

UFO: Afterlight

Bitwa o Marsa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

UFO: Afterlight

autor: Marcin „jedik” Terelak

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Ekran gry	4
Sfera strategiczna	15
Tworzenie i rozwój oddziału	20
Atrybuty	20
Rozwój oddziału	22
Wyposażanie oddziału	30
Sfera taktyczna	34
Marsjanie	35
Retikulianie	37
Zwierzoludzie	38
Solucja	41

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wstęp

Witam wszystkich w poradniku poświęconym grze Ufo: Bitwa o Marsa (Afterlight). BoM to najnowszy tytuł ze stajni Altara, który zamyka trylogię gier o walkach z Obcymi. Tytuł ten jest w wielu elementach bardzo podobny do poprzednich części. Z tego też powodu poradnik ten dedykuję osobom, które dopiero zaczynają przygodę z serią i nie mają pomysłu jak tę grę „ugryźć”. Będzie on również pomocny dla osób, które jakkolwiek „utknęły” i nie wiedzą w jaki sposób ożywić fabułę gry. Nie jest to natomiast tekst dla weteranów. Chociażby dlatego, że Afterlight oferuje te same problemy, które rozwiążali już oni przy okazji wcześniejszych odsłon. Poradnik powstał w oparciu o realia gry dla poziomu trudności „normalny”, w wersji 1.4. Jeśli gra na tym poziomie będzie dla was zbyt trudna (może się tak zdarzyć), to rozpocznijcie ją jeszcze raz na niższym poziomie. No dobrze. Dość gędzenia, gdy Obcy podbierają nam Marsa. Zakładajcie skafandry, drukujcie poradnik i odpalajcie grę! Powodzenia!

Ekran gry



Ekran bazy (A)



Z poziomu tego ekranu można rozbudowywać główną bazę. Składa się on z pól na budynki zewnętrzne (1). Pól na pomieszczenia wewnętrzne (2) i przycisku budowy (3). Aby wznieść budynek zewnętrzny należy kliknąć na przycisku budowy, przeciągnąć wybraną budowlę zewnętrzną na wolne miejsce budynku zewnętrznego (1) i kliknąć LPM. Procedura budowy pomieszczeń wygląda tak samo, z tym iż mogą być umieszczone wyłącznie wewnątrz tzw. kopuł - 2.

Ekran podsumowania (B)

The screenshot displays the 'Overview' screen in the game UFO: Afterlight. It features a top navigation bar with icons for Base, Overview, Research, Production, Storage, People, Squads, Equipment, and Diplomacy. The main area is divided into several sections:

- Territory Overview Table:** A table with columns for Territory name, Metal, Fuel, Chemicals, Crystals, Noble metals, Energy, Radar, and Terrestrial. A yellow '1' is placed over the 'Chemicals' column.
- Mission Statistics:** A small table showing Active missions (15), Successful missions (205), and Failed missions (52). A yellow '3' is placed over the 'Successful missions' value.
- Human Statistics Table:** A table with columns for Humans, Aliens, and Drones. It lists counts for Soldiers, Soldiers / Scientists, Soldiers / Technicians, Scientists, Technicians, and Scientists / Technicians. A yellow '4' is placed over the 'Soldiers / Technicians' value.
- Resource Production and Trade Table:** A table with columns for Metal, Fuel, Chemicals, Crystals, Noble metals, Energy, and Water. It shows Production, Trade, and Total level for each resource. A yellow '2' is placed over the 'Noble metals' column.
- Summary Statistics Table:** A table showing Territories owned (41), Territories discovered (79), Radar stations (31), Transforming stations (34), and Termination progress (100%). A yellow '5' is placed over the 'Radar stations' value.

Additional elements include a character portrait of Neil Barker (Home base steward) and buttons for Storage and Diplomacy.

Ekran podsumowania zawiera szereg statystyk i informacji o „imperium” gracza. Składa się on z: tabeli prowincji (1), wykazu dostępnych surowców (2), statystyk misji (3), statystyk personelu (4), statystyk prowincji (5). **UWAGA!** Liczba dostępnych surowców wyświetlana jest w najniższym wierszu tabeli dostępnych surowców.

Ekran nauki (C)



Ekran nauki umożliwia prowadzenie badań naukowych. Składa się on z: paneli zespołów naukowych (1), tabeli zadań przydzielonych do aktualnie wybranego zespołu (2), przycisków technologii (dostępne, niedostępne, ukończone – 3), panelu technologii (4), belki dostępnych naukowców (5). Aby utworzyć zespół naukowców kliknij na wizerunku naukowca znajdującego się na belce dostępnych naukowców (5) i przeciągnij do go panelu zespołu naukowego (1). W jednym zespole naukowym może pracować do 4 naukowców. Liczba dostępnych paneli zespołów naukowych równa jest liczbie wybudowanych laboratoriów. Aby skierować technologię do opracowania należy wykonać następujące czynności. Utworzyć zespół naukowców. Wybrać go (kliknięcie LPM na jego panelu). Kliknąć dwukrotnie LPM na pożądanej technologii. Technologia zostanie przesunięta do tabeli zadań przydzielonych do danego zespołu. W górnym-prawym rogu ekranu badań wyświetlany jest opis wybranej technologii wraz z wymaganiami, które należy spełnić by mogła ona zostać opracowana. Czerwonym kolorem sygnalizowane są wymagania, których nie udało się jeszcze spełnić.