



Installation

Installieren

Einfach UATSetUp.exe ausführen und den Anweisungen folgen.

Deinstallieren

Wenn du das Spiel von deinem System entfernen möchtest, kannst du die Deinstallation-Option im Startmenü benutzen oder wähle in der Windows-Systemsteuerung "Programme ändern oder entfernen" aus der Liste, wähle dort "Us and Them" an und klicke auf „Entfernen“.

Systemvoraussetzungen

Pentium 4 oder schneller, 512 MB RAM, Windows XP/VISTA, Bildschirmauflösung 1024x768, Soundkarte, 250 MB freier Speicherplatz.

Überblick

„Us and Them – Cold War“ ist ein rundenbasiertes Strategiespiel über den kalten Krieg. Obwohl es in dem Spiel um Gebietskontrolle geht, greifen die Rivalen ihre Gegner nicht mit militärischen Mitteln an. Stattdessen steht ihnen eine Armee aus Spionen, Attentätern und verschiedenen Experten (z.B. in den Bereichen Wirtschaft, Technologie) zur Seite, um die gegnerischen Länder auf sozialem, ökonomischem und politischem Weg zu destabilisieren, die Ideologie der Regierung zu ändern und sie schließlich für den eigenen politischen Block zu gewinnen.

Der Spieler muss Ressourcen wie Geld, Öl und Technologien verwalten. Er muss seine Einheiten strategisch auf der Karte positionieren und ein Netz von Spionen aufbauen, die im richtigen Moment durch Sabotagen, Attentate, Bestechungen, Revolutionen, Verhaftungen und Verhöre feindlicher Einheiten zuschlagen. Da dem Gegner die meisten Einheiten verborgen sind, ist der Gewinn von wichtigen Informationen über die Länder, die Eigenschaften der Einheiten und deren Aufenthaltsort entscheidend für den Sieg.

Wie reale Personen haben alle Einheiten individuelle Fähigkeiten und Attribute und erlauben den Spielern so, eine emotionale Verbindung zu ihnen aufzubauen.

Durch eine Reihe von Spezialregeln können spezielle Strategien wie den „Dominoeffekt“ oder das „Kommunisten-Sandwich“ ausgenutzt werden. Dabei arbeiten die großen Persönlichkeiten der Geschichte wie Che Guevara, Henry Kissinger, Mao Zedong und der Papst auf deiner Seite – oder gegen dich!

Auch können die Spieler hochentwickelte Technologien einsetzen, wie technische Spielereien direkt aus dem Labor von James Bond, aber auch die erstklassige Ausrüstung der realen Spionage.

Schlussendlich bietet das Spiel eine Reihe von Zufallsereignissen, welche größtenteils den wohlbekanntesten Ereignissen der Zeitgeschichte nachempfunden sind.

Bevor es losgeht

Tutorial

Wir empfehlen dir, das Tutorial wenigstens einmal abzuspielen, um die Regeln des Spiels zu erlernen.

Neues Spiel

Wähle die Kommunisten- oder Kapitalistenkampagne aus, um ein neues Spiel zu starten, und gib dann einen Namen für dein Spiel ein.

Spiel Laden

Wenn du mit einem unterbrochenen Spiel weitermachen willst, klicke auf „Spiel Laden“ und wähle einen der Spielstände von der Liste.

Spiel Speichern

Das Spiel wird fortwährend automatisch während deines Zuges gespeichert. Aus diesem Grund gibt es keine Speicheroption in „Us And Them“.

Nachrichtenoptionen

Hier kannst du einstellen, bei welchen Arten von Ereignissen du jede Runde über ein Dialogfenster informiert werden willst (ohne den Nachrichten-Bildschirm aufzurufen).

Du kannst die Benachrichtigungen für beide Seiten in den folgenden Kategorien anpassen:

- Verhaftungen
- Attentate
- Bestechungen
- Militärinterventionen
- Sabotagen
- Technologiediebstähle
- Enttarnte Einheiten
- Revolutionen

Bitte beachte, dass bei Spielbeginn alle Benachrichtigungen aktiviert sind. Du kannst sie so einstellen, wie es für deinen Überblick am besten ist.

Soundoptionen

Hier kannst du die verschiedenen Soundkategorien an- oder ausschalten.

Schwierigkeitsgrad

Für gewöhnlich ist eine Kampagne auf Seiten der Kommunisten schwieriger als auf Seiten der Kapitalisten, aber du kannst den Schwierigkeitsgrad noch weiter anpassen, indem du ein einfaches, ein normales oder ein schweres Spiel wählst.

Tastenkürzel

Verschiedene Funktionen und Fenster des Spiels haben Tastenkürzel, die ihnen zugeordnet sind, um die Bedienung des Spiels einfacher und schneller zu machen.

- F1 Hilfe
- F2 Vollbildmodus umschalten
- ESC Hauptmenü
- B Einheiten rekrutieren
- C Länder
- D Hilfsmittelforschung
- F Kartenflaggen an/aus
- G Netzwerke
- M Karte
- N Benachrichtigungen
- P Hauptquartier
- S Raumfahrtforschung
- T Ergebnisse
- U Einheiten
- W Nuklearwaffenforschung

Spielelemente

Die Gegner

In „Us And Them – Cold War“ sind die zwei großen Seiten, oder „Blöcke“, des kalten Krieges gegeneinander aufgestellt. Der kapitalistische Block mit den USA an der Spitze, und der kommunistische Block unter der Führung der Sowjetunion. In unserem Spiel benutzen die Kapitalisten als Symbol den Stern und die Kommunisten das berühmte Hammer-und-Sichel-Symbol. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über den Geheimdienst einer dieser Partei und bekämpft den Geheimdienst der anderen Seite.

Länder

Die Länder sind der Mittelpunkt des Geschehens in „Us And Them“. Sie sind das Ziel, aber gleichzeitig auch die Ressourcenbasis für beide Seiten. Das Ziel, da die Hauptaufgabe im Spiel es ist, alle Länder zu assimilieren, indem zunächst die Bevölkerung in Richtung der eigenen Ideologie beeinflusst und dann eine neue Regierung eingesetzt wird. Ressourcenbasis, weil jeder Block die Ressourcen von ihren „eigenen“ Ländern erhält (den Ländern mit einer Regierung, welche ihre Ideologie unterstützt).

Jedes Land hat die folgenden Eigenschaften:

Name	Der Name des Landes. Die Länder tragen die Namen, die sie zur Zeit des kalten Krieges hatten.
Regierung	Kapitalismus oder Kommunismus (zu welchem Block es gehört). Ein Land kann eine kapitalistische Regierung haben, selbst wenn der Großteil der Bevölkerung kommunistisch ist und umgekehrt.
Bedeutung	Die strategische Wichtigkeit. Dies sollte man bei seinen strategischen Entscheidungen berücksichtigen, da es besser ist, ein Land mit Bedeutung 10 zu haben als vier Länder mit Bedeutung 2. Jedes Land, das eine gemeinsame Grenze mit einem Nachbarland hat, wird seinen Nachbarn beeinflussen und von ihm beeinflusst werden. Du kannst die Ergebnisse dieser Interaktion im Länderbildschirm sehen. Die Strategische Bedeutung ist der entscheidende Faktor hier, denn das Land mit dem höheren Wert „gewinnt“.
Wohlstandslevel	Die Lebensqualität in diesem Land. Normalerweise werden Ihre Einheiten eine bessere Moral und Loyalität haben, wenn sie in Ländern mit einem hohen Wohlstandslevel arbeiten.
Einkommen	Die Menge Geld, welches das Land seiner Seite zur Verfügung stellt.
Forschung	Dies gibt an, wie viel das Land für seine Seite forscht.
Militärische Stärke	Die militärische Stärke eines Landes ist ein Maß dafür, wie leicht (oder eben nicht) das Land einer gegnerischen Revolution standhalten kann, oder einem coup d'etat (Putschversuch).
Rohstoffproduktion	Die Menge an Energieressourcen wie Öl oder Erdgas, die das Land zur Verfügung stellt.
Rohstoffbedarf	Der Bedarf an den oben genannten Ressourcen, den dieses Land hat. Länder, die mehr Energie verbrauchen als sie produzieren decken ihren Bedarf aus dem Gesamtvorrat ihres Blocks. Wenn dieser einmal unzureichend sein sollte, wird die Bevölkerung langsam auf die gegnerische Seite wechseln.
Kapitalismus	Der Prozentsatz der Bevölkerung, die den Kapitalismus unterstützt.

Kommunismus	Der Prozentsatz der Bevölkerung, die den Kommunismus unterstützt.
-------------	-------------------------------------------------------------------

Zu Beginn des Spiels steht dir der Großteil der genannten Informationen nur für die Länder auf deiner Seite zur Verfügung. Über gegnerische Länder gibt es nur vage Informationen. Im Laufe des Spiels werden deine Einheiten aber nach und nach die Eigenschaften des gegnerischen Landes, in welchem sie stationiert sind, erfahren (am Anfang nur grob, später immer genauer). Diese Informationen sind sehr wichtig, wie wir später sehen werden, da die Erfolgswahrscheinlichkeiten von Aktionen von den verschiedenen Eigenschaften des Landes abhängen, in denen die Aktion durchgeführt wird.

Einheiten

Deine „Armee“ besteht aus einer Reihe von Spionen, Attentätern und Spezialagenten. Spione sind die Standardeinheit des Spiels und können eine Reihe von wichtigen Aktionen durchführen.

Genauer gesagt kann ein Spion ein Spionagenetzwerk erstellen, Informationen über ein Land in Erfahrung bringen, gegnerische Einheiten verhaften oder bestechen und natürlich feindliche Einheiten enttarnen, die sich bislang versteckt gehalten haben.

Spezialagenten sind in fünf Kategorien eingeteilt: Wirtschaft, Militär, Politik, Rohstoffe und Technologie. Wenn sie in einem feindlichen Land stationiert sind, agieren sie als Saboteure in ihrem Spezialgebiet. In verbündeten Ländern, agieren sie als Experten, welche die Produktion auf ihrem Gebiet ankurbeln.

Der Politikexperte ist ein Spezialfall: Er hat dieselbe Funktion sowohl in verbündeten, als auch in feindlichen Ländern, nämlich einen Prozentsatz der Bevölkerung auf seine Seite zu ziehen. Auf feindlichem Gebiet hat er noch eine zusätzliche Funktion: er kann eine Revolution in Gang setzen, welche möglicherweise die Regierung stürzt.

Attentäter haben ebenfalls dieselbe Funktionsweise in freundlichen und feindlichen Ländern, nämlich dass sie nervige gegnerische Einheiten ein für alle Mal aus der Welt schaffen.

Obwohl die Rollen und Funktionen der Einheitentypen unterschiedlich sind, besitzen sie doch dieselben Attribute:

Name
Deckname
Alter (20 – 75)
Loyalität (1 – 99)
Moral (1 – 99)
Kompetenz (1 – 99)
Erfahrung (1 – 99)
Bonus durch Spionagenetzwerk
Zeit im Land
Anwerbekosten
Unterhaltskosten
Erfolge

All Einheiten sind zu Beginn für den Gegner unsichtbar. Das bedeutet, dass du dir bei „Us and Them“ - im Gegensatz zu anderen Spielen - Sorgen machen solltest, falls du nur wenige gegnerische Einheiten sehen kannst. Wahrscheinlich bist du von ihnen umzingelt und weißt es nur noch nicht! Nur wenn einer deiner Spione eine gegnerische Einheit enttarnt, kannst du sie auf der Karte sehen. Dasselbe gilt natürlich auch für deinen Gegner. Es ist von höchster Wichtigkeit, dass eine Einheit für den Gegner unsichtbar bleibt, da er dann nicht in Lage sein wird, Maßnahmen

gegen diese Einheit zu ergreifen (sie zu verhaften, zu ermorden oder zu bestechen – *siehe unten bei Einheitenaktionen*).

Wenn eine Einheit dennoch für den Feind enttarnt wird, kann sie wieder unsichtbar werden, indem du sie aus dem Land abziehst und für wenigstens eine Runde im Hauptquartier stationierst. Danach sind ihre Spuren verwischt und sie kann wieder in ein Land geschickt werden. Das hat natürlich Auswirkungen auf ihre Effizienz, denn ihre Fähigkeiten hängen von der Zeit ab, die sie kontinuierlich in einem Land verbracht hat (*Zeit im Land*). Außerhalb eines Landes kann sie außerdem keine Aktionen durchführen.

Netzwerke

Eine gute Möglichkeit, um die Effizienz unserer Einheiten zu verbessern ist deren Organisation in Spionagenetzwerken. Je größer ein Netzwerk ist, desto effizienter arbeiten die Einheiten zusammen. Aber Vorsicht! Je größer und teurer ein Netzwerk ist, desto einfacher können Einheiten in ihm enttarnt und dadurch ausgeschaltet werden. Wenn das Netzwerk schon sehr groß ist, bringen außerdem weitere Einheiten nicht mehr so viel Effizienzgewinn. Daher ist es besser, mehrere kleine Netzwerke zu verwenden als ein oder zwei große.

Helden

In den Armeen der zwei Blöcke gibt es ein paar Personen, die durch Persönlichkeit, Kompetenz oder Einfluss aus der Masse hervorstechen. Jede Seite startet mit drei Helden, aber während des Spiels können weitere auftauchen.

Jeder von ihnen verfügt über Spezialfähigkeiten:

Ernesto „Che“ Guevara (14. Juni 1928 – 9. Oktober 1967):



Argentinischer Revolutionär und Anführer der kubanischen Revolution. Er glaubte daran, dass die Länder der Dritten Welt nur durch Revolution von der Unterdrückung der Vereinigten Staaten befreit, und die große finanzielle Ungerechtigkeit beseitigt werden könnte. Zusammen mit Fidel Castro führte er die sozialistische Revolution in Kuba an und versuchte später dasselbe im Kongo und in Bolivien, wo er von Regierungskräften unter der Leitung des CIA verhaftet und exekutiert wurde.

Dank seiner Heldentaten, weil er nach seinen Idealen lebte und für sie in jungem Alter starb, wurde er nach seinem Tod zu einer Legende und ein Symbol für die Jugend rund um den Globus.

In unserem Spiel kann er sich in ein beliebiges Land bewegen, ohne wie die anderen Einheiten eine Runde im Hauptquartier verbringen zu müssen. Allerdings muss er auch mindestens eine Runde in einem Land verbringen, um dort eine Aktion durchführen zu können. Er kann auf feindlichem Gebiet als jede Art von Spezialagent eingesetzt werden und erhält die übliche Aufwertung von Kompetenz, Erfahrung und Moral. Er kann nicht verhaftet werden. Falls er im Laufe des Spiels verhaftet werden sollte, stirbt er einfach. Er verfügt über keinerlei Fähigkeiten auf verbündetem Gebiet. Falls er während einer Aktion ermordet oder getötet wird, erhalten alle Länder der Erde +3% Kommunismus.

Mao Zedong (26. Dezember 1893 – 9. September 1967):



Ein chinesischer Führer von Militär und Politik, der die Kommunisten nach einem langen Bürgerkrieg gegen die Nationalisten an die Macht brachte und die Volksrepublik China ausrief.

Mao war ein charismatischer Anführer und Kommunisten rund um den Globus sahen in ihm und in China insgesamt einen starken Gegner für den westlichen Imperialismus. Seine Anhänger begegneten ihm und dem Kommunismus daher mit Hingabe und Fanatismus.

Mao kann nicht aus China wegbewegt werden. Solange er am Leben bleibt, erhalten alle

Nachbarländer von kommunistischen Ländern +1% Kommunismus jede Runde.

Fidel Castro (13. August 1926 –):



Der Präsident Kubas. 1959 erschuf er direkt unter der Nase der Vereinigten Staaten, ein paar Meilen vor der Küste Miamis, einen kommunistischen Staat. Nach einem langen und harten Guerillakampf ergriff er die Macht und verstaatlichte alle Betriebe und Ressourcen von Kuba, welche bislang amerikanischen Interessengruppen gehört hatten.

Die Vereinigten Staaten unternahmen mehrere Versuche, ihm die Macht zu entziehen oder ihn zu töten, welche alle kläglich scheiterten und in vielen Fällen die Geheimdienste Amerikas gefährdeten.

Castro kann nicht aus Cuba wegbewegt werden. Die politische Gesinnung aller Länder bewegt sich 1% in Richtung Kommunismus, solange er am Leben ist.

John Edgar Hoover (23. Januar 1895 – 2. May 1972):



Er war der Gründer des F.B.I. und ihr Chef von 1923 bis zu seinem Tod im Jahre 1972. Während dieser Zeit gewann Hoover unentwegt an Reichtum und Einfluss. Er soll, so sagt man, ein schmutziges Geheimnis von jedem kennen. Er spielte in seinem Land

außerdem eine sehr wichtige Rolle in der Gegenspionage.

Bei dem Versuch, eine Hetzkampagne gegen die kommunistische Partei zu beginnen, startete er eine Reihe von Geheimdienstoperationen unter dem Namen COINTELPRO. Dieses Programm soll, obwohl ziemlich erfolgreich, verschiedene moralisch fragwürdige Techniken eingesetzt haben, von illegaler Überwachung über Fälschung von Dokumenten und Behauptungen bis zu einer Reihe von Attentaten.

Hoover kann nicht aus den Vereinigten Staaten wegbewegt werden. Solange er aktiv ist werden alle feindlichen Einheiten, welche die Vereinigten Staaten betreten, automatisch sichtbar.

Henry Kissinger (27. May 1923 –):



Er diente als nationaler Sicherheitsberater und Außenminister. Er war ausgesprochen talentiert für diesen Posten und spielte so von 1969 bis 1976 eine bedeutende Rolle in der Außenpolitik der USA. Er unterhielt freundschaftliche diplomatische Beziehungen mit anti-kommunistischen Diktatoren in der ganzen Welt.

Kissinger kann sich in ein beliebiges Land bewegen, ohne eine Runde im Hauptquartier verbringen zu müssen. Alle verbündeten Einheiten können in dem Land, in dem er sich aufhält, zwei Aktionen durchführen, statt einer. Außerdem kosten militärische Interventionen in diesem Land nur die Hälfte.

Der Papst



Als Kopf der katholischen Kirche ist der Papst auch eine politische Figur, welche den materialistischen Theorien der Kommunisten gegenübersteht. Er ist ein Symbol, das es immer geben wird, denn selbst wenn er stirbt oder ermordet wird, wird ein neuer Papst an seiner statt gewählt.

Der Papst kann sich in ein beliebiges Land bewegen, ohne eine Runde im Hauptquartier verbringen zu müssen. Die Länder, die er besucht, erhalten +5% auf ihren Kapitalismus-Wert. Der Papst entscheidet jedoch selbst, wohin er sich bewegt – der Spieler hat keine Kontrolle über ihn.

Navigation im Spiel

Übersichtsbildschirm

Der größte Teil des Bildschirms wird von der Karte eingenommen. Direkt darüber befindet sich die Informationsleiste.

Am rechten Rand sind im mittleren Bereich die Attribute und verfügbaren Aktionen des derzeit angewählten Landes oder der angewählten Einheit zu sehen. Darüber gibt es die folgenden Knöpfe: **Hauptquartier**, **Netzwerke**, **Rekrutieren**. Unter dem Feld gibt es Knöpfe für **Länder**, **Einheiten**, **Neuigkeiten**, **Forschung** und **Zug Beenden**.



Informationsleiste:

Hier werden verfügbares **Geld** und **Rohstoffe** angezeigt, die Differenz von **Rohstoffproduktion** und **-verbrauch** und die **Forschungspunkte**.

Hier ist außerdem ein Balken zu sehen, der den **Aktuellen Politischen Status** anzeigt, der die **Siegbedingung** des Spiels misst.

Siegessleiste:

Dieser Balken zeigt an, wie die ideologische Situation auf dem Planeten ist. So kann der Spieler mit einem Blick sehen, wie sich die Präferenzen der Bevölkerung ändern und wer gerade am gewinnen ist.

Karte:

Die Karte ist in zwei Teile geteilt. Der obere Teil zeigt die Aufteilung der Welt in Länder.

Wenn du willst, kannst du die Zugehörigkeitsflaggen über den Ländern ausblenden, indem du auf den dazugehörigen Knopf klickst.

Indem du ein Land anklickst bekommst du alle bekannten Informationen darüber im Informationsfeld angezeigt. Dasselbe gilt auch für Einheiten.

Im unteren Teil der Karte können wir die verbündeten und feindlichen Einheiten sehen, die gerade im angewählten Land stationiert sind. Sei allerdings gewarnt, es werden nur die sichtbaren gegnerischen Einheiten angezeigt (also jene, die von unseren Agenten enttarnt wurden)!

Länder-Aufklappmenü:

Hiermit hast du eine Möglichkeit an der Hand, Länder anzuwählen, deren Namen oder Ort du vergessen hast, denn alle Länder werden hier in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Du kannst die Länder außerdem der Reihe nach durchgehen, indem du Pfeile an den Seiten der Liste anklickst.

Informationsfeld:

Hier gibt es alle Informationen und Attribute über das angewählte Land oder die angewählte Einheit. Ebenso kann man hier den politischen Einfluss der Nachbarn auf das Land sehen und eine **Militärintervention** starten.

Bei der Anzeige einer Einheit werden alle verfügbaren Aktionen aufgelistet, die der Spieler ihnen im Moment befehlen kann. Hier wird auch angezeigt, was die Einheit gerade tut. Wenn eine Einheit einem Netzwerk angehört, werden außerdem der Name des Netzwerks und der Netzwerkbonus vermerkt.

Hauptquartier:

Mit Klick auf den **Hauptquartier**-Knopf oder wenn wir eine Einheit von der Karte entfernen, kommen wir zum Hauptquartierbildschirm. Hier sind alle Einheiten, die derzeit nicht auf der Karte platziert sind, aufgelistet. Um eine schnelle Entscheidung zu erleichtern, werden die Einheiten nach Typ sortiert und einige der wichtigsten Attribute werden aufgelistet. Indem wir auf die Kopfzeile eines Feldes klicken, können wir die Einheiten in ab- oder aufsteigende Reihenfolge sortieren. Wenn wir hier eine Einheit anwählen und danach auf ein Land klicken, stationieren wir die Einheit dort – zumindest, wenn die Einheit noch eine Aktion zur Verfügung hat..

Eine Einheit im Hauptquartier kann außerdem trainiert werden, indem man den entsprechenden Knopf neben ihrem Namen anklickt.

Netzwerke:

Indem wir auf den **Netzwerke**-Knopf klicken, kommen wir zum Netzwerkbildschirm. Hier können wir die Namen und Mitglieder aller unserer Spionagenetzwerke ansehen. Wenn wir eines von ihnen anwählen, wird es auf der Karte angezeigt.

Rekrutieren:

Indem wir auf den **Rekrutieren**-Knopf klicken, gelangen wir zum Rekrutierungsbildschirm. Hier können wir Einheiten jedes verfügbaren Typs einfordern. Diese kommen dann am Ende des Zuges ins Hauptquartier.

Um Einheiten zu rekrutieren müssen wir lediglich die Pfeile neben den Einheitentypen benutzen, um anzugeben, wie viele Einheiten des Typs wir rekrutieren wollen. Das Spiel zeigt die Kosten der Einheitentypen und die Gesamtkosten für alle zu rekrutierenden Einheiten an.

Forschung:

Über den **Forschung**-Knopf gelangen wir zum entsprechenden Bildschirm. Hier gibt es drei Hauptkategorien: Raumfahrt, Nuklearwaffen und Hilfsmittel.

Die erste Kategorie (**Raumfahrt**) gibt nur dem Spieler einen Vorteil bei der Bevölkerung, der sie zuerst erforscht.

Die zweite Kategorie (**Nuklearwaffen**) gibt jede Runde dem fortschrittlicheren Block einen Bonus. Ein Block, der ein Level weiter ist, erhält +0,5% in allen Ländern, ein Block, der zwei Level weiter ist, erhält +1% in allen Ländern usw.

In der dritten Kategorie können wir **Hilfsmittel** und Waffen erforschen, die unsere Einheiten effizienter und ihre Aufgaben leichter machen.

Prozentsatz des Einkommen, dass fur die Forschungskategorien investiert wird

Verführungstechniken

Forschung in Gange

1.400 Technologieeinheiten

2 Monate bis zur Fertigstellung

Sexspionage ist eine der zivilisiertesten Wege der Informationsbeschaffung. Die vornehme Kunst der Sexspionage wird seit Ewigkeiten eingesetzt, denn wie Menschen schon vor Langem festgestellt haben, ist es schwer, im Bett ein Geheimnis für sich zu behalten. Die Ergebnisse sprechen für sich. Unsere Spezialisten haben diese Kunstform noch einen Schritt weiter gebracht, die Techniken verfeinert und in ein Lehrkonzept verwandelt, das wir liebevoll „Verführungsuniversität“ nennen.

Aufteilung der Forschungspunkte auf die 3 Hauptkategorien

Fortschritt, der derzeit erforscht wird

Kosten

Verbleibende Zeit bis zur Vollendung

Beschreibung des Forschungsobjektes

Die Hilfsmittelforschung ist in vier Bereiche aufgeteilt: Überwachung, Waffen, Attentate und Verhörmethoden. Überwachung sorgt dafür, dass deine Einheiten besser im aufdecken und geheim halten von Informationen sind. Waffen erhöhen ihre Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten. Attentate machen deine Attentäter tödlicher und Verhörmethoden helfen dabei, Informationen von gefangenen Agenten zu erlangen und die Widerstandskraft gegen Verhöre der eigenen Agenten zu erhöhen.

Klicken wir auf eine der Kategorien, wird uns eine Liste mit allen verfügbaren Hilfsmitteln angezeigt. Zu den zur Verfügung stehenden Informationen über ein Hilfsmittel gehören: Ein Bild, eine kurze Beschreibung der Funktionsweise, die Kosten in Forschungspunkten und wie viele Runden es dauert wird, bis die Forschung beendet ist. Achtung! Wenn du den Hilfsmittelbildschirm verlässt arbeiten deine Forscher an dem Hilfsmittel, das du zuletzt angewählt hattest.

Bei den drei Forschungskategorien kannst du entscheiden, welcher Prozentsatz an Forschungspunkten ihnen zugewiesen werden soll, so dass du die Forschung der einen Kategorie gegenüber den anderen in den Vordergrund rücken kannst. Du kannst außerdem Geld einsetzen, um die Forschung zu beschleunigen, indem du einen Prozentsatz deines Einkommens aufwendest.

Länderbildschirm:

Indem wir auf den **Länder**-Knopf klicken, gelangen wir zum Länderbildschirm.

Hier sind alle Informationen über die Länder auf einem Bildschirm zusammengetragen.

Wenn wir das Symbol einer Seite anklicken sehen wir nur die Informationen über die Länder der entsprechenden Seite, und wenn wir auf den Globus klicken, erhalten wir Daten der Länder von

beiden Seiten.

Einheitenbildschirm:

Mit Klick auf den **Einheiten**-Knopf, kommen wir zum Einheitenbildschirm. Hier sind alle Informationen über verbündete und feindliche Einheiten aufgelistet. Sei allerdings gewarnt, dass nur die sichtbaren feindlichen Einheiten angezeigt werden (also nur jene, die deine Agenten bereits enttarnt haben).

Um nur die Einheiten einer Seite anzusehen, können wir auf das der Seite zugehörige Symbol klicken.

Durch Klicken auf die Kopfleiste einer Kategorie, können wir die Daten in absteigender oder aufsteigender Reihenfolge sortieren.

Nachrichtensbildschirm:

Indem wir auf den **Nachrichten**-Knopf klicken, gelangen wir zum Nachrichtensbildschirm. Normalerweise informiert uns „Us And Them“ über alle wichtigen Ereignisse, die im Laufe des Spiels stattfinden, über ein Dialogfenster (das hängt natürlich auch von deinen Benachrichtigungseinstellungen ab). Aber alles, was im Spiel passiert, wird auch aufgezeichnet und kann in diesem Bildschirm in der passenden Kategorie verfolgt werden:

- Verhaftungen
- Attentate
- Bestechungen
- Militärische Interventionen
- Sabotagen
- Einheitenneuigkeiten
- Enttarnte Einheiten
- Revolutionen

Zug Beenden:

Wenn der Spieler mit seinen Aktionen zufrieden ist, kann er seinen Zug beenden, indem er auf den „Zug Beenden“-Knopf klickt und der Computer (oder der andere Spieler in einem Internetspiel) beginnt seinen Zug.

Wenn aber am Ende des Zuges mehr Geld ausgegeben als eingenommen wird (*was bedeutet, dass der Block nicht genügend Geld hat, um die Unterhaltskosten für alle Einheiten zu bezahlen*), dann wird der Spieler darüber mit einem Dialogfenster informiert und das Spiel geht nicht weiter, bis der Spieler das Problem gelöst hat (zum Beispiel durch das Entlassen von Einheiten).

Bewegung und Platzierung von Einheiten:

Alle Einheiten befinden sich entweder in einem bestimmten Land oder im Hauptquartier. In seinem Zug kann der Spieler eine beliebige Anzahl Einheiten zwischen Ländern und Hauptquartier hin- und her bewegen, sofern die Einheit in dieser Runde noch keine Aktion unternommen hat.

Immer wenn eine Einheit ins Hauptquartier bewegt wird, wird bei ihr das Feld **Zeit im** auf Null gesetzt und die Einheit ist nicht länger für den Feind sichtbar (falls sie es vorher war). Wenn die Einheit wieder in einem Land stationiert wird, ist sie wieder so lange unsichtbar, bis sie von einer feindlichen Einheit enttarnt wird.

Auch wenn eine Einheit im Hauptquartier ist, müssen ihre Versorgungskosten ganz normal bezahlt werden.

Achtung: *Ein Block kann in jedem Land nur eine Einheit jedes Typs haben.*

Bewegung und Platzierung von Helden:

Anders als normale Einheiten werden Helden nicht im Hauptquartier untergebracht. Wenn sich ein

Held bewegt (falls er sich bewegen darf), bewegt er sich direkt von einem Land ins nächste. In seinem Zug kann der Spieler eine beliebige Anzahl Helden auf der Karte bewegen, solange diese noch keine Aktionen durchgeführt haben.

Decknamen ändern:

Der Spieler kann den Decknamen einer Einheit jederzeit ändern, indem er auf das entsprechende Feld in der Infoleiste klickt, während die Einheit angewählt ist.

Der Masterplan!

Wie wir weiter unten sehen werden, kannst du Einheiten einzeln Befehle geben und diese sogar noch mit zusätzlichem Geld unterstützen. Wenn du jedoch allen gleichzeitig Befehle erteilen willst, brauchst du besser einen Masterplan.

In diesem Menü kannst du die unteren Grenzen für die Erfolgswahrscheinlichkeiten festlegen, über denen alle möglichen Aktionen durchgeführt werden sollen, und dann all deinen Einheiten den Befehl geben.

Militärischintervention:

Ein Block kann in einem verbündeten Land zu jeder Zeit militärisch intervenieren. Der Spieler kann diese Aktion durchführen, indem er auf den entsprechenden Knopf in der Informationsleiste des Landes klickt.

Diese Aktion hat drastische Auswirkungen, falls sie gelingt, und noch drastischere, falls sie fehlschlägt. Der einzige Grund für einen Spieler, eine derart extreme Maßnahme zu ergreifen, ist die Furcht vor einer Revolution, die das Land dem gegnerischen Block in die Hände spielen könnte. Der Erfolg dieser Aktion hängt von der militärischen Stärke des Landes und natürlich von dem Prozentsatz der Bevölkerung ab, welche den Block unterstützt. Es kostet außerdem eine ganze Stange Geld, abhängig davon, welche strategische Bedeutung das Land hat (die Anwesenheit von Kissinger verringert diese Kosten für die Kapitalisten um die Hälfte).

Eine erfolgreiche Militärische Intervention hat die folgenden Effekte:

1. Der Prozentsatz der regierenden Seite steigt auf wenigstens 70%. Den Rest behält der gegnerische Block.
2. Alle gegnerischen Einheiten in diesem Land fliehen oder sterben bei dem Versuch.
3. Die Produktion des Landes an Geld, Ressourcen und Technologie stoppt und regeneriert sich schrittweise im Laufe eines Jahres (12 Züge).
4. Die politische Zugehörigkeit aller anderen Länder des Blocks verschiebt sich um 3% in die gegnerische Richtung, da die breite Masse diese undemokratische Maßnahme ablehnt.

Sei gewarnt, falls die Intervention fehlschlägt (was bedeutet, dass sich das Volk erfolgreich dem Militär widersetzt hat) gibt es eine Revolution, welche das Land auf die gegnerische Seite bringt!

Einheitenaktionen

Allgemeines:

Immer, wenn du mit einer Einheit oder einem Helden eine Aktion durchführen willst, informiert dich das Spiel über die Erfolgswahrscheinlichkeit. Falls es sich bei der Aktion um Sabotage jedweder Art handelt, wird die Erfolgsaussicht nur im Rahmen der verfügbaren Informationen angegeben. Wenn über das Land nur die erste Stufe an Information bekannt ist (anstelle von Werten sind nur Sterne zu sehen), dann wird auch die Erfolgchance nur vage angezeigt. Je genauere Informationen über das Land verfügbar sind, desto genauer kann auch die Erfolgswahrscheinlichkeit abgeschätzt werden.

Wenn das Spiel dir eine Erfolgswahrscheinlichkeit anbietet, die dir nicht hoch genug ist, kannst du die Operation einfach solange mit Geld überschütten, bis du mit der Chance zufrieden bist. Jedenfalls, wenn du noch Geld über hast.

Für gewöhnlich kann eine Einheit nur eine Aktion pro Runde durchführen, es sei denn ein Held mit bestimmten Spezialfähigkeiten (wie z.B. Kissinger) ist im selben Land stationiert, in welchem Fall sie eine zusätzliche Aktion bekommt.

Jede Einheit gewinnt an Erfahrung, wenn sie eine Aktion durchführt, unabhängig von deren Ausgang. Tatsächlich steigt die Erfahrung sogar umso mehr an, je geringer die Erfolgsaussichten sind. Sei dir allerdings im Klaren darüber, dass deine Einheiten möglicherweise an Loyalität verlieren, wenn du ihnen riskante Missionen zumutest, weil sie der Meinung sind, dass du sie unnötig Risiken aussetzt und/oder sie für entbehrlich hältst.

Deine Einheit kann getötet oder gefangen genommen werden, falls die Aktion fehlschlägt. Letzteres ist sogar die schlimmere Alternative, da sie dann im Verhör möglicherweise den Standort weiterer Einheiten verrät. In so einem Fall ist es manchmal eine gute Idee, den Rest deiner Einheiten für ein oder zwei Runden ins Hauptquartier zurückzuziehen. Zusätzlich zu der Gefahr, in der sie schweben, könnten sie sich nämlich vernachlässigt und ungeschützt fühlen, was sich auf ihren Loyalitätswert niederschlägt.

Schließlich ist zu beachten, dass Verhaftungen und Attentate eine höhere Erfolgchance haben, wenn die Bevölkerung des Landes auf deiner Seite ist.

Wirtschafts-, Politik-, Forschungs-, Militär- und Rohstoffsabotage:

Einem Spezialagent, der sich für wenigstens eine Runde in einem feindlichen Land aufgehalten hat, kannst du den Befehl zur Sabotage geben, um die Produktion in seinem Fachgebiet einzudämmen oder sogar komplett zum Erliegen zu bringen. Bei politischer Sabotage schließt sich ein Prozentteil der Bevölkerung deiner Seite an.

Attentat:

Diese Aktion kann nur von **Attentätern** durchgeführt werden, die sich wenigstens eine Runde in dem Land aufgehalten haben. Ein Attentäter kann versuchen, eine beliebige Einheit oder einen Helden umzubringen.

Einheit verhaften:

Diese Aktion kann nur von **Spionen** durchgeführt werden, die sich wenigstens eine Runde in dem Land aufgehalten haben.

Der Vorteil einer Verhaftung im Gegensatz zu einem Attentat ist, dass ein Verhör zur weiteren Enttarnung von Einheiten in diesem Land führen kann.

Bestechung:

Diese Aktion kann nur von **Spionen** durchgeführt werden, die sich wenigstens eine Runde in dem Land aufgehalten haben.

Wenn ein Spion die Anweisung für diese Aktion erhält, berechnet das Spiel, wie viel Geld nötig ist, um das Ziel erfolgreich zu bestechen.

Falls der Bestechungsversuch erfolgreich war, wechselt die Einheit den Block und arbeitet von nun für die andere Seite.

Forschung stehlen:

Diese Aktion kann nur von **Spionen** durchgeführt werden, die sich wenigstens eine Runde in einem feindlichen Land mit einer Produktion von über 59 Forschungspunkten, aufgehalten haben.

Wenn ein Spion Erfolg hat, stiehlt er eine Entdeckung vom Gegner, die seine Seite noch nicht gemacht hat (*falls der Gegner überhaupt eine entdeckt hat, die die eigene Seite noch nicht hat*).

Eine Revolution anzetteln:

Diese Aktion kann nur von einem **Politikexperten** initiiert werden, der sich wenigstens eine Runde in dem Land aufgehalten hat.

Der Erfolg der Revolution hängt hochgradig von der Unterstützung in der Bevölkerung ab, der Kompetenz und der Erfahrung des Politikexperten und von der militärischen Stärke des Landes. Je schwächer das Militär des Landes, desto höher sind die Chancen auf Erfolg.

Falls die Aktion erfolgreich ist hat das die folgenden Konsequenzen:

- Es wird eine neue Regierung aus dem revoltierendem Block eingesetzt, und die Unterstützung des Volkes für die neue Regierung steigt um 5%.
- Alle feindlichen Einheiten fliehen aus dem Land oder sterben bei dem Versuch.
- Die Produktion des Landes an Geld, Ressourcen und Technologie stoppt und regeneriert sich schrittweise im Laufe von 6 Monaten.
- Die politische Zugehörigkeit aller gegnerischen Nachbarländer verschiebt sich in die Richtung der Gewinnerseite, abhängig von der Differenz der strategischen Bedeutung der beiden Länder.
- Wenn ein Spion der neuen Regierung einem Netzwerk angehört, wird er automatisch von diesem getrennt.

Falls die Revolution fehlschlägt:

- Alle revoltierenden Einheiten versuchen aus dem Land zu fliehen (oder sterben bei dem Versuch).
- Der Prozentsatz der regierenden Seite steigt auf wenigstens 70%.

Ein Netzwerk gründen / mit einem Netzwerk verbinden:

Diese Aktion kann nur von einem **Spion** durchgeführt werden, der sich in einem gegnerischen Land aufhält. Er wählt dann einen seiner Kollegen, der ebenfalls in einem gegnerischen Land ist, und schließt sich mit ihm zusammen. Wenn sich zwei Spione zusammenschließen, gilt das für beide als getätigte Aktion, egal wer von beiden die Aktion tatsächlich durchgeführt hat, und sie können in dieser Runde nichts anderes mehr machen.

Wenn die erste Verbindung und somit das Netzwerk erstellt wird, musst du ihm einen Namen geben. Jeder Spion eines Netzwerks erhält nun einen „Bonus durch Spionagenetzwerk“ abhängig von der Anzahl Spione in dem Netzwerk. Diesen Bonus erhalten auch alle Einheiten in Ländern, in denen sich ein Netzwerkmitglied aufhält.

Von einem Netzwerk trennen:

Diese Aktion kann nur von einem **Spion** durchgeführt werden, der bereits einem Netzwerk angehört. Die Trennung ist sofort wirksam, eine neue Verbindung kann erst in der nächsten Runde aufgenommen werden. Natürlich verliert der Spion sofort alle Netzwerkboni, die er von dem Netzwerk erhalten hat. Die anderen Mitglieder des Netzwerks verlieren ebenfalls einen Teil ihres „Bonus durch Spionagenetzwerk“.

Einheit entlassen:

Der Spieler kann jederzeit seine Einheiten feuern, wenn er mag (*dann muss man nicht mehr ihre **Versorgungskosten** bezahlen*). Wenn du eine Einheit entlässt, sinkt die Loyalität von allen deinen Einheiten dieses Typs um eins.

Automatisch durchgeführte Aktionen

Zeit:

Das Spiel beginnt am 1. Januar 1960 und mit jedem Zug verstreicht ein Monat.

Jedes Jahr altern alle Einheiten um ein Jahr, und wenn eine Einheit älter als 65 ist, besteht die Chance, dass sie in den Ruhestand geht (diese Chance wird größer, je älter die Einheit wird).

Im Gegensatz dazu treten Helden zu einem ganz bestimmten Datum zurück, und ihre zu erwartende Dienstzeit ist deutlich länger als bei gewöhnlichen Einheiten.

Informationen sammeln:

Jeder Spion in einem gegnerischen Land, über das noch nicht alle Informationen verfügbar sind, arbeitet stetig an der Informationsbeschaffung. Langsam wirst du dadurch alle anfangs verborgenen Informationen der Karte in Erfahrung bringen (*abhängig vom Können deiner Spione natürlich*).

Gegenspionage:

Jeder Spion in einem verbündeten Land ist permanent auf der Hut und hält nach feindlichen Einheiten Ausschau. Wenn er einen Feind entdeckt, erscheint dieser auf der Karte und du wirst durch ein Dialogfenster in den Neuigkeiten darüber informiert.

Hoover enttarnt alle gegnerischen Einheiten in den USA:

Was andere Spione mit Können und Erfahrung zuwege bringen müssen, gelingt Hoover automatisch in den Vereinigten Staaten. Solange er aktiv ist, können sich die Kommunisten nicht in diesem Land verstecken und sind so immer für den Feind sichtbar.

Ideologischer Einfluss auf Nachbarländer:

Wenn die Regierungen zweier Nachbarländer unterschiedlichen Seiten angehören beeinflussen sie gegenseitig ihre Bevölkerung, wobei das Land mit der höheren strategischen Bedeutung die Oberhand behält. Je größer der Unterschied in der strategischen Bedeutung, desto größer der Einfluss.

Wie man leicht sehen kann, ist das sehr wichtig: Die Bevölkerung eines Landes, das von Ländern der Gegenseite eingekesselt ist, wird langsam die Seite wechseln und schließlich revoltieren!

Automatische Revolution:

Wenn die Bevölkerung in einem Land zu 70% oder mehr der Opposition gehört, dann gibt es möglicherweise eine Revolution, auch wenn kein Politikexperte diese veranlasst hat.

Das kann dir in die Hände spielen, kann sich aber auch als sehr gefährlich erweisen: Die Chancen auf Erfolg sind ohne die Anwesenheit und Vorbereitungsarbeit eines Politikexperten und/oder anderen Agenten (*militärische Sabotage zum Beispiel*) deutlich geringer.

Die Effekte sind ähnlich wie im Falle einer von Agenten verursachten Revolution.

Einheitenerfahrung erhöht sich:

Für gewöhnlich erhöht sich die Erfahrung deiner Einheiten durch ihre Aktionen. Aber selbst ohne eine Aktion durchzuführen erhalten sie eine wenig Erfahrung, wenn sie auf der Karte stationiert sind, insbesondere in einem Feindesland.

Einheitenkompetenz erhöht sich:

Für gewöhnlich erhöht sich das Können deiner Einheiten durch ihre Aktionen. Je schwieriger eine Mission ist (*je geringer die Erfolgchance*), desto höher der Gewinn, selbst wenn die Aktion fehlschlägt.

Eine andere Möglichkeit, die Kompetenz deiner Einheiten zu verbessern, ist die Ausbildung im Hauptquartier.

Moral verändert sich:

Jeder weiß, dass alle Menschen ein gutes und angenehmes Leben haben wollen. Daher kann die Moral deiner Einheiten steigen oder sinken, abhängig vom Wohlstandslevel des Landes, in dem sie sich aufhalten, und der Zeit, die sie dort verbringen. (Wer würde nicht lieber in Paris als in Luanda arbeiten?)

Ein neuer Papst wird gewählt:

Falls der Papst ermordet wurde oder eines natürlichen Todes stirbt, brauchst du nichts zu unternehmen, nicht einmal auf Seiten der Kapitalisten. Ein neuer Papst wird automatisch innerhalb der nächsten zwei Monate in Italien gewählt.

Verhör von inhaftierten Einheiten:

Falls ein Spion, Assassine oder Experte festgenommen wird, kann er vom Feind befragt werden, und es besteht eine gewisse Chance, dass er die Tarnung seiner Kollegen auffliegen lässt. Dieses Ergebnis hängt von der Erfahrung der Einheit ab, davon wie weit jede Seite in der Forschung in diesem Bereich ist, und natürlich vom Glück.

Wenn ein Spion festgenommen wird, der Teil eines Netzwerks ist, dann sind nicht nur die Einheiten des Landes in Gefahr, sondern außerdem alle Spione des Netzwerks.

Zufallsereignisse

Zu Beginn des Zuges gibt es möglicherweise ein Zufallsereignis, welches den Verlauf des Spiels beeinflussen kann. Es kann etwas unwichtiges sein, wie der zufällige Tod einer bestimmten Einheit, oder etwas welterschütterndes, das tatsächlich stattgefunden hat (oder hätte stattfinden können), wie die Katastrophe in Tschernobyl, mit schweren Folgen für eine oder auch beide Seiten.

Siegbedingungen

Wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt einer der Blöcke die Siegbedingungen erfüllt hat, gewinnt sie das Spiel. Der Prozentsatz der Weltbevölkerung, den man für den Sieg haben muss, ist für beide Seiten unterschiedlich: Die Kapitalisten müssen 85% erreichen, die Kommunisten 75% (*die Kommunisten beginnen das Spiel mit nur etwa einem Drittel der Länder, daher ist ihre Aufgabe schwieriger*).

Eine alternative Siegmöglichkeit ist die „Eroberung“ des Mutterlands der Feinde (*der Vereinigten Staaten bzw. der Sowjetunion*). Dadurch kann ein Block noch gewinnen, obwohl er in einer nachteilhaften Situation ist und nur noch eine Handvoll von unterstützenden Ländern besitzt.

Strategie

Wenn du das Handbuch bis hierhin gelesen hast, wirst du gemerkt haben, dass eines der wichtigsten Elemente des Spiels das Überraschungsmoment ist. Du solltest dem Gegner nur so wenige Informationen wie möglich geben. Wie bei echten Geheimdiensten sind Tarnung und Deckung die Schlüssel zum Erfolg. Wenn eine Einheit für den Gegner nicht sichtbar ist, kann sie nicht getötet, verhaftet oder bestochen werden. Und wenn sich dein Gegner gar nicht bewusst ist, dass sich deine Einheiten an einem wichtigen Punkt sammeln (*in Öl produzierenden Staaten zum Beispiel*), dann kann er auch keine Gegenmaßnahmen einleiten um deinen Angriff abzublocken.

Welche Aktion gerade am besten passt, hängt immer von der aktuellen Situation ab. Wenn dein Gegner gerade knapp an Rohstoffen ist, ist eine Sabotage in diesem Bereich wahrscheinlich keine schlechte Idee! Dasselbe gilt für einen Feind, der sich in einer schlechten wirtschaftlichen Lage befindet.

Auf der anderen Seite kann Rohstoffsabotage in einem Land mit wenigen oder gar keinen Rohstoffen eine Verschwendung sein und obendrein gefährlich. Dasselbe gilt für Wirtschaftssabotage in einem Land mit niedrigem Einkommen oder Forschungsabotage in Ländern ohne Technologieproduktion.

Wenn du den Weg für eine Revolution in einem Land ebnen willst, wäre es vielleicht keine schlechte Idee, das Militär zuerst zu sabotieren, um die Verteidigung des Landes zu schwächen. Andererseits kann die Anwesenheit eines Militärexperten in deinen eigenen Ländern deine Truppen stärken, bevor du eine Militärintervention durchführst.

In „Us And Them“ gibt es außerdem eine Reihe von populären oder berühmten Strategien aus der Zeit des kalten Krieges:

Das Kommunisten-Sandwich!

1976 war Fidel Castro Regierungschef in Kuba, während die Sozialisten unter Salvatore Allende die Macht in Chile übernahmen. Die Amerikaner befürchteten, dass diese zwei Länder ein Vorbild für den Rest Lateinamerikas sein könnten, wodurch diese sich langsam dem Kommunistenblock annähern würden. Der Präsident der Vereinigten Staaten, Richard Nixon, beschrieb das Gefahrenpotential der Situation einmal mit den folgenden Worten:

„Allende in Chile an der Macht. Das würde, zusammen mit Fidel Castro in Cuba, Lateinamerika in

ein rotes Sandwich verwandeln“

Wir haben uns also entschlossen, rote und blaue Sandwiches in „Us And Them“ einzubauen! Wie macht man so ein Sandwich? Ganz einfach, indem man die Regeln für ideologischen Einfluss zwischen Nachbarländern nutzt. Wenn du ein gegnerisches Land mit befreundeten Ländern eingekesselt hast, werden die Menschen dieses Landes nach und nach mit deiner Ideologie sympathisieren. Du kannst diesen Effekt jede Runde auf der Informationsleiste des Landes sehen.

Der Dominoeffekt

Der Dominoeffekt ist eine Kettenreaktion, die eintritt, wenn eine Veränderung die gleiche Änderung in der Nähe auslöst, welche wiederum den Wandel weiterträgt. Das war es, was die Amerikaner nach dem Sturz von Vietnam und Kambodscha befürchteten - Revolutionen in den Nachbarländern. Du kannst dir genau diesen Effekt zunutze machen, denn jede Revolution in einem Land erzeugt Unterstützung für diese Sache in den Nachbarländern. Wenn du deine Einheiten strategisch positionierst und auf den rechten Moment wartest, können einer erfolgreichen Revolution gleich weitere folgen.

Credits

icehole

Produktmanager
Thanasis Triantafillou

Game Design
Thanasis Triantafillou, Kostas Mavrikis

Programmierung
Kostas Kladis

Datenbankprogrammierung
Thanasis Triantafillou

Grafik
John Magas, Vishy Moghan, Zacharias Psarakis

Sound
Dimitris Plagiannis

Videos
Thanasis Triantafillou

Qualitätssicherheit
Kostas Mavrikis

Tester
Dimitris Kapogiannis, Xrisida Pefkianaki, Nikos Rizos, Maria Melissari, Yannis Skalidakis, Dinos Hantzopoulos

Website:
www.usandthemcoldwar.com
www.iceholegames.com

E-mail
contact@iceholegames.com

icehole bedankt sich bei www.freesound.org für die Verwendung der folgenden Sounds in “Us & Them – Cold War”:

dun von guitarguy1985

darkdroplet von CosmicD

Op_Cls_2 von kjackson

nsane laughter man reverb von Leady

factory explosion steam burst von kokuya

Page_Turn_01 von Koops

Last Post. von Benboncan

27 coins von FreqMan

handcuff von Erdie

grenade von ljudman