K zabrání vlajky se k ní některá z jednotek musí přiblížit na 10 metrů. Vlajka (neutrální nebo nepřátelská) je poté stažena, vyměněna za hráčovu vlastní vlajku a opět vztyčena. Stažení a vztyčení vlajky trvá určitou dobu. Vlajka začne generovat peníze již během vztyčování. Během zabírání nesmí být v dosahu vlajky žádné nepřátelské jednotky - obránci musí být zahánáni nebo poraženi předem. Vlajky mají vlastní pozorovací dosah, takže hráč je upozorněn na případnou přítomnost nepřítele na minimapě.

Je-li hráč vyhlazen, všechny vlajky pod jeho kontrolou se změni v neutrální. Všechny vlajky obsahují omezené množství peněz (10 000 dolarů) - jakmile je toto množství vyčerpáno, vlajka zmizí z mapy. Vlajky jsou vždy zobrazeny na minimapě, jak neutrální, tak v týmových barvách. Vlajky ovládané nepřítelem jsou na minimapě zobrazeny jako neutrální, dokud se některá ze spojeneckých jednotek přiblíží na dohled.

Vlajka, kterou právě zabírá někdo z ostatních hráčů, na minimapě zabliká. Pokud je zabírána hráčova vlastní vlajka, hráč obdrží některé z následujících upozornění:

- Nepřítel se pokouší zabrat Vaši vlajku
- Nepřítel zabral Vaši vlajku
- Byla zabráná vlajka (vlastním týmem)

7.2.6 Populační limit

Hráč může mít celkem 60 vojáků, pěších nebo ve vozidlech.

7.2.7 Sdílení ovládnutí

V nabídce možností může hráč umožnit sdílení ovládnutí svých jednotek jinému hráči. To je samozřejmě možné pouze v rámci jednoho týmu. Druhý hráč získá plnou kontrolu nad sdílenými jednotkami a může dokonce použít jejich hrdinu k nákupu jednotek - v takovém případě jsou prostředky na nákup odečteny z účtu hráče, který daného velitele vlastní.

7.3 Nadvláda

Vybojované vlajky generují body stejně jako finance. Hráč, který jako první shromáždí určitý počet bodů, vyhrává hru. Vlajky se během této hry nevyčerpají, generují body a finance až do konce hry.

7.4 CTF

Hráč, který vybojuje všechny vlajky, vyhrává hru.

7.5 Pravidla Souboje (RoE)

7.5.1 Lov odměn

Hráč získá 20% hodnoty každé zabitě nepřátelské jednotky v podobě finančního bonusu.

7.5.2 Sponzorství

Všichni hráči získávají určitý finanční obnos v předem definovaných časových intervalech. Tento obnos i časový interval mohou být nastaveny pro každou hru individuálně.

Časový interval: 3-12 minut

Výchozí: 3 minuty

Finanční obnos: 100 - 1000 dolarů

Výchozí: 400 dolarů

7.5.3 Omezení

Je možné zakázat konkrétní typy jednotek a povolit/zakázat jisté možnosti hry. Je-li určité nastavení vypnuto, nebude během hry k dispozici.

7.5.3.1 FRSV

Výchozí: Zapnuto

7.5.3.2 Letecký výsadek

Výchozí: Zapnuto

7.5.3.3 Přistávací zóny

Výchozí: Zapnuto

7.5.3.4 Letecká podpora

Výchozí: Zapnuto

7.5.3.5 Podpora mimo mapu

Výchozí: Zapnuto

7.5.4 Náhodné přepravníky

V určených časových intervalech jsou na náhodná místa na mapě shazovány přepravníky obsahující výzbroj a zásoby.

Časový interval: 1-12 minut

Výchozí: 3 minuty

7.5.5 Armageddon

Po vypršení určeného časového limitu všechna vozidla explodují. Zůstane pouze pěchota a žádná nová vozidla není možné koupit. Tato možnost vypne válečnou mlhu a zničí také všechny vlajky.

Časový limit: 1 - 60 minut

Výchozí: 5 minut

7.5.6 Náhlá smrt

Po uplynutí určeného časového limitu se zdraví všech hracích jednotek sníží o 90%. Tato možnost vypne válečnou mlhu a zničí také všechny vlajky.

Časový limit: 1 - 60 minut

Výchozí: 10 minut

7.5.7 Nebezpečná zóna

V určených časových intervalech některé části mapy zmizí, počínaje oblastmi na okraji mapy. Daná lokalita na minimapě zabliká těsně předtím, než zmizí. Všechny jednotky, které se v dané oblasti budou nacházet, budou při jejím zmizení zničeny.

Časový limit: 10 - 120 sekund

Výchozí: 30 sekund

7.5.8 Vietnam

Hrdinové mohou rozmisťovat pouze jednotky stojící poblíž některé z vlajek pod kontrolou hráče nebo týmu.

7.5.9 Jasnozřivost

Jakmile jsou všechny vlajky ovládnuty nebo zničeny, válečná mlha se zvedne a všechny jednotky jsou odhaleny, nikdo se nemůže skrýt.

7.5.10 Odpočet

Po určeném časovém limitu hra skončí. Ovládnuté vlajky generují peníze. Hráč, který během tohoto limitu nashromáždí nejvíce financí, vyhrává.

Časový limit: 3 - 60 minut

Výchozí: 15 minut

7.5.11 Permanentní Vlajky

Toto Pravidlo Souboje upravuje standardní pravidla a vlajky, které se nikdy nevyčerpají.

7.5.12 Strategické vítězství

První hráč, který ovládne všechny vlajky na mapě, vyhrává hru.

RoE	Death match	Nadvláda	Bitva panovníků	Uživatelský
Výchozí	+	+	+	+
Lov odměn			+	+
Sponzorství				+
Omezení	+	+	+	+
Náhodné přepravníky			+	+
Armageddon				+
Náhlá smrt				+
Nebezpečná zóna				+
Vietnam			+	+
Jasnozřivost	+			+
Odpočet		+		+
Permanentní Vlajky		+	+	+
CTF		+		+

8. KOOPERAČNÍ MÓD

V kooperačním módu je možné hrát kampaň pro jednoho hráče s přáteli po lokální síti nebo přes internet. V takové hře je sdíleno ovládání všech jednotek a zdrojů. Každý z hráčů může rozmísťovat posily a ovládat kteroukoliv jednotku, která není přímo ovládána některým z ostatních hráčů. Společně ovládané jednotky jsou zobrazeny pomocí zelených a modrých bodů. Vytvořená mužstva mohou být povolána kterýmkoliv z hráčů stisknutím příslušné číselné klávesy.