



Der How-To-Guide



Ein Spielmodus für ArmA2 und Operation Arrowhead

Letzte Aktualisierung: 19.08.2010

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	3
2. Grundlagen.....	4
2.1 Was ist Evolution	4
2.2 Installation	4
2.3 Die unterschiedlichen Versionen.....	5
3. Aufgaben und Ziele einer Evolution.....	6
4. Funktionen in einer Evolution	8
4.1 Die Lobbyparameter.....	8
4.2 Das Rangsystem	10
4.3 Das Mobile Hauptquartier.....	10
4.4 Die FARP's	11
4.5 Spielfigur bezogene Fähigkeiten.....	12
4.6 Fahrzeuge transportieren	13
4.7 Spezialaktionen.....	15
4.8 Das Supportmenü	16
5. Strategie zum Erfolg in Evolution	17
6. Credits	19

1. Vorwort

Dieser How-To-Guide beschreibt die Funktionalitäten und Besonderheiten der aktuellen Evolution Missionen, geht aber auch auf das nötige Basiswissen für jeden Benutzer dieses Spielmodus ein. Somit richtet sich der Guide an alle die noch nie Evolution gespielt haben oder gar als Neulinge in die Arma2-Welt gestoßen sind. Jedoch auch für Evo-Veteranen sollte dieser Guide noch ein paar nützliche Informationen enthalten, wie zum Beispiel der Abschnitt „Spezialaktionen“.

Dieser Guide beschreibt ausschließlich die gängigen BLUE und HOHEI Versionen. Alle anderen Versionen können Ähnlichkeiten mit dem hier beschriebenen Versionen aufweisen, haben aber keine direkte Verbindung damit.

Die BLUE und HOHEI Versionen erscheinen als Pakete und werden von cB.Razor und [TcB]-Psychobastard- bereitgestellt. Es wird jedoch darauf hingewiesen, dass wir nicht die Erfinder oder Schöpfer dieses Spielmodus sind. Wir bauen lediglich auf bestehenden Grundlagen auf, editieren diese und erweitern die Inhalte nach bestem Wissen und Gewissen.

Wir haben keine rechtlichen Ansprüche auf die Idee und den Inhalt der Dateien und werden auch in Zukunft keine Ansprüche stellen.

Es wird darauf hingewiesen, dass dieses Werk, so wie es ist, nur durch den Einsatz der gesamten Community existiert und lebt. Denn es werden viele verschiedene, nicht von uns stammende, Scripts verwendet. (R3F Logistic Script, Norrin Revive,...) Weitere Details hierzu findet Ihr in Kapitel 6.

Wir wünschen allen Spielern viel Spaß beim bespielen der Evolution-Missionen und bei der Erkundung der vielen Möglichkeiten und Funktionen. Wir freuen uns natürlich über jegliches Feedback, um auch weiterhin Veränderungen und Verbesserungen vornehmen zu können. Denn nicht wir wissen was die Mehrheit mag, nur sie selbst weiß es. Und Ihr seid ein Teil dieser Mehrheit. ;-)



2. Grundlagen

2.1 Was ist Evolution

Evolution, oder folgend nur noch mit der gängigen Abkürzung Evo bezeichnet, ist ein Spiel, welches schon seit Operation Flashpoint existiert und nicht tot zu kriegen ist.

Es handelt sich hierbei um ein Spiel vom Typ Ko-Op (Kooperation – Zusammenspiel), welches in der Serverliste meist Schlicht unter „co“ oder „coop“ geführt wird. Folglich ist Evo ein Multiplayer Spielmodus und nicht für den Singleplayermodus geeignet, obwohl man Evo dort auch spielen könnte. Eine Evo ist in ihrer Grundform für bis zu 30 Spieler konzipiert und ein komplettes Spiel dauert im Normalfall 3 bis 4 Stunden, kann sich im Extremfall aber auch über 12 Stunden erstrecken.

2.2 Installation

Die Evo Version BLUE und HOHEI kommt im Standardfall als komplettes Map-Pack.

Die .rar-Datei entpacken – in der Datei befinden sich mehrere .pbo-Dateien und eine Readme. Die .pbo-Dateien kopieren und im ArmA2 Hauptinstallationsverzeichnis in den Ordner mpmissions einfügen.

Pfad: (Beispiel) **.../Bohemia Interactive/ArmA 2/mpmissions/**

Anschließend ArmA2 / Combined Operations starten und den Multiplayerbereich im Spiele-Hauptmenü wählen. Anschließend auf den Button „NEU“ drücken und die Mission im folgenden Menü auswählen, bestätigen und spielen.

Damit hast du selbst eine Evo gehostet zu der andere Mitspieler connecten können. Die andere Variante ist die Serverliste nach schon laufenden Evos zu durchsuchen und zu diesen joinen. Alle Evo-Versionen die hier behandelt werden, beginnen mit dem Buchstaben E. Also einfach die Liste aller Missionen alphabetisch sortieren und zum Buchstaben E scrollen.

2.3 Die unterschiedlichen Versionen

Wie schon erwähnt kommt die Evo als Map-Pack daher. Das bedeutet dass mehrere Versionen existieren, die im Folgenden Erläutert werden sollen.

Grundlegend können die Versionen in zwei Hauptgruppen gegliedert werden. Auf der einen Seite sind da die Versionen für ArmA2. Diese Version benutzt ausschließlich den Inhalt aus dem Hauptspiel ArmA2. Das bedeutet, dass sie von allen gespielt werden kann. Also von Spielern die nur ArmA2 (A2) besitzen aber auch von Spielern die Operation Arrowhead (Expansionspack) benutzen.

Auf der anderen Seite stehen da die Versionen die speziell für Operation Arrowhead konzipiert wurden. Diese Versionen benutzen den Inhalt aus Operation Arrowhead (OA) und sind in ihrem Dateinamen und im Missionsnamen mit dem Kürzel OA versehen, wodurch sie gut zu erkennen sind. Diese Versionen benutzen jedoch zu dem OA Inhalt zusätzlich den Inhalt aus A2! Das bedeutet diese Versionen können nur von

Spielern benutzt werden die sowohl A2 als auch OA benutzen. Diese Zusammensetzung wird Combined Operations genannt. Solltet ihr dies nicht beachtet haben werdet ihr durch die in Bild 1.0 dargestellte Fehlermeldung darauf aufmerksam gemacht.

Nachdem die Versionen in die zwei Hauptgruppen A2 und OA unterteilt wurden, lässt sich eine weitere Unterteilung in die Versionen BLUE und HOHEI vornehmen.

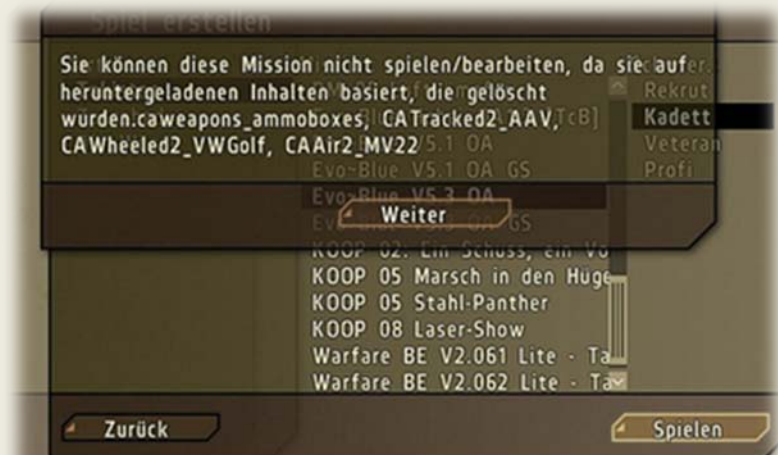
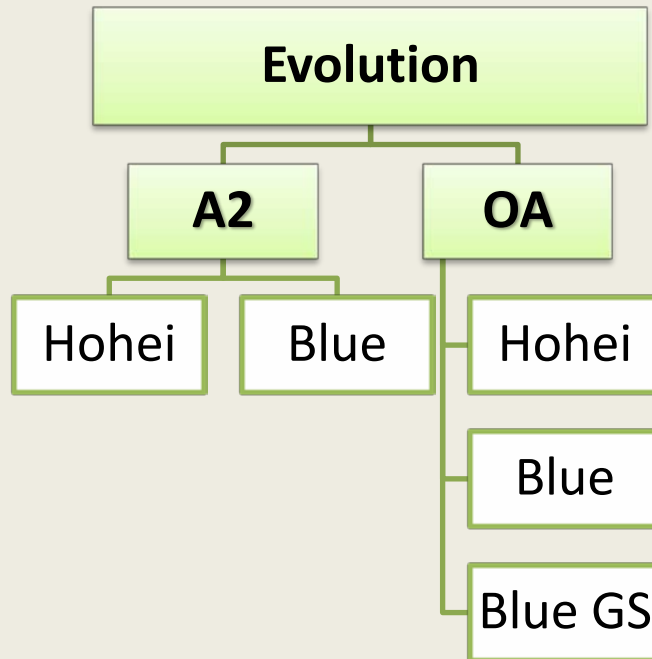


Bild 1.0, Fehlermeldung zum falschen content

Wo sind die Unterschiede:

Hauptsächlich unterscheiden sich die BLUE und die HOHEI Version in ihren unterschiedlichen Roadmaps, also der Städteführung. Damit wird ein abwechslungsreiches Spiel gewährleistet und der Wiederspielwert gesteigert. Weitere Differenzen machen sich nur im Detail bemerkbar, wie abweichende Waffenloadouts oder leichte Unterschiede in der Rangverfügbarkeit von Fahrzeugen.

Die folgende Grafik Visualisiert noch einmal die Versionen und ihre Aufteilung.

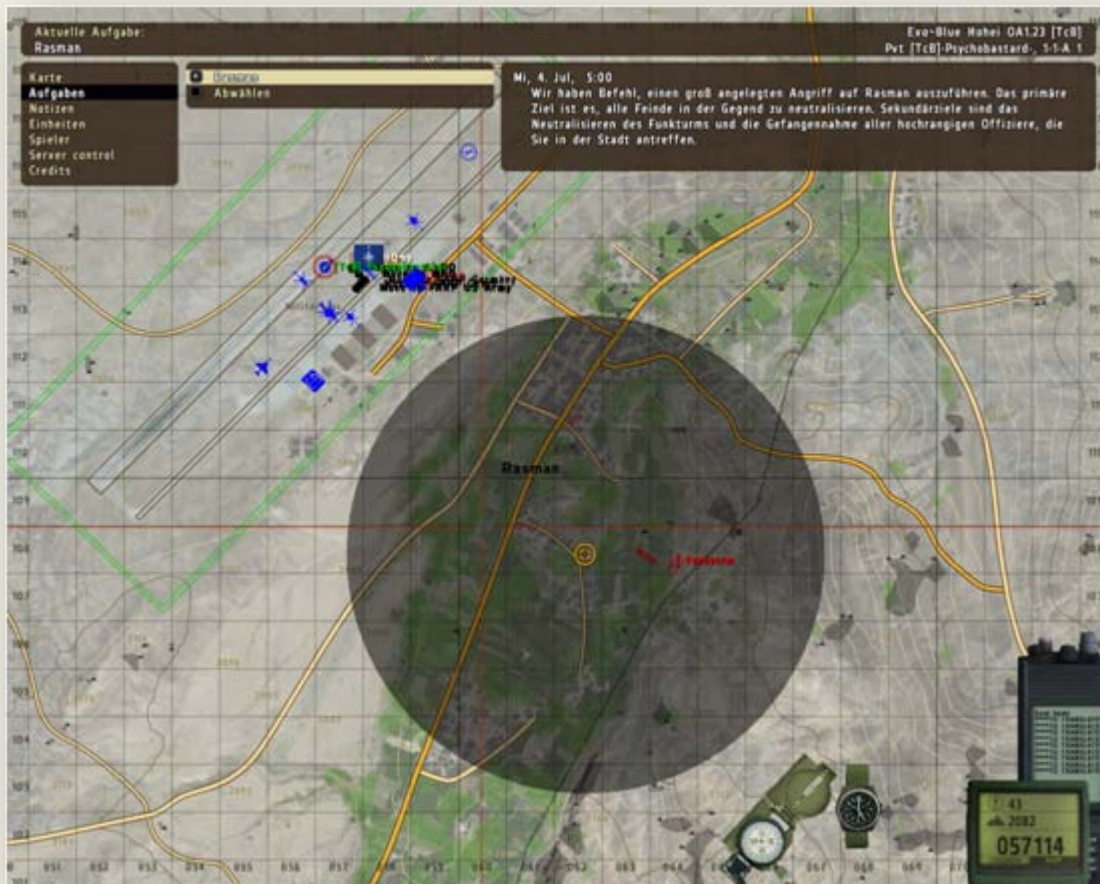


In der Version BLUE GS steht das GS für Gunship. Das heißt, dass die AC130GS darin implementiert ist. Dazu aber später mehr. Die BLUE sind Innovationsfreudig und setzen auf Abwechslung durch Veränderung. Die HOHEI Versionen hingegen setzen auf klassischen Evo Stil und sollen an vergangene Evos anknüpfen. Sinn der Evaluierung zweier unterschiedlicher Spielversionen ist es den Geschmack einer größeren Masse von Spielern anzusprechen. Außerdem sorgen zwei Versionen für mehr Abwechslung, falls man einfach mal andere Ziele einnehmen will.

3. Aufgaben und Ziele einer Evolution

Trotz der unterschiedlichen Versionen haben alle Evo's ein gemeinsames Spielkonzept und somit die gleichen Aufgabenziele. Der Auftrag ist simpel: Nehmen sie die Stadt ein!

Leichter gesagt als getan... um möglichst effizient dieses Ziel zu erreichen gibt es eine Reihe von Dingen die der Spieler wissen sollte. Denn wer einfach auf das Ziel „zu rennt“ wird wohl nie Erfolg haben.



Im Bild deutlich zu sehen ist der grau markierte Bereich, welcher das Einzugsgebiet der einzunehmenden Stadt darstellt. In diesem Bereich wird sich nun eine Vielzahl von gegnerischen Einheiten aller Art aufhalten um die Stadt zu verteidigen. Das Primärziel ist es, die Stadt einzunehmen, also alle gegnerischen Einheiten zu eliminieren. Da jedoch der Gegner regelmäßig Verstärkung erhält, muss erst die Kommunikation des Gegners gestört werden, damit er keinen Nachschub mehr anfordern kann. Daher besteht das Sekundäre (und bestimmt wichtigste) Ziel darin, einen Funkturm oder ein Hauptquartier des Gegners zu finden und Selbiges zu zerstören. Erst danach ist die Einnahme der Stadt möglich! Des Weiteren befindet sich in jeder Stadt ein General den man finden und Gefangen nehmen soll, was jedoch keine Pflicht darstellt.

Der Funkturm oder das gegnerische HQ kann sich überall in dem grau markierten Bereich befinden und muss daher erst erspäht werden. Wurde es von einem Spieler gesichtet, so ist es für jeden Spieler auf der Karte als rotes Zielkreuz markiert. Der Funkturm/das HQ lassen sich ausschließlich durch Satchels, also C4 Sprengstoff zerstören und durch sonst keine andere Waffe.

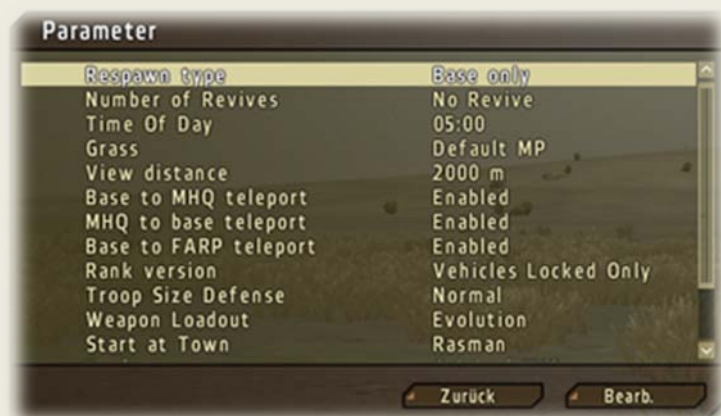
Wurde eine Stadt eingenommen wird das für jeden Spieler in Form von Funksprüchen mitgeteilt. Der graue Marker verschwindet über dieser Stadt, taucht jedoch über einer anderen Stadt wieder auf. Diese Stadt stellt zugleich das neue Ziel dar, wo der Spaß von vorn los geht.

4. Funktionen in einer Evolution

Um die in Kapitel 2 genannten Aufgaben zu erfüllen stehen dem Spieler eine ganze Reihe von Möglichkeiten zur Verfügung, sowie ein großer Fuhrpark an Waffensystemen und Ausrüstung. Im Folgenden werden die Möglichkeiten und Funktionen genauer beschrieben, um sie auch richtig anwenden zu können und Missverständnisse auszuschließen.

4.1 Die Lobbyparameter

Zu jedem Missionsbeginn einer Evo lassen sich in der Lobby verschiedene Dinge einstellen und regeln. Im Folgenden eine kurze Erläuterung zu jedem Parameter:



Parameter	Auswahloptionen	Beschreibung
Respawn type	Base only	Nur an der Base respawnen
	Revive only	Zwanghaft auf Revive warten
	Base / Revive	Revive ein mit Möglichkeit zur Base zu spawnen
Number of Revives	No revive	Wenn Base only respawn eingeschalten
	Number x	Anzahl X an Revives bis entgültig tot
Time of Day	Daytime hh:mm	Uhrzeit zu Missionsstart

Grass	5 Stufen	Stellt die Standard Grassdichte ein
Viewdistance	Number x	Stellt die Standard Sichtweite auf x Meter
Base to MHQ teleport	Enabled/Disabled	Ermöglicht teleportieren (an/aus)
MHQ to Base teleport	Enabled/Disabled	Ermöglicht teleportieren (an/aus)
Base to FARP teleport	Enabled/Disabled	Ermöglicht teleportieren (an/aus)
Rank version	Vehicles locked only	Fahrzeuge verschlossen / alle Waffen frei
	Equipment locked only	Waffen verschlossen / alle Fahrzeuge frei
	unlocked	Alles frei
	locked	Alles verschlossen
Troop Size Deffense	4 Stufen	Anzahl der Gegner / Schwierigkeitsgrad
Weaponloadout	Evolution	Jeder bekommt eine vorkonfiguriertes Loadout
	Standard	Jeder Einheit mit persönlichem Standardloadout
Start at town	Townname	Wählt die erste Stadt
Performance	Sky + Enviroment ON	Mit Umwelt und Wettereffekten
	Original Evo	Umwelt abgeschaltet, kein Wetter
Weather	Changing weather	Mit lokalen Regenfeldern / Sandsturmfeldern
	Only sunny	Kein Wetterwechsel / Standardwetter
Conterattacks	Enemy attack base	Gegenangriffe alle 30-60 Minuten
	No Conterattacks	Gegegenangriffe abschalten



4.2 Das Rangsystem

Jede Evo besitzt ein Rangsystem. Dieses System soll Fahrzeuge und Waffensysteme vor Missbrauch durch unerfahrene Spieler schützen. Denn nichts in einer Evo ist frustrierender als einen eben dringend benötigten Helikopter nicht zur Verfügung stehen zu haben, weil jeder Spieler, der in das Spiel kommt, der Meinung ist, erstmal eine Runde mit dem Heli fliegen zu müssen.

Es existieren insgesamt 6 Ränge. Mit jedem Rang den der Spieler erlangt stehen ihm mehr Ausrüstung und/oder Fahrzeuge zur Verfügung. Die Ränge werden durch Score Punkte erlangt welche über das Drücken der Taste „i“ sichtbar werden. Im Folgenden sind die Ränge mit der zugehörigen Punktzahl aufgeschlüsselt:

- Private (Rang 0)	- 0 Punkte
- Corporal (Rang 1)	- ab 10 Punkten
- Sergeant (Rang 2)	- ab 20 Punkten
- Lieutenant (Rang 3)	- ab 40 Punkten
- Captain (Rang 4)	- ab 80 Punkten
- Major (Rang 5)	- ab 125 Punkten
- Colonel (Rang 6)	- ab 200 Punkten

(Stand 29.07.10, Änderungen vorbehalten)

Die Ränge schalten nicht nur Fahrzeuge und Waffen frei, sondern auch Spezialfähigkeiten und bestimmte Supports die vom Hauptquartier angefordert werden können. Eine Liste der Fahrzeuge die ab einem jeweiligen Rang zur Verfügung stehen, ist in den Notizen der Mission hinterlegt und durch drücken der Taste „M“ abrufbar.

4.3 Das Mobile Hauptquartier

Das Mobile Hauptquartier (MHQ) und das Air-Hauptquartier (AHQ) sind von strategisch hoher Bedeutung. Denn diese Fahrzeuge dienen als Teleporter (sofern in den Lobbyparametern aktiviert) um es den Spielern möglich zu machen, von der Base aus möglichst schnell an den Einsatzort zu gelangen.

Es wird empfohlen, dass nur erfahrene Evo-Spieler diese wichtigen Fahrzeuge bewegen, denn es ist äußerst wichtig eine strategisch kluge Position für diese Fahrzeuge zu wählen. Geht ein MHQ verloren, also wird es zerstört, so spawnt es zwar wieder in der Base der Spieler, muss dann aber wieder bis zum Einsatzort gefahren oder geflogen werden. Das bedeutet einen großen Zeitverlust und unnötige Verzögerungen im Spielablauf. Das MHQ/AHQ besitzt eine eindeutige Markierung und ist auf der Karte leicht zu finden.

Der Teleport von der Base zum MHQ/AHQ wird von einer Flagge in der Base gestartet. Diese ist durch ein Schild gekennzeichnet, auf welchem das MHQ/AHQ nochmals abgebildet ist. Befindet sich der Spieler in der Nähe dieser Flagge, erscheint ein Actionmenüeintrag (Mausrad drehen) zum Teleportieren.



4.4 Die FARP's

Die Abkürzung FARP steht für *Forward Arming and Refueling Point*, also einen Servicepunkt für die Front an dem es Ausrüstung, Munition, Reparatur und Treibstoff gibt. Von diesen FARP's existieren 3 Stück auf der Karte. In den A2 Versionen tragen diese die Namen *Alpha*, *Bravo* und *Charlie*. In den OA Versionen heißen diese FARP's mittlerweile *US-Army*, *Czech* und *Germany*. Ein Teleport von der Base zu den FARP's ist abermals über Flaggen möglich, sofern in den Lobbyparametern aktiviert. Die meisten Spieler schenken diesen strategischen Punkten zu wenig Aufmerksamkeit, denn von hier ist es leicht möglich Verstärkung und Gerät an die Front zu holen ohne lange Wege in Kauf nehmen zu müssen. Auch Fahrzeugreparatur ist in einem FARP möglich, einzig durch die Anwesenheit des Fahrzeuges! Das heißt es muss nicht zwingend ein Reparatur-LKW verwendet werden. Das gleiche gilt natürlich auch für die gesamte Base.

Tipp: Sollte es Probleme geben bei der Reparatur/Wiederbewaffnung eines Helikopters, dann such dir ein Helipad. Dort könnte es besser funktionieren. ;-) Auch ein energisches Aufsetzen aus 5 Metern Höhe kann Wunder wirken!

4.5 Spielfigur bezogene Fähigkeiten

Es ist in einer Evo keinesfalls ohne Bedeutungskraft welche Spielfigur er sich in der Lobby auswählt. Denn jede Spielfigur hat seine eigenen besonderen Fähigkeiten die keine andere Figur ausführen kann. Die zwei bedeutendsten Rollen üben die Ingenieure und die Sanitär aus.

Ingenieure:

Ihnen ist es möglich FARPs zu errichten. Diese FARPs sind kleiner als die normalen FARPs, besitzen aber genau dieselben Fähigkeiten was Reparatur und Wiederbewaffnung angeht. Ihr großer Vorteil liegt jedoch darin genau dort errichtet werden zu können, wo sie eben gebraucht werden. So ist es zum Beispiel besonders Sinnvoll ein Engineer FARP genau an der Position zu errichten an der sich das MHQ an der Front befindet. Oder auf einem Hügel vor der Stadt, auf welchem sich nun ein Panzer platzieren kann oder schlicht um zerstörte Fahrzeuge zu reparieren. Mit jedem FARP wird übrigens auch eine kleine Munitionskiste erzeugt. Damit der Ingenieur ein FARP errichten kann benötigt er einen Reparatur LKW in seiner Nähe. Der Ingenieur hat die Möglichkeit seinen Truck abzuschließen damit ihn niemand verwenden kann außer ihm selbst.

Der Ingenieur bekommt für jede durchgeführte Reparatur an seinem FARP Score Punkte gutgeschrieben! Die Höhe der erhaltenen Punkte richtet sich nach seinem aktuellen Rang.

Sanitäter:

Ihnen ist es möglich ein MASH (*Mobile Army Surgical Hospital*) zu bauen. Auch hier empfiehlt sich als Standort das MHQ oder eben dort, wo es eben benötigt wird. Verletzte Spieler sehen den Standort eines MASHs auf der Karte und können sich zur Heilung dorthin begeben. Für jeden geheilten Spieler an einem MASH erhält der Sanitäter Score Punkte nach demselben Prinzip wie der Ingenieur für sein FARP. Mit jedem MASH wird übrigens auch eine kleine Munitionskiste erzeugt. Zum errichten eines MASHs benötigt der Sanitär keine weiteren Voraussetzungen.

Luftabwehrsoldat:

Der AA-Soldier kann einen Stingerpod an einer beliebigen Position errichten. Voraussetzung hierfür ist, dass er eine Luftabwehrwaffe auf dem Rücken trägt. (Igla, Strelka, Stinger)

Grenadier:

Dieser Soldat hat die Möglichkeit einen Mk-19 Pod zu errichten. Voraussetzung hierfür ist, dass er eine Waffe mit Unterlaufgranatwerfer trägt, welche ist ohne Bedeutung.

AT-Soldat:

Der AT-Soldat kann einen TOW-Launcher an einer beliebigen Position errichten. Voraussetzung hierfür ist, dass er eine gelenkte Panzerabwehrwaffe auf dem Rücken trägt. (z.B. Javlin)

Spotter / Beobachter:

Dieser spähende Soldat in seiner Tarnkleidung kann eine M-119 Artilleriestellung errichten. Bedingung ist, dass sich ein Munition LKW in seiner unmittelbaren Umgebung befindet.

MG-Schütze:

Der MG-Schütze kann einen MG-Nest an einer beliebigen Position errichten. Voraussetzung hierfür ist, dass er ein beliebiges MG bei sich trägt. (z.B. SAW 249)

Jede dieser Aktionen ist über das Actionmenü (Mausrad) abrufbar. Des Weiteren hat jeder Spieler die Option sich ein **Trench**, also einen kleinen Erdwall zu errichten um sich vor feindlichem Feuer auf offenem Feld zu schützen.

4.6 Fahrzeuge transportieren

Fahrzeuge müssen nicht zwangsläufig über weite Strecken gefahren werden. Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten Fahrzeuge effizient mit Luftfahrzeugen zu transportieren.

Die erste Möglichkeit ist es Fahrzeuge mit dem Helikopter zu transportieren. Dabei werden die Fahrzeuge an den Heli angehängt. Von Nöten ist hierfür auf jeden Fall ein routinierter Pilot. Denn der Heli muss Punktgenau über dem Objekt schweben welchen an den Hacken genommen werden soll. Unterstützend wirkt dabei ein HUD (*Head Over Display*).



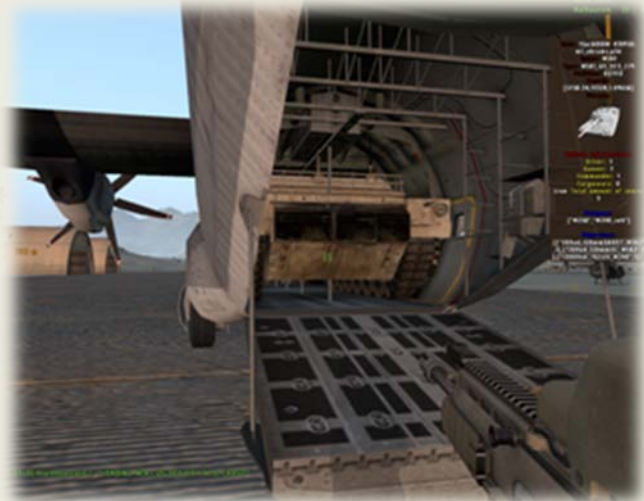
Wenn der Pilot die richtige Höhe und Position über dem Objekt eingenommen hat, kann er es per Actionmenü an den Hacken nehmen und zur gewünschten Position transportieren. Beim absetzen des Objektes ist auf eine vernünftige Höhe und Geschwindigkeit zu achten damit das Objekt nicht beschädigt oder zerstört wird.

Übrigens: Auch statische Waffen wie Artillerie oder auch Munitionskisten können auf diese Weise transportiert werden!

Die zweite Option eines Fahrzeugtransportes besteht darin, es in den Frachtraum der C130J zu laden. In den A2 Versionen funktioniert das auch mit dem MV-22.

Vorteil dieser Methode ist es, dass auch große Fahrzeuge wie der M1 Panzer verladen werden können, was ein Heli nicht schafft.

Dazu muss das Fahrzeug an die Laderampe der C130J gefahren werden. Anschließend steigt der Spieler auf den Pilotensitz oder stellt sich neben das Flugzeug um den Actionmenüeintrag „Load Cargo“ zu erhalten. Bei Betätigung der Aktion öffnet sich die Laderampe der C130J und das Fahrzeug wird eingeladen. Befindet man sich über dem Zielgebiet, kann der Pilot die Fracht über Actionmenü wieder abwerfen. Anschließend gleitet die Fracht an einem Fallschirm zu Boden. Dabei ist es von Höhe und Wind abhängig wie genau die Fracht an ihrem Bestimmungsort landet. Ein Marker markiert die genaue Landeposition auf der Karte.



Achtung! Es ist wichtig die Geschwindigkeit der C130J vor Abwurf der Fracht gegen 250 zu drosseln! Andernfalls droht die Explosion der Maschine.

4.7 Spezialaktionen

Der Tomahawk-Launch:

Ab dem Rang Captain (80 Pkt) hat der Spieler einen Actionmenüeintrag „call Tomahawk“ (bei unlocked sofort). Wählt er diese Aktion wird er dazu aufgefordert einen Punkt auf der Karte zu wählen in welchen der Tomahawk einschlagen soll. Dies wird ausgeführt durch aufrufen der Karte (M) und Linksklick auf die gewünschte Position.

Nahe der Base befindet sich ein Raketensilo, von welchem der Tomahawk nun startet. (siehe Bild) Nach ca. 20 Sekunden erreicht dieser sein Ziel und schlägt mit großer Zerstörungskraft ein. Diese Aktion kann der Spieler erst nach 15 Minuten Wartezeit wiederholen.



Die AC-130 Gunship:

Diese Aktion steht nur in der BLUE GS Version zur Verfügung und ist erst ab dem Rang Colonel (200Pkt) verfügbar. Grund für die extra Version ist der Speicherplatzbedarf des Scripts.

Die Aktion wird natürlich wieder über das Actionmenü gestartet und ist danach eine ganze Weile nicht mehr verfügbar. Auch hier wird der Spieler zu einem Klick auf der Karte aufgefordert. Wird die Aktion ausgeführt, wechselt die Ansicht des Spielers in die Egoperspektive der AC-130 Bordschützen. Durch diese Kameraperspektive kann er nun die Lokalitäten unter dem Flugzeug ausspähen und mit den verschiedenen Waffensystem des Gunships gegen die gesichteten Gegner kämpfen. Nach einer kurzen Zeit verlässt er automatisch wieder die AC-130 Perspektive.



4.8 Das Supportmenü

Gestartet wird das Supportmenü über die Taste T (Teamswitch). Dort stehen dem Spieler eine Auswahl unterschiedlicher Aktionen zur Verfügung, die im Folgenden genauer erläutert und beschrieben werden.

Jeder Spieler kann sich unter dem Punkt „**Rekrutieren**“ (unten links) KI-Soldaten rekrutieren. Zu jedem der verschiedenen Soldatenklassen werden unter der Minimap ein kleines Bild und die dem Soldaten zur Verfügung stehende Bewaffnung angezeigt.



Die maximale Anzahl an KI-Soldaten die rekrutiert werden kann, richtet sich nach dem Rang des Spielers.

Der Menüpunkt „**Unterstützung**“ liefert dem Spieler zahlreiche Unterstützungsmöglichkeiten, wie z.B. Munitionskisten, Artilleriefeuer, Clusterbomben oder als Krönung auch eine Interkontinentalrakete. Das Anfordern einer Supportleistung kostet jedoch Score Punkte. Die Kosten werden im Menü angezeigt. Möchte man Support anfordern, so muss man zunächst aus der Liste wählen welcher Support benötigt wird. Anschließend wird mit der linken Maustaste auf die Minimap geklickt um die Zielposition zu bestimmen. Wenn ein Marker auf der Minimap erscheint kann man auf den Button „Anfordern“ klicken. Der Marker zeigt zugleich den Wirkungsradius an (z.B. für die Artillerie). Nachdem z.B. der Artillerieschlag durchgeführt wurde, erhält der Spieler einen Bericht über das was von der Artillerie alles getroffen und zerstört wurde. Die Punkte hierfür werden dem Spieler sofort wieder gutgeschrieben. Die Kosten für den Support hängen also auch davon ab, wie gut der Spieler die Position wählt.

Im Menüpunkt „**Zuweisen**“ kann der Spieler sich selbst eine Sidemission zuweisen. Diese hat nichts mit dem eigentlichen Auftrag zu tun. Erfüllt der Spieler den Auftrag der Sidemission erfolgreich, erhält er dafür Score Punkte gutgeschrieben. Wie viel die Mission Wert ist, wird im Menü angezeigt.

Mit dem Menüpunkt „**Versetzen**“ ist es möglich sich selbst einer Gruppe zuzuweisen. Im Menü werden alle Spieler angezeigt die derzeitig die Evo spielen. Der Spieler kann jetzt auf einen der aufgeführten Namen klicken und sich in die Gruppe des Spielers versetzen. Sinn dieser Aktion ist eine wesentliche Steigerung des Teamplays da sich die Spieler jetzt besser in ihrem handeln Koordinieren können. Achtung! Wer Mitglied einer anderen Gruppe geworden ist, kann selbst kein Teamleader mehr sein. Das bedeutet er kann selbst keine KI-Soldaten mehr rekrutieren.

Zu guter Letzt kann der Spieler mit dem Button „**Optionen**“ die Grafikoptionen für sich selbst noch einmal anpassen, abweichend von den Lobbyparametern.

Angepasst werden können die Grasdichte, sowie die Sichtweite auf dem Boden und in der Luft.



5.Strategie zum Erfolg in Evolution

Der Schlüssel zum Erfolg ist natürlich Teamplay. Jedoch gibt es noch ein paar Evo bezogene Fakten und Tipps mit auf den Weg, die dazu führen, dass die nächste Stadt schnell eingenommen ist.

Wichtig: Die Tipps und Anweisungen in diesem Kapitel beruhen auf eigenen Erfahrungen und Beobachtungen und müssen nicht zwangsläufig die beste Lösung darstellen.

Das wichtigste überhaupt ist es, das Ziel nicht aus den Augen zu verlieren. Bei dem Vorhaben eine Stadt einzunehmen sollte das Hauptziel zunächst immer erst einmal die Zerstörung des Radiotower / des gegnerischen HQ's sein.

Zu oft stürmt man als einziger Spieler auf gut gefüllten Servern in die Richtung des zu zerstörenden Objekts der Begierde. Die Hänge gesäumt von Spielern die als Scharfschützen fungieren, jedoch schon seit Minuten keinen Schuss mehr abgegeben haben, da sie ins Leere gucken. Viele Spieler stehen auf der Base herum und versuchen verzweifelt ein Fahrzeug zu besteigen, wofür sie jedoch keinen Rang besitzen. Ein Lerneffekt scheint nicht einzusetzen da sie es immer wieder probieren werden. Das ist frustrierend für den einen Spieler der versucht den Radiotower zu sprengen, um den gegnerischen Truppen den Nachschub abschneiden zu können. Denn er schafft es nicht, scheiternd am gegnerischen Widerstand, der ihm entgegengeworfen wird und scheinbar allein überwunden werden muss.

Wenn mehrere Spieler, oder gar alle Spieler, in gleichmäßiger Vorwärtsbewegung versuchend um jeden Preis den Tower zu erreichen, vorrücken, dann wird dies schneller zum Erfolg führen. Denn die gegnerische KI ist nicht stark. Sie tritt lediglich in Überzahl auf.

Und wenn alle Spieler an einem Strang ziehen, schafft es auch der Eine seinen Sprengstoff zu platzieren und zur Detonation zu führen, bevor der Gegner es schafft abermals Verstärkung anzufordern.

Besonders zu Beginn einer Evo Mission, also wenn noch kein Spieler eine größere Ansammlung an Score Punkten hat, ist es wichtig, die einzelnen Fähigkeiten der Spielfiguren gut einzusetzen. Jeder Spieler sollte das machen was seine Spielerrolle ihm aufliegt.

Das trifft besonders auf den Sanitäter und den Ingenieur zu. Ein FARP und ein MASH an der Front sind eine große Hilfe für die anderen Mitspieler. Auch sollte gut mit dem „kleinen Motorpool“ agiert werden. Bereits ab dem Rang Sergeant (20 Pkt) stehen dem Spieler TOW- und Mk-19- HMMWVS zur Verfügung. Als besonders stark erachte ich in dieser Spielphase den ersten nutzbaren Stryker! Werden diese Fahrzeuge in günstiger Position an der Front platziert und durch ein Engineer FARP unterstützt, sind sie sehr effektive Waffensysteme.

Im späteren Spielverlauf werden die Wege zu den Zielen länger. Daher sollten Fahrzeuge nicht mehr direkt an die Front bewegt werden. Besonders Kettenfahrzeuge verlieren eine Menge Zeit auf ihrem Weg. Auch ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass ihnen auf dem Weg gegnerische Luftfahrzeuge begegnen. Für diese ist ein Fahrzeug leichte Beute.

Daher wird empfohlen die Helis und den Laderaum der C130J zu nutzen. Alternativ können natürlich die eventuell sehr kurzen Anfahrtswege der FARPs benutzt werden, an denen sich auch ein kleiner Motorpool befindet.

Beim Angriff auf die Städte ist nun die Kombination der bis dahin schon nutzbaren Waffensysteme der Schlüssel zum schnellen Erfolg. Ist der Apache bereits einsatzbereit? Dann ran damit – aber bitte nur geflogen von jemandem, der damit umgehen kann. Der Apache kann hervorragend einen M1 Panzer und die Infanterie unterstützen. Außerdem können Tomahawks präzise von der Infanterie in die Gegner gelenkt werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen:

- immer im Team angreifen
- den Motorpool ausreizen und mit Verstand kombinieren
- die Spezialaktionen, wenn Verfügbar, auch einsetzen
- die Fähigkeiten der Charaktere berücksichtigen und benutzen

6.Credits

Das Team:

Missionsdesign Version BLUE und HOHEI von:

- cB.Razor
- [TcB]-Psychobastard-

Guide geschrieben von:

- [TcB]-Psychobastard-

Guide übersetzt von: (Englisch)

- JaBoG32_Laud

Danksagungen:

An Bohemia Interactive...

...für die gesamte Armed Assault Reihe, den tollen Support und die Basis für diesen Spielmodus

An alle diejenigen von denen wir Ihre Scripte verwenden...

... besonders hervorgehoben sei hier:

- madbull für das R3F Logistic Script
- Norrin für sein Norrin-Revive Script
- LurchiderLurch für sein AC130 Gunship Script

An die gesamte Community...

... für all die kleinen Unterstützungen, Verbesserungsvorschläge und ihr nicht müde werdender Wille die Evo zu spielen.

Kontakt:

Die aktuellsten Versionen der Evo findet Ihr immer unter...

... <http://www.lab-design.ch/arma/downloads/EvoPack.rar>

Foren-Bugreport (Deutsch) unter...

... <http://hx3.de/usermade-missions-166/evolution-blue-hohei-fuer-oa-a2-19218/>

