

Einsteigertipps

Startopia

Das Management einer Weltraumstation ist ein äußerst spannender, aber auch kniffliger Job. Mit unseren ausführlichen Tipps überstehen Sie Ihre Probezeit jedoch reibungslos!

Keine leichte Aufgabe, mit den unterschiedlichsten Spezies des Weltalls Geschäfte zu machen und diese Wesen gleichzeitig auch noch zu unterhalten. Damit Sie als geliebter Alien-Vater in die Annalen eingehen, haben wir für Sie die wichtigsten Tipps für den Einstieg ins witzige Aufbauspiel Startopia zusammengetragen.

Grundgerüst einer Station

ENERGIE beschaffen

TIPP 1: Der Energy Collector stellt generell das erste Gebäude im Spiel dar. Bauen Sie direkt daneben einen Energy Booster, der zusätzlich Energie produziert. Sobald Sie neue Stationsabschnitte erschließen, sollten Sie auch Ihre Stromversorgung erweitern.

SOLAR FLARES nutzen

TIPP 2: Stellen Sie bei Solar Flares Ihren Energy Collector auf das Sammeln von Sonnenenergie um. Dies bringt Ihnen einen raschen und oftmals lukrativen Energieschub. Ihr Assistent wird darauf hinweisen, wann die Sonnenkollektoren eingeschaltet werden können.

RECHARGER aufstellen

TIPP 3: An den Rechargern laden sich Ihre Scuzzer regelmäßig mit Energie auf. Während bei drei Sektoren noch eine einzelne Ladestation völlig ausreicht, stellen Sie bei mehr Abschnitten besser mehrere Recharger auf. Dies verkürzt die Wege der Roboter, die während des Ladevorgangs nicht arbeiten können. Von Zeit zu Zeit meldet Ihr Assistent, dass ein Scuzzer aus eigener Kraft die Ladestation nicht mehr erreichen kann. Sammeln Sie diesen Scuzzer manuell ein, und stellen Sie ihn direkt vor einem Recharger ab. Er wird sich dort automatisch neu aufladen und wieder an die Arbeit gehen.

Ausreichenden SCHLAFPLATZ bieten

TIPP 4: In der Schlafkammer ruhen sich Ihre Aliens während der Arbeitspausen aus. Planen Sie generell einen halben Sektorenabschnitt für diesen Raum ein. Wenn es



Tipps 4: Große Schlaflager sind wichtig, damit sich Ihre Aliens ausruhen können.

VERSORGUNG sichern

Ihnen das Budget erlaubt, statten Sie ihn schon von vornherein komplett mit Schlafeinheiten aus. Ist das Geld eher knapp, lassen Sie zunächst einige Teile des Raumes unbenutzt und reichen anschließend Betten nach. Es ist generell vorteilhafter, ein großes statt mehrere kleine Schlafzimmer zu bauen. Andernfalls leidet nämlich die Übersicht und nicht zuletzt Ihr Kontostand.

TIPP 5: Zu Beginn einer Partie sind eine Toilette und ein Snack-O-Mat völlig ausreichend. Im Laufe des Spiels benötigen Sie jedoch mehrere dieser Örtlichkeiten. Errichten Sie diese weiträumig in Ihrer Station verteilt, damit Ihre Einwohner keine allzu langen Wege zwischen den Arbeitszeiten zurücklegen müssen. Sobald sich vor den Einrichtungen zur Versorgung lange Schlangen bilden, wird es allerhöchste Zeit, möglichst schnell weitere Toiletten beziehungsweise Snack-O-Mats zu bauen. Ansonsten werden die Aliens Ihre Station wieder verlassen.

Auf HYGIENE achten

TIPP 6: Außerirdische hassen verdreckte Raumstationen. Trotzdem entsorgen sie ihren Müll grundsätzlich auf dem Boden. Dort zieht er Ratten an und verschlechtert die Qualität der Station. Beschäftigen Sie mindestens fünf Scuzzer, die sich unentwegt ausschließlich um das Wegschaffen des Mülls bemühen. Errichten Sie zusätzlich einen Recycler, und stellen Sie zu dessen Bedienung fünf qualifizierte Salt-Hogs ein. Diese werden den Müll wieder in kostbare Energie umwandeln.



Tipps 6: Recyceln Sie Müll, um daraus neue Energie zu gewinnen.

Ora et Labora: Das Technologiedeck

KRANK-STATION einrichten

TIPP 7: Ihre Aliens werden überdurchschnittlich oft krank. In vielen Fällen schleppen zugereiste Wesen auch neue Krankheiten ein, die eine Großzahl Ihrer Stationsbewohner infizieren. Um Epidemien vorzubeugen, richten

Sie frühstmöglich ein Krankenhaus ein. Zum Betrieb der Stationen benötigen Sie mehrere Ärzte, die Sie aus den Reihen der Grey rekrutieren. Achten Sie beim Einstellen der Heiler vor allem auf deren Fähigkeiten, denn schlechte Ärzte können Fehldiagnosen mit tödlichen Auswirkungen stellen. Spricht es sich herum, dass Sie Ihre Patienten falsch behandeln oder diese gar bei der Behandlung sterben, wirkt sich das negativ auf die allgemeine Stimmung in der Raumstation aus.

SICHERHEIT
gewährleisten

TIPP 8: Ihre Einwohner fühlen sich ohne eine schlagkräftige Polizeitruppe relativ unsicher. Bauen Sie deshalb eine Sicherheitszentrale, und stellen Sie mehrere muskelbepackte Kasvagorianer ein. Achten Sie auch hier auf die Qualitäten Ihrer Angestellten, denn eine zu schwache Polizeitruppe wird mit Terroristen und feindlichen Kräften nicht fertig. Beschäftigen Sie mindestens acht Spezialisten, die für Ruhe und Ordnung sorgen.

Kriminelle
EINSPERREN

TIPP 9: Die Kasvagorianer kümmern sich auch um die Koordination von Security-Scuzzern, die kriminelle Individuen einsperren. Außerdem brauchen Sie ein Gefängnis, in dem Sie die Verbrecher bis zu ihrer Resozialisierung über ihre Untaten nachdenken lassen. Falls Sie feindlich gesinnte Wesen offen durch die Station laufen lassen, werden sie andere Aliens vermöbeln oder gar Bomben legen. Unterhalten Sie deshalb immer einen Stab von mindestens zehn Security-Scuzzern.



Tipp 9: Kriminelle Außerirdische gehören ins Gefängnis, damit sie nicht die Sicherheit auf Ihrer Station gefährden. Dafür sorgen Ihre Polizei-Scuzzern.

LASER
aufstellen

TIPP 10: Um Verbrecher stets im Auge zu behalten, sollten Sie ein dichtes Netz von automatischen Laserkanonen bauen, die Feinde in Sekundenschnelle zu Staub verwandeln. Das spart enorm viel Zeit, da Ihre Sicherheitskräfte nicht extra ausrücken müssen.

Mit dem All
KOMMUNIZIEREN

TIPP 11: Ohne einen Kommunikationssensor ist es Ihnen nicht möglich, mit anderen Schiffen im Weltall Kontakt aufzunehmen und zu handeln. Errichten Sie mindestens einen Sensor, an dem Sie drei Targs arbeiten lassen. Die ersten Funksprüche gehen schon wenige Minuten später ein und weisen sie auf Händler sowie Solar Flares hin.

HANDEL
treiben

TIPP 12: Treiben Sie regen Handel mit anderen Völkern oder Ihrem Freund Arona. Während Arona gekaufte Waren automatisch auf die Station beamt, benötigen Sie für den Handel mit anderen Rassen ein Raumdock. Die nicht ganz billige Einrichtung ist der Schlüssel zu einer



Zu **Tipp 10:** Automatische Laserkanonen sollten weiträumig verteilt sein, um Eindringlinge schon beim Eintreffen auf der Station zu eliminieren.

Waren SELBST
produzieren

funktionierenden Handelsstation. Jedes Volk hat Interesse an anderen Waren, die es besonders gut bezahlt. Lesen Sie sich die Funksprüche genau durch, und veräußern Sie Ihre Güter an den Meistbietenden. So lohnt es sich zum Beispiel, von einem Schiff möglichst günstig Luxusgüter zu kaufen, um sie dem nächsten Händler wieder mit beträchtlichem Gewinn zu verkaufen. Durch diese Taktik gelangen Sie schnell zu großem Wohlstand.

TIPP 13: Um nicht ständig von den Händlern abhängig zu sein, richten Sie auf Ihrem Technologiedeck eine Fabrik ein. Diese wird von Salt-Hogs bedient. Produzieren Sie dort kostengünstig eigene Waren, die Sie in einem Lager unterbringen. Kommt der nächste Raumhändler, können Sie Ihre Güter zu gesalzenen Preisen verkaufen. Besonders viel Geld bringen Luxusartikel, die jedoch auch in der Produktion die meisten Kosten verursachen. Bei geringem Kontostand empfiehlt es sich deshalb, zunächst mit minderwertigen Waren zu handeln.

Technologien
ERFORSCHEN

TIPP 14: Essentiell wichtig ist für jede Raumstation das Labor. Diese Einrichtung sollte auch eine der ersten sein, die Sie von fliegenden Händlern einkaufen. Hier erforschen Sie selbst Gebäude und Einrichtungsgegenstände, die Sie anschließend in Ihren Fabriken fertigen können.



Tipp 14: Erforschen Sie in Ihrem Labor sämtliche Technologien. Dadurch können Sie unabhängig von Händlern neue Blaupausen Ihrem Arsenal hinzufügen.

TURRAKEN ins Labor

Besonders Baupläne für Räume werden Ihnen eine Menge Geld sparen. Jedes Labor verfügt über mehrere Arbeitsplätze und einen Objektscanner. Auf Letzterem platzieren Sie die zu analysierenden Gegenstände. Um Labors zu betreiben, stellen Sie Turraken ein. Die zweiköpfigen Wissenschaftler sind zwar teuer, arbeiten bei entsprechender Qualifikation aber recht schnell und effektiv. Erforschte Gegenstände können Sie anschließend auch gewinnbringend an Händler verkaufen.

Schöner als Disneyland: Das Vergnügungsdeck

LIEBESLEBEN fördern

TIPP 15: Im Liebesnest befriedigen Ihre Aliens ihr Bedürfnis nach Zuneigung. Die gibt's im Universum von Startopia nur käuflich zu erwerben. Ihre erste Vergnügungseinrichtung sollte deshalb diese Lokalität sein. Stellen Sie mehrere Sirenen als Angestellte ein, die Ihre Gäste verwöhnen. Speziell die zweiköpfigen Forscher sind Stammgäste in den einschlägigen Etablissements. Ohne die geforderte Zuwendung stellen viele Angestellte die Arbeit ein und verlassen schlimmstenfalls die Station.

BESUCHER locken

TIPP 16: Mit den großen Star Motels locken Sie jede Menge Besucher auf Ihre Station. Es finden sich Aliens ein, die zwar nicht arbeiten werden, sich stattdessen aber gerne auf Ihrem Vergnügungsdeck amüsieren möchten. Um ausreichend Schlafkapazitäten zu bieten, eröffnen Sie gleich zwei bis drei Sternenhôtels. Mit der Zeit erforschen Sie immer bessere und komfortablere Hôtels, mit denen Sie Ihre alten Anlagen ersetzen.

SHOPS aufstellen

TIPP 17: In den Shops verkaufen Sie überteuert Alltags- und Freizeitartikel an Ihre Aliens. Achten Sie auf eine ausreichende Rohstoffversorgung, und setzen Sie den Preis schon zu Beginn auf ein angemessen hohes Niveau. Sollten jedoch plötzlich die Kunden ausbleiben, senken Sie die Verkaufspreise lieber um ein paar Groschen, bevor Sie nichts mehr absetzen können.

KNEIPEN eröffnen

TIPP 18: Errichten Sie sowohl eine stinkig-rauchige Spelunke als auch die den betuchteren Aliens vorbehaltene Cocktailbar. In den einfachen Kneipen treffen sich Ihre Einwohner regelmäßig, um vom Arbeitsstress auszuspannen. Halten Sie hier die Preise möglichst niedrig (Standardeinstellung), damit Ihre Angestellten sich richtig erholen können und anschließend umso motivierter wieder zur Arbeit schreiten. Das Preisniveau in den Cocktailbars darf dagegen



Tipp 18: In hübsch eingerichteten Kneipen erholen sich Ihre Arbeiter vom Alltagsstress.

ABROCKEN in der Disco

höher angesetzt werden. Hier finden sich vornehmlich die reichen Aliens, die Ihre Station nur kurzzeitig besuchen.

TIPP 19: In der Disco drehen die Wesen vom anderen Stern richtig auf, errichten Sie darum mindestens eine auf Ihrer Raumstation. Sie benötigen kein Personal und haben deshalb kaum Kostenaufwand. Die Kasse klingelt jedoch ständig, da Diskotheken in Startopia grundsätzlich überdurchschnittlich gut besucht werden. Sowohl Touristen als auch Einwohner legen hier gemeinsam eine flotte Sohle aufs Parkett. Achten Sie jedoch darauf, dass Ihre Arbeiter nicht in den unendlichen Weiten der Disco versacken. Halten sich Angestellte zu oft in diesen Örtlichkeiten auf, feuern Sie die Arbeitsscheuen.

AUSSICHT ins All

TIPP 20: Bei allen Rassen und Völkern ist das Observatorium äußerst beliebt, das einen Blick ins offene All ermöglicht. Errichten Sie mehrere Aussichtsgalerien entlang den Wänden Ihrer Station. Personal benötigen Sie hier nicht, was die Kosten niedrig hält.

ERHOLUNGS-
LANDSCHAFT schaffen

Relaxen auf dem Biodeck

TIPP 21: Das Biodeck hat für den Spielverlauf wenig Relevanz. Widmen Sie sich diesem Bereich deshalb nur in Phasen, in denen es nichts anderes zu tun gibt. Auf dem dritten Deck dürfen Sie die Landschaft nach Belieben verändern. Ihre Aliens ziehen sich zeitweise zur Entspannung in die »Natur« zurück. Da jedes Volk ein spezielles Klima und bestimmte Landschaftsbedingungen vorzieht, ist es wichtig, ein vielschichtiges Biodeck aufzubauen. Legen Sie sowohl weiträumig Seen an als auch Wüsten oder Berglandschaften. Ihre Einwohner werden sich von selbst das von ihnen bevorzugte Gebiet aussuchen.

Pflanzen
ANBAUEN

TIPP 22: Haben Sie die vierarmigen purpurnen Aliens angestellt, werden sie im Biodeck Pflanzen anbauen. Ist das Grünzeug herangereift, liefern es Rohstoffe wie Nahrung, Hardware oder Luxusartikel. Ihre Scuzzers werden die Güter automatisch in Ihre Lager räumen. Genau wie die Aliens bevorzugen die Pflanzen unterschiedliche Klimazonen, in denen sie gedeihen. Empfehlenswert ist vor allem eine leicht mit Schnee bedeckte Berglandschaft. Hier gedeihen Naturalien, die Luxusgüter hervorbringen, das teuerste Gut in Startopia. Legen Sie deshalb mehrere solcher Plantagen an. Überprüfen Sie regelmäßig den Reifegrad Ihrer Anbauprodukte, und ernten sie gegebenenfalls von Hand. **HK**



Tipp 22: Unsere Aliens sorgen auf dem Biodeck für Nachschub an Rohstoffen.