GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER

## UFO: Afterlight Bitwa o Marsa PORADNIK DO GRY

0642

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

# UFO: Afterlight

autor: Marcin "jedik" Terelak



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

Wstep	3
Ekrany 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 jakiejkolwiek 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

> Strona: 2 Kup ksi k



### 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 rozwiązali 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 ględzenia, gdy Obcy podbierają nam Marsa. Zakładajcie skafandry, drukujcie poradnik i odpalajcie grę! Powodzenia!

### **Ekrany gry**



### UFO: Afterlight – Poradnik GRY-OnLine

### 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 kliknać 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.

aar jaa		Distriction	and the second	ran 11 4	Proteinat	Lacon	6 1/90°	subs 11	- Zahnuz - 🗍 😏 Hindun	HA H.C.	urbinner.	- <u>"</u>
Textley same	Mittal	Fiel	Descrip	Eastain	Notice actuals	Francisco	Reity	Inches			-	_
Air Land								0			Nelli	lai ker
Aratie	6						۲	4				16
Aram		0					8				Home bas	<b>S</b>
Acceste	Î.	œ	1			í.	8					
Arge Sasin	a						8		Mission statistics		_	
Ausatia	龠						8		Active missions	ti		
Big Synt		٥					8	4	Secressful of ano	205		
Byzance	2	i i i i i i i i i i i i i i i i i i i				-	8	4	Falled mession	2		
Cardor	1					i i	8		Person statistics	Humans	Aliens	Broe
Casa Nostra		ß					8	•	Salders	<u>.</u> 6.	1	13
Ensis	6	12.2					8	*	Solders / Scentists	4	1	80
Cydonia		1				12	8	•	Saldiers / Technicians	4		a
Deltaton	1					6	8	0	Scientists	-	+	a
Dragoziena		-				6		*	Technicians	з	8	1
ast Mariner Valley				1			8	۸.	Scentists / Technicien	z	0	- 50
	Hatel	fat	Beniuit	Dystels	Notice entrais	Trengy	Weter		Territores swited	-41	ĩ	
Production	21	21	21	21	21	સ	8		Tennores discovered	75		
Irade	-Espectation -Warehouse	-Experiment +Weathouse	•Wartesse		+Eeth	2			Radar classes	31		
all the second sec	Central States					4			Transforming state	34		Starage
Total Invel	[7] Atuntan	(7) Shandant	(7) Alterations	(7) Abarrelara	(7) Abundara	(7) Abantant	(T) Atareters		Terraformation progress	100%	) 0	planar

#### Ekran podsumowania (B)

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 wersie 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.