



**JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG
TECHNOLOGIEPARK 4A
A-8786 ROTTENMANN**



JoWood: www.jowood.com

Aquanox: www.aquanox.de

Dynamic Systems: www.dynamic-systems.cz

©2001 Ravensburger Interactive Media GmbH,
Developed by Massive Development GmbH, published by JoWood Productions Software
AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria





„STARCI BYLI, STARCI JSOU A STARCI BUDOU.“

**-- H. P. LOVECRAFT /
THE DUNWICH HORROR**

**„A KLANĚLI SE DRAKOVI, KTERÝŽ
DAL MOC ŠELMĚ; A KLANĚLI SE
ŠELMĚ, ŘKOUCĚ: KDO JEST PODOBNÝ
TĚ ŠELMĚ? KDO BUDE MOCI
BOJOVATI S NÍ?“**

ZJEVENÍ S. JANA 13, 4



AQUANOX

PŘEDMLUVA

Milý hráči,

Uběhlo téměř pět let od doby, kdy svět poprvé zavítal do Aqua. Byl to postkatastrofický vodní svět, v němž vše vypadalo tak zvláštní, a přesto podivně známé. Hra se tehdy jmenovala „Archimedean Dynasty“ a zachycovala události v Aqua, ke kterým došlo během první velké války s Bionty. Přestože sebedůvěra je vlastnost, která nám rozhodně nechybí, musíme kupodivu konstatovat, že jsme nikdy nepředpokládali takové nadšení a věrnost, jakou světu Aqua prokazovali a prokazují tisíce hráčů z celého světa.

Trvalo nám značnou dobu než jsme dokončili další kapitolu života žoldáka Emeraldy „Dead-Eye“ Flinta – dobu, kdy jsme horlivě modelovali světa Aqua až do těch nejmenších detailů a přitom vytvářeli zcela novou technologii, pomocí níž jsme chtěli vyprávět celý příběh. Výsledky naší práce se právě dostaly do vašich rukou – vznikl AquaNox.

Jestliže se nám podaří podnítit ve vás nadšení stejné, jaké pocítila taková spousta hráčů k „Archimedean Dynasty“, nestrávili jsme náš čas nadarmo.

The Massive Team





OBSAH

PŘEDMLUVA	3
VAROVÁNÍ PRO EPILEPTIKY	6
INSTALACE	7
Důležité:.....	7
Odinstalování	7
START HRY	7
HLAVNÍ NABÍDKA	8
Single Player (hra jednoho hráče)	8
Multiplayer (síťová hra)	9
NABÍDKA SÍŤOVÉ HRY	11
Join (připojit se)	11
Start Server (spustit server)	12
Player (hráč).....	13
DALŠÍ INFORMACE O SÍŤOVÉ HŘE:	13
Setup (nastavení).....	17
Nabídka nastavení	17
NABÍDKA SYSTEM (SYSTEM)	21
NABÍDKA GAME OPTIONS (VOLBY HRY)	23
Nabídka CD-Key (klíče k CD)	23
Quit Game (konec hry).....	23
Přítelkyně Sally	23
Nabídka Dialog (rozhovor)	24
Nabídka Shop (obchod).....	25
Nabídka Equipment (vybavení)	26
Nabídka Ship (lod')	27
Nabídka Dock (loděnice).....	28
Nabídka Options (voleb)	28
BOJ	29
Standardní ovládání: hra jednoho hráče	29
Standardní ovládání: síťová hra	30





AQUANOX

STRATEGIE BOJE	31
PLAVIDLA A ZBRANĚ	33
Hráčova plavidla	34
ZBRANĚ A TORPÉDA	37
Děla	37
Torpéda	41
ZBRANĚ V SÍŤOVÉ HŘE	44
Zbraně:	44
Předměty	46
Vzácné předměty	46
Terminologie	47
Další vybavení	48
Třídy nepřátel	49
DĚJINY AQUA	51
AQUATORIA	54
Atlantic Federation (Atlantická federace)	54
Tornado Zone (Zóna Tornádo)	55
EnTrOx Corporation (Společnost EnTrOx)	56
Shogunate (Šógunát)	56
Clan Union (Rodový svaz)	57
Machina Antarctica	58
The Bionts (Bionti)	58
PODMOŘSKÝ REJSTŘÍK	59
ENCYKLOPEDIE	62
MALÁ ENCYKLOPEDIE AQUATICA	68
AUTOŘI	73
Massive development:	73
Fishtank Interactive:	73
IMPRESSUM	76





VAROVÁNÍ PRO EPILEPTIKY

Před spuštěním hry si pozorně přečtete toto upozornění:

Někteří lidé mohou být náchylní k epileptickým záchvatům či ztrátám vědomí, jsou-li vystaveni kontaktu s určitým typem blikajícího světla, či s jinými jevy, které nás běžně obklopují.

Pokud tyto lidé sledují rychlé blikání obrázků na televizní obrazovce či při hraní počítačových her, vystavují se tím riziku epileptického záchvatu. Záchvat může dostat i člověk, který dříve neměl žádné příznaky epilepsie. Pokud vy nebo někdo z členů vaší rodiny trpí epilepsií či ztrátami vědomí, které způsobuje rychle blikající světlo, poraďte se o hraní her nejdříve se svým lékařem. Rodičům doporučujeme, aby dávali na dítě při hraní vždy pozor. Pokud se u vás či u vašich dětí projeví závratě, poruchy vidění, svalové křeče, ztráta vědomí, problémy s udržením rovnováhy nebo nechtěné pohyby, okamžitě přestaňte hrát a obraťte se na svého lékaře.

VŠEOBECNÁ UPOZORNĚNÍ SPOJENÁ S POUŽÍVÁNÍM POČÍTAČOVÝCH PROGRAMŮ:

- Nehrajte, pokud se cítíte unavení nebo jste málo spali.
- Ujistěte se, že místnost s počítačem je dobře osvětlená.
- Po každé hodině hraní si udělejte alespoň patnácti minutovou přestávku.

ZVLÁŠTNÍ OPATŘENÍ PRO HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER:

- Na obrazovku se při hře dívejte z co největší vzdálenosti.
- Pokud je to možné, hrajte hru na malé obrazovce.



AQUANOX

INSTALACE

Abyste mohli nainstalovat hru, vložte prosím CD s **AquaNox** do mechaniky CD-ROM.

POZNÁMKA: Máte-li u mechaniky CD-ROM vypnutou funkci automatického přehrávání, spusťte program **AquaNox Browser** dvojitým klepnutím na Tento počítač. V následujícím okně stačí klepnout dvojitě na ikonu mechaniky CD-ROM, do které bylo vloženo CD s **AquaNox**.

Otevře se **AquaNox Browser** (prohlížeč), kde stačí klepnout na **Install AquaNox** (nainstalovat AquaNox). Za několik sekund se instalace hry zahájí automaticky.

Pak stačí postupovat podle pokynů průvodce instalací.

DŮLEŽITÉ:

- Před spuštěním **AquaNox** musíte uzavřít všechny běžící programy.
- AquaNox vyžaduje DirectX 8. Přesvědčte se, prosím, zda máte na svém počítači DirectX 8 nebo vyšší nainstalovaný. DirectX 8 můžete nainstalovat tlačítkem **Install DirectX 8** (nainstalovat DirectX 8) z programu **CD-Browser** (prohlížeč).
- AquaNox před započítím hry vyžaduje zadat klíč k CD. Dávejte, prosím, pozor na materiály dodávané ke hře a nepoškodte je. Klíč k CD je skupina 16 číslic, pomlčkami rozdělená do skupin po čtyřech, uvedená na nálepce buď na manuálu nebo na přebalu CD.

ODINSTALOVÁNÍ

Odinstalování provedete klepnutím na **Uninstall AquaNox** (odinstalovat AquaNox) v programové složce **AquaNox** nebo klepnutím na tlačítko **Uninstall AquaNox** v programu **AquaNox Browser** (prohlížeč).

START HRY

AquaNox můžete začít hrát po vložení CD s **AquaNox** do mechaniky CD-ROM. Objeví se **AquaNox Browser** (prohlížeč) a v něm můžete klepnout na **Play AquaNox** (hrát AquaNox).

Poznámka: Máte-li u mechaniky CD-ROM vypnutou funkci automatického přehrávání, spusťte program **AquaNox Browser** dvojitým klepnutím na Tento počítač. V následujícím okně stačí klepnout dvojitě na ikonu mechaniky CD-ROM, do které bylo vloženo CD s **AquaNox**.





Jestliže je CD s **AquaNox** již v mechanice a jestliže už byla hra nainstalovaná (viz Instalace na str. 7), můžete ji spustit klepnutím na ikonu AquaNox na pracovní ploše nebo klepnutí na tlačítko **Start** na liště úloh Windows a pak výběrem: **Programy>AquaNox**. Po levém klepnutí na **Play AquaNox** (hrát AquaNox) se hra rozběhne.

DŮLEŽITÉ: CD s AquaNox musí po dobu hry zůstat v mechanice CD-ROM.

HLAVNÍ NABÍDKA

Hlavní nabídka je první z nabídek ve hře.

POZNÁMKA: Položky z nabídky vybíráte pomocí kurzorových kláves: klávesami **↑↓** měníte vybranou položku a klávesami **←→** měníte její volby nebo nastavení. Klávesou **<Enter>** změny potvrdíte.



V hlavní nabídce můžete vybírat z následujících možností:

- Singleplayer (hra jednoho hráče)
- Multiplayer (síťová hra)
- Credits (autoři)
- Setup (nastavení)
- Exit (ukončení)

Single Player (HRA JEDNOHO HRÁČE)

Tato volba zahajuje hru jednoho hráče. Z následující nabídky můžete volit, zda chcete hrát:

INSTANT FIGHT: (okamžitý boj)

Mise, v níž se octnete přímo v akci.

Dále si můžete vybrat jeden ze čtyřech scénářů soubojů: Dogfight, Fightclub, Duel, Asylum



STORY: (příběh) Kampaň s možností nahrávat dříve uložené hry nebo přehrávat animované filmy doplňující děj, které jste během hry zatím zhlédli (více informací o nabídkách kampaně viz str. 14).





AQUANOX

MULTIPLAYER (SÍŤOVÁ HRA)

V síťové hře můžete hrát proti dalším lidským hráčům připojeným přes místní počítačovou síť nebo internet. Do jedné síťové hry se může zapojit až 16 hráčů.

POZNÁMKA: V režimu síťové hry musí každý hráč vlastnit svůj CD-ROM a k němu příslušející klíč.

SLUŽBA GAMESPY

Nejsnazší cesta, jak si zahrát AquaNox po internetu, vede přes službu GameSpy Arcade:

JAK HRÁT AQUANOX S VYUŽITÍM SLUŽBY GAMESPY

ARCADE

S pomocí GameSpy Arcade, který je přiložen na herním CD-ROM, lze AquaNox hrát také online. Nemáte-li GameSpy Arcade doposud nainstalovaný, vložte CD do mechaniky a instalaci proveďte. Podle pokynů si vytvořte při instalaci svoji identifikaci GameSpy ID a zvolte si heslo. AquaNox pak můžete hrát online následovně:

SPUSŤTE GAMESPY A PŘEJDĚTE DO MÍSTNOSTI AQUANOX:

Klepněte na odkaz GameSpy Arcade v nabídce Start. Jakmile se program spustí, budete požádán o přihlášení do systému prostřednictvím svého GameSpy ID a hesla. V tomto okamžiku můžete být dále požádán o aplikaci záplaty programu GameSpy Arcade nebo jeho vylepšení na nejnovější verzi. Doporučujeme to provést. Po přihlášení uvidíte na levé straně obrazovky seznam her a dalších zajímavých možností. Zde lze provádět spoustu činností, ty ale prozkoumáme později! Do místnosti AquaNox se dostanete klepnutím na tlačítko AquaNox umístěné na levé straně pod záložkou Games (hry). Možná budete muset okno nalevo posunout nebo zavřít některé jiné záložky.

POZNÁMKA: Pokud se v GameSpy Arcade neobjeví na levé straně okna záložka Games, přesvědčte se, že máte hru nainstalovanou (viz Instalace na str. 7) a prohledejte disk, aby došlo k zařazení AquaNox do GameSpy Arcade. Prohledání se provádí výběrem volby GameSpy a klepnutím na Scan for Games... (vyhledat hry).

NAJDĚTE NEBO VYTVOŘTE VLASTNÍ HRU AquaNox:

Po vstupu do místnosti AquaNox se můžete setkat a promluvit s dalšími hráči, najít cizí servery či si spustit server vlastní. V horní polovině okna místnosti AquaNox najdete seznam dostupných serverů, každý s příslušným počtem hráčů. Zde si můžete také prohlédnout svoji vlastní rychlost spojení měřenou jako „ping“. Čím menší hodnota ping je, tím lépe pro hru. Nelíbí se vám žádný z dostupných serverů? Pak stačí klepnout na tlačítko Create Server (vytvořit server), odstartovat vlastní server a počkat, až se k němu připojí další hráči. (Více hráčů obvykle přiláká zajímavé či legrační pojmenování serveru, jako například „Smell my dipole converter!“ [čuchni si k mému dipólovému konvertoru]). V opačném případě stačí zvolit server, dvojitě klepnout na jeho název a zapojit se do hry.



ZAPOJOVÁNÍ SE DO HRY A START HRY:

Jakmile klepnete dvojité na název serveru nebo když odstartujete novou hru, vstoupíte do jakési zákulisní místnosti. Zde můžete konverzovat s ostatními hráči a připravit se na boj. Jakmile budete s přípravami hotov, klepněte na tlačítko Ready (připraven) v horní části obrazovky. Až to udělají všichni hráči, může hostitel hru odstartovat. GameSpy Arcade pak spustí AquaNox a bitva může začít!

DŮLEŽITÉ: Využíváte-li při hře profil GameSpy, aktivuje se hra více hráčů. Profil GameSpy můžete upravovat stejně jako profily ostatní. Změnu profilu GameSpy můžete provést výběrem GameSpy>EditProfile... (úprava profilu).

NĚJAKÉ PROBLÉMY?

Narazíte-li na nějaký problém s registrací nebo instalací GameSpy Arcade nebo s nějakou jinou funkcí AquaNox, podívejte se na naši webovou stránku na adresu <http://www.gamespyarcade.com/help/>. K dispozici je také adresa elektronické pošty, kterou získáte na stránce <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.





AQUANOX

NABÍDKA SÍŤOVÉ HRY

Z nabídky Multiplayer (síťové hry) můžete vybírat z následujících voleb:

- Join (připojit se)
- Start Server (spustit server)
- Player (hráč)

Join (PŘIPOJIT SE)

Po výběru této volby se objeví Serverbrowser (prohlížeč serverů). V nabídce možností Serverbrowser najdete:



- Network Type: (typ sítě)
Rozhodněte se pro LAN (místní počítačovou síť) nebo Internet. Chcete-li obnovit obsah okna prohlížeče, musíte zvolit buď LAN nebo Internet a stisknout klávesu <Enter>.
- Game Type: (typ hry)
Vyberte si mezi Capture the Flag (boj o vlajku), Death Match (všichni proti všem) nebo Time Death Match (všichni proti všem na čas) (viz Jednotlivé typy síťových her na str.).
- Sort by: (kritérium třídění)
Umožní změnit uspořádání seznamu serverů v Serverbrowser. Třídít můžete podle: Game Type (typu hry), Ping Time (odezvy), Server Name (název serveru) nebo Map Type (typu mapy).
- Show Full: (ukázat zaplněné servery)
Umožňuje odfiltrovávat ze seznamu servery, které jsou právě plné. Vyberte Yes/No (ano/ne).
- Show Empty: (ukázat prázdné servery)
Umožňuje odfiltrovávat ze seznamu servery, které jsou právě prázdné. Vyberte Yes/No (ano/ne).
- Specify: (upřesnit)
Tato možnost dovoluje hrát AquaNox ve více hráčích po internetu bez nutnosti používat GameSpy Arcade. V této nabídce musíte zadat IP adresu a číslo portu na serveru, ke kterému se chcete připojit. Výběrem Join (připojit se) z této nabídky se pak ke zvolenému serveru připojíte.
- Join: (připojit se)
Zvolte tuto volbu a stiskněte klávesu <Enter>. Připojíte se tak k právě zvolenému serveru.

11





START SERVER (SPUSTIT SERVER)

Tato volba zobrazí nabídku nastavení serveru, ve které můžete upravovat následující funkce:

- **Session Name:** (název relace)
Zadejte název zakládané relace.
- **Type of Game:** (typ hry)
Určete typ hry, kterou chcete spustit: Capture the Flag Capture the Flag (boj o vlajku), Death Match (všichni proti všem) nebo Time Death Match (všichni proti všem na čas) (viz Jednotlivé typy síťových her na str.).
- **Map Selection:** (výběr mapy)
Pomocí kurzorových kláves vlevo a vpravo vyberte mapu.
- **Max Players:** (maximální počet hráčů)
Určete maximální počet hráčů na serveru: 2 – 16.
- **Password:** (heslo)
Nastavte si heslo, chcete-li připravit soukromou hru. Kdo se k ní pak bude chtít připojit, bude muset heslo znát.
- **Visible:** (viditelný)
Rozhodněte se, zda má být váš server viditelný na GameSpy nebo LAN: Yes (ano) nebo No (ne).
- **Dedicated:** (vyhrazený)
Rozhodněte se, zda tento počítač vyhradíte pouze pro obsluhu serveru: Yes (ano) nebo No (ne).
- **Capture Limit:** (omezení počtu krádeží vlajky)
Nastavte maximální počet krádeží vlajky pro hru typu Capture the Flag (boj o vlajku): 5-120 nebo none (žádné).
- **Time Limit:** (časový limit)
Nastavte maximální délku trvání hry: 1-120 minut nebo none (žádný).
- **Frag Limit:** (omezení počtu zabití)
Nastavte maximální počet zabití pro hry typu Death Match (všichni proti všem) nebo Time Death Match (všichni proti všem na čas): 5-120 nebo none (žádné).
- **Start:**
Spustí server.





AQUANOX

Player (HRÁČ)

Tato volba zobrazí nabídku nastavení profilu hráče, ze které můžete vybírat následující funkce:

- Name: (jméno)
Zadejte název profilu.
- Team: (družstvo)
Vyberte červenou nebo modrou barvu družstva.
- Ship: (plavidlo)
Zvolte si typ lodě.

DALŠÍ INFORMACE O SÍTOVÉ HŘE:

PŘIPOJOVÁNÍ SE KE HŘE NA LAN

Chcete-li se zapojit do síťové hry na místní počítačové síti (LAN), vyberte z nabídky položku Multiplayer (síťová hra) a v následující nabídce zvolte tlačítko Join (připojit se). Počítač se poté pokusí vyhledat servery běžící na LAN, ke kterým je možné se připojit. V nabídce po pravé straně můžete volit režim hry. Tento výběr pak funguje jako filtr. Zobrazují se pouze otevřené hry zvoleného typu. V seznamu na levé straně obrazovky můžete kurzorovými klávesami vybírat z otevřených serverů, sledovat, na jakých mapách se hraje, kdo je připojen a můžete zjišťovat také další informace o jednotlivých hráčích. Z nabídky na pravé straně obrazovky můžete volit možnosti prohlížení. Odsud se lze také, samozřejmě, ke zvolné hře připojit klepnutím na tlačítko Join (připojit se).

VYTVÁŘENÍ SÍTOVÝCH HER NA LAN

Chcete-li na místní počítačové síti (LAN) vytvořit síťovou hru, musíte klepnout na tlačítko Multiplayer (síťová hra) a potom na Server. Počítač poté spustí nastavení síťové hry. Všichni ostatní hráči pak tento server pro hru využívají jako jeho klienti. Poté, co vyberete Server, objeví se nabídka serveru, ve které musíte nastavit několik věcí:





SESSION NAME: (název relace) Sem zadejte název své hry.

GAME TYPE: (typ hry) Zde určíte herní režim, který jste si pro hru vybral.

MAP NAME: (název mapy) Tady vyberete mapu, na které se bude hrát.

MAX. PLAYERS: (maximální počet hráčů) Zde určíte maximální počet hráčů, kteří se mohou hry zúčastnit.

PASSWORD: (heslo) Pokud budete chtít povolit přístup do hry pouze určitým osobám, vymyslete si heslo a zadejte ho sem.

VISIBLE ON/OFF: (viditelný/neviditelný) Budete-li požadovat, aby nebyl server v seznamech ostatních hráčů vidět, přepněte tuto volbu na „visible off“.

DEDICATED ON/OFF: (vyhrazený/nevyhrazený) Tímto přepínačem můžete vytvořit vyhrazený server.

TIME LIMIT: (časový limit) Doba trvání hry v minutách.

FRAG LIMIT (OMEZENÍ POČTU ZABITÍ): Omezí povolený počet zabití ve hře.

START: Spustí hru.

BACK: (zpět) Rozhodnete-li se server nezakládat, vrátí vás tato funkce zpět do hlavní nabídky.

VYTVÁŘENÍ SÍŤOVÝCH HER NA INTERNETU

Budete-li chtít vytvořit hru na internetu, ale přitom z jakéhokoliv důvodu nebudete využívat službu GameSpy, stačí vytvořit server postupem uvedeným v předchozí kapitole a přepínač v Server Browser (prohlížeči serverů) nastavit místo na LAN na Internet.

PŘIPOJOVÁNÍ SE KE HŘE NA INTERNETU

Budete-li se chtít připojit ke hře na internetu, ale přitom z jakéhokoliv důvodu nebudete využívat službu GameSpy, otevřete nabídku Join (připojit se – jak bylo popsáno v kapitole „Připojování se ke hře na LAN“) a klepněte na Specify (upřesnit). Sem musíte zadat IP adresu a adresu portu serveru. Obě čísla musíte získat předem od hráče, který server založil.

PŘIPOJOVÁNÍ SE KE HŘE CHRÁNĚNÉ HESLEM

Když se budete chtít připojit ke hře chráněné heslem, musíte heslo nejprve zadat. Přejděte do nabídky Start Server (spustit server) a tam heslo zadejte. Pak se vraťte, vyberte Join (připojit se) a zapojte se do hry.





AQUANOX

NASTAVENÍ VYHRAZENÉHO SERVERU

Vyhrazený server můžete nastavit následujícími přepínači z příkazové řádky:

Verze AquaNox 1.00 může být nastavena jako vyhrazený server se střídáním map pomocí třech souborů se skripty a přepínači z příkazové řádky.

POZNÁMKA: Nynější verze vyhrazeného serveru zatím není plně optimalizovaná.

Jednoduché optimalizace můžete docílit vypnutím zvuku, což lze provést úpravou souboru config.txt.

Ten můžete najít v adresáři:

Ve Windows 2000: „documents and settings\uživatel\application data\AquaNox\config.txt“

Ve Windows 98: „c:\windows\application data\AquaNox\config.txt“

V souboru config.txt najdete tyto záznamy a změnou hodnoty z 1 na 0 vypnete 2D i 3D zvuk.

```
Name = "snd2d_enable"  
Type = "s32"  
Value = 0
```

```
Name = "snd3d_enable"  
Type = "s32"  
Value = 0
```

POZNÁMKA: Volby 2D a 3D jsou vzájemně propojené, proto by měly být zapínány/vypínány současně.

Server nastavíte úpravou těchto souborů se skripty:

```
...\\AquaNox\ini\mp_server.des  
...\\AquaNox\ini\mp_game.des  
...\\AquaNox\ini\mp_player.des
```

Jednotlivá nastavení v souborech se skripty jsou popsána u každého řádku v komentářích.





PŘEPÍNAČE Z PŘÍKAZOVÉHO ŘÁDKU:

-window

Vnutí programu režim zobrazení v okně s rozlišením 640x480.

-host

Program bude hostitelem relace.

-connect uuu.vvv.www.xxx:yyyy

Hra se připojí na zadanou IP adresu a port. Nebude-li uveden žádný port, použije se standardní.

-bandwidth 1000

Nastaví šířku pásma na 1000 bytů za sekundu. Tato volba je určena pouze pro stranu klienta. Možný rozsah hodnot je od 1000 do 10000.

-si "name"

Zavede uvedený soubor se skripty pro server: „name“ (standardně ...\\AquaNox\\ini\\mp_server.des).

-pi "name"

Zavede uvedený soubor se skripty pro hráče: „name“ (standardně ...\\AquaNox\\ini\\mp_player.des).

-gi „name“

Zavede uvedený soubor se skripty pro hru: „name“ (standardně ...\\AquaNox\\ini\\mp_game.des).

-cdkey „key“

Určuje klíč k CD.

-name „player“

Určí jméno hráče: „player“.

-password „password“

Určí heslo. Tato volba je platná pouze pro stranu klienta.

POZNÁMKA: Heslo omezující přístup k relaci serveru se uvádí do souboru se skriptem pro server. (viz -si "name" a ...\\AquaNox\\ini\\mp_server.des).





AQUANOX

JEDNOTLIVÉ TYPY SÍŤOVÝCH HER

Deathmatch (VŠICHNI PROTI VŠEM)

V režimu Deathmatch je cílem buď dosáhnout v určeném čase nejvyššího počtu zabití nebo se stát první osobou, které se podaří dosáhnout předem určený počet zabití bez časového omezení. V režimu Deathmatch bojuje každý sám za sebe a všichni proti všem.

Team Deathmatch (SOUBOJ DRUŽSTEV)

V režimu Team Deathmatch je také cílem dosáhnout v určeném čase nejvyššího počtu zabití nebo se stát první osobou, které se podaří dosáhnout předem určený počet zabití bez časového omezení. Nyní však proti sobě stojí dvě družstva.

CAPTURE THE FLAG (BOJ O VLAJKU)

V tomto režimu soupeří členové dvou družstev o to, kdo sebere vlajku soupeře z jeho základny a přinese ji k základně vlastní. Body se dostávají za každé úspěšné dopravení vlajky nepříteli na vlastní stožár, pokud přitom vlastní vlajka zůstane na svém místě (tzn. nebyla odcizena nepřítelem v okamžiku, kdy člen družstva nesoucí cizí vlajku dorazí ke svému stožáru). Vlajky se zmocníte pouhým projetím pravidlem přes ni. Vlajka se pak automaticky připevní na hráčovu loď, kde zůstane do doby, než je dopravena na jeho základnu nebo než je hráč zabit.

Setup (NASTAVENÍ)

V následujících nabídkách můžete nastavovat různé funkce hry týkající se ovládání pravidla, ovládání pohledů a směrů pohybu, typů střelby, prioritních zbraní. Dále můžete vybírat polohu vnější kamery a nastavovat úhly kamer.

NABÍDKA NASTAVENÍ

Z nabídky nastavení můžete vybírat následující funkce:

- Controls (ovládání)
- System (systém)
- Game Options (volby hry)
- CD-Key (klíč k CD)





NABÍDKA Controls (OVLÁDÁNÍ)

Z nabídky ovládání můžete vybírat následující funkce:

- Profile (profil)
- Direction of View (řízení pohledu)
- Direction of Movement (řízení pohybu)
- Weapon's Config (konfigurace zbraní)
- Miscellaneous (různé)
- Camera (kamera)
- Taunts (posměšky – síťová hra)
- Team Message (zprávy pro družstvo – síťová hra)

Profile: (PROFIL)

Z nabídky profilů si můžete vybrat, u kterého profilu chcete měnit nastavení klávesových zkratk. K dispozici jsou tyto profily: Single Player – Mouse (hra jednoho hráče – myš), Multiplayer – Mouse (síťová hra – myš), Single Player – Joystick (hra jednoho hráče – joystick) a Multiplayer – Joystick (síťová hra – joystick).

Direction of View: (ŘÍZENÍ POHLEDU)

Po výběru této volby se objeví nabídka Targeting Controls (ovládání zaměřování), ze které můžete vybírat následující funkce:

- Direction of View (řízení pohledu): Podle nabídky Assign Control (přiřazení ovladače) přidělí zařízení/osu určenou k ovládání pohybu Up/Down (nahoru/dolu) a Left/Right (vlevo/vpravo).
- Assigned (přiděleno): Přiřazuje zařízení/osu směru pohybu, který je právě vybraný volbou Direction of View. Zařízení/osu lze vybírat z následujících možností: Mouse X, Mouse Y (myš), Joy X, Joy Y, Joy Z, Joy R, Joy U, Joy V (joystick), Joy slider O nebo Joy slider 1 (posuvník joysticku).
- Sensitivity (citlivost): Nastavitelné měřítko určující citlivost uvedeného ovládacího prvku.
- Tolerance (tolerance): Nastavitelné měřítko určující toleranci uvedeného ovládacího prvku.
- Inverted (opačný smysl): Opačný smysl pohybu osy: On/Off (zapnutý/vypnutý).





AQUANOX

Direction of Movement: (ŘÍZENÍ POHYBU)

Po výběru této volby se objeví nabídka Movement Controls (ovládání pohybu), ze které můžete vybírat následující funkce:

- Fwd (vpřed): Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o tento směr pohybu.
- Back (vzad): Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o tento směr pohybu.
- Left (vlevo): Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o tento směr pohybu.
- Right (vpravo): Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o tento směr pohybu.
- Up (nahoru): Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o tento směr pohybu.
- Down (dolu): Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o tento směr pohybu.
- More (další): Zobrazí další nabídku s těmito možnostmi:

Direction of Movement (řízení pohybu): Podle nabídky Assign Movement (přiřazení ovladače pohybu) přidělí zařízení/osu určenou k ovládání pohybu Up/Down (nahoru/dolu) a Left/Right (vlevo/vpravo).

Assigned (přiděleno): Přiřazuje zařízení/osu směru pohybu, který je právě vybraný. Zařízení/osu lze vybírat z následujících možností: Mouse X, Mouse Y (mys), Joy X, Joy Y, Joy Z, Joy R, Joy U, Joy V (joystick), Joy slider D nebo Joy slider 1 (posuvník joysticku).

Sensitivity (citlivost): Nastavitelné měřítko určující citlivost uvedeného ovládacího prvku.

Tolerance (tolerance): Nastavitelné měřítko určující toleranci uvedeného ovládacího prvku.

Inverted (opačný smysl): Opačný smysl pohybu osy: On/Off (zapnutý/vypnutý).

Weapons Configuration: (KONFIGURACE ZBRANÍ)

Po výběru této volby se objeví nabídka Weapons Configuration, ze které můžete vybírat následující funkce:

- Primary Fire (primární střelba): Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o ovládání této činnosti.
- Secondary Fire (druhotná střelba): Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o ovládání této činnosti.
- Next Weapon (následující zbraň): Přepnutí na další dostupnou zbraň. Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o ovládání této činnosti.
- Last Weapon (předchozí zbraň): Přepnutí na předchozí zbraň. Vyberte jeden nebo dva ovládací prvky, které se postarají o ovládání této činnosti.
- Switch Weapon (přepínání zbraní): Vyberte On/Off (zapnout/vypnout).





- Choose Weapon (dead option ??? mrtvá volba)
- Don't Display Weapon (nezobrazovat zbraň): Vyberte On/Off (zapnout/vypnout).
- Vendetta 1 / Vendetta Sniper: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Vendetta 2 / Vendetta Gun: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Vendetta Gatling: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Plasma 1: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Plasma 2 / Quantum Blaster: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Plasma Gatling: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Sizzler: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Doom Mortar: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Laser Gatling: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- EMPactor: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- ????: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne toto zvláštní zařízení.
- Hitman: Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Torpedo Launcher (torpédomet): Vyberte ovládací prvek, který ve hře zapne tuto zbraň.
- Throw Buzzer (vypustit bzučák): Vyberte ovládací prvek, který vypustí tento obranný prostředek.
- Lock Enemy (zachytit nepřítele): Vyberte ovládací prvek zapínající tuto funkci.

Miscellaneous (RÚZNÉ)

Po výběru této volby se objeví nabídka dalších funkcí, ve které najdete:

- Show Score (zobrazit skóre): Po výběru této volby uvidíte svůj aktuální bodový stav.
- Chat (přímá konverzace): Výběrem této volby otevřete konzolu pro přímou konverzaci.
- Screenshot (sejmutí obrazovky): Po výběru této volby dojde k sejmutí obrazovky do souboru.





AQUANOX

Camera (KAMERA)

Tato volba zobrazí nabídku kamery, z níž můžete vybírat z:

- On/Off (zapnuta/vypnuta): Zapnout / vypnout kameru
- Alpha sub: Posun kamery vlevo
- Alpha add: Posun kamery vpravo
- Beta sub: Posun kamery dolů
- Beta add: Posun kamery nahoru
- Distance sub: Posun kamery dopředu
- Distance add: Posun kamery dozadu

NumPad 0

NumPad 4

NumPad 6

NumPad 2

NumPad 8

NumPad 7

NumPad 1

Taunts (POSMĚŠKY)

Ve hře můžete používat různé posměšky nebo pozdravy, které zde přiřadíte k jednotlivým ovládacím prvkům, jimiž se budou aktivovat.

Team Messages (ZPRÁVY PRO DRUŽSTVO)

Tato nabídka ukáže/přehraje různé herní zprávy určené ostatním členům družstva, které můžete přiřadit k jednotlivým ovládacím prvkům, jimiž se budou aktivovat.

NABÍDKA System (SYSTÉM)

Z nabídky System můžete vybírat následující volby:

- Video (obraz)
- Audio (zvuk)
- Network (sít)

Video (OBRAZ)

V nabídce úprav obrazu můžete měnit následující volby:

- Quality (kvalita): Vyberte si z: Low (nízká), Med (střední), High (vysoká) nebo Custom (vlastní nastavení).
- Resolution (rozlíšení): Vyberte rozlišení, ve kterém chcete hru provozovat.
- Object Detail Texture (textury objektů): Vyberte On/Off (zapnuto/vypnuto).
- Landscape LOD (podrobnosti prostředí): Upravte množství detailů prostředí.
- Landscape Light (osvětlení prostředí): Vyberte On/Off (zapnuto/vypnuto).
- Landscape Passes (počet průchodů vykreslování prostředí): Vyberte Single (jeden) nebo Multiple (několik).



- Landscape Details Texture (textury prostředí): Vyberte On/Off (zapnutý/vypnutý).
- Num of Plants (množství rostlin): Upravte bohatost zobrazované flóry.
- Plankton Detail (hustota planktonu): Upravte hustotu planktonu.
- Light Rays (světelné paprsky): Vyberte On/Off (zapnutý/vypnutý).
- Dynamic Shadows (dynamické stíny): Vyberte On/Off (zapnutý/vypnutý).
- Texture Memory (paměť pro textury): Upravte množství paměti využívané pro textury.
- Texture Filter (filtrování textur): Vyberte z: Bilinear (kvadratické), Trilinear (kubické) nebo Anisotropic (anizotropní).
- Triple-Buffer (trojnásobná obrazová vyrovnávací paměť): Vyberte On/Off (zapnuta/vypnuta).
- Vertical-Sync (vertikální synchronizace): Vyberte On/Off (zapnuta/vypnuta).
- FSAA (vyhlazování obrazu): Vyberte On/Off (zapnuto/vypnuto).
- Pixel Shader (koprocessor pixelové efekty): Vyberte On/Off (zapnut/vypnut).
- Radar Detail (podrobnosti na radaru): Upravte množství podrobností viditelných na radaru.

Audio (ZVUK)

V nabídce úprav zvuku můžete vybírat z následujících voleb:

- Activated (zapnutý): Vyberte On/Off (zapnutý/vypnutý).
- Quality (kvalita): Vyberte si z: Low (nízká), Med (střední), High (vysoká) nebo Custom (vlastní nastavení).
- Sound System (zvukový systém): Vyberte si z: Normal (normální), EAX, EAX2 nebo A3D.
- FX-Volume (hlasitost zvukových efektů): Upravte hlasitost zvukových efektů ve hře.
- Music Volume (hlasitost hudby): Upravte hlasitost hudby ve hře.

Network (SÍŤ)

V nabídce nastavení sítě můžete vybírat z následujících voleb:

- Data Rate (datová frekvence): Vyberte kvalitu svého síťového spojení: 33,6k a nižší, 56k low (nízká), 56k high (vysoká), DSL nebo Cable Modem (kabelový modem), ISDN nebo LAN.





AQUANOX

NABÍDKA Game Options (VOLBY HRY)

Tato nabídka obsahuje jedinou volbu, která umožňuje zapnout či vypnout Target Identification (identifikaci cíle).

NABÍDKA CD-Key (KLÍČE K CD)

Do pole Key (klíč) zadejte svůj klíč k CD a potvrďte jej výběrem Check (zkontrolovat) a stiskem <Enter>.

Quit Game (KONEC HRY)

Touto volbou ukončíte hru a vrátíte se zpět do smutné reality.

PŘÍTELKYNĚ

Sally

Ahoj mladý Flinte!

Touto dobou bys mě měl už znát, ale raději ti, pro jistotu, poskytnu pár informací, jak se chovat k ženě, jako jsem já.

Jsem tvou informační centrálou. Budu s tebou, kamkoli se hneš. Na palubě se spojíš s lodními systémy a v průběhu boje ti budu poskytovat všechna důležitá data a nezbytné informace. Na pochůzkách po stanovištích mě můžeš s sebou přenášet také stejně snadno jako mobilní telefon. Vyhledám osoby, s kterými je třeba hovořit, zprostředkují vyjednávání při nákupu vybavení nebo lodí a postarám se o výbavu plavidla stejně jako o plnění budoucích úkolů.



A teď pár slov o mých zvláštních schopnostech na jednotlivých stanovištích:

Na displeji vlevo nahoře si můžeš přečíst název stanoviště a také jeho hloubku pod mořskou hladinou. Pod těmito údaji je šest tlačítek s mými nabídkami. Vybírat z nich můžeš kurzorovými klávesami.





NABÍDKA Dialog (ROZHOVOR)

Ze stanoviště můžeš vstoupit do všech dostupných dialogů tlačítkem Talk (hovořit). Stisk tohoto tlačítka potvrdí klávesou <Enter> a objeví se nabídka konverzace.

VÝBĚR DIALOGU

Moje nabídka dialogu obsahuje seznam postav, jejich jména a nynější stanoviště. Portrét potom znázorňuje pouze tu osobu, která rozmluvu zahájila. Někdy se jí mohou, samozřejmě, účastnit více než jen dva lidé. Nabízet mohou pouze právě dostupné partnery pro dialog. Někdy, po splnění určitých úkolů nebo po dokončení některých rozhovorů, se objeví noví partneři. Jestliže na stanovišti není momentálně možná žádná konverzace, nemusí to ještě nutně znamenat, že zde v příští misi nenajdeš někoho, s kým se dá promluvit.

Dialog vybereš kurzorovými klávesami a potvrdíš stiskem <Enter>.

Chceš-li, můžeš se, samozřejmě, také vrátit do hlavní nabídky. Stačí vybrat na posledním místě v seznamu volbu Exit to Main Menu (návrat do hlavní nabídky) nebo stisknout klávesu <Esc>.



KONVERZACE

Když si vybereš dialog, uvidíš na levé straně obrazovky všechny, kdo se konverzace účastní. Velký portrét zvýrazňuje osobu, která právě hovoří. Napravo od řečníka uvidíš jeho současnou pozici. Text dialogu je pak vidět v rámečku dole.

Stiskem tlačítka střelba nebo klávesy <Enter> se dostaneš k dalšímu odstavci konverzace.

Klávesou <Esc> se můžeš vrátit do nabídky dialogu. Musíš však být opatrný: právě probíhající rozhovor bude v takovém případě ukončen. Informace, které ses mohl pravděpodobně dozvědět, už příště k dispozici nebudou. Přitom ty právě informace hrají ve světě Aqua životně důležitou úlohu!!!





AQUANOX

NABÍDKA Shop (OBCHOD)

V obchodě můžeš nakupovat zbraně, torpéda, generátory, klamné cíle (bzučáky) a všechny ostatní předměty. Stačí vybrat Shop (obchod) a stisknout <Enter>.

OBCHOD

Uprostřed obrazovky vidíš seznam vybavení, které je na tomto stanovišti k dispozici. Seznam je rozdělen do třech sloupců. Sloupec vlevo obsahuje ikony podle typu předmětu. Mohou to být některé z následujících:



Záměrný kříž

Zbraně, kterými můžeš vyzbrojit své plavidlo.

Torpédo

Různé typy torpéd.

Blesk

Generátory zvyšující kapacitu pohonné jednotky.

Francouzský klíč

Oprávérenské zařízení s různým stupněm účinnosti.

Hvězda

Zvláštní předmět.

Prostřední sloupec obsahuje název předmětu a v pravém sloupci je uvedena jeho cena. Vpravo dole pak najdeš informaci o aktuální výši zůstatku na tvém účtu.

V seznamu se můžeš posouvat kurzorovými klávesami a jimi také vybíráš předmět. Automaticky je vybrán předmět nahoře v seznamu. Kurzorovou klávesou vlevo horní předmět zakoupíš. Pokud již vybraný předmět vlastníš, můžeš jej odprodat kurzorovou šipkou vpravo.

Na levé straně nahoře v seznamu vidíš, zda můžeš tento předmět skutečně získat (Buy – koupit) nebo prodat (Sell). Číslice uvedená o něco níže uvádí množství příslušných předmětů, které jsou nyní k dispozici.

NEZAPOMEŇ: Skladiště jednotlivých aquatorií jsou obrovská; těžko zde proto narazíš na omezení počtu kusů některého předmětu. Na druhou stranu, přepravní kapacita tvé lodě je omezená. A já tě dobře znám! Kdyby ses pokusil tuto kapacitu překročit, odmítnu další zboží přijmout! V okamžiku, kdy musíš s nakupováním přestat, uslyšíš zvukový signál! Nemusíš se také příliš starat o stav svého účtu; upozorním tě, kdyby se jeho stav měl dalším nákupem dostat do záporných hodnot a další nákup neumožním.



ACH... ABYCH NEZAPOMNĚLA: Prodejní a výkupní ceny se nijak neliší, takže, pokud bys náhodou stiskl špatnou klávesu a koupil něco, co nechceš, prodejem přebytkového zboží nic neztratíš!
Po stisku <Esc> se vrátíš do mé hlavní nabídky.

NABÍDKA Equipment (VYBAVENÍ)

Tlačítko Equip (vybavit) ti umožní doplnit výbavu loď. Ale pamatuj: těžko budeš hledat stejně starostlivý počítač, jako jsem já!!!
Budeš-li chtít svou loď vybavit užitečnými věcičkami, musíš stiskem <Enter> otevřít nabídku vybavení.

NABÍDKA VYBAVENÍ

Na pravé straně obrazovky je zobrazena tvoje nynější loď; vlevo od ní je seznam pozic určených na tomto typu plavidla pro osazení jednotlivých zařízení. Postupem času se v nabídkách objeví lepší lodě s větším počtem pozic než má tahle salátová mísa, kterou jsme dostali od El Topa. Jednotlivé pozice nesou jasná a nezaměnitelná označení:



Zbraně	Do bitvy lze vzít maximálně dvě zbraně.
Torpédo (ne u všech typů)	Má-li plavidlo torpédomet, můžeš zde umístit určitý počet kusů torpéd.
Bzučák (ne u všech typů)	Jestliže má loď automatické zařízení pro ochranu před torpédy, můžeš zde určit typ zařízení, které chceš používat.
Generátor	Zde můžeš loď vybavit jiným než standardním generátorem.
Oprávněnské zařízení (ne u všech typů)	Pokud na své plavidlo nainstaluješ oprávněnské zařízení, bude ti během bitvy opravovat nejzávažnější poškození. Tak se můžeš vyhnout spoustě problémů!
Zvláštní předměty	Tady můžeš loď vybavovat také dalšími zvláštními předměty.

Samo sebou, že loď můžeš vybavovat pouze těmi předměty, které jsi předtím nakoupil v obchodě nebo které již vlastníš. Pokud ti loď pro vybavení nenabízí takový počet pozic, s jakým bys byl spokojen, měl by ses v obchodě možná poohlédnout po nějakém vyspělejšímu typu plavidla...





AQUANOX

Opět platí, že příslušnou pozici pro vybavení vybereš kurzorovou klávesou a potvrdíš stiskem <Enter>. Vpravo se pak objeví seznam možných předmětů jenom s těmi věcmi, které lze do vybrané pozice umístit. Seznam funguje v podstatě stejně jako seznam v nabídce obchodu: kurzorové klávesy se zde však používají k umísťování předmětů na lod a k jejich odstraňování z ní.

Klávesou <Enter> nebo <Mezerník> se můžeš dostat zpět k seznamu pozic pro vybavu. Odsud buď vybereš jinou pozici nebo stiskneš <Esc> a vrátíš se zpátky do mé hlavní nabídky.

NABÍDKA Ship (LOŽ)

Kurzorovými klávesami vyber tlačítko Ship (lod) a stiskni klávesu <Enter>. Dostaneš se k nabídce lodí. Tvoje plavidlo se objeví uprostřed obrazovky na oranžovém pozadí. Kurzorovými klávesami zde můžeš listovat v seznamu dostupných lodí.

Pod obrázkem plavidla najdeš seznam technických údajů, které by ti měly ulehčit rozhodování. Číslo pod údajem Resale Price (prodejní cena) na levé straně představuje skutečnou cenu plavidla. Protože nemůžeš vlastnit víc než jednu loď, je tvoje stará kocábka nabídnuta za výkupní cenu výměnou za plavidlo nové. Ve zkušebních misích si můžeš otestovat několik plavidel, aniž bys utrpěl finanční ztrátu... když nepočítám vybavení, které můžeš při testech používat.

Aktuální výše stavu účtu je uvedena pod položkou Resale Price (prodejní cena).

Jestliže se rozhodneš pro nákup nové lodi, musíš stisknout klávesu <Enter>. Pokud bys měl přitom utratit, jako obvykle, víc, než zrovna máš, nedovolím ti to: ušetřím tě tak zbytečných problémů!

Až budeš s nákupem hotov, můžeš se stiskem klávesy <Esc> vrátit do mé hlavní nabídky.





NABÍDKA Dock (LODĚNICE)

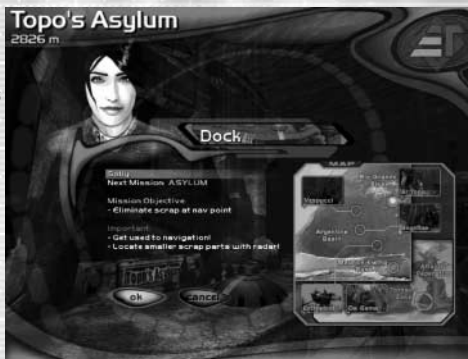
Tlačítkem „Dock“ můžeš opustit své stanoviště.

Potvrď toto tlačítko stiskem klávesy <Enter> a otevřeš nabídku loděnice.

NABÍDKA LODĚNICE

V loděnici ode mě dostaneš nabídky pro tvé další akce. Obvykle to jsou mise, kterých se můžeš zúčastnit, nebo stanoviště, na která se můžeš se svým plavidlem přemístit.

Abys mohl stanoviště opustit, budeš si možná muset promluvit s určitou osobou. Nebude-li v nabídce možnost uvedena žádná mise ani žádné jiné stanoviště, musíš zvolit poslední položku nabídky: Back to Station (zpět na stanoviště).

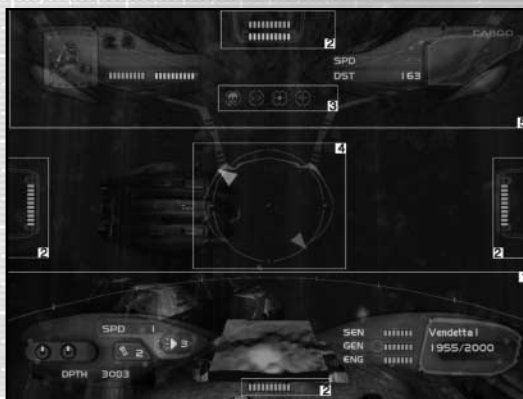


Vyber si některou z možných činností kurzorovými klávesami a stiskni <Enter>. <Esc> tě vrátí do mé hlavní nabídky.

NABÍDKA OPTIONS (VOLEB)

V nabídce voleb si můžeš prohlédnout doposud zpřístupněné předělové scény (filmy), nastavit úroveň obtížnosti, nahrát dříve uloženou hru nebo uložit hru rozehranou. Do mé hlavní nabídky se vrátíš pomocí klávesy <Esc>.

1. Přístrojová deska
2. Ukazatel stavu štítů
3. Symboly hrozeb
4. Zaměřovací a vyhledávací zařízení
5. Ukazatel stavu cíle





AQUANOX

BOJ

Lodě se v Aqua ovládají klávesnicí a myší, joystickem nebo gamepadem. Zde uvádíme standardně nastavené ovládací prvky na klávesnici, myši a joysticku: uživatel si je může, samozřejmě, upravit sám v nabídce Settings (nastavení).



STANDARDNÍ OVLÁDÁNÍ: HRA JEDNOHO HRÁČE

Funkce	Klávesnice, myš	Joystick
Zrychlení (pohyb vpřed)	W; šipka nahoru	Tlačítko A
Brzda, zpátečka (jízda pozadu)	S; šipka dolů	Tlačítko B
Posun vlevo	A; šipka vlevo	Klobouček vlevo, osa Z (klonění)
Posun vpravo	D; šipka vpravo	Klobouček vpravo, osa Z (klonění)
Posun vzhůru	R	Klobouček nahoru
Posun dolů	F	Klobouček dolů
Vodorovné otáčení	osa X myši	Osa X
Svislé otáčení	osa Y myši	Osa Y
Zachycení objektu	E, 3. tlačítko myši (prostřední)/stisk kolečka myši	Tlačítko 3
Přepnutí na další zbraň	C, kolečko myši nahoru	Tlačítko C
Přepnutí na předchozí zbraň	X, kolečko myši dolů	Tlačítko D
Vypnutí motoru	S (dvojitě stisknutí)	
Spuštění zrychlovače	W (dvojitě stisknutí), 5.	Tlačítko myši
Odhazení bzučáku	TAB, 4. tlačítko myši	Tlačítko 4
Zbraň: primární funkce; zkrácení herní sekvence	SPACE, 1. tlačítko myši (levé)	Tlačítko 1 (spoušť)
Zbraň: sekundární funkce	V, 2. tlačítko myši (pravé)	Tlačítko 2
Hlavní nabídka, zkrácení herní sekvence		ESC
Pozastavení hry	PAUSE	



STANDARDNÍ OVLÁDÁNÍ: SÍŤOVÁ HRA

Funkce	Klávesnice, myš	Joystick
Zrychlení (pohyb vpřed)	W; šipka nahoru	Tlačítko A
Brzda, zpátečka (jízda pozadu)	S; šipka dolů	Tlačítko B
Posun vlevo	A; šipka vlevo	Klobouček vlevo, osa Z (klonění)
Posun vpravo	D; šipka vpravo	Klobouček vpravo, osa Z (klonění)
Posun vzhůru	R	Klobouček nahoru
Posun dolů	F	Klobouček dolů
Vodorovné otáčení	osa X myši	Osa X
Svislé otáčení	osa Y myši	Osa Y
Zachycení objektu	E, 3. tlačítko myši (prostřední)/stisk kolečka myši	Tlačítko 3
Přepnutí na další zbraň	C, kolečko myši nahoru	Tlačítko C
Přepnutí na předchozí zbraň	X, kolečko myši dolů	Tlačítko D
Vypnutí motoru (stiskem W se motor znovu nastartuje)		S (dvojitě stisknutí)
Spuštění zrychlovače	W (dvojitě stisknutí),	5. tlačítko myši
Odhození bzučáku	TAB, 4. tlačítko myši	Tlačítko 4
Zbraň: primární funkce; zkrácení herní sekvence	SPACE, 1.	tlačítko myši (levé)
Zbraň: sekundární funkce	V, 2. tlačítko myši (pravé)	Tlačítko 1 (spoušť)
Výběr zbraně: Vendetta Gun	1	Tlačítko 2
Výběr zbraně: Vendetta Sniper	2	
Výběr zbraně: Plasma Gatling	3	
Výběr zbraně: EmpActor	4	
Výběr zbraně: Vendetta Gatling	5	
Výběr zbraně: Quantum Blaster	6	
Výběr zbraně: Laser Gatling	7	
Výběr zbraně: Sizzler	8	
Výběr zbraně: Torpedo launcher	9	
Výběr zbraně: Scalar howitzer	0	
Hlavní nabídka, zkrácení herní sekvence	ESC	
Konzola přímé konverzace	TAB	



AQUANOX

STRATEGIE BOJE

Každá strategie se v bitvě odvíjí podle cílů, které je třeba splnit: zničit nepřítele a přežít. Tyto dva cíle spolu vzájemně souvisí, protože poražený nepřítel již nemůže ohrozit váš život... a čím déle zůstanete na živu, tím více nepřátel dokážete zničit. Všechny manévry v bitvě plní jeden z těchto dvou cílů. Nyní zde podrobněji rozebereme jednotlivé techniky, zdůrazníme jejich výhody a nevýhody a zaměříme se na zvláštní aspekty boje s větším počtem nepřátel. Budete-li chtít přežít, musíte tyto manévry dobře zvládnout, protože váš nepřítel je zná také...

Manévr napadnutí je přípravou k útoku, kdy se pokoušíte zaujmout co nevyhodnější pozici pro střelbu. U většiny plavidel a pozemních vozidel je ideální pozice na přímlce za kýlem protivníka. To platí více než pro cokoliv jiného zejména pro pomalu reagující torpéda, kterým se nepřítel těžko vyhýbá, jsou-li odpálena z této pozice. Pokud je cíl vybaven střeleckými věžemi, musíte se k němu přiblížit ze slepého místa; to se ovšem plavidlo od plavidla liší.

Při provádění tohoto typu manévru si neustále udržujte dostatečnou vzdálenost od cíle. Protože manévr napadnutí neznamená okamžitý útok a nezahrnuje ani únikovou část, můžete se stát během jeho provádění snadným terčem. Především u rychle se pohybujících cílů byste měl přesně zhodnotit, zda se strategická výhoda lepší střelecké pozice vyplatí vzhledem k riziku, jakému budete vystaven.

Manévr usazení a obrátka patří k nejjednodušším útočným manévrum. Poměrně často tuto techniku v AquaNox využívají zejména nezkušení piloti. Při tomto manévru pilot zastaví člun, zaměří nepřítele, zahájí palbu a plnou rychlostí místo opustí jiným směrem než byl směr střelby. Střelba z klidové pozice je obvykle přesnější, protože pilot nemusí počítat s vlastní hybností. Díky okamžitému zbrzdění na začátku manévru a následnému prudkému zrychlení nedokáže protivník loď včas zaměřit, takže na krátkou chvíli je hráč v bezpečí před opěťovanou palbou. (Nepřítel nedokáže určit předstřel, tj. místo, kam má pálit, aby zasáhl pohybující se cíl.) Pokud je však fáze zaměřování a útoku příliš dlouhá, stává se z hráče ideální cíl, zejména při střetu s větším počtem nepřátel.

Manévr vlna je útočný manévr, který se provádí za pohybu. Hráč při něm srovná svůj stroj s cílem, zahájí palbu a střelí, poté se stáhne do určité vzdálenosti od nepřítele. Protože zaměřování je při útoku vlnou poněkud těžší než při usazení a obrátce, má některé zásadní výhody. Především zahrnuje delší útočnou fázi. Pomocí manévru vlna se hráč pohybuje neustále v jisté vzdálenosti od cíle, ať už cizí loď pronásleduje nebo se od ní stahuje. Druhá výhoda spočívá v tom, že díky vysoké rychlosti a svižným změnám směru je hráč pro své případné útočníky těžším cílem. Poměrně snadným terčem je však pro loď, na kterou tímto způsobem útočí.



Manévr ostřelování je neúčinnější ze všech útočných taktik, poněvadž obsahuje také únikovou složku. Mohou jej provádět pouze ty čluny, které jsou vybaveny speciálními postranními tryskami umožňujícími lodi pohyb stranou. Při útoku ostřelováním útočník neustále směřuje přídíl k cíli a zasypává jej nepřetržitou palbou. Postranní trysky se pak používají k pohybu lodi kolem cíle. Ve spojení s hlavním motorem tak lze dosáhnout kruhové trajektorie kolem nepřítele.

Při tomto typu útoku je moudré dostat se poměrně blízko k cíli, aby bylo možné dosáhnout maximální úhlové rychlosti vzhledem k nepříteli. Tento útok je neúčinnější, je-li použit proti pomalým plavidlům, jako jsou bombardéry, nebo proti pozemním vozidlům, protože hráči umožňuje udržet nepřítele na mušce, aniž by musel přestat střílet. Ocitnete-li se sám v nepříjemné situaci, kdy budete napaden právě ostřelováním, můžete vyklouznout protiútokem stejného typu. Protože se budete pohybovat stejným směrem, jako nepřítel, můžete se vyhnout tomu, aby se dostal za vás.

Jestliže se situace v boji vyhrtí a vy dostanete příliš mnoho zásahů, nastane nevhodnější okamžik pro únikový manévr. Ten vám pomůže okamžitě opustit nebezpečnou oblast a dostat se do výhodnější pozice pro zahájení protiútku. Unikající loď se pokouší zastřít místo předstřelu neustálým klíčkováním, takže ze sebe dělá obtížnější terč.

Délka klíčky je závislá na ovladatelnosti plavidla: u pomalejších lodí je delší než by měla být. Tento manévr je účinný zejména, pokud se provádí ve správném úhlu k ose mezi obráncem a útočníkem.

Neustále byste se měl snažit pohybovat stejným směrem jako nepřítel za vámi. Častokrát může situaci naprosto změnit použití zpětného tahu v okamžiku, kdy je protivník těsně za vámi! V tomto směru však musíte zvážit ještě následující: nemůžete unikat do nekonečna, protože při tomto manévru nemůžete nepřítele zaměřit.

Někteří nepřátelé, proti kterým budete bojovat, přesně poznají, kdy se ocitnou v nebezpečné zóně vaší primární zbraně, takže se budou snažit dostat do bezpečí únikovým manévrem ještě dříve, než je poprvé zasáhnete. V takovém případě musíte být neodbytný.

Dříve nebo později se ocitnete tváří v tvář celé skupině nepřátel. Budete-li mít štěstí, najdete v takové situaci po ruce také své číslo.

Pravidla boje jednotlivců platí také pro boj ve skupině; je však třeba pamatovat ještě na další dvě věci. Především byste se měl přilepit na cíl, s kterým jste začal, pokud od něj nebudete odpoután nějakou mimořádnou událostí. Dvě lodě, jejichž štíty jsou na padesáti procentech jsou úplně stejně nebezpečné, jako stejná plavidla, která jsou naprosto nedotčená. Lepší je jeden cíl úplně zničit. Za druhé byste měl soustředit palbu své lodě a lodí svých spojenců na jeden cíl, a tak co možná nejrychleji snížit počet nepřátel, protože zde se nehraje žádná férová hra, zde jde o holé přežítí!!!

Skutečný mistr podvodního boje zná precizně nejen všechny tyto manévry, ale pozná také, kdy a jak je kombinovat. Je také potřeba naučit se vycílit správný okamžik, kdy použít kterou zbraň.

V začátcích své válečnické kariéry v AquaNox budete muset sbírat zkušenosti. Nicméně, výše uvedené rady by vám měly pomoci přežít alespoň první střety.





AQUANOX

PLAVIDLA A ZBRANĚ

TERMINOLOGIE

PRODLEVA PŘI ZACHYCOVÁNÍ: Torpédo vyžaduje určitý čas pro zachycení cíle, tj. nalezení a nastavení kurzu k cíli.

ÚČINEK: Uvádí energii nárazu střely nebo torpéda v megajoulech (MJ). Viz rozdíl mezi kinetickou a elektromagnetickou energií u pancíře.

ZPŮSOB ZACHYCNÍ CÍLE: Jak určit a nastavit kurz k cíli.

SPOTŘEBA MUNICE: Zbraně v AquaNox lze zhruba rozdělit do dvou kategorií: v první jsou zbraně používající balistickou munici s tvrdým obalem. Pro tento typ munice se používá termín projektil. Jedním výstřelem se ze zbraně vypouští 1 projektil. K druhé kategorii zbraní patří tzv. „energetické zbraně“ (jako jsou podvodní lasery), které střílejí s využitím obrovského množství energie. Ta se počítá v e-projektilech.

PANCIŘ: kin/EMP – V zásadě lze rozlišit dva základní typy útočných zbraní. První typ působí přímé poškození lodi při dopadu, zatímco EMP zbraně vysílají elektromagnetický puls, který vyřazuje lodní systémy nebo dokonce spaluje jejich součástky. Proti každému z obou typů zbraní existuje zvláštní typ pancíře.

SEKUNDÁRNÍ REŽIM: Tento zvláštní režim spouští druhé tlačítko myši (obvykle pravé). Účinek a operační režim zbraně je v sekundárním režimu jiný než v režimu primárním.

OSTŘELOVACÍ REŽIM: U některých zbraní může hráč cíl přiblížit, zamířit a vypálit. Ostřelovací režim je sekundární funkcí některých zbraní (pravé tlačítko myši).

OSTŘELOVÁNÍ: To znamená pohyb stranou během útoku. Touto taktikou lze pokrýt palbou větší území, přičemž útočník sám se stává obtížnějším terčem.

MÍSTO PŘEDSTŘELU: To je bod, kam musí střelec zamířit, aby zasáhl pohybující se cíl.

OBRATNOST: Uvádí, zda torpédo obsahuje své vlastní manévrovací zařízení a jak dobře toto zařízení pracuje.





HRÁČOVA PLAVIDLA TOILER

Třída:
Rychlost

Průzkumná

Čas zrychlení na maximum
Obratnost
Délka
Pancíř: kin/EMP
Max. počet torpéd

Dopředná: 115 km/h
Zpáteční: 79 km/h
Vodorovná : 58 km/h
Svislá: 58 km/h
4.0 s
Houbovitá
7.3 m
16,000 MJ/900 MJ
4

DROWSY MAGGIE

Třída:
Rychlost

Malá fregata

Čas zrychlení na maximum
Obratnost
Délka
Pancíř: kin/EMP
Max. počet torpéd

Dopředná: 104 km/h
Zpáteční: 72 km/h
Vodorovná: 36 km/h
Svislá: 36 km/h
4.2 s
Střední
25.0 m
25,000 MJ/1,100 MJ
6

AVENGER

Třída:
Rychlost

Průzkumná

Čas zrychlení na maximum
Obratnost
Délka
Pancíř: kin/EMP

Dopředná: 140 km/h
Zpáteční: 97 km/h
Vodorovná: 68 km/h
Svislá: 68 km/h
3.0 s
Střední
10.5 m
22,000 MJ/1,000 MJ

Max. počet torpéd

6





AQUANOX

TIBURON

Třída:

Rychlost:

Čas zrychlení na maximum

Obratnost

Délka

Pancíř: kin/EMP

Malá fregata

Dopředná: 126 km/h

Zpáteční: 86 km/h

Vodorovná: 36 km/h

Svislá: 36 km/h

3.9 s

Přímá (???)

29.5 m

37,000 MJ/1,400 MJ

Max. počet torpéd

8

SKIPJACK

Třída:

Rychlost:

Čas zrychlení na maximum

Obratnost

Délka

Pancíř: kin/EMP

Max. počet torpéd

Průzkumná

Dopředná: 166 km/h

Zpáteční: 115 km/h

Vodorovná: 83 km/h

Svislá: 83 km/h

0.6 s

Houbovitá

7.3 m

20,000 MJ/ 900 MJ

5

VORTEX

Třída:

bombardér

Rychlost:

Čas zrychlení na maximum

Obratnost

Délka

Pancíř: kin/EMP

Max. počet torpéd

Průzkumný

Dopředná: 137 km/h

Zpáteční: 97 km/h

Vodorovná: 68 km/h

Svislá: 68 km/h

2.9 s

Střední

22.8 m

36,000 MJ/ 3,600 MJ

8



SUCCUBUS 2

Třída:

Rychlost:

Čas zrychlení na maximum

Obratnost

Délka

Pancíř: kin/EMP

Max. počet torpéd

Průzkumná

Dopředná: 169 km/h

Zpáteční: 119 km/h

Vodorovná: 86 km/h

Svislá: 86 km/h

2.0 s

Střední

16.6 m

40,000 MJ/ 1,600 MJ

10

VOODOO BREATH

Třída:

Rychlost:

Čas zrychlení na maximum

Obratnost

Délka

Pancíř: kin/EMP

Max. počet torpéd

Bombardér

Dopředná: 130 km/h

Zpáteční: 90 km/h

Vodorovná: 65 km/h

Svislá: 65 km/h

3.0 s

Přímá

20.7 m

56,000 MJ/ 2,400 MJ

14

PHOBOCASTER

Třída:

Rychlost:

Čas zrychlení na maximum

Obratnost

Délka

Pancíř: kin/EMP

Max. počet torpéd

Bombardér

Dopředná: 180 km/h

Zpáteční: 126 km/h

Vodorovná: 90 km/h

Svislá: 90 km/h

2.0 s

Přímá

19.2 m

48,000 MJ/ 1,940 MJ

12





AQUANOX

ZBRANĚ A TORPÉDA

DĚLA

VENDETTA GUN (DĚLO VENDETTA)

Venedetta (odplata) je standardní střelecká věž, s kterou se seznámíte nejdříve. Tyto věže existují ve třech typech, které jsou různým způsobem vylepšené. Venedetta 1 má jednu hlavěň; Venedetta 2 má hlavně dvě a rychleji se nabíjí. Jediným výstřelem se vypouští několik na velmi vysokou teplotu zahřátých kovových projektilů s dostřelem 500 metrů. Kinetický účinek není nijak závatný, ale pro některé operace dostačující. Automatizovaná varianta Gatling je vybavena třemi rotujícími hlavněmi. Značnou měrou se tak zkrátí doba mezi odpálením jednotlivých dávek, ovšem v porovnání s předchozími dvěma typy této zbraně chybí přesnost.

VENDETTA 1

Účinek
Rychlost střely
Dostřel
Doba nabíjení
Spotřeba munice na jeden výstřel
Sekundární funkce: ostřelovací režim
Větší poškození, pomalejší nabíjení.

Kinetický účinek: 140 MJ
Velká
500 m
0.4 s
1 projektil

VENDETTA 2

Účinek
Rychlost střely
Dostřel
Doba nabíjení
Spotřeba munice na jeden výstřel
Sekundární funkce: ostřelovací režim
Větší poškození, pomalejší nabíjení.

Kinetický účinek: 140 MJ
Velká
500 m
0.2 s
1 projektil

VENDETTA GATLING

Účinek
Rychlost střely
Dostřel
Doba nabíjení
Spotřeba munice na jeden výstřel
Sekundární funkce: trojitý výstřel – doba nabíjení: 0.4 s, přesná střelba, trojnásobné poškození.

Kinetický účinek: 140 MJ
Velká
500 m
0.1 s
1 projektil





Plasma Gun (PLAZMOVÉ DĚLO)

Plasma Gun (plazmové dělo) existuje ve třech různých typech: v normální verzi, v dvouhlavňové verzi a ve verzi Gatling s rychle rotujícími hlavněmi. Obě verze s pevnou hlavní mají velký kinetický účinek a malý EMP účinek. Verze Gatling se velice rychle nabíjí, má vysokou kadenci střelby, ale chybí jí EMP účinek.

Plazmové zbraně fungují následovně: velice silný laserový paprsek vytvoří ve vodě v modro-zelené části spektra vzduchoprázdňý kanál. Plazmový paprsek svázaný magnetem je vypálen tímto kanálem směrem na cíl. Plazma je směsí plynného vodíku zahřátého na velmi vysokou teplotu (několik miliónů kelvinů), při níž se atomy mění v ionty. To znamená, že elektrony opouští své dráhy kolem jader. Zjednodušeně řečeno, z plazmy je složeno celé naše Slunce. Paprsek vstupuje do vzduchoprázdňého kanálu rychlostí zhruba 10 miliónů kilometrů za hodinu.

Kromě velkého kinetického účinku vysílají plazmové zbraně skrz trup zasažené lodi také dávku rentgenových paprsků. Tato radiace vyvolává EMP (elektromagnetický výboj). Podle místa dopadu pak dojde k vyřazení části elektrických systémů lodi.

Plazmová děla 1 a 2 střílejí na cílový bod, Gatling pálí svazkem projektilů.

PLASMA GUN 1

Účinek

Kinetický účinek:

400 MJ EMP: 4 MJ

Rychlost střely

Střední

Dostřel

300 m

Doba nabíjení

0.4 s

Spotřeba munice na jeden výstřel

1 e-projektil

Sekundární funkce: ostřelovací režim

Větší poškození, pomalejší nabíjení.

PLASMA GUN 2

Účinek

Kinetický účinek: 400 MJ

EMP: 4 MJ

Rychlost střely

Střední

Dostřel

300 m

Doba nabíjení

0.2 s

Spotřeba munice na jeden výstřel

1 e-projektil

Sekundární funkce: ostřelovací režim

Větší poškození, pomalejší nabíjení.





AQUANOX

PLASMA GATLING

Účinek

Kinetický účinek: 400 MJ

EMP: 4 MJ

Rychlost střely

Střední

Dostřel

300 m

Doba nabíjení

0.12 s

Spotřeba munice na jeden výstřel

1 e-projektil

Sekundární funkce: doba nabíjení: 0.2 s, přesná střelba, hodnoty účinku stejné.

LASER GATLING (ROTAČNÍ LASER)

Laser Gatling je rychle rotující laserovou zbraní, která se nabíjí během 0.1 sekundy. Má dostřel 200 metrů a průměrný kinetický účinek. Tato laserová zbraň patří mezi tak zvané přímé energetické zbraně (DEW – Direct Energy Weapons) používané v AquaNox. Na první pohled se zdá použití zbraně založené na technologii laserového paprsku nemožné, ale v 27. století se modro-zelené lasery s nanometrovou délkou vln staly tak účinné, že dokáží proniknout i vodou.

Primární režim střelby pálí svazek laserových pulsů; sekundární režim střílí na zaměřený bod.

Účinek

Kinetický účinek: 700 MJ

Rychlost střely

Střední

Dostřel

400 m

Doba nabíjení

0,12 sec

Spotřeba munice na jeden výstřel

2 e-projektily

Sekundární funkce: vícenásobný výstřel (současně), účinek 2.000 MJ.

Doba nabíjení: 0.6 s, 6 e-projektilů na jeden výstřel.

EMPACTOR

EMPACTOR prolétá mořskými hlubinami jako modrý kulový blesk. Po dopadu na cílový objekt si rozpálená kovová skořepina vytvořená ze slitiny titanu, kyslíku a hořčíku proklestí cestu trupem lodi a prostřednictvím paprsků gamma vyvolá silný elektromagnetický výboj. Cíl je tak oslaben nebo dokonce zcela ochromen, takže může být snadno obsazen nebo zničen.

Účinek

EMP: 62 MJ

Rychlost střely

Střední

Dostřel

200 m

Doba nabíjení

1.0 s

Spotřeba munice na jeden výstřel

4 e-projektily

Sekundární funkce:

Kratší doba nabíjení, slabší výsledný účinek.



HITMAN (ZABIJÁK)

Tyto wolframové granáty s vytvrzeným uranovým jádrem a nárazovou roznětkou, podle které dostaly jméno, mají značný kinetický účinek. Mohou se jevit jako pomalu se pohybující a bezmocně se otáčející předměty ve vodě, ale jejich účinek je skutečně zničující. Je to výborná zbraň proti nepohyblivým cílům a v šarvátkách.

Účinek	Kinetický účinek: 1,800 MJ
Rychlost střely	Malá
Dostřel	300 m
Doba nabíjení	1.2 s
Spotřeba munice na jeden výstřel	15 projektilů

DOOM MORTAR (MINOMET ZKÁZY)

Někteří z vás si možná ještě vzpomenu na Doom Mortar z časů první velké války proti Biontům. Od těch dob vědci z Machina Antarctica zpřesnili svoji technologii, díky které vytváří jednu z nejmocnějších zbraní v Aqua.

V zásadě lze říci, že jádro projektilu je složeno ze zvláštní, velmi tvrdé slitiny karbidu křemíku a wolframu, zatímco vnější vrstvu tvoří nanotechnologií upravený uhlík C-60. Prostor mezi vnější vrstvou a jádrem je vyplněný nanoprachem z titanu a hořčíku, který je paprsky gamma těsně před odpálením střely rozežhátý na velmi vysokou teplotu. Po výstřelu ze zbraně vnější vrstva postupně vypouští přes pole uhlíkových trysek rozpálené střepiny. Po dopadu na cíl se uvolní velmi silná ničivá vlna kinetické energie a současně je cíl ochromen vysokofrekvenčním elektromagnetickým výbojem.

Doom Mortar je velmi účinná zbraň, která svému terči vysvětlí, jaký je pravý význam slova zkáza.

Účinek	Kinetický účinek: 2,300 MJ EMP: 60 MJ
Rychlost střely	Malá
Dostřel	200 m
Doba nabíjení	2.0 s
Spotřeba munice na jeden výstřel	12 e-projektilů
Sekundární funkce:	Dvojnásobné poškození, dvojnásobně dlouhá doba nabíjení.



AQUANOX

SIZZLER (PAŘÁK)

Přírodní jev podvodního laseru. Ohromný modrý kanál odpařené vody připraví cestu k cíli vysoce energetickému částicovému paprsku, který jej poté zasáhne nezastavitelnou energií. Sizzler je tak říkájíc „neodolatelný“ – to znamená, že prakticky nic nemá šanci odolat zásahu takové ohromné síly.

Účinek

Rychlost střely

Dostřel

Doba nabíjení

Spotřeba munice na jeden výstřel

Sekundární funkce: ostřelovací režim

Dosah: 300 m

Kinetický účinek: 6,000 MJ

Velká

200 m

4.0 s

50 e-projektílů

TORPÉDA

STANLEY

Účinek

Max. rychlost

Životnost

Doba nabíjení

Obratnost

Hlasitost

Zachycení cíle

Odvracení

Kinetický účinek: 8,000 MJ

430 km/h

3.4 s

5 s

Neřízené

Střední

Žádné

Nemožné

Nejlepší přítel každého válečného pilota. Torpédo Stanley je přímočaré, jednoduché a spolehlivé v boji proti lodím i tankům.

THRESHER SHARK (ŽRALOK LIŠČÍ)

Účinek

Max. rychlost

Životnost

Doba nabíjení

Obratnost

Hlasitost

Zachycení cíle

Odvracení

Kinetický účinek: 10,000 MJ

223 km/h

6.0 s

5 s

Dobrá

Střední

Žádné

Bzučáky, hlasité objekty

Po odpálení přímo směřující torpédo. Protože jej lze lehce odvrátit hlukem, je poměrně neúčinné ve velkých bitvách. Nejúčinnější proti samostatným nepřítelům.



BULL SHARK (ŽRALOK BÝČÍ)

Účinek	Kinetický účinek: 20,000 MJ
Max. rychlost	223 km/h
Životnost	7.0 s
Doba nabíjení	5 s
Obratnost	Špatná
Hlasitost	Střední
Zachycení cíle	Pasivní
Odvracení	Bzučáky, hlasité objekty

Větší účinek než „Thresher“, ale snadno odvratitelný hlukem (např. bzučáky).

TIGER SHARK (ŽRALOK TYGŘÍ)

Účinek	Kinetický účinek: 12,000 MJ
Max. rychlost	245 km/h
Životnost	8.0 s
Doba nabíjení	5 s
Obratnost	Dobrá
Hlasitost	Střední
Zachycení cíle	Pasivní
Odvracení	Bzučáky, hlasité objekty

Tiger Sharka se lze také zbavit hlukem, avšak oproti předchozím torpédům je hbitější a rychlejší.

MAN EATER (LIDOŽROUT)

Účinek	Kinetický účinek: 14,000 MJ
Max. rychlost	288 km/h
Životnost	10 s
Doba nabíjení	5 s
Obratnost	Velmi dobrá
Hlasitost	Střední
Zachycení cíle	Vylepšené pasivní
Odvracení	Bzučáky

Dokonce i v první velké Biontské válce před pěti lety patřil Man Eater k jednomu z nejproslulejších a nejnebezpečnějších torpéd. Od té doby došlo k jeho zdokonalení. Velmi obtížné je uniknout mu manévrováním a těžko se odvrací, neboť neustále směřuje ke svému cíli.





AQUANOX

HAMMERHEAD SHARK (ŽRALOK KLDIVOUN)

Účinek	Kinetický účinek: 10,000 MJ
Max. rychlost	324 km/h
Životnost	15 s
Doba nabíjení	5 s
Obratnost	Velmi dobrá
Hlasitost	Velká
Zachycení cíle	Optické
Odvracení	Nemožné

Toto torpédo ve vodě obvykle dosahuje nadzvukové rychlosti, ale poslední mezinárodní smlouvou o válčení podepsané ve Floating Bombay bylo použití těchto zbraní zakázáno. Přesto Hammershead zůstává nejlepším a nejdražším torpédem v Aqua. Prakticky neexistuje způsob, jak mu uniknout. Nelze jej odvrátit hlukem. Jakmile zachytí svůj cíl, je nemožné vyhnout se zásahu manévrováním.

FLASH SHARK (ŽRALOK BLESKOVÝ)

Účinek	Kinetický účinek: 1,000 MJ
	EMP: 400 MJ
Max. rychlost	245 km/h
Životnost	10 s
Doba nabíjení	5 s
Obratnost	Velmi dobrá
Hlasitost	Malá
Zachycení cíle	Vylepšené pasivní
Odvracení	Bzučák

Tato čistá EMP zbraň je velice zvláštní torpédo. Flash zachytí svůj cíl, sleduje jej poměrně velkou rychlostí, pronikne vnější vrstvou trupu oběti a uvolní hlavní gamma paprsek. Následuje elektromagnetický výboj (EMP), který nepřítele oslabí nebo dokonce ochromí. Ideální řešení, chcete-li zdotat nějakou loď a přitom ji příliš nepoškodit.

BIG BANG 1 (VELKÝ TŘESK 1)

Účinek	Kinetický účinek: 40,000 MJ
Max. rychlost	90 km/h
Životnost	20 s
Doba nabíjení	5 s
Obratnost	Malá
Hlasitost	Velká
Zachycení cíle	Optické
Odvracení	Nemožné

Big Bang je nejlepší torpédo ze všech. Ke svému cíli se blíží až lenošným tempem, takže jej nelze využít v zuřící bitvě proti rychlým a hbitým protivníkům. Je však ideální jako torpédo určené proti dopravním lodím a budovám. Po dopadu následná exploze přivede okolní vodu doslova do varu. Dejte si však pozor: protože je Big Bang 1 velmi pomalé, lze jej poměrně snadno zlikvidovat střelbou.



BIG BANG 2 (VELKÝ TŘESK 2)

Účinek	Kinetický účinek: 60,000 MJ
Max. rychlost	54 km/h
Životnost	33 s
Doba nabíjení	5 s
Obratnost	Malá
Hlasitost	Velká
Zachycení cíle	Optické
Odvrácení	Nemožné

Stejně jako Big Bang 1 je i druhá verze torpédem určeným k boji s dopravními loděmi a budovami. Je ještě pomalejší a ke svému cíli směřuje přímo. Má ještě větší účinek. Neodolají mu ani ty nejlepší pancéřové pláty a nejtvrdší trup.

LEECH (PIJAVICE)

Účinek	Kinetický účinek: 1,000 MJ EMP: 1,000 MJ
Max. rychlost	360 km/h
Životnost	7 s
Doba nabíjení	5 s
Obratnost	Velmi dobrá
Hlasitost	Malá
Zachycení cíle	Optické
Odvrácení	Nemožné

Leech je ďábelskou variantou torpéda Flash Shark. Po dopadu má značný EMP účinek. Tento velmi rychlý, sportovně laděný kousek nemůže nic zastavit; této pekelně hbité střele nic neunikne. V průběhu první velké Biontské války před pěti lety se stala torpéda Leech rozhodující zbraní v boji proti biontským plavidlům.

ZBRANĚ V SÍŤOVÉ HŘE

ZBRANĚ:

Následuje seznam zbraní tříděný podle jejich síly. U každé zbraně je pak uvedena primární a sekundární funkce.

Doba do opětovného objevení se zbraně je obvykle kolem 25 sekund.

VENDETTA GUN

Primární: Projektil s okamžitou účinností. Nízká kadence palby. Malé poškození.

Sekundární: Ostřelovací projektil s okamžitým zásahem. V režimu přiblížení cíle velmi nízká kadence palby.

Poškození malé, pokud není zasaženo slabé místo. Při zásahu slabého místa okamžitý smrtící účinek. Velký dostřel.





AQUANOX

VENDETTA SNIPER

Primární: Projektil s okamžitou účinností a s velmi nízkou kadencí palby. Malé poškození. Sekundární: Střelná zbraň s okamžitým účinkem a v režimu přiblížení cíle velmi nízkou kadencí palby. Malé poškození, pokud není zasaženo slabé místo. Při zásahu slabého místa okamžitý smrtící účinek. Velký dostřel.

PLASMA GATLING

Primární: Rychle letící projektily. Velká kadence palby. Střední rozptyl. Střední poškození. Průměrný dostřel. Sekundární: Rychle letící projektily. Střední kadence palby. Žádný rozptyl. Střední poškození. Průměrný dostřel.

EMPACTOR

Primární: Rychle letící projektily. Velká kadence palby. Žádný rozptyl. Střední poškození (EMP). Průměrný dostřel. Sekundární: Rychle letící projektily. Velmi nízká kadence palby. Velké poškození s rozptylem (EMP). Velmi velký poloměr výbuchu. Průměrný dostřel.

VENDETTA GATLING

Primární: Projektil s okamžitou účinností. Velmi vysoká kadence palby. Značný rozptyl. Malé poškození. Velmi velký dostřel. Sekundární: Projektil s okamžitou účinností. Střední kadence palby. Žádný rozptyl. Střední poškození. Velmi velký dostřel.

QUANTUM BLASTER

Primární: Dvanáct současně vypouštěných rychle letících projektilů. Velmi malá kadence palby. Značný rozptyl. Malý dostřel. Značné poškození, ale pouze na velmi krátkou vzdálenost. Sekundární: ŽÁDNÁ

LASER GATLING

Primární: Vysokorychlostní projektily. Velká kadence palby. Malý rozptyl. Střední poškození. Velký dostřel. Primární: Vysokorychlostní projektily. Střední kadence palby. Žádný rozptyl. Vážné poškození. Velký dostřel.

SIZZLER

Primární: Laserové dělo. Velmi malá kadence palby. Střední životnost. Velmi vážná poškození. Velmi velký dostřel. Sekundární: ŽÁDNÁ

TORPEDO LAUNCHER (TORPÉDOMET)

Stanley-Torpedo Velmi rychlé. Velmi vážná poškození. Střední poloměr výbuchu. Neřízené. Hammerhead-Torpedo Rychlé. Vážná poškození. Střední poloměr výbuchu. Velmi obratné. Leech-Torpedo Rychlé. Vážná poškození (EMP). Střední poloměr výbuchu. Velmi obratné. BigBang-Torpedo Pomalé. Střední poškození. Velký poloměr výbuchu. Velmi lenivé.



PŘEDMĚTY

AMMO - SHELLS (MUNICE - PROJEKTILY)

Munice pro Vendetta Gun, Vendetta Sniper a Vendetta Gatling.

Znovu se objeví za: 25

AMMO - ENERGY-PACKS (MUNICE - ENERGETICKÉ ZÁSOBNÍKY)

Munice pro Vendetta Gun, Vendetta Sniper and Vendetta Gatling.

Znovu se objeví za: 25

AMMO - EMP-CHARGES (MUNICE - EMP NÁLOŽE)

Munice pro EMPactor.

Znovu se objeví za: 25

AMMO - SIZZLER-CORES (MUNICE - JÁDRA PRO SIZZLER)

Munice pro Sizzler.

Znovu se objeví za: 25

REPAIRDEVICE +25 (OPRAVÁRENSKÉ ZAŘÍZENÍ)

Opraví 25% štítu.

Znovu se objeví za: 25

REPAIRDEVICE +50 (OPRAVÁRENSKÉ ZAŘÍZENÍ)

Opraví 25% štítu.

Znovu se objeví za: 25

ARMORSHARDS +5 (PANCÉŘOVÝ PLÁT)

Přidá 5% štítů až do maxima 200%.

Znovu se objeví za: 25

ARMORSHARDS +25 (PANCÉŘOVÝ PLÁT)

Přidá 25% štítů až do maxima 200%.

Znovu se objeví za: 25

VZÁCNÉ PŘEDMĚTY

Zde je uveden seznam vzácných předmětů. Jsou to předměty, které lze najít jen velmi zřídka a které mají velmi vysokou cenu. Na jedné mapě nenajdete nikdy všechny tyto předměty současně, na mapě se vyskytují obvykle pouze jedenkrát, svádí se o ně tvrdé boje nebo jsou skryté.

Doba znovuobjevení vzácných předmětů je různá.



AQUANOX

BOOSTER (ZRYCHLOVAČ)

Poskytne určitý počet zrychlovacích patron (dočasně zvyšujících rychlost).

Trvání: až do vypotřebování.

Znovu se objeví za: 90 sekund

ARMORSHARDS +100 (PANCÉŘOVÝ PLÁT)

Přidá 100% ke štítu, až do maxima 200%.

Trvání: až do vypotřebování.

Znovu se objeví za: 60 sekund

ABSORBERSHIELD (POHLCOVACÍ ŠTÍT)

Přidá zvláštní štít schopný pohltit 100 zásahů.

Trvání: až do vypotřebování.

Znovu se objeví za: 120 sekund

MAXDAMAGE (MAXIMÁLNÍ POŠKOZOVÁNÍ)

Zdvojnásobí poškození působená zbraněmi.

Trvání: 25 sekund

Znovu se objeví za: 90 sekund

CLOAKINGDEVICE (MASKOVACÍ ZAŘÍZENÍ)

Loď se stane neviditelnou.

Trvání: 25 sekund

Znovu se objeví za: 120 sekund

ENGINEAMPLIFIER (POSILOVAČ MOTORU)

Příslušná loď bude o 25% rychlejší a lepší se její obratnost.

Trvání: 25 sekund

Znovu se objeví za: 90 sekund

SCALAR HOWITZER (SKALÁRNÍ HOUFNICE)

Příslušná loď získá velmi výkonné laserové dělo, kterým lze vystřelit pouze jedenkrát; rozpráší všechny lodě, které se dostanou do kontaktu s paprskem.

Trvání: až do vypotřebování.

Znovu se objeví za: 60 sekund

TERMINOLOGIE

PROJEKTIL S OKAMŽITOU ÚČINNOSTÍ

Velice rychlý projektil (4000 metrů za sekundu), tj. cíl zasahuje okamžitě po vypuštění.

OSTŘELOVACÍ PROJEKTIL S OKAMŽITOU ÚČINNOSTÍ

Velice rychlý projektil (4000 metrů za sekundu), tj. cíl zasahuje okamžitě po vypuštění, navíc s možností přesného zásahu.



LÉTAJÍCÍ PROJEKTILY

Projektily, které se pohybují různými rychlostmi, takže k cíli se po vypuštění dostanou s určitou časovou prodlevou. Těmito střelami a většinou energetických zbraní je nutné mířit s předstřelem, jinak se cíl mine.

LASEROVÉ DĚLO

Zbraň, která střílí prostorem výboje energie. Výboj putuje přímo po zorném paprsku příslušné lodi. Všechny objekty (kromě objektu výboj vysílající), které se dostanou do kontaktu s výbojem, utrpí poškození. Další postup paprsku je objekty zamezen; není proto možné střílet přes zdi nebo jiné lodě.

PŘESNÝ ZÁSAH

Zásah na slabé místo plavidla, obvykle do kokpitu, projektilem s okamžitou účinností. Tento zásah zničí dotyčnou loď okamžitě. Přežít takový útok může pouze plavidlo vybavené pohlcovacím štítem.

POŠKOZENÍ STŘEPINAMI

K tomuto souběžnému poškození dochází v poloměru výbuchu zbraně, která těsně mine svůj cíl, ale exploduje na nedalekém objektu.

POLOMĚR VÝBUCHU

Oblast účinků zbraně po dopadu na objekt nebo cíl.

ŽIVOTNOST

Doba trvání neustávající palby paprskem laserového děla.

DALŠÍ VYBAVENÍ

GENERÁTORY

Generátory se dělí do třech skupin, převážně podle prodejní ceny: jejich hlavním charakteristickým rysem je doba nabíjení.

ZVLÁŠTNÍ PŘEDMĚTY

- **Turbo-Booster (turbo-zrychlovač):** přehřáté plyny na krátkou chvíli vylepší pohonný systém člunu.
- **Silator (utišovač):** sníží hluk motoru a ztíží tak nepříteli vyhledávání plavidla.

VIPOUŠTĚČ BZUČÁKŮ

Účinný obranný systém proti některým typům torpéd, které jsou odlákávány přerušovaným zvukem bzučáku. Každá loď může nést určitý maximální počet bzučáků.

OPRAVÁRENSKÉ SOUPRAVY

Trup bitevních člunů je velice složitou konstrukcí. Zvláštní nanokonstrukce umožňují okamžitě opravit škody miniaturními roboty.





AQUANOX

TŘÍDY NEPŘÁTEL

STŘELECKÉ VĚŽE

Tato obranná děla mohou být vybudována na kamenných římsách (pozemní věže) nebo připevněna na bitevních lodích (lodní věže).

Torpédové věže vypouštějí pouze torpéda a jsou velmi nebezpečné. Jejich zničení je možné při rozpoznání smrtícího úhlu. (Pozor: smrtící úhel těchto věží je větší než u věží pozemních, ale obvykle je překrývají ostatní věže). Zvláštností těchto věží je jejich zaměřovací systém založený na optickém pozorování. Tento typ zjišťování cílů může obsáhnout široký záběr v závislosti na orientaci věže.

Druhým vyhledávacím systémem je systém akustický, který obvykle nemá takový dosah jako systém optický, ale funguje všesměrově. Podle kvality akustického zaměřovacího systému a úrovně hluku vydávaného vlastní lodí se můžete k věži nepozorovaně přiblížit. Po překročení určité vzdálenosti se ani ta nejnižší loď nevyhne odhalení. Budete objeven a napaden!

TANKY

Tanky se používají především k ochraně pozemních cílů. Obvykle nejsou nijak zvlášť obratné a nemohou opustit pevninu. Jsou však velmi dobře pancéřované a disponují značnou palebnou silou. Díky použití speciálních slitin je tanky v Aqua velmi obtížné zničit. Vyskytují se v lehké a těžké verzi.

PRŮZKUMNÁ PLAVIDLA

Průzkumná plavidla jsou nejmenší, ale nejobratnější třídou bitevních lodí. Průzkumníci nemívají nijak rozsáhlý zbraňový arzenál (pouze pár torpéd a palubních děl), jsou však velmi rychlí. Průzkumník může znamenat hrozbu i pro bombardér ovládaný nezkušeným pilotem. Každý mocenský blok v Aqua má své vlastní typy plavidel z této třídy a samozřejmě, že každý pilot používá různé taktiky a manévry. Každá průzkumná loď může odpalovat tak zvané „bzučáky“, tj. sondy, které vydávají zvláštní zvuk, který má za úkol vychýlit určité typy torpéd z jejich dráhy k cíli.

BOMBARDÉRY

Bombardéry jsou díky svému silnému pancíři a celé řadě zbraňových systémů nebezpeční nepřítelé. Nejčastěji se používají ke krytí křidel útočné vlny nebo k doprovodu fregat a bitevních lodí.

Nemá smysl pokoušet se s bombardéry bojovat torpédy Stanley. Pilot průzkumného stroje má proti bombardéru šanci jedině díky své rychlosti (bombardéry bývají spíše těžkopádné a pomalé) a drahým, vysoce účinným torpédům.

FREGATY

Fregaty jsou menší sestry bitevních lodí. Obvykle na své palubě nesou koordinační středisko bitevního svazu. Nikdo nedokáže fregatu zničit sám; vyžaduje to společné úsilí několika plavidel. Fregaty bývají doprovázeny bombardéry a průzkumnými plavidly. Fregaty mívají velký počet střeleckých věží a prostorné sklady torpéd, které se jim během bitvy s největší pravděpodobností nevyprázdní.



**„TEN, KDO BOJUJE S NETVORY
BY SI MĚL DÁT POZOR, ABY SE SÁM
NETVOREM NESTAL. A KDYŽ BUDETE DLOUHO
ZÍRAT DO PROPASTI, BUDE PROPAST
ZÍRAT TAKÉ DO VÁS.“**

Nietzsche, Mimo Dobro a Zlo



AQUANOX

DĚJINY Aqua

Z pořadu „Pionýři hlubin“ od Kaze Stealtha na kanálu Omega (2665).
Následující text napsala profesorka 2. stupně Charlotte Gillmoreová, Machina Antarctica.
Údaje v hranatých závorkách uvádějí přibližné letopočty dějin Aqua tak, jak je zaznamenal kanál Omega.

[2014-2050]

Čínská lidová republika, jihovýchodní Asie, Indie, Evropa a USA vybudovaly první dlouhodobé podmořské ubytovny. Všechny stanice mají modulární konstrukci (podle standardů ISS a MIR 2), takže mohou být kdykoliv dále rozšířeny. Čína dosáhla největší hloubku 6.000 metrů na svahu Mariánského příkopu.

- V nezávislých státech bývalého Sovětského svazu na Balkáně ale i na mnoha dalších problémových místech po celém světě začínají první kola válečných konfliktů.
- Začíná hromadný odchod obyvatel z Austrálie v důsledku ztenčení ozónové vrstvy.
- Pokračuje ničení deštných pralesů.
- Prudce vzrůstají počty nových virových epidemií a případů rakoviny.
- Války náboženských fundamentalistů otráasají Blízkým Východem a Jižní Amerikou.
- Zuří ekonomická válka mezi USA a Japonskem.

[2030]

- Indie poprvé používá H-bombu v Pákistánu.
- Hrouť se OSN.

[2061]

Oficiální osídlení oceánů.

CHARLOTTE GILLMORE: V této době probíhalo přesídlování plným proudem a záhy bylo dokončeno.

Z Čínských a Japonských vědeckých stanic v Mariánském příkopu vznikly ohromné primitivní ubytovny. Další se pak objevily v Biskejském zálivu, kde se vyvinuly ze stanic severoatlantických států, a v Bengálském zálivu, kde je zbuďovaly arabsko-indické národy. Už v roce 2030 pracovalo pod hladinami oceánů přes padesát tisíc lidí. Život na stanicích byl velmi těžký; v důsledku vysokého tlaku a pochybných směsí dýchacelných plynů (z nichž některé se používají dodnes) se u mnoha podmořských obyvatel rozvinuly nervové infekce, odumírání kostí a mozkové infarkty.

Navzdory tomu se proud přistěhovalců na stanice nikdy nezastavil. I přes válečná omezení byly do oceánů propašovány důležité znalosti a vyspělé technologie.

Některé z pokrokověji uvažujících vlád zahájily podporu přesídlení do hlubin moří.

Z ubytoven se staly stanice, ze stanic rozlehlá města.

V roce 2100 byl položen základní kámen Aqua. Neustálý boj o přežití v nepřátelském prostředí s drtícím tlakem vody o síle 200-500 barů stmelil obyvatele všech národů.

Došlo k vzájemné výměně informací a materiálů.



[2105]

Založení Celosvětového nezávislého výboru pro vývoj nových energetických technologií, způsobů dopravy a výroby dýchacelných plynů třemi velkými podmořskými aliancemi: Indo-arabskou aliancí v Arabském moři, Severotichomořskou aliancí a Severoatlantickou aliancí.

Byly položeny základy pozdější společnosti EnTrOx.

[2142]

Byla založena společnost EnTrOx. V té době ji řídí především soukromí ekonomové. Od té doby sledujeme rod Van der Waal, který se ujal jejího managementu a předává si vládu nad společností podobným způsobem jako v dědičné monarchii.

CHARLOTTE GILLMORE: Všechny důležité velmoci řídí své důlní projekty, jejichž cílem je získávat důležité suroviny pro stavbu obytných stanic. Cenné je zejména železo, wolfram, uhlík a niob.

Elektromagnetický výboj meteoritu tvořeného antihmotou neměl na život pod vodou žádný vliv. Došlo sice k několika záplavovým vlnám, ale zasažena byla především zemská pevnina, která se změnila doslova v peko. Výpočty ukázaly, že v důsledku jednostranného zalednění došlo k mírnému vychýlení zemské osy. Z tohoto důvodu musí vědci podnikat výpravy na zemský povrch.

[2178]

Long Akira se jmenuje na šóguna. Bývalý Konduktát se tak stává oficiálně Šógunátem řízeným šógunem, hlavou přísně hierarchického uspořádání. Jeho moc se přitom dědí z otce na syna. Akira své úsilí soustřeďuje na vývoj nových zbraňových technologií a zakládá funkční vojenskou strukturu, která ovlivňuje všechny úseky společnosti v šógunátu, a to až do dnešních dnů. Bez služby v armádě nemají učitelé, vědci, ale ani prostí dělníci šanci na žádný kariérní postup. Mnoho lidí prchá na území ve východním Pacifiku k pobřeží Jižní Ameriky, které je známé jako „Zóna Tornádo“.

CHARLOTTE GILLMORE: V průběhu následujících století se věda soustředila především na vývoj podmořských měst, technologií stavby lodí, pohonných systémů (které svého vrcholu dosáhly objevem dipólového pohonu a superkavitační technologie), projektů jaderné fúze a dalších podpůrných technologií. Zanikla celá řada vědních oborů. Jejich objevy, které musely dosáhnout největšího rozkvetu už v 21. století, byly zapomenuty.

[2587]

V roce 2587 založili v Antarktickém moři s finanční podporou neznámých sponzorů bývalí vědci ze společnosti EnTrOx ohromnou vědeckou stanici, která dostala název „Machina Antarctica“.



AQUANOX

CHARLOTTE GILLMORE: Za posledních pouhých sto let se věda vrátila k výzkumům kvantové fyziky, molekulární chemie, genetiky a biologie druhů.

Z mrtvých vod oceánů pokrytých tlustou vrstvou hmoty vznikla čistá, na kyslík bohatá území s vlastním koloběhem života. Ten však nebyl založen na potravním řetězci vycházejícím z fotosyntézy, nýbrž chemosyntézy, která využívala bezpočet horkých a studených pramenů v centrálním oceánském hřebenu a přilehlých oblastech Tichého oceánu.

[2611]

Založení světové sítě „hvězdicových otvorů“, tak zvaných „Entropoints“, kde mohly kotvit nové, 500 metrů dlouhé lodě poháněné dipólovými motory a superkavitační technologií. Spuštění nového celosvětového obchodu a následný vznik nových ochrannářských opatření.

[2650]

Mírová konference v Nové Bombaji, kde byla podepsána mírová smlouva mezi třemi největšími mocenskými bloky.

[2655]

Nezaměstnaní žoldáci založili v Tichém oceánu syndikát žoldáků, aby byli schopni plnit případně větší zakázky.

[2661]

Svět Aqua stojí tváří v tvář novému boji o přežití. Neloajální generál ze Šógunátu Akira téměř rozpoutal válku po celé Aqua proti gangu pašeráků zbraní, k jehož bossům patřili šéf rodu Zalman a nejvyšší představitel EnTrOx Leo van der Waal. Križi zažehnal v Rudém moři admirál Wodja Ping spácháním sebevražedného útoku na Akirovu bitevní loď. Nyní však zaútočili Bionti, biorobotický druh, o jehož původu není nikomu nic bližšího známo. Celý svět zachránil Emerald Flint, ronin Hong Long a oceanoid SEM, kterým se podařilo zneškodnit nebezpečnou seismickou nálož Biontů v Mariánském příkopu a kteří přispěli ke zničení jejich předmostí „Survion“ u Austrálie.

CHARLOTTE GILLMORE: V mořích se začali rodit geneticky noví obyvatelé přizpůsobení novým podmínkám (chladnější voda s vyšší salinitou a menším obsahem kyslíku). V blízkosti velkých středisek, jakými byl Neopolis (Biskajský záliv), Floating Bombay (Bengálský záliv) a Wostock (severozápadní Pacifik), se nacházely stále větší a větší druhy živočichů, protože zvláštní zařízení zapříčinila obohacení vody kyslíkem, vznikly nové zdroje živin, a tak se vytvořily důležité podmínky pro nový život.

Lidé v Aqua se snažili utvářet svůj ekosystém a okolní prostředí jak nejlépe dokázali. Faktem však zůstává, že lidstvo se pod vodou nikdy necítilo jako ve skutečném domově. Ještě dlouho však bude muset setrvat v tomto vysokotlakém vězení.



AQUATORIA

ATLANTIC FEDERATION (ATLANTICKÁ FEDERACE)

Středisko:	Neopolis, 2203 m
Další stanice:	Jules, 2426 m Deepdraft I, 4585 m Deepdraft II, 4400 m The Parliament Complex (parlamentární komplex) The Fusion Power Plant (fúzní elektrárna)

V severním Atlantiku se rozkládá středisko jednoho z nejlivnějších mocenských bloků Aqua: Neopolis, hlavní město Atlantické federace.

Volný severoatlantický svazek, který založily bývalé státy NATO, se v roce 2112 sjednotil a vytvořil federaci. Tento akt byl reakcí na vznik monarchistického „Konduktátu“ v severozápadním Pacifiku před dvěma lety, o který se postaral Long Guiwen. Roku 2178 změnil tento útvar Long Akira na „Šogunát“.

„Mocenský blok Filipínského moře“ a přítomnost Konduktátora byla pro obyvatele severního Atlantiku příliš velkou hrozbou. Když Long v roce 2135 porušil Celosvětovou smlouvu o kontrole a používání jaderné fúze, spustily se závody ve zbrojení. Vznikl tak silné armády vojáků a žoldáků.

Od roku 2112 byla Federace řízena demokraticky zvoleným parlamentem v čele s prezidentem. Ministerské rady, výbory a opoziční strany se zavázaly dodržovat demokratické principy. Neopolis založená některými bývalými členy NATO sama sebe považovala za demokratický svět bránců lidská práva a svobodu jednotlivce, na rozdíl od vojenského diktátu, který panoval v Šogunátu (bývalém Konduktátu) ve Filipínském moři a nepotismu Clan Union (Indický oceán).

Jeho sláva však chřadne.

Na konci Studené války po uzavření mírových smluv se Šogunátem se v Neopoli začaly šířit nové politické směry. Noví, mladí politikové z technicko-obchodních univerzit nahrazují staré, netečné bojovníky. Všude jsou slyšet nová reklamní hesla a slogany: transhumánní bioinženýrství, zákon proti spánku, uvolnění zákona o držení střelných zbraní obyvateli a snížení výdajů na mzdy. Před měsícem byl v některých částech Federace, zejména v Neopoli, vyhlášen výjimečný stav. Kvůli složitému výpočtu tak zvaného předvolebního rozdělení křesel v městském parlamentu, který byl téměř nezákonný, byly zastaveny volby. Starostu nahradila dočasná správkyně Kristina dePonto (vysoký velitel arktické posádky), která je úzce svázaná s armádními silami. Lidé vedou předvolební boje a účastní se stávek. Obyvatelstvo je rozděleno. Mladým se líbí myšlenky na „ohromný pokrok v technice“ a „evoluční skok směrem k transhumánním bytostem“, zatímco staří vidí skutečné problémy velmi zřetelně: stagnující ekonomika, krize ve mzdách, znečištění obytných zón atd. Nové naděje se upírají k tajnému projektu „Brainfire“ (Nadšení).





AQUANOX

TORNADO ZONE (Zóna Tornádo)

Středisko: Atacama-City, 5285 m

Další stanice: Lima I, 1728 m
Lima II, 2283 m
Savanger, 2540 m

Jistý slogan tvrdí: „V Zóně Tornádo můžeš mít cokoli, co ti odepře Rodový svaz“. Rozlehlé aquatorium Zóny Tornádo se rozkládá ve východním Tichém oceánu podél pobřeží Jižní Ameriky a táhne se od Havaje až po Ohňovou zemi. Ve 22. století bylo podél okrajů hlubokomořských příkopů Peru, Atacamy a Čile vybudováno několik uprchlických stanic. Jejich obyvatelstvo pocházelo z celého světa.

Velice záhy se Zóna Tornádo stala shromaždištěm pirátů všech druhů, anarchistů, volnomyšlenkářů a obětí pronásledování. Vévodové, kteří opustili indicko-arabský Rodový svaz založili svá aquatoria právě zde. Do Zóny postupně mířili diktátoři z celého světa. Následovala neklidná století občanských válek, teroru a bezpráví. Vysocí, ale nespokojení, důstojníci z ostatních mocenských bloků Aqua okolo sebe shromažďovali své stoupence a založili město podobné legendárnímu „Atacama City“ v jeskyních na pobřeží Čile. Odpadlíci z řad důstojníků armády diktátorského Šógunátu ve Filipínském a Jihočínském moři zde našli svůj druhý domov, společně s celosvětově hledanými zločinci, pašeráckými gangy, tajnými organizacemi a uprchlíky všeho druhu.

V průběhu staletí si Zóna vysloužila pověst místa s neobvyklým chaosem a bezprávím. Zónu charakterizovala průmyslová špionáž, nezákonné pašování zbraní, zakázané vědecké pokusy stejně jako svoboda jednotlivce. Na začátku „AquaNox“ zůstává jediným zbývajícím diktátorem uprchlý důstojník Šógunátu Iwan King. Stará se o soběstačnost Zóny, ale pokouší se přitom navázat mezinárodní vztahy s ostatními velkými mocnostmi, zejména Atlantickou federací. Zóna Tornádo získává schopnost vytvořit sama svůj vlastní stát. Ale ať již jsou jakkoliv nebezpečné nebo roztomilé, skrývá se v kaňonech na úbočí kontinentu, v hlubokomořských příkopech a horských hřebenech Zóny stále dostatek podivných bytostí, pirátů a cvoků. Zóna je hlavním obchodním střediskem celosvětově organizovaného pašeráckého gangu a úkrytem pronásledovaných, kteří se zde mohou navždy ztratit.

Narodil se zde také Emerald Flint, hlavní hrdina první velké Biontské války. Neustále se sem vrací zpět, ovšem ani ne tak z citových pohnutek, jako spíše kvůli zde všudypřítomné anarchistické atmosféře svobody, uvědomění a odporu proti všem zavedeným zvyklostem.



ENTROX CORPORATION (SPOLEČNOST EnTrOx)

Středisko: Ústředí, 2365 m

Další stanice: Gotham, 1977 m

Po konfliktu s Konduktátorem Longem v roce 2135 se roku 2142 bývalá mezinárodně řízená vědecká stanice ve Floridském průlivu stala úřadem řízeným Atlantickou federací a dostala název EnTrOx (Energy-Transport-Oxygen – energie-doprava-kyslík). Úkolem společnosti EnTrOx bylo najít řešení přetrvávajících problémů se složením dýchacích plynů v podmínkách vysokého tlaku a zároveň zajistit celosvětově dostatečné zdroje fúzní energie. Ústředí nyní mezinárodní společnosti se nachází ve Floridském průlivu. Golský proud (který nemohl téci na pevninu) se přesunul do hloubky a zde vytvořil proud značné síly, který je vhodným zdrojem energie. V podobné situaci se nalézá další pobočka EnTrOx v dánském průlivu, kde 1000 m vysokým hlubokomořským vodopádem protečou milióny krychlových metrů vody za sekundu. Společnost zásobuje větší část Aqua dýchacelným plynem Helinox (na který vlastní patent), znalostmi o nejmodernějších fúzních elektrárnách a technologií na velmi rychlé „dislokační lodě“. Během první velké Biontské války byl EnTrOx soukromou společností nenasyceného Leo van der Waala. Po několika skandálech zbavil díky svým mezinárodním stykům Van der Waala moci El Topo. Někdejší nejlivnější šéf průmyslu v Aqua se stáhl do moderních ubytoven Gothamu na pobřeží, kde kdysi býval New York. Stále mu zůstává věrná jeho bezpečnostní služba Entropol. Čas od času vystoupnou na povrch problémy mezi bývalými vojáky z okolí Van der Waala a novými jednotkami věrnými Sergeji Changovi.

SHOGUNATE (ŠÓGUNÁT)

Středisko: Svesda Wostock, hlavní stanice Šógunátu, 1649 m

Mocenské seskupení Šógunát se táhne od východního Pacifiku do Indického oceánu a prochází Filipínským mořem.

Spojením Číny, států CIS, Japonska a bývalých jihoasijských tygrů v podmořskou alianci vznikl nejsilnější mocenský blok v Aqua.

V roce 2112 byl Long, syn vládnoucí dynastie, která se sama jmenovala do úřadu „Konduktátora“, váženým a respektovaným mužem mezi celou čínsko-japonskou a ruskou populací.

Roku 2135 nechal Konduktátor Long vybudovat neřízený jaderný reaktor a porušil tak smlouvu podepsanou na Floridě o všeobecném a celosvětovém řízení jaderné fúze.

Následně, jako reakce na toto porušení smlouvy, došlo k posílení armády Atlantické federace.

Po smrti Longa Guiwena v roce 2152 převzal moc v dědičné monarchii jeho syn Akira. Za jeho vlády se Konduktát změnil na pevný diktátorský režim s Akirou samotným v čele. Akira se vyhlásil „Božským Šógunem“ a stal se panovníkem Šógunátu. Hlavním opěrným pilířem jeho moci zůstala armáda.





AQUANOX

Přestože politické napětí mezi Atlantickou federací a Šógunátem stále vyvolávaly obavy i během první velké Biontské války, trvalo mírové soužití obou velmocí v téměř přátelské atmosféře až do roku 2666.

Šógunát je přísně hierarchická společnost soustřeďující se zejména na vojenství a armádu. Nejvyšší vojenský důstojník a zástupce šóguna je admirál Ping jr., rozumně uvažující a téměř liberální politik. Emerald Flint má na Šógunát špatné vzpomínky. Byl zde ve vazbě v trestanecké kolonii v Ochotském moři, když se setkal s roninem Hong Longem, který zemřel na konci krize za první velké Biontské války.

Mnoho prostých občanů a dokonce i vysoce postavených politiků a vojenských důstojníků se pokusilo ze země uniknout, protože společnost Šógunátu je velice přísná a šógunova vláda zasahuje do všech oblastí života.

Cílem většiny utečenců, kteří upadli v nemilost, je Zóna Tornádo. Sem přinášejí své znalosti a velice efektivní vojenské vzdělání. Povídá se, že neexistuje nikdo nebezpečnější, než pirát, který byl kdysi důstojníkem v Šógunátu. Iwan King, vrchní velitel Zóny, pochází z oblasti blízko Mariánského příkopu.

CLAN UNION (RODOVÝ SVAZ)

Středisko: Floating Bombay, hlavní město Rodového svazu, 1287 m

V Aqua platí, že vše, co nelze koupit za peníze, se dá v Rodovém svazu určitě za spoustu peněz pořídit.

Indicko-arabské aquatorium se nachází v centrální indické pánvi a rozkládá se až na jih Indického oceánu.

V roce 2200 během poměrně rané fáze kolonizace oceánů se spojilo několik vůdců jednotlivých národů, rodinných klanů a bývalých států Středního a Jižního Východu, aby vytvořili různorodou konfederaci, které dnes říkáme Rodový svaz.

Po mnoha krizích a vojenských konfliktech mezi jednotlivými mocenskými bloky Aqua zaujal Rodový svaz neutrální pozici jako „Síla Středu“. Rozvíjel se do zářného aquatoria, dychtícího po životě a prahoucího především po obchodě a umění.

Pokud se někde v temnotách hlubokomořských titanových věznic Aqua rozžehne vídné světlo, bude nepochybně pocházet od některého světelného umělce Svazu. Hlavním úkolem obyvatel Rodového svazu je vyzdobit a zkrášlit svoji vlastní existenci.

Ve středisku Rodového svazu, „Floating Bombay“, vzkvétá nejen obchod a estetické světelné umění, ale také úžasné podnikání s pašováním zbraní, technologií a znalostí. Dogonové, dřívější obyvatelé západní Afriky, jsou „vévody konstruktérského umění“. Tito lidé, kteří si stále ještě uchovávají značnou pigmentaci, jsou zbožňováni po celé Aqua a velice často jsou považováni za živoucí legendy.

Vedoucí silou Rodového svazu jsou Vévodové rodů, kteří spravují aquatorium jako určitý typ kongresu.

Suroviny, obchod a prosperující turistický průmysl láká všechny obyvatele Aqua k návštěvě Indického oceánu. Návštěvníci zde zažijí ty nejlepší a nejslavnější simulace pevniny, světelné prázdniny a smaragdové festivaly.



MACHINA ANTARCTICA

Středisko: Machina Antarctica, útočiště technokratů, 4633 m

V roce 2587 založili bývalí vědci ze společnosti EnTrOx v Antarktickém moři za podpory neznámých sponzorů ohromnou vědeckou stanici a nazvali ji „Machina Antarctica“.

V průběhu staletí se z ledového hnízda šílených vědců stalo mocné a vlivné středisko vědy a technokracie, které dnes (2666) vede profesor 10. stupně Fritz Rasmussen.

Přestože se společnost EnTrOx zabývala především výzkumy lodních motorů, výrobou dýchacelných plynů a energie (tzv. technikami jaderné fúze), skutečně nový a převratný vývoj probíhá v „Machina“.

Tak zvaní „oceánoidé“, uměle vytvořené lidské bytosti přizpůsobené podmínkám životu v hloubce moří, žijí na stanici „Bellingshausen“. Ta je jedním ze stěžejních výzkumných míst „Machina“, centrem umělé evoluce. Základní výzkum dále probíhá na poli vývoje materiálů, zbraňových technologií a konstrukce mozku. Povídá se, že všechno zlo pochází z „Machina Antarctica“, ale naštěstí to jsou všechno jen neopodstatněné nadávky.

THE BIONTS (BIONTI)

V roce 2661 došlo k velké bitvě mezi spojenectvím mocenských bloků a dobře vyzbrojenou armádou z jižního Tichého oceánu, nedaleko Austrálie.

Nikdo netušil (ani dosud nezjistil), co nebo kdo „Bionti“ skutečně byli. Jednalo se o „pátý blok“, který se vyvíjel nezávisle na ostatních velkých mocenských blocích hluboko pod mořem?

Mezi jejich „Černou lodí“ a zbytkem světa neprobíhala téměř žádná komunikace. Snad až na případy, kdy Bionti pronikli do palubních počítačů některých bitevních lodí a sdělili svůj záměr vymazat celé lidstvo z povrchu planety Země a získat mírový prostor pro život „ve vodě, na souši a ve vzduchu“.

Černé lodě útočily na střediska civilizace Aqua již dlouho před touto rozhodující bitvou.

Tradovaly se mýty popisující Bionty jako „Hřmíci z hlubin“, možnou podmořskou kulturu, která zemi obývala už po tisíce let, nepovšimnutá, vysoce inteligentní a vybavená velice vyspělou technologií.

Lidem, kteří se dostali na palubu některých menších biontských plavidel, se naskytl překvapivý pohled: v lodích nebyla vůbec žádná posádka!

Mělo se za to, že jsou do oceánů Aqua vysílány a řízeny dálkovým ovládním, a zde pak podobně jako hladové dravé ryby neustále hledají svou kořist.

A hladové byly stále víc.

Jejich útoky byly stále troufalejší, až se odvážili napadnout velká technologická střediska, jako „Machina Antarctica“, „společnost EnTrOx“ a „Rodový svaz“.

Biontové uvrhli Aqua do víru násilí a zoufalství. Oblibu si získala apokalyptická náboženství jako Moghové („Spása dlí na souši“) nebo Hadesiáni („Tyfon, ďábel, panovati bude v říši své noci kapalnou“). Druzí považovali Bionty za mimozemskou civilizaci, která přišla, aby potrestala lidstvo za jeho chyby na povrchu planety.

Nakonec vědci z Machina zjistili, že musí existovat něco jako centrum Biontů, nějaké hlavní „předmostí“, ze kterého jsou Černé lodě vysílány a ovládány. Biontské středisko bylo později nazváno „Survion“, „pevnost přežití“.



AQUANOX

Vědci postupně odhalovali další podrobnosti, které se jim podařilo získat z biontských plavidel.

Loď byla řízena neurální sítí („sub matrix“), jakýmsi zárodkem mozku.

Tento mozek obsahoval pouze pohybová a smyslová centra, což odpovídalo rychlým reflexům a přizpůsobivosti Biontů.

Byly to specializované mozky bez lidských funkcí, které dosahovaly značné efektivity při orientaci, neurální zpětné vazbě (při pohybu řídicích složek lodí), rychlosti reakcí a pohyblivosti v trojrozměrném prostoru.

Všechna plavidla Biontů (a jejich navigačních mozků) byla zřejmě propojena s určitým typem centrální jednotky, jejíž „mateřská konstrukce“ či matice se nalézala na pobřeží jižní Austrálie, v Survionu, který spojenci zničili během závěrečné bitvy roku 2661.

Tehdy se to zdálo jako rozhodující vítězství.

Žoldák Emerald Flint, kterému se s pomocí sebeobětování bojovníka Šógunátu Honga Longa podařilo zničit centrum Survionu, se stal jednou z vůdčích postav celé bitvy. Za svou činnost v úloze bitevního pilota získal vysoké vyznamenání.

Hong Long, ronin (označení bývalých vojáků Šógunátu), během této bitvy padl a posmrtně byl povýšen na čestného důstojníka spojenců.

V Aqua však i poté zůstali někteří Biontové, byli však rozptýlení a postrádali bývalou účinnost svých akcí.

Po válce vznikl mezinárodní úderný svaz „ANNSCAT“ (Annihilate Scattered Units – ničení rozptýlených jednotek). Jeho velitelem se stal žoldák Flint (nyní povýšen do hodnosti velitele). On a jeho spolubojovníci Lt. Picollini, Lisa Bonham a Boston Harper bojují pod vedením kapitána Eliza de Grange proti zbývajícím Biontům.

Vědečtí pracovníci z Machina právě pracují na plánech, jak přenést řídicí systémy z biontských plavidel do lidských pilotů, ovšem zatím nemají příliš valné úspěchy.

PODMOŘSKÝ REJSTŘÍK

AFT: (na zád) Směrem nebo na zádi plavidla.

ANGLES AND DANGLES: (namířit a zatočit) Extrémní potápěčské manévry.

APPROACH: (přiblížení) Termín používaný pro změnu směru doprovodné skupiny ponorky. (Doprovodná skupina se obvykle pohybuje v klikatém kurzu.)

ASDIC: Zkratka z „Allied Submarine Detection Investigation Committee“ (zařízení pro zjišťování a vyšetřování spojeneckých ponorek). Zařízení, které dokáže odhalit ponorky ultrazvukovými vlnami. Americký termín: SONAR.

BALANCE: (rovnováha) Stav, kdy je ponorka v takové pozici, že se ani nepotápí, ani nevynořuje.



BEARING: (směr) Úhel, ve kterém se nachází objekt vzhledem k plavidlu. 0 či 360 stupňů znamená přímo vepředu, 90 stupňů na východ, 180 stupňů na jih a 270 stupňů na západ.

BILGE: (podlodí) Nádrže ve spodní části plavidla. Zde se shromažďuje voda, která se dostala do lodi, a odsud se později odčerpává z lodi ven.

BOLD: Klamný cíl používaný ponorkami ke zmatení nepřátelských ACDIC nebo SONAR.

BOW: (příd) Přední část plavidla.

BRINGING OUT A SLOT: (vyhození slotu) Vyslání komunikační bóje.

CAVITATION: (vytváření dutin/kavitace) Bubliny páry vytvářející se za lopatkami pohonných systémů lodí vydávající značný hluk (který je pro loď ohrožující, neboť může být odhalena).

CONFORMAL SONAR: (stejnouhý sonar) Kolem trupu, kolem přídě, pasivní.

DOUBLE SPREAD: (dvojitý rozptyl) Odpálení dvou torpéd naráz. Totéž lze provést se třemi, čtyřmi, ... torpédy.

DPA: „Distributed Processor Architecture“ (architektura s oddělenými procesory). Několik procesorů spojených datovou sběrnicí; mohou pracovat společně nebo odděleně.

DSRV: „Deep Submersible Rescue Vehicle“ (hlubokomořské záchranné plavidlo) – speciálně postavená záchranná ponorka.

ELF: „Extreme Low Frequency“ (velmi nízká frekvence). Totéž jako VLF níže; část frekvenčního spektra na dlouhých vlnách. Pomalé, ale ideální pro podvodní komunikaci: 1 písmeno/30 sekund. VLF je rychlejší.

GPS: „Global Positioning System“ – systém určení přesné polohy. Družice typu NAVSTAR zjišťují přesnou polohu. GNS: „Global Navigation System“ – celosvětový navigační systém; palubní počítač udržuje kurz lodí s pomocí GPS.

HF: „High Frequency“ (vysoká frekvence). Krátké vlny. Pod vodou většinou nestabilní.

HULL POPPING: (třesnutí trupu) Zvuk vytvářený vnořením trupu nad hladinu.

HYDROPHONE: (hydrofon) Směrový podvodní mikrofon určený pro pasivní příjem zvuku a určení jeho směru.



AQUANOX

KEEL: (kýl) Spodní okraj lodi. Železná zátěž.

KNOTS: (uzly) Jednotka rychlosti v námořních mílech za hodinu.

LOFAR: „Low Frequency Analyzing and Recording“ (analýza a záznam nízkých frekvencí). Technologie zachycující tóny z pásma o nízké frekvenci na obrazovkách moderních sonarových zařízení.

NAUTICAL MILE: (námořní míle) Přibližně 1,8 kilometru.

NAXOS: Výstražné radarové zařízení.

NEGATIVE BOOST: (záporný pokles) Poloha pro mírné potápění. Úhel náběhu 10-15 stupňů.

OBA: „Oxygen Breathing Apparatus“ (kyslíkový dýchací přístroj). Přenosný systém, který chemicky vytváří kyslík na dobu zhruba 30 minut.

RADAR: „Radio Detection and Ranging“ (radiové zjišťování polohy a vzdálenosti). Zaměřovací zařízení využívající specifické vlny z centimetrové oblasti. Vlny jsou šířeny vysílačem a odráženy objektem podobně jako u SONARu. Odraz je zachycován na obrazovce.

RAM: „Radar Absorbing Material“ (radar pohlcující materiál). Povrch, který radarové signály pohlcuje místo toho, aby je odrážel (technologie stealth).

REAR: (zád) Zadní část lodi.

SILENT RUNNING: (tichý chod) Loď se pohybuje s minimálním hlukem, aby se vyhnula odhalení, např. když je pronásledovaná jinou ponorkou. Malá rychlost, žádná zbytečná činnost.

SINS: „Ships Inertial Navigational System“ (inerciální navigační systém plavidla). Zaznamenává veškeré pohyby lodi a znázorňuje její současnou polohu (systém orientace).

SONAR: „Sound Navigation and Ranging“ (navigace a zjišťování vzdálenosti zvukem). Podvodní protějšek RADARu. Reaguje na zvukové signály a jejich odraz. Pasivní SONAR zachycuje signály přicházející od jiných objektů, aktivní SONAR vysílá své vlastní „pingy“ a čeká na jejich ozvěnu.

SOSUS: „Sound Surveillance System“ (zvukový pozorovací systém). Několik pasivních sonarových sond rozmístěných organizací NATO jako systém včasné výstrahy. Nyní se



využívá k vědeckým účelům.

TASK FORCE: (úderný svaz) Operační uspořádání.

TASK GROUP: (úderná skupina) Družstvo (oddíl) z úderného svazu.

TDU: „Trash Disposal Unit“ (jednotka pro odstraňování odpadků). Tubus torpédometu používaný k vypouštění zbytečné zátěže.

TMA: „Target Motion Analysis“ (analýza pohybu cíle). Zjištění kurzu a rychlosti kontaktu. Bitevní lodě při provádění analýzy plují v klikatém kurzu.

TUBE DIVING: (zatopení tubusu) Slangový výraz používaný pro kontrolu tubusu torpédometu. (V AquaNox se o to starají roboti, neboli ROV – Remotely Operated Vehicles – dálkově ovládané prostředky!)

VLF: „Very Low Frequency“ – velmi nízká frekvence. Viz ELF.

Další technické termíny z podvodního světa můžete najít na webových stránkách AquaNox na adrese www.aquanox.de pod položkou „Making of“ (zrod).

ENCYKLOPEDIÉ

Vodní opice

Vědci se domnívají, že se jedná o vodního hominida pocházejícího z Danakilského pohoří ve východní Etiopii. Zhruba před 3-5 milióny let zřejmě záplava mořské vody oddělila rodiny hominidů žijících v této oblasti od zbytku východní Afriky. Evoluce pak tyto hominidy pomalu přeměnila na mořské savce.

SHRNUTÍ: Vrstva tuku spojená s kůží je velmi silná dokonce i u stíhlých kusů (izoluje tělo před okolním chladem).

Pot a slzy obsahují nadměrné množství soli. V moči je také nadbytek soli.

Dýchání: Lidské bytosti jsou jedinými savci (kromě savců mořských), kteří dokáží ovládat svůj dech vůlí. Hrtan je v krku posazen velmi nízkou, takže umožňuje rychlé vdechování.

Potápěcí reflex: Dýchací orgány se automaticky uzavírají. Průdušky a průdušnice se stahují.

ARCHAEA

Velmi starý jednobuněčný organismus, jehož buňka postrádá jádro. Dvě třetiny genomu jsou naprosto odlišné od genomů všech ostatních živočichů na této planetě. Patří mezi tzv. extrémofily, bytosti, které se cítí dobře pouze v extrémním prostředí. Před čtyřmi miliardami let se pravděpodobně staly v blízkosti hydrotermálních pramenů základem všech ostatních živých organismů.





AQUANOX

ARKTICKÝ OCEÁN

Jako nejmenší ze všech oceánů má svůj střed na severním pólu. Zabírá plochu 4732 čtverečních mil. V minulém století vědci zjistili, že Arktida není žádný kontinent, ale hluboká nádrž vyplněná vodou. Nacházejí se zde tajné námořní základny Atlantické federace a také centrály tajných služeb, které operují po celé Aqua, a zde se skrývají pod neustále dorůstajícími vrstvami ledu.

ATLANTSKÝ OCEÁN

Pokrývá téměř 20 procent celkového povrchu Země a táhne se v délce téměř 10000 mil od severního pólu po Antarktidu. Jeho průměrná hloubka je 3330 metrů; nejhlubším místem (8380 metrů) je Portorický příkop.

Zde začíná příběh AquaNox, v západní části, v argentinské pánvi. Právě zde se nacházejí El Topovy základny.

BIOLUMINESCENCE

Jevu, kdy tkáně živých organismů vydávají světlo, se říká bioluminiscence. Téměř 75% všech hlubokomořských organismů světélkuje. Bioluminiscence jim pomáhá přežít: umožňuje přilákat potravu a funguje jako signalizace pro klamání nebo odstranění nepřátel. Příslušníci Rodového svazu jsou skutečnými mistry v pěstování biogenetického světla. Touto modrozelenou barvou jsou máj ozářena celá města.

HLUBOKOMOŘSKÉ PŘÍKOPY

Lze je najít kolem kontinentů a souostroví v Tichém oceánu.

Mořské dno, které se táhne od Tichomořské vyvýšeniny klesá do značné hloubky, zasouvá se pod kontinentální desku a zkapalňuje se. V Tichém oceánu je 18 příkopů, v Atlantickém jsou tři a Indickém jeden.

Tyto (abysální) příkopy dosahují průměrné hloubky kolem 5000-6000 metrů. Nejhlubší je Mariánský příkop nedaleko ostrova Guam. V nejhlubším místě dosahuje 11034 metrů.

Poslední výzkumy však hovoří o dalším místě, které je ještě o 100 metrů hlouběji.

Mariánský příkop patří na svrchované území Šogunátu. V AquaNox zažijete vzrušující boje právě o takovéto příkopy.

DOM (ROZPUŠTĚNÁ ORGANICKÁ HMOTA)

Označovaná také jako DOC („rozpuštěný organický uhlík“). Skládá se z krátkých uhlíkatých a polymerových řetězců (polymer = dlouhá molekula), které vznikají ze všech forem rozložených živých organismů v oceánech. Tato hmota vytváří vrstvy, kterým se říká „mikrogely“. Současní vědci se zajímají o to, zda a jak se vrstvy této hmoty podílejí na našem klimatu a cyklu přeměny uhlíku.

V AquaNox jsou rozlehlé partie oceánů (zejména na severní polokouli) téměř zcela pokryty mohutnou vrstvou této hmoty.



ZLATO

Kdyby se veškeré zlato rozpuštěné ve vodách oceánů rozdalo lidem na celém světě, dostal by každý 5 kg.

GOLFSKÝ PROUD

Tento proud teplé vody, kterému se říká také severoatlantický drift, protéká Atlantikem. Začíná těsně u Floridy a končí daleko na severu. Jeho objem je 20 miliónů krychlových metrů. Na svém konci se noří do hlubin u Grónska (největší geologický vodopád na Zemi). Proud v každém okamžiku přenáší 1,4 pentawattů (10 na patnáctou wattů) energie, což je zhruba stonásobek celosvětové spotřeby energie.

Golfský proud by mohl ustát už za zhruba 250 let, pokud by zvýšená teplota (vyvolaná skleníkovým efektem nebo výbuchem gamma záření v průběhu AquaNox) částečně rozpustila ledovce u Grónska a na Arktidě. Těžká, chladná, slaná voda by se zředila se sladkou vodou, která by přetala sílu proudu (tj. vodopád; viz také „POM“).

V AquaNox vyrábí společnost EnTrOx energii za pomoci obrovských turbín právě v Golfském proudu.

HÉLIUM 3

Neradioaktivní izotop hélia, který se vytváří při rozpadu tritia (těžká voda). Je výborným značkovačem horkých pramenů, které zviditelní na velké vzdálenosti.

HORKÉ PRAMENY

Pocházejí z vulkanických kráterů, které chrlí horkou vodu pocházející z magmatické vrstvy planety. V okolí se vyskytují různé organismy využívající síru, které stojí na počátku potravinového řetězce chemicky syntetizovaných proteinů.

Horké prameny prýští ve dvou různých formách: jako komíny a průduchy.

Komíny se vytvářejí, když se přehřátá voda obsahující kyseliny a minerály střetá s chladnou mořskou vodou, která obsahuje méně soli.

„Horké průduchy“ jsou možná původcem veškerého života na Zemi. Někteří vědci se domnívají, že potravinový řetězec nemá svůj původ ve fotosyntéze (zdrojem živin je světlo) ale v chemosyntéze (zdrojem živin je sirovodík). Na toto téma vznikla spousta protichůdných teorií. Faktem však zůstává, že oblasti kolem horkých pramenů kypí životem. Základem tohoto života jsou bakterie, které žijí ze síry. Ty pak slouží jako potrava vyšším živočichům, jako jsou krabi, slávky, sumýši atd.

Ve světě Aqua se vyrábějí chemicky syntetizované proteiny ve velkém zvláště na Galapágách (v Tichém oceánu, nedaleko Ekvádoru).

INDICKÝ OCEÁN

Plocha 18,5 miliónu čtverečních mil, průměrná hloubka 3900 metrů (nejhlubší místo je Jávský příkop, 7450 m). Indický oceán ohraničuje Afrika, Asie, Antarktida a Austrálie. Aquatoria indicko-arabského Rodového svazu se svým megacentrem „Floating Bombay“ se rozkládá jihovýchodně od Indie, nedaleko Malajsie a částečně zasahuje do Jihočínského moře.





AQUANOX

SVĚTLO

Různé složky bílého světla pronikají vodou do různé hloubky. Nejprve dochází k odfiltrování červené, následují oranžová, žlutá, zelená a nakonec modrá. Od hloubky zhruba 300 metrů níže už nastává věčná temnota.

V AquaNox budete moci bojovat s tak zvanými „modro zelenými lasery“. V současnosti probíhá intenzivní výzkum této technologie, která si klade za cíl objevit nový způsob měření délek. Silné světlo má na mořském dně dosah pouhých 10 metrů. To je zapříčiněno především „sněžením“, které je tvořeno vznášejícími se částicemi hmoty.

HYDRÁT METANU

Důležitý zdroj energie pro budoucnost?

Plynný metan se shromažďuje v ledových kostkách. 1 krychlový centimetr hydrátu uvolní až 170 krychlových centimetrů plynu. Metan vyvolává skleníkový efekt, který je 30 krát silnější než efekt vyvolaný CO_2 .

Výskyt: Ve světlych vrstvách na kontinentálních svazích (při uvolnění/těžbě nebezpečí uklouznoutí!) nebo na mořském dně (až do 600 m, v tzv. odrazových vrstvách).

Velmi plodné jsou zejména subdukční zóny; to jsou místa, kde se litosférické desky oceánského dna ponořují v blízkosti kontinentů do zemského pláště.

Tektonickým tlakem jsou tyto pórovité usazeniny drceny a uvolňují se z nich plyny (např. metan) a voda. Říká se jim **CHLADNÉ PRŮDUCHY**.

V těchto záhybech protknutých vrstvami hydrátu metanu jsou uvolňovány kapaliny a plyny, které hydrát ohřívají a uvolňují metan. Při reakci vzniká CO_2 , siřičitany a dusičnany, které podněcují rozvoj chemosyntetických životních forem v blízkosti horkých průduchů.

Kdyby se atmosféra oteplila o 1 nebo 2 stupně, mělo by to na hydrát značný dopad: plyn by se uvolňoval ve velkém množství a následovaly by ohromné posuny litosférických desek a s tím související tsunami.

Těžařské stanice v Bermudském trojúhelníku: Zde se vyskytují nakloněné roviny zapuštěné do dna oceánů. Na jejich strmých svazích lze v temně šedém oceánském podloží spatřit vrstvy světlého hydrátu. Z něj se znovu a znovu uvolňují bubliny, zejména v blízkosti teplotních zdrojů.

STŘEDOOCÉÁNSKÝ HŘEBET

Nejvyšší pohoří této planety jsou ukryta hluboko v oceánech, ve středooceánském hřbetu. Středooceánský hřbet se táhne od Grónska na jih až po Antarktidu, odsud pak přes Indický oceán, kolem Austrálie a Nového Zélandu.

Přímo uprostřed hřbetu e je ohromná proláklina zvaná centrální riftové údolí, která také obepíná prakticky celou zeměkouli. Zde dochází k tomu, že poměrně tenká oceánská kůra neustále praská a uvolňuje magma. Magma o teplotě 1200°C tuhne a je odtlačována do stran tekutými horninami, které neustále přibývají.

Toto je místo, kde se rodí oceány. Rychlostí až osmnáct centimetrů ročně se oceánské dno rozšiřuje na obě strany od středooceánského hřbetu. Proto se od sebe oddaluje Afrika a Amerika, zatímco Atlantský oceán se neustále rozrůstá.

Totéž, s ještě větší rychlostí, platí pro Tichý oceán.



Zde se také zvětšuje hloubka oceánů; existují hlubokomořské příkopy dosahující až 11 kilometrů, kterými jsou litosférické desky dna oceánů pomalu zatlačovány pod kontinentální desky, například Jižní Ameriky. Středoocéánský hřbet je čtyřikrát delší než Andy, Himaláje a Skalisté hory dohromady. Viz „Desková tektonika“.

TICHÝ OCEÁN

Největší a nejhlubší oceán světa. Všechny kontinenty společně by se vešly do jeho pánve a ještě by zbývala spousta místa. Zabírá plochu téměř 64 milionů čtverečních mil a má průměrnou hloubku zhruba 4280 metrů. AquaNox se z větší části odehrává právě zde, ve východním Pacifiku a Antarktickém moři.

DESKOVÁ TEKTONIKA

Zemskou kůru tvoří dvanáct vychladlých litosférických desek různé velikosti. Na jejich hranici se pne středoocéánský hřbet. Tyto pevninské desky plavou na poloroztavených horninách. Neustále se pohybují a třením mezi nimi vzniká zemětřesení, sopečné erupce, chladné průduchy a hlubokomořské příkopy. S důsledky pohybu litosférických desek se budete muset vypořádat také v AquaNox. Může dojít k otřesům moří, narazíte na vývěry horké vody nebo vybuchující bubliny magmatu...

POM (ČÁSTICOVÁ ORGANICKÁ HMOTA)

Tyto organické materiály pochází z mrtvých organizmů žijících v oceánech, jako jsou řasy a ryby. Obsahují také drobné částičky řas, výkalů a živých mikroorganismů, které se souhrnně označují jako „vodní sněh“. Mezi vznášející se a usazené POM jsou jisté rozdíly. Molekuly usazené POM jsou obvykle větší než 50 mikrometrů a klesají rychlostí zhruba 100 metrů za den. Menší POM klesá pomaleji nebo vůbec.

Výbuch gamma záření nad Arktidou v AquaNox vytvořil ohromné množství POM a DOM. Dno oceánů pokryla vrstva až 40 metrů silná, především na severní polokouli.

Tyto „pečetní vrstvy“ však postupně mizí s tím, jak se zvětšuje aktivita oceánské proudění (viz také: Golfský proud).

TLAK

Hlubokomořské prostředí je mnohem nebezpečnějším prostředím než vesmír, co se týká rozdílů tlaků. Mezi povrchem země a vesmírem činí rozdíl tlaků pouhý 1 bar. Pod vodou lze stejného rozdílu dosáhnout už v 10 metrech hloubky!

Představte si sloupec vzduchu u mořské hladiny s podstavou 1 čtverečný palec: váží zhruba 15 liber. Pak si představte sloupec se stejnou podstavou 1 čtverečný palec

tvořený vodou na dně Mariánského příkopu v jeho nejhlubším bodě: váží 16000 liber!

Lodě v AquaNox mají piezoelektrický trup na bázi mikrosystému. Tento nesmírný tlak

vodního sloupce proto s výhodou využívají a mění jej na energii.



AQUANOX

SUROVINY V OCEÁNECH

Hořčík: I kdyby bylo ročně vytěženo 100 miliónů tun tohoto prvku, nebyla by ložiska hořčíku prázdná ani za 10 miliónů let.

Na dně jen samotného Mexického zálivu spočívá 1,4 miliardy tun ropy a k tomu 1840 miliard krychlových metrů zemního plynu.

Při současné spotřebě energie by tato zásoba stačila pro 240 miliard lidí.

Každý krychlový centimetr západního pobřeží Evropy uvolňuje každoročně do Golského proudu 4000 miliard kalorií energie.

ZVUK

Světelné a radiové vlny mají pod vodou jen velmi krátký dosah (s výjimkou ELF nebo VLF). Zvuk se však pod vodou šíří třikrát tak rychleji než ve vzduchu, takže urazí za sekundu zhruba 1 míli.

V AquaNox se ke komunikaci využívá ELF a VLF vln nebo ultrazvuk.

V oceánech se vyskytují některé zvlášt „příjemné“ zvukové kanály. 1000 metrů pod hladinou moří je dobře známý kanál SOFAR (Sound Fixing and Ranging – udržování a předávání zvuku). Tímto kanálem mohou zvukové vlny snadno proniknout přes celý oceán.

ANTARKTICKÉ MOŘE

Jižní části proudů Atlantického, Tichého a Indického oceánu se setkávají v Antarktickém moři. Bez jakýchkoliv překážek Antarktidu obtéká tento „kruhový proud“. Proti němu tečou dva další hlavní proudy: východní větrný drift se přibližuje velmi těsně k Antarktidě a rotuje proti směru hodin. Skutečný „okružní proud kolem pólu“ míří na východ a táhne se vysoko k severu. „Bouřlivé šedesáté stupně“ – tak se říká nejdivočejší a nejnebezpečnější oblasti mezi 60. a 70. stupněm jižní šířky mezi mořskými vlyky, která začíná těsně u Hornova mysu.

TSUNAMI

To je japonský termín označující „přílivovou vlnu“. Tyto vlny vznikají nejčastěji v důsledku otřesů moře nebo erupcí sopek pod vodou. Tato zabíjäcká vlna v blízkosti pobřeží dosahuje obrovských rozměrů. Nejvyšší dosud pozorovaná tsunami dosahovala na pobřeží Kamčatky výšky přesahující 60 metrů.

VODOPÁD

Největším vodopádem na Zemi není Andělský vodopád ve Venezuele, ale jsou to vodopády v Dánském průlivu. Zde padají do hloubky téměř 5 kilometrů milióny krychlových metrů vody Golského proudu za sekundu. (viz také „Golský proud“ nebo „POM“).

Zde uvedené termíny jsou jen malou ukázkou našeho bádání. Chcete-li se dozvědět více, navštivte www.aquanox.de a podívejte se pod „Making of/Ocean Glossary“ (zrod/rejstřík oceánů).



MALÁ ENCYKLOPEDIIE Aquatica

ALD

Zvukově světelný displej. Přetváří zvuky oceánu (motory, hluk přírodního pozadí atd.) na obrazové body. Používá se ve člunech a jako HMD (přílbový displej). Umožňuje vidět na dálku, přičemž opomíjí drobné částice vznášející se v mořských hloubkách.

AQUATORIUM

Středisko moci a správy jednotlivých států a státních svazků. Používá se také ve smyslu „území“.

KOPÁČI

Tak se v Aqua říká dělníkům pracujícím na vrstvách POM. Tyto vrstvy složené z odumřelých organických materiálů jsou až 40 metrů silné. Kopáči žijí blízko u hladiny v radioaktivních vodách. Jejich produkce se odesílá především na ohromné plantáže Rodového svazu, kde se využívá jako hnojivo.

DIPÓLOVÝ POHON

Podvodní pohon vyvinutý společností EnTrOx, který se využívá zvláštní chemickou dipolární strukturu molekul vody. Během první velké Biontské války využívaly tuto technologii pouze velká plavidla (900 km/h), je v současnosti tato technologie přístupná i pro malé čluny. Postupně začíná nahrazovat superkavitační pohon.

FLOATING BOMBAY

Středisko Rodového svazu. Mocné plovoucí město připoutané křemičito-uhlíkovými kabely ke dnu centrálního Indického oceánu.

FÚZNÍ ELEKTRÁRNA

Při fúzi dvou atomů těžkého vodíku se uvolňuje ohromné množství energie. Přitom vzniká atom hélia. Fúzní elektrárny 27. století využívají pro fúzi atomů vodíku velmi těžkou hmotu známou jako „fúzní zlepšovač“ (atomární černé díry).

GEOTERMÁLNÍ ELEKTRÁRNA

Geotermální energii využíval (a dodnes místy využívá) jako energetický zdroj nejvíce ze všech akvatórií zejména Šógunát v západní části Tichého oceánu. Znamé jsou především elektrárny z Mariánského příkopu.

Dnes jsou však většinou nahrazovány fúzními elektrárnami.





AQUANOX

HADESIÁNI

Stoupenci nového náboženského směru, který z větší části nahradil sektu „Moghů“. Jejich prorokové, tak zvaní kněží Hades, uctívají jako svého boha Velkého Tyfona („Dábel oceánů“). Na rozdíl od Moghů, kteří se soustředili na pevninu, tyto fanatici věří v království temnoty a démonů.

HELINOX

Obecné označení směsi dýchacelných plynů vyvinuté společností EnTrOx. Směs tvoří zejména helium, dusík a kyslík. Nejnovější pokusy s jednotlivými plyny, jejichž hustota je mnohem menší než u vodíku, se uskutečňují jako přísně tajné projekty.

HÉLIUM 17

Zavádějící označení určitého druhu hélia, které se využívá v dýchacelné plynové směsi Helinox (patent na jeho výrobu vlastní EnTrOx).

HPNS

Nervový syndrom z vysokého tlaku. Tento syndrom se vyskytuje, když je nepřízpůsobený lidský jedinec vystaven vysokému tlaku dýchacelného plynu. K příznakům patří třes, panika, selhání krevního oběhu, ztráta ovladatelnosti. Díky zvláštní směsi plynu (Helinox) a geneticky upravené bakterii patří tyto symptomy povětšinou minulosti.

ITV

Podnik mezinárodní přepravy, nástupnická organizace společnosti EnTrOx. Tento název mezi obyvatelstvem nikdy nezdomácněl. Stále se proto používá tradiční označení EnTrOx. Ovšem stále zřetelnější je skutečnost, že EnTrOx již není jediná, která zodpovídá za energii a dýchacelné plyny.

DISLOKAČNÍ LODĚ

Ohrmné, silné transportéry, které přepravují čluny, pasažéry a zboží pod vodou nadzvukovou rychlostí. Společnost EnTrOx vlastní a spravuje celoaquární síť dislokačních lodí a také patent na ní. (Tyto lodě zastavují v hvězdicových otvorech).

LEHKÁ VODA

Oblíbená značková droga, která odstraňuje záchvaty vzteku z obytných prostor a příznaky klaustrofobie. Ve větších dávkách tato droga vyvolává pocity euforie.

MANGAN

Usazeniny hlízovitého tvaru na dně oceánů, které jsou tvořeny spoustou cenných kovů a minerálů. Jednou z největších dopravních lodí na přepravu manganu v Aqua (Zóna Tornádo) byla „Velká tlustá máma“. Nyní je jejím kapitánem Iwan King.



MOGHOVÉ

Sekta válečníků, kteří věří, že vrstva POM je ztělesněním jejich boha Lhuna. Jsou přesvědčeni, že připravuje pevninu na návrat svých učedníků. Bionty považují za Lhunův trest, který seslal na nevěřící.

V současnosti (2666) nemají Moghové mnoho stoupců. Nejmodernějším náboženským trendem je v současnosti víra Hadesiánů.

RONIN

„Lidé bez domova“, kdysi samurajové bez pána. V Aqua se tímto termínem označují vojáci Šōgunátu, kteří byli propuštěni z armády po ukončení války s Atlantickou federací. Většina z nich žije jako žoldáci v Zóně Tornádo.

SUPERKAVITACE

Při určité rychlosti pohybu pod vodou jsou torpéda, střely a dokonce celé lodě pokryty bublinami vypařené vody. Tímto způsobem se třecí odpor snižuje prakticky na nulu. Dopravní prostředky tak mohou dosáhnout rychlosti zhruba 1,5 kilometru za sekundu.

SYNTHOHOL

Synteticky připravovaný alkohol jakéhokoliv druhu. Nejlepší se dělá v Rodovém svazu, kde najdete netroufalejší koncentrace a chutě. Vedle lehké vody je v Aqua synthohol drogou číslo 1.





AQUANOX

AquaNox NA INTERNETU

Na oficiální webové stránce www.aquanox.de najdete spoustu informací o světě Emeraldal „Deadeye“ Flinta. V novinách vás budeme informovat o všem, co se týká AquaNox.

PROBLÉMY S AquaNox:

Většina technických problémů s počítačovými hrami je zapříčiněna starými ovladači grafických a zvukových karet. Proto by prvním krokem při řešení těchto obtíží mělo být nainstalování nejnovějších verzí ovladačů. Tímto způsobem lze vyřešit většinu problémů.

Ovladače můžete získat z webových stránek výrobců hardwaru. Na následujících stránkách můžete najít ovladače většiny grafických karet:

Ovladače Detonator pro karty založené na čipových sadách nVidia:

[HTTP://WWW.NVIDIA.COM](http://www.nvidia.com)

Grafické karty ATI:

[HTTP://SUPPORT.ATI.COM/PRODUCTS/PC/INDEX.HTML](http://support.ati.com/products/pc/index.html)

Grafické karty s čipy Kyro:

[HTTP://DE.HERCULES.COM/SUPPORT/SELECT _ PRD.PHP](http://de.hercules.com/support/select_prd.php)

ZNÁMÉ PROBLÉMY A JEJICH ŘEŠENÍ:

CD-Browser (prohlížeč AquaNox) a karty Kyro II:

U karet Kyro II můžete narazit na problémy se špatnými barvami v programu CD Browser. Problémům se můžete vyhnout, změníte-li nastavení režimu karty z 16 bitového na 24 nebo 32 bitový.





TECHNICKÁ PODPORA:

Přestože jsou disky CD-ROM svědomitě vyráběny a pečlivě testovány, mohou se vyskytnout na některých konfiguracích počítačů problémy. Pokud k tomu dojde a nepomůže vám soubor Readme obsažený na disku, můžete se obrátit na naši technickou podporu.

Váš dotaz bude zpracován rychleji, připravíte-li si předem pro náš tým následující informace:

- Výrobce procesoru (CPU) a jeho taktovací rychlost.
- Množství RAM v počítači.
- Používaný operační systém a přesné označení jeho verze.
- Přesné podrobnosti o grafické a zvukové kartě.
- A samozřejmě co nejpodrobnější popis chyby nebo problému, na který jste narazil.

Obrátit se na nás můžete elektronickou poštou na adresu:
support@fishtank-interactive.com, podpora@dynamic-systems.cz.

Další informace a pomoc najdete na naší webové stránce:

[HTTP://WWW.AQUANOX.DE](http://www.aquanox.de)

[HTTP://WWW.DYNAMIC-SYSTEMS.CZ](http://www.dynamic-systems.cz)





AQUAROX

AUTOŘI

MASSIVE DEVELOPMENT:

Vrchní ředitel
Technický ředitel
Výtvarný ředitel
Management projektu
Programování
Další programování
Scénář
Grafika, filmy, návrh

Mise
Další návrh misí
Testování

Hudba a zvukové efekty
Další hudba
Manuál a redakce
Správa

Alexander Jorias
Ingo Frick
Oliver Weirich
Wolfgang Walk
Steffen Bendel, Senol Kandemir, Christoph Lüri
Patrick Decker, Minh Ly Doan, Stefan Röttger
Helmut Halfmann
Thorsten Hofmann, Tobias Reis, Andrej Weiss,
Designer, Virgin Lands GmbH
Björn "Arkcroth" Braun, Philipp Schreiber
Stefan Karau
Peter "Virus" Büermann, Dirk Gooding, Simon
Hagemann, Gerrit Hamann, Daniel "Elchi"
Holtkamp, Philipp "Willow" Rath, Heiko
"PuReSteel" Schubert, Sebastian Weidner
PVCf of Reflex-Studio
Freddy Arnold
Sieggi Fleder
Reni Schmidt

Zvláštní poděkování patří:

Ute, Julian and Aiyenya; Maggie Li, Ming Chan and Patrick Joseph; Thomas Ertl, Torsten Ventzke and Rainer Dehmann; Hendrik Seipp, Michael Römer and the Braun family; Gisela, Hannah and Nora; Nina Blinne, Thomas Bowitz and Lars Bongaertz; Melanie Haag, Schreiber family and www.spoilt.de; Joolz, Markus and Imke; Dietmar and Irene Reis and Nina Münch; Verena, Gabriele and Detlev Hofmann, Susen and Vincent; Alexander and Susanne Jorias, Christine Gast; Mathias Mischler

A zvláštní poděkování za podporu:

Mark L. Barrett, Larry Galka, Richard Huddy, Alex Klimovitski, Rob Letts, Andrea D'Orta, Sanford Russel, Phil Scott, Elias Slater, Kevin Strange

FISHTANK INTERACTIVE:

Producent
Výkonný producent
Manažer lokalizace, řízení hlasů
Management testování

Wolfgang Schwaiger
Frank Heukemes
Joachim F. Meyer
Oliver Bunch



Koordinátor styku s veřejností
 Testování kompatibility hardwaru
 Záznam hlasů
 Management záznamu
 Zvukaři

Ulla Wenderoth, Chris Peller
 Absolute Quality Inc.
 C & G Entertainment, Hamburg,
 Gregory Allen, Fiana de Guzman
 Graham Whitehead, Gregory Allen, Reggie
 Montgomery
 Gregory Allen

Konzultace k namluvení

Hlasy namluvili:

Alison Kelly
 Britta Schmunz
 Campino Milligan
 Chazz Gaither
 Chris Barba
 Dave Storey
 Dizzy Keith
 Elena Panckow

Glo Zee, Leoni, Service Girl Jennie
 Natalie Corazon
 Brewmeister, Neru
 Vastian Griegh
 Enrico Cortez
 Perry Lasalle, Ralf Razor, MacGrath
 Kristina Lloyd, Vanessa Brown
 Kiz, Service Girl Salpetre Tavern, Service Girl
 White Water
 Freeman, Juan Lafayette, Kellner Neopolis Arms,
 Will Saddler

Erick Pesqueira

Lt Junior Grade Lisa Bonham, Frog
 Commander Farelli
 Gravedigger, Mick Flaherty
 Atahualpa Jones, Silvio Tesla
 Paghda, Yalla Rangun
 Museums Guard
 El Topo, Werner von Punch
 Admiral Cox, Samuel Korhonen
 Commodore Sool, Entrox Policeman van der
 Waal, Philip Soveso

Fiana de Guzman
 Gerald Frantzen
 Graham Whitehead
 Gregory R. Allen
 Jamel El Chami
 James Sullivan
 Jason Kennedy
 Jon Madigan
 Jonathan Greenman

Emerald "Dead Eye" Flint
 Captain Eliza DeGrange
 Velasquez, Drugdealer
 Creole, Laasu al Haschid, Lasse Bormil
 Jane Brooklyn, Marina Selwick, Olga Sislaja
 Reisender
 Miriam
 Charlotte Gillmore
 Chris Kruger, Diddi Spengler
 Sergej Chang, MacSilver, Nameless,
 Barkeeper Joe
 Old Charly
 Lieutenant Boston Harper, Iwan King
 Barkeeper Garcias Lounge, Terry The Blaster

Jonathan Guss
 Julie Kubiak
 Kenny Lewis
 Kevin Rogers
 Linda Bruske
 Marc Leslie
 Maria Böhme
 Mary Gilbert
 Max von Garnier
 Maxwell Gardner
 Neil Fanfair
 Osman Avci
 Reggie Montgomery
 Robbie Smith





AQUANOX

Robert Lopez

Robert Simmons
Sandra Blake-Lange
Shane Dorsey
Stephanie Burden
Thom Padlo
Tommy Zomerfeld
Umit Yildiz
Veronica Lee
Victoria Riccio
West Westbrook

Lt Junior Grade Picolini, Fletcher, Homo
Aquaticus S3G5
Brother Edge, Barkeeper Blazing Ice
Barlady Terry, Maggie Svenson
Maria Lubbock, Shakti
Lebensmitteldesignerin, Patty
Hadesian Priest
Geologist
Carlos Bergman, Leo van der Waal
Sobinosa Chaka, Entropoint Lady
Sally
Tubby Escobar

Zvláštní poděkování patří:

Thomas Kirchenkamp, Christl Zaussnig, Silke Weiser, Tobias Bönsch

Joachim F. Meyer děkuje své ženě Elizabeth a její dceři Valeria a Eloisa-Natahlia za pochopení.

JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG

Publishing
Production
Localisation
Marketing
Product Management
Artworks & Graphics

Reiner Machauer
Fritz Neuhofer
Nikolaus Gregorcic
Georg Klotzberg
Manfred Albrecht
Sabine Schmid





IMPRESSUM

DYNAMIC SYSTEMS

TRANSLATION: Giraffe

REPRO: Molnár Gábor

PRINT: Főnix

TECHINICAL SUPPORT: +420 (2) 66315208

