Official Strategies/Tactics/Tips/Tricks

Table Of Contents

- 1 Information
- 2 German (Deutsch) Strategies & Tactics
  - 2.1 Spielstrategien
  - 2.2 Grundstrategien
    - 2.2.1 Grundstrategie No.1 “Basisaufbau”
    - 2.2.2 Grundstrategie No.2 “Spezialisierung”
    - 2.2.3 Grundstrategie No.3 “Instandsetzung”
    - 2.2.4 Grundstrategie No.4 “Verschwende keine Energie!”
    - 2.2.5 Grundstrategie No.5 “Aufrüstung”
    - 2.2.6 Grundstrategie No.6 “Der andere Weg”
  - 2.3 Defensivstrategien
    - 2.3.1 Defensivstrategie No.1 “Full Power”
    - 2.3.2 Defensivstrategie No.2 “Ersatzkraftwerk”
    - 2.3.3 Defensivstrategie No.3 “Rückzug”
    - 2.3.4 Defensivstrategie No.4 “Sektorverteidigung”
    - 2.3.5 Defensivstrategie No.5 “Raus aus der Schusslinie”
    - 2.3.6 Defensivstrategie No.6 “Bleib unentdeckt”
  - 2.4 Offensivstrategien
    - 2.4.1 Offensivstrategie No.1 “Blitzkrieg”
    - 2.4.2 Offensivstrategie No.2 “Sturmangriff”
    - 2.4.3 Offensivstrategie No.3 “Überraschungsangriff”
    - 2.4.4 Offensivstrategie No.4 “Das fliegende Auge”
    - 2.4.5 Offensivstrategie No.5 “Der Stoudsonsche Vernichtungsschlag”
- 3 German (Deutsch) Gameplay FAQ
  - 3.1 Tips & Tricks vom URBAN ASSAULT Team / Fragen zum Gameplay
    - 3.1.1 1. Schnelleinstieg
    - 3.1.2 2. Wie baue ich Fahrzeuge oder Gebäude?
    - 3.1.3 3. Wie funktioniert das Energiesystem?
    - 3.1.4 4. Wie kann ich beamen?
    - 3.1.5 5. Was ist ein Beamgate?
    - 3.1.6 6. Wie benutze ich die Übersichtskarte (Map)?
    - 3.1.7 7. Was ist ein Schwadron-Manager?
    - 3.1.8 8. Was bewirken die einzelnen Aggressionstufen?
- 4 German (Deutsch) Tips & Tricks
- 5 English Strategies & Tactics
  - 5.1 Game Strategies
  - 5.2 Basis Strategies
    - 5.2.1 Basis-strategy #1 "Building up your base"
    - 5.2.2 Basis-strategy #2 "Specialization"
    - 5.2.3 Basis-strategy #3 "Repairing"
    - 5.2.4 Basis-strategy #4 "Don’t waste energy!"
    - 5.2.5 Basis-strategy #5 "Upgrading"
    - 5.2.6 Basis-strategy #6 "The other way"
  - 5.3 Defensive Strategies
    - 5.3.1 Defensive-strategy #1 "Full Power"
    - 5.3.2 Defensive-strategy #2 "A powerstation as a replacement"
    - 5.3.3 Defensive-strategy #3 "Retreat"

        - 5.3.4 Defensive-strategy #4 "Defense of sectors"
        - 5.3.5 Defensive-strategy #5 "Get out of the line of fire"
        - 5.3.6 Defensive-strategy #6 "Stay undiscovered"
    - 5.4 Offensive Strategies
        - 5.4.1 Offensive-strategy #1 "Blitzkrieg"
        - 5.4.2 Offensive-strategy #2 "Launch an Assault"
        - 5.4.3 Offensive-strategy #3 "Surprise attack"
        - 5.4.4 Offensive-strategy #4 "The flying eye"
        - 5.4.5 Offensive-strategy #5 "The Stoudson-strike"
- 6 English Gameplay FAQ
    - 6.1 Tips & Tricks by the URBAN ASSAULT Team / Questions to the Gameplay
        - 6.1.1 1. Short Instructions
        - 6.1.2 2. How do I construct new buildings and vehicles?
        - 6.1.3 3. How does the Energy system work?
        - 6.1.4 4. How do I beam my host-station?
        - 6.1.5 5. What is a Beam Gate?
        - 6.1.6 6. How do I use the map?
        - 6.1.7 7. What is a squadron manager?
        - 6.1.8 8. What influence do the different Aggression-levels take?
- 7 English Tips & Tricks
- 8 Notes

The article for official strategies/tactics/tips/tricks from UA developers.

(This article is currently under construction!)

1 Information

There are numerous officially published strategies, tactics, tips, and tricks documented by various UA developers, and this article covers some of them. The information here is especially valuable for new players. Learning and mastering the many different aspects of the basics are imperative for smooth and enjoyable gameplay experience.

Make sure to check the official game Help files as well for further information!

The contents in this page are based on the original text sources. Therefore, they may contain typos or errors.

2 German (Deutsch) Strategies & Tactics

2.1 Spielstrategien

Um Im Kampf bestehen zu können und das eigene Überleben zu sichern, sind Strategien notwendig, um den Gegner vollkommen zu vernichten. Hierbei ist zu bedenken, daß jede, der hier genannten Strategien situationsabhängig ist. Eine Strategie die ein Vorhandensein eines Kraftwerks erfordert, kann nur in veränderter Form auf eine Mission angewand werden, in der es keine vordefinierten Kraftwerke gibt.

Diese Strategien sind Anregungen; sie können miteinander verknüpft und variiert werden.

Es sind drei Kategorien von Strategien definiert worden. Die Grundtrategie: sie sind wichtig, um defensiv und offensiv aggieren zu können.

Unter anderem wird hier erklärt, wie die Basis am besten aufgebaut und geschützt werden kann.

Die Defensivstrategien geben Hilfe zum Selbstschutz wobei die Anwendung dieser Beispiele auch abhängig von der Wahl der Strategien des Gegners sein kann.

Die Dritte Vorgehensweise, ist die Offensivstrategie. Bei diesen Beispielen handelt es sich um Angriffsoptionen, um den Gegner schnell und wirkungsvoll zu vernichten.

2.2 Grundstrategien

2.2.1 Grundstrategie No.1 “Basisaufbau”

Du solltest Dir auf jeden Fall das Missionbriefing aufmerksam durchlesen und Dir die dazugehörige Karte anschauen. Dort kannst Du manchmal schon erfahren, ob es ein Kraftwerk in der Nähe gibt, das Du erobern kannst. Ein Kraftwerk ist das erste, was Du für einen erfolgreichen Kampf benötigst. Falls Du Kraftwerke bauen kannst, baue eins und beam Dich darauf. Wenn Du ein Kraftwerk erobert oder gebaut hast, schaue auf die Energieflußanzeige oben links. Optimiere den Energiefluß durch Sektoreroberung. Zur schnelleren Sektoreroberung baue Fahrzeuge (Fox, Wasp, Firerfly), befehle ihnen Kampfstrategie 4 und gebe ihnen Wegpunkte durch das Gebiet vor, das sie erobern sollen. Um Dich vor Angriffen zu schützen, baue einige Flugabwehrstellungen um deine Kraftwerke herum und stationiere einige Fox und Wiesel in der Nähe. Baue eine Radarstation (falls möglich) und sende Satelliten aus, um möglichst viel vom Kampfgebiet und vor allem die Gegner zu sehen.

2.2.2 Grundstrategie No.2 “Spezialisierung”

Setze Deine Fahrzeuge immer nach ihrer Eignung ein. Wozu sich ein Fahrzeug eignet, siehst Du an einer Tabelle, die bei der Fahrzeugauswahl erscheint oder in der Fahrzeugbeschreibung der einzelnen Rassen auf dieser Webseite.

2.2.3 Grundstrategie No.3 “Instandsetzung”

Kampfstationen, Einheiten, und Flugabwehrstellungen laden ihre Energie in der Nähe von eigenen Kraftwerken auf und verlieren Energie in der Nähe von feindlichen oder neutralen Kraftwerken. Wenn Deine Truppen nach einem Kampf nicht mehr viel Energie besitzen, schicke sie zu einem Deiner Kraftwerke. Einheiten, außer bei Kampfstrategie 5, flüchten automatisch zur Kampfstation um sich am Kraftwerk aufzuladen, wenn ihre Durchschnittsenergie unter 20% liegt.

2.2.4 Grundstrategie No.4 “Verschwende keine Energie!”

Sind Deine Batterien voll aufgeladen, baue sofort neue Fahrzeuge oder Gebäude. Deine Batterien werden sich wieder füllen, wenn Du ein Kraftwerk besitzt, aber sie haben nur einen begrenzten Speicher.

2.2.5 Grundstrategie No.5 “Aufrüstung”

Halte unbedingt Ausschau nach Technologieaufrüstsektoren und erobere diese. Dies machst Du, indem Du eine Einheit baust und sie mit Kampfstrategie 2 zum Technologieaufrüstsektor schickst. Haben sie ihn erobert, bekommst Du entweder ein neues Fahrzeug, ein Gebäude oder eine Fahrzeugaufrüstung. Dadurch kann sich der Kampf zu Deinem Vorteil entwickeln.

2.2.6 Grundstrategie No.6 “Der andere Weg”

Solltest Du eine Mission, trotz verschiedener Strategien, nicht schaffen, hast Du zwei Möglichkeiten. Zum Einen, Du versuchst erst mal eine andere Mission, in der Du vielleicht ein besseres Fahrzeug bekommst und versuchst es dann noch einmal. Die zweite Möglichkeit ist, Du gehst in ein bereits gewonnenes Kampfgebiet zurück und schickst dort bessergeeignete Fahrzeuge ins Beamgate, um es damit zu probieren.

2.3 Defensivstrategien

2.3.1 Defensivstrategie No.1 “Full Power”

Schalte die Systembatterie ab, wenn diese voll aufgeladen ist. Dies bewirkt, daß der Systembatterie beim Bauen von Fahrzeugen oder beim Beamen keine Energie abgezogen wird und Du eine voll aufgeladene Systembatterie bei einem Angriff auf Deine Kampfstation besitzt. Dabei mußt Du beachten, daß nach Beschuß der Kampfstation sich die Systembatterie im abgeschalteten Zustand nicht auflädt. Die Systembatterie mußt Du also immer im Auge behalten, um sie gegebenenfalls wieder anzuschalten.

2.3.2 Defensivstrategie No.2 “Ersatzkraftwerk”

Errichte oder erobere ein Kraftwerk an einer anderen Stelle des Kampfgebietes, um Dich in Gefahrensituationen schnell wegbeamen zu können. Das Beamen zu eigenen Kraftwerken kostet keine Beamenergie, egal wie weit weg sie sich befinden.

2.3.3 Defensivstrategie No.3 “Rückzug”

Wird Deine Kampfstation angegriffen und Du hast keine Energie, kein Ersatzkraftwerk und auch keine Verteidigung, befehle Deinen Einheiten, die Du noch besitzt, Kampfstrategie 1. Sie werden sofort zu Deiner Kampfstation zurückkehren, um sie zu verteidigen.

2.3.4 Defensivstrategie No.4 “Sektorverteidigung”

Um bestimmte Sektoren, wie zum Beispiel Schlüsselsektoren oder Kraftwerke, zu verteidigen, schickst Du Fahrzeuge mit Kampfstrategie 2 dorthin. Sie werden den Sektor gegen Feinde verteidigen und ihn sofort zurückerobern, falls der Gegner ihn erobern konnte. Dafür eignet sich am besten ein Verband aus Fox und Jaguar.

2.3.5 Defensivstrategie No.5 “Raus aus der Schusslinie”

Wenn Du Dich mit Deiner Kampfstation zwischen zwei Gegnern befindest, versuche Dich dort wegzubeamen, um nicht gleichzeitig von zwei Seiten angegriffen zu werden. Suche Dir eine ruhige Stelle und errichte dort Deine Basis.

2.3.6 Defensivstrategie No.6 “Bleib unentdeckt”

Zerstöre feindliche Satelliten und Radarstationen, damit Deine Kampfstation nicht entdeckt wird.

2.4 Offensivstrategien

2.4.1 Offensivstrategie No.1 “Blitzkrieg”

Greife Deinen Gegner so schnell wie möglich an. Hat er sich erst einmal ausgebreitet und eine gut bewachte Basis errichtet, wird es schwerer ihn zu vernichten. Baue aus diesem Grund nur eine kleine, schwachgeschützte Basis um nicht zu viel Energie zu verbrauchen. Sende danach Satelliten aus, um die Position der feindlichen Kampfstation zu ermitteln. Hast Du sie geortet, sieh Dich nach einem sicheren Platz in der Nähe der feindlichen Kampfstation um, von dem aus Du einen Blitzkriegangriff starten kannst. Sind Deine Batterien voll aufgeladen, schalte die Baubatterie ab. Diese Abschaltung bewirkt, daß Du keine Bauenergie verliehrst, wenn Du Deine Kampfstation beamst. Ist die Baubatterie abgeschalten, beame Deine Kampfstation in kleinen Sprüngen an den Platz, von dem aus Du den Blitzkriegangriff starten willst. Das Beamen Deiner Kampfstation in kleinen Sprüngen benötigt weniger Beamenergie als die gleiche Entfernung mit einem großen Sprung. Hast Du Deinen Zielpunkt erreicht, baue ein Angriffsgeschwader aus schweren Panzern. Beame jetzt Deine Kampfstation zu Deiner Basis zurück und schalte die Baubatterie wieder an. Danach übernehme sofort die Kontrolle über ein Fahrzeug des Angriffgeschwaders. Mit der Taste [L] machst Du Dich zum Anführer des Geschwaders. Die anderen Fahrzeuge des Geschwaders werden Dir nun folgen. Greife jetzt die gegnerische Basis an und nutze zur normalen Kanone auch das Bord-MG (Taste[X]) zur Feindbekämpfung. Ist der Energievorrat und die Verteidigung der feindlichen Kampfstation schwach, sollte es für Dich kein Problem sein, den Sieg davonzutragen.

2.4.2 Offensivstrategie No.2 “Sturmangriff”

Siehst Du die gegnerische Kampfstation auf Deiner Karte, baue ein großes Heer aus mehreren Einheiten mit unterschiedlichen Fahrzeugen. Gib einer sehr gut bewaffneten und gepanzerten Einheit aus Tigern und mehreren Jaguar-Jagtpanzern den Befehl, mit Kampfstrategie 2 direkt die feindliche Kampfstation anzugreifen. Die anderen Einheiten schicke als Begleitschutz mit. Um die gegnerischen Truppen abzulenken, sende Truppenverbände aus schnellen, billigen Fahrzeugen wie Weasel oder Firefly voraus. Ist Dein Angriffsgeschwader kurz vor der gegnerischen Kampfstation, übernimm die Steuerung eines Deiner Kampfpanzer und führe den Angriff an. Der Vorteil dieser Aktion ist der verbesserte Schildschutz, den das Fahrzeug besitzt, wenn Du es selbst steuerst und die Möglichkeit, die Energiereste abgeschossener Fahrzeuge aufzunehmen. Dadurch wird die Energie Deines Fahrzeugs aufgeladen. Vergesse nicht das MG (Taste[X]) Deines Fahrzeuges beim Angriff auf den Gegner mitzubenutzen. Es erhöht Deine Feuerkraft. Sorge auch für Nachschub an Truppen. Baue, sobald Deine Batterien aufgeladen sind, neue Einheiten und schicke sie zur Unterstützung hinterher. Erkennst Du, daß der Gegner keine Kraftwerke bauen kann, versuche seine vorhandenen Kraftwerke zu zerstören. Dadurch wird sein Energienachschub gestoppt. Mit einer ausreichenden Menge an Fahrzeugen wird es Dir gelingen, den Gegner zu vernichten.

2.4.3 Offensivstrategie No.3 “Überraschungsangriff”

Einen Überraschungsangriff kannst Du nur starten, wenn Dein Gegner ein Kraftwerk in seiner Nähe besitzt, über dem er nicht unmittelbar seine Kampfstation platziert hat. Baue ein schnelles Fahrzeug, das zur Eroberung eines Kraftwerkes geeignet ist. Geeignete Fahrzeuge sind zum Beispiel die Wasp, der Erazer oder der Fox. Für den Angriff benötigst Du eine gut gefüllte System- und Baubatterie. Übernehme nun die Steuerung des gebauten Fahrzeuges und versuche, Dich zu dem feindlichen Kraftwerk durchzuschlagen. Suche Dir einen geschützten Platz und erobere das Kraftwerk. Sobald es erobert ist, beame Deine Kampfstation auf Dieses Kraftwerk. Du kannst dies aus Deinem Fahrzeug heraus machen, indem Du die Taste[B] drückst, den Mauszeiger auf das Kraftwerk bewegst und klickst, wenn der Mauszeiger das Beamsymbol annimmt. Setze Dich jetzt in Deine Kampfstation und baue soviele schwere Panzer wie Du kannst. Anschließend beame Deine Kampfstation zu Deiner Basis zurück und übernehme die Kontrolle eines

Deiner Angriffspanzer. Dein Gegner ist meist nicht auf so eine Überraschung vorbereitet und somit hast Du gute Chancen ihn zu vernichten.

2.4.4 Offensivstrategie No.4 “Das fliegende Auge”

Wenn Du Dich in einem Fahrzeug befindest und einen Gegner bekämpfst, siehst Du oft nicht, ob Dein Schuß auch das Ziel trifft. Aus diesem Grund haben wir keine Kosten und Mühen gescheut und haben in jede Deiner Raketen Kameras eingebaut. Um den Flug der Rakete auf Deinem Monitor zu verfolgen, löse den Schuß mit der Taste [Tab] aus. Du siehst nun den Blick der Raketenkamera. Leider ist es uns noch nicht gelungen, eine Technologie zu erfinden, die es Dir ermöglicht, nachträgliche Korrekturen an der Flugbahn vorzunehmen.

Die Anwendung der Raketenkamera macht besonders bei Raketen mit hoher Reichweite, wie zum Beispiel beim Tiger oder Rhino, oder bei selbstlenkenden Raketen, wie der Fox eine besitzt, einen Sinn. Mit einem Rhino kannst Du Dich an einen sicheren Platz, weit entfernt von feindlichen Flugabwehrstellungen und anderer Verteidigung stellen und Dein Ziel mit Hilfe der Raketenkamera finden. Du siehst, ob Du Dein Ziel getroffen hast und kannst die Abschußrichtung Deiner nächsten Rakete bei Bedarf korregieren. Bei Fahrzeugen mit selbstlenkenden Raketen kannst Du Dich zum Beispiel hinter ein Haus stellen, und Dein Ziel ins Visier nehmen. Ziele jetzt so, daß Dein Ziel im aufgeschaltenen, roten Visier bleibt, aber die Abschußrichtung der Rakete (weißes Visier) am Haus vorbei geht. Durch Drücken der Taste [Tab] kannst Du sehen, ob der Schuß um das Haus herum fliegt und sein Ziel trifft.

2.4.5 Offensivstrategie No.5 “Der Stoudsonsche Vernichtungsschlag”

Die effektivste Vernichtungssrategie ist die Auslösung einer Stoudson-Bombe. Du erkennst sie und ihre Schlüsselsektoren an einer schwarz-gelben Umrandung des Sektors auf der Karte. Solltest Du sie oder einen ihrer Schlüsselsektoren in einem Kampfgebiet entdecken, versuche diese Sektoren in Deinen Besitz zu bekommen. Zu diesem Zweck baue Einheiten und schicke diese mit Kampfstrategie 2 zu diesen Sektoren. Sie werden diese Sektoren erobern ohne sich durch Feinde, die in ihre Sichtweite kommen, ablenken zu lassen. Haben Deine Truppen ihren Zielsektor erobert, verteidigen sie ihn gegen Feinde und erobern ihn gegebenenfalls zurück. Um einen Sektor zusätzlich zu sichern, beame Deine Kampfstation dorthin und baue Flugabwehrstellungen auf benachbarte Sektoren. Wenn Du die Bombe und alle Schlüsselsektoren in Deinen Besitz gebracht hast, wird die Bombe aktiviert und ein Countdown gestartet. Durch Verlust eines Sektors wird der Countdown gestoppt. Jetzt gilt es, keinen dieser Sektoren wieder zu verlieren bis die Bombe detoniert. Gelingt Dir das, wird eine Explosionswelle alles, außer Deiner Kampfstation und Deinen Fahrzeugen, vernichten. Dabei werden auch alle Gebäude zerstört. Du solltest darauf achten, daß Du bei der Detonation der Bombe genug Bauenergie besitzt, um hinterher ein Kraftwerk bauen zu können. Das Kraftwerk benötigst Du, um gegebenenfalls Energie für den Bau von Fahrzeugen zu bekommen, die Du ins Beamgate schicken willst.

Steffen Priebus

Leveldesigner

---

3 German (Deutsch) Gameplay FAQ

3.1 Tips & Tricks vom URBAN ASSAULT Team / Fragen zum Gameplay

3.1.1 1. Schnelleinstieg
3.1.2 2. Wie baue ich Fahrzeuge oder Gebäude?
3.1.3 3. Wie funktioniert das Energiesystem?
3.1.4 4. Wie kann ich beamen?
3.1.5 5. Was ist ein Beamgate?
3.1.6 6. Wie benutze ich die Übersichtskarte (Map)?
3.1.7 7. Was ist ein Schwadron-Manager?
3.1.8 8. Was bewirken die einzelnen Aggressionstufen?

Allgemeine Tips & Tricks

1. URBAN ASSAULT Schnelleinstieg

- Willkommen Rekrut. Dies ist Dein Informationzentrum. Hier erfährst Du alles über die Resistance, ihre Technik und Einheiten sowie ihren Feinden. Doch bevor Du in die Schlacht ziehen kannst, erhälst Du noch einige wichtige Informationen zum Umgang mit der SDU7, das Schlachtschiff aller Kriegsmaschienen.
- Du wirst mit der SDU7 vernetzt sein und so alle Befehle geben können. Es ist möglich Einheiten und Gebäude zu bauen und jede dieser Einheiten zu kontrollieren.
- Mit dem Button links unten kannst Du die gewünschte Einheit auswählen und in der Landschaft die Fahrzeuge herstellen.
- Dir steht eine Übersichtskarte zur Verfügung, mit der Du Dich in der jeweiligen Welt orientieren kannst. (2. Button links)
- Um nun ein Fahrzeug selbst zu steuern, öffnest Du den Finder (3. Button links) und klickst mit der Maus doppelt auf eine Einheit. Mit der rechten Maustaste kannst Du nun zwischen Menümodus und Kontrollmodus hin und her schalten.
- Im Menümodus ist der Mauszeiger sichtbar und Du kannst Deinen Einheiten über die Übersichtkarte sowie in der 3D-Welt Befehle erteilen und über den "Finder" Einheiten gruppieren, bauen sowie beamen.
- Ziel eines jeden Levels ist es das feindliche Mutterschiff zu finden und zu zerstören. Ist dies geschaft, gilt es nun das Beamgate zu finden und zu erobern, um in die nächste Welt zu gelangen.
- Das erobern von Sektoren und Gebäuden geschieht durch das schießen auf den Boden oder auf Gebäude in den Sektoren.
- Ist das Beamgate offen, kannst du deine Station und eine begrenzte Anzahl an Fahzeugen mitnehmen. Dabei werden die Einheiten in das Beamgate geschickt und danach die Station im Finder angewählt. Der Mauszeiger ändert sich nun und es wird auf das Beamgate geklickt.

2. Bauen von Fahrzeugen und Gebäuden

Wie baue ich neue Fahrzeuge oder Gebäude?

Um neue Fahrzeuge oder Gebäude zu bauen, klickst Du zuerst auf den Bau-Button unten links. Dadurch öffnest Du eine Liste der zu Verfügung stehenden Fahrzeuge und Gebäude. Neben den Fahrzeugen und Gebäuden steht der aktuelle Energiewert, der beim Bauen einer Einheit der Baubatterie abgezogen wird. Wieviel Energie Du zum Bauen zur Verfügung hast, siehst Du an dem Wert in der Baubatterie. Wähle mit der Maus das entsprechende Fahrzeug oder Gebäude aus, das Du bauen willst. Die Liste verschwindet dann automatisch. Hast Du nicht genug Bauenergie, erkennst Du es auch an einem roten Balken in der Baubatterie. Wenn Du ein Fahrzeug ausgewählt hast, bewegst Du den Mauszeiger über die 3D-Welt. Hat der Mauszeiger das gleiche Symbol wie die Baubatterie, klicke einfach dorthin, um ein Fahrzeug zu bauen. Das neues Fahrzeug wird sich jetzt materialisieren. Du kannst auch mehrmals klicken, um mehrere Fahrzeuge zu bauen. Bei Gebäuden ändern sich der Bau-Button und der Mauszeiger in ein Symbol aus drei Steinen.

Gebäude kannst Du ebenfalls in die 3D-Welt bauen. Dabei solltest Du dort auf den Boden klicken, wo das Gebäude gebaut werden soll. Du kannst aber auch Gebäude auf der Karte plazieren. Dabei solltest Du beachten, daß man Gebäude nur auf benachbarte eigene oder neutrale Sektoren der Kampfstation bauen kann.

3. Energie

Wozu benötige ich Energie?

Energie ist die einzige Ressource! In URBAN ASSAULT wird die Energie zur Erhaltung Deiner Kampfstation benötigt. Ausserdem kannst Du aus Energie Fahrzeuge und Gebäude bauen, aber auch Deine Kampfstation an einen anderen Ort beamen.

Und wie bekomme ich Energie?

Kraftwerke strahlen Energie ab, wenn sie sich in Deinem Besitz befinden.

Woran erkenne ich Kraftwerke?

Du erkennst sie an einem "Blitzsymbol" auf der Karte.

Aber wie komme ich in den Besitz eines Kraftwerks?

Du kannst Kraftwerke entweder erobern oder selber bauen. Erobern kannst Du sie, genau wie alle anderen Sektoren, durch mehrmaliges Beschießen. Um ein Kraftwerk selbst zu bauen, mußt Du vorher eine Technologie zum Bauen von Kraftwerken erobert haben. Wie Du ein Kraftwerk bauen kannst, steht im Abschnitt "Bauen von Fahrzeugen und Gebäuden". Nachdem Du in den Besitz eines Kraftwerkes gekommen bist, beamst Du Deine Kampfstation dorthin, um dessen Energie zu absorbieren (siehe Abschnitt "Beamen").Der Balken der Energieflußanzeige oben links zeigt Dir die momentane und maximal erreichbare Menge der Dir zuströmenden Energie an. Kommt ein weiteres Kraftwerk in Deinen Besitz, erhöht sich die maximal erreichbare Menge an Energie.

Wozu benötige ich mehr Energie?

Je mehr Energie Du bekommst, desto schneller werden Deine Batterien aufgeladen.

Und wie bekomme ich maximale Energie?

Die Energieausbeute aus Deinen Kraftwerken sollte so hoch wie möglich sein. Das heißt, daß Du zusätzliche Sektoren erobern mußt, um die maximale Menge (100%) an Energie zu bekommen. Ist eine Energieausbeute von 100% erreicht, die Energieflußanzeige aber noch nicht vollständig blau ausgefüllt, solltest Du ein weiteres Kraftwerk bauen oder erobern.

Wie funktionieren Kraftwerke?

Kraftwerke benötigen zur Energieproduktion eine bestimmte Anzahl von eigenen Sektoren. Stehen weniger Sektoren zur Verfügung, kann das Kraftwerk nicht seine volle Leistung erreichen. Die Leistungsfähigkeit eines Kraftwerkes erkennt man an der Anzahl der Balken über dem Kraftwerksymbol auf der Karte. Der Energieausstoß eines Kraftwerks nimmt mit zunehmender Entfernung ab. Deshalb solltest Du Dich mit Deiner Kampfstation immer in der Nähe von Deinen Kraftwerken aufhalten. An Kraftwerken kannst Du ausserdem Deine Fahrzeuge mit Energie aufladen, indem Du sie einfach zu einem Kraftwerk fahren bzw. fliegen läßt. Auch Luftabwehrstellungen oder Radarstellungen laden sich in der Nähe von Kraftwerken nach Beschädigungen durch Angriffe wieder auf. Kraftwerke werden auch als Beamstation benutzt (siehe Abschnitt "Beamen").

Was passiert, wenn ich mich auf ein neutrales oder feindliches Kraftwerk beame?

Alle Kraftwerke, die nicht Dir gehören, ziehen Deiner Kampfstation oder Deinen Fahrzeugen Energie ab, wenn Du Dich in dessen Nähe begibst. Also, wenn ein Kraftwerk auf dem sich Deine Kampfstation befindet Dir Energie abzieht, solltest Du es sofort zurückerobern oder Dich wegbeamen !

Gibt es noch eine andere Möglichkeit , Energie zu bekommen?

Ja, wenn Du Dich in einem Deiner Fahrzeuge befindest, kannst Du die blauen Energiereste von abgeschossenen Fahrzeugen aufsammeln, die noch kurze Zeit liegenbleiben. Dadurch wird zuerst die Energie des Fahrzeugs aufgeladen. Sollte die Energie des Fahrzeugs voll aufgeladen sein, wird die Energie in die Batterien Deiner Kampfstation weitergeleitet.

Wozu besitzt die Kampfstation mehrere Batterien?

Die Kampfstation besitzt 3 verschiedene Batterien. Die Systembatterie, die sich rechts neben der Energieflußanzeige befindet, zeigt die Lebensenergie der Kampfstation an. Daneben befindet sich die Baubatterie, die anzeigt, wieviel Energie zum Bauen von Fahrzeugen und Gebäuden zur Verfügung steht (siehe Abschnitt "Bauen von Fahrzeugen und Gebäuden"). Die Batterie ganz rechts ist die Beambatterie. Am Ladezustand der Beambatterie erkennst Du, wie weit die Kampfstation wegbeamen kann (siehe Abschnitt "Beamen"). Zwischen den Batterien findet ein Energieaustausch statt, das heißt wenn eine Batterie weniger Energie enthält als die beiden anderen wird Energie aus den beiden anderen Batterien dieser Batterie zufließen. Jede einzelne Batterie läßt sich aber auch durch einfaches Anklicken mit der Maus abschalten. Dadurch wird der Energieaustausch, aber auch die Aufladung dieser Batterie gestoppt. Wird eine Batterie abgeschaltet, laden sich die anderen Batterien schneller auf (Anwendungen dafür siehe Abschnitt "Spielstrategien").

4. Beamen

Wie kann ich meine Kampfstation beamen?

Um Deine Kampfstation an eine andere Stelle im Kampfgebiet zu beamen, hast Du mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Du kannst sie auf der Karte durch einfaches Anklicken des Kampfstationsymbols anwählen und bekommst dadurch einen veränderten Mauszeiger. Der Mauszeiger hat dann das gleiche Symbol wie die Beambatterie, die sich oben rechts befindet. Jetzt bewegst Du den Mauszeiger langsam auf der Karte von dem Kampfstationsymbol weg und beobachtest dabei den Balken der Beambatterie. Der blaue Balken zeigt Dir an, wie weit Du Dich mit Deiner Kampfstation wegbeamen kannst. Die Beamreichweite ist abhängig von der Aufladung der Beambatterie. Ist die Beamreichweite erreicht, wird der Balken rot und zeigt an, daß Du Dich nicht an diese Stelle beamen kannst. Solange der Balken der Beambatterie im blauen Bereich ist, kannst Du mit einem weiteren Mausklick auf der Karte Deine Station an diese Stelle beamen. Um in den Beammodus zu schalten, kannst Du Deine Kampfstation auch im Schwadron-Manager anwählen oder einfach die [B]-Taste drücken. Du kannst Deine Kampfstation auch in Sichtweite in der 3D-Welt beamen, wenn Du Dich im Beammodus befindest und mit dem Mauszeiger in die 3D-Welt klickst. Nach dem Beamen schaltet sich der Modus automatisch wieder in den Normalzustand. Zu eigenen Kraftwerken oder offenen Beamgates (Transporter) kostet das Beamen keine Energie, egal wo sie sich befinden.

5. Beamgate

Was sind Beamgates?

Beamgates sind von der Stoudson-Cooperation entwickelte Transportsysteme, die es Dir ermöglichen, mit Deiner Kampfstation von einem Land (Level) in ein anderes zu gelangen. Dieses Transportsystem ermöglicht

es Dir außerdem, Fahrzeuge mit in das nächste Kampfgebiet (Level) zu nehmen. Damit erhälst Du die Möglichkeit Deine besten Einheiten immer mitzuführen. Durch diese Beamgates kannst Du auch in ein Land (Level) zurückgehen, das Du bereits erobert hast, um Dir z.B. andere Fahrzeuge für die nächste Mission zusammenzustellen.

Woran erkenne ich Beamgates?

Du erkennst Beamgates an einem "Pfeil nach unten"-Symbol auf der Karte. Bei einem offenen Beamgate blinkt dieser Pfeil. Schlüsselsektoren, die zum Öffnen der Beamgates erobert werden müssen, erkennst Du auf der Karte an einem Sektor mit blinkenden Dreiecken in den Ecken.

Wie benutze ich Beamgates?

Bevor Du ein Beamgate benutzen kannst, mußt Du es öffnen. Um es zu öffnen, eroberst Du es. Das funktioniert wie bei allen anderen Sektoren durch Beschuß des Sektors. Bei einigen Beamgates mußt Du außerdem Schlüsselsektoren erobern. Erst wenn Du das Beamgate und alle Schlüsselsektoren erobert hast, öffnet sich das Beamgate. Auf der Karte blinkt dann das "Pfeil nach unten"-Symbol und es sind zwei Werte auf dem Beamgatesektor zu sehen. Der rechte Wert zeigt an, wieviel Fahrzeugenergie (die Fahrzeugenergie ist der Preis, was ein Fahrzeug kostet) Du ins Beamgate und somit ins nächste Kampfgebiet (Level) mitnehmen kannst. Der linke Wert zeigt Dir, wieviel Fahrzeugenergie bereits im Beamgate ist. Du kannst Dir also aussuchen, welche Fahrzeuge Du mitnhemen möchtest. Die Beamgateenergie (der rechte Wert auf dem Beamgatesektor) erhöht sich, wenn Du eine feindliche Kampfstation abgeschossen hast. Das bedeutet, je mehr gegnerische Kampfstationen Du vernichtest , desto mehr Fahrzeuge kannst Du mit ins nächste Kampfgebiet (Level) nehmen. Ist das Beamgate voll, beamst Du einfach Deine Kampfstation in das Beamgate und verläßt somit das Land. Das Beamen zum offenen Beamgate kostet keine Energie, egal wie weit entfernt es sich befindet.

6. Die Karte

Die Karte ist wohl das wichtigste Überwachungs- und Kontrollsystem, welches wir in Deine Kampfstation eingebaut haben. Du aktivierst und deaktiviest sie durch Anklicken des Kartensymbols am unteren Bildschirmrand oder durch Drücken der Taste [M]. Die Karte ist mit dem Radarsystem der Station und mit dem Deiner Fahrzeuge über das Datenübermittlungssystem verbunden. Weiterhin kannst Du externe Module, wie zum Beispiel eine Radarstation, an dieses System anschließen. Über einen speziellen Sensor ist das System in der Lage, die Modulation aller Stoudson-Umsetzer und –Transformatoren in der Umgebung zu analysieren, eine Freund / Feind-Erkennung durchzuführen und dies auf der Karte in charakteristischen Farben darzustellen. Dabei werden die Resistance mit Blau, die Ghorkovs mit Rot, der Taerkasten-Orden mit Gelb, die Mykonier mit Weiß, die Sulgogaren mit Grün und die schwarze Sekte mit einer grauen Farbe dargestellt. Leider ist es uns noch nicht geglückt, den Radarcode der schwarzen Sekte zu knacken. Des weiteren können mit Hilfe dieses Sensors Spezialsektoren, wie zum Beispiel Kraftwerke und Technologie- oder Schlüsselsektoren lokalisiert und dargestellt werden. Für Bodenfahrzeuge unüberwindliche Höhenunterschiede werden durch eine dicke weiße Linie dargestellt.

Um Deinen individuellen Wünschen zu entsprechen, haben wir bei der Entwicklung daran gedacht, die Karte wie ein normales Fenster frei plazierbar und frei skalierbar zu gestalten. Damit Du gegebenenfalls über verschiedene Detailstufen verfügen kannst, sind mehrere Zoomstufen eingebaut. Um die Detailstufe zu ändern, klickst Du auf das Plus- oder Minussymbol am linken, unteren Rand der Karte. Zur besseren Orientierung haben wir die Karte nach Norden ausgerichtet.

Du kannst den Kartenausschnitt durch Scrollen des rechten und unteren Balkens der Karte verändern. Schneller geht es aber, wenn Du den Mauszeiger über die Karte bewegst und dabei die rechte Maustaste gedrückt hältst.

Der sichtbare Kartenausschnitt ergibt sich aus dem Radarbereich Deiner einzelnen Einheiten und der Sektoren, die Dir gehören. Deine Kampfstation hat eine Radarreichweite von drei Sektoren, ein Fahrzeug dagegen nur eine Radarreichweite von einem Sektor. Um den sichtbaren Kartenausschnitt zu vergrößern, baue Satelliten oder Radarstellungen. Die Satelliten erkunden die unbekannten Gebiete.

Sollten Dich die genauen Sektordarstellungen stören, schalte sie mit dem äußerst linken Symbol des unteren Kartenrandes ab. Genauso kannst Du mit dem rechts danebenliegenden Symbol die Besitzerfarben der Sektoren abschalten. Das Schalter mit dem Symbol eines Panzers ist für eine Abschaltung der zusätzlichen Geschwaderinformationen.

Die Karte dient Dir aber nicht nur zur Überwachung, sondern auch als taktischer Befehlsstand, auf dem Du Deinen Truppen Wege und Ziele zuweisen kannst. Du kannst ein Geschwader im Geschwader-Manager, in der 3D-Welt oder auf der Karte, durch einfaches Anklicken anwählen, um ihm Befehle zu erteilen. Ist das Geschwader angewählt, erkennst Du das an einer weißen Umrandung der Fahrzeugsymbole auf der Karte. Du kannst auch durch Gedrückthalten der linken Maustaste auf der Karte eine Dragbox über mehrere Fahrzeuge aufziehen, um sie zu einem Geschwader zusammenzufassen. Gebe dem angewählten Geschwader durch Linksklick auf der Karte ein Ziel. Durch das Datenübermittlungssystem werden die Zielkoordinaten sofort an die Fahrzeuge des Geschwaders weitergeleitet und in ihren Bordcomputern gespeichert. Bei gedrückter [Shift]-Taste kannst Du Deinen Geschwadern Wegpunkte vorgeben. Diese Wegpunkte werden dann der Reihe nach abgefahren.

Meldet sich ein Geschwader über Funk, blinkt ein Ausrufezeichen über dessen Symbol auf der Karte.

Per Doppelklick auf ein Fahrzeugsymbol in der Karte, kannst Du die Steuerung dieses Fahrzeuges übernehmen. In einem Fahrzeug ist es ebenfalls möglich, die Karte zu öffnen. Du bekommst auch hier die aktuellsten Positionen Deiner und der gegnerischen Geschwader. Ein weißes, blinkendes Dreieck auf der Karte zeigt Dir, in welchem Fahrzeug Du Dich befindest. Die Einstellungen der Karte in einem Fahrzeug und in Deiner Kampfstation werden übrigens getrennt gespeichert, damit Du nicht jedesmal Deine Karte neu positionieren mußt, wenn Du zwischen der Kampfstation und einem Fahrzeug hin-und herspringst.

Um die Karte über Deinem Fahrzeug, in dem Du Dich befindest, zu zentrieren, klickst Du auf das Schloßsymbol am unteren Rand der Karte. Ist das Schloß geschlossen, bleibt die Kartemitte immer über dem Fahrzeug, in dem Du Dich befindest. Scrollst Du die Karte von Hand, öffnet sich das Schloß automatisch wieder.

7. Der Geschwader Manager

Der Geschwader-Manager ist eines der wichtigsten Kontrollsysteme an Bord Deiner Kampfstation. Er ist ausgestattet mit einem Datenübermittlungssystem der neuesten Generation und mit Deinen Einheiten verbunden. Über den Geschwader-Manager bekommst Du alle wichtigen Informationen über ihren Zustand. Du kannst den Geschwader-Manager durch Anklicken des listenartigen Symbols am unteren Bildschirmrand oder durch Drücken der Taste [S] aktivieren. Den Geschwader-Manager kannst Du auch von einem Fahrzeug aus aufrufen um auch dort die Informationen zu können damit Du die Übersicht behälst.

Du kannst den Geschwader-Manager auf Deinem Bildschirm frei plazieren, indem Du ihn mit der Maus am oberen Balken anklickst und ihn bei gedrückter, linker Maustaste verschiebst. Um ihn zu vergrößern oder zu verkleinern, verschiebe die rechte untere Ecke des Geschwader-Managers bei gedrückter, linker Maustaste.

Wenn Du Dir den Geschwader-Manager anschaust, siehst Du an oberster Stelle das Symbol Deiner Kampfstation. Durch Anklicken dieses Symbols gelangst Du in den Beammodus. Ein Doppelklick auf das Kampfstationsymbol, bringt Dich aus einem Fahrzeug zurück in Deine Kampfstation. Unter dem Kampfstationsymbol siehst Du die Liste Deiner vorhandenen Geschwader mit den Symbolen der darin enthaltenen Fahrzeuge. Bewegst Du den Mauszeiger über ein Fahrzeugsymbol eines Geschwaders, wird der Energiestatus des Fahrzeugs in Form eines Balkens angezeigt. Klickst Du ein Geschwader mit der linken

Maustaste an, kannst Du ihm in der 3D-Welt oder auf der Karte Ziele zuweisen und Befehle erteilen. An den fünf Kästchen am unteren Rand des Geschwader-Managers kannst Du sehen, welche Kampfstrategie dem Geschwader zugewiesen ist. Neben diesen Kästchen steht eine Zahl. Sie zeigt an, aus wievielen Fahrzeugen dieses Geschwader besteht. Baust Du neue Fahrzeuge, erhalten diese eine neue Geschwaderkennung. Mit einem Rechtsklick auf das Bausymbol oder Drücken der Taste [A] kannst Du Fahrzeuge bauen, die dem angewählten Geschwader zugewiesen werden.

Vor einem Geschwader können verschiedene Symbole angezeigt sein. Sie geben Dir Auskunft über ihre derzeitige Situation und über ihr Verhalten. Ein Fragezeichen bedeutet, daß das Geschwader Verteidigungsposition eingenommen hat und auf weitere Befehle wartet. Befindet sich ein Geschwader im Kampf, oder ist es damit beschäftigt, einen Sektor zu erobern, wird ein Symbol in Form eines Visiers vor dem Geschwader angezeigt. Ein Pfeil nach rechts läßt Dich erkennen, daß das Geschwader zu dem von Dir befohlenem Ziel unterwegs ist. Ein blitzartiger Pfeil nach links dagegen zeigt an, daß sich das Geschwader im Rückzug befindet.

Mit Hilfe des Geschwader-Managers kannst Du Deine Geschwader neu gruppieren, indem Du ein Fahrzeug mit der linken Maustaste anwählst und es per "Drag and Drop" einem anderen Geschwader zuordnest. Dieselbe Aktion mit der rechten Maustaste bewirkt, das alle Fahrzeuge, die sich rechts neben dem Fahrzeug befinden, mit zu dem anderen Geschwader abkommandiert werden. Die Fahrzeuge übernehmen automatisch die Befehle des ihm zugeteilten Geschwaderführers.

Durch Doppelklick auf ein Fahrzeugsymbol im Geschwader-Manager wird Dir die Steuerung dieses Fahrzeugs übergeben. Ein weißes, blinkendes Dreieck im Geschwader-Manager zeigt Dir, in welchem Fahrzeug Du Dich befindest.

8. Kampfstrategien (Aggressionsstufen)

Es gibt fünf verschiedene Kampfstrategien (Aggressionsstufen), die man einem Fahrzeuggeschwader zuordnen kann, um dessen Handeln in bestimmten Situationen zu bestimmen. Um einem Geschwader eine Kampfstrategie zu befehlen, öffnest Du den "Schwadron-Manager" (Taste[S]) und wählst die entsprechende Einheit an. Am unteren Rand des "Schwadron-Managers" siehst Du fünf rechteckige Felder und eine Zahl daneben. Die Zahl gibt Auskunft über die Anzahl der Fahrzeuge dieser Einheit. Die fünf Felder zeigen die verschiedenen Kampfstrategien (Aggressionsstufen) an. Standartmäßig ist die **3**. Kampfstrategie (Taste[3]) eingestellt. Mit ihr bewegt sich die Einheit zu dem von Dir bestimmten Zielsektor und erobert ihn. Sollten jedoch Feindfahrzeuge in Sichtweite kommen, werden diese angegriffen.

Soll der Sektor das Primärziel sein, mußt Du der Einheit durch Anklicken des zweiten Feldes oder Drücken der Taste[2] die **2**. Kampfstrategie befehlen. Die Einheit erobert jetzt zuerst den Zielsektor und verteidigt ihn anschließend gegen feindliche Truppen. Dies ist besonders wichtig beim Erobern von Schlüssel-, Technologie- oder Kraftwerksektoren. Mit der 2. Kampfstrategie kannst Du auch ein feindliches Fahrzeug oder eine gegnerische Kampfstation zum Primärziel machen, indem Du sie einfach als Zielpunkt anklickst. Deine Einheit wird sich jetzt vorrangig um dieses Ziel kümmern. Bei Satelliten ist standartmäßig die 2.Kampfstrategie eingestellt, damit sie nicht von Feindfahrzeugen abgelenkt werden.

Die 4. Kampfstrategie ist vergleichbar mit der Dritten, nur daß Deine Einheit jetzt zusätzlich alle Sektoren erobert, die sich auf ihrem Weg zum Zielpunkt befinden. Dadurch kannst Du noch schneller Sektoren erobern. Baue einfach ein Fahrzeug das sich zum Landerobern eignet (z.B. Fox) und klicke das vierte Feld an oder drücke die Taste[4] um ihm die **4**. Kampfstrategie zu befehlen. Jetzt gibst Du ihm auf der Karte Wegpunkte (Taste [Shift] gedrückt halten) im Zick-Zack durch die Landschaft vor. Das Fahrzeug wird nun alle Sektoren erobern, die sich auf seinem Weg befinden. Kampfstrategie **5** (Taste[5]) befiehlst Du, wenn Du einen bestimmten Sektor total zerstören möchtest. Dabei agieren Deine Truppen wie bei Kampfstrategie 3 und verteidigen sich gegen feindliche Einheiten, wenn diese in Sichtweite kommen. Sind keine Gegner mehr in der Nähe, setzen sie ihren Auftrag fort und zerstören den Zielsektor. Diese Strategie ist notwendig, wenn

Du ein feindliches Kraftwerk zerstören oder eine Schneise in ein dicht bebautes Gebiet schlagen willst. Bei der Kampfstrategie 5 ist außerdem zu erwähnen, daß Deine Einheiten nicht selbst in den Rückzugmodus schalten, wie bei Kampfstrategie 2-4, wenn sie weniger als 20% Energie haben.

Um Einheiten den sofortigen Rückzug zu befehlen, klicke auf das erste Feld oder drücke Taste [1]. Diese Aktion ist die Kampfstrategie **1** und kann von Dir eingesetzt werden, wenn sich Deine Kampfstation zum Beispiel in einer Notlage befindet und keine Verteidigung mehr existiert. Die Einheit mit Kampfstrategie 1 kehrt sofort zur Kampfstation zurück, um sie zu verteidigen.

---

4 German (Deutsch) Tips & Tricks

Tips & Tricks vom Urban Assault Team !

Ungeordnet :

+ feindliches Kraftwerk erobern , hinbeamen , Panzer bauen , zurückbeamen und sich dann in einen der Panzer setzen und die feindliche Kampfstation angreifen !

+ Satelliten oder Radarstationen bauen , um möglichst viel Land und vor allem die Gegner zu sehen !

+ als erstes ein Kraftwerk bauen oder erobern !

+ feindliche Satelliten und Radarstationen zerstören , damit man vom Gegner nicht entdeckt wird !

+ Fahrzeugen , die sich zum Landerobern eignen , mit Kampfstrategie 4 (Taste [4]) Land erobern lassen , indem man ihnen Wegpunkte im Zick-Zack durch die Landschaft vorgibt !

+ Fahrzeuge nach ihrer Eignung einsetzen !

+ falls der Gegner keine Kraftwerke bauen kann , zerstöre seine Kraftwerke um seinen Energienachschub zu stoppen !

+ um Fahrzeuge mit speziellen Aufgaben zu schützen ,ein Geschwader mit schnellen , billigen Fahrzeugen (z.B. Wieseln) zur Ablenkung des Gegners vorausschicken !

+ die Energieausbeute aus seinen Kraftwerken sollte so hoch wie möglich sein . Das heist , das man Land erobern oder ein eigenes Kraftwerk (falls man zuviele davon hat) zerstören muß oder ein neues Kraftwerk baut , wenn die Energieausbeute 100% ist , aber der Energiebalken oben rechts noch nicht voll ausgefüllt ist !

+ sich in ein Fahrzeug hineinsetzen und selbst kämpfen , weil der Schildschutz des Fahrzeuges besser wird und man die Energiereste abgeschossener Fahrzeuge einsammeln kann , um seine eigene Energie aufzufüllen !

+ beim Anriff auf den Feind das MG (Taste [X]) mitbenutzen , sofern man sich in einem Fahrzeug befindet , das ein MG besitzt !

+ seine Kampfstation mit Flaktürmen und einigen Fahrzeugen (z.B. Fox) beschützen !

+ bei Fahrzeugen mit grosser Schußreichweite (Pico) ist es empfehlenswert , an eimem Punkt in sicherem Abstand zur feindlichen Kampfstation und feindlichen Einheiten stehenzubleiben , die ungefähre Richtung zum Ziel anzupeilen und sich in den Schuss hineinzusetzen (Taste [Tab]) , um zu sehen , ob das Ziel getroffen wird !

+ Technologieaufrüstsektoren (TAS) erobern , um neue Fahrzeuge oder Gebäude zu bekommen oder Fahrzeuge und Kampfstation stärker zu machen !

+ falls eine Stoudsen Bombe im Spiel ist , versuchen , diese und ihre Schlüsselsektoren zu finden , sie zu erobern und bis zum Detonieren zu halten !

+ um einen Schlüsselsektor nicht gleich wieder zu verlieren , sollte man die umliegenden Sektoren auch erobern !

+ damit man bei Überraschungsanriffen des Gegners nicht mit einer Energieschwachen Kampfstation dasteht , kann man die Systembatterie (oben zweiter Balken von links) durch einfaches Anklicken ausschalten ! Dieser Batterie wird jetzt beim Bauen von Fahrzeugen oder Gebäuden oder beim Beamen keine Energie zum Energieausgleich zwischen den einzelnen Batterien abgezogen ! Jedoch wird sie auch nicht aufgeladen , wenn durch feindlichen Beschuss Energie verlorengeht ! Man sollte also die Systembatterie immer im Auge behalten , um sie gegebenenfalls wieder anzuschalten !

+ wenn man eine der Batterien ausschaltet , werden die Anderen schneller aufgeladen , sofern man sich in der Nähe eines seiner Kraftwerke befindet !

+ sind alle Batterien voll aufgeladen , sollte man neue Fahrzeuge oder Gebäude daraus bauen , um keine Energie zu verschwenden ! (Energie erneuert sich aber man hat nur einen begrenzten Energiespeicher)

+ wenn man ein Level , trotz verschiedener Strategien , nicht schaffen sollte , hat man zwei Möglich-keiten . Erstens , man versucht einen anderen Level , in dem man vielleicht ein besseres Fahrzeug bekommt und geht dann nochmal in den Level . Oder , man geht in einen bereits gespielten Level zurück und schickt dort andere (bessergeeignete) Fahrzeuge in den Transporter und probiert es dann nocheinmal !

+ man sollte den Gegner so schnell wie möglich angreifen , weil er womöglich mit der Zeit immer Stärker wird indem er auch Land erobert und sich neue Kraftwerke baut !

Seite 2

+ um gezielt Kraftwerke , Technologieaufrüstsektoren (TAS) oder Schlüsselsektoren zu erobern , schickt man Fahrzeuge dorthin und befiehlt ihnen Kampfstrategie 2 (Taste [2])! Sie werden jetzt nur das eine Ziel vervolgen und sich nicht von Feinden ablenken lassen , solange sie den Zielsektor nicht erobert haben ! Haben sie ihn erobert , verteidigen sie ihn ! Das heisst , sie greifen Feinde an und erobern den Sektor sofort zurück , wenn dieser von Gegnern erobert wurde !

+ um einen Sektor (z.B. Kraftwerk ; Sektor mit vielen Häusern) komplett zu zerstören , befiehlt man der entsprechenden Einheit die Kampfstrategie 5 (Taste [5]) ! Diese Einheit verteidigt sich auch gegen feindliche Truppen , schaltet jedoch nicht von selbst in den Rückzugmodus und kämpft bis zum Ende !

+ um Einheiten den sofortigen Rückzug zur Kampfstation zu befehligen drücke Taste [1] ! Diese Aktion ist die Kampfstrategie 1 und wird eingesetzt , wenn sich die Kampfstation in einer Notlage befindet und keine Verteidigung mehr existiert ! Die entsprechenden Einheiten mit der Kampf-strategie 1 kehren sofort zur Kampfstation zurück , um sie zu verteidigen !

+ Kampfstrategie 3 (Taste [3]) ist die Standardstrategie unserer Einheiten (außer Satelliten) und ist ähnlich der Kampfstrategie 2 , nur das hierbei die feindlichen Truppen das Primärziel sind , und nicht der Zielsektor !

+ Kampfstation , Einheiten und Flakstellungen laden sich in der Nähe von eigenen Kraftwerken wieder auf !

+ Kampfstation und Einheiten verlieren in der Nähe von feindlichen Kraftwerken Energie !

+ Kraftwerke , Flugabwehrstellungen und andere Gebäude können nur auf benachbarte Sektoren gebaut werden ! Dieser muß ein eigener oder ein neutraler Sektor sein ! Auf Feindesland können keine Gebäude gebaut werden !

+ Bodenfahrzeuge können nicht , die auf der Karte mit einer dicken Linie gekennzeichneten , Steil-hänge überwinden ! Sie suchen sich einen geeigneten Weg , um Diese zu umfahren ! Sollten ihre Einheiten keinen Weg zu dem von Ihnen bestimmten Ziel finden , wird dies mit einem Warnton erkenntlich gemacht !

+ alle Sektoren können durch Draufschießen erobert werden ! Die Anzahl der benötigten Schüsse hängt dabei von der Schußkraft der Waffe ab ! Ausserdem , je dichter ein Sektor bebaut ist , um so mehr Schüsse werden benötigt , um ihn zu erobern !

+ bei Fahrzeugen mit Zielsuchraketen (Fox , Wiesel , Hornet , Eraser, Warhammer) muß sich das Ziel beim Abschuß der Rakete innerhalb des aufgeschalteten , roten Visir´s befinden ! Die Abschuß-richtung wird durch das weiße Visier bestimmt !

+ auf der Startseite unter dem Menü „Eingabegeräte-Konfiguration“ kann man die Tastaturbelegung ansehen und bei Bedarf auch ändern ! Dort kann man ausserdem sehr nützliche Tastenbefehle , die sonst nicht erwähnt werden (z.B.wie mache ich mich mit einem Tastendruck zum Anführer des Geschwaders in dem ich bin ?) , finden !

+ die Fahrzeuganzahl , die man mit ins nächste Level nehmen kann , richtet sich nach der Transporter-energie ! Die Transporterenergie erhöht sich durch den Abschuß einer feindlichen Kampfstation ! Die Transporterenergie sagt aus , wieviel Fahrzeugenergie (wieviel ein Fahrzeug kostet) man ins nächste Level transpotieren kann ! Man kann sich also aussuchen , ob man lieber viele Billige oder wenige Teure oder eine Mischung aus Beidem mit ins nächste Level zur Verstärkung mitnimmt !

+ wenn man merkt , daß man sich genau zwischen zwei Gegnern befindet , sollte man versuchen , sich aus der Schußlinie zu beamen , um nicht gleichzeitig von zwei Seiten angegriffen zu werden !

+ falls sich zwei verschiedene Gegner untereinander bekämpfen , sollte man versuchen , der lachende Dritte zu sein und in dem Moment anzugreifen , wenn einer der Beiden sehr geschwächt ist !

+ das Beamen zu eigenen Kraftwerken und offenen Transportern , unabhängig von deren Entfernung , kostet keine Beamenergie !

+ beamt man sich an einen Ort (kein eigenes Kraftwerk oder offener Transporter) innerhalb der Beamreichweite um dort Fahrzeuge oder Gebäude zu bauen , sollte man vorher entweder die Beam-oder die Bauenergie abschalten , sodaß der Energieausgleich nicht die Bauvorhaben gefährdet !

+ wenn man vorhat , seine Kampfstation weiter weg zu beamen (kein eigenes Kraftwerk oder offener Transporter), sollte man das in kleinen Schritten machen ! Es kostet weniger Beamenergie , wenn man statt eines großen Sprunges mehrere kleine Sprünge macht !

Seite 3

+ die Beamreichweite ist abhängig von der Aufladung der Beambatterie (Balken oben rechts) !

+ man sollte immer ein Ersatzkrartwerk an einer anderen Stelle des Levels haben , um sich im Gefahrensituationen schnell wegbeamen zu können und nicht ohne Energiequelle dazustehen !

Steffen Priebus

Leveldesigner

---

5 English Strategies & Tactics

5.1 Game Strategies

For surviving in combat you will need strategies for defending yourself and for annihilating the enemy. But please notice that each strategy is depending on the situation.

A strategy needing a Power Station can only be used in a modified version if there is no Power Station prepositioned in this level. These Strategies are only suggestions and can be combined with each other.

We differ between three types of strategies. The basic strategies are important for acting offensively and defensively.

It also features how to build and defend a base. The defensive strategies give clues about the defense of your own base but the use of these strategies should be linked to the offensive strategy the enemy uses. The third one is the offensive strategy. These examples cover strategies for attacking the opponent. Methods for destroying the opponent and making him harmless.

5.2 Basis Strategies

5.2.1 Basis-strategy #1 "Building up your base"

Read the mission briefing very careful. Don't forget to take a closer look at the map. This might give you information about powerstations in your proximity. A powerstation is the first you have to get in order to launch a successful attack. After getting a powerstation look at the energy-flow bar in the upper left corner. Optimize the ernegy-by conquering additional sectors (1.2 Energy) Build special vehicles for conquering sectors (1.6 Battle-strategies (Aggression-levels)). Defend yourself by building flakstations around your powerstation and position vehicles like Foxes, Weasel or Fireflies. Construct a radarstations (if possible) and send out satellites in order to have a better sight of the battlefield.

5.2.2 Basis-strategy #2 "Specialization"

Use your vehicles according to their attributes. The use of a vehicle is displayed in a list that appears when creating the vehicles (lower right corner).

5.2.3 Basis-strategy #3 "Repairing"

Hoststations, units and flakstations reload their energy when they are near friendly powerstations while they lose energy near enemy or neutral powerstations. If your units have lost a lot of energy during a battle send them to one of your powerstations. They will automatically return to your host-station when their energy is below 20% except they are on aggression-level 5.

5.2.4 Basis-strategy #4 "Don't waste energy!"

If your batteries are reloaded totally construct new vehicles or buildings. Your batteries will reload but they only have a limited capacity.

5.2.5 Basis-strategy #5 "Upgrading"

Keep your eyes open for new upgrades and conquer them. You conquer them like any other sector. Just send a unit with aggression 2 to the upgrade sector. After conquering this sector you get either a new vehicle or building or one of your vehicles becomes improved which could have tremendous advantages during combat.

5.2.6 Basis-strategy #6 "The other way"

If you should not be able to master a level despite all possible efforts there are two possibilities. First you could try to finish another mission first and therefor get a new vehicle or get upgraded weapons. The second possibility is to return to a previously finished level and take a new selection of vehicles with you in order to be prepared better.

5.3 Defensive Strategies

5.3.1 Defensive-strategy #1 "Full Power"

Turn off the system-battery whenever it is fully reloaded. This will cause the system-battery to be always in full recharge and no energy will be deducted if you construct something or if you just beam around. But after being attacked you have to reload it again if you lost energy. So just turn it on again and it will be reloaded. It is very important that you always keep an eye on this battery.

5.3.2 Defensive-strategy #2 "A powerstation as a replacement"

Construct or conquer a spare powerstation in order to always have a sanctuary. If you're under heavy attack beam to the spare powerstation to escape and prepare for the counterstrike. Beaming to this powerstation is free as it is free to beam to any other powerstation that is owned by yourself.

5.3.3 Defensive-strategy #3 "Retreat"

If your host-station is under attack and you have no energy, no defense and no powerstation left. Switch all your units to aggression 1. This will cause all of your units to return to your host-station and defend it.

5.3.4 Defensive-strategy #4 "Defense of sectors"

For defending special sectors like keysectors or powerstations send your vehicle with aggression 2 to the place you want to be defended. They will conquer the sector if necessary and afterwards they will defend it. The optimal units for defending a sector is a bunch of Foxes and Jaguars.

5.3.5 Defensive-strategy #5 "Get out of the line of fire"

If you find yourself right between to opposing enemies beam your host-station away and build up you base in a different, calmer location. It is of no advantage to be constantly attacked from two sides.

5.3.6 Defensive-strategy #6 "Stay undiscovered"

Destroy enemy satellites and radarstations so your host-station will not be recognized by the enemy. If he can't see you he can't attack you.

5.4 Offensive Strategies

5.4.1 Offensive-strategy #1 "Blitzkrieg"

Attack your opponent as soon as possible. If he's got long enough to build up a base that is well defended it will be hard to destroy him. So just build a small base with a powerstation and some satellites. As soon as you found him you have to look for a secure beaming target. Turn off you construction-battery in order not to lose energy while beaming. Beam your host-station with small steps so you will not be wasting too much energy on beaming. If you reached your destination build an army of heavy tanks and return your host-station back to your powerstation (directly beaming to your powerstation is free!). Jump directly into one of the vehicles and make yourself the leader pressing the [L] button. The others will follow you. Attack the enemy host-station. Remember also using the machine gun [X] to strengthen your efforts. If the enemy energy level was not that high you should be able to destroy him. At least you have cause a lot of confusion and destruction.

5.4.2 Offensive-strategy #2 "Launch an Assault"

If the enemy's host-station is inside your visibility build up an army of different vehicles. A squadron consisting out of Tiger and Jaguar tanks attacks the enemy host-station with aggression 2. The other units function is to occupy the enemy's defense. For additional distraction of enemy units use small and fast vehicles like Weasels or Fireflys. The moment your attack squadron is in front of the enemy host-station jump into one of the tanks and take advantage of the improved shielding. Don't forget to shoot the machine gun as it will cause extra damage. Also think of sending reinforcements into combat. If your opponent is unable to rebuild his powerstation try to destroy it as this will cut off the reloading of energy. If you have a sufficient number of vehicles destroying the enemy should not be the biggest problem.

5.4.3 Offensive-strategy #3 "Surprise attack"

Launching a surprise attack is not that easy. It only works if your opponent owns a powerstation and his host-station is not placed on top of it but near it. Take a quick vehicle (Wasp, Erazer or Fox) and conquer the Powerstation with it. Your host-station needs all batteries filled up. As soon as you conquered the powerstation and immediately beam your host-station on top of the powerstation. You can also perform this action by pressing [B] and placing the host-station with the mouse. Now build some vehicles (heavy tanks). Take control of one of the tanks. As your opponent is prepared seldom for such an attack your chances of destroying him are very good.

5.4.4 Offensive-strategy #4 "The flying eye"

If you're in a vehicle and you're fighting against an opponent you sometimes can't see if your shot find their target. This is the reason we invested in a rocket cam. Each vehicle has got that camera. To watch the shot press [Tab]. This will shoot the projectile with you sitting virtually in it. Unfortunately it is not possible to correct the path of the projectile when sitting inside it.

It is especially useful when having control of a vehicle like the Rhino or Tiger who have a long range. The path of home seeking missiles like the ones the Fox has can be checked when hiding behind a building. Just look where the rocket goes and check if it hits its target. But this only works if the HUD displays a lock on the target by changing its color to red.

5.4.5 Offensive-strategy #5 "The Stoudson-strike"

Using this strategy means to totally wipe out the whole area no one except friendly units (these are your own as you have no friends!) will survive this strike of total devastation. The bomb and its keysectors are displayed by a black and yellow square. If you see one or more of these sectors go and capture them. Build squadrons and capture these sectors with aggression 2. They will capture these sectors and defend them. To give extra security beam your host-station to the sector and build a flak-station. If you own all of the sectors a countdown will start. If you lose one of the keysectors the countdown will stop until you recapture it. When the countdown is over the bomb will explode and a fire wall will spread. This firewall destroys everything except your host-station and your units. No building will stay remain on the map. Please notice that you should keep an eye on your construction energy in order to have a reserve for building a powerstation after the detonation. This will allow you to build up a force of units to be taken into the next level.

---

6 English Gameplay FAQ

6.1 Tips & Tricks by the URBAN ASSAULT Team / Questions to the Gameplay

6.1.1 1. Short Instructions
6.1.2 2. How do I construct new buildings and vehicles?
6.1.3 3. How does the Energy system work?
6.1.4 4. How do I beam my host-station?
6.1.5 5. What is a Beam Gate?
6.1.6 6. How do I use the map?
6.1.7 7. What is a squadron manager?
6.1.8 8. What influence do the different Aggression-levels take?

General Tips & Tricks

1. URBAN ASSAULT Short Instructions

- Welcome recruit. We are going to teach you everything you have to know about the Resistance, their technique and their units. Additionally we are going to train your knowledge about our enemies. We will give you some advice about handling the SDU7 before you go into battle.
- You will be connected with SDU7 so you can give your orders. It is possible for you to build units and buildings. You can also take control of each of these units.
- Clicking the button in lower left corner you can chose the unit to build. Afterwards click in the 3D world to produce the unit.
- You have a map (2nd button from the left) for better orientation in the 3D world).
- Open the finder (3rd button from the left) and double click a unit. You will take control of that unit. Clicking the right mouse switches between Menu-mode and Control-mode.
- A cursor is visible in the Menu-mode making it possible for you to give orders, arrange groups or beam your Host Station.
- Your mission is to find and destroy enemy Host Stations. When this is done you have to beam out the region through the beamgate.

- If you shoot the buildings on the ground or you can conquer enemy or neutral sectors
- After opening the beamgate you can take a limited number of vehicles with you. You send your units into the beamgate and place your cursor on the Host Station. Click on the Host Station and then click on the beamgate. Your Host Station will be beamed into the beamgate.

2. Construction of vehicles and buildings

How do I construct new buildings and vehicles?

For constructing new vehicles or buildings you left click the construct-button in the lower left corner. This will open a menu that shows all vehicles and buildings you are able to build. Right beside the list there is a value that show how much energy is needed for constructing the specific element. This energy will be deducted from your construction-energy bar. A red bar will display the inability to construct this element. Click on the element you want to be constructed. The menu will disappear and the cursor will change to a symbol similar to the symbol of the construction bar. Now move the cursor in the 3D-map and click where the vehicle should be generated. Multiple clicking will generate multiple vehicles. For buildings you have a different cursor that looks like 3 bricks. With that cursor you have to click on the ground to create a building. You can also position buildings on the 2D-map by clicking at the spot the building is to be placed. But notice that building can only be build on own or neutral sectors within a range of one sector around the host-station.

3. Energy

What do I need energy for?

Energy is the only resource! In URBAN ASSAULT energy is necessary to preserve your host-station. It is also needed for constructing vehicles and buildings or to beam your hoststation.

And how do I get energy?

Powerstations emit energy if you are their proprietor.

How do I recognize a powerstation?

You can recognize them by the "Flash-symbol" on the map.

How do I become the proprietor of a powerstation?

You can either conquer or build a powerstation. Conquering a powerstation is as easy as conquering a normal sector, you just shoot at it several times. For conquering a powerstation you need to have the technology for building powerstation conquered. In paragraph 1.4 the construction of a powerstation is explained. After you became the owner of a powerstation you beam your host-station onto the powerstation in order to absorb the powerstations energy (1.3 Beaming)The bar on the upper left corner displays the present and the maximal possible amount of energy. If you take possession of another powerstation the maximal amount of energy will increase..

Why do I need more energy?

The more energy you receive, the faster your batteries reload.

And how do get maximal Energy?

The flow of energy of your powerstations should be as high as possible. This means that you have to conquer additional sectors in order to maximize the maximal energy flow (100%). If your energy flow is at

100% but the energy bar is not completely filled out you should build or conquer an additional powerstation.

How does a powerstation work?

Powerstations need a certain number of sectors for emitting energy. If there are not enough sectors the powerstation's performance is not optimal. The efficiency of a powerstation is displayed in the upper left corner of the powerstation-symbol on the map. The more squares the bigger the capacity of the powerstation. The emission of a powerstation's energy decreases with increasing range. That's why your host-station should always be near your own powerstations. Vehicles also reload their energy within a short range around a powerstation. Flakstations and radarstations also reload near a power source. A powerstation is also useable as a spot for beaming.

What happens if I beam to a neutral or enemy powerstation?

All powerstations that are not your property draw power from you vehicles and your host-station. So be careful if someone conquers the powerstation your host-station is positioned on. It will draw power from your host-station and you should re-conquer it or beam away from it!

Is there another possibility for me to get energy?

Yes! If you are sitting inside of one of your vehicles and you're collecting the energy of a shot opponent the energy of your vehicle reloads. If your vehicle is fully reloaded the energy will be passed to the batteries of your host-station.

Why does my host-station has several batteries?

The host-station has 3 different batteries. The system battery that is found on the right side besides the energy bar displays the life energy of your host-station. On the right side of the energy bar the production energy is found (1.4 Construction of vehicles and buildings) The battery on the right side displays the beam energy. The level of this bar shows how far I can teleport with my host-station. Energy is exchanged between these batteries so all batteries have the same level. Each of these batteries can be turned off so neither energy is deducted because of the exchange of energy nor is the battery reloading. If one of the batteries is turned off the other batteries reload quicker

4. Beaming

How do I beam my host-station?

For beaming the host-station to another spot you have different possibilities. You can simply click on the host-station symbol on the map. This will change your cursor to the same symbol as the beam-battery. While moving the cursor on the map away from your host-station keep an eye on the beam-battery. The blue bar displays the distance you can beam away with your host-station. If it becomes red the maximum distance for beaming with the amount of energy is reached. As long as the bar is blue you can beam your host-station to this spot by clicking the left mouse-button. You can also switch to the beam-mode by pressing [B] or by selecting your host-station in the squadron-manager. You can also beam your host-station in the 3D-mode by clicking in the 3D-world when you are in the beam-mode. The cursor will change automatically back to his normal shape after beaming. Beaming to own powerstations or open beamgates is free no matter how far they are away.

5. Beam Gate

What is a Beamgate?

Beamgates are transport-systems developed by the Stoudson-Cooperation that give you the opportunity to get from one land (level) to another without travelling the contaminated regions. It also allows you to bring a certain number of vehicles from the previous level with you. This will prevent you from being helpless at the beginning of each level. A beamgate also allows you to return to a previously finished level in order to change the group of vehicles that are taken to the next level. Some beamgates are secured by the other races by placed keysectors that have to be conquered before the level can be left through the beamgate. .

How do I recognize a beamgate?

You can recognize a beamgate by the "arrow down"-symbol on the map. This aroow will flash if the beamgate is opened. Keysectors that have to be conquered for opening a beamgate have four flashing red triangles in each of their corners.

How do I use a beamgate?

Before using a beamgate you have to open it. In order to open it you have to conquer it. You conquer a beamgate the same way you conquer any other sector: you shoot at it. Some beamgates require additional keysectors to be opened. Only if you own all of the keysectors and the beamgate it will open. The "arrow down"-symbol on the map will be flashing. Additionally to values are displayed on the beamgate-sector. The right one shows the maximum amount of energy (the energy that you have to use in order to build a vehicle)can be taken into the next level. The left one show how much energy already is in the beamgate. It is up to you if you choose to take a lot of cheaper vehicles, a small number of expensive vehicles or even a mixture of both with you. The maximum amount of energy to be taken with you raises each time you destroy an enemy host-station. The more enemy host-stations you destroy the higher the amount of energy that can be taken into the next level. If the beamgate is full you simply beam your host-station into it and leave the level. Beaming to an open beamgate is free no matter how far it is away.

6. The Map

The map is the most important system for controlling and surveillance that we installed into your host-station. You can either activate or deactivate it by clicking on the map-icon in the lower corner of the screen or by pressing [M]. The map is linked through the data transfer-system to the radar-system of your host-station and your vehicles. Additionally you can connect external modules like radarstations with your system. A special sensor enables the system to analyze the modulation of all Stoudson-converters and transformers in the surrounding area, recognize friendly and enemy units and display them in characteristic colors. The Resistance is shown in blue, the Ghorkovs have a red color, the Taerkasts are yellow while the Mykonians are displayed in white, the Sulgogars are green and the Black Sect has a grey color. But the Black Sect's vehicles have a radar-code that has not been broken by our engineers. Additionally special sectors like upgrade sectors, keysectors and powerstations are located and displayed with special signs. Differences in the altitude that can't be crossed are highlighted with a white line.

In order to allow you as much individuality as possible we designed the map scaleable and positionable freely on the screen. For having a better detail of the map we gave you different zoom levels for the map. For changing the detail of the map Click on the plus or minus icon at the bottom of the map. For better orientation we aligned the map in northern direction.

You can use the scrollbars on the right and at the bottom of the map to change the actual section of the map. But you are quicker if you move your mouse over the map holding your right mousebutton.

The visible section of the map is a result of the host-station's view and the view of every single unit. Your host-station has got a view of three sectors and a vehicle has got a view of only one sector. To enlarge the visible section build satellites or radarstations. Then send your satellites into unknown territories.

You can turn off the detail of the sectors on the map if they distract you by clicking the left symbol at the bottom of the map. The symbol right of it turns off the ownership colors of the sectors. Turning off the additional squadron information is done by clicking the tank-icon.

The map is not only for surveillance; it also is a tactical headquarters for assigning targets to your units. To select a squadron for giving it an order select click on it either in the 3D-world or on the map. Each vehicle of the squadron will be framed by a white line to display the actual selection. You can also open a box by holding the left mousebutton and move your mouse. Releasing the mousebutton selects all units in the box and makes them belong to one squadron. Give orders to the selected squadron by left-clicking somewhere on the map. The data transfer-system forwards the information to the squadron's vehicles whose on-board computers save the coordinates. When holding [Shift] you can assign waypoints to your squadrons. These waypoints will be approached one after another.

If a squadron calls you by radio set a n exclamation mark appears over the unit's icon.

Double-clicking on a unit makes you jump into the vehicle. Inside the vehicle you also have access to the map where the actual position of all the other units are displayed. A white flashing triangle indicates you being in the vehicle. The settings of the map you have inside the host-station and in a vehicle are different form each other and are saved separately. This will reduce the simplify the handling with the map when jumping between vehicles and the host-station.

Centering the map on the occupied unit is done by clicking on the lock-icon at the bottom of the map. If the lock is closed the map will center on the unit you're inside. If you scroll the map the lock will open automatically.

7. What is a Squadron Manager?

The squadron manager is one of the most important elements in your host-station. It is equipped with the newest technology for transmitting data. It is linked to your units and you can exchange information through it. You activate it by clicking at the list-symbol on the lower corner of the screen or by simply pressing [S]. The squadron manager is unlike the construction menu also available when sitting in a vehicle.

You can place the manager on the screen wherever you want. You can enlarge or reduce the manager's size by holding the left-mouse in its lower right corner.

Looking at the manager you see the host-station symbol in the first line. Clicking this symbol will switch into the beam-mode while double-clicking will bring you back into your host-station. Below the host-station-symbol are the different squadrons. Each line shows one squadron. Holding the mouse-button over a vehicle-symbol will show the current status of the vehicle. Left-clicking this symbol allows you to give orders to this squadron in the 3D-world or on the map. The five squares at the bottom of the manager display the aggression of the squadron. Beside the five squares is a number that displays the current number of units in this squadron. If you build new vehicles they are automatically assigned to a new squadron. You can add units to an existing squadron by pressing [A] or right-clicking the construction-button.

In front of each squadron there is a sign displayed. This sign shows the actual status of the squadron. A question mark shows that the unit is in defensive position and it is waiting for orders. The crosshair is an indicator that a squadron is in combat or conquering a sector. The "arrow right" symbol stands for a squadron being on the way to their destination while a flash-like arrow to the left means that your units are retreating to your host-station.

With help of your squadron manager you can easily regroup your units. Just hold it with the left mouse-button and drop it into his new squadron. The same procedure with the right mouse-button will cause all units right of the selected unit to join the new squadron. The vehicles will take over the orders of their new squadron.

Double-clicking a vehicle in the squadron manager will cause you to take control of the vehicle. A white square will indicate which vehicle in the squadron is occupied by you.

8. Battle-strategies (Aggression-levels)

There are five different battle-strategies (aggression-levels) that can be ordered to squadrons for defining their behavior for certain situations. For ordering a certain battle-strategy you open the squadron manager [S] and choose the specific squadron. In the bottom of the window you can find five squares and a number. The number indicates the total number of units in this squadron. The five squares symbolize the different levels of aggression. The default-setting is the third level [3]. This means that the unit moves to the designated sector and conquers it. All enemy units that are sighted on the way are attacked immediately.

If only the sector should be conquered the second level [2] should be ordered. No enemy units will be attacked in this level until the sector is conquered. After the sector is conquered it will be defended by the units that conquered the sector. An enemy unit that is chosen as a target in aggression-level 2 is attacked with priority.

Satellites are set on aggression 2 by default so they don’t get distracted by enemy vehicles.

The fourth strategy is comparable to the third. The only difference is that your squad conquers all the sectors along the way to the target. This will make conquering land easier. Just construct a vehicle like the Fox or the Weasel and switch him to aggression-level 4. Now you give him waypoints (hold [Shift]) in a zigzag course. He will now conquer all the sectors along his way.

Strategy five will order the squadron to destroy the entire target-sector. The squadron defends itself against enemy units but after defeating them it will continue it’s mission. This strategy is necessary for destroying powerstations or for putting an aisle into a tight build area. But notice that your units won’t retreat in aggression five like in the other aggression-levels. All units except units in aggression level five will retreat when their life-energy is less then 20%.

For ordering immediate retreat click the first square or press [1]. This causes the units of your squadron to return to your host-station and defend it from there. This is useful when your whole defense got destroyed and your host-station is in danger.

---

7 English Tips & Tricks

Under Construction.

---

8 Notes

The formatting in this article is not finished and will be adjusted in future.

The contents in this page are based on the original text sources. Therefore, they may contain typos or errors.