

Lehrgang für Reichsgründer

Alpha Centauri

Unsere Strategieabteilung hat tief in die Trickkiste gegriffen, um Ihnen den Aufstieg zum Souverän von Planet zu erleichtern.

Das Strategiespiel Alpha Centauri von Firaxis erlaubt dank zahlreicher Möglichkeiten zum Feintuning und immenser Spieltiefe viele verschiedene Wege zum Ziel. Wir stellen Ihnen die besten Taktiken aus der Redaktion vor. Grundsätzlich gilt: Vernachlässigen Sie die Forschung nicht, technologischer Rückstand ist der Anfang vom Ende.

Strategien der einzelnen Parteien

STÄRKEN nutzen

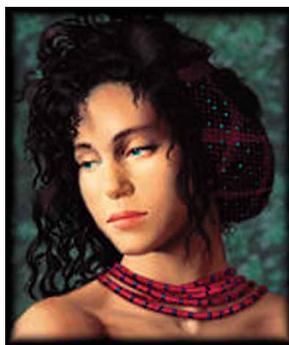
TIP 1: Jede der sieben Nationen hat ihre Stärken und Schwächen. Schauen Sie sich diese genau an, bevor Sie ein Spiel beginnen. Auf den ersten drei Schwierigkeitsgraden ist das Spiel so leicht, daß jede Partei jede der vier möglichen Siegbedingungen anstreben kann. Auf den höheren Stufen hingegen wird es nötig, sich auf das zu besinnen, was die eigene Gruppe am besten kann.

GAIA ist nicht festgelegt

TIP 2: Ihre Geheimwaffe sind die heimischen Lebensformen. Stellen Sie das Wurmaufkommen vor Spielbeginn auf »hoch«, damit sich Ihnen mehr Chancen bieten, die Kriecher zu übernehmen. So bekommen Sie ohne viel Aufwand schnell eine starke Armee zusammen. Gut zu wissen: Wenn Sie mehrere Mindworms auf einem Feld attackieren, übernehmen Sie im Erfolgsfall alle. Die Gaians sind am wenigsten auf eine einzelne Strategie festgelegt: Außer dem Sieg durch Errichten eines Energiemonopols können Sie jede Richtung einschlagen. Erforschen Sie jedoch in jedem Fall alle Technologien, die mit dem Planeten selbst zusammenhängen.

UNIVERSITÄT erforscht Transzendenz

TIP 3: Ihre Hoffnung liegt in der Forschung. Versuchen Sie zu Beginn die Industrial-Base-Technologie von Morgan zu ertauschen – die ist ein guter Anfangspunkt für den Weg zum transzendenten Gedanken. Schauen Sie bei jeder neuen Technologie nach, ob die Sie auf dem Weg zur Transzendenz weiter-



Tip 2: Deirdre kann schon zu Beginn Würmer übernehmen.

bringt. Stecken Sie kein Geld in große Armeen, aber halten Sie Ihre Truppen auf dem technisch neuesten Stand; allein das wird die Feinde einschüchtern. Hüten Sie sich vor feindlichen Probe-Teams.

DIE GLÄUBIGEN führen Krieg

TIP 4: Führen Sie schon früh Krieg – Ihren Truppen kann aufgrund eines 25-prozentigen Fanatismus-Bonus so leicht niemand standhalten. Versuchen Sie, rasch so viele feindliche Nationen wie möglich aus dem Spiel zu werfen. Streben Sie den Sieg durch Eliminierung aller Gegner an, das ist für Schwester Miriam der einfachste Weg. Da Sie technologisch leicht in Rückstand geraten, sollten Sie häufig die Geheimnisse anderer mit Probe-Teams stehen.



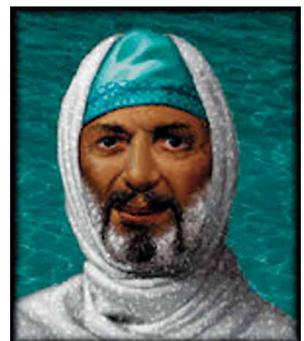
Tip 3: Die Universität setzt in erster Linie auf Forschung.



Tip 4: Miriam fängt früh Krieg an.

DIE FRIEDENS- TRUPPEN stimmen ab

TIP 5: Da Bruder Lal einen Bonus auf seine Stimmen im Rat bekommt, bietet es sich an, den Sieg per Abstimmung anzupeilen. Erforschen Sie alles, was Ihnen weitere Stimmen einbringt, beispielsweise die Clinical Immortality (der Weg dorthin führt Sie über Doctrine: Air Power, Orbital Spaceflight, Advanced Spaceflight, Self-aware Machines und



Tip 5: Lal ist ein guter Diplomat.

Matter Generator). Der beste Weg, die Stimmen einer Nation zu bekommen, ist es, sie militärisch zu schlagen. Dann wird sie bald bedingungslos kapitulieren.

SPARTA
greift an

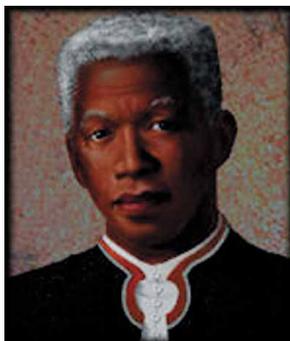
TIP 6: Auch Sparta sollte sein Heil im Krieg suchen. Colonel Santiagos größter Trumpf ist der hohe Moralwert der spartanischen Truppen. Erhöhen Sie diesen weiter, indem Sie entsprechende Bauwerke erforschen und errichten: etwa den Command Nexus, den Aerospace Nexus oder die Bioenhancement Unit.



Tip 6: Santiagos Truppen haben eine hohe Moral.

MORGAN
macht Monopol

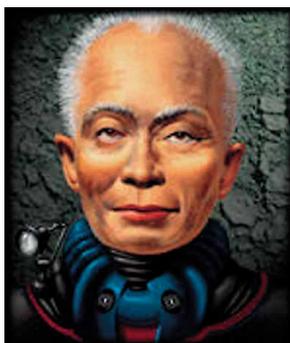
TIP 7: Morgan ist als einziger prädestiniert, das Spiel durch Beherrschung des Energiemarktes zu gewinnen. Achten Sie darauf, den Versuch dazu nicht zu spät zu unternehmen, schließlich müssen Sie das Monopol einige Jahre vorbereiten. Nutzen Sie Ihren wachsenden Reichtum, um Schlüsseltechnologien zu kaufen, und versuchen Sie besser gar nicht erst, einen ausschließlich militärischen Sieg zu erringen.



Tip 7: Morgan scheffelt Geld.

HUMAN
HIVE wächst und wächst

TIP 8: Yangs große Stärke ist das rasante Bevölkerungswachstum. Bauen Sie Ihre Städte aus, und versuchen Sie, technologisch und militärisch nicht den Anschluß zu verlieren. Wählen Sie Ihre Siegstrategie erst spät: Außer dem Sieg durch Erforschung der Transzendenz stehen Ihnen alle Wege offen.



Tip 8: Yang ist kein großer Forscher.

Allgemeine Tips

TOUR
mitmachen

TIP 9: Anders als bei manchen anderen Spielen sind die Spielhilfen (wie etwa die Touren zu jeder Funktion) sehr gut gelungen – schauen Sie sich diese bei Ihrem ersten Spiel auf jeden Fall an. Konsultieren Sie auch ausgiebig die Datalinks, sowie Sie auf etwas Neues treffen. Dort ist vom Geländemerkmale bis zum Einheitentyp alles ausführlich erklärt.

RATGEBER
einschalten

TIP 10: Sie können im Präferenzen-Menü festlegen, ob Ihnen Ihre militärischen Ratgeber vor jeder Schlacht deren wahrscheinlichen Ausgang berechnen sollen. Schalten Sie diese Option zumindest während der ersten Spielstunden ein, um ein Gefühl für die Kämpfe zu bekommen.

FRÜH Krieg führen

TIP 11: Auch wenn Sie lieber friedlich spielen wollen: Mindestens den ersten Nachbarn, auf den Sie treffen, sollten Sie ausschalten. Sonst stößt Ihre Expansion zu schnell an Grenzen. Es macht wenig Sinn, sich auf ein Territorium zu beschränken, das nur fünf Basen ernähren kann.



Tip 11: Gaia kann sich nur durch Krieg ausbreiten.

WÜRMER
sind nützlich

ansetzen. Wenn Sie die Biester selber angreifen, gewinnen Sie dank der 3:2-Psi-Kampffregel sehr oft gegen die fiesen Wühler. Besonders gut sind Ihre Chancen, wenn Sie erfahrene Einheiten ins Gefecht schicken. Als Belohnung für den Sieg gibt's einen kleinen Energie-Betrag, der besonders zu Spielbeginn extrem nützlich sein kann. Sie sollten deshalb keine Skrupel haben, das Mindworm-Aufkommen vor Spielbeginn auf die höchste Stufe einzustellen.



Tip 12: Greifen Sie die Würmer mit Veteranen an.

An **WEST-HÄNGEN** bauen

TIP 13: Bei der Neugründung einer Stadt sind Sie nicht mehr auf Gedeih und Verderb vom Ressourcenreichtum der umliegenden Felder abhängig; sobald Ihre Farmer das Anheben und Senken des Geländes beherrschen, schaffen Sie sich selbst ideale Bedingungen. Die günstigste Lage ist auf halber Höhe an einem Westhang. Dadurch sichern Sie sich regenreiche Felder im Talbereich, während im Hochland Minen und Solarkol-



Tip 13: Bauen Sie Ihre Städte an Westhängen.

FRUCHTBARES Land suchen

Kontrollzonen BEACHTEN

SCHROTT zu Energie

lektoren auf Hochtouren laufen. Achten Sie bei der Standortwahl besonders auf fruchtbares Umland: Rolling & Moist ist der ideale Geländetyp für florierende Nahrungsproduktion.

TIP 14: Die Regel zu den Kontrollzonen besagt, daß eine Einheit nicht von Feld A nach B ziehen kann, wenn beide an von Gegnern besetzte Felder grenzen. Das können Sie ausnutzen, um Überraschungsangriffe und Spione abzuhalten. Plazieren Sie an der Grenze zum Gegner Ihre Truppen so gestaffelt, daß niemand dazwischen durchmarschieren kann.

TIP 15: Manche Stadterweiterungen oder Geheimprojekte machen ältere Gebäude überflüssig; ein



Tip 15: Überflüssige Gebäude sollten Sie abreißen.

Pressure Dome ersetzt beispielsweise die Recycling Tanks einer Stadt. Das Projekt Command Nexus gilt als Command Center in jeder Siedlung. Die nicht mehr benötigten Bauwerke können Sie getrost abreißen. Dann müssen Sie keinen Unterhalt mehr bezahlen und bekommen obendrein sogar noch ein paar hilfreiche Energie-Einheiten gutgeschrieben.

GOVERNORE NEURE nutzen

KEINE Grausamkeiten

SUPPORT beachten

TIP 16: Selber bauen macht zwar oft mehr Spaß, aber die Gouverneure von Alpha Centauri arbeiten gar nicht schlecht. Lassen Sie ruhig Ihre Städte im Hinterland, die außer der friedlichen Entwicklung keine Spezialaufgaben haben, vom Computer regieren.

TIP 17: Verzichten Sie grundsätzlich darauf, Greuel-taten wie etwa den Einsatz von Nervengas zu befehlen, wenn Sie nicht schon mit allen Parteien Krieg haben. Bei solchen Fiesheiten brechen sofort alle Computerspieler die diplomatischen Beziehungen ab; haben Sie Atomwaffen benutzt, werden Sie sogar aus dem Rat geworfen. Lassen Sie das also lieber sein – falls Sie nicht per Ratsabstimmung durchgesetzt haben, daß Greuel-taten erlaubt sind.

TIP 18: Jede Stadt kann eine bestimmte Anzahl von Einheiten (Truppen oder Terraformer) kostenfrei unterhalten, weitere kosten je ein Mineral. Achten Sie darauf, neue Kämpfer in Kolonien zu bauen, die noch Kapazitäten frei haben.



Tip 18: Achten Sie darauf, daß Ihre Basen nicht zu viele Truppen unterhalten müssen.

TIP 19: Viele der Ereignisse im Spiel werden ausgelöst. Dazu gehören die Endergebnisse von Kämpfen, der Inhalt von Supply-Kapseln, das Auftauchen von Würmern und der Erfolg von Probe-teams. Speichern

Immer SPEICHERN INEFFIZIENZ bekämpfen

Sie vor solchen Entscheidungen ab, und laden Sie neu, falls die Sache ungünstig ausgegangen ist.

TIP 20: Einer der schlimmsten Energiefresser ist die Ineffizienz, die Ihre Nation ab einer gewissen Größe



Tip 20: Bekämpfen Sie die äußerst schädliche Ineffizienz.

SUPPLY-CRAWLER einsetzen

an den Tag legt. Wenn Sie nicht zu einer effizienteren Regierungsform wie Demokratie oder Grün wechseln können (oder wollen), müssen Sie zumindest in jeder Stadt einen Kindergarten errichten. Außerdem sollte Ihr Hauptquartier in einer zentralen Stadt mit hohem Energieausstoß angesiedelt sein.

TIP 21: Eine der nützlichsten Erfindungen ist der Supplycrawler, der es Ihnen erlaubt, Ressourcen auch in Gebieten außerhalb der Einzugsbereiche Ihrer Kolonien abzubauen. Falls Sie eine Stadt haben,

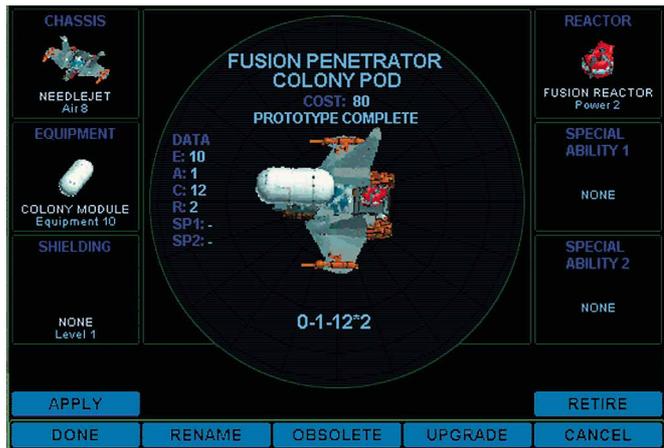


Tip 21: Supplycrawler bauen mobil Ressourcen ab.

die Ihnen zu langsam wächst, können Sie diese per Crawler mit Nahrung versorgen und so das Bevölkerungswachstum anheizen. Auch der Bau von Projekten oder Bauwerken kann so leicht unterstützt werden.

Städte ZERSTÖREN

TIP 22: Der Computer baut seine Städte gerne so nahe beieinander, daß die Entwicklung aller umliegenden Siedlungen beeinträchtigt wird. Ihnen gefällt das nicht, und Sie würden das neu eroberte Dorf gerne abreißen – das ist allerdings eine Greuel-tat, die mit Sanktionen geahndet wird. Um die zu umgehen, setzen Sie von vornherein auf Zerstörung, anstatt den Ort einzunehmen. Mit jedem Angriff büßt er Bevölkerung ein; wenn die Einwohnerzahl auf 1 sinkt, zerstört die folgende Attacke die Siedlung. Unter Umständen müssen Sie also eine wehrlose Kommune mehrere Runden lang unbehelligt bauen lassen, damit der Gegner neue Verteidigungseinheiten produziert.



Tip 23: Mit fliegenden Colony Pods breiten Sie sich schneller aus.

FLIEGENDE Siedler

TIP 23: Sobald Sie Flugzeuge bauen können, läßt sich Ihre Expansion mächtig beschleunigen: Setzen Sie einen Colony Pod auf ein Fliegerchassis. Schon kommen Sie sehr schnell überall hin, wo Sie neue Kolonien gründen möchten.

SCHNELLER bauen

TIP 24: Es ist nicht nötig, Energie in Massen zu horten. Setzen Sie Ihre Finanzmittel lieber gezielt dort ein, wo sie gebraucht werden. Durch die »Hurry«-Option können Sie in Frontstädten rasch Truppen bauen oder Geheimprojekte fertigstellen, wenn der Feind schneller zu sein droht. Machen Sie dazu eine Teilzahlung von genau soviel Credits, daß die Stadt das Gewünschte nächste Runde fertigstellt.

PROJEKTE planen

TIP 25: Planen Sie Ihre Geheimprojekte sorgfältig. Beginnen Sie nichts, woran schon Gegner werkeln – es sei denn, Ihre Energievorräte sind riesig. Bauen Sie nur, was Sie für Ihre Strategie wirklich benötigen.

HAB COMPLEX gut timen

TIP 26: Um die Stadtgröße 7 (bei Morgan Industries: 4) zu überschreiten, benötigen Sie jeweils einen Hab Complex. Beginnen Sie dessen Konstruktion genau so, daß er gleichzeitig mit dem Bevölkerungswachstum fertig wird. So vergeuden Sie keine Ressourcen und hemmen Ihre Expansion nicht. Für die größere Variante Hab Dome gilt das natürlich ebenso.

Ein gefährliches GEHEIM-PROJEKT

TIP 27: Die Cloning Vats versprechen einen phantastischen Effekt: Die Bevölkerung jeder Stadt wächst jede Runde, solange genügend Nahrung zur Verfügung steht. Bevor Sie die Vorteile des enormen Bevölkerungswachstums genießen, sollten Sie aber eines bedenken: Je mehr Menschen in einer Siedlung leben, desto mehr unzufriedene Drones entstehen. Wenn Sie darauf nicht vorbereitet sind, versinkt im Nu Ihr halber Staat in Aufständen. Passen Sie deshalb unbedingt Ihre Psych-Produktion an, und geben Sie entsprechende Gebäude in Auftrag, bevor Sie die Cloning Vats errichten. Die beste Lösung: Entwickeln Sie gleichzeitig das Projekt Telepathic Matrix, und Aufstände gehören der Vergangenheit an.

TERRAFORMER nutzen

TIP 28: Setzen Sie pro Stadt mindestens einen Former ein, und bauen Sie die wichtigsten Erweiterungen wie Minen und Farmen von Hand. Für den mühseligen Straßenbau können Sie den Former auch auto-



Tip 28: Auch automatisierte Former bauen gut.

matisieren – das kann der Computer genauso gut erledigen. Vergessen Sie nicht, neueste Techniken auch einzusetzen. Die Boreholes, die Sie im späteren Spiel graben können, bringen eine Menge Ressourcen ein.

Tips zum Kampf

Einheiten SELBER bauen

TIP 29: Nutzen Sie die Möglichkeiten des Einheiten-Baukastens. Bedenken Sie dabei, daß es unverhältnismäßig teuer ist, Truppen auf mehr als einem Gebiet (Angriff, Panzerung oder Geschwindigkeit) stark zu machen. Besser sind Spezialisten, die entweder



Tip 29: Nutzen Sie den äußerst praktischen Einheiten-Baukasten.

Truppen STAPELN

dicke Panzer oder schwere Waffen haben. Hohes Tempo ist unnötig: wozu gibt's Truppentransporter?

TIP 30: Schicken Sie niemals Einheiten allein los. Statt dessen sollten Sie für jede Offensive kleine Armeen zusammenstellen. Dazu geben Sie einigen starken Angreifern mindestens eine Truppe mit starker Panzerung zur Seite – diese wird dann als Verteidiger der ganze Gruppe nominiert, was Ihre leicht verwundbaren Angriffskämpfer schont.

MONOLITHEN nutzen

TIP 31: Die rätselhaften Monolithen reparieren Ihre Einheiten nicht nur, sondern erhöhen auch einmal pro Einheit die Erfahrungsstufe. Sie sollten nur mit bereits erfahrenen Truppen bei den Monolithen vorbeischaun, da die Beförderung von »Green« zu »Disciplined« relativ leicht, die Aufwertung von »Commando« zu »Elite« hingegen nur schwierig zu bekommen ist.

TEMPO zählt

TIP 32: Im Krieg ist Geschwindigkeit die halbe Miete. Schicken Sie keine Infanteristen auf lange Strecken – die Fußgänger sollten besser per Schiff oder Flieger ans Ziel gebracht werden. Wenn Sie im späteren Spiel starke Lufttruppen haben, entwickeln Sie die Centauri-Lebensform Locust. Das ist die einzige

SPIONAGE
im Krieg

fliegende Einheit, die Städte erobern kann. Allerdings ist sie relativ schwach, daher muß sie von anderen Fliegern geschützt werden. Eine Armada aus Needlejets und einem Locust kann blitzschnell an Bodentruppen vorbeifliegen, tief ins Feindesland eindringen und dort Schlüsselstädte einnehmen.

TIP 33: Zu einer Angriffsarmee gehört neben Offensiv- und Defensiveinheiten unbedingt auch ein Probeteam. Die Infiltratoren können Ihnen manche Schlacht erleichtern oder ersparen, indem sie die Zielstadt schwächen oder gar übernehmen. Falls Sie für Übernahmeversuche zu wenig Geld haben, sollten Sie die Probeteams zum Technologieklaue einsetzen. Vorsicht: Die Spione sind sehr anfällig gegen Attacken der Verteidiger – schicken Sie die Jungs nicht allein ins Kriegsgebiet.

VORSICHTIG
erobern

TIP 34: Wenn Sie gegen einen Feind Krieg führen, der weniger Technologien erforscht hat als Sie, lassen Sie bei der Eroberung gegnerischer Städte Vorsicht walten. Falls Sie den Ort nicht halten können und er zurückerobert wird, stiehlt der Gegner gleichzeitig meist noch eine Technologie. Umgekehrt funktioniert's allerdings auch: Sollten Sie weniger weit entwickelt sein, versuchen Sie auf Teufel komm raus, Kolonien einzunehmen – auch wenn sie danach wieder verloren gehen, haben Sie immerhin ohne Forschungsaufwand eine Technologie gewonnen.



Tip 34: Eine einsame, eroberte Stadt mitten im Feindesland kann nur sehr schwer verteidigt werden.

INFANTERIE
einsetzen

TIP 35: Wenn man im späteren Spiel schon so schicke Sachen wie Helikopter oder Hovercrafts hat, neigt man leicht dazu, die schnöde Infanterie zu vergessen. Tun Sie das nicht: Die Fußtruppen haben einen 25-Prozent-Bonus beim Angriff auf Städte, den man nicht unterschätzen sollte.

VETERANEN
aufrüsten

TIP 36: Die Moral Ihrer Truppen wirkt sich stark auf das Kampfergebnis aus: Jede Erfahrungsstufe bringt einen Bonus von 12,5 Prozent. Lösen Sie also technisch veraltete Einheiten nicht auf, sondern bezahlen Sie lieber eine teure Aufrüstung.

Truppen **VER-**
SCHICKEN

TIP 37: Ist es Ihnen zu nervig, im Krieg immer alle Truppen von Hand zur Front zu schicken? Alpha Centauri bietet einen hilfreichen Modus an, um Ihnen diese Arbeit zu ersparen: Im Stadtmenü kann praktischerweise festgelegt werden, wohin die frisch produzierte Einheit versandt werden soll. Dorthin macht sie sich dann selbständig auf den Weg, hält aber an, wenn sie auf Gegner trifft.

WÜRMER
einsetzen

TIP 38: Die einheimischen Lebensformen haben nicht zu unterschätzende Vorteile. Die Wurminseln



Tip 38: Die einheimischen Wurminseln können auch Städte erobern und Truppen transportieren.

können beispielsweise Städte erobern, bei voller Erfahrung bis zu sieben Land-Einheiten transportieren und erholen sich nach einem Kampf wieder zu voller Stärke – nicht nur auf 20 Prozent wie alle menschlichen Truppen.

Tips zur Diplomatie

Sie brauchen
EINEN
Partner

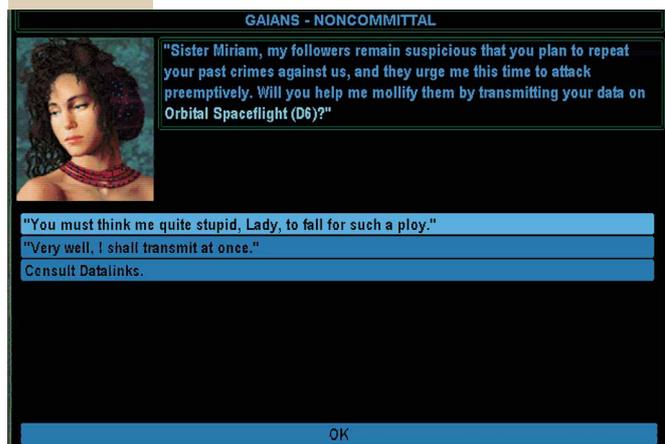
TIP 39: Auch wenn Sie nicht den Sieg durch Wahl zum Supreme Leader anstreben, sollten Sie nicht alle anderen Parteien vergrätzen. Wenn Sie spät im Spiel auf der Siegerstraße sind, wird es sehr schwierig, Bündnisse zu schließen. Suchen Sie sich zu Anfang einen mittelstarken Partner (möglichst eine militärisch starke Nation wie die Spartaner), tauschen Sie alle Technologien mit ihm, und versuchen Sie, einen Pakt zu schließen. Zuweilen sollten Sie ihn durch kleine Geschenke bei Laune halten.

VERLÄSSLICH
bleiben

TIP 40: Das Spiel mißt unerbittlich Ihre Verlässlichkeit als Bündnispartner. Greifen Sie also Ihre Gegner nicht hinterrücks an, sondern erklären Sie vorher ordentlich den Krieg. Der Vorteil eines Überfalls wird durch den Schaden an Ihrem Ruf meist wieder aufgewogen.

Richtig
TAUSCHEN

TIP 41: Man übersieht's leicht, aber die Computerspieler machen Ihnen häufig schlechte Angebote



Tip 41: Gehen Sie nicht auf miese Angebote wie dieses ein.

GOUVER-
NEUR
werden

und versuchen einfache Technologien gegen hochentwickelte zu handeln – gehen Sie nicht darauf ein. Falls Sie genügend Energie haben, versuchen Sie ruhig, Technologien zu kaufen statt zu tauschen.

TIP 42: Der Planetare Rat ist ein mächtiges Instrument. Versuchen Sie, irgendwann den Posten des planetaren Gouverneurs zu erreichen – dieser kann die ganze Karte nebst allen Truppen sehen und zudem die meisten Abstimmungen per Veto zu Fall bringen.

