

Einheiten im Eigenbau

Alpha Centauri

Nach den Einsteigertips in Heft 4/99 gehen wir diesmal weiter ins Detail und erforschen für Sie die Geheimnisse des umfangreichen Truppenbaukastens.

Eine der interessantesten Möglichkeiten, in Sid Meiers Strategieperle Alpha Centauri Feintuning zu betreiben, ist der gelungene Einheitenbaukasten. Unsere Strategen haben ihn für Sie gründlich unter die Lupe genommen. Ein Tip vorweg: Sie können nur 64 Einheitsdesigns gleichzeitig verwalten. Löschen Sie also veraltete Truppen, die Sie ohnehin nicht mehr bauen.

Allgemein

ALLES-KÖNNER sind sehr teuer

TIP 1: Das Grundprinzip des Truppenentwerfens: Entscheiden Sie sich für Angriff oder Verteidigung. Wenn Sie beides in einer Einheit kombinieren, wird's teuer. Ein Beispiel: Falls eine Einheit bei Panzerung und Waffe Werte von 2 und mehr hat, wird sie automatisch zehn Mineralien teurer. Bei Landeinheiten gilt zusätzlich, daß Truppen, die sowohl bei Tempo als auch Panzerung besser als 1 sind, einen Aufpreis zahlen müssen. Hingegen werden die Gesamtkosten halbiert, wenn die Einheit nur Geschwindigkeit 1 hat, was Infanterie sehr billig macht.

Die Waffen

Richtig **BEWAFFNET**

TIP 2: Grundsätzlich gilt, daß Sie für Einheiten, mit denen Sie angreifen wollen, die bestmögliche Waffe wählen sollten. Bei Basisverteidigern sind gute Offensivwaffen eher Verschwendung. Allerdings ist es sinnvoll, in umkämpften Städten im Grenzgebiet auch angriffsstarke Truppen zu stationieren, um etwa belagernde gegnerische Artillerie zu vertreiben.

Die Panzerung

Welche **PANZERUNG** ist sinnvoll?

TIP 3: Auch wenn Sie eine Einheit nur offensiv verwenden wollen: Geben Sie ihr die beste Rüstung, die ohne Preissteigerung möglich ist. Den folgenden



Tip 3: Verteidiger und Garnisonstruppen benötigen keine allzu mächtigen Angriffswaffen.

dem Nadeljet. Anhand der eingefärbten Kästchen können Sie sehen, wo keine zusätzlichen Kosten entstehen. Sie sollten dann die beste Panzerung wählen.

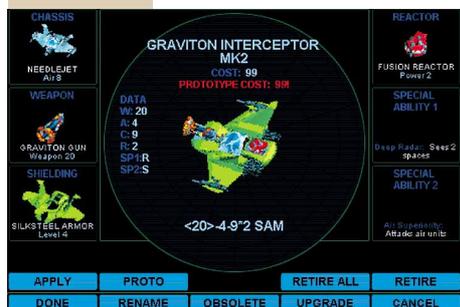
Tabellen können Sie die Kosten der Panzerungen entnehmen. Die Werte gelten für Einheiten mit Handwaffe und ohne Sonderfähigkeiten. Falls Sie weitere Fliegertypen vermissen: Die Tendenz entspricht

Speeder-Kosten

Panzerung	Atomreaktor	Fusionsreaktor	Quantenkammer	Singularität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	27	27	45	54
Seidenstahl	45	27	45	54
Photonenpanzer	45	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	72	36	45	54
Neutronium	117	54	45	54
Antimaterie	162	81	45	54
Stasisgenerator	225	108	54	54
Psi-Abwehr	72	36	45	54

Infanterie-Kosten

Panzerung	Atomreaktor	Fusionsreaktor	Quantenkammer	Singularität
Keine	9	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	18	27	45	54
Seidenstahl	27	27	45	54
Photonenpanzer	27	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	36	27	45	54
Neutronium	54	36	45	54
Antimaterie	81	45	45	54
Stasisgenerator	108	54	45	54
Psi-Abwehr	36	27	45	54



Tip 2: Geben Sie Ihren Angreifern die stärksten Waffen.

Schwebepanzer-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	27	27	45	54
Plasmastahl	27	27	45	54
Seidenstahl	45	27	45	54
Photonenpanzer	54	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	81	45	45	54
Neutronium	126	63	45	54
Antimaterie	190	90	45	54
Stasisgenerator	234	117	63	54
Psi-Abwehr	81	45	45	54

Nadeljet-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	18	27	45	54
Seidenstahl	27	27	45	54
Photonenpanzer	36	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	54	27	45	54
Neutronium	90	45	45	54
Antimaterie	135	63	45	54
Stasisgenerator	189	90	45	54
Psi-Abwehr	54	27	45	54

Tragflügelboot-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	18	27	45	54
Seidenstahl	18	27	45	54
Photonenpanzer	18	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	18	27	45	54
Neutronium	36	27	45	54
Antimaterie	36	27	45	54
Stasisgenerator	54	27	45	54
Psi-Abwehr	18	27	45	54

Kreuzer-Kosten

Panzerung	Atom-reaktor	Fusions-reaktor	Quanten-kammer	Singu-larität
Keine	18	27	45	54
Synthmetall	18	27	45	54
Plasmastahl	18	27	45	54
Seidenstahl	27	27	45	54
Photonenpanzer	27	27	45	54
Wahrscheinl. Hülle	27	27	45	54
Neutronium	36	27	45	54
Antimaterie	45	27	45	54
Stasisgenerator	63	36	45	54
Psi-Abwehr	27	27	45	54

Das Chassis

Infanterie als ANGREIFER

TIP 4: Durch den 25-Prozent-Bonus gegen Truppen in Städten eignen sich Infanteristen auch im späteren Spiel noch gut als Angreifer. Transportieren Sie die Jungs zu diesem Zweck direkt zum Einsatzort.

Infanterie als VERTEIDIGER

TIP 5: Da sich Garnisonen nicht bewegen müssen, sind Infanteristen als Verteidiger erste Wahl. Statten Sie die Truppen dazu mit dicker Rüstung aus.

SCHWEBE-PANZER und SPEEDER

TIP 6: Schwebepanzer und Speeder sind ideal für schnelle Landoffensiven. Beide haben einen 25-Prozent-Bonus auf Attacken in offenem Gelände. Der Panzer bekommt zudem keine Bewegungsabzüge für schweres Gelände wie Fungusfelder.

HELIKOPTER sind mächtig

TIP 7: Es gibt drei Typen von Fliegern. Versuchen Sie Nadeljets nur begrenzt einzusetzen, und erforschen Sie schnell den Helikopter. Helis haben vor allem den Vorteil, mehrmals pro Runde angreifen zu können. Gravflieger sind natürlich noch besser, aber die werden Sie erst sehr spät bauen können.

Finger weg von RAKETEN

TIP 8: Raketen mit konventionellem Sprengkopf taugen nicht viel. Sie sollten sie nur zur Verteidigung im Hinterland stationieren und auf angreifende Truppenansammlungen abfeuern. Zum Angriff auf Städte sind sie zu schwach. Mit »Planetentreibern« bestückt, richten sie allerdings Verwüstungen an – bauen Sie welche, falls die UN-Charta abgewählt wurde.



Tip 8: Setzen Sie die schwachen Raketen nur in Notfällen ein.

Der Reaktor

Reaktoren:
Je **NEUER**,
desto besser

TIP 9: Bei den Reaktoren ist, wie Sie auch den obigen Tabellen zum Thema Panzerung entnehmen können, im Grunde alles ganz einfach. Normalerweise fahren Sie mit der fortgeschrittensten Energiequelle am besten. Die ist oft sogar am billigsten, in jedem Fall aber den geringen Aufpreis wert.

Sonderfähigkeiten

Brauche ich
einen strahlungsarmen
REAKTOR?

TIP 10: Ob Sie Ihre Truppen mit einem »strahlungsarmen Reaktor« ausstatten oder nicht, hängt in erster Linie von den gewählten Sozialeinstellungen ab. Bei hohen Unterstützungskosten (zum Beispiel bei der Regierungsform Demokratie) sollten Sie sich für diese Spezialfähigkeit entscheiden, obwohl der Preis der Einheit damit deutlich steigt.

Wem gebe ich
LUFTÜBERLEGENHEIT?

TIP 11: Einige Ihrer Flugzeuge (und Schiffe) sollten die Sonderfähigkeit »Luftüberlegenheit« haben, da sie sonst gegnerische Flugzeuge außerhalb einer feindlichen Basis nicht angreifen können. Idealerweise stationieren Sie in Ihren Städten neben Infanteristen stets auch Flieger, die vorbeifliegende feindliche Flugzeuge abfangen können. Falls Sie das nicht wollen, sollten Sie darüber nachdenken, Ihre normalen Garnisonstruppen mittels »Luftüberlegenheit« (und vielleicht sogar »Hypnotischer Trance«) zu Allround-Verteidigern auszubauen.



Tip 11: Flieger mit Luftüberlegenheit greifen selbständig an.

TRANCE für Former

TIP 12: Ihre Former (egal ob an Land oder auf See) sollten die teure »Hypnotische Trance« unbedingt bekommen, da die Terraforming-Maschinen sonst allzu oft Psychoviren zum Opfer fallen.

FUNKSTÖRGERÄT kostenlos

TIP 13: Das »Funkstörgerät« ist kostenlos, wenn Ihre Einheit mindestens mit einem Synthmetall-Panzer ausgerüstet ist. Sollten Sie allerdings eine zweite, kostenpflichtige Fähigkeit dazukaufen, müssen Sie auch das Funkstörgerät bezahlen.

TIEFENRADAR für Luft und See

TIP 14: Jede Ihrer See- und Lufteinheiten sollte mit einem »Tiefenradar« ausgerüstet werden, da es für Flieger und Schiffe kostenlos zu haben ist.

MOBILE REPARATUR

TIP 15: Rüsten Sie einen schwimmenden Transporter zur mobilen Reparaturstation aus: Mit den Eigenschaften »Trägerdeck« und »Reparaturbereich« ausgestattet, stationieren Sie ihn an der Küste nahe



Tip 15: Ein gut ausgerüstetes Reparaturschiff wie dieses kann Ihnen nützliche Dienste leisten.

der Front. Nun können Sie beschädigte Bodentruppen und Flieger dort wieder auf Vordermann bringen. Zusätzlich können Flugzeuge nachtanken. Vergessen Sie nicht, den wehrlosen Transporter zu eskortieren. **GUN**