

Tips von den Programmierern

Perry Rhodan

So wird Operation Eastside kein Fehlschlag: Die folgenden Kniffe stammen direkt vom Entwicklerteam des Perry-Rhodan-Strategiespiels.

Die ersten GEBÄUDE

Kolonisten VERMEHREN

BAUPLATZ freilassen

Quadratische BLÖCKE bilden

Neue GEBÄUDE erforschen

INDUSTRIE entwickeln

Kolonisten kurzfristig FREISETZEN

Obwohl Ihre kleine Kolonie nur eine winzige Ecke im Universum ausmacht, gibt's bei Fan-Pros Strategiespiel genug zu tun. Unsere Tips kommen von den Designern höchstpersönlich.

TIP 1: Bauen Sie zwei Agrargebäude (Typ Arkon) und eine Leichtindustrie-Fabrik, um die anfangs zur Verfügung stehenden Ressourcen optimal auszunutzen. Alle drei Bauten sind in einer Runde fertig.

TIP 2: In den ersten Runden so viele Agrargebäude errichten, daß die Konsumgüterversorgung über 100 Prozent liegt: Ab diesem Wert steigt die Bevölkerungszahl. Je mehr Produktionsüberschuß, desto besser, denn Kolonisten kann man nie genug haben.

TIP 3: Da der Standort eines Gebäudes auf der Planetenoberfläche für seine Leistungsfähigkeit völlig unerheblich ist, sollten Sie beim Bauen größere ebene Flächen frei lassen. Die reservieren Sie für Gebäude, die vier oder neun Felder Platz brauchen.

TIP 4: Errichten Sie gleichartige Bauten, die nur ein Feld Platz brauchen (beispielsweise agrarwirtschaftliche Gebäude), in quadratischen Vierer- oder Neunerblöcken (siehe Bild). Wenn Ihnen später größere Anlagen zur Verfügung stehen, können Sie die kleineren Bauten auf einmal entfernen und durch größere ersetzen.

TIP 5: Die Forschung sollte schon früh anlaufen. Bauen Sie so viele Labors, daß alle sechs bis zehn Runden eine neue Forschungsstufe erreicht wird. Tüfteln Sie zunächst an besseren Gebäuden – Raumschiff-Aggregate kommen später an die Reihe.

TIP 6: Wenn Leicht- und Schwerindustrie die gleiche Forschungsstufe erreichen, erhalten Sie neben effektiveren Fabriken auch bessere Forschungsstätten, Raumhäfen, Schiffswerften und militärische Gebäude. Es empfiehlt sich also, Leicht- und Schwerindustrie möglichst schnell auf den gleichen technologischen Entwicklungsstand zu bringen.

TIP 7: Falls Sie schnell bestimmte Gebäude bauen wollen, Ihnen aber die benötigte Bevölkerung fehlt, sollten Sie für wenige Runden auf die Forschung verzichten. Labors binden nämlich viel Personal.



Quadratische Gebäude-Blöcke sind zu bevorzugen.

STATISTIK-Fenster öffnen

Rechtzeitig SCHIFFE bauen

SPÄHER konstruieren

MEHRERE Aufträge

Neue PLANETEN erkunden

Landeschiffe MEHRFACH nutzen

Gegner an den SONNEN abfangen

HANDEL mit anderen Völkern

TIP 8: Öffnen Sie gleichzeitig das Statistik- und das Ressourcenzuteilungs-Fenster. Bewegen Sie den Schieberegler, um im Statistik-Bildschirm die daraus resultierenden Änderungen für die nächste Runde abzulesen.

Griff nach den Sternen

TIP 9: Spätestens um die 60. Runde sollten Raumschiffe gebaut werden, um gegen die Computervölker nicht ins Hintertreffen zu geraten. Wer bei Spielbeginn den Schwierigkeitsgrad auf »leicht« oder »sehr leicht« eingestellt hat, dem bleibt etwas mehr Zeit. Bei »schweren« oder »sehr schweren« Partien sollten Sie die Eastside schon früher erkunden.

TIP 10: Konstruieren Sie als erstes das kleinstmögliche Raumschiff, das als Späher dient. Führen Sie dazu die vier Schieberegler ganz nach links; eine Landungseinheit ist überflüssig. Dieser kleine Raumer benötigt zum Bau sehr wenige Ressourcen und läßt sich deshalb in kürzester Zeit fertigstellen. Geben Sie Ihren Schiffswerften gleich mehrere davon in Auftrag, um sie nach Fertigstellung zur Erkundung der Eastside in verschiedene Sonnensysteme zu schicken.

TIP 11: Wenn Späher ein neues Sonnensystem erreicht haben, sucht man nach geeigneten Planeten zur Kolonisierung (grüne Anzeige). Sobald welche gefunden sind, konstruiert und baut man ein bis drei Kleinst-Raumschiffe mit Landeeinheit, die auf den neuen Welten Kolonien gründen.

TIP 12: Raumschiffe, deren Landeeinheit abgesetzt wurde, beordert man zu einer Kolonie mit Raumhafen und Schiffswerft, um die Schiffe dort zu reparieren: So gibt's automatisch ein neues Landemodul.

TIP 13: Solange ein Sonnensystem noch unbekannt ist, platziert man seine dorthin beordneten Raumschiffe an der Sonne. Dadurch fangen eigene Flotten eintreffende Feinde sofort ab. Der Computergegner nutzt die gleiche Taktik; außerdem kann er seine Schiffe direkt zu Ihrer Kolonie schicken, wenn ihm das Sonnensystem bekannt ist.

TIP 14: Handeln Sie mindestens alle zehn Runden mit fremden Völkern. Je mehr Ressourcen Sie austauschen, desto freundschaftlicher werden die Verhältnisse. Falls eine Rasse jeglichen Handel mit Ihnen ablehnt, Sie aber unbedingt Güter austauschen wollen, unterbreiten Sie ein schwerlich abzulehnendes Angebot: Bieten Sie sehr viele Einheiten einer Ressource, ohne viel dafür zu verlangen. **MD**