

Die Terraner: Tech Tree

Einheiten: Boden



WBF

Die Arbeiter können auch wie der Gebäude reparieren.



Marander

Besonders effektiv gegen Fahrzeuge, verlangsamt Gegner.
 ▶ **Erschütterungsgranate:** lähmt Feinde kurzfristig.



Helion

Flinker Flammenflitzer gegen Gruppen leichter Gegner.



Space Marine

Die Standard-Soldaten feuern auf Boden- und Luftziele.
 ▶ **Stimpack:** erhöht die Kampfkraft, kostet Lebenspunkte.



Geist

Kampfstarker Elitesoldat mit mächtigen Spezialwaffen.



Thor

Dient nicht mehr als Artillerie, sondern zur Luftabwehr.
 ▶ **Partikelkanone:** schädigt Bodentruppen, für Notfälle.



Rächer

Die flinken Pistoleros überspringen Abhänge einfach.
 ▶ **D8-Ladung:** Zeitbombe, effektiv gegen Gebäude.

▶ **Präzisionsschuss:** schädigt Lebewesen erheblich.
 ▶ **EMP-Geschoss:** entzieht dem Feind Spezialwaffen-Energie und schädigt Schilde.
 ▶ **Tarnung:** Unsichtbarkeit.
 ▶ **Atomschlag:** lenkt eine Nuklearbombe ins Ziel.



Belagerungspanzer

Panzer und Artillerie in einem.
 ▶ **Belagerungsmodus:** wird zum stationären Geschütz.

Einheiten: Luft



Viking

Verwandelt sich in einen Flieger (effektiv gegen Luftfeinheiten) oder einen Mech (gut gegen Bodentruppen).



Raven

Unbewaffneter Flieger, der getarnte Einheiten erspäht.
 ▶ **Geschützturm:** MG-Türmchen, das Gegner ablenkt.



Medivac Landungsschiff

Shuttle, das Soldaten heilt.

▶ **Hunter-Seeker-Rakete:** verfolgt flüchtende Flieger.
 ▶ **Abwehdrohne:** fängt Geschosse wie Raketen ab.



Banshee

Dezimiert Bodentruppen, ist aber wehrlos gegen Flieger.
 ▶ **Tarnung:** Unsichtbarkeit.



Schlachtkreuzer

Jedem der mächtigen Pötte spendieren Sie ein Upgrade.
 ▶ **Yamato-Kanone:** verheerenden Attacke auf ein Einzelziel.
 ▶ **Raketenwerfer:** trifft alle Luftenheiten im Zielbereich.
 ▶ **Defensiv-Matrix:** Energieschild, das Schaden abfängt.

Gebäude und Upgrades



Raketenturm

Luftabwehr- und Radarturm für die Basisverteidigung.



Raffinerie

Dient zur Gasernte.



Maschinendock

Hier rüsten Sie Gebäude auf.
UPGRADES
 ▶ verstärkte Panzerung
 ▶ höhere Bunker-Kapazität
 ▶ Raketenturm feuert weiter



Kommandozentrale

Hauptgebäude, kann fliegen, fasst bis zu sechs Soldaten. Zwei mögliche Upgrades (rechts).
PRODUZIERT
 ▶ WBF



Planetare Festung

Feuert auf Bodentruppen, kann nicht mehr fliegen.



Satellitenzentrale

Fliegt, hat nützliche Talente.
FÄHIGKEITEN
 ▶ **Scannersuche:** deckt unsichtbare Truppen auf.
 ▶ **M.U.L.E.:** Roboter hilft zeitweilig bei der Kristallernte.
 ▶ **Vorräte:** plus zwei Bevölkerungspunkte pro Depot.



Bunker

Fasst bis zu sechs Soldaten.



Kaserne

Rekrutiert Soldaten, fliegt.
PRODUZIERT
 ▶ Space Marine
 ▶ Rächer (mit Lab. und Söld.)
 ▶ Geist (mit Lab und Geister.)



Fabrik

Baut Fahrzeuge, kann fliegen.
PRODUZIERT
 ▶ Helion
 ▶ Belagerungsp. (mit Labor)
 ▶ Thor (mit Labor)



Waffenlager

Hier rüsten Sie Fahrzeuge auf.
UPGRADES
 ▶ Artilleriemodus für Panzer
 ▶ mehr Schaden für Helion



Depot

Im Boden versenkbar.



Söldnerlager

Schaltet Rächer frei.
UPGRADES
 ▶ D8-Ladung für Rächer
 ▶ Stimpack für Marines
 ▶ Stahlschilde für Marines (erhöhen die Lebenspunkte)



Geisterakademie

Stellt Atombomben her.
UPGRADES
 ▶ Tarnung für Geister
 ▶ mehr Energie für Geister



Reaktor / Labor

Mit einem Reaktor können Sie zwei Einheiten zugleich produzieren. Das Labor schaltet fortschrittliche Truppen frei.



Raumhafen

Baut Flieger und kann fliegen.
PRODUZIERT
 ▶ Viking
 ▶ Medivac
 ▶ Raven (mit Labor)
 ▶ Banshee (mit Labor)
 ▶ Schlachtkreuzer (mit Labor)



Fusionskern

Enthält Upgrades für Flieger.
UPGRADES
 ▶ mehr Energie für Medivac
 ▶ Lenkrakete für Raven
 ▶ mehr Raven-Lebenspunkte
 ▶ mehr Energie für Raven
 ▶ Tarnung für Banshee
 ▶ mehr Energie für Banshee
 ▶ mehr Energie für Kreuzer

Upgrade Ermöglicht