

Phoenix Einheit Feldhandbuch



UFO: Aftermath

Phoenix Einheit Feldhandbuch



“Die Nationen der Welt werden sich vereinen müssen, denn der nächste Krieg wird ein interplanetarischer Krieg sein. Eines Tages werden sich die Völker der Erde zu einer gemeinsamen Front zusammenschließen, um sich gegen Angriffe von anderen Planeten zur Wehr zu setzen.”

- General Douglas MacArthur, 1955.



Inhaltsverzeichnis

1 UFO: Aftermath	4	1.4 Hintergrundgeschichte	5
1.1 Einführung	4	1.5 Schnellstart	5
1.2 Installation	4	1.5.1 Hauptmenü	6
1.3 Systemvoraussetzungen	4	1.5.2 Strategisches Spiel	6
1.3.1 Mindestvoraussetzungen	4	1.5.3 Taktisches Spiel	8
1.3.2 Empfohlen	5		
2 Die Details des Spiels	10	Ausrüstung am Körper des	
2.1 Strategisches Spiel	10	Soldaten	22
2.1.1 Territorien und Expansion	11	Ausrüsten	22
Missionen	11	Gewicht & Belastung	22
Stützpunkte	13	2.2.3 Ausrüstung	22
Ereignisse	14	Begrenzte und unbegrenzte	
Biomasse	14	Ausrüstungsgegenstände	23
2.1.2 Luftkampf	15	Waffen	23
UFO's	15	Magazine	24
Flugzeuge und Helikopter	16	Waffengattungen	24
Angriff	16	Panzerungen	25
Flugzeugreparaturen	17	2.2.4 Training	25
2.1.3 Forschung und Entwicklung	17	2.2.5 Personalakte	26
Vergl.: Forschung & Entwickl.	17	2.3 Taktisches Spiel	26
Entwicklung & Produktion	18	2.3.1 Mögliche Befehle	27
Zeit- und Forschungsaufwand	18	Keine Befehle: Warten &	
Bereit und nicht bereit	19	Beobachten	27
Voraussetzungen für Forschung		Bewegungsmodi	27
& Entwicklung	19	Angriff und Feuermodi	28
2.2 Squad Management: Soldaten		Angriffe auf Einheiten und	
und Ausrüstung	20	Zielgebiete	28
2.2.1 Auswahl von Soldaten	20	Körperhaltung	28
Ihre aktuelle Einheit	20	Nachladen und ausrüsten	29
Verfügbare Soldaten	21	Benutzen / Öffnen	29
2.2.2 Statistiken und gewählte		Werfen	29
Ausrüstung	21	2.3.2 Befehle widerrufen	29
Statistiken	21	2.3.3 Einsatzbefehle erteilen	30
Erfahrung	21	Ausrüstung und Planung	30



2.3.4 Auswertung von Angriffen	31	Defensivfähigkeiten	38
Normalfall	31	Entdeckungs-Fähigkeiten	38
Angriff auf ein Zielgebiet	32	Sonstige Fähigkeiten	39
Wurfangriff	32	2.4.3 Eigenschaften	39
Flächenschäden	32	Physische Eigenschaften	39
Psi Attacken	33	Mentale Eigenschaften	39
Melee Attacken	33	2.4.4 Training u. Berufe	39
2.3.5 Zerstörbare Gebiete	33	Trainingsergebnisse	40
2.3.6 Entdeckung des Feindes	34	Mindestvoraussetzungen	40
Entdecken & entdeckt werden	34	Berufe	41
Bewegungen des Beobachters	34	2.4.5 Erfahrung	41
Warten & Beobachten	35	Erfahrungswerte für höheren	
Direktes u. indirektes Feuer	35	Level	41
2.3.7 Einsatzziele	35	Level-up Bildschirm	42
Ein- und Ausgänge von		2.4.6 Verletzungen & Heilungen	42
Einsatzgebieten	35	Bewusstlose Soldaten	43
Gefangene	36	Krankenhausaufenthalte	43
Zusammenhängende Missionen	36	2.5 Optionen	43
Abbruch einer Mission	36	2.5.1 Strategische Optionen	43
Einsammeln von Gegenständen	37	Umkehren des Mausrads	43
2.4 Ihre Soldaten	37	2.5.2 Taktische Optionen	43
2.4.1 Bewertungen	37	Anzeigen versteckter Einheiten	44
2.4.2 Besondere Fähigkeiten	37	Festhalten der Kameraperspektive	44
Kampffähigkeiten	37	2.5.3 Sonstige Optionen	44
3. Übersicht	44	Taktischer Screen	58
3.1 Hauptmenü	44	3.4 Cursors	60
3.2 Steuerung	45	3.4.1 Strategisches Spiel	60
3.2.1 Strategisches Spiel	45	3.4.2 Taktisches Spiel	60
3.2.2 Taktisches Spiel	46	3.5 Icons	61
Voreinstellungen	49	3.5.1 Strategisches Spiel	61
3.3 Screens	50	3.5.2 Taktisches Spiel	61
Strategischer Screen	50	Credits	62
Ausrüstungs-Screen	52	Technische Hilfe	63
Personalakte	54	Epilepsiewarnung	63
Training	55	Lizenzvereinbarung & Garantie	64
Forschungs-Screen	56		



1 UFO: Aftermath

1.1 Einführung

Danke, dass Sie sich für UFO: Aftermath entschieden haben!

UFO: Aftermath ist eine Kombination aus teambasierten Taktikgefechten mit Spezialeinheiten und globalem Strategiespiel, in dem Sie einer außerirdischen Bedrohung gegenüber stehen. Im strategischen Teil des Spiels geht es um die Vergrößerung Ihres Territoriums, um die Erforschung neuer Technologien und die Entwicklung neuer Ausrüstungsgegenstände für Ihre Soldaten.

In taktischen Missionen werden Sie und Ihre Eliteeinheiten sich dem Kampf mit außerirdischen Kreaturen stellen. Sie werden dabei unser „Simultaneous Action System“ nutzen können, das Ihnen ermöglicht, die Schlachtfelder zu kontrollieren und gleichzeitig die Action erbitterter Kämpfe zu verfolgen.

Wir hoffen, dass Ihnen das Spielen ebenso viel Spaß machen wird, wie uns die Programmierung!

1.2 Installation

UFO: Aftermath wird auf zwei CDs ausgeliefert: eine ist mit Install (CD 1) gekennzeichnet, die andere mit Play (CD 2). Um das Spiel zu installieren, legen Sie die erste CD (Install) in Ihr CD/DVD Laufwerk. Falls Sie die Autoplay-Funktion Ihres PC's aktiviert haben, erscheint automatisch ein Dialogfeld mit der Option „Installieren“. Falls das Dialogfeld nicht erscheint, doppelklicken Sie auf „Arbeitsplatz“ und anschließend auf das Symbol Ihres CD-Laufwerks. Dort doppelklicken Sie auf das Setup.exe Programm.

1.3 Systemvoraussetzungen

UFO: Aftermath läuft auf IBM-kompatiblen Computern die nachstehende Mindestvoraussetzungen erfüllen:

1.3.1 Mindestvoraussetzungen

- Pentium III 500 MHz
- NVIDIA GeForce2 oder ATI Radeon 7000 mit 32 MB VRAM
- 128 MB RAM
- 750 MB verfügbarer Festplattenspeicher
- 8x CD-ROM, Maus
- Windows 98/2000/XP mit DirectX 9



1.3.2 Empfohlen

- Pentium® IV 2 GHz oder Athlon™ 2 GHz
- NVIDIA GeForce4 TI oder ATI Radeon 9000 mit 64 MB VRAM
- 256 MB RAM
- 1 GB verfügbarer Festplattenspeicher
- 8x CD-ROM, Maus
- Windows 98/2000/XP mit DirectX 9.1

1.4 Hintergrundgeschichte

Am 25. Mai 2004 erreichte ein gigantisches Raumschiff den Orbit der Erde. Leise und geheimnisvoll umkreiste es die Welt und setzte dabei große Sporenwolken in der oberen Erdatmosphäre frei. Diese vermehrten sich rasend schnell und begannen, den Himmel zu verdunkeln. Man nannte diese Zeit später „die Phase der Dämmerung“.

Nachdem die ungeheueren Mengen von Sporen den Himmel gänzlich verdunkelten, begannen sie herabzuregen. Innerhalb weniger Tage wurden Städte, Landschaften und Gewässer versucht, Menschen erstickten in ihren Häusern und Tiere wurden in der Wildnis begraben. Während dieser Zeit der „langen Nacht“, wie sie später genannt wurde, wurde fast jedes Leben auf dem Planeten vernichtet.

In der Phase der Dämmerung waren alle menschlichen Reaktionen nutzlos. Die Staatschefs der Welt ahnten nichts von dem nahen Ende und versuchten mit Vorsicht statt Aggression der Bedrohung zu begegnen. Letztendlich wurden auch die Regierungen neben denen begraben, die sie zuvor regiert hatten. Einige wenige allerdings überlebten in unterirdischen Bunkern, da sie mit großen Nahrungsreserven und unabhängiger Sauerstoffversorgung ausgestattet waren. Nach mehreren Wochen schien es, als hätten sich die Sporen verflüchtigt und die Erde wäre wieder ein sicherer Ort. Das ist der Moment in dem Sie die Bühne betreten: vereinen Sie die übrig gebliebenen Völker, finden Sie heraus, was geschehen ist, und üben Sie Rache!

1.5 Schnellstart



Der beste Weg in das Spiel, ist einfach anzufangen. In jeder neuen Situation erscheint ein Hinweis-Button. Klicken Sie auf diesen Button, um eine Erklärung der Situation zu erhalten.

Komplexere Fenster enthalten eine Laufleiste. Klicken Sie einfach auf eine der



Komponenten innerhalb des Fensters, um nähere Informationen zu erhalten.

UFO Aftermath findet auf zwei Spielebenen statt: auf der strategischen und der taktischen Ebene. Im strategischen Teil Ihres Spiels (der Part, der auf der Weltkugel stattfindet) lernen Sie, wie Sie die außerirdische Gefahr bekämpfen können, die Ihren Planeten zerstört hat. Sie sehen, wie auf der Erdkugel eine Mission nach der anderen erscheint und es ist Ihre Aufgabe, den Angriffen aus dem All zu begegnen und den Planeten für die Menschheit zurück zu gewinnen.

Sie entscheiden darüber, welche Forschungen und Entwicklungen forciert werden sollen, welche Missionen wichtig genug für Ihre Eliteeinheit sind und welche Aufgaben von anderen Truppen übernommen werden sollen.

Im taktischen Spiel steuern Sie Ihre Einheiten im Nahkampf gegen die feindlichen Eindringlinge. Sie kontrollieren dabei jede Bewegung Ihrer Soldaten. Planen Sie Ihre Aktionen und sehen Sie dann zu, wie Ihre Befehle ausgeführt werden. Eine erfolgreiche taktische Mission erhöht Ihre Präsens in den umliegenden Gebieten und ermöglicht schließlich, neue Stützpunkte zu errichten und Ihren Einflussbereich auszubauen.

Denken Sie daran, dass Sie nicht alle taktischen Missionen spielen sollten (und auch nicht können). Sie sollten die wählen, die für Ihre Strategie am günstigsten sind.

1.5.1 Hauptmenü

Nach dem Start des Spiels erscheint das Hauptmenü mit sechs Buttons. Falls Sie sofort starten möchten, klicken Sie auf den Button „NEUES SPIEL/SPIEL FORTSETZEN“ in der oberen Leiste. Wenn Sie den Namen oder Schwierigkeitsgrad Ihres Spiels ändern möchten, drücken Sie den „SPIELE“ und verändern Sie anschließend Namen oder Schwierigkeitsgrad.

Vom Hauptmenü gelangen Sie auch in die Untermenüs „SPIEL LADEN“ und „SPIEL SPEICHERN“ von wo Sie ein älteres Spiel laden bzw. ein aktuelles Spiel speichern können.

1.5.2 Strategisches Spiel

Wenn Sie zum ersten Mal ein strategisches Spiel starten, steht die Zeit und nichts passiert. Dies gibt Ihnen Gelegenheit, sich etwas mit dem Interface zu befassen: Sie können den Globus mit einem rechten Mausklick rotieren lassen, mit dem Mausrad rein- und rauszoomen und Sie können Stützpunkte mit einem linken Mausklick wählen. Sie können auch die zwei anderen wichtigen Bildschirme – „Forschung/Entwicklung“ (F&E) und „Teammanagement“ (Personal) mit den



entsprechenden Buttons aufrufen. Wenn Ihr Spiel beginnen soll, drücken Sie einfach einen der drei Pfeile am oberen linken Bildrand, - je weiter rechts Sie drücken, desto schneller läuft die Zeit. Kurz nachdem Sie das Spiel gestartet haben bekommen Sie Ihren ersten Rekruten. Ein Fenster öffnet sich, informiert Sie über seine Ankunft und gibt Ihnen die Möglichkeit, entweder zurück zum Hauptbildschirm oder ins Teammanagement zu kommen. Wenn Sie sich für das Letztere entscheiden, gelangen Sie in den Bereich, in dem Sie Ihr Team zusammenstellen und ausrüsten. Beginnen Sie, indem Sie den neuen Rekruten von der Auswahlleiste (unten rechts) in Ihr Team herüberziehen. Anschließend können Sie sich seine Ausrüstung ansehen und verändern: Klicken Sie dazu auf die Felder neben seinen Armen, Rucksack oder Gürtel, um die Felder zu räumen, so dass Sie neue Ausrüstungsgegenstände aus dem rechten Feld hinzufügen können. Achten Sie darauf, dass es am unteren Rand des Ausrüstungsfeldes mehrere Unterkategorien verschiedener Waffengattungen gibt!

Ignorieren Sie zunächst die beiden anderen Menüs „Training“ und „Personalakte“. Wir kümmern uns später darum.

Wenn Sie zufrieden sind, drücken Sie den „Zurück-Button“ um wieder in die Hauptansicht zu kommen. Von hier können Sie in das Forschungs- & Entwicklungsmenü gelangen: dort sehen Sie die Liste der verfügbaren Technologien auf der linken Seite, eingeteilt in drei Kategorien: bereit, nicht bereit und fertiggestellt.

Wählen Sie die Technologie „Zwielicht und Untergang“ aus der Liste und drücken Sie den Button „Forschung starten“. Die Forschung ist von großer Bedeutung für Ihr Spiel und Ihren Erfolg! Passen Sie deshalb darauf auf, dass sich Ihre Forscher nicht langweilen!

Danach sollten Sie den Button „Entwicklung“ oben rechts anklicken, um in das Menü „Entwicklung“ zu kommen. Hier ist es ähnlich wie im Forschungsmenü, mit der Ausnahme, dass in der Regel schneller nützliche Ergebnisse zu erwarten sind, als in der Entwicklungsabteilung. Wählen Sie „UFO-Ortung“ aus Ihrer Liste und drücken Sie „Entwicklung starten“. Anschließend kehren Sie zurück zum Hauptbildschirm.

Wenn Sie jetzt die Uhr wieder starten, erscheinen Fenster mit taktischen Missionen. Drücken Sie einen der roten Missions-Pins und anschließend „akzeptieren“. Sie gelangen dann wieder in Ihren Bildschirm „Personal“, um noch mal Ihre Einheit und deren Ausrüstung inspizieren zu können. Wenn Sie jetzt zurück zum Hauptmenü gehen, sehen Sie einen Helikopter aus Ihrer Basis starten. Nach



Ankunft des Helikopters im Einsatzgebiet erscheint der Lade Screen und eine taktische Mission beginnt.

1.5.3 Taktisches Spiel

Wenn der Bildschirm der taktischen Mission geladen ist, sind Sie auf sich allein gestellt: nutzen Sie Ihre Einheit, um Aliens zu finden und zu eliminieren oder eines Ihrer anderen Einsatzziele zu erreichen (sie können sich jederzeit Ihr Einsatzziel durch Anklicken des entsprechenden Buttons am oberen Bildrand anzeigen lassen).

Zunächst sollte Sie lernen, sich zu bewegen und umzusehen. Bewegen Sie den Cursor mit der Maus an den Rand des Bildschirmes, um über das aktuelle Sichtfeld hinaus zu sehen. Drücken und halten Sie die mittlere Maustaste (oder das Mausrad) und bewegen Sie die Maus, um die Kamera um die eigene Achse drehen zu lassen.

Das Spiel beginnt im Pause-Modus. Wählen Sie einen Soldaten und klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Landschaft. Eine Linie erscheint mit einem kleinen Quadrat am Ende. Dies ist die Wegstrecke für den Soldaten. Wenn Sie jetzt erneut die rechte Maustaste betätigen, erscheinen weitere Linien. Diese Linien zeigen den exakten Weg, den der Soldat nehmen wird. Wenn Sie jetzt das gleiche mit Ihren anderen Soldaten versuchen, werden Sie feststellen, dass Ihre Teammitglieder mit unterschiedlichen Farben gekennzeichnet sind, so dass Sie Ihrer Männer leichter unterscheiden können. Wenn alle Soldaten ihre Befehle erhalten haben, drücken Sie die Leertaste oder starten Sie die Uhr am oberen linken Bildrand. Das Spiel beginnt. Ihre Soldaten nehmen den Weg, den Sie ihnen vorgegeben haben. Zwei Dinge können jetzt passieren: einer Ihrer Männer erfüllt seine Befehle und das Spiel stoppt, so dass Sie weitere Befehle erteilen können. Oder jemand erspäht einen Feind, das Spiel hält ebenfalls an und Sie geben neue Anweisungen (es gibt noch eine dritte Möglichkeit: Sie halten das Spiel selbst mit der Leertaste oder dem Pause-Button an, um auf die neue Situation zu reagieren).

Bewegen Sie Ihre Soldaten, bis Sie einen Feind entdecken. Sie können entweder langsam und leise gehen oder schnell und laut laufen. Wählen Sie Ihren entsprechenden Modus auf der rechten Bildschirmseite. Geben Sie Ihren Männern den Befehl zum Angriff, wenn Sie ein Alien entdeckt haben. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Ziel. Wenn Sie dies tun, erscheint eine Prozentzahl in der Farbe des angreifenden Soldaten neben dem Angriffsziel, die Ihnen die Wahrscheinlichkeit eines Treffers anzeigt. Wenn Sie zu weit entfernt sind oder ein Hindernis in der Schusslinie ist, erscheint diese Zahl nicht. Das Nachrichtenfenster am oberen Bildrand nennt Ihnen dann den genauen Grund für das Problem.



Drücken Sie C, um den Angriffsplan zu verwerfen und Ihr Team in eine bessere Position zu bewegen. Sie können bei Ihren Attacken aus Sperrfeuer oder gezielten Schüssen wählen. Sperrenfeuer ist schneller aber natürlich nicht so genau (Sperrenfeuer steht nicht für alle Waffen zur Verfügung!). Wählen Sie Ihren Feuermodus durch Klicken auf das Waffensymbol.

Wenn Sie jetzt die Uhr weiterlaufen lassen, wird Ihr Team das Feuer auf den Eindringling eröffnen (und höchstwahrscheinlich wird dieser zurück schießen!). Wenn einer Ihrer Männer getroffen wird, verkürzt sich der Gesundheitsbalken unterhalb seines Porträts. Bei schweren Verwundungen verfärbt sich sein Bild rot, er fällt zu Boden und Sie können ihn nur noch durch schnelle Behandlung mit einem Medikit retten.

Es könnte passieren, dass Sie durch die vielen automatischen Bewegungen der Kamera verwirrt werden, wenn häufig neue Aliens entdeckt werden. Oder vielleicht wollen Sie nicht jedes Mal allen Teammitgliedern Befehle erteilen. In diesem Fall empfehlen wir das Ausschalten gewisser Funktionen in Ihrem Optionsmenü. Durch Deaktivierung der automatischen Kamera-Option wird z.B. das selbstständige Bewegen der Kamera abgeschaltet. Oder durch Ausschalten der Stop-Funktion erhält das Spiel insgesamt einen höheren „Real-Time-Charakter“.

Wenn alle Missionsziele erreicht sind oder Sie Ihre Truppe verloren haben bzw. sie kampfunfähig ist, endet die Mission und Sie kehren zurück zum strategischen Spiel.



2. Die Details des Spiels

Nachstehend geben wir Ihnen eine detailliertere Beschreibung der verschiedenen Elemente von UFO: Aftermath. Obwohl diese Informationen nicht zwingend notwendig sind, um das Spiel erfolgreich zu bestreiten, ist es dennoch von Vorteil die Grundprinzipien zu kennen.

2.1 Strategisches Spiel

Im strategischen Part sollten Sie sich Ihren grundsätzlichen Ansatz überlegen. Die langfristige Strategie basiert auf vier Eckpfeilern:

- Sie entscheiden, welche Missionen Sie annehmen und in welche Richtung Sie expandieren wollen
- Sie entscheiden über die Art Ihrer Stützpunkte und über eine ausgewogene Forschung, um Ihre Basen zu schützen
- Sie entscheiden, welche Wissenschaften und Technologien von besonderem Interesse sind, abhängig davon, ob Ihr Schwerpunkt auf besserer Ausrüstung oder schnelleres Erreichen Ihrer Ziele liegt
- Sie entscheiden, welche Gegner abgefangen werden sollen, um einerseits Ihr Territorium zu schützen und andererseits in den Besitz wertvoller Gegenstände zu gelangen, die an Bord von UFO's gefunden werden können.

Nur im strategischen Part des Spiels eröffnet sich der ganze Hintergrund von UFO: Aftermath. Hier erhalten Sie neue Informationen aus Forschungsergebnissen und (gelegentlich) auch aus taktischen Missionen. Allerdings erst, wenn Sie zurück zum Hauptbildschirm des strategischen Spiels zurück kehren.

Grundsätzlich ist es Ihre Hauptaufgabe, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen territorialer Expansion und technologischem Fortschritt herzustellen. Wenn Sie jede taktische Mission annehmen, könnten Sie zu große Geländegewinne in zu kurzer Zeit haben und wären dann bei Gegenangriffen verwundbarer. Konzentrieren Sie sich andererseits zu sehr auf Forschung und Entwicklung, werden Sie früher oder später dem Druck der Invasoren nicht mehr standhalten können und Ihre Stützpunkte werden überrannt.

Es gibt viele Wege und mehr als nur eine Strategie, die letztendlich Erfolg verspricht. Allerdings, es gibt auch eine Vielzahl von Möglichkeiten, die geradewegs in den Untergang führen!



2.1.1 Territorien und Expansion

Die hellblauen Linien umgrenzen das Territorium, das sich in Ihrem Besitz befindet. Nach einer erfolgreichen Mission erweitern Sie Ihren Einflussbereich in die angrenzenden Gebiete. Sie werden dann sehr helle, fast durchsichtige Linien erkennen, - je stärker die Linien sind, desto näher sind Sie der Einnahme des Territoriums. Eine einzige Mission in dieser Umgebung mag dann schon ausreichen, um das Gebiet vollständig einzunehmen.

Andererseits, falls Sie eine Mission verlieren, gewinnt der Gegner an Einfluss auf Ihr Territorium. Wenn das passiert, erscheint eine gelbe Linie um Ihren entsprechenden Stützpunkt. Je größer die Gefahr wird, desto mehr verfärbt sich die Linie, bis sie rot wird und schließlich sogar Ihre Basis angegriffen wird. Falls Sie diese nicht verteidigen können, verschwindet sie und Sie verlieren das umliegende Territorium (natürlich können Sie es auch wieder zurück gewinnen).

Bitte beachten Sie, dass die genannten Folgen auch eintreten, wenn Missionen von anderen Einheiten als Ihre Elitetruppe bestritten werden (wir nennen diese Missionen „automatisch entschiedene Missionen“). Es ist also absolut möglich, dass Sie einen neuen Stützpunkt erobern, ohne auch nur eine taktische Mission gespielt zu haben (durch diese sogenannten „automatisch entschiedenen Missionen“). Sehr viel wahrscheinlicher ist es allerdings, dass Sie auf diese Art eher einen Stützpunkt verlieren, da die anderen Einheiten ihre Stärke auch aus Ihren Erfolgen beziehen. Falls Sie also in langwierige Kämpfe verwickelt werden, wird sich das auch auf die Moral der übrigen Truppen auswirken.

Missionen

Die Missionen sind durch rote Pins gekennzeichnet. Die kleinen Dreiecke am Boden stehen für unterschiedliche Missionsarten: z.B. Angriff im Feindgebiet, feindliches Eindringen in menschliche Gebiete, Erkunden von abgestürzten UFO's, Retten abgeschossener Piloten usw.

Wie im Absatz „Territorium“ beschrieben, erhöhen erfolgreiche Missionen Ihrer Phoenix Einheit oder anderer menschlicher Einheiten Ihren Einflussbereich bis das neue Territorium schließlich komplett in Ihre Hände fällt. Ausnahmen dabei sind Missionen, in denen Sie auf Gebiete stoßen, die für neue Stützpunkte geeignet sind. Falls Sie eine solche Mission gewinnen, wird sofort eine neue Basis errichtet.

Wenn Sie auf einen Missions-Button klicken, werden Ihnen die folgenden Informationen angezeigt:



- **Einsatzziel** (siehe unten)
- **Umgebung:** es kann sich dabei um eine Stadt, Wildnis, eine UFO-Absturzstelle, einen Stützpunkt o.ä. handeln. Entsprechend sollte Ihr Team ausgerüstet sein. So können Sie in offenem Gelände weiter sehen (und schießen) als z.B. in einer Stadt.
- **Gelände:** es gibt nähere Beschreibungen, wenn es sich um Aufträge in offenem Gelände handelt. Es kann sich dabei um Gebirge, Hügel oder flache Landschaften handeln.
- **Vegetation:** auch diese Beschreibung erscheint nur, wenn es sich um Missionen in der Wildnis handelt. Die Informationen dazu besagen, wie dicht die Vegetation ist bzw. was noch davon übrig geblieben ist.
- **Limit:** zeigt Ihnen an, wieviele Teammitglieder sie in die Mission mitnehmen dürfen. Es gibt nur Platz für maximal acht Mann, einschließlich Hubschrauberpilot. Falls Sie also planen, jemanden zu retten, sollten Sie einen Platz in Ihrer Einheit reserviert haben.
- **Dringlichkeit:** einige Missionen sind dringender als andere. Falls Ihre Einheit sich nicht um solche Missionen kümmert, werden andere Einsatzkräfte ins Zielgebiet geschickt.

Darüber hinaus gibt es drei Buttons im Einsatz-Menü:

- **Akzeptieren:** klicken Sie diesen Button, um einen Auftrag anzunehmen. Es wird Ihnen dann nochmal Ihre Einheit und ihre Ausrüstung angezeigt. Nach dem Schließen dieses Fensters startet Ihr Helikopter und Ihre Einheit fliegt ins Einsatzgebiet.
- **Delegieren:** beim Anklicken dieses Buttons wird die Mission an andere Truppen weitergegeben.
- **Zurück:** bringt Sie zurück zum Hauptbildschirm.

Wenn Sie eine Mission angenommen haben und Ihr Hubschrauber auf dem Weg zum Einsatz ist, läuft die Uhr normal weiter. In dieser Zeit kann es passieren, dass taktische Missionen von anderen Einheiten erledigt werden. Lassen Sie sich dadurch nicht nervös machen! Sie brauchen nicht jedes Alien eigenhändig zur Strecke bringen! Lassen Sie auch andere Einheiten am Erfolg teilhaben!

Während Ihres Fluges im Helikopter können Sie noch zurück zur Basis gerufen bzw. in ein anderes Einsatzgebiet umgeleitet werden. Um einen Flug zu ändern oder



zu stoppen, klicken Sie entweder auf das Zielgebiet und drücken Sie „Rückzug“ oder Sie klicken den Hubschrauber an und geben den Befehl zum Abbruch der Mission.

Um den Flug in ein anderes Zielgebiet umzuleiten, klicken Sie die neue Mission an und bestätigen mit „akzeptieren“. Auf die gleiche Weise können Sie den Hubschrauber umleiten, während er sich auf dem Rückflug von einer Mission befindet. Beachten Sie dabei aber, dass Sie in diesem Fall mit den gleichen Männern und der gleichen Ausrüstung in Ihren neuen Einsatz fliegen! Neue Ausrüstungen können Sie nur in einem Stützpunkt erhalten!

Stützpunkte

Ihre Stützpunkte sind durch hellblaue Pins gekennzeichnet. Die Symbole am unteren Ende der Pins stehen für Militär, Forschung, Entwicklung und später hoffentlich für Anti-Biomasse.

Jede Kategorie ist wichtig. Nur von **militärischen Stützpunkten** können Lufteinsätze gestartet und Helikopter zum Transport Ihrer Einheiten zur Verfügung gestellt werden. Hinzu kommt, dass Militärstützpunkte eine größere Wirkung auf die umliegenden Territorien haben und somit vom Feind schwerer einzunehmen sind.

Forschungsstützpunkte sind wichtig für die wissenschaftliche Fortentwicklung, **Entwicklungsstützpunkte** sind entscheidend für neue Technologien und zur Herstellung neuer Ausrüstungsgegenstände (siehe auch „Forschung & Entwicklung“).

Stützpunkte für Anti-Biomassen können erst später errichtet werden. Ihr alleiniger Zweck ist das Stoppen der Flut von Biomasse (später mehr dazu).

Es ist wichtig zu wissen, dass Stützpunkte nicht gebaut, sondern nur erobert werden können! Die einzige Möglichkeit, einen neuen Stützpunkt zu erhalten, ist also Expansion. In den „militärisch fortgeschrittenen“ Gebieten (hauptsächlich Europa und USA) besteht eine größere Dichte von Stützpunkten, in anderen Gebieten dagegen, gibt es weniger davon (z.B. in Zentral-Afrika oder der Antarktis). Unabhängig von der Größe des Territoriums ist die Leistungsfähigkeit der Stützpunkte in Bezug auf Produktion, Kapazität usw. identisch. Sollten Sie eine Basis verloren haben, können Sie sie später jederzeit zurück erobern.

Wenn Sie eine Basis wählen, zeigt Ihnen ein Fenster folgende Informationen:

- **Name:** der Name des Stützpunktes richtet sich immer nach einer größeren Stadt, die sich in der Nähe befindet.



- **Typ:** hier wird eine der vier o.g. Kategorien angegeben.
- **Bereit:** gibt die Zeit an bis eine Basis einsatzbereit ist. Diese Information wird angezeigt, wenn ein Stützpunkt oder die dort befindlichen Flugzeuge repariert werden.
- **Präsenz:** zeigt an, wie groß der Einfluss ist, den die Basis ausübt. Nimmt der Einfluss ab, wird das umliegende Territorium von einer gelben bis roten Linie umrandet.
- **Fliege** hierher: am Anfang des Spiels müssen Sie das Ziel Ihres Helikopters noch manuell angeben, ansonsten fliegt er nach einer Mission automatisch zum nächsten Stützpunkt. Drücken Sie diesen Button, wenn Sie den Hubschrauber zu einer anderen Basis steuern möchten (z.B. weil Sie annehmen, dass der nächste Einsatz in der Nähe liegen könnte).
- **Zurück:** Bringt Sie zurück zum Hauptbildschirm.

Ereignisse

Während des gesamten Spielverlaufs werden Sie über die jeweiligen Ereignisse durch Nachrichten informiert. Diese fallen in zwei große Kategorien:

- Ereignisse, die sich auf der Weltkarte ereignen, z.B. neue Einsatzziele, neue UFO's, Stützpunkte die eingenommen oder verloren wurden, gewonnene oder fehlgeschlagene Missionen usw.
- Andere Ereignisse und Nachrichten wie z.B. Truppenverstärkungen, neue Ausrüstungen, erfolgreiche Forschungs- und Entwicklungsarbeiten und auch Mitteilungen des Rates der Welt.

In allen Nachrichten-Fenstern finden Sie die Checkbox "nicht wieder zeigen". Wenn Sie diese Box anklicken, werden Ihnen ähnliche Nachrichten nicht mehr angezeigt. Auch über das Optionsmenü können Sie das Anzeigen solcher Nachrichten ein- und ausschalten.

Biomasse

In den späteren Phasen des Spiels erscheint ein neuer globaler Gegner: Biomasse. Ohne zu weit gehen zu wollen, hier ein paar Informationen dazu:

Biomasse ist eine schleimige Substanz von außerirdischer Herkunft, die sich explosionsartig vermehrt und ganze Landstriche der Erde bedeckt. Sie können die



Biomasse deutlich auf dem Globus im strategischen Spiel lokalisieren. Es ist nicht nötig, hier ein Bild zu zeigen. Sie werden sie erkennen, wenn Sie sie sehen.

Biomasse ist überaus gefährlich, denn nichts und niemand hat eine Überlebenschance wenn ein Gebiet erst mal verpestet ist. Ganze Stützpunkte können von Biomasse vernichtet werden, - sie verschwinden dann einfach. Biomasse löscht letztendlich auch jede taktische Mission in einem verseuchten Gebiet aus, obwohl es anfangs noch möglich ist, dort Kämpfe zu führen. Diese Kämpfe geben wertvolle Informationen über das Phänomen Biomasse, sie aufhalten können Sie mit einer taktischen Mission allerdings nicht.

2.1.2 Luftkampf

Der Kampf um die Befreiung der Erde findet nicht nur am Boden statt, sondern auch in der Luft. Zunächst müssen Sie dazu die UFO Entdeckungstechnologie erforschen, so dass Sie damit außerirdische Flugobjekte aufspüren können. Mit Hilfe Ihrer eigenen Luftwaffe haben Sie dann die Möglichkeit, UFO's vom Himmel zu schießen und anschließend -in taktischen Missionen- nach dem Wrack zu suchen und dabei wichtige Erkenntnisse und Gegenstände zu sammeln. Falls Sie aber versagen sollten, können natürlich auch Ihre Flugzeuge abgeschossen werden. Dann wird es Zeit, Ihren Piloten zu retten, sofern er es rechtzeitig aus dem Cockpit geschafft hat.

UFO's

Mit der richtigen Technologie können Sie feindliche Flugzeuge -die berüchtigten UFO's- ausfindig machen. Jedes Mal wenn Sie ein neues UFO sichteten, wird es mit einer Kennnummer versehen und ein Fenster mit nachstehenden Informationen erscheint:

- **UFO Typ:** zeigt den Typ und die Größe des UFO's an (je nachdem, wie die UFO's von Menschen eingeschätzt werden, spricht man von Kampffliegern, Beobachtern, Labors usw.).
- **UFO Schutz:** die größeren UFO's fliegen in der Regel nicht alleine sondern unter dem Schutz von drei kleineren UFO-Kampffliegern.
- **Abfangen:** ein Klick auf diesen Button schickt eine Staffel Abfangjäger von Ihrem nächsten militärischem Stützpunkt, um sich den UFO's zu stellen.
- **Zurück:** Bringt Sie zurück zum Hauptbildschirm.



Die UFO's können Sie dann als rote untertassenähnliche Objekte rund um den Globus verfolgen und jederzeit anklicken, um Informationen darüber zu erhalten.

Flugzeuge und Helikopter

Wenn Sie eine Staffel Abfangjäger losschicken, besteht diese meist aus drei Flugzeugen, die Sie an einem hellblauen Symbol erkennen können. Wenn Sie dieses Symbol anklicken, erhalten Sie alle Informationen über das Flugzeug. Falls Sie die Mission abbrechen wollen, klicken Sie den Rückzugs-Button an.

Mit Ihren Helikoptern verhält es sich ähnlich. Sie werden durch hellblaue Hubschraubersymbole angezeigt und sind langsamer als Abfangjäger (haben dafür aber eine größere Reichweite). Ein Unterschied zwischen Helikopter und Kampfjet ist, dass ein Jet immer zurück zu seiner Heimatbasis fliegt, während ein Hubschrauber zu jedem nächstgelegenen militärischen Stützpunkt zurückkommen kann. Ein weiterer Unterschied ist, dass Sie über so viele Flugzeugstaffeln verfügen, wie Sie militärische Stützpunkte haben, allerdings haben Sie nur einen Hubschrauber!

Angriff

Sobald ein UFO in die Reichweite eines Flugzeuges gerät, eröffnen Ihre Abfangjäger das Feuer. Wenn das passiert, erscheint ein Fenster, das aus zwei Teilen besteht:

Auf der rechten Seite zeigt es ein Feld, das Informationen der On-Board-Kameras wider gibt, während Sie auf der linken Seite die Schlacht verfolgen können. In der linken oberen Ecke erkennen Sie die Silhouetten eines großen und drei kleinerer UFO's, der üblichen Formation von feindlichen Flugzeugen. Sie werden auch feststellen, dass unterschiedliche Flugzeugtypen mit unterschiedlichen Symbolen dargestellt werden (Kampfflugzeuge, Beobachter, Labors usw.).

In der linken unteren Ecke des Fensters erscheint Ihre Staffel, dargestellt als drei Silhouetten. Sollte einer Ihrer Jets getroffen werden, verfärbt er sich rot. Bei einem Abschuss wird er grau. Während des Kampfs können Sie zwei Buttons betätigen:

- **Rückzug:** wenn Sie diesen Button anklicken, wird die Mission sofort abgebrochen und alle Maschinen, die noch flugtauglich sind, kehren zurück zur Heimatbasis. Die Schlacht wird als verloren gewertet.
- **Überspringen:** dieser Button "spult" das Geschehen bis zum Ende vor und Sie erfahren sofort das Ergebnis des Luftkampfs.



Es gibt eine Reihe von Technologien, die Ihre Chancen im Luftkampf erhöhen: einige verbessern Ihre Abwehrfähigkeiten, andere optimieren Ihre Waffensysteme. Bitte sehen Sie sich dazu die detaillierten Beschreibungen der einzelnen Technologien innerhalb des Glossars an.

Anzumerken ist noch, dass Luftkämpfe wie Missionen gewertet werden, in denen es um territoriale Expansion geht. Das Führen eines erfolgreichen Luftkampfs verstärkt Ihren Einfluss auf ein bestimmtes Territorium, allerdings nicht im gleichen Maße wie der Erfolg in einer taktischen Mission am Boden.

Flugzeugreparaturen

Wenn eines Ihrer Flugzeuge in einem Luftkampf beschädigt wurde, muss es repariert werden, egal wie der Kampf ausgegangen ist. Es fliegt dazu zurück zu seiner Heimatbasis und der Hinweis „laufende Reparaturen“ erscheint. Sie können die Basis anklicken, um sich die Dauer der Reparaturen anzeigen zu lassen. Während ein Flugzeug repariert wird, kann eine Staffel, die immer aus drei Jets besteht, nicht eingesetzt werden. Es dauert übrigens länger, ein neues Flugzeug zu bekommen, als ein beschädigtes zu reparieren. Eine Staffel, in der alle drei Jets beschädigt wurden, wird daher schneller wieder einsatzbereit sein, als eine Staffel, aus der ein Flugzeug abgeschossen wurde, selbst wenn die beiden anderen Maschinen völlig unbeschädigt geblieben sind.

2.1.3 Forschung und Entwicklung

Neben den taktischen Missionen gehören Forschung und Entwicklung zu den wichtigsten Bestandteilen des Spiels. Hier werden Waffen und Schutzkleidung entwickelt, Geheimnisse von Aliens und deren Technologien entschlüsselt und schließlich zu einem Puzzle zusammengesetzt, um deren Angriffstechniken zu verstehen und vorherzusagen.

Sollte es passieren, dass Sie an wissenschaftlichen Forschungen oder Technologien arbeiten könnten, es aber bisher nicht tun, erinnert Sie ein blinkender Forschungsbutton an Ihr Versäumnis. Klicken Sie dann diesen Button an, um das Forschungs- und Entwicklungsmenü aufzurufen und dann Ihre Auswahl zu treffen.

Vergleich: Forschung & Entwicklung

In UFO: Aftermath machen wir einen Unterschied zwischen Forschung und Entwicklung. Wir sagen, *Wissenschaftler erforschen Wissenschaften und Techniker entwickeln Technologien*.

Es gibt zwei Karten im oberen Teil des Forschungs- & Entwicklungsmenüs, die



beinahe identisch sind. Was ist also der Unterschied ? Tatsächlich gibt es viele Gemeinsamkeiten: beide benötigen gewisse Grundvoraussetzungen (siehe unten), beide benötigen Zeit um zu Ergebnissen zu gelangen, beide bringen Ihnen Fortschritte und Vorteile. Es handelt sich also nicht um zwei voneinander unabhängige Gebiete, obwohl es oft nötig ist, zunächst Forschungsergebnisse zu erzielen, um sie dann in Technologien umzusetzen und umgekehrt. Der Hauptunterschied der beiden Bereiche liegt darin, dass die Wissenschaft sich eher mit theoretischen Fragen beschäftigt, während sich die Entwicklung mehr um praktische Dinge kümmert und die schnelle Umsetzung anstrebt. Hinzu kommt, dass Ihnen die Trennung von Forschung und Entwicklung erlaubt, gleichzeitig auf beiden Gebieten an Problemlösungen zu arbeiten und somit schneller mit Ergebnissen zu rechnen ist. Wir empfehlen daher dringend, diesen Vorteil zu nutzen und immer dafür zu sorgen, dass sowohl Ihre Wissenschaftler als auch Ihre Techniker immer ausreichend Arbeit haben.

Entwicklung und Produktion

Es ist leicht, Entwicklung mit Produktion zu verwechseln, aber das wäre nur zum Teil richtig. Mit den Technologien, die unter der Rubrik „bereit zur Produktion“ erscheinen, verhält es sich wie folgt: wenn Sie etwas entwickelt haben, steht Ihnen eine bestimmte Anzahl dieser Produkte zur Verfügung (meistens eins). Ein Beispiel für eine solche Technologie könnten Laser Präzisionsgewehre sein. Diese Technologie zu entwickeln, würde bedeuten, dass Ihnen eine dieser Waffen zur Verfügung gestellt würde. Falls Sie eine weitere entwickeln, dann haben Sie Zugriff auf zwei dieser Waffen usw. Diese Technologien werden niemals unter der Rubrik „abgeschlossen“ zu finden sein.

Mit anderen Technologien verhält es sich wie bei Forschungen. Wenn Sie bestimmte Technologien abgeschlossen haben, erhalten Sie einen gewissen Vorteil, der Ihnen in Ihrem gesamten Territorium zur Verfügung steht. Sollten Sie z.B. die Geschwindigkeit Ihrer Kampfjets erhöht haben, dann gilt das für Ihre gesamte Luftwaffe.

Zeit- und Forschungsaufwand

Jede Wissenschaft und Technologie benötigt Zeit, um erforscht zu werden. Das wird im Einzelnen in der Mitte des Forschungs- und Entwicklungsfensters angezeigt. Dieser Zeitaufwand hängt einerseits von der Technologie selbst ab, andererseits aber auch von Ihrer Forschungsstärke und den Ressourcen, die Sie dafür zur Verfügung stellen. Die Forschung wird ausschließlich in den Forschungsbäsen



durchgeführt, während die Entwicklung in den Technologie-Stützpunkten betrieben wird. Die Relation ist einfach: jeder zusätzliche Stützpunkt erhöht die Intensität Ihrer Forschung und Entwicklung. Beispiel: falls die Entwicklung einer bestimmten Technologie mit drei Stützpunkten in acht Tagen zu schaffen ist, dann reduziert sich die Entwicklungszeit mit vier Stützpunkten auf sechs Tage.

Bereit und nicht bereit

Die Technologien im Forschungs- und Entwicklungsmenü sind in drei Kategorien unterteilt: bereit, nicht bereit und abgeschlossen. Die letzte Kategorie erklärt sich von selbst. Aber was bedeuten die übrigen zwei? Anfangs finden Sie nur eine Handvoll Technologien, die Sie erforschen können. Wenn aber die ersten Ergebnisse Ihrer Wissenschaftler vorliegen, können sich daraus eine Vielzahl von weiteren Forschungsmöglichkeiten ergeben. Manchmal ergeben sich die weiteren Möglichkeiten von alleine. Manchmal ist es aber auch so, dass zunächst gewisse Voraussetzungen zur weiteren Forschungsarbeit erfüllt sein müssen. Zum Beispiel, könnte ein Gegenstand aus einer taktischen Mission nötig sein oder es muss erst eine andere wissenschaftliche Entdeckung gemacht werden, bevor es weiter gehen kann. „Bereit“ heißt in diesem Zusammenhang also, dass Technologien sofort erforscht werden können. Wählen Sie einfach eine der Technologien aus und klicken Sie auf den Start-Button. „Nicht bereit“ heißt, dass noch gewisse „Zutaten“ fehlen, entweder ein Gegenstand oder ein weiteres Forschungsergebnis. Klicken Sie den „Nicht Bereit“-Button an und Sie werden an den roten Symbolen erkennen, was noch fehlt.

Voraussetzungen für Forschung und Entwicklung

Nur die ersten Technologien und wissenschaftlichen Forschungen benötigen keine besonderen Voraussetzungen. Für alle anderen sind gewisse Vorbedingungen zu erfüllen, wie z.B. Forschungsergebnisse aus einem anderen Bereich oder der Besitz eines bestimmten Gegenstandes. Es kommt aber auch vor, dass Vorbedingungen das Erreichen des Forschungsergebnisses lediglich beschleunigen, aber nicht zwingend notwendig sind, um das Ziel zu erreichen.

Eine Liste der Vorbedingungen für eine Technologie befindet sich in der Mitte des Forschungs- und Entwicklungsbildschirms. Neben der Bezeichnung finden Sie Symbole die Ihnen folgende Informationen geben:

- Die Form des Symbols sagt Ihnen welcher Art die Vorbedingung ist: Zahnrad steht für Technologie, Bio-Symbol für Wissenschaft und Alien für einen Gegenstand, den Sie in einer taktischen Mission aufspüren müssen



- Die Farbe des Symbols zeigt an, ob Sie die Vorbedingung bereits erfüllt haben bzw. im Besitz des fehlenden Gegenstandes sind (weiß: Sie besitzen den Gegenstand schon, rot: er fehlt Ihnen noch).
- Die Schraffierung des Symbols gibt Ihnen Auskunft über die Wichtigkeit der Vorbedingung: umrandetes Symbol steht für „nicht zwingend notwendig“, ausgefülltes Symbol steht für „unerlässlich und nicht zu ersetzen“.

	Gegenstand	Forschung	Technologie
Benötigt			
Nicht benötigt			

(Weiße Symbole bedeuten, dass Sie den Gegenstand erobert oder eine Technologie erforscht haben. Rote Symbole bedeuten, dass sie Ihnen noch fehlen).

Viele Gegenstände für Forschung und Entwicklung müssen in taktischen Missionen erst gefunden werden. Nach erfolgreichem Abschluss einer Mission, sind Sie automatisch im Besitz aller im Gebiet befindlichen wichtigen Gegenstände. Sie brauchen Ihre Einheit also nicht erst auf die Suche zu schicken, um einen Gegenstand nach dem anderen einzusammeln.

2.2 Team management: Soldaten und Ausrüstung

Das Fenster zum Management Ihrer Soldaten und Ausrüstung öffnen Sie durch Anklicken des „Personal-Buttons“ im strategischen Spiel bzw. durch Rechtsklick auf das Bild eines Soldaten im taktischen Spiel.

2.2.1 Auswahl von Soldaten

Diese Option ist nur im strategischen Spiel verfügbar. Vor einer taktischen Mission müssen Sie Ihre Einheit zusammengestellt und ausgerüstet haben.

Ihre aktuelle Einheit

Links unten sehen Sie sieben Felder in unterschiedlichen Farben mit Ihrer aktuellen Einheit, die Sie in Ihren nächsten taktischen Einsatz führen werden. Am Anfang werden Sie nicht genügend Soldaten haben, um eine vollständige Einheit zu bilden. Mit fortlaufendem Spiel werden Sie aber mehr und mehr Rekruten bekommen und dann entsprechend auswählen können. Das bedeutet nicht, dass es für jeden Einsatz ratsam ist, die maximale Anzahl von Soldaten mitzunehmen.



Tatsächlich kann es manchmal sogar von Vorteil sein, mit einer kleineren und kompakteren Truppe eine Mission zu bestreiten. Sollte einer Ihrer Soldaten verwundet werden, wird er für die Dauer seines Krankenhausaufenthalts aus Ihrer Einheit entfernt. Das geschieht auch, wenn Sie Einsatzkräfte ins Training schicken.

Falls Sie das Personal-Management-Fenster aufrufen, während Ihre Einheit im Hubschrauber auf dem Weg in eine neue Mission ist, können Sie Ihre Soldaten und deren Ausrüstung überprüfen, aber Sie können nichts verändern.

Verfügbare Soldaten

Rechts neben Ihren Soldaten finden Sie Felder mit allen verfügbaren Rekruten. Sie fügen sie in Ihre Einheit ein indem Sie sie einfach nach links herüber ziehen. Falls ein Soldat nicht zur Verfügung steht, z.B. weil sie oder er verletzt oder im Training ist, erscheint ein Symbol, das Sie darüber in Kenntnis setzt.

2.2.2 Statistiken und gewählte Ausrüstungen

Über Ihrer aktuellen Einheit wird die Ausrüstung und diverse Statistiken über den ausgewählten Soldaten angezeigt.

Statistiken

Statistiken und sonstige Informationen sind in drei Unterkategorien aufgeteilt: besondere Fähigkeiten, Eigenschaften und Berufe. Die genauen Bedeutungen und Wechselwirkungen werden später im Abschnitt „Ihre Soldaten“ erklärt. Vorab nur soviel: die sechs Eigenschaften sind die grundsätzlichen Attribute, die Sie direkt beeinflussen können. Die vierzehn besonderen Fähigkeiten bilden sich aus den Eigenschaften und haben sofortigen Einfluss auf das Spiel (höhere Treffsicherheit bedeutet dann z.B. gleich eine größere Chance, mit einem Präzisionsgewehr das Ziel zu eliminieren). Die Berufe ergeben sich aus den Trainings, an denen der Soldat teilnimmt. Der Rekrut erhält dadurch einen Bonus bei gewissen besonderen Fähigkeiten.

Erfahrung

Die grundlegenden Informationen über Ihren ausgewählten Soldaten finden Sie in der oberen Mitte des Bildschirms: Name, Level, Anzahl von Erfahrungspunkten und wieviele Punkte noch nötig sind, um den nächsten Level zu erreichen.



Die Ausrüstung am Körper des Soldaten

In der Mitte des Bildschirmes ist Ihr Soldat abgebildet, ausgestattet mit seinem Schutzpanzer, Helm und seiner sonstigen Ausrüstung. Jeder Ausrüstungsgegenstand kann wie folgt getragen werden:

- **In den Händen:** ein größerer Gegenstand kann mit beiden Händen getragen werden (allerdings nur jeweils einer). Zwei kleinere Gegenstände können auch in jeder Hand gehalten werden. Diese Waffen und Ausrüstungsgegenstände stehen in taktischen Missionen zum sofortigen Gebrauch zur Verfügung.
- **Gürtel:** beachten Sie die Größe der Gürteltaschen (und auch dass eine Tasche in der unteren Mitte fehlt!). Jeder Gegenstand hat eine bestimmte Größe und muss in die leeren Taschen passen.
- **Rucksack** (unteres Feld): Sie können mehr Gegenstände im Rucksack, als im Gürtel unterbringen, allerdings dauert es länger, sie von dort herauszuholen (z.B. beim Laden Ihrer Waffen).

Ausrüsten

Ziehen Sie einfach die gewünschten Ausrüstungsgegenstände von der rechten Liste in die entsprechenden Felder Ihres Soldaten (bzw. umgekehrt, wenn Sie Ihrem Soldaten einen Gegenstand, seine Panzerung oder seinen Helm abnehmen wollen).

Gewicht & Belastung

Wenn Sie einen Soldaten ausrüsten, sehen Sie unter den Statistiken das Gewicht der Ausrüstung. Es ist in Kilogramm und in Prozent des tragbaren Gesamtgewichts angegeben (das sich aus den besonderen Fähigkeiten des Soldaten ergibt). Solange sich das Gewicht unter 100% befindet, hat es keine Auswirkungen auf die Schnelligkeit des Soldaten. Überschreiten Sie die 100%, reduziert sich die Schnelligkeit in gleichem Maße. Sie finden die Schnelligkeitsanzeige direkt unter der Gewichtsanzeige. Wenn Sie sogar 200% überschreiten, ist der Soldat „überladen“ und seine Bewegungsfähigkeit auf ein Minimum reduziert.

2.2.3 Ausrüstung

Rechts von Ihrem Soldaten sehen Sie Ihre Ausrüstung. Im strategischen Part ist alles aufgeführt, das zu Ihrer Verfügung steht (im taktischen Part sehen Sie nur das, was in der Nähe des Soldaten auf dem Boden liegt). Es gibt fünf Kategorien:



- **Handfeuerwaffen:** z.B. Pistolen, Revolver usw. Die in erster Linie zur Verteidigung dienen (sogenannte „PDW's“ oder „Personal Defense Weapons“)
- **Gewehre:** z.B. Sturmgewehre, Präzisionsgewehre usw.
- **Schwer:** z.B. Maschinengewehre, mobile Raketenabschussvorrichtungen, Granatwerfer und sonstige Spezialwaffen
- **Andere:** z.B. Granaten und Gegenstände wie Medikits, Leuchtraketen usw.
- **Panzerung:** Schutzkleidung, Panzerungen und Helme.

Begrenzte und unbegrenzte Ausrüstungsgegenstände

Einige Gegenstände sind mit Zahlen versehen, andere nicht. Erstere sind begrenzt verfügbare Waffen und Gegenstände. Die Zahlen geben die Anzahl der erhältlichen Artikel an. Alle anderen Ausrüstungsgegenstände sind unbegrenzt verfügbar.

Die begrenzt zur Verfügung stehenden Waffensysteme sind solche, die äußerst selten sind. Nichtmal Ihre Elitetruppe bekommt davon so viele, wie Sie sich wünschen würde. Dazu gehören z.B. alle Waffen, die von Aliens erbeutet wurden. Und sogar Waffen menschlichen Ursprungs sind nicht immer in ausreichender Zahl erhältlich. Wenn Sie z.B. nur über ein kleines Territorium verfügen, haben Sie nicht uneingeschränkt Zugriff auf Produktionsstätten in anderen Teilen der Welt. Oder es handelt sich um Spezialwaffen, die nie in die Massenproduktion gekommen sind und von denen es nur wenige Prototypen gibt.

In der Regel erhalten Sie neue Ausrüstungsgegenstände, wenn Sie eine neue Basis erobern.

Gehen Sie vorsichtig mit Ihrer Ausrüstung um und setzen Sie sie mit Bedacht ein. Das ist der Schlüssel zum Erfolg in diesem Spiel!

Waffen

Wenn Sie eine Waffe anklicken, erscheint eine kurze Beschreibung. Bei den meisten Waffen sind dies zwei Spalten:

- **Gezielt:** Daten für die Benutzung mit gezielten Schüssen. Gezieltes Schießen ist langsamer aber genauer.
- **Salve:** Daten für Sperrfeuer (schneller aber auch ungenauer).

Nicht alle Waffen verfügen über beide Feuermodi. Deshalb wird manchmal nur eine Spalte angezeigt. Weitere Waffenbeschreibungen:



- **Reichweite:** die Daten basieren auf die maximale Reichweite (in Metern) bei der die Treffgenauigkeit noch 10% beträgt.
- **Präzision:** Distanz in Metern, bei der die Treffgenauigkeit noch bei 50% liegt
- **Schaden:** Falls eine Waffe z.B. drei Runden im Sperrfeuer-Modus feuert und eine Runde 20 Treffer erzielt, zeigt die Schadens-Statistik: 60/3
- **Feuerrate:** zeigt den Schaden pro Sekunde. Es handelt sich um die gleiche Information wie in der Schadens-Statistik, allerdings nicht pro Feuerrunde sondern pro Sekunde (ohne die Zeit des Nachladens zu berücksichtigen).
- **Skill:** die Art der besonderen Fähigkeiten des Soldaten, die die Effektivität der Waffe beeinflussen kann.

Magazine

Die meisten Waffen benötigen Magazine. Es kann sich dabei um herkömmliche Munitionsmagazine handeln, aber auch z.B. um Batterien für lasergesteuerte Waffen oder um „Ladekapazität“ für Medikits. Bei Auswahl einer Waffe werden Ihnen auch alle verfügbaren Magazine angezeigt. Achten Sie darauf, dass Sie die richtige Munition für Ihre Waffen einstecken, denn viele Magazine sehen identisch aus! Nehmen Sie erst die Waffe und wählen Sie dann die Munition aus (einschließlich Ersatzmagazinen für den Gürtel des Soldaten).

Folgende Daten können Ihnen bei Auswahl von Munition und anderen Magazinen angezeigt werden:

- **Kapazität:** die Anzahl von Runden pro Magazin. Bei Batterien werden die Energiedichten angezeigt.
- **Nachladen:** benötigte Zeit zum Nachladen (in Sekunden)
- **Schaden:** die Wirkung der Munition (z.B. schwach, schwer, Verbrennungen, Laser, PSI usw.). Siehe auch “Panzerung”.
- **Area:** der Wirkungsgrad und Radius der Waffe (in Metern). Diese Information erscheint nur bei Waffen, die großflächigen Schaden anrichten (z.B. Granaten, Raketenwerfer usw.).

Waffengattungen

Es ist von großem Vorteil, sich die Besonderheiten der unterschiedlichen Waffensysteme zunutze zu machen. Die meisten Waffen verwenden Projektils, z.B.



Handfeuerwaffen, Granatwerfer usw. Hier richtet sich der angerichtete Schaden nach der verwendeten Munition (eine Raketenabschussbasis z.B. richtet unterschiedlichen Schaden an, je nachdem welche Art von Raketen man benutzt hat). Daher ändern sich natürlich auch die entsprechenden Daten über diese Waffen, abhängig von der Munition, mit der man die Waffe ausgestattet hat. Im Gegensatz dazu stehen die energiegeladenen Waffensysteme, wie z.B. lasergesteuerte Gewehre. Diese Waffen können zwar auch mit verschiedenen „Magazinen“ geladen werden (Batterien), allerdings ändert sich dadurch nur die Kapazität der Waffe, bis sie „nachgeladen“ bzw. aufgeladen werden muss. Hinzu kommt, dass eine Energiezelle für mehrere Waffen geeignet sein kann, z.B. sowohl für Plasma-Pistolen als auch für Laser-Gewehre. Bei Waffen, die Projektilen verwenden, ist dies nicht der Fall. Jede Waffe braucht ihre ganz bestimmte Munition.

Panzerungen

Der letzte Bereich im Ausrüstungsfenster umfasst die unterschiedlichen Panzerungen. Ziehen Sie dazu die gewählte Schutzbekleidung einfach zu Ihrem Soldaten, um ihn damit auszustatten. Jede Ausstattung hat ihre Vor- und Nachteile. So bewahrt eine leichte Panzerung zwar die volle Bewegungsfreiheit, bietet aber auch eine größere Angriffsfläche und macht insgesamt verwundbarer. Eine schwere Panzerung dagegen schützt erheblich besser gegen Angriffe aller Art, kann aber auch dazu führen, dass sich Ihr Soldat nur noch langsam bewegen kann.

Die entsprechenden Informationen finden Sie in den Daten neben jeder Ausrüstung.

2.2.4 Training

Um besondere Fähigkeiten Ihrer Teammitglieder zu verbessern, können Sie Soldaten ins Training schicken. Dies geschieht über den Bereich „Training“ (nicht verfügbar in taktischen Missionen).

Wenn Sie diesen Bereich öffnen, wird Ihnen eine Liste verfügbarer Trainingsaufgaben angeboten, die in der Regel in drei Kategorien fallen:

- **Bereit (blau):** für dieses Training verfügt Ihr Soldat über alle Voraussetzungen.
- **Nicht bereit (rot):** an diesem Training kann er nicht teilnehmen, weil er noch nicht alle Mindestvoraussetzungen erfüllt.
- **Beendet (weiß):** abgeschlossene Trainings.



Wenn Sie sich für ein Training entschieden haben, erscheinen zwei Informationen: die Mindestvoraussetzungen (Mindestwerte der Eigenschaften) sowie besondere Fähigkeiten („skills“), über die der Soldat verfügen muss. Jede besondere Fähigkeit kann nur einmal durch Training ausgebaut werden. Deshalb werden die Fähigkeiten, die durch ein Training verbessert würden, in blau angezeigt. Weiß bleiben die „Skills“, die nicht noch mal trainiert werden können.

2.2.5 Personalakte

Während die leistungsbezogenen Daten des Soldaten (Eigenschaften, besondere Fähigkeiten, Ausrüstung usw.) auf der linken Seite angezeigt werden, können persönliche Daten auf der rechten Seite des Fensters eingesehen werden.

- **Einsätze:** Anzahl der Einsätze an denen der Soldat teilgenommen hat.
- **Im Einsatz:** die Zeit, die der Soldat in Ihrer Einheit verbracht hat.
- **Nicht im Einsatz:** die Zeit, die der Soldat zur Genesung seiner Verletzungen verbracht hat.
- **Genesung:** benötigte Zeit, um sich von den Verwundungen wieder vollständig erholt zu haben.
- **Rufname:** der Rufname des Soldaten (der Vorname ist eingestellt. Sie können den Namen aber nach Ihren Vorstellungen ändern).
- **Name:** der vollständige Name des Soldaten.

2.3 Taktisches Spiel

In den taktischen Missionen werden Sie die meiste Zeit verbringen. Es ist also sinnvoll, sich ein wenig mit den Besonderheiten des Nahkampfes auseinander zu setzen.

UFO: Aftermath nutzt das „Simultaneous Action System (oder kurz „SAS“), um Ihre Einheit im Nahkampf zu steuern. Das Grundprinzip des Systems ist einfach: Sie planen eine Reihe von Aktionen –dorthin gehen, Waffe nehmen, auf den Feind feuern– für alle Ihre Soldaten und dann starten Sie die Zeit. Ihre Soldaten setzen sich in Bewegung und machen das, was Sie ihnen gesagt haben, bis eines der folgenden Ereignisse eintrifft:



- Alle geplanten Aktionen sind erledigt.
- Eine geplante Aktion kann nicht erledigt werden (z.B. weil sich ein Feind versteckt hat und jetzt nicht mehr angegriffen werden kann).
- Etwas wichtiges passiert (z.B. ein neuer Gegner wird entdeckt oder einer Ihrer Soldaten wird angegriffen o.ä.).
- Sie halten das Spiel an.

Was auch immer der Grund sein mag, das Spiel wird unterbrochen und der Soldat, der für die Unterbrechung verantwortlich ist, erstattet Meldung (z.B. informiert er Sie darüber, dass er einen Befehl ausgeführt hat oder dass er einen neuen Feind entdeckt hat o.ä.). Das gibt Ihnen Gelegenheit, Ihre Pläne den neuen Gegebenheiten anzupassen und das Spiel anschließend wieder zu starten.

2.3.1 Mögliche Befehle

Die meisten Befehle erteilen Sie entweder per Rechtsklick auf den Befehlsempfänger (oder das Ziel) oder durch Betätigen der Kommando-Felder am unteren rechten Bildrand des Bildschirms.

Keine Befehle: Warten & Beobachten

Wenn Sie mehr als einen Soldaten befehligen, kann es sinnvoll sein, einen Angriff nur mit einer Auswahl von Soldaten zu führen, während die übrigen Teammitglieder den Ausgang des Kampfes abwarten oder in Deckung gehen. Geben Sie dazu den „Warten-Befehl“. Der Soldat wartet ab und beobachtet die Umgebung, bis Sie ihn wieder in Bewegung setzen.

Bewegungsmodi

Ein Rechtsklick auf ein freies Feld gibt den Befehl, sich in Bewegung zu setzen, entlang der farbigen Linie, die den genauen Weg markiert. Es gibt zwei Bewegungsmodi: *gehen* und *rennen*. Der erste ist langsamer aber auch leiser und eröffnet eher die Möglichkeit, Gegner zu entdecken. Zu rennen bedeutet das genaue Gegenteil: man ist zwar schneller, aber auch lauter, wird selbst eher entdeckt und übersieht schon mal einen Feind. Wenn Sie sich für einen Modus entschieden haben, klicken Sie auf den entsprechenden Button am unteren rechten Bildrand (ein Symbol neben dem Soldaten zeigt Ihnen jederzeit an, für welche Art der Bewegung Sie sich entschieden haben). Ein Wechsel von einem Modus zum anderen kann übrigens nicht rückwirkend vollzogen werden. Sollten Sie also einen Weg für einen Ihrer Rekruten angelegt haben und sich dann für einen Wechsel des Bewegungsmodus entschieden, müssen Sie den Weg erneut festlegen.



Angriff und Feuermodi

Ein Rechtsklick auf den Gegner gibt den Befehl, das Feuer zu eröffnen. Im Anschluss erscheint eine Zahl in der Farbe des Soldaten, die Aufschluss über die Trefferwahrscheinlichkeit zu diesem Zeitpunkt gibt. Da sich der Gegner in der Regel weiterbewegen wird, wird sich auch die Trefferwahrscheinlichkeit ändern, bis das Feuergefecht beginnt (die entsprechende Prozentzahl wird laufend aktualisiert und angepasst).

Die meisten Waffen haben zwei Feuermodi: gezielter Schuss und Salve bzw. Sperrfeuer (siehe auch „Ausrüstung“). Wählen Sie eine der beiden Feuermodi über den Waffen-Button aus. Falls Ihr Soldat zwei unterschiedliche Waffen in seinen Händen hat (z.B. eine Pistole und eine Handgranate), dann wählen Sie über diesen Button auch, welche Waffe gerade aktiviert ist.

Wenn Sie den Befehl zum Angriff erteilen, werden Ihre Einsatzkräfte den Kampf so lange wie möglich weiterführen (entweder bis sich das Ziel zurückgezogen hat oder bis es eliminiert wurde). Es ist deshalb nicht nötig, den Angriffsbefehl mehrfach an einen Soldaten zu geben. Sollten Sie es dennoch machen, zeigt Ihnen eine Zahl in Klammern neben der Trefferwahrscheinlichkeit, wie viele Attacken Sie befohlen haben. Manchmal kann es aber auch sinnvoll sein, eine Reihe von unterschiedlichen Befehlen zu geben, zum Beispiel, die Deckung verlassen, auf den Gegner feuern und sofort wieder in Deckung gehen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Rechtsklick auf den Punkt, zu dem der Soldat laufen soll, dann Rechtsklick auf das Ziel und wieder Rechtsklick auf den Punkt, zu dem sich der Soldat anschließend zurückziehen soll.

Angriff auf Einheiten und Angriff auf Zielgebiet

Ein wichtiger Unterschied besteht zwischen dem Befehl zum direkten Angriff und dem Befehl, ein Zielgebiet zu attackieren. Ein Angriff bezieht sich immer auf feindliche Einheiten. Der Angriff auf ein Zielgebiet bezieht sich immer auf ein ganz bestimmtes Planquadrat, egal wer oder was sich darauf befindet! Diese Angriffstaktik ist auch nicht mit direktem- oder indirektem Feuer oder mit normalem bzw. flächendeckendem Beschuss zu verwechseln (siehe unten).

Körperhaltung

Die Körperhaltung Ihrer Soldaten ist – solange sie nicht in Bewegung sind – entweder stehen oder knien. Voreingestellt ist das Stehen als Grundhaltung, das heißt, Ihre Rekruten stehen beim Feuern, Warten oder beim Erhalt neuer Ausrüstung. Sie können diese Haltung auf „Hinknien“ ändern, wenn Sie den Knien-Button betätigen. Der Soldat bietet dabei eine geringere Angriffsfläche, allerdings braucht er auch etwas länger, um aus dieser Position wieder in Bewegung zu kommen.



Nachladen und ausrüsten

Die häufigste Ausstattungstätigkeit ist das Nachladen von Waffen und hat deshalb auch einen eigenen Button im Kommando-Feld. Wenn Sie diesen Button anklicken, wird der Soldat ein Ersatzmagazin aus seinem Gürtel nehmen. Wenn er dort nicht fündig wird, sieht er im Rucksack nach.

Alle übrigen Veränderungen der Ausrüstung müssen Sie im Personal-Management vornehmen (durch Anklicken des Soldaten am unteren Bildrand). Hier können Sie die komplette Ausstattung Ihres Soldaten neu verteilen und evtl. auch Gegenstände vom Boden aufnehmen. Zwei Dinge sind dabei wichtig: 1. alles, was Sie in diesem Fenster machen, sind geplante Aktionen. Das heißt, sie werden erst in die Tat umgesetzt, wenn das Spiel weiterläuft. 2. Um diese geplanten Aktionen im Spiel umzusetzen, wird der Soldat Zeit brauchen. Falls Sie also z.B. zwei Magazine aus dem Rucksack genommen und in den Gürtel gesteckt haben, wird Ihr Rekrut auch doppelt so viel Zeit dafür benötigen, als wenn er nur ein Magazin ausgetauscht hätte.

Benutzen / Öffnen

In UFO: Aftermath können Sie Türen öffnen. Um dies zu machen, genügt ein Rechtsklick auf die Tür oder das Betätigen des „Benutzen-Buttons“.

Werfen

Unter bestimmten Umständen kann es nützlich sein, Waffen oder sonstige Gegenstände zu werfen. Nicht um so ein Ziel zu attackieren, sondern lediglich, um Gegenstände an einen neuen Ort zu bekommen. Sie sollten dann den Befehl „Werfen“ auf dem Kommando-Feld betätigen. Der Soldat wirft dann den Gegenstand, den er gerade in der Hand hält. Der Unterschied zwischen dem Befehl „Zielgebiet angreifen“ und „Werfen“ ist der, dass beim ersten Befehl kein Schaden verursacht wird. Wenn Sie z.B. eine Granate werfen, landet sie im angegebenen Planquadrat (oder in der Nähe) und bleibt liegen. Ein anderer Soldat kann kommen, die Granate aufnehmen und benutzen.

2.3.2 Befehle widerrufen

Es wird oft vorkommen, dass Sie erteilte Befehle zurücknehmen möchten. Vielleicht haben Sie einfach einen Fehler gemacht oder die Situation hat sich so verändert, so dass Ihre ursprünglichen Pläne nicht mehr relevant sind. Dafür gibt es zwei verschiedene Buttons im Kommando-Feld: „Letzten Befehl aufheben“ (bezieht sich ausschließlich auf den letzten Befehl, den Sie gegeben haben) und „Cancel Orders“ (verwirft den kompletten Plan). Beachten Sie dabei aber, dass ein Befehl



nicht widerrufen werden kann, falls schon an seiner Umsetzung gearbeitet wird. Wenn ein Soldat zum Beispiel seine Waffe nachlädt, muss er diese Handlung erst abschließen, bevor er einen neuen Befehl befolgen kann.

2.3.3 Einsatzbefehle erteilen

In UFO: Aftermath werden Sie selten nur einen Befehl erteilen, sondern mehrere aufeinanderfolgende Aufgaben vergeben, eine sogenannte „Befehlskette“. Diese Befehlskette baut sich automatisch auf. Nach Ihrem ersten Befehl, werden die nächsten gleich angehängt und in dieser Reihenfolge von Ihren Soldaten befolgt. Sie können diese Befehle auch jederzeit durch Drücken von „C“ oder des entsprechenden Buttons in Ihrem Kommandofeld (unten rechts) wieder aufheben.

Wenn Sie einen Soldaten auswählen, der schon eine Befehlskette hat, und ihm einen neuen Befehl erteilen, dann löscht dieser neue Befehl die alte Befehlskette und wird zum ersten Auftrag der neuen Befehlskette. Dieses Vorgehen macht deshalb Sinn, weil Sie einen Soldaten normalerweise auswählen, um ihm einen neuen Befehl zu erteilen. Sollten Sie aber trotzdem die alte Befehlskette beibehalten wollen, dann drücken Sie die Shift-Taste beim Erteilen eines neuen Kommandos.

Um Ihnen den jeweils aktuellen Status zu zeigen, erscheint „**NEUER PLAN**“ oberhalb des Kommandofelds, wenn Sie mit einem neuen Befehl eine bestehende Befehlskette ersetzen würden. Die Worte „**PLAN HINZUFÜGEN**“ erscheinen, wenn ein Befehl der Befehlskette angehängt wird.

Versuchen Sie es einfach mal aus: wählen Sie einen Soldaten, geben Sie ihm den Befehl, sich irgendwohin zu bewegen, dann wählen Sie einen anderen Soldaten, geben diesem ein paar Befehle und gehen zurück zum ersten Rekruten. Wenn Sie diesem jetzt einen neuen Befehl erteilen, ist das erste Kommando (sich irgendwohin zu bewegen) gelöscht und durch den neuen Befehl ersetzt.

Ausrüstung und Planung

Wenn Sie in den Squad-Management Bildschirm gehen, dort ein paar Änderungen vornehmen (z.B. einem Soldaten eine andere Waffe geben), den Bildschirm verlassen, dann wurden Ihre Änderungen dem Plan hinzugefügt, aber noch nicht umgesetzt!

Gleichzeitig ist Ihre Einheit jetzt im Modus „Plan hinzufügen“ und Ihre Änderung im Personal-Management wurde deshalb als weiterer Befehl aufgenommen. Wenn Sie jetzt den Befehl zum Angriff geben, wird Ihr Rekrut die neue Waffe benutzen können. Gehen Sie zuvor aber zu einem anderen Soldaten und anschließend wieder zurück zum ersten Rekruten, dann ist er im Modus „Neuer Plan“ und wird mit alter



Ausrüstung weiterkämpfen. Drücken Sie mal die SHIFT-Taste (Modus „Plan hinzufügen“), um den Wechsel selbst zu beobachten.

Wenn Sie gelernt haben, mit diesem Feature umzugehen, kann es überaus nützlich sein. So werden Sie einem Soldaten z.B. befehlen können, irgendwohin zu gehen, eine Waffe aufzunehmen und zu benutzen, ohne dafür das Spiel anzuhalten oder Befehle neu erteilen zu müssen.

2.3.4 Auswertung von Angriffen

Im Zentrum jedes taktischen Kampfspiels steht das System, das Angriffe und deren Folgen bewertet und auflöst: was beeinflusst die Chancen für einen Treffer? Wie werden Schäden und Verluste kalkuliert? Usw.

Ohne zu weit gehen zu wollen, nachstehend ein paar Grundprinzipien unseres SAS-Kampfsystems:

Normalfall

Alle Angriffe werden nach folgenden Schritten aufgelöst und bewertet:

- **Ermittlung der Trefferwahrscheinlichkeit:** ist abhängig von der maximalen und mittleren Reichweite der Waffe, den besonderen Fähigkeiten des Angreifers, der Größe des Verteidigers, der Fähigkeit auszuweichen, Geschwindigkeit und Haltung, Entfernung zwischen den beiden und der Deckung des Verteidigers aus der Sicht des Angreifers.
- **Auswertung eines Treffers:** wenn die Wahrscheinlichkeit eines Treffers bekannt ist, wird eine Zufallszahl generiert und damit verglichen. Je nach Ergebnis, landet der Angreifer keinen Treffer, einen normalen Treffer, einen schweren oder kritischen Treffer. Ein schwerer Treffer verursacht den doppelten Schaden eines normalen Treffers. Ein kritischer Treffer richtet sogar vierfachen Schaden an. Anschließend wird der Schaden den besonderen Kampffähigkeiten des Angreifers angepasst.
- **Kalkulation und Bewertung der Schäden:** Nachdem der Gesamtschaden kalkuliert worden ist, wird die Panzerung des Verteidigers abgezogen, abhängig von der Art des Schadens. Der Rest wird von den Treffer-Punkten des Verteidigers abgezogen.

In den nachstehenden Absätzen möchten wir kurz darlegen, inwiefern Sonderfälle von dem genannten Basismodell abweichen.



Angriff auf ein Zielgebiet

Der Angriff auf ein Zielgebiet weicht in wesentlichen Teilen von einem Angriff auf feindliche Einheiten ab. Geschosse, die bei einem Angriff auf Einheiten ihr Ziel verfehlten, lassen wir unberücksichtigt. Bei einem Angriff auf ein Zielgebiet gehen wir davon aus, dass der tatsächliche Einschlag nicht zu weit vom geplanten erfolgt. Wir haben dabei folgenden Ansatz:

- **Berechnung der Abweichung:** wir kalkulieren die maximale Entfernung zwischen tatsächlichem und geplantem Planquadrat. Diese hängt ab von der Entfernung des Angreifers zum vorgesehenen Ziel, maximaler Reichweite der Waffe und der Fähigkeiten des Angreifers in Bezug auf die benutzte Waffe.
- **Berechnung des tatsächlichen Planquadrats:** wir nehmen eine Zufallszahl und benutzen sie, um das tatsächliche Planquadrat innerhalb der im ersten Schritt berechneten Entfernung festzulegen.
- **Berechnung des Schadens:** falls es sich um eine Waffe handelt, die Flächenschäden verursacht, legen wir Schäden für alle Einheiten und Gebäude innerhalb des Umkreises fest. Falls es sich um eine Waffe handelt, die keine Flächenschäden verursacht, ordnen wir Schäden ausschließlich den Gebäuden zu, da Einheiten mit einer solchen Waffe nicht getroffen werden können.

Wurfangriff

Bei einem Wurfangriff wirft Ihr Soldat meistens eine Handgranate. Allerdings fällt auch der Abschuss einer Leuchtrakete in diese Kategorie. Tatsächlich kann sogar auch jeder andere Gegenstand geworfen werden

Da es eine besondere Art des Bodenkampfes ist, werden Treffer und Schäden zwar wie oben bewertet und ausgeführt, allerdings spielt für die Treffgenauigkeit auch die Fähigkeit des Werfens, als „special skill“, eine Rolle.

Flächenschäden

Einige Waffen in UFO: Aftermath sind Waffen, die Flächenschäden verursachen. Sie explodieren im Zielgebiet und beschädigen alle umliegenden Einheiten und Gebäude. Sie erkennen diese Waffen daran, dass in ihren Beschreibungen Angaben über den zerstörbaren Radius gemacht werden.

Bei der Berechnung der Schäden berücksichtigen wir den Radius (aus der Waffenstatistik) und legen dann unsere grundsätzlichen Berechnungen zu Grunde. Allerdings mit folgenden Ausnahmen:



- Die Trefferwahrscheinlichkeit hängt nicht von der Geschicklichkeit des Angreifers, der Schnelligkeit des Verteidigers usw. ab, sondern von der Größe und der Haltung des Verteidigers.
- Der Schaden, der durch die Waffe verursacht wird, nimmt mit zunehmender Abweichung vom eigentlichen Planquadrat ab.

Psi Attacken

Einige Waffensysteme sind zu sogenannten Psionic-Attacken im Stande. Neben kleineren Schäden ist der Haupteffekt, dass solche Waffen den Feind für eine gewisse Zeit lähmten oder für große Verwirrungen sorgen. Diese Verwirrungen können dann so weit gehen, dass sich feindliche Einheiten gegenseitig angreifen. Psionic-Attacken unterscheiden sich von anderen Angriffen in folgenden Punkten:

- Alle Angriffe werden wie oben beschrieben bewertet, allerdings lassen wir „Psi-Skills“ (besondere Fähigkeiten) mit einfließen.
- Wir berücksichtigen Geschwindigkeit und Größe des Ziels, aber nicht seine Haltung oder Deckung.
- Bei der Berechnung der Schäden, kalkulieren wir keine Trefferpunkte sondern die Wirkungsdauer des Angriffs.

Melee Attacken

Melee oder sog. „Ausschwärme-Attacken“ spielen nur eine untergeordnete Rolle in UFO: Aftermath. Ihre Einheiten haben keine Melee-Waffen und nur sehr wenige Gegner können Sie in Melee-Kämpfe verwickeln.

2.3.5 Zerstörbare Gebiete

Viele Gebäude und Gegenstände können zerstört werden (Fenster, Gartenmauern, Autos, Hot-Dog-Stände usw.), während einige andere unzerstörbar sind. Um herauszufinden, ob ein Gebäude oder Gegenstand Ihren Angriffen standhält oder nicht, geben Sie den Befehl zum Flächenangriff („Angreifen“) und bewegen Sie anschließend den Cursor zu Ihrem Ziel. Falls der Cursor grün wird, ist das Ziel zerstörbar. Bleibt der Cursor weiß, ist die Fläche unbebaut, wird er violett, ist das Ziel nicht zu zerstören.

Im Fall von Zäunen und Gartenmauern reichen manchmal schon die kleinsten Beschädigungen, um ganzen Strukturen von 3 bis 5 Metern zum Einsturz zu bringen. Die Zerstörung dieser Objekte kann ein wichtiges taktisches Hilfsmittel sein, öffnet häufig neue Möglichkeiten und überrascht den Gegner.



2.3.6 Entdeckung des Feindes

Entdecken, ohne selbst entdeckt zu werden, ist ein wichtiger Bestandteil der taktischen Kriegsführung. Um dieses Ziel zu erreichen, ist es von Vorteil, das System von UFO: Aftermath zu verstehen.

Entdecken & entdeckt werden

Die Frage, ob eine Einheit A (das Ziel) von einer Einheit B (dem Beobachter) entdeckt wird oder nicht, wird nach der Klärung von zwei wesentlichen Voraussetzungen beantwortet: der Auffälligkeit des Ziels und der Aufmerksamkeit des Beobachters.

- Die Auffälligkeit einer Einheit hängt von ihrer Fähigkeit sich zu tarnen, ihrer Geschwindigkeit und ihrer Haltung ab. Darüber hinaus spielt auch die Bewegung des Beobachters, Entfernung zwischen den beiden und natürlich eventuelle Objekte zwischen Ziel und Beobachter eine Rolle.
- Die Aufmerksamkeit des Beobachters hängt in erster Linie von seinen besonderen Fähigkeiten ab ("Sichtungen", siehe "Squad-Management").

Falls die Auffälligkeit des Ziels kleiner ist, als die Aufmerksamkeit des Beobachters, wird das Ziel nicht entdeckt. Je länger das Ziel allerdings im Sichtfeld des Beobachters bleibt, desto größer wird dessen Auffälligkeit. In dem Moment, in dem der Grad der Auffälligkeit den Grad der Aufmerksamkeit übersteigt, wird das Ziel entdeckt.

Dieses Verhalten simuliert die Reaktionszeit des Beobachters. Stellen Sie sich ein großes dummes Monster vor. Selbst wenn es überaus aufmerksam ist und Sie ohne Deckung direkt darauf zu gehen, wird es eine Weile brauchen, um Sie zu bemerken und zu reagieren.

Die Bewegungen des Beobachters

Bei der Berechnung der Auffälligkeit des Ziels, spielt die Bewegung des Beobachters eine entscheidende Rolle. Im Stillstand bleibt die Auffälligkeit des Ziels unverändert. Falls der Beobachter aber in Bewegung ist, wird die Auffälligkeit des Ziels um ein bis sogar drei Viertel des normalen Wertes reduziert. Die größte Reduzierung erfolgt, wenn sich das Ziel hinter dem Beobachter aufhält, die kleinste, wenn das Ziel direkt vor ihm ist. Falls der Beobachter sogar im Laufschritt ist, wird die Auffälligkeit des Ziels noch weiter auf 50% bis sogar 5% des normalen Wertes reduziert.



Befehl: "Warten & Beobachten"

Da die Beobachtung am besten funktioniert, wenn ein Soldat in Wartestellung ist, macht es Sinn, zwischendurch den Befehl "Warten & Beobachten" in Ihre Befehlsketten einzubauen. Dies veranlasst Ihren Rekruten, anzuhalten, sich in Ruhe nach Feindbewegungen umzusehen, bevor er Ihre weiteren Befehle ausführt.

Direktes und indirektes Feuer

Die meisten Waffen in UFO: Aftermath sind Waffen direkten Feuers – das heißt, das Projektil fliegt von der Mündung Ihrer Waffe in mehr oder weniger direktem Weg zum Ziel. Bei einigen Waffen dagegen, fliegt das Geschoss in einem Bogen, z.B. Handgranaten, Granatenwerfer usw. Die Entscheidung, ob ein Schuss ein Treffer wird oder nicht, wird bei beiden Feuermodi wie oben beschrieben gefunden. Der Unterschied liegt in dem Verhältnis zur Sichtbarkeit des Ziels. Direktes Feuer kann nur Ziele treffen, die der Soldat auch sehen kann. Indirektes Feuer kann auch Ziele treffen, die sich außerhalb des Sichtfeldes des Soldaten befinden (z.B. wenn ein Soldat eine Handgranate über eine Mauer wirft).

2.3.7 Einsatzziele

Um eine taktische Mission abzuschließen, sind gewisse Ziele zu erreichen. Diese können so einfach sein, wie z.B. „eliminieren Sie eine bestimmte Anzahl von Gegnern“ oder auch so komplex, wie „lokalisieren Sie das abgestürzte UFO, finden Sie einen Zugang, suchen Sie nach einem bestimmten Gegenstand in einem Gebiet, kehren Sie zur Ausgangsposition zurück“.

Sie können sich jedes einzelne Missionsziel jederzeit über den Button „Einsatzziele“ ansehen. Bereits erledigte Aufträge werden darin entsprechend gekennzeichnet.

Ein- und Ausgänge von Einsatzgebieten

In vielen Missionen geht es um spezielle Zielgebiete. Ihr Auftrag mag sein, ein gewisses Gebiet zu finden, dort eine Person oder Gegenstand aufzuspüren, oder dort etwas zu zerstören usw.

Das Zielgebiet ist dabei grün hervorgehoben und ein großer Pfeil am Bildschirmrand weist Ihnen die Richtung. Klicken Sie auf den Pfeil, damit sich die Kamera zum Zielgebiet bewegt.

Manchmal sprechen wir auch von Ein- und Ausgängen der Einsatzgebiete. Das sind Gebiete von denen der nächste Einsatz startet oder die zu erreichen sind, bevor die Mission endet. Soldaten, die sich außerhalb dieser Gebiete befinden, können



nicht mehr zurück zum Stützpunkt genommen werden! Falls Sie also den Button „Nächster Bereich“ oder „Einsatz abbrechen“ drücken, erscheint eine Liste der Soldaten, die Sie aus Ihrem Einsatz zurück bringen. Falls einer Ihrer Rekruten fehlen sollte, kann es daran liegen, dass er sich nicht im richtigen Zielgebiet aufhält. Nehmen Sie in diesem Fall den Befehl zurück und bringen Sie den fehlenden Soldaten in das entsprechende Einsatzgebiet.

Gefangene

In einigen Aufträgen kann es vorkommen, dass Sie lebende Gefangene machen müssen. Machen Sie dazu ein Alien bewegungsunfähig, das heißt, verwunden Sie es, bis es bewusstlos ist. Anschließend tragen Sie das verwundete Alien zum entsprechenden Ausgang des Einsatzgebietes (grün).

Bedenken Sie, dass ein Gefangener nur mit den Händen getragen werden kann (nicht im Gürtel oder Rucksack...).

Zusammenhängende Missionen

Viele taktische Einsätze sind sogenannte „zusammenhängende Missionen“, das heißt zwei verschiedene Missionen in einer. Ein Beispiel könnte ein Auftrag zur Eroberung eines Stützpunktes sein: Sie beginnen außerhalb der Basis und Ihre erste Aufgabe ist es, den Eingang des Stützpunktes zu finden. Dort angekommen, müssen Sie in den Stützpunkt eindringen und Ihre jeweiligen Aufgaben erfüllen.

Sie kommen in den nächsten Part einer zusammenhängenden Mission durch Drücken des Buttons „nächster Bereich“. Anschließend erscheint eine Liste der Soldaten, die Sie dorthin begleiten werden (siehe oben). Einmal in einem neuen Gebiet angekommen, gibt es kein Zurück mehr!

Abbruch einer Mission

Sie können eine Mission auch vor dem Erfüllen Ihres Auftrages abbrechen. Die Mission wird dann zwar als verloren gewertet, aber Sie können auf diese Weise Ihre Einheiten retten.

Einsammeln von Gegenständen

Es können einige interessante Gegenstände während einer Mission gefunden werden, u.a. auch Waffen von getöteten Aliens. Sie können diese Gegenstände entweder selbst einsammeln oder am Ende des Auftrages automatisch Ihren Ausrüstungsgegenständen hinzufügen lassen.



2.4 Ihre Soldaten

Ihre Soldaten sind Ihr größtes Kapital, in deren Ausbildung und Weiterentwicklung sehr viel investiert wird. Es ist deshalb von Vorteil, mehr über die einzelnen Statistiken Ihrer Rekruten zu wissen. Jeder Soldat in UFO: Aftermath wird im Squad-Management detailliert beschrieben. Darüber hinaus verfügt er über einen gewissen Level und über Erfahrungspunkte, die zusammen mit dem Namen ebenfalls im Fenster „Squad-Management“ angezeigt werden.

2.4.1 Bewertungen

Die Bewertungen von besonderen Fähigkeiten werden innerhalb einer Acht-Punkte-Skala angezeigt:

Sehr schlecht
Schwach
Durchschnittlich
Gut
Sehr Gut
Exzellent
Heldenhaft
Übernatürlich

We purposefully refrain from using numbers here. It is not true that Average is 3 and Good 4. The difference between the various levels gets higher on higher levels and this description is actually more accurate than a number would be.

2.4.2 Besondere Fähigkeiten

Es werden 14 Fähigkeiten unterschieden. Zur besseren Orientierung haben wir sie in vier Gruppen aufgeteilt:

Kampffähigkeiten

Die Kampffähigkeit wird zur Berechnung von Treffern zugrunde gelegt. Der Erfolg mit jede Waffengattung wird durch andere Skills beeinflusst.

Treffsicherheit Die Treffsicherheit beeinflusst ganz besonders die Fähigkeiten im Umgang mit Präzisionsgewehren (Snipers).

Gewehre Besondere Fähigkeiten erhöhen die Treffsicherheit mit Sturmgewehren.



Handfeuerwaffen	Beeinflusst die Treffsicherheit mit Pistolen und Maschinengewehren.
Raketenwerfer	Bezieht sich auf Raketen-/Granatwerfer und sonstige schwere Waffen.
Werfen	Bezieht sich auf die Treffsicherheit und Reichweite mit Handgranaten und anderen Objekten, die von Hand geworfen werden.

Vertigungs-Fähigkeiten

Defensivfähigkeiten setzen sich aus einer Vielzahl von Komponenten zusammen:

Psi Kräfte	Psi Kräfte beeinflussen die Trefferwahrscheinlichkeit mit entsprechenden Waffen, allerdings sind sie auch der Maßstab für die eigene Verwundbarkeit mit diesen Waffen.
Treffer-Punkte	Die Anzahl der Treffer-Punkte (die Anzahl der Treffer, die der Soldat einstecken kann).
Geschwindigkeit	Bestimmt, wie schnell der Soldat sich bewegt, wie schnell er laufen kann, mit Waffen umgeht und grundsätzlich, wie viel Zeit er für alle weiteren Handlungen benötigt.
Ausweichen	Bestimmt, wie effektiv der Soldat feindlichem Feuer ausweicht.

Aufklärungs-Fähigkeiten

Dieses ist die kleinste Gruppe von besonderen Fähigkeiten, in denen es um die Wahrscheinlichkeit geht, Feinde zu entdecken bzw. selbst entdeckt zu werden.

Beobachtung	Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, Feinde zu entdecken.
Tarnung	Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, selbst entdeckt zu werden.

Andere Fähigkeiten

Die Fähigkeiten, die in keine der o.g. Gruppen passt:



Tragfähigkeit Bezieht sich darauf, wieviel Gewicht der Soldat tragen kann.

Aliens „Aliens-Skills“ befähigen den Soldaten, effektiver gegen Feinde vorzugehen.

Medizinisch Die medizinischen Fähigkeiten bestimmen darüber, wie viel Hilfe Sie auf dem Schlachtfeld leisten können.

2.4.3 Eigenschaften

Die Eigenschaften Ihrer Soldaten sind die wichtigsten Statistiken, die ganz entscheidend für die besonderen Fähigkeiten Ihrer Truppe sind (siehe unten).

Physische Eigenschaften

Stärke beeinflusst in erster Line die Belastbarkeit und alle Fertigkeiten in Bezug auf schwere Waffensysteme.

Beweglichkeit bestimmt hauptsächlich die Geschwindigkeit und die Geschicklichkeit im Umgang mit Sturmgewehren.

Geschicklichkeit hat Auswirkungen auf die Ausweichmanöver und den Umgang mit Handfeuerwaffen.

Mentale Eigenschaften

Willensstärke beeinflusst entscheidend die Psi Kräfte und die Treffsicherheit.

Intelligenz beeinflusst medizinische Fähigkeiten und „Aliens-Skills“.

Auffassungsgabe beeinflusst die Fähigkeit, zu beobachten und sich zu tarnen.

2.4.4 Training und Berufe

Ein Training wird über das „Training-Fenster“ im Personal-Management veranlasst. Erfolgreiche Trainings verbessern bestimmte besondere Fähigkeiten, die letztendlich zum Beruf des Soldaten werden können.

Trainingsergebnisse

Neben Verbesserung von Eigenschaften, ist das Training die einzige Möglichkeit,



direkt Einfluss auf die besondere Fähigkeiten zu nehmen. Wenn Sie einen Soldat ins Trainingslager schicken, verbessern sich seine Skills um einen Level, gemäß nachstehender Tabelle:

Fähigkeit	Sniper	Soldat	Grenadier	Psionic	Scout	Medic	Wissenschaftler
Treffsicherheit	1						
Gewehre	1	1					
Handfeuerwaffen		1					
Raketenwerfer			1				
Beobachtung	1			1	1		1
Tarnung						1	
Psi Power				1			
Treffer-Punkte		1	1		1		
Belastbarkeit	1		1				1
Geschwindigkeit		1			1	1	
Ausweichen				1		1	
Werfen			1				1
Aliens				1		1	1
Med. Skills						1	

Ein wichtiges Feature ist, dass eine Fähigkeit nur einmal durch Training verbessert werden kann. Falls ein Soldat also einen „Gewehr-Skill“ von „durchschnittlich“ hat und zum Sniper-Training geht, verbessert sich sein „Gewehr-Skill“ auf „gut“. Wenn er anschließend ein „Soldaten-Training“ absolviert, wird der „Gewehr-Skill“ trotzdem bei „gut“ bleiben.

Mindestvoraussetzungen

Um zu Trainings zugelassen zu werden, muss der Soldat gewisse Mindestvoraussetzungen erfüllen. Nachstehend eine Aufstellung über die Eigenschaften, die erfüllt sein müssen:

Training	Stärke	Beweglichkeit	Geschicklichkeit	Willenskraft	Intelligenz	Auffassungsgabe
Sniper				Durchschnittl.	Durchschnittl.	Gut
Soldat	Durchschnittl.	Durchschnittl.	Durchschnittl.			
Grenadier	Gut		Gut			
Psionic				Gut	Sehr gut	
Scout		Gut				Sehr gut
Medic			Gut		Durchschnittl.	
Wissenschaftler				Sehr gut		Gut

Wie Sie sehen, kann ein Soldat mit durchschnittlichen Eigenschaften nur ein Soldaten-Training absolvieren, -keine anderen Trainings.



Berufe

Nach einem erfolgreich abgeschlossenen Training wird die erworbene Fähigkeit zum Beruf des Soldaten. Der Grad der Fähigkeit bestimmt den neuen Level, den der Soldat in diesem Beruf bekommt. Die Fähigkeit, die durch ein Training verbessert wurde, behält das erhöhte Niveau auf Dauer. Sie wird zu einer Art Bezeichnung für den Soldaten, denn wenn Sie einen Rekruten zu einer Sniper-Ausbildung schicken, dann wahrscheinlich, weil Sie ihn als Scharfschützen verwenden wollen. Deshalb wird diese Berufsbezeichnung ab sofort in das Profil des Soldaten aufgenommen. Der erreichte Level -errechnet aus den verschiedenen Fähigkeiten, die für einen Scharfschützen wichtig sind- wird ebenfalls angezeigt.

Der Beruf des Soldaten soll Sie aber nicht davon abhalten, den Rekruten auch in weitere Trainings zu schicken oder ihm einen anderen Auftrag zu erteilen. Falls Sie es wünschen, können Sie natürlich auch einen Scharfschützen mit einem Maschinengewehr an die Front schicken.

2.4.5 Erfahrung

Durch ihre Einsätze und das Fortschreiten in neue Level von taktischen Missionen, gewinnen Ihre Einheiten an Erfahrung. Erfahrungs-Punkte werden vergeben für das Entdecken eines Feindes, die Erledigung eines Auftrages usw. Bei Verwundungen, die einen Krankenhausaufenthalt nach sich ziehen, wird ein Sonderbonus an Erfahrung vergeben. Allerdings nicht, falls die Verwundung durch Friendly Fire verursacht wurde.

Erfahrungspunkte für den nächsthöheren Level

Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Erfahrungspunkte benötigt werden, um in den nächsten Level aufzusteigen:

Level	Erfahrung	Level	Erfahrung
1	0	16	9000
2	300	17	10000
3	600	18	11000
4	1000	19	12000
5	1400	20	14000
6	1800	21	16000
7	2300	22	18000
8	2800	23	20000
9	3400	24	22000
10	4000	25	25000
11	4700	26	28000



12	5500	27	31000
13	6400	28	34000
14	7300	29	38000
15	8000	30	42000
		31	47000

Level-up Bildschirm

Falls ein Soldat in einer taktischen Mission genügend Erfahrungspunkte für das Erreichen des nächsten Levels gesammelt hat, erscheint am Ende der Mission der „Level-Up Bildschirm“. Dieser Bildschirm sieht dem Squad-Management-Fenster sehr ähnlich, mit Ausnahme, dass kleine Plus-Symbole neben den Eigenschaften und acht Balken für die diversen Fähigkeiten erscheinen. Sie können jetzt eine der Eigenschaften um einen Level verbessern. Klicken Sie auf das Plus-Symbol neben einer Eigenschaft und sehen Sie, wie sich die besonderen Fähigkeiten verändern. Sie werden bemerken, dass sich einige Skills verbessern (z.B. von „gut“ zu „sehr gut“), andere dagegen unverändert bleiben, obwohl die Balken eine Verbesserung anzeigen. Auf diese Weise können Sie die tatsächlichen Veränderungen beobachten, die die Verbesserung einer Eigenschaft mit sich bringen. Selbst wenn sich ein Skill nicht verändert haben sollte, ist der Wert doch näher an die Grenze zum höheren Level gestiegen und der Rekrut kann die nächste Stufe schon im nächsten Level-up erreichen.

Haben Sie keine Angst, zu experimentieren! Erst wenn Sie den „Beenden“-Button anklicken, wird Ihre Wahl bestätigt.

Falls Sie mehr als einen Soldaten für ein Level-Up haben, werden die Bilder der entsprechenden Soldaten hervorgehoben. In ganz außergewöhnlichen Fällen, kann es vorkommen, dass ein Soldat mehr als nur einen Level aufsteigt. In diesem Fall erscheint der Level-up-Bildschirm nach Ihrer ersten Wahl gleich nochmal.

2.4.6 Verletzungen & Heilungen

Ein Soldat kann während eines Einsatzes verletzt werden und dort auch erste Hilfe erhalten. Das heißt allerdings nicht, dass er eine beliebige Anzahl von Verwundungen überstehen kann, solange er immer wieder ärztlich versorgt wird! Die Schmerzmittel und Medikamente halten den Soldaten auf den Beinen, allerdings kann nach Ende der Mission trotzdem eine ausführliche ärztliche Versorgung nötig sein.

Bewusstlose Soldaten

Falls ein Soldat (sowohl Ihrer, als auch feindliche) mehr als die Hälfte seiner



gesamten Trefferpunkte verliert, wird er bewusstlos: er fällt zu Boden und bleibt regungslos. Sie können ihm auf normale Weise helfen, in dem Sie ihn mit einem Medikit „angreifen“. Wenn die Trefferpunkte wieder bei über 50% sind, steht er auf und ist wieder einsatzbereit.

Krankenhausaufenthalte

Wenn eine Einheit nach einem Einsatz zu ihrer Basis zurückkehrt, werden die verwundete Soldaten, die mehr als 50% ihrer maximalen Trefferpunkte erlitten haben, ins Krankenhaus eingeliefert. Klicken Sie im Squad-Management auf „Personalakte“, um zu sehen, für wie lange Ihre Rekruten ausfallen.

2.5 Optionen

Sowohl im strategischen-, als auch im taktischen Part, stehen Ihnen diverse Optionen zur Verfügung, um das Spiel auf Ihre Belange abzustimmen:

2.5.1 Strategische Optionen

In den strategischen Optionen können Sie entscheiden, welche Ereignisse ein Spiel unterbrechen können und welche nicht. Falls etwas passiert, das ein Spiel unterbricht, erscheint ein Informations-Fenster und bietet Ihnen an, zu dem Ereignis zu gehen oder das Spiel fortzusetzen. Falls Sie dieses Ereignis vorher blockiert haben, erscheint eine Nachricht im Nachrichten-Fenster, aber das Spiel wird nicht mehr angehalten. Trotzdem können Sie durch Anklicken der Nachricht zu dem entsprechenden Ereignis wechseln.

Umkehren des Mausrads

Wenn gewünscht, können Sie das Zoomen des Mausrades umkehren.

2.5.2 Taktische Optionen

In den taktischen Optionen können Sie festlegen, bei welchen Ereignissen das Spiel anzuhalten ist und bei welchen nicht (z.B. wenn ein Feind entdeckt wird, wenn ein Soldat angegriffen wird usw.). Hier können Sie übrigens auch festlegen, ob sich die Kamera in jedem Fall auf das neue Ereignis zubewegen soll. Wenn eine Nachricht später im Nachrichten-Fenster erscheint, ist sie farblich so abgestimmt, dass sie zu der Farbe des Soldaten passt, der die Meldung gemacht hat. Falls Sie die Nachricht anklicken, schwenkt die Kamera zu dem Ereignis.



Anzeigen versteckter Einheiten

Wählen Sie hier, ob Einheiten, die durch Gebäude oder andere Objekte verdeckt werden, angezeigt werden oder nicht. Die Einheiten nicht anzuzeigen ist natürlich realistischer, aber auch schwieriger zu spielen.

Festhalten der Kameraperspektive

Wie beschrieben, können Sie hier die Kameraperspektive so einstellen, dass sie nicht automatisch zu jedem neuen Ereignis schwenkt.

2.5.3 Sonstige Optionen

Hierbei geht es überwiegend um Leistungsmerkmale des Spiels.

3. Übersicht

3.1 Hauptmenü

Das Hauptmenü besteht aus sechs Buttons:

- | | |
|------------------------|--|
| Spielen | Setzt das aktuelle Spiel fort. Wenn Sie aus einem Spiel aussteigen und anschließend weiterspielen möchten, klicken Sie auf diesen Button und Sie beginnen wieder genau dort, wo Sie zuvor aufgehört haben. |
| Laden/Speichern | Hier können Sie Ihre aktuellen Spielstände speichern und gespeicherte Spiele laden. Ebenso können Sie ältere Spielstände löschen. Gespeicherte Spielstände können Sie entweder über den Namen oder das Datum aufrufen. Es werden nur Spielstände vom aktuellen Spiel angezeigt. Um andere Spielstände anzeigen zu lassen, wechseln Sie zuvor das Spiel im Fenster „Spiel“. |
| Spiel | Ermöglicht Ihnen, Spiele anzulegen, zu löschen oder zu anderen Spielen zu wechseln. Hier können Sie auch den Schwierigkeitsgrad des aktuellen Spiels verändern. |
| Optionen | Hier können Sie die unterschiedlichen Spieloptionen Ihren Bedürfnissen anpassen. |

**Credits**

Zeigt Ihnen eine Liste der vielen Leute, die bei der Herstellung von UFO: Aftermath mitgewirkt haben. Darüber werden Ihnen Filmsequenzen des Spiels gezeigt.

Beenden

Speichert das Spiel automatisch und kehrt zurück zu Windows.

3.2 Steuerung

3.2.1 Strategisches Spiel

Aktion	Maus	Taste	Beschreibung
Auswahl	Links-klick	Keine	Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Mission, einen Stützpunkt oder ein feindliches Raumschiff, um dieses auszuwählen.
Rotieren	Rechts-klick	Pfeiltasten	Rechtsklicken Sie auf einen Punkt auf dem Globus, den Sie sich ansehen möchten. Alternativ können Sie die Pfeiltasten unten links auf dem Bildschirm oder die Pfeiltasten Ihrer Tastatur benutzen.
Zoom	Mausrad	PgUp/PgDn	Benutzen Sie das Mausrad zum Nah- oder Fernzoomen. Alternativ können Sie die Buttons "+" und "-" am linken unteren Bildschirmrand benutzen.
Pause/ Fortsetzen	Start- button	Leertaste, Num +/-	Linksklick auf die drei Pfeile am linken oberen Bildrand. Die drei Pfeile stehen für drei verschiedene Geschwindigkeiten.
Forschen	F & E Button	R	Linksklick auf den „Forschen-Button“, um in das entsprechende Menü zu kommen.
Entwickeln	F & E Button	D	Linksklick auf den „Entwickeln-Button“, um in das entsprechende Menü zu kommen.
Squad	Squad	S	Linksklick auf den „Personal“-Button, um zur Auswahl der Soldaten und deren Ausrüstung zu gelangen.
Glossar	Glossar Button	G	Linksklick auf den „Glossar“ Button bringt Sie zum Online-Hilfe Fenster.
Menü	Menü Button	Esc	Linksklick des „System Menü“ Buttons bringt Sie zum Hauptmenü des Spiels.
Speichern	keine	Ctrl + S	Linksklick auf „System Menü“ Button und anschließend auf „Spiel speichern“.
Spiel Laden	Keine	Ctrl + L	Linksklick auf „System Menü“ Button und anschließend auf „Spiel laden“.



Quick Save	Keine	Alt + S	Drücken Sie „Alt“ und "S" für schnelles Speichern des Spiels.
Quick Load	Keine	Alt + L	Drücken Sie „Alt“ und "L" für schnelles Laden des letzten Quick-Save-Spielstandes.
Optionen	Keine	O	Linksklick auf „System Menü“ Button und anschließend auf „Optionen“

3.2.2 Taktisches Spiel

Aktion	Maus	Taste	Beschreibung
<i>Ansicht</i>			
Bewegen	Bildschirmrand	Pfeile	Bewegt die Ansicht in die Richtung des Mausursors
Kamera	Shift + Alt	keine	Drücken und halten Sie Shift und Alt, um die schwenk Ansicht in die entgegengesetzte Richtung zu bewegen.
Ziehen	Alt + ziehen	Pfeile	Halten Sie Alt gedrückt und bewegen Sie die Maus. Die Ansicht wird über den Bildschirm „gezogen“
Rotieren	Ctrl od. Mitteltaste	Delete/ End oder Ctrl + Pfeile	Drücken und halten Sie die mittlere Maustaste (oder das Mausrad) oder drücken Sie Ctrl und bewegen Sie die Maus, um die Kamera rotieren zu lassen. Zum gleichen Zweck können Sie auch die Tasten Delete und End benutzen.
Ansicht kippen	Ctrl oder Mitteltaste	PgUp/ PgDn oder Ctrl + Pfeile	Drücken und halten Sie die mittlere Maustaste (oder das Mausrad) oder drücken Sie Ctrl und bewegen Sie die Maus, um die Ansicht zu kippen. Zum gleichen Zweck können Sie auch die Tasten PageUp und PageDown benutzen.
Zoom in / out	Keine	Num pad *	Drücken Sie die Stern-Taste auf Ihrem numerischen Pad um zu zoomen. Drücken Sie es nochmal, um erneut zu zoomen..
Vorherige Ansicht	Keine	Back- space	Drücken Sie Backspace, um die vorherige Ansicht aufzurufen. Diese Funktion können Sie auch mehrfach anwenden.
Nächste Ansicht	Keine	\	Drücken Sie \, um zur nächsten Kameraposition zu schwenken (falls Sie zuvor Backspace gedrückt haben). Nutzen Sie Backspace und Backslash, um durch die einzelnen Positionen zu gehen, die durch das Spiel für Sie ausgewählt wurden.



Kamera zurückstellen	Keine	Home	Drücken Sie die Home-Taste, um zur Ausgangsposition zurück zu kehren.
Zentrieren	Doppelklick	Z	Doppelklicken Sie einen Bereich oder drücken Sie Z, um die Ansicht auf diesen Bereich zu zentrieren.
Feind zentrieren	Feind Icon	Tab	Linksklicken Sie auf das Alien-Symbol im Fenster Ihres Soldaten oder drücken Sie die Tab-Taste, um die Ansicht auf den Feind zu richten. Drücken Sie mehrfach die Tab-Taste, um sämtliche Feinde aufzurufen, die der Soldat sehen kann.
Folgen-Modus	Keine	F2	Drücken Sie F2 und die Kamera folgt Ihrem ausgewählten Soldaten.
Normal-Modus	Keine	F1	Drücken Sie F1, um den Folgen-Modus abzuschalten.
Schnelle Kamera	Keine	Um-schalt-taste	Drücken Sie die Umschalttaste (Caps Lock), um die Kamerabewegungen zu beschleunigen. Drücken Sie sie erneut, um zur normalen Geschwindigkeit zurück zu kehren

Auswahl & Gruppenkontrolle

Auswahl	Links-klick	1-7	Linksklicken Sie einen Soldaten oder sein Porträt, um ihn auszuwählen. Sie können dazu auch die Tasten „1“ bis „7“ drücken (die Zahlen entsprechen Ihren Rekruten von links nach rechts).
Auswählen & zentrieren	Doppel-klick	1-7, Doppel tap	Doppelklicken Sie einen Soldaten oder sein Porträt, um ihn auszuwählen und zuzentrieren.
Nächsten Soldaten wählen	Alt + Mausrad	Keine	Drücken und halten Sie Alt und scrollen Sie anschließend mit dem Mausrad von einem Soldaten zum anderen.
Gruppe zusammen-stellen	Keine	Alt + 8-0	Wählen Sie Soldaten für Ihre Gruppe aus, dann drücken und halten Sie Alt und eine Taste von „8“ bis „0“. Sie können bis zu drei Gruppen auf diese Weise zusammenstellen.
Gruppe auswählen	Keine	8-0	Drücken Sie eine Taste von „8“ bis „0“, um die entsprechende Gruppe aufzurufen.
Alle auswählen	Keine	Ctrl + A	Drücken und halten Sie Ctrl, dann „A“, um alle Rekruten auszuwählen.
Nächster ohne Befehle	Keine]	Drücken Sie], um den nächsten Soldaten ohne Befehle auszuwählen.
Vorheriger ohne Befehle	Keine	[Drücken Sie [, um den vorherigen Soldaten ohne Befehle auszuwählen.

*Befehle*

Befehl erteilen	Rechts-klick	Keine	Rechtsklicken Sie auf den Empfänger, um einen Befehl zu erteilen. Die Art des Befehls hängt auch immer vom Ziel und von der Art der Bewaffnung des Soldaten ab. Siehe unten.
Bewegen	Bewegungs-Button	M	Drücken Sie den Bewegungs Button oder "M", anschließend klicken Sie auf den Befehlsempfänger.
Angriff	Angriffs-Button	A	Drücken Sie den Angriffs-Button oder "A", anschließend markieren Sie per Linksklick das Ziel. Falls eine feindliche Einheit in der Nähe ist, wird sie angegriffen. Ansonsten erfolgt ein Flächenangriff.
Warten	Warten-Button	W	Drücken Sie den Warten-Button oder "W", um der ausgewählten Einheit den Warten-Befehl zu erteilen.
Nachladen	Nachladen-Button	R	Drücken Sie den Nachladen-Button oder drücken Sie "R" damit Ihre Waffe nachgeladen wird.
Öffnen	Benutzen-Button	U	Drücken Sie den Benutzen-Button oder "U", dann linksklicken Sie den Gegenstand den Sie benutzen oder öffnen wollen.
Werfen	Werfen-Button	T	Drücken Sie den Werfen-Button oder "T", dann linksklicken Sie die Position auf die Sie den Gegenstand werfen wollen, den Ihr Rekrut gerade in der Hand hält.
Alle Befehle widerrufen	Cancel Orders	C	Drücken Sie "C", um alle Befehle und Befehlsketten zu löschen.
Letzten Befehl aufheben	Letzten Befehl aufheben	Shift + C	Drücken und halten Sie die Shift-Taste, dann drücken Sie "C", um den letzten Befehl zu löschen.
Gehen/ Rennen	Gehen/ Rennen Button	Q/E	Drücken Sie den Gehen/Rennen-Button oder "Q", um zwischen den beiden Modi zu wechseln. Beachten Sie, dass der neue Bewegungsmodus erst für Befehle aktiviert wird, die nach dem Drücken des Buttons erteilt wurden.
Stehen/ Knie	Stehen/ Hinknien Button	X/V	Drücken Sie den Stehen/Hinknien-Button oder "X" und "V", um zwischen stehen und knien zu wechseln.

Spieflusskontrolle

Fortsetzen/ Pause	Geschwindigkeits-Buttons	Leer taste	Drücken Sie einen Geschwindigkeits-Button oder die Leertaste, um das Spiel zu unterbrechen bzw. fortzusetzen.
--------------------------	--------------------------	------------	---



Geschwindigkeit ändern	Geschwindigkeits-Buttons	Num pad +/-	Drücken Sie einen anderen Geschwindigkeits-Button oder "+" und "-" auf Ihrem numerischen Pad, um den Ablauf zu beschleunigen oder zu verlangsamen.
Hauptmenü	Menü Button	Esc	Drücken Sie den Menü Button oder Escape, um in das Hauptmenü zu gelangen.
<i>Sonstiges</i>			
JPG Screenshot	Keine	Ctrl + Alt + P	Halten Sie Ctrl und Alt gedrückt und drücken "P", um einen Low-Quality Screenshot im JPEG Format zu erstellen.
TGA Screenshot	Keine	Ctrl + Alt + T	Halten Sie Ctrl und Alt gedrückt und drücken "T", um einen High-Quality Targa Screenshot zu erstellen.

Voreinstellungen:

Nachstehende Voreinstellungen sagen Ihnen, was passiert, wenn Sie die rechte Maustaste betätigen, abhängig davon, was Sie gerade in der Hand haben und was Sie anklicken:

Ziel	Waffe	Befehl
Freies Gelände	Alle	Bewegen
Tür	Alle	Tür öffnen
Unpassierbares Gelände	Alle	Kein Befehl
Feind	Direktes Feuer	Feind angreifen
Feind	Indirektes Feuer	Flächenangriff
Freund	Alles außer Medikit	Bewegen
Freund	Medikit	Heilen
Gegenstand	Alle	Bewegt und öffnet den Ausrüstungs-Screen



3.3 Screens

Strategischer Screen

Geschwindigkeitskontrolle: die drei Pfeile entsprechen drei Geschwindigkeiten, aufsteigend von links nach rechts. Sie können auch jederzeit die Leertaste drücken, um das Spiel zu unterbrechen

Noch unerledigte taktische Missionen (die roten Pins). Klicken Sie es an, um das Menü zu öffnen, dann wählen Sie „akzeptieren“, um die Mission zu starten.

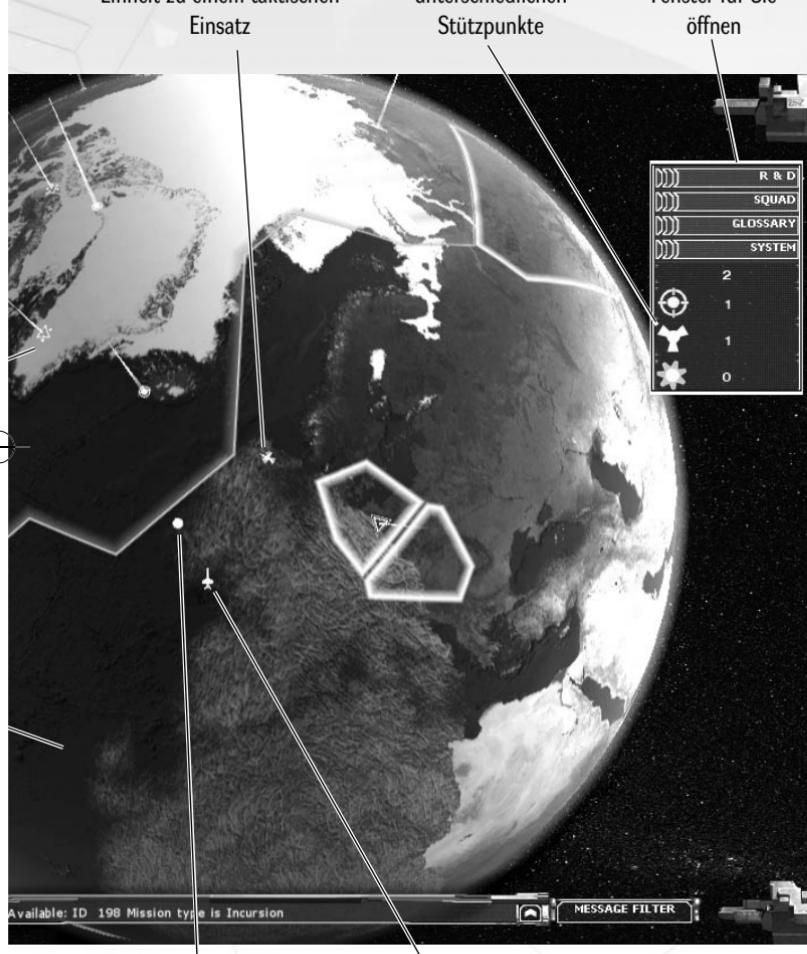
Ihre Stützpunkte (die blauen Pins). Anklicken, um das Menü zu öffnen und den Typ der Basis zu ändern

Zoom und Tilt-Controls: Klicken Sie die Buttons an, um ein- und auszuzoomen und die Ansicht zu verändern. Alternativ können Sie auch +/- des Num-Pads zum Zoomen benutzen bzw. rechtsklicken, um zu rotieren.

Hinweis Button: Informationen für Spieler, die das erste Mal spielen.



Nachrichten-Anzeige: zeigt Informationen über aktuelle Ereignisse im Spiel an.



en

Feindliches UFO auf
einem Aufklärungsflug

Ihr Flugzeug fängt ein
feindliches UFO ab



Ausrüstungs-Screen

Diese drei Kategorien informieren Sie über den Soldaten (z.Z. „besondere Fähigkeiten“ oder „Skills“)

Informationsfeld. Der Inhalt hängt von der gewählten Kategorie ab.

Das Feld „Gegenstand in der Hand“. Zur Zeit ausgerüstet mit einer Pump-Gun.

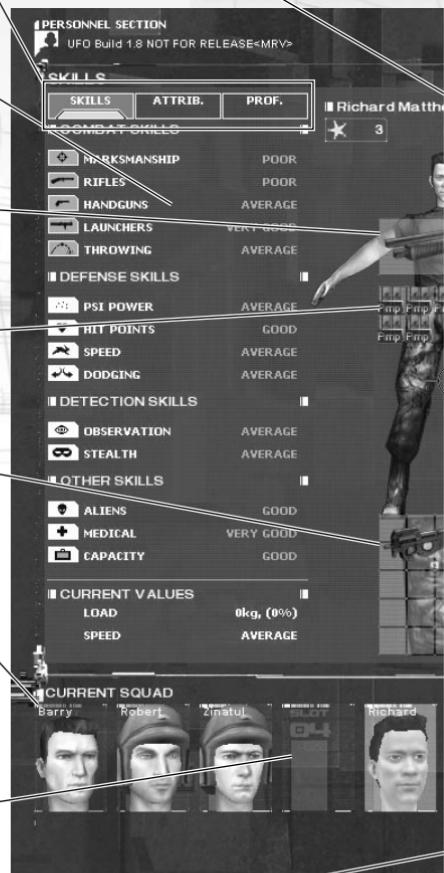
Das Feld „Gegenstände im Gürtel“. Zur Zeit ausgerüstet mit Pump-Gun Munition.

Das Feld „Gegenstände im Rucksack“. Zur Zeit ausgerüstet mit einer Ersatzwaffe (P90 Defensiv-Waffe) und entsprechender Munition.

Ihre Einheit. Klicken Sie auf einen Soldaten, um ihn auszurüsten. Ziehen Sie ihn nach rechts, um ihn aus der Einheit zu entfernen.

Ausgewählter Soldat. Beachten Sie den rötlichen Hintergrund.

Pfeil zum Entfernen von Ausrüstungsgegenständen

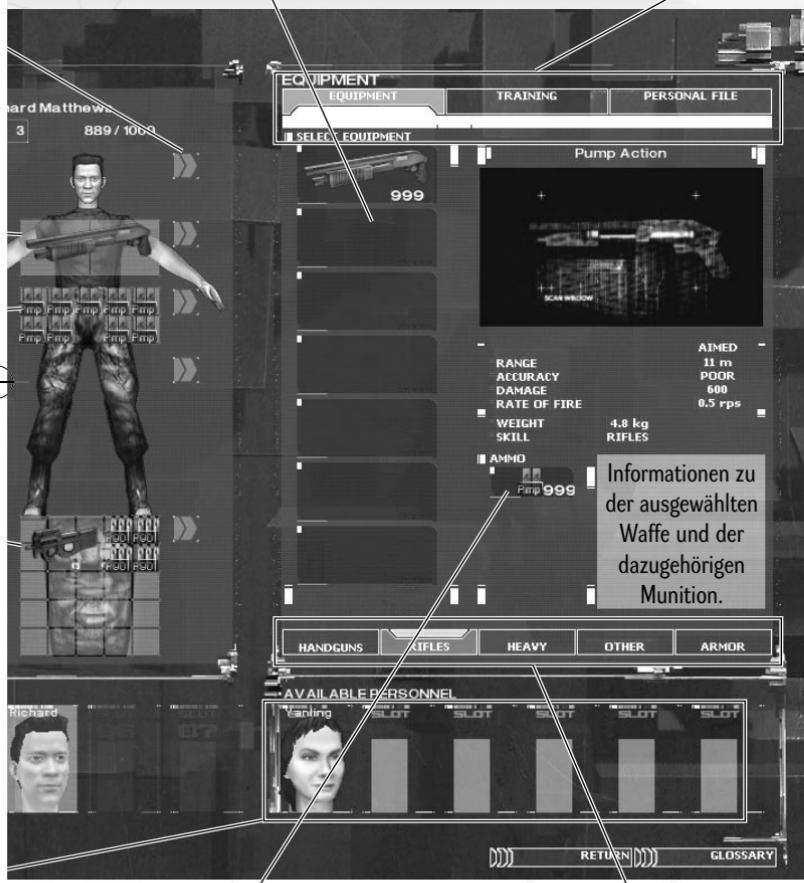


Verfügbare Soldaten für Ihre Einheit. Ziehen Sie diese auf die gewünschte Position auf der linken Seite, um sie Ihrer Einheit anzuschließen.



Ausrüstung. Um Ausrüstung aufzunehmen, ziehen Sie diese mit Ihrer Maus zum gewünschten Platz an Ihrem Soldaten (der Platz muss frei sein. Falls nötig, entfernen Sie Gegenstände vorher).

Diese drei Kategorien erlauben Ihnen, einen Soldaten auszurüsten, ihn zum Training zu schicken oder sich sein Profil anzusehen.



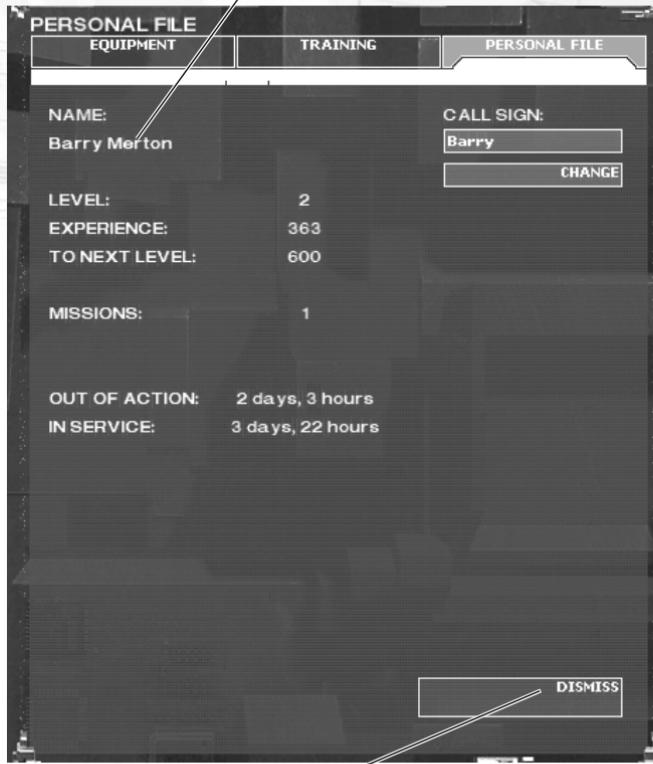
ziehen Sie der Reservemunition für die ausgewählte Waffe. Ziehen sie diese ließen. zum Gürtel oder Rucksack.

Diese Kategorien wechseln zwischen den verschiedenen Waffengattungen und den Schutzpanzern.



Personalakte

Rufzeichen des Soldaten. Klicken Sie es an und machen Sie Ihr eigenes Rufzeichen, wenn Sie wünschen, dass der Soldat unter anderem Namen erscheint.



„Soldat entlassen“ Button. Klicken Sie diesen Button, um den Soldat dauerhaft zu entlassen (er wird dann nicht mehr als verfügbarer Rekrut erscheinen).



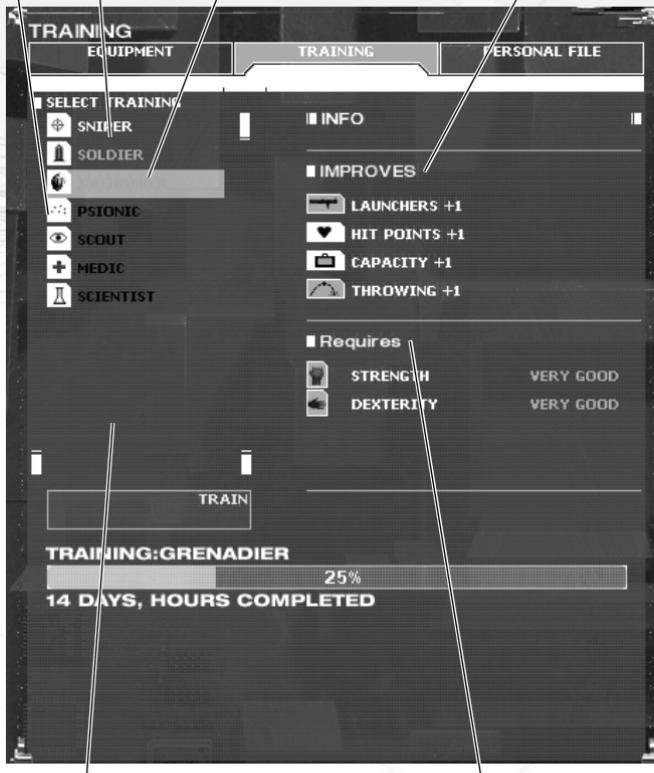
Training

Die Liste der Trainings.

Trainings, die sofort begonnen werden können.

Trainings, für die der Soldat die Mindestvoraussetzungen nicht erfüllt.

Folgen des ausgewählten Trainings. Die grau gehaltenen Eigenschaften wurden bereits durch ein anderes Training verbessert.



Abgeschlossene Trainings

Trainings - Mindestvoraussetzungen für den ausgewählten Soldaten.



Forschungs-Screen

Die zwei Buttons wechseln zwischen den Fenstern für Forschung und Entwicklung.

Dies ist die Liste der Forschungen, die in drei Unterkategorien fallen: „bereit zur Forschung“, „noch nicht zur Forschung bereit“ (z.B. weil noch ein Gegenstand oder ein anderes Forschungsergebnis fehlt) und „bereits erforscht“. Natürlich gibt es noch eine Vielzahl weiterer Technologien. Da sie aber bisher in keine der drei Kategorien fallen, sind sie für den Spieler noch nicht sichtbar.

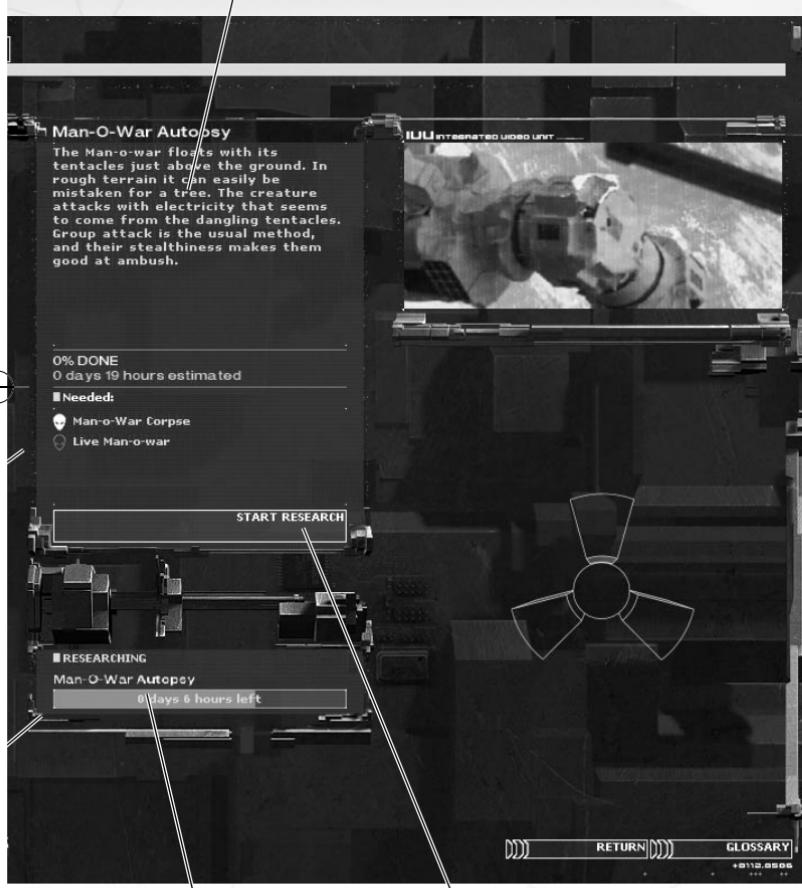
Vorbedingungen: Ausgefüllte Symbole stehen für notwendige Gegenstände, umrandete Symbole sind hilfreich, aber nicht zwingend notwendig (mit solchen Gegenständen wird man schneller zu Ergebnissen kommen). Ein rotes Symbol bedeutet, dass der Gegenstand fehlt. Die Form des Symbols zeigt die Art des Gegenstands an.



Zeit bis zum Abschluss der aktuellen Forschung



Beschreibung der Technologie



Anzeige des
Forschungsverlaufs

“Forschung starten”
Button



Taktischer Screen





Die Pläne des Soldaten. Die Farbe des Plans entspricht der Farbe des Screens des Soldaten. Der erleuchtete Plan ist der des gerade ausgewählten Soldaten (grün), während die anderen Pläne dunkler gehalten sind.

Kommando-feld



3.4 Cursors

3.4.1 Strategisches Spiel



Dies ist der Auswahl-Cursor



Dies ist der Warten-Cursor. Er erscheint, wenn das System gerade lädt.

3.4.2 Taktisches Spiel



Dies ist der Auswahl Cursor.



Dies ist der Bewegungs-Cursor. Die grüne Variante zeigt an, dass das Feld zugänglich ist. Rot bedeutet, dass die Einheiten dieses Gebiet nicht betreten können.



Dies ist der Angriffs-Cursor. Die grüne Farbe zeigt an, dass das Ziel angegriffen werden kann, rot bedeutet, das Ziel kann nicht attackiert werden (der Soldat ist zu weit entfernt, hat keine Munition usw. Nach einem rechten Mausklick zeigt Ihnen die Nachrichten-Zeile, weshalb kein Angriff möglich ist)



Dies ist der Flächenangriff-Cursor. Ist der Pfeil grün, kann die Fläche angegriffen werden, ist sie rot, ist ein Angriff nicht möglich. Das Quadrat darunter ist grün, wenn etwas zerstört werden kann (z.B. ein Zaun). Ist das Quadrat violett, dann sind die Gebäude unzerstörbar, ist es weiß, dann liegt das Ziel über leerem Gelände.



Dies ist der Öffnen/Benutzen Cursor. Er erscheint in grün, wenn eine Tür geöffnet werden kann. Wenn er rot ist, dann gibt es in dem Planquadrat nichts zu öffnen oder zu benutzen.



3.5 Icons

3.5.1 Strategisches Spiel

	Technische Basis		Eindringen von Aliens in unser Territorium
	Forschungsstation		Verteidigen Sie unsere Basis gegen Aliens
	Militärbasis		Befreien Sie das Territorium oder die Stadt
	Repulsor Basis		Story-basierende Mission
	Alien-Basis einnehmen		Rettungsmission
	gelandetes UFO erforschen		
	abgestürztes UFO erforschen		

3.5.2 Taktisches Spiel

	bewegen		arbeitsunfähig
	angreifen		gelähmt
	warten		kopfgesteuert
	nachladen		verwirrt
	ausrüsten		geheilt
	manipulieren		andere



Technische Hilfe

Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindung setzen, bereiten Sie bitte eine detaillierte Spezifikation Ihres Computers und eine genaue Beschreibung Ihres Problems vor. So können wir Ihnen am schnellsten weiterhelfen.

Benötigte Informationen:

Für weitere Informationen und Updates besuchen Sie bitte:

www.ufo-aftermath.com
www.cenega.com

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung:

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor der Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.



Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung:

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genügend Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten eingelegt werden.

Lizenzvereinbarung:

Wichtig! Bitte sorgfältig lesen!

BITTE LESEN SIE DIESE LIZENZVEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH BEVOR SIE DIE SOFTWARE INSTALLIEREN.

Dieses Softwareprogramm, sämtliche Druckerzeugnisse, jegliche Online- oder elektronische Dokumentation sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber und Leistungsschutzrechte sind vorbehalten. Cenega Publishing behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung:

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software sind Sie berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und Sie im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software sind. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechts ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung:

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation, oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Cenega Publishing untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Cenega Publishing sind Sie ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produktes in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekomprimierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zu widerhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie:

Der Lizenzinhaber übernimmt für dieses Produkt eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon). Innerhalb der Garantiezeit beseitigt der Lizenzinhaber unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen. Im Garantiefall geben Sie bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an Ihren Händler. Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.



Phoenix Einheit Feldhandbuch

Credits

ALTAR interactive

Project Manager
Rádim Křivánek

Design Lead
Martin Klíma

Lead Programmer
Tomáš Hlucháň

Creative Director
Tomáš Kučerovský

Art Director
Rádum Pech

Programmers
Aleš Borek
Jakub Gajda
Martin Holla
Štěpán Hrtoň
Otakar Nieder
Michal Světlý

Freelance Programmers
Vladimír Kadlec
Jiří Kloc

Artists
Michal Hochmajer
Martin Horák
Lukáš Kraina
Jan Krátký
Oldřich Kříž
Ludovít Lukáč
David Zapletal

Freelance Artists
Jan Brychta
Ladislav Brychta
Lukáš Jevčák
Jan Štambera

Animators
Jan Absolín
Daniel Falta
Leoš Smutný

Designers

Filip Munz
Ondřej Netík
Lukáš Veselý
Václav Vymazal
Petr Zapletal

Cinematics

David Spáčil
Michal Hochmajer
Michal Kulheim

Sound engineer
Tomáš Brejsek

Webmaster

Marek Blažek
Team Support
Robert Hoffmann
Martin Horák
Jiří Rýdl

Playtesters

Filip Drábek
Lukáš Gregor
Hana Holoubková
David Karban
Petr Kolešník
Petr Kovářík
Radim Krulík
Lukáš Kubíček
David Peša
Jaroslav Škráha
Josef Skorkovsky
Michal Valák

Special Thanks To
Vladimír Chvátíl
Mark Reemsnyder
Paul Whipp

CENEGA PUBLISHING

www.cenega.com

Producer

Ondřej Laba

Marketing & PR Director
Sonia Khebere

PR UK
Caroline Stokes

Marketing & PR
Andrea Sladková
Brian Faller

Localisation & Production Director
Miroslav Papež

Lead Game Tester
Marek Stasny

Sales Director
Karen Klein

Sales Assistant
Michelle Barta

Voice Casting, Direction and Recordings
TransEvolution Ltd.

Built on ALTAR
interactive's pRay engine
Uses Miles Sound System.
Copyright © 1991-2003
by RAD Game Tools, Inc.
Uses Bink Video.
Copyright (C) 1997-2003
by RAD Game Tools, Inc.