



Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 1.1 und dem mittleren Schwierigkeitsgrad. Die Screenshots wurden auf einem AMD Athlon XP 2400+ mit einer übertakteten GeForce4 Ti 4800SE bei aktiviertem 2x Antialiasing und 2x Anisotropen Filter mit FRAPS 2.5.1 gemacht.

Tipps:

- Armada II ist im Vergleich zum Vorgänger sehr "flottenorientiert", sie sollten sich also schnellstens daran gewöhnen mit großen Flotten zu je 16 Schiffen zu hantieren!
- Dazu empfiehlt sich natürlich das Spielen des Tutorials, das auch Kenner des Vorgängers spielen sollten, da Armada II deutlich komplexer ist!
- Um den Dilithium-Abbau effektiver zu gestalten, sollte man den Frachtern eine Rote/Hohe Bewegungsautonomie gönnen, da diese dann (oft) sofort zur Minenstation fliegen wenn sie volle Lagercontainer haben und nicht erst noch etwas um den Mond kreisen...
- Da das aber irgendwie nicht überall funktioniert, sollte man bei Dilithium-Knappheit volle Frachter direkt selbst per Hand zur jeweiligen Verarbeitungsanlage schicken
- Generell empfiehlt es sich jede Flotte mit einer Schnellwahl-Nummer zu versehen und dann allen Schiffen KI-Befehle zuzuweisen, was deren Effizienz doch deutlich steigert.
- Meine Empfehlung geht an "drei rote" Einstellungen: Alarmstufe Rot, hohe Bewegungsautonomie und hohe Spezialwaffenautonomie, so daß die Schiffe recht selbstständig agieren. Lediglich den Einsatz gewisser Spezialfähigkeiten sollte man dann noch von Hand steuern, was zwar meist effizienter ist, sich bei großen Schlachten aber auch deutlich schwieriger gestaltet
- Nutzen Sie die Möglichkeit der Formationen unbedingt aus, denn das ist schon fast der einzige Vorteil des neuen "dreidimensionalen" Raumes
- Meist empfiehlt sich die X-Formation, die einer Flotte aus Kampfschiffen große Effizienz verleiht, da alle Schiffe etwa zu gleicher Zeit in Waffenreichweite kommen und daher das Waffenfeuer gebündelt wird!
- Bei gemischten Flotten sollte man aber zu anderen Formationen greifen, da beispielsweise Artillerieschiffe natürlich hinter der Kampflinie bleiben sollten
- Sobald verfügbar sollte man unbedingt immer das Forschungsinstitut (je nach Rasse verschiedene Zusätze wie z.B. "Klingonisches") bauen und dort die Schiffssysteme verstärken, was vor allem den schwächeren Schiffen sehr gut bekommt, da beispielsweise ein Schiff der Akira-Klasse unaufgerüstet durch eine Salve eines Nexus komplett vernichtet wird!
- Seien Sie mit dem Befehl "Vollständige Reparatur" sehr vorsichtig, da man die Schiffe dann bis nach der Reparatur nicht mehr kommandieren kann. Wenn diese dann auf dem Weg zur Basis einen falschen Weg einschlagen, kann das böse enden! Zwar kann man den Befehl durch erneutes Anklicken wieder aufheben, doch dann kann es bereits zu spät sein..!

Auch crewlose Schiffe, die von den Ferengi abgeschleppt werden, können durchaus recht hilfreich sein, zumindest wenn die Sensoren noch einigermaßen funktionieren, denn die Abschlepproute führt teils durch feindliche Basen. Da die Schiffe dann nicht attackiert werden, die Sensoren trotzdem aber noch Daten liefern, kann man dadurch interessante Einblicke bekommen!



Kampagne 1: Die Vereinigte Föderation der Planeten

Mission 1: Invasion

Gleich die erste Mission beginnt schon recht anspruchsvoll! Bauen Sie daher direkt nach dem Start eine Mineneinrichtung und dann in der Sternbasis zwei weitere Transporter. Unterdessen baut das zweite Konstruktionsschiff am nördlichen kleinen Planeten eine Extraktionseinheit, die Metall gewinnt.

Hat man noch etwas Metall zur Verfügung, sollte man sofort eine Forschungsstation bauen, damit man wenigstens Schiffe der Akira-Klasse bauen kann, denn mehr bringt einem die Forschungsstation hier nicht!

Bauen Sie dann alsbald zwei Phaserkanonen beim "Basiseingang", denn die Borg werden schon bald vorbeischaun. Sobald das geschehen ist, werden pausenlos Schiffe vorbeikommen und oft auch angreifen. Grob geschätzt dürfte es sich dabei um etwa unendlich viele handeln, was jedoch kein großes Problem darstellen sollte, da eben meist nur kleinere Schiffe vorbeikommen, die selbst durch Phaserkanonen mit wenigen Schuss abgeschossen werden können!

Stoßen Sie dann mit der gegebenen Flotte zum Planeten in nordöstliche Richtung vor. Bauen Sie hier eine weitere Metallsammelstation und kolonisieren Sie den Planeten.

Schon hat man auch die wichtigsten bautechnischen Bedingungen erfüllt, so daß man sich fortan ganz auf die Produktion von Schiffen der Akira-Klasse konzentrieren kann.

Sofern genügend Ressourcen vorhanden sind, sollte man die Schiffe gleich im handlichen Zehnerpack bestellen, denn Star-Trek-unüblich gilt es hier mit einer riesigen homogenen Flotte dem Gegner beizukommen!

Hat man also deren 16 Schiffe zusammen, sollte man die auf eine Flottennummer legen und damit dann Richtung Osten fliegen. In der südöstlichen Kartenecke findet man eine erste kleine Borg-Basis, die recht schwach verteidigt ist, so daß man hier ohne große Verluste alles vernichten kann. Schicken Sie Ihre Schiffe dann am besten alle zur vollständigen Reparatur in die Heimatbasis, wo man der Flotte nach Möglichkeit weitere Schiffe hinzufügt oder eben Verluste ausgleicht. Das zweite Ziel sollte die kleine Dilithium-Anlage nördlich der Kartenmitte sein. Diese wird noch vergleichsweise schwach verteidigt, so daß man mit den 16 Schiffen ganz gut zurechtkommen sollte. Ist auch dieser Posten vernichtet

und die Flotte repariert und auf gut 30 Schiffe aufgestockt, kann man die beiden Hauptbasis den Borg attackieren. Diese liegen in den nordwestlichen und nordöstlichen Kartenecken und beinhalten jeweils mindestens einen Nexus. Dieser ist auch das größte Problem, denn mit einer Salve kann er für gewöhnlich ein Schiff der Akira-Klasse direkt vernichten! Da er zusätzlich über starke Schild und starke regenerative Kräfte verfügt, wird man beim Angriff massive Verluste erleiden, so daß man wirklich keine halben Sachen versuchen und direkt mit zwei großen Armeen anrücken sollte!



Erst wenn die beiden Posten vernichtet wurden, kann man sich dem "verseuchten" Planeten annehmen, der nur durch Schiffe der Sovereign und Galaxy-Klasse beschossen werden kann (warum auch immer...). Ist auch dies erledigt und die Mission endet noch nicht, muss man noch einzelne Borg-Schiffe suchen, die oft beim Angriff auf die nordöstliche Basis die Flucht ergreifen. Geben Sie dazu am einfachsten der verbliebenen Flotte den Befehl "Suchen & Zerstören". Nachfolgend schwirren alle Schiffe auf der Karte umher und suchen verbliebene Feinde...

Mission 2: Lebenslinien

Schon kurz nach dem Start werden die Anlagen im Osten von Borg attackiert.

Der Posten ist jedoch alles andere als wehrlos, selbst einige Kuben werden abgewehrt. Das ist doch aber auch immer mit Verlusten verbunden, denn die zuständige KI ist um nicht zu sagen völlig planlos. Das einzige Schiff fliegt meist einfach nur durch die Gegend, statt effektiv bei der Verteidigung zu helfen, so daß man die Verbündeten doch nicht unnötig lange allein lassen sollte!

Da man mit den gegebenen Schiffen jedoch nicht durchstoßen kann, sollte man erstmal mit dem Basisausbau beginnen. Bauen Sie dafür schnell einige Dilithium-Frachter und etwas nördlich eine Metall-Extraktionseinheit.



Etwas südlich findet man einen wichtigen Latinum-Nebel und dahinter einen Planeten. Sobald man eine Forschungsstation gebaut hat, kann man dann endlich einige weitere Schiffe der Akira-Klasse und ein Kolonisationsschiff bauen.

Fliegen Sie mit dieser Flotte Richtung Süden und vernichten Sie hier alle Borg-Stationen. Vor allem die Disruptor und Torpedo-Geschütze sind extrem gefährlich und können anders als beim Vorgänger selbst ein Schiff der Galaxy-Klasse innerhalb kürzester Zeit kaputtschießen! Greifen Sie daher nur mit mindestens fünf Schiffen an!

Sobald die Kolonisation begonnen hat, sollte man hier eine weitere Dilithium-Raffinerie bauen und einige Geschütze zur Verteidigung postieren.

Mit einer Flotte von etwa zehn Schiffen der Akira- und fünf der Steamrunner-Klasse sollte man dann ausziehen die westliche Seite der Karte zu säubern. Man trifft zwar nur auf wenige Schiffe, doch dafür auf einige Geschütze, die man durch die Steamrunner-Schiffe gefahrlos ausschalten lassen kann.

Sammeln Sie dann Ihre Flotte beim Durchgang südlich der Kartenmitte. Hier ist bedingt durch das schwarze Loch kein Warp-Flug möglich, so daß man sich langsam vorantasten muss, was aber nicht schlimm ist, da auch hier recht große Borg-Aktivität vorhanden ist.

Stoßen Sie dann bis zur anderen Seite vor und bauen Sie unterdessen eine Frachter.

Diese belädt man dann mit den geforderten Ressourcen und schickt Sie auf den Weg zur Handelsstation des Verbündeten. Da diese Schiffe keinen Warptrieb besitzen, dauert der Transporter recht lange, weshalb man doch mindestens deren drei Schiffe einsetzen sollte. Achten Sie jedoch darauf, dass die Schiffe keinen Handel starten, das ist nämlich die Standardvorgabe, die dann auch stets nach dem Abladen aktiviert wird. Das bringt einem zwar Latinum ein, doch das gewinnt man ja schon massenweise aus dem Nebel, so daß man sich ganz auf den Transport der geforderten Ressourcen beschränken sollte!

Auch wenn die verbündete Basis schon schwer mitgenommen ist, bringt es kaum was beispielsweise die Werft durch hinüberbeamern von Truppen zu stärken, denn dort werden eh keine Schiffe gebaut und die Borg assimilieren gerne mal den größten Teil wieder weg!

Holen Sie daher lieber ein Produktionsschiff herüber und lassen Sie dieses einige weitere Verteidigungsgeschütze errichten. Zum Schutz der Frachter sollte man zusätzlich am "Ein- und Ausgang" des Durchgangs südlich der Kartenmitte je etwa fünf Schiffe der Akira-Klasse postieren, denn die Borg greifen unverwundlich immer wieder an! Sobald man sich dann dem Ziel, jeweils 1500 Einheiten der geforderten Ressourcen zu liefern, nähert, muss man mit einem Großangriff der Borg auf den Posten im Osten rechnen. Halten Sie also Ihre Flotte in diesem Bereich der Karten in Bereitschaft und bauen Sie nach Möglichkeit vielleicht doch noch einen Pulskanonenturm. Der Angriff ist zwar nicht wirklich überwältigend, doch mit den beiden Kuben mit Unterstützung muss man eben auch erstmal fertig werden!



Sind die Ressourcen geliefert und auch alle sonstigen Forderungen erfüllt, endet die Mission sofort. Ein Angriff auf die strategisch äußerst günstig gelegene Borg-Basis sollte man sich daher also verkneifen!

Übrigens: Sehr seltsam erscheint die Tatsache, dass die Ferengi völlig unbehelligt herrenlose Schiffe "abschleppen" können! Die Borg scheint dies absolut überhaupt nicht zu interessieren! Bleibt die Frage: Ist das ein Indiz für eine große Verschwörung zwischen Borg und Ferengi oder doch einfach nur verdammt schlampige Programmierung.?!

Mission 3: Die Rettung

Zu Beginn ist die Mission äußerst unübersichtlich. Fliegen Sie zuerst am Besten zu der Forschungsstation östlich der Kartenmitte, wo ein Angriff der Borg erfolgt. Während die Kampfschiffe diesen abwehren, sollten die beiden Truppentransporter zu einzelnen crew-losen Schiffen fliegen und dort Crew rüberbeamen.

Schicken Sie diese Schiffe dann sofort zu einer vollständigen Reparatur!

Sobald der Angriff abgewehrt wurde und das Chaos sich langsam lichtet, sollte man einige Frachter bauen, die mit Dilithium- und Lanthanum-Abbau beginnen, was beides nahe der Basis vorhanden ist. Zusätzlich muss man schnell eine Metall-Extraktionseinheit um den Planet im westlichen Teil errichten.

Schiffe hat man vorerst noch genug, man muss diese eben nur erstmal wieder mit Crew besetzen, widmen Sie also die ersten Minuten vornehmlich dieser Aufgabe.

Sobald man dann die Verteidigungsflotte einigermaßen zusammengekratzt hat und die Verteidigung bei der Forschungsstation und der Hauptbasis im Griff hat, sollte man baldmöglichst eine Wissenschaftsstation bauen und den Kettenreaktionspulsar "erfinden". Bauen Sie zeitgleich weitere Schiffe der Akira-Klasse.

Mit einer Flotte aus ca. zehn Schiffen fliegt man dann von der Basis aus direkt Richtung Norden, wo man den Borg einen Dilithium-Mond abnimmt. Hierbei geht es weniger darum das Dilithium selbst zu bekommen, als vielmehr den Borg den Zugriff darauf zu verweigern.



Bauen Sie dann weitere Schiffe mit denen Sie auch den Mond im Nordosten attackieren, wo die Borg ebenfalls versuchen Dilithium abzubauen. Zusätzlich kann man den Planeten in der nordöstlichen Ecke durch die Kriegsschiffe beschießen lassen und dann selbst erneut kolonisieren. Bauen Sie dann gegebenenfalls weitere Schiffe, denn die Angriffe der Borg werden stets stärker und sind dabei meist gegen die Forschungsstation gerichtet.

Nach einiger Zeit kommt dann die Nachricht, dass ein assimiliertes Schiff der Nebula-Klasse durchs System zieht, dass man nun unbedingt abfangen soll! Da das assimilierte Schiff (seltsamerweise trägt es immer noch Sternenflotte-Insignien und zeigt überhaupt keine "Borg-Spuren") von einigen gefährlichen Kuben begleitet wird, braucht man zur Eroberung schon einiges an Feuerkraft.

Wenn die beiden Schiffe der Iwo Jima-Klasse überlebt haben, kann man diese nun sehr gut gegen die Douglass einsetzen, notfalls geht das aber auch mit der normalen Flotte! Sobald der gegnerische "Konvoi" dann am östlichen Kartenrand eingetroffen ist, bekommt man die Position des Ziel auf der Minikarte angezeigt. Empfangen Sie die Gegner am besten direkt hinter dem Bereich, der von den gelben Nebeln geschützt wird und vernichten Sie zunächst die begleitenden Borg-Schiffe. Anschließend schießt man die Schilde der Douglass weg und beamt dann von allen Schiffen der Flotte Mitglieder hinüber. Sobald das Schiff unter Ihrem Kommando steht, ist die Mission gewonnen...



Mission 4: Entlang der neutralen Zone

Die Mission beginnt ruhig, verlieren Sie trotzdem keine Zeit!

Schicken Sie die beiden Aufklärer zunächst an Ihre Arbeit, haben Sie jedoch immer ein Auge auf die beiden oder die Minikarte, damit auch keiner in die neutrale Zone gerät!

Die Borg sind zu Beginn recht passiv, so daß man recht gefahrlos die Basis errichten kann. Dilithium bekommt man vom nahen Mond und Metall vom lebensfeindlichen Klumpen nordwestlich der Raumbasis. Dort sollte man dann auch mindestens zwei Pulskanonen bauen, da die Borg später vermehrt die Fördereinrichtung angreifen. Sobald wie möglich gilt es dann eine erste Flotte zur Verteidigung aufzustellen, die zunächst noch aus Schiffen der Akira-Klasse besteht.



Die Wissenschaftsgebäude sollte man "hinter" der Sternenbasis errichten, wo sie relativ sicher sind. Um ganz sicher zu gehen, kann man zwar hier auch noch einige Pulskanonen aufstellen, deren Aufgabe kann jedoch auch eine kleine Flotte übernehmen!

Sehr nützlich ist eine Handelsstation. Man hat zwar am Startpunkt nicht übermäßig Latinum vorhanden, doch das kann man ganz nützlich gegen Dilithium oder Metall eintauschen. Zusätzlich bringen die Ferengi-Schiffe etwas Latinum ein, welche mal wieder weder von Borg noch Romulaner angetastet werden - Skandal!

Im weiteren Verlauf der Mission wird dann irgendwann die Enterprise in der nordwestlichen Ecke auftauchen. Dort ist sie jedoch nicht gefährdet, so daß man nicht so schnell reagieren muss. Trotzdem sollte man die Upgrades im Vulkanischen Forschungsinstitut und der Forschungsstation möglichst schnell erforschen.

Die Verbesserungen bringen zwar nur minimale Vorteile, für die "Rettung" der Enterprise sind sie jedoch ganz nützlich.

Dies geschieht indem man einfach ein Reparaturschiff direkt durch den radioaktiven Nebel in die nordwestliche Kartenecke schickt. Das ist zwar recht untypisch für die Sternenflotte, doch das Spiel zeigt ja vielfach die doch eher nur theoretische Verbindung zu den TV-Serien..! :(

Nach der Reparatur fliegen dann beide wieder durch den Nebel zurück zur zweiten Reparatur in einem Dock.

Sollte die Crew der Enterprise etwas schwächlich wirken, kann man Personen vom Reparaturschiff hinüberbeamen, die ist nämlich nicht missionsentscheidend!

Während dieser Aktion sollte man schon mit der langsamen Offensive gegen die Borg beginnen. Erobern Sie dazu zunächst den Dilithium-Mond nordöstlich der Sternenbasis und sichern Sie ihn. Weiter nordöstlich findet man den einzigen Durchgang durch den Meteoriten-Wall, der aber von einer Unmenge an Borg-Geschützen verteidigt wird!

Ein Flottenangriff ist hier extrem verschwenderisch, unbesonnen, ja gar dumm! Die übernatürlich starken Geschütze würden selbst riesige Armeen schnell völlig vernichten, weshalb man hier nur mit Schiffen der Steamrunner-Klasse vorgehen sollte!

Durch die dreidimensionale Position und deren negative Übersicht selbst bei maximaler Zoom-Stufe, muss man leider auch dabei mit Verlusten rechnen! Zusätzlich gilt es einzelne Gegenangriffe der Borg möglichst schnell abzuwehren. Ziehen Sie dazu sofort alle Steamrunner-Schiffe zurück (Warp!) und holen Sie eine in der Nähe wartende Flotte aus gut 16 Schiffen herbei. Achten Sie hierbei jedoch darauf, dass Ihre Schiffe nicht in den Feuerradius der Geschütze kommen!

Da diese Verteidigungsanlage auch schon den größten Teil der Borg-Streitmacht darstellt, muss man hier nicht übermäßig Schiffe bauen. Zwei Flotten zu je 16 Schiffen der Akira- und Galaxy-Klasse sind völlig ausreichend!

Während diese Flotte(n) gebaut werden, sollte man, wie bereits erwähnt, mit den Steamrunners langsam die Geschütze nach und nach ausschalten. Bedächtiges Vorgehen ist hier sehr ratsam!

Sobald diese Barriere gefallen ist, können die Flotten durch das Nadelöhr fliegen und sich dahinter zur Borg-Basis weiter nördlich vorarbeiten. Dort stellen die beiden Nexus-Basen die größte Gefahr dar, so dass man diese natürlich primär angehen sollte!

Zuletzt gilt es verbliebene Borg-Schiffe zu orten und vernichten. Sehr negativ erscheint die Möglichkeit, das sich die Borg in die neutrale Zone und dahinter zurückziehen.

Dies passierte bei meinen Spielen jedoch nicht, allenfalls ein Schiff nahm Kurs auf den romulanischen Bereich, wendete jedoch

kurz davor, so daß ich diese Problematik als eher gering einschätze.



Mission 5: Auf ins Gefecht

Nach dem Start wird man bald von einigen Borg-Schiffen attackiert, die man jedoch mit den gegebenen Schiffen recht gut abwehren kann. Danach kehrt jedoch alsbald für längere Zeit Ruhe ein, so daß man sich ohne Hektik einen ersten Überblick über die gegebene Basis machen kann. Bringen Sie sofort den Dilithium-Abbau am Mond in Gange, bauen Sie zwei weitere Frachter zum Latinum-Abbau östlich der Sternenbasis, eine Orbitale Fördereinrichtung um den nahen Planeten und demontieren Sie dann die Minenstation südlich des Planeten, da sie einfach nicht benötigt wird. Zusätzlich



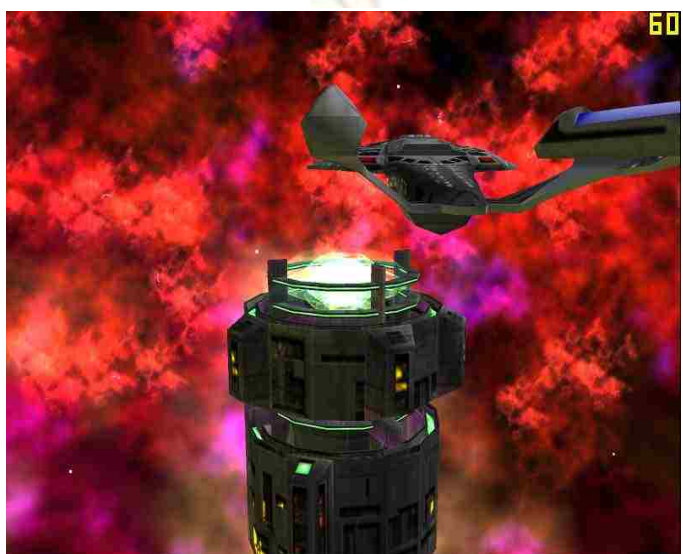
lässt man die gegebenen Handelsschiffe zwischen den beiden Stationen Handel aufnehmen und die Konstruktionsschiffe weitere Pulsphaser-Kanonen errichten. Da die Borg recht passiv agieren, kann man bald mit einer kleinen Flotte Richtung Nordwesten fliegen und dort hinter dem Nebel den lila Dilithium-Mond einnehmen. Errichten Sie eine Minenstation, die von mindestens drei Pulsphaser-Kanonen und einem Torpedo-Geschütz verteidigt werden. Trotz der beiden Monde dürfte der Dilithium-Vorrat öfter mal knapp werden, da der Flottenbau doch große Mengen verschlingt! Glücklicherweise kann man da jedoch Dilithium in den Handelsstationen zukaufen, das Latinum benötigt man anderswo eh nicht! Das zweite Ziel sollte dann der Planet weiter nordöstlich, noch vor dem Asteroidengürtel sein. Hier findet man weiter östlich zudem einen weiteren Di-Mond, den man den Borg wegschnappen kann und auch ein Wurmloch, das Sie direkt nach Norden hinter die Borg-Basis bringt. Das Transwarp-Tor befindet sich umgeben von Nebeln im nordöstlichen Teil der Karte. Das Wurmloch bringt einem zwar auf dem schnellsten Weg dorthin, da man hinter der Borg-Basis herauskommt, doch dafür wird man sofort von einem Torpedo-Geschütz attackiert. Dies ist jedoch weniger tragisch, da es nur ein einzelnes Geschütz ist, das einer Flotte aus 16 Schiffen kaum lange widerstehen kann!

Sobald man dann jedoch das Transwarp-Tor in Sensoren-Reichweite bekommt, wird man auch mit einem "großen Problem" konfrontiert: Ein Fusionskubus!

Sofern möglich sollte man sofort mit Warp zum Wurmloch zurückkehren und dieses durchfliegen. Um jenes Monster zu besiegen, reicht eine Flotte aus 16 Schiffen nicht aus! Sie brauchen etwa die doppelte Schlagkraft und werden auch dann noch deutliche Verluste hinnehmen müssen!

Effektiv ist jedoch auch eine "Unterstützung-Flotte" aus etwa zehn Schiffen der Steamrunner-

Klasse, deren Torpedos großen Schaden anrichten, was in Kombination mit der Antriebsüberlastung sehr effektiv ist! Lassen Sie jedoch unbedingt die "normale" Flotte zuerst angreifen, denn der Kubus vernichtet die Steamrunners ansonst blitzschnell! Am wichtigsten ist jedoch, dass man den Fusionskubus sofort vernichtet, damit dieser sich nicht wieder regenerieren kann und damit eine weitere Angriffs-Flotte bindet! Nach der Vernichtung dieses Schiffes kann man dann zum Transwarp-Tor vorstoßen, das ansonst nur schwach verteidigt wird. Lassen Sie einige Schiffe der Iwo Jima-Klasse anfliegen, die dann mit dem Entern beginnen.



Unterdessen greift eine Flotte aus 16 Schiffen die Borg-Basis im Nordwesten an, die man recht einfach vernichten kann...

Mission 6: Inferno

Direkt nach dem Start beginnt eine heftige Schlacht zwischen der Föderationsflotte und zahlreichen Kuben. Selektieren Sie schnellstmöglich alle Schiffe und lassen Sie stets alle Schiffe einen Gegner angreifen, so daß man deren Zahl schneller reduzieren kann. Nutzen Sie die Spezialfähigkeiten massiv aus, denn der Kampf kann nur knapp gewonnen werden!

Sobald dann alle Verteidiger erledigt wurden, muss man etwas warten, denn alsbald kommen zwei weitere Flotten durch das Tor. Mit diesen fliegt man dann in nordöstliche Richtung, wo man eine Borg-Basis komplett vernichten muss.

Errichten Sie dort beim Planeten dann schnellstmöglich Ihre Basis. Weitere Schiffe, die durch das Tor kommen, sollte man sofort zur Basis schicken, denn die Eroberung des Tores kann man auch ganz zum Schluss vornehmen. Bauen Sie Ihre Basis um den Planeten herum und errichten Sie auch zahlreiche Verteidigungsgeschütze. Praktikabel ist auch eine zweite Sternenbasis, da man so schnell keinen Planeten kolonisieren wird.

Da in diesem Sektor kein Warp-Antrieb funktioniert, sollte man alsbald mit der Aufwertung der Schiffe in Vulkanischen Forschungsinstitut beginnen.

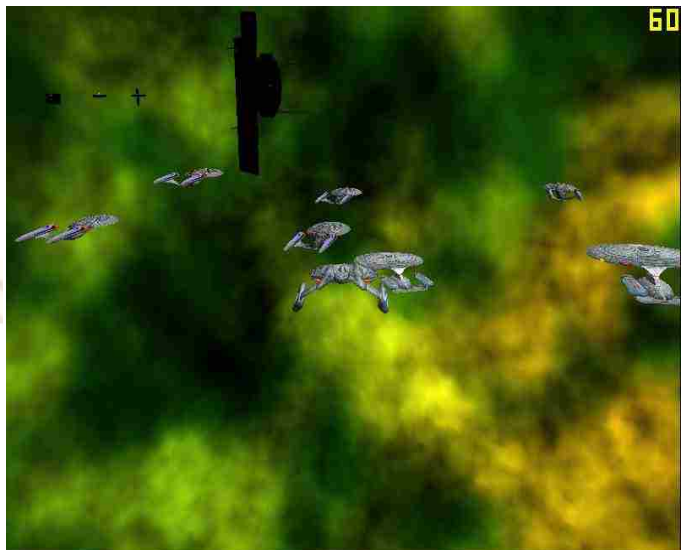
Da man mit einem Dilithium-Mond und nur einem kleinen Latinum-Nebel nordwestlich des Planeten nur recht langsam mehrere Flotten aufbauen kann, sollte man alsbald nach weiteren Ressourcen Ausschau halten. Erkunden Sie dazu den nordöstlichen Teil der Karte, wo man umgeben von zahlreichen Nebeln einen lila Dilithium-Mond findet. Errichten Sie hier eine Minenstation und eine Sensorenphalanx. Zur Sicherheit kann man auch noch ein paar Pulsphaserkanonen errichten, der Gegner wird hier jedoch wohl eher nicht angreifen.

Weitere Ziele sollte der Dilithium-Mond südlich des Transwarp-Tores, hinter dem roten Nebel sein, wo auch die Borg "schürfen".

Zusätzlich kann man zwei Handelsstationen errichten, die dann durch Handel etwas Latinum einbringen, was man in Engpasssituationen in Dilithium oder Metall umwandeln kann. Das die Stationen jedoch recht weit auseinander liegen sollten, braucht man dazu auch eine Verteidigungsflotte. Eine gute Position ist sicherlich nahe dem Transwarp-Tor, das auch mitten in einer Anflug-Route der Borg liegt, so daß man die Örtlichkeit gleich in einen kleinen verteidigten Vorposten ausbauen kann.

Die Borg sind zwar an und für sich recht passiv, kommen doch aber öfter mal aus südwestlicher Richtung mit vielen kleineren Schiffen oder aus nordwestlicher Richtung mit wenigen Kuben heran! Ärgerlich ist zudem ein Angriff aus südöstlicher Richtung, mehr oder weniger durch die Nebelschwade, der vornehmlich durch Kuben geführt wird, die dann direkt bis in die Basis vordringen und dort nur unter größeren Verlusten abgewehrt werden können!

Die Borg-Basis an sich ist recht schwach verteidigt und liegt im Westen direkt hinter den Nebeln.



Steuern Sie am besten zwei Flotten zu je 16 Schiffen durch die "sichere" Passage in der südwestlichen Ecke (sicher wenn man nicht gerade auf eine Borg-Flotte trifft ;-), wo man ohne große Nebelkontakte bis zur Borg-Basis vorstoßen kann. Ist die Hauptbasis gefallen, muss man noch etwas weiter nach Norden fliegen, wo man um den Planeten einen kleinen "Ressourcen-Sammel-Posten" findet. Ist auch dieser vernichtet, muss man nur noch einige einzelne Torpedogeschütze zwischen den Nebeln aufreiben um die restliche Borg-Präsenz auszulöschen. Unterdessen kann man mit einigen Iwo Jima-Schiffen das Transwarp-Tor angreifen ("Beamen und Entern"), dessen Eroberung dann den Missionsabschluss bringt..!

Mission 7: Die Kavallerie

Die Mission beginnt eher ruhig, trotzdem darf man absolut keine Sekunde Zeit verlieren! Bauen Sie daher sofort ein zweites Konstruktionschiff und beginnen Sie mit der Errichtung der Basis.

Sobald man eine Schiffswerft und die nötigen Gebäude errichtet hat, baut man die gegebene Flotte mit Schiffen der Akira- und Intrepid-Klasse aus und zusätzlich eine Zweitflotte aus gut fünf Schiffen der Steamrunner-Klasse.

Gleichzeitig muss man die Basis mit einigen Verteidigungsgeschützen befestigen, was natürlich jede Menge Ressourcen verschlingt! Nehmen Sie daher schnellstmöglich den Dilithium-Mond

nördlich des Startpunktes ein und schicken Sie auch mindestens drei Frachter zu den Latinum-Nebeln Richtung westlich. Mit dem Latinum kann man dann Metall oder Dilithium in einer Handelsstation kaufen und so manche Engpasssituation etwas entschärfen.

Zusätzlich sollte man bereits zwei Reparaturschiffe bauen und mit einem Schiff der Iwo Jima-Klasse Richtung Westen fliegen, wo man einige unbemannte Schiffe wieder unter die Kontrolle bekommen kann!

Zwar muss man sich im Verlauf der Mission immer öfter gegen Angriffe erwehren (vor allem die Latinum-Frachter werden gern von einer kleinen Borg-Flotte attackiert), trotzdem muss zwangsweise schon in die Offensive übergehen, denn sobald einem die Nachricht erreicht, dass ein Borg-Kubus Kurs auf Allegheny genommen hat, ist es fast schon zu spät, dann hat man nämlich nur noch knapp eine Minute, bevor das Schiff attackiert wird!

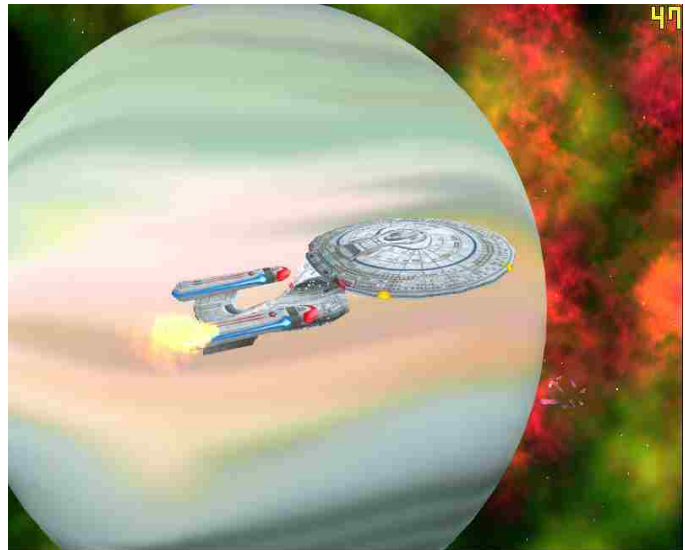
Sie sollten also baldmöglichst mit den beiden Flotten nach Westen aufbrechen, wo man dann nicht nur die Latinum-Frachter beschützen kann, sondern auch mit den Steamrunners die Disruptor-Geschütze beim Asteroidengürtel-Durchgang vernichten kann.

Sind diese zerstört, kann man direkt bis zum Planeten in der südwestlichen Kartenecke fliegen, wo man dann auch die Allegheny findet, die man mit einem Reparaturschiff schnellstmöglich instand setzen muss.

Sobald der Antriebe wieder funktioniert, sollte man sofort alle Schiffe zu einer ausgiebigen Reparatur in die Basis zurückziehen. Diese wurde meist auch weiterhin von Borg-Angriffen heimgesucht, was aber dank der mächtigen Sternenbasis, die wenn sie von einigen zusätzlichen Geschützen unterstützt wird, recht glimpflich vorbeigehen dürfte.

Da man nun keiner zeitlichen Limitierung mehr unterliegt, kann man langsam die Flotten ausbauen und aufrüsten. Eine zweite Sternenbasis in der südwestlichen Kartenecke ist vor allem die "Regenerationsrate" des Crew-Pools hilfreich, aber auch für die Ressourcen allgemein, da man dort natürlich auch Dilithium und Metall abbauen kann.

Erkunden Sie dann die Karte mit Scout-Schiffen. Das erste Ziel Ihrer ausgebauten Flotten sollte die kleine Basis im Nordosten sein.



Hier trifft man auf einen Nexus und einige Verteidigungsgeschütze, die aber einer ausgewachsenen und komplett aufgerüsteten Flotte keine gravierenden Verluste zufügen dürften, weshalb die Flotte meist gleich Richtung Westen weiterziehen kann, wo man etwa in Höhe der Kartenmitte eine kleinere Basis findet, die vornehmlich auf den Ressourcenabbau ausgelegt ist, so daß man hier leichtes Spiel hat.

Nach einer Instandsetzung der Flotte kann man sich dann der Hauptbasis in der nordwestlichen Ecke annehmen, wo man mit 40 Schiffen alles komplett vernichtet. Endet die Mission dann nicht, muss man noch verstreute Borg-Schiffe jagen.

Schicken Sie dazu am besten zu jedem Dilithium-Mond ein Schiff, da die Borg immer dort versuchen eine kleine Basis aufzubauen. Die Scout-Schiffe der Borg dürften ansonst einfach durch Ihre Schiffe die "Suchen und Zerstören" nach und nach aufgebracht werden...



Mission 8: Datengewinnung

Schon bald nach dem Start der Mission wird man von Unmengen kleinerer Borg-Schiffe ständig geärgert. Obwohl die Angriffe eigentlich so gut wie keinen Schaden anrichten, sind sie doch ärgerlich!

Bauen Sie Ihre Basis dann aber normal auf, eine besonders gute Verteidigung wird nicht benötigt. Die Enterprise kann man beim nördlichen Dilithium-Mond postieren, wo sie bei einem Angriff die Geschütze unterstützen kann.

Sobald man eine kleine Flotte zur Verfügung hat, sollte man ein Konstruktionsschiff gen Westen begleiten. Hier errichtet man um den Planeten zuerst eine Sternenbasis, die die folgenden

Bauwerke verteidigt, so daß die Flotte zu einem Punkt zwischen den beiden Basen fliegen kann, wo die Borg bald versuchen ihre Schiffe zu sammeln und ihre Handelsschiffe abzufangen.

Letztere sind zwar nicht unbedingt nötig, doch die große Entfernung zwischen den Basen kann man so ganz gut ausnutzen. Im westlichen Posten sollte man dann einige zusätzliche Verteidigungsgeschütze und eine Temporal-Forschungseinrichtung erbauen.

Rüsten Sie Ihre Schiffe weiter auf und bauen Sie zwei Armeen zu je 16 Schiffen auf. Sobald die Temporal-Forschungseinrichtung einsatzbereit ist, sollte man mit einer Flotte Richtung Nordosten fliegen (vorher mit Scoutschiffen aufklären!), wo man beim Planeten einen ersten Nexus findet. Da dies noch der Falsche ist, kann man hier genüsslich zuschlagen und quasi einen Probeangriff starten!

Wenden Sie dazu zuerst das temporale Stasisfeld direkt vor dem Nexus an und lassen Sie dann die in der Nähe wartende Flotte anfliegen, die sofort die Geschütze unter Feuer nimmt. Da diese sich nicht verteidigen können, hat man leichtes Spiel. Zwar hält der Effekt nicht ewig an, doch es reicht meist aus um alle Geschütze zu vernichten und dem Nexus bereits schwer zuzusetzen, so daß man mit den verbliebenen Borg leichtes Spiel hat.



Lassen Sie die Scouts dann den Bereich hinter dem Asteroidengürtel erkunden und sammeln Sie unterdessen beide Flotten beim Planeten.

Zusätzlich sollte man ein Konstruktionsschiff herbeirufen und den Durchgang des Asteroidengürtels mit einigen Verteidigungsgeschützen "befestigen", da man hier die Borg recht leicht aufhalten kann!

Weiterhin empfiehlt es sich einige weitere Schiffe zu bauen und diese direkt dem Datengewinnungsschiff als Eskorte zuzuteilen /was mitunter recht lustig

aussieht in der Bewegung, da die Schiffe scheinbar neben dem Datenship treiben!), das man schon mal zum "befestigten" Planeten schicken kann, da das Schiff ohne Warp-Antrieb nur recht langsam vorankommt!

Fliegen Sie dann mit einer Flotte in die nordwestliche Kartenecke und von dort aus Richtung Westen. Man trifft auf einen kleinen Sammelposten, der fast widerstandslos Ihrer Flotte zum Opfer fällt. Die zweite Flotte bewegt sich direkt nach Westen, wo man auf einen weiteren Planeten trifft. Der gesuchte Borg-Nexus befindet sich in der nordwestlichen Ecke, so daß ein Angriff von zwei Seiten her am effektivsten scheint. Lassen Sie die Schiffe jedoch erst angreifen, wenn das temporale Stasisfeld wieder aufgeladen ist (100% Spezialenergie) und eine dritte Flotte aus sechs Schiffen der Iwo Jima-Klasse bereit steht. Rücken Sie dann auf die Basis vor und aktivieren Sie beim Nexus das Stasisfeld. Vernichten Sie erneut alle Geschütze und zielen Sie dann "etwas" auf den Nexus, dessen Schilde man etwas "absenken" sollte. Während die Flotten die übrigen Schiffe und Stationen attackieren, kommen die Truppentransporter herbei (Warp!) und beginnen sofort mit dem "Beamen und Entern". Lassen Sie notfalls auch noch die Flotten Teams rüberbeamen, denn der Nexus ist doch mitunter recht wehrhaft! Hat man ihn erobert, empfiehlt es sich erstmal die Flotten zur Reparatur zu schicken und ein oder zwei Reparaturschiffe zum Nexus zu senden, damit dieser bald wieder verteidigungsbereit erscheint.

Postieren Sie dann die beiden Flotten um den Nexus und holen Sie das Datenship heran. Dieses braucht nach der Ankunft eine Weile bis die Daten überspielt sind. So lange muss man dann schon die ersten heftigen Angriffe abwehren. Meist kommen einige kleinere Verbände, oft mit ein oder zwei Kuben, im Norden "herein" und nehmen dann Kurs auf das Datenship, das immer sofort attackiert wird!

Legen Sie daher am besten ein Savegames nach der Ankunft des Schiffes beim Nexus an, das man in Notfällen schnell wieder laden kann.

Sobald die Datenüberspielung fertig ist, lässt man das Datenship Kurs auf die primäre Sternenbasis nehmen. Lassen Sie die beiden Flotten dann per Hand neben und vor dem Frachter herfliegen und sofort alle angreifenden Schiffe unter Feuer nehmen.

Erst wenn das Ziel hinter dem "Verteidigungswall" ist, kann man die Sache etwas ruhiger angehen. Lassen Sie einfach eine Flotte beim Durchgang verweilen, wo alle Schiffe unter Warp gehen müssen, was sie dann zu leichten Zielen macht, die dem Datenship nichts mehr anhaben können, bis es in der Basis eintrifft...



Mission 9: Die Angriffsbasis

Die Mission beginnt etwas seltsam. Man bekommt den Auftrag die Angriffsbasis zu finden, die im südlichen Teil liegt, jedoch von zahllosen Torpedo-Geschützen umgeben ist, so daß man mit dem Aufklärer nicht weit kommt. Selbst wenn man dann aber mit der gesamten Flotte in diese Richtung fliegt, wird man zwar bis in die eigentliche Basis vorstoßen können, dort dann aber meist auch alle Schiffe verlieren. Da man also offensichtlich einem zeitbasierten Auslöser "ausgeliefert" ist, sollte man einfach die Flotte an Ort und Stelle belassen und lediglich mit dem Aufklärer durch die Gegend fliegen und die Karte bis zu den Torpedo-Geschützen erkunden.



Versuchen Sie nicht an diesen vorbeizukommen bzw. kommen Sie erst garnicht in deren Reichweite, denn bereits ein Torpedo macht dem Aufklärer den Garaus!

Nach knapp 10 Minuten erscheint dann im Westen die Verstärkung, die man sofort zum Startpunkt schicken sollte. Dort errichtet man zwischen dem Planeten und dem Nebelfeld die eigene Basis. Die Sternenbasis sollte man direkt hinter den Lantium-Nebeln postieren, so daß die Station quasi die ganze "Südfront" mit ihren starken Pulsphasern abdeckt!

Errichten Sie dann schnell die weiteren Gebäude und bauen Sie beim nahen Dilithium-Mond im Norden die zweite Verteidigungslinie auf.

Hat man in der nordwestlichen Kartenecke einen Scout in sicherer Entfernung geparkt, kann man hier massive Truppenbewegungen der Borg verfolgen und sogar ein Schiff der Spezies 8472 beobachten. Ansonst kann man durch diese Information jedoch nicht viel gewinnen.

Sobald man eine Flotte zusammen hat und die Basis ausgebaut ist, sollte man zum westlichen Planetoiden fliegen, wo man eine zweite Sternenbasis und eine Minenstation errichtet. Fehlende Ressourcen für den Aufbau kann man dank den Lantium-Nebeln recht gut durch Handel kompensieren, setzen Sie daher mindestens zwei Frachter zum Abbau ein.

Ist schließlich auch die zweite Flotte fertig gestellt und alle Schiff-Upgrades erforscht, kann man mit beiden Flotten im Westen langsam Richtung Süden vorrücken.

Dort vernichtet man nach und nach alle Verteidigungsgeschütze und greift dann aus westlicher Richtung die Angriffsbasis der Borg hinter dem schützenden Asteroidengürtel an.

Die beiden Nexus-Komplexe sind jedoch ziemlich schlagkräftig, so daß man bei den ersten Verlusten die Flotten zurückziehen sollte. Der Einsatz des temporalen Stasisfeldes sollte man sich noch verkneifen, da man ihn bald viel besser einsetzen kann!



Sobald beide Borg-Nexus vernichtet wurden, kommt der Rückzugsbefehl, den man auch sofort befolgen sollte. Wenige Minuten später erscheint nämlich plötzlich eine Flotte der Spezies 8472 quasi direkt in Ihrer Basis im Nordosten.

Zwar kann man sich hier durch Aufstellung einige Geschütze dafür rüsten, doch der Einsatz des Stasisfeldes ist viel eleganter, da man damit die ganze Flotte festhalten kann!

Die rückkehrenden Schiffe haben dadurch die Möglichkeit die gegnerische Flotte fast vollständig zu vernichten. Lassen Sie zunächst die großen Behemoth-Schlachtschiffe unter Feuer nehmen und kümmern Sie sich erstmal nicht um die Borg, die oftmals auch noch mitmischen, so daß sekundenlang der ganze Bildschirm überquell von Einheiten, Explosionen und Trümmern (was auch mitunter recht unangenehme Auswirkungen auf die Gesamtperformance des Spiels hat :) Wichtig ist dabei, dass man die Enterprise möglichst aus diesem Getümmel raushält. Schicken Sie sie am besten zu einer der Sternenbasen oder direkt zum Evakuierungspunkt am nördlichen Kartenrand, was bei der Ankunft dann auch die Mission beendet.

Mission 10: Einmal hin und zurück

Die Mission beginnt und verläuft recht unscheinbar - zumindest dafür das es die letzte Mission der Föderationskampagne ist! Schicken Sie zunächst die Flotte mit der Enterprise zur Sternenbasis. Da der Flug nur mit Impuls-Antrieb stattfinden kann, sollte man auch gleich die KI auf offensive Taktiken trimmen und der Flotte eine Nummer zuweisen.

Gleichzeitig nummeriert man auch die Schiffe bei der Sternenbasis und baut in letzterer ein zweites Konstruktionsschiff. Während das erste Richtung Norden fliegt und dort beim Durchgang mindestens fünf Verteidigungsgeschütze errichtet, baut das Zweite die weiteren

Forschungseinrichtungen.

Danach sollte man es Richtung Süden schicken, wo man den unerschöpflichen Dilithium-Mond findet, den man hier gefahrlos (da von Nebeln umgeben und nicht im Anflugkorridor einer Flotte gelegen) schröpfen kann!

Im weiteren Verlauf der Mission werden zahlreiche kleinere Flotten ins System kommen und sich auf den Weg zum Transwarp-Tor machen, die dann teilweise Notsignale senden und Hilfe erbitten, was Sie aber nicht weiter kümmern muss, da jede Flotte verfolgt wird und deren Vernichtung auch nicht wirklich tragisch ist. Da man die Schiffe nicht steuern kann und sie auch immer direkt zum Transwarp-Tor fliegen, kann man eigentlich kaum was für die Flotten tun...

Ausnahmen sind jedoch die Regel, man kann nämlich die Forschung im Vulkanischen Institut schnellstmöglich vorantreiben. Konzentrieren Sie sich dabei zunächst auf Schilde und Antrieb, was die flüchtenden Flotten widerstandsfähiger und schneller macht und so daß mit der Zeit immer mehr Schiffe überleben und fliehen können.

Sie sollten sich unterdessen darauf konzentrieren, die Durchgänge nördlich und westlich der Sternenbasis mit Verteidigungsgeschützen zu befestigen, da hier alle Flotten durchkommen werden und man die verfolgenden Borg und 8472-Schiffe recht gut abwehren kann.



Zusätzlich braucht man natürlich auch noch eine Flotte, da die massiven Borg-Angriffe stetige Verluste bei den Verteidigungsanlagen verursachen, die man mit der Flotte minimieren kann. Zusätzlich kommt gegen Ende der Mission ein wichtiges Schiff der Nebula-Klasse aus südwestlicher Richtung heran.

Hat man es bis hierhin geschafft eine Temporale Forschungseinrichtung zu bauen, kann man die Mission sehr elegant beenden indem man einfach die Verfolger "einfriert". Zusätzlich sollte man aber doch noch die Flotte in diese Richtung schicken um doch eventuelle Gefahren abwehren zu können.

Sobald das Schiff dann aber durchs Transwarp-Tor ist, endet die Mission auch schon mit einem Erfolg. Seltsam erscheint nur die plötzliche Zerstörung des Transwarp-Tores ohne irgendeinen Grund...



Kampagne 2: Das Klingonische Reich

Mission 1: Ein Degen für Zarush

War ja klar, dass auch die Klingonen etwas Action brauchen und die Föderationsflotte gerade geschlafen hat oder was auch immer, denn wie man im "Intro" gut erkennen kann, feuert kein einziges Sternflottenschiff - prima!

Gut gut, müssen es die Klingonen also richten! Fliegen Sie dazu nach dem Start Richtung Norden und beamen Sie auf alle "verlassenen" Gerätschaften einige Krieger rüber, so daß man die Kontrolle hat und weitere Verstärkungen in Sachen Crew anfordern kann. Die Föderation ist Ihnen auch überhaupt nicht böse, daß Sie einfach mal alles übernehmen!

Sobald der Posten im Süden wieder unter Kontrolle ist und überall kräftig Crew aufgestockt wird, sollte man die Kampfschiffe Richtung Norden schicken, wo man die Handelsstation verteidigen muss.

Unterdessen sollte man sich auch alle Pulsphaser-Geschütze vorknöpfen und jedes auf Alarmstufe Rot schalten, damit die rudimentäre Verteidigung wenigstens aktiviert ist.

Bringen Sie dann den Dilithium-Abbau an beiden Stationen in Gange und kolonisieren Sie die beiden Welten bzw. erforschen Sie den Planetenschild und stocken Sie die "Aufpasser" auf.

Da die Föderationsschiffe etwas schneller gebaut werden können, sollte man vornehmlich auf deren Feuerkraft setzen, welche durchaus höher ist, da man diese sogar noch mit dem Kettenreaktionspulsar aufrüsten kann, was gegen cardassianische Großverbände sehr effektiv ist! Die Cardassianer werden zwar öfter mal angreifen, darunter ist sogar manch ein Angriff auf die Planeten dabei, doch das kann man meist mit einer kleinen Flotte schnell zum Ende bringen.



Grund dafür ist der Anflug der Cardassianer durch die roten Nebelschwaden, was viele Schiffe gleich komplett vernichtet und die anderen schwächt!

Bauen Sie eine Armada aus 16 Schiffen der Vor'Cha und Akira-Klasse auf und fliegen Sie mit diesen durchs Wurmloch im Nordwesten.

Sie kommen in der südöstlichen Ecke heraus, wo Sie gleich einen weiteren Planeten erobern können.

Ist dieser bereits besiedelt, muss man zuvor natürlich noch Martoks Kreuzer herbeirufen, der den Cardassianer Saures gibt!

Während man den Planeten bevölkert und daneben eine Dilithium-Raffinerie errichtet, sollte man unentwegt weiter Schiffe bauen und eine zweite Angriffsflotte zusammenstellen, denn der Widerstand ist "anspruchsvoll"!

Sind beide Flotten durchs Wurmloch, fliegt man direkt Richtung Norden, wo man hinter den Nebeln auf die cardassianische Basis trifft. Arbeiten Sie sich zunächst nur langsam vor und meiden Sie zunächst den westlichen Bereich der Basis. Vernichten Sie zunächst die Werft im rechten Teil und rücken Sie dann mit allen Schiffen nach Westen vor, wo man bald die erste Sternenbasis trifft. Mit zwei Flotten sollte man dieser recht gut beikommen können, nervig sind aber meist die zahlreichen cardassianischen Schiffe, die man vorerst aber eher stiefmütterlich behandeln sollte, da die Sternenbasis wie gewohnt extrem kampfstark ist!

Natürlich kann man für den Angriff auch Martoks Kreuzer herbeirufen, welcher entscheidende Feuerkraft aufbieten kann. Achten Sie jedoch pedantisch darauf, dass das Schiff nicht zu schwer beschädigt! Ziehen Sie es am besten sofort zurück, wenn es deutlich mehr als die Hälfte der Schildstärke eingebüßt hat!

Sehr wichtig ist dann aber, dass man auf keinen Fall den Befehl "Vollständige Reparatur" gibt, denn dann versucht der Kanzler wie die Cardassianer durch die Nebelschwade zu fliegen, was noch nicht einmal das große Problem wäre. Entscheidend ist die Begrenzung auf Impulsantrieb durch das nahe Wurmloch und die feuerstarken Sternenbasen, die selbst dem Flaggschiff sehr schnell den Garaus machen, was man dann leider nicht mehr verhindern kann!! Also Vorsicht beim Einsatz Martoks! Sind alle cardassianischen Schiffe und Stationen getilgt, lässt man Martok Vanoshan beschießen und bringt schon einmal ein Kolonieschiff herbei, das die Mission dann auch erfolgreich enden lässt...



Mission 2: Exekution

Fliegen Sie zunächst zur Sternenbasis, lassen Sie jedoch ein Konstruktionsschiff schon direkt am Startpunkt (bzw neben dem nahen Di-Mond) eine Dilithium-Raffinerie errichten.

Errichten Sie dann bei der Sternenbasis die Hauptbasis und lassen Sie auch die Flotte hier verweilen, denn die Cardassianer versuchen regelmäßig mit einigen Artillerie-Schiffen die Sternenbasis zu vernichten! Die ersten Missionsziele sind noch schnell zu erfüllen, da sie einfach nur die üblichen Basis-Ausbau-Aufgaben kennzeichnen.



Kurze Zeit später bekommt man dann aber drei Schlachtkreuzer zur Verstärkung geschickt, um die man sich besonders kümmern muss, da man mit ihnen allein die Planeten angreifen kann! Glücklicherweise sind diese Monster jedoch nur sehr schwer abzuschießen, so daß man sie ruhig zur Verteidigung der Sternenbasis abstellen kann. Bauen Sie dann baldmöglichst weitere Schiffe der Vor'Cha-Klasse und nutzen Sie diese zur Eroberung und Verteidigung der zahlreichen Ressourcenquellen.

Lassen Sie dazu vorher einige Bird of Prey getarnt die Karte erkunden, so daß man ungefährdet die Position der meisten Di-Monde und Planeten ausspähen kann. Anschließend schickt man ein Konstruktionsschiff und einige Vor'Cha-Kreuzer hin um einen neuen Außenposten zu errichten. Versuchen Sie nach und nach möglichst alle Quellen unter Kontrolle zu bekommen. Mit steigenden Ressourceninput bekommt man natürlich auch die Möglichkeit mehr und mehr Schiffe zu bauen, die man auch dringend braucht, da die Cardassianer wie wild angreifen (allerdings meist nur mit recht schwachen Schiffen). Sobald man die drei bewohnbaren



Planeten auf der westlichen Kartenhälfte erobert hat, dürfte man auch kein Crew-Problem mehr haben, so daß bald zwei Flotten zu je 16 Schiffen zur Verfügung stehen sollten.

Fliegen Sie mit diesen dann zunächst in südöstliche Richtung, wo man eine kleinere cardassianische Basis findet, die aber trotzdem mit einer Sternenbasis recht schwer zu vernichten ist.

Ist der Bereich gesichert, sollten die Flotten zur Reparatur und Verstärkung in die eigene Basis zurückkehren und dann frisch gestärkt in nordöstliche Richtung aufbrechen. Dort findet man hinter einem Wall aus Verteidigungsgeschützen die Hauptbasis, die natürlich wieder nur mit schweren Verlusten zu vernichten ist.

Abschließend müssen Sie dann den Planeten hier bombardieren und selbst kolonisieren...

Mission 3: Schöne Neue Welten

Errichten Sie nach dem Start beim einzigen Planeten im südwestlichen Kartenteil Ihre Sternenbasis mit den wichtigen Gebäuden.

In der südwestlichen Ecke sollte man zudem schnell eine Di-Raffinerie errichten, damit der Abbau nicht zu langsam voran geht! Kolonisieren Sie alsbald den Planeten und errichten Sie eine orbitale Fördereinrichtung. Da die Ressourcen jedoch eher knapp sind und die Cardassianer mal wieder recht nervig, sollte man zusätzlich mindestens drei Frachter zum großen Latinum-Nebel am westlichen Kartenrand schicken. Da diese jedoch ein gutes Ziel für cardassianische Schiffe darstellen, empfiehlt es sich hier einige Kriegsschiffe postieren. Gleiches gilt auch für den südlichen Posten, da feste Geschütze allgemein recht ineffektiv sind! Sobald man eine weitere kleine Flotte, vornehmlich aus Schiffen der Qel'Rah-Klasse hat, sollte man Richtung Norden fliegen und dort den Planeten (etwa in Höhe der Kartenmitte) erobern, womit man dann auch das Crew-Problem gelöst haben sollte und anschließend massenhaft Schiffe bauen kann. Erobern Sie dann den Planeten im Südosten und vernichten Sie schließlich die Basis der Cardassianer in der nordöstlichen Kartenmitte, die ganze drei Sternenbasen aufbietet und somit gut drei Flotten zu je 16 Schiffe erfordert. Das sollte dann aber dank massenhaft vorhandener Ressourcen kein Problem sein. Endet die Mission dann auch nach der Kolonisierung des letzten Planeten noch nicht, treibt sich wahrscheinlich noch irgendwo ein cardassianisches Schiff herum. Bauen Sie dann einfach zahlreiche Aufklärer, die Sie "Suchen und Zerstören" lassen.

Mission 4: Blockade

Wer, wie ich, nach der Einleitung erstmal etwas verwirrt ist, braucht nicht lange zu rätseln, denn es geht hier primär nur darum einen gegnerischen Konvoi abzufangen! Schicken Sie daher nach dem Start erstmal die Schiffe der NuQ'Duj- und B'rel-Klasse auf Erkundungstour, wobei man vor allem auf den südöstlichen Teil ein Auge haben sollte, da der Konvoi hier später erscheint. Es lohnt sich also durchaus die automatisierten Erkundungsflüge manuell etwas umzuleiten!

Die restlichen Schiffe fliegen vom Startpunkt aus Richtung Süden und errichten dort beim Planeten eine Sternenbasis und Di-Raffinerie. Da man für weitere Stationen zwingend Latinum braucht, sollte man schnellstmöglich mindestens vier Frachter zu den Nebeln nordwestlich des Planetoiden schicken.

Natürlich sollte auch der Dilithium-Abbau mit mindestens zwei Frachtern gefördert werden, denn es gilt möglichst wenig Zeit zu verlieren!

Da die Cardassianer zunächst recht passiv agieren, sollte man alsbald ein Konstruktionschiff zu einem der Di-Monde weiter westlich schicken. Am besten errichtet man beim nördlichen direkt noch eine Sternenbasis, da der zu vernichtende Konvoi hier nahe vorbeikommt! Optimal ist eine Stelle südwestlich des Mondes, so daß die Sternenbasis auch vorherige Angriffe auf die örtliche Di-Raffinerie abwehren kann.

Wichtig ist zudem eine Handelsstation, denn dort kann man das massenhaft vorhandene Metall verkaufen und dafür knappes Dilithium einkaufen, was den Aufbau der Basis und einer kleinen Flotte in relativ kurzer Zeit erst ermöglicht.

Sobald man dann das Tachyonen-Detektionsgitter erforscht hat, scheint der Konvoi per Auslöser losgeschickt zu werden. Wer also nicht ganz so schnell ist beim Basisaufbau kann durch das Hinauszögern der Forschung etwas Zeit gewinnen.

Praktisch es auch die Postierung eines getarnten Schiffes in der südöstlichen Kartenecke, so daß man den auftauchenden Konvoi sofort im Auge hat und dann immer genau über seine Position Bescheid weiß.

Kurz nach dem Erscheinen des Konvois starten die Cardassianer aber auch einen Angriff, welchen man dann zuerst mal in aller Ruhe abwehren sollte, da der Konvoi recht langsam unterwegs ist und daher erst später überhaupt erst in praktikable Reichweite kommt.

Diese ist erreicht, wenn die Sternenbasis die ersten Schiff in Sensorreichweite bekommt oder gar schon das Feuer eröffnet. Stoßen Sie dann mit allen verfügbaren Schiffen hinzu und greifen Sie die Kampfschiffe an. Die beiden Schiffe der Kulinor-Klasse sind dann auch die gefährlichsten Gegner, da jedes Schiff eine Quantensingularität öffnet und somit zwei Schiffe der Spezies 8472 herbeiruft.

Mit etwas Glück geht dieser Trick aber nach hinten los, denn wenn man seine Schiffe zurückzieht, eröffnen die beiden Schiffe meist das Feuer auf die Schiffe des cardassianischen Konvois.



Sollte dies nicht geschehen, muss man die Feinde eben selbst abschießen, was nicht übermäßig schwer sein sollte. Anschließend kümmert man sich um die restlichen Schiffe des Konvois, der wie bereits erwähnt bei guter Platzierung der Sternenbasis von dieser quasi im Alleingang aufgerieben wird!

Kommt nach der Vernichtung des Konvois keine Erfolgsmeldung bezüglich dieser Siegoption, muss man mit einer mittleren Katastrophe rechnen. Meist haben sich dann einige getarnte Schiffe vom Konvoi abgesetzt. Mit etwas Glück sind es nur einige Romulaner, die bald einen Angriff auf Ihre Basis versuchen werden und dann eben abgeschossen werden. Hat man aber Pech, besteht die Möglichkeit, dass sich ein getarntes Schiff im Orbit um den Planeten versteckt, was die Mission dann deutlich in die Länge zieht.

Sollte dem so sein, empfiehlt es sich ein Klingonisches Forschungsinstitut zu errichten, dort die Schiffe aufzurüsten und gleichzeitig zwei Angriffsflotten zusammenzustellen.

Weiterhin sollte man zahlreiche Späher der Nuq'Duq-Klasse aussenden, falls das "Tarnschiff" doch woanders untergetaucht sein sollte.

Mit den beiden Flotten greift man dann die cardassianischen Anlagen um den Planeten herum aus nördlicher Richtung an. Nehmen Sie unbedingt auch einige Aufklärer mit, damit getarnte Schiffe auch direkt dran glauben müssen und man mit etwas Glück hier die Missionsziele alle erreichen kann.

Ist dem mal wieder nicht so, gilt es einfach alle cardassianischen Installationen auf der Karte zu vernichten. Anschließend baut man einfach unzählige Aufklärer und lässt alle "Suchen und Zerstören", was aufgrund der Kartengröße dann doch etwas Zeit verschlingt. Damit sollte man dann aber wirklich auch die letzten getarnten Schiffe erfassen und vernichten können, womit die Mission dann doch noch gewonnen werden kann...

Mission 5: Der unbekannte Preis

Der erste Teil der Mission verläuft schon fast idyllisch! Lediglich wenige cardassianische Schiffe tauchen am westlichen Kartenrand direkt neben Ihrer Sternenbasis auf, die dann meist auch alle direkt abschießt!

Man kann sich also seelenruhig um den Aufbau der Basis kümmern. Lassen Sie dazu schnellstmöglich die beiden Di-Monde nördlich und südlich in Beschlag nehmen, wo jeweils mindestens zwei Frachter arbeiten sollten.

Zusätzlich sollte man mindestens vier Frachter zu den nahen Latinum-Nebeln senden, da die Klingonen bekanntlich viel Latinum für Forschung und Aufbau der Forschungseinrichtungen brauchen. Hilfreich ist eine Handelsstation, wo man die anfänglich große Metallvorräte versilbern kann und somit den Aufbau der Basis beschleunigen kann.



Als bald wird dann in der nordwestlichen Kartenecke ein Wurmloch entdeckt, was einem zunächst jedoch nicht groß Sorgen machen muss, da trotzdem quasi keine Schiffe angreifen werden.

Bauen Sie daher eine Flotte auf und rüsten Sie alle Systeme auf bzw. erforschen Sie die jeweiligen Spezialwaffen.

Nun fliegt man gen Norden und erobert dort das Wurmloch, das auch auf der anderen Seite recht passabel verteidigt wird. Sobald man die Verteidigung jedoch überwunden hat, kann man in der östlichen Kartenhälfte eigentlich recht frei agieren.

Fliegen Sie zunächst Richtung Süden und errichten Sie beim Planeten eine zweite Basis oder zumindest einen kleinen Posten.

Die Hauptbasis der Cardassianer liegt im Norden, wo man bereit mit einigen Schiffen der Chuq 'Beh-Klasse von der westlichen Seite des abschirmenden Asteroidengürtels her einige Schäden anrichten kann.

Lassen Sie Ihre Flotte zunächst aber den oberen Bereich der Karte säubern, da vielfach Verteidigungsgeschütze aufgestellt sind.

Das "Quantum Singularity Ship" befindet sich zunächst natürlich in der Hauptbasis der Cardassianer. Greifen Sie hier dann vorsichtig an und passen Sie auf, auf welche Schiffe Sie das Feuer eröffnen (was natürlich recht happig ist, so daß man einfach regelmäßig speichern sollte!). Mit etwas Glück wird das Schiff bei einem tieferen Vorstoß in die Basis einfach die Flucht ergreifen. Verfolgen Sie es dann aber nicht, sondern holen Sie eine Schwadron SuQ 'Jagh-Schiffe herbei, die dann unterstützt von einigen Aufklärern das Gebiet absuchen. Meist versucht das Schiff in der südöstlichen Kartenecke Zuflucht zu finden, was aber weniger glückt, da man hier bereits alle Verteidigungsgeschütze vernichtet haben sollte.

Lassen Sie die SuQ 'Jagh-Flotte dann einfach mehrfach Angriffsteams übersetzen und rufen Sie zwischenzeitlich schon mal ein Konstruktionsschiff herbei, denn selbst eine vollständige Reparatur bringt den Antrieb des

Quantensingularitätsschiff nicht mehr in Gang, weshalb man es bis zur eigenen Basis schleppen muss.

Das wird dann natürlich noch von zusätzlich auftauchenden Cardassianern erschwert. Zunächst greift eine größere Flotte das Wurmloch an, das man dann von westlicher Seite her wieder erobern sollte. Zusätzlich kommen aus östlicher Richtung mehrfach einzelne Kriegsschiffe herbei, die dann die Angriffsflotte gut abwehren kann, denn ein weiterer Angriff auf die cardassianische Hauptbasis ist nicht mehr nötig.

Eskortieren Sie dann das Schiff einfach bis zur Sternenbasis. Im westlichen Teil erfolgen üblicherweise keine Angriffe mehr...



Mission 6: Die Romulaner-Connection

Schon bald nach Missionsbeginn werden die ersten Romulaner-Schiffe auftauchen, die regelmäßig mit Artillerie-Schiffen vor Ihrer Basis enttarnen und dann Ihre Stationen unter Feuer nehmen. Verlieren Sie daher keine Zeit mit dem Aufbau. Bauen Sie um den Planeten südlich der Sternenbasis zwei Di-Raffinerien und lassen Sie je drei Frachter die Ressource sammeln. Zusätzlich sollte man fünf Frachter zu den Latinum-Nebeln östlich der Sternenbasis senden.

Da die Gegner meist getarnt durch die Gegend heizen, sollte man zusätzliche Sensorenstationen errichten, die von Torpedo-Geschützen verteidigt werden. Das sollte jedoch nur eine Art Notfallmaßnahme sein, denn die Schiffe der Raptor-Klasse machen solche Posten schnell komplett platt, weshalb man hauptsächlich auf eine "mobile Eingreiftruppe" in Form einer Flotte setzen sollte, die dann schnell zu den verschiedenen Angriffspunkten fliegt.

Senden Sie diese Flotte dann in einem ruhigen Moment Richtung Süden. Da der direkte Weg versperrt ist, muss man sich einen Weg durch den Verteidigungsperimeter der Romulaner schießen, was aber kein großes Hindernis darstellen sollte.

Erobern Sie dann den kaum verteidigten Planeten in der südwestlichen Kartenecke, den man schnell kolonisieren sollte. Zusätzlich kann man hier den lila Di-Mond mit weiteren Frachtern nutzen um jederzeit genügend Dilithium zur Verfügung zu haben.

Bauen Sie dann im Folgenden eine zweite Flotte und rüsten Sie zeitgleich die Schiffe auf. Fliegen Sie dann Richtung Südosten, wo man den zweiten Planeten findet, der ebenfalls nur leicht verteidigt wird, so daß man bald am östlichen Kartenrand Richtung Norden ziehen kann, wo man die Hauptbasis der Romulaner etwa in Höhe der Kartenmitte findet.

Hier stellt die Sternenbasis das größte Hindernis dar, so daß auch hier bald alles in Schutt und Asche gelegt sein sollte. Zuletzt gilt es dann nur noch den dritten Planeten in der nordöstlichen Kartenecke zu erobern und verbliebene romulanische Streitkräfte aufzuspüren.

Ein zwischendurch geführter Gegenangriff durch Romulaner und ein cardassianisches Führungsschiff wird vorher angekündigt, sollte aber auch so kein großes Problem darstellen. Insgesamt eine überraschend einfache Mission.



Mission 7: Schlacht von Crucis Major

Direkt nach dem Start der Mission muss man blitzschnell handeln. Da der Posten kurz darauf völlig überrannt wird, sollte man direkt herauszoomen, alle Schiffe selektieren und alle sofort in die südöstliche Kartenecke schicken. Danach nimmt man sich die größeren Stationen vor und lässt sofort alle abbauen, denn eine Vernichtung beim Angriff ist unvermeidlich. Durch das Zusammenbauen kann man jedoch noch einiges an Ressourcen bekommen, die man dann später sehr gut gebrauchen kann! Die Geschütztürme sollte man dann als letzte abbauen, wenn das denn noch geht, denn diese können die angreifenden Cardassianer etwas beschäftigen, so daß der Abbau der großen Stationen wenigstens reibungslos verläuft, welche dann natürlich auch die meisten Ressourcen abwerfen! Nach einer kleinen Sequenz wird dann die "geheime" Basis im Südosten entüllt, welche man dann weiter ausbauen muss. Der Eingang der strategisch günstig gelegenen Anlage ist glücklicherweise von zahlreichen Verteidigungsgeschützen bewacht, so daß man sich zunächst keine großen Sorgen machen muss und erstmal den Aufbau angehen kann. Da man genügend Ressourcen zur Verfügung hat, kann man direkt mit zwei, besser gleich drei, Konstruktionsschiffen Stationen bauen, wobei man auch den zweiten Dilithium-Mond direkt angehen sollte, damit der Ressourcenpool auch weiterhin gut gefüllt bleibt! Sobald man die ersten Schiffe der Vor-Cha-Klasse gebaut und diese dann beim Eingang postiert hat, kann man auch die wenigen Geschütze um den Planeten abbauen, sollte man in eine Situation knapper Ressourcenversorgung kommen, denn die wenigen Schiffe, die die Verteidigungslinie durchbrechen werden, sind dann meist kaum noch kampffähig! Trotzdem sollte man sich nicht auf den Verteidigungsanlagen ausruhen, denn stetige Angriffe durch Artillerieschiffe dünnen den Schutz bald stark aus. Da man die vernichteten Türme nicht an Ort und Stelle neu aufbauen kann, sollte man etwas weiter hinten vornehmlich Torpedo-Geschütze bauen und zum Aufdecken getarnter Schiffe auch ein oder zwei Scanner-Stationen!



Cardassianische Schiffe, die durch die Anlagen brechen oder sich im nahen Nebel verstecken wollen, kann man mit einigen Schiffen der SuQ`Jagh-Klasse gut aufbringen bzw. gleich direkt erobern, was die Verteidigungslinie dann natürlich enorm stärkt!

Das ist auch mitunter nötig, denn die Angriffe nehmen an Intensität bald stark zu, so daß man neben den Geschützen auch eine ganze Flotte beim Durchgang postieren sollte. Nehmen Sie Martoks Schiff dabei dann aber spätestens zurück, denn manchmal werden Angriffe direkt gegen dessen Schiff gerichtet!

Im Basisinneren sollte man dann wie üblich bestätigt die Flotte aufrüsten und weitere Schiffe bauen. Da es zum Missionsauftrag gehört hier Schiffe der Jach`Eng-Klasse zu bauen, sollte man auch dies in einer hinteren Ecke tun.

Verpassen Sie diesen Schiffen dann aber nicht die hohe Spezialwaffenautonomie, sonst könnte schlimmes Unheil in Ihrer Basis losbrechen!

Da die Schiffe aber ganz nützlich sind, sollte man gleich deren vier oder fünf bauen. Sobald man zwei hochgerüstete Flotten zur Verfügung hat, sollte man dann das Lager verlassen und direkt Richtung Nordwesten fliegen. Dort findet man , in einer ebenfalls strategisch günstig gelegenen Ecke, die cardassianische Hauptbasis.

Die zahlreichen Geschütze zu beiden Seiten des Eingangsbereiches (mit dem Planeten in der Mitte) sind ein enormes Hindernis.

Versuchen Sie diese mit den Schiffen der Jach`Eng-Klasse zu vernichten, was ganz gut klappt, sofern der Gegner nicht direkt einen massiven Gegenangriff startet. Fliegen Sie dazu mit einem Schiff möglichst schnell und nahe heran.

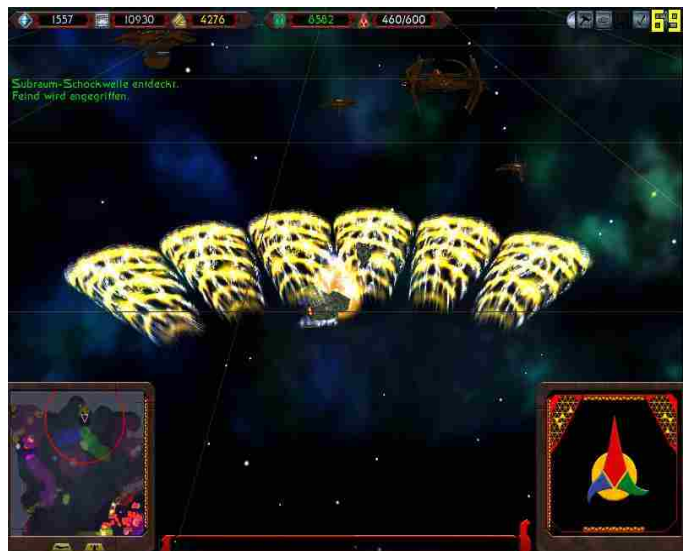
Sobald die ersten Treffer auf das Schiff regnen, sollte man die Spezialwaffe in Richtung des Zieles aktivieren. Da die Druckwelle sofort zündet, kann man das mit etwas Übung und Glück recht weit hinauszögern und so die Subraumspalten recht weit in die Basis hineinziehen lassen!

Sind die beiden Verteidigungsturm-Formationen erst einmal vernichtet, kann man in die Basis eindringen und mit den beiden Flotten hart und brutal zuschlagen.

Anschließend muss man die beiden kleineren Anlagen am nördlichen und westlichen Kartenrand vernichten, die aber weniger stark verteidigt sind. Mit den Jach`Eng-Schiffen kann man dann natürlich auch hier schnelle große Verwüstungen verursachen, so daß die komplette Vernichtung der cardassianischen Präsenz nur noch eine Formsache sein sollte!

Meist endet die Mission dann natürlich mal wieder nicht, so daß man zahllose Spähschiffe losschicken muss um getarnte Cardassianer aufzufinden oder kleine Posten zu suchen.

Zusätzlich muss man hier aber auch alle Planeten "säubern", auch den im Nordwesten, der nicht einmal ein cardassianisches Logo, doch aber für den Gesamtsieg von Bedeutung ist (warum auch immer).



Mission 8: Das trojanische Pferd

Die Mission beginnt ruhig. Bauen Sie zunächst Ihre Basis auf und konstruieren Sie drei Bird of Prey. Diese schickt man getarnt und mit grüner Alarmstufe auf Erkundungstour Richtung Westen. Haben Sie dabei aber immer ein Auge auf die Schiffe, denn durch den blauen Nebel wird die Tarnung deaktiviert und die Schiffe aktivieren diese auch nicht selbstständig wieder!

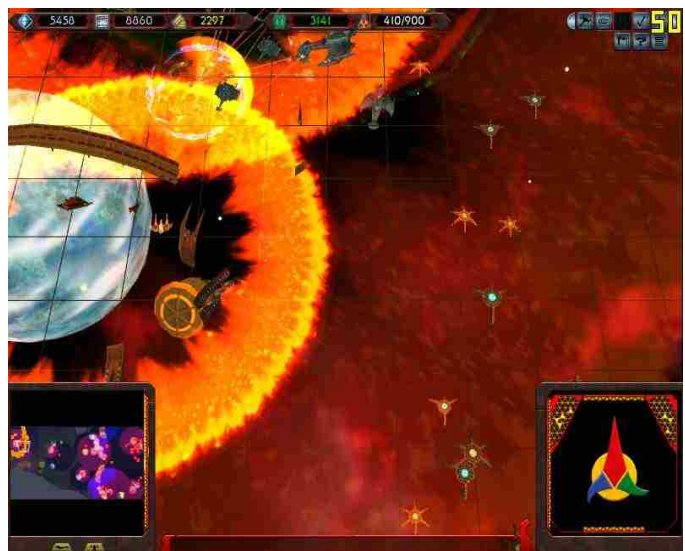
Optimal wäre es daher, wenn man die Schiffe gleich selbst steuert. Stoßen Sie aber nicht zu weit vor, denn die einfachste Möglichkeit für die Übernahme eines Schiffes bekommt man meist direkt hinter der "Nebellinie" geboten - ein getarntes Schiff!

Das ist insofern extrem praktikabel, da man ebenfalls einige getarnte Schiffe heranbringen kann (die Cardassianer besitzen kein Tachyonen-Detektionsgitter!) und dann direkt Crew auf das feindliche Schiff beamen kann. Damit das ganze einigermaßen flott geht, sollte man direkt mindestens fünf Schiffe herbeischaffen. Nach der Übernahme sollte man sofort alle Schiffe zurückziehen und das cardassianische Schiff direkt tarnen, damit die herbeieilenden Cardassianer die Spur verlieren..!

Nach einer Reparatur schickt man das eroberte Schiff dann direkt und ungetarnt Richtung Nordwesten, wo sich die feindliche Basis befindet. Hier kann man mühelos zur Sternenbasis fliegen und den Code übertragen. Mit weiteren getarnten Schiffen kann man zusätzlich die gesamte Basis erkunden, da die Cardassianer in Sachen Forschung scheinbar etwas nachlässig sind.

Achten Sie bei diesen Flügen nur sehr penibel darauf, dass Sie sich nicht "verkllicken" und einen Angriffsbefehl geben, was ganz schnell in einer Katastrophe enden kann!

Sind die Geschütze aber erst einmal deaktiviert, kann man mit den üblichen Flotten angreifen und die cardassianischen Werften recht schnell vernichten, da nur wenige Schiffe zur Verteidigung bereit stehen und nur eine einzelne Sternenbasis ein größeres Hindernis darstellt. Nach der Vernichtung der Werften endet die Mission dann auch direkt.



Mission 9: Cardassia und der Sieg

Bauen Sie direkt nach dem Start beim nahen Planeten die Basis auf und bringen Sie den Dilithium-Abbau mit drei Frachtern in Gang. Die bald erfolgenden Angriffe sind recht schwach, so daß man sie mit der gegebenen Flotte leicht zurückschlagen kann. Danach folgt eine längere Pause, so daß man ungestört die Basis aufbauen kann.

Eine Handelsstation ist hier wieder immens wichtig, damit man die reichlichen Metall-Vorräte gegen Latinum und notfalls auch etwas Dilithium eintauschen kann, wodurch dann der Basisaufbau bzw. die Forschung deutlich beschleunigt werden können! Sobald die wichtigsten Gebäude errichtet wurden und die Erkundungsschiffe bereits die nähere Umgebung erforscht haben, sollte man eine erste kleine Offensive starten. Senden Sie dazu die Flotte zum Dilithium-Mond westlich hinter der Nebelbank. Vernichten Sie hier die feindliche Präsenz, stoßen Sie aber nicht weiter Richtung Süden vor, denn dort findet man beim Planeten

einen kleinen cardassianischen Posten samt Sternenbasis. Errichten Sie dann beim Mond eine Raffinerie und möglichst nahe auch eine zweite Sternenbasis, damit die "Crew-Versorgung" etwas besser wird.

Nachdem die Sternenbasis fertig ist, kann man dann die Flotte wieder zur Hauptbasis beordern und dort gleichzeitig einige Schiffe der Chuq'Beh-Klasse bauen, die man dann zur neuen Station westlich schickt. Die Hauptflotte fliegt unterdessen einen weiteren Angriff, diesmal auf den einsamen Di-Mond südöstlich der Hauptbasis. Da der Mond schnell eingenommen ist und hier ein kleines Latinum-Feld zu finden ist, sollte man auch hier eine Raffinerie und eine Sternenbasis errichten. Um die eigenen Ressourcenquellen weiter zu stärken, sollte die Flotte dann direkt Richtung Osten weiter fliegen, wo man einen zweiten Planetoiden findet, wo man Metall abbauen kann.

Hier sollte man dann aber keine Sternenbasis mehr errichten, denn die beschränkte Zahl an Offizieren wird später wie üblich zum Problem werden!

Da die Cardassianer insgesamt äußerst passiv agieren, kann man in Ruhe die Flotte aufrüsten. Sobald man eine kleine Flotte im Westen postiert hat, kann man hier mit dem Angriff beginnen. Da quasi keine Schiffe hier stationiert sind, kann man mit einem getarnten Bird of Prey die Anlagen ausspionieren und dann mit den Artillerie-Schiffen nach und nach alle Stationen wegpusten! Sollte doch mal ein Gegenangriff zustande kommen, muss man dann die Schiffe eben zur nahen Sternenbasis zurückziehen oder die "Schutzflotte" herbeirufen.

Bevor man den Planeten dann aber selbst kolonisiert sollte man schon über zwei Flotten verfügen und die Forschung fast bis zum Ende gebracht haben, denn nach dem Angriff auf den Planeten werden die Cardassianer plötzlich sehr aktiv!

Es gilt dann zahlreiche kleinere Angriffe bei der Hauptbasis abzuwehren, die man dazu notfalls mit einigen zusätzlichen Geschützen ausstatten sollte!

Die beiden Angriffsflotten sollten unterdessen aber schon möglichst aggressiv gegen den cardassianischen Raum hinter dem Asteroidengürtel vorgehen, damit der Strom der gegnerischen Angriffsschiffe möglichst bald auch wieder zum Ende kommt!

Cardassia Prime liegt natürlich am südlichen Kartenrand genau in der Mitte und wird von einigen Verteidigungsanlagen verteidigt. Die übrigen Planeten sind jedoch allesamt so gut wie unverteidigt, so daß man mit den Flotten von Planet zu Planet ziehen und alle cardassianischen Kräfte tilgen kann (im Stil eines Heuschreckenschwarms ;-)

Bringen Sie dann Ihre Kolonieschiffe herbei, besiedeln Sie die Planeten und rüsten Sie allesamt mit einem Schild auf. Zwar werden die Cardassianer eher selten einen Gegenangriff auf die eroberten Planeten starten, doch mit Hilfe des Schildes hat man für diesen Fall zumindest eine gewisse Zeitspanne zum Gegensteuern!



Den finalen Angriff auf die Hauptwelt sollte man dann mit zwei Flotten, jedoch getrennten Angriffswegen angehen. Die Verteidigungsanlagen sind zwar recht schwach, doch sobald man näher an den Planeten herankommt, wird eine Raumspalte ausgelöst, die Ihrer Flotte massive Verluste beibringen wird!

Setzen Sie daher auch auf keinen Fall Martoks Schiff beim Angriff ein und bringen Sie dann die zweite Flotte zum Einsatz, die dann das Werk vollenden sollte. Eine zweite Raumspalte konnte ich nicht beobachten, zum Glück!

Da man genügend Ressourcen hat, sollte das Niederkämpfen der cardassianischen Flotte kein großes Problem darstellen und allenfalls die Mission etwas in die Länge ziehen. Sind dann aber erstmal alle Planeten kolonisiert, endet die Mission auch.

Mission 10: Die letzte Schlacht

Bauen Sie zunächst Ihre Basis in der nordwestlichen Ecke auf. Kurze Zeit nach dem Beginn kommen zwei cardassianische Schiffe herbei, die es auf Ihre Werft abgesehen haben und auch nur auf diese feuern. Bauen Sie daher schnellstmöglich einige weitere Schiffe der Vor'Cha-Klasse und wehren Sie damit die Angreifer ab.

Danach erfolgt mal wieder eine extreme Ruhe, so daß man ziemlich sorglos die Basis aufbauen kann und auch einen der nahen Planeten kolonisieren kann.

Da die Cardassianer mal wieder kein Tachyonen-Detektionsgitter erforschen, kann man in aller Ruhe das nördliche Gebiet (die Karte wird durch zwei Asteroidengürtel in drei Teile getrennt, die man jeweils nur durch ein Wurmloch erreicht).

Bauen Sie dann beim nächsten Di-Mond in Höhe der Kartenmitte eine weitere Raffinerie und senden Sie dort dann doch sicherheitshalber Ihre Flotte hin.

Sobald man eine Flotte zusammen hat und die Forschung voran treibt, sollte man etwa fünf Artillerieschiffe bauen, die man dann getarnt zur östlichen Basis der Cardassianer schickt.

Da man mit einem getarnten Schiff wieder prima Zielerkundung betreiben kann, ist es möglich die Basis aus sicherer Entfernung zu attackieren. Zur Verteidigung sollte man dann aber natürlich die Flotte heranziehen, da die Cardassianer durch den Angriff aus ihrem "Winterschlaf" geweckt werden und plötzlich massiv Schiffe produzieren.

Schießen Sie sich daher schnellstmöglich durch die Verteidigungslinien und lassen Sie dann die Chuq'Beh-Schiffe die Sternenbasis angreifen.

Der Posten an sich ist nicht schwer zu vernichten, so daß man bald die Kontrolle über den nördlichen Bereich haben sollte. Beginnend mit Ihrer Offensive kommen dann auch recht regelmäßig einige cardassianische Schiffe von außerhalb der Karte, die einige Schiffe der Spezies 8472 im Schleptau haben und meist direkt ins Herz Ihrer Basis fliegen. Verstärken Sie diese gegebenenfalls mit einigen weiteren Verteidigungsgeschützen, damit auch größere Angriffe problemlos abgewehrt werden können!

Weiterhin sollte man baldmöglichst den Strom an gegnerischen Schiffen in den eroberten Bereich unterbinden! Errichten Sie dazu direkt beim Wurmloch in der nordöstlichen Ecke eine Sternenbasis (und sicherheitshalber auch mindestens eine Scannerstation), welche dann alle hindurchkommenden Schiffe sofort unter Feuer nimmt.



Rüsten Sie nun in aller Ruhe die Flotte auf und bauen Sie gleichzeitig noch eine Zweite auf. Leider kann man die "Erkundungsfunktion" der Schiffe in den anderen Teilen der Karte seltsamerweise nicht mehr nutzen (Kundschafter bleiben entweder regungslos oder stellen nach dem ersten Sensorenkontakt mit Feinden die Erkundung ein), so daß man die "Forschungsphase" selbst nutzen und den mittleren Bereich mit getarnten Schiffen aufklären sollte.

Ist dies geschehen, kommt man mit den beiden Flotten durchs Wurmloch und durchstreift den mittleren Bereich, wo man kaum auf nennenswerte Gegenwehr stößt, so daß man bald auch das zweite Wurmloch sichern kann.

Je nachdem wie weit die Forschung vorangeschritten ist und wie stark Ihre Flotten sind, sollten Sie sich nun noch etwas Zeit zum Erkunden des südlichen Teils lassen.

Hat man schon alle Spezialwaffen und Schiffsverbesserungen erforscht, sollte man direkt mit den Flotten durchs Wurmloch fliegen. Auch im südlichen Teil wird man nur vergleichsweise wenig Widerstand antreffen, so daß man recht bald zur Hauptbasis der Aufständischen im östlichen Teil kommt.

Hier sind die beiden Sternenbasen mal wieder das größte Hindernis. Bringt man die beiden Flotten aber gleichzeitig und möglichst schnell heran, sollte man mit 32 Schiffen beide recht schnell vernichten können. Da der Rädelsführer unterdessen die Flucht ergreift (und dabei stirbt oder was auch immer, geht aus der Zielbeschreibung nicht eindeutig hervor!), kann man sich danach direkt der Quantensingularitätsstation widmen, die dann zwar auch nochmal Sternenbasis-ähnlich bewaffnet ist, aber deutlich weniger aushält und deshalb alsbald explodieren sollte, womit dann alle Missionsziele erfüllt sind.

Sollte der Angriff nicht ganz so gut klappen, baut man einfach neue Schiffe, Ressourcen und Zeit hat man offensichtlich genug, so daß auch diese Mission mal wieder nicht viel bietet...





Kampagne 3: Das Borgkollektiv

Mission 1: Wir sind nicht komplett

Gleich die erste Mission beginnt etwas chaotisch. Erforschen Sie direkt nach dem Start den Auto-Assimilator. Für alles andere sind keine Ressourcen da. Wer trotzdem zuerst etwas anderes erforscht hat man quasi schon verloren!

Unterdessen gruppiert man die Schiffe und den Diamond der Königin und schickt die beiden Detektoren auf Erkundungstour. Sobald der Assimilationsstrahler erforscht wurde, schickt man dann die Flotte in Richtung der Kartenmitte los. Meiden Sie den Föderationsstützpunkt nördlich möglichst komplett, damit man keine Verluste erleidet und die Ressourcen schnellstmöglich zusammen bekommt!



Bei dem Stützpunkt kann man zwar manch interessantes Ziel erobern (Galaxy-Klasse!), doch die Geschütze und die Sternenbasis sind enorme Gefahren, denen man seine Flotte besser nicht aussetzen sollte!

Fliegen Sie stattdessen zum grünen Nebel in der Kartenmitte und legen Sie sich hier auf die Lauer. Befehlen Sie dazu grüne Alarmstufe und warten Sie bis die ersten Handels- oder Konstruktionsschiffe vorbeikommen. Von diesen assimiliert man dann per Auto-Assimilator die Crew und beamt anschließend Drohnen zum leeren Schiff. Stoppen Sie den Transport dann sofort und schicken Sie das eroberte Schiff direkt zur Demontage.

Hat man ein Konstruktionsschiff erbeutet und bereits einige Ressourcen gesammelt (Metall durch Konvertierung von Dilithium gewinnen!), kann man beim Planeten eine Fördereinrichtung bauen, was die Sammelaktion bedeutend erleichtert! Alternativ kann man aber auch einfach darauf warten, dass der Gegner hier eine Station errichtet, dazu muss man dann aber auch ein Konstruktionsschiff durchlassen.

Eine "Kolonisierung" des Planeten ist weniger wichtig, viel nützlicher ist es da schon, wenn man eroberte Kampfschiffe nicht direkt einmottet, sondern reparieren lässt. Diese können dann zusammen mit dem Diamond unerwartete Angriffe auf die Basis abwehren, so daß die Flotte nicht umkehren muss und weiterhin aktiv Schiffe assimilieren kann.

Wenn man dann schon beide Ziele fast erreicht hat, kann man dies dann natürlich beschleunigen indem man die Assimilationsflotte selbst "einmottet", was aber natürlich mit einem gewissen Risiko verbunden ist.

Da Angriffe der Gegner eher selten und dann auch noch recht schwach sind, kann man das aber schonmal versuchen. Hat man alle Ziele erreicht, endet die Mission meist nicht sofort, vielmehr muss man noch einige Minuten warten (aufbauen kann man eh nicht wirklich was!), bis dann die Nachricht von einem Angriff der Spezies 8472 hereinkommt...

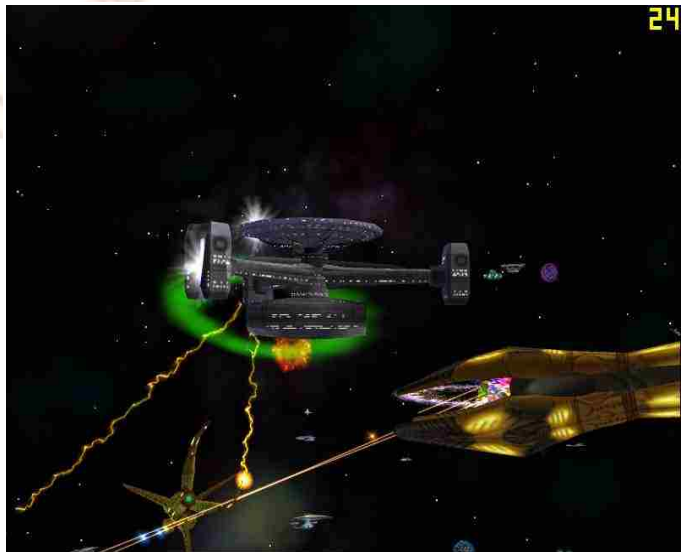
Übrigens: Hier kann man endlich mal die Schiffe der Ferengi assimilieren, wie sich das gehört! ;)

Mission 2: Störungen

Senden Sie sofort zahlreiche Ressourcenkollektoren aus um Dilithium und Metall zu organisieren. Gleichzeitig baut man schnellstmöglich die Basis auf und schickt Detektoren auf Erkundungstour. Die Gegner sind beide vergleichsweise passiv, die Föderation hält Ihnen zunächst sogar noch die Spezies 8472 vom Leib, so daß man nur die regelmäßig angreifende "Mini-Flotte" bestehend aus zwei Schiffen der Steamrunner-Klasse und einem Galaxy-Kreuzer abwehren muss.

Erstere sind natürlich vielmehr eine Hilfe, da man die assimilierten Steamrunners zum vernichten der Sternenflottengeschütze nutzen kann/soll.

Bauen Sie dazu weitere Assimilatoren und erforschen Sie den Auto-Assimilator. Ziehen Sie dann mit der Flotte per Assimilator die Crew von Board der Artillerie-Schiffe und nehmen Sie sich dann dem Schiff der Galaxy-Klasse an, das kurz darauf eintrudelt. Wichtig: Stellen Sie die Schiffe am besten auf grüne Alarmstufe, sonst neigen Ihre doofen Drohnen dazu selbst unbemannte Feindschiffe dann noch mal mit einer Salve zu beglücken, wenn Sie Drohnen rüberbeamten!!



Hat man dann eine kleine Flotte Steamrunner und eine aus Assimilatoren zusammen, kann man zur Föderationsbasis östlich der Kartenmitte fliegen. Ein Detektor erhöht die Sichtweite, so daß die Steamrunners ans Werk gehen können. Angreifende Schiffe assimilieren die Assimilatoren leer, so daß man auch immer genügend Drohnen zum Bau von neuen Schiffen hat (Ressourcen sind auf jeden Fall genügend da!).

Während dem Angriff sollte man schon zusätzliche Schiffe bauen um gegebenenfalls einen weiteren Angriff gegen die Föderation zu starten oder eine Flotte zum Kampf gegen den zweiten Gegner zu besitzen.

Hat man die wichtigsten Föderationsstationen vernichtet, explodieren die restlichen Geschütze meist von selbst, so daß die Spezies 8472 direkt Zugang zum größeren Teil der Karte hat, was dann in permanenten Angriffen auf Ihre Schiffe endet!

Senden Sie daher sofort alle Schiffe zum Durchgang im Norden und fangen Sie hier direkt alle feindlichen Schiffe ab.

Für den finalen Angriff auf die Basis der Fremden braucht man dann mindestens drei Flotten zu je 16 Schiffen.

Da die Assimilatoren den Auto-Assimilator hier nicht anwenden können, kann man gemischte Flotten aus "Sphere-n" und Assimilatoren zusammenstellen.

Zusätzlich sollte man eine weitere Produktionsmatrix bauen, denn dieser Gegner ist hier nur durch pure Masse zu vernichten!

Fliegen Sie daher, wie bereits erwähnt, mit mindestens drei Flotten zur Basis im Nordwesten und attackieren Sie hier unbedingt zuerst die "Mutter", also die Sternenbasis. Da man nur recht kümmerliche Schiffe zur Verfügung hat, kann es durchaus passieren, dass alle drei Flotten vernichtet werden bevor die Mutter zerstört wurde! Für diesen Fall sollte man schon im Hinterland an weiteren Armeen bauen, die dann baldmöglichst nachsetzen können.

Mission 3: Das Verbot

Bauen Sie Ihre Basis beim nahen Di-Mond oder dem Planeten weiter nördlich auf. Letzteren sollte man dann aber auf jeden Fall baldmöglichst assimilieren/kolonisieren, damit das größte Problem, die Drohnenversorgung, nicht überhand nimmt!

Zusätzlich empfiehlt es sich mit einer Flotte aus Assimilatoren den Planeten zu verteidigen, da dort regelmäßig Romulaner angreifen, die man dann schön von ihren Schiffen wegassimilieren kann!

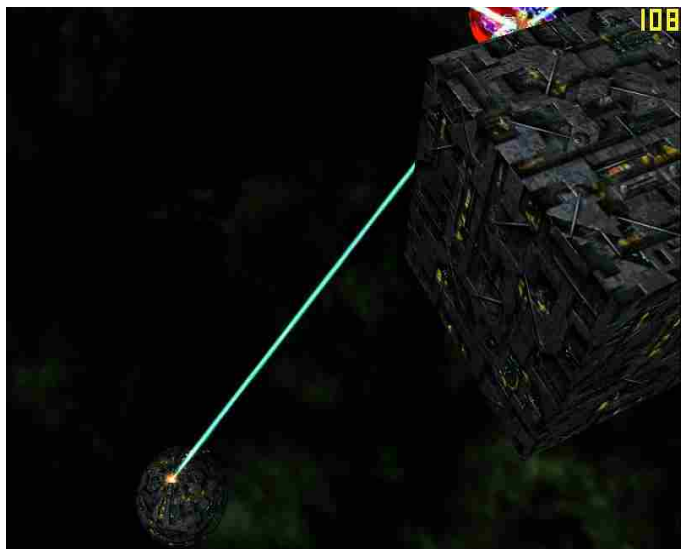
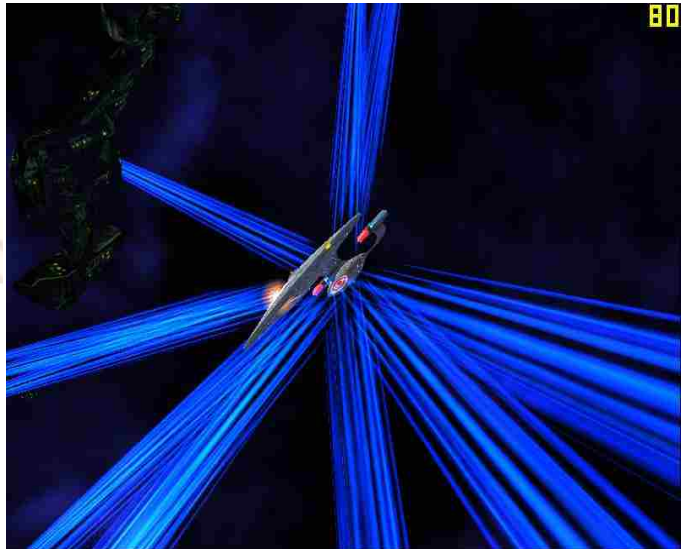
Erkunden Sie weiterhin die Karte und bauen Sie gemischte Flotten aus Kuben und Assimilatoren. Später, wenn man mal genügend Drohnen hat, kann man auch ganz auf Kuben setzen, doch für den Anfang ist der Auto-Assimilator sehr wichtig.

Später bekommt man dann auch ein genau definiertes Ziel, die drei Sternenbasen der Romulaner.

Da man die Schiffe nicht aufrüsten kann, braucht man für die Vernichtung der Stationen natürlich einige Flotten, so daß man erstmal deren Standort in der romulanischen Hauptbasis (Nordwesten) eher meiden sollte.

Krallen Sie sich dafür zunächst den Di-Mond im Südwesten und vernichten Sie nach und nach alle romulanischen Spionagesatelliten. Sobald man dann mindestens drei Flotten bereit hat, greift man die Sternenbasen an. Sind diese erstmal vernichtet, muss man dem Gegner penetrant weiter zusetzen, damit er keine neuen Stationen baut. Vernichten Sie daher baldmöglichst die Raffinerien und Werften und bewachen Sie die überen Di-Monde.

Abschließend gilt es natürlich wieder alle umherstreunenden Romulaner aufzureiben. Bauen Sie dazu eine Flotte aus Detektoren und lassen Sie diese die überen Schiffe beim Suchen und Zerstören unterstützen...



Mission 4: Auf schlechte Nachbarschaft

Bauen Sie hier Ihre Basis beim südlichen Planetoiden auf und errichten Sie beim Asteroidendurchgang einige zusätzliche Geschütze. Da die Gegner aber meist mit Artillerieschiffen angreifen, braucht man auch immer eine Flotte zur Verteidigung!

Anfänglich muss man sich zudem noch mit Romulanern herumschlagen, die sich direkt bei Ihrer Basis enttarnen, gar aus den Nebeln zu kommen scheinen!

Bleiben Sie daher erstmal recht passiv und schicken Sie nur einige Detektoren hinaus zum Erkunden der näheren Umgebung.

Ist die Basis komplett ausgebaut, sollte man direkt die Forschung forcieren und diverse Spezialwaffen und Schiffserweiterungen erforschen, damit man die immer stärker werdenden Romulaner-Angriffe einigermaßen abwehren kann! Bauen Sie dazu natürlich weitere Assimilatoren, vornehmlich aber Kuben.

Letztere können mit dem Haltestrahl manches gegnerische Schiff in der Schlacht einnehmen. Vor allem die Warbirds sind lohnende Ziele, die man reparieren und in die Flotte eingliedern sollte. Kleinere Schiffe, vor allem Frachter und Konstruktionsschiffe kann man hingegen sofort zur Demontage schicken. Nützlich ist vor allem der Technologieassimilator, der Ihrer Flotte manch gegnerische Spezialwaffe beschert, was deren Schlagkraft mitunter deutlich steigern kann! Sobald wie möglich empfiehlt es sich dann mit einer Flotte die gegnerischen Di-Monde anzugreifen um den Gegner von den Ressourcen abzuschneiden. Widmen Sie



sich dazu zuerst der nördlichen Kartenhälfte wo man in der Mitte einen Di-Mond findet und im Nordosten einen unbewachten Planeten. Da die Einnahme der gegnerischen Raffinerie recht praktikabel ist, sollte man beim Angriff etwas vorsichtiger vorgehen und nachher einige Schiffe zurücklassen, damit diese die pausenlos herbeikommenden gegnerischen Frachter abwehren können. Großangriffe auf einen eroberten Posten werden die Romulaner kaum starten, Ihre Basis ist das vornehmliche Ziel! Anschließend attackiert man den Posten südlich Ihrer Basis am westlichen Kartenrand, wo man ebenfalls einen Planeten und einen Di-Mond einnehmen kann. Hier sollte man jedoch etwas mehr Bewachung zurücklassen, denn der Planet liegt im Anflugwinkel der gegnerischen Flotten, die ab und an mal hier für einen Angriff Halt machen! Hat man schließlich

auch den dritten Planeten am südlichen Kartenrand erobert und gesichert, sollte man genügend Drohnen zur Verfügung haben um beständig weitere Kuben und vor allem Harbinger zu bauen. Da die gegnerische Basis von einem massiven Wall an Geschützen geschützt wird und man dort dank einem Wurmloch nicht mit Warp anfliegen kann, wird man nur mit Harbingern einigermaßen verlustfrei angreifen können! Bringen Sie dazu eine Flotte aus 16 Angriffsschiffen heran, die die zweite Flotte aus gut und gerne 10 Schiffen der Harbinger-Klasse schützt, welche sich dann dank verbesserter Sensoren selbstständig die Verteidigungsgeschütze



vornehmen kann. Angreifende Schiffe werden von der ersten Flotte abgewehrt bis der Schutzwall vernichtet ist. Danach ist es jedoch noch keineswegs getan, denn die gegnerische Basis wird von zahlreichen Schiffen verteidigt! Bauen Sie daher beständig weitere Schiffe, die Sie grüppchenweise heranbringen sollten um Verluste auszugleichen. Wagen Sie sich nur langsam in die gegnerische Basis vor und beginnen Sie den Kampf immer mit den Harbingern. Wichtig: Da die meisten gegnerischen Schiffe getarnt sind, sollte man auch einige Detektoren mitführen, die dann aber auf grüner Alarmstufe möglichst aus den Kämpfen herausgehalten werden sollten.

Durch die Möglichkeit getarnte Schiff zu entdecken, kann man diesen meist direkt schwer zusetzen, da man sofort die Schiffssysteme unter Feuer nehmen kann!

Während die Angriffsschiffe die gegnerische Flotte beschäftigen, sollten die Harbinger vornehmlich auf Schiffswerften, Verteidigungsgeschütze und die Sternenbasis feuern, damit der gegnerische Nachschub an Kampfkraft möglichst effektiv gemindert wird.

Sind alle Schiffe vernichtet, gilt es nur noch den Planeten zu kolonisieren, was meist durch hinüberbeamen von Drohnen schnell erledigt werden kann...

Mission 5: Der Fang

Natürlich ist es hier nicht möglich sofort einfach zur Basis im Nordwesten zu fliegen, wäre ja noch schöner!

Senden Sie daher auf beiden Seiten erstmals die gegebenen Scoutschiffe aus und bringen Sie im Südosten die beiden Föderations- und die Reparaturschiffe zu einer Flotte zusammen, die man etwas südlich zwischen den Nebeln versteckt. Die restlichen Schiffe bleiben davor stehen und wehren angreifende Schiffe ab.

Im Nordwesten fliegt man dann etwas Richtung Süden und errichtet dort zwischen Di-Mond und Planet die weiteren Produktionsgebäude. Forschungsstationen sollten aus taktischen Gründen um den Nexus herum gebaut werden, wo diese relativ sicher sind.

Die Angriffe der Spezies 8472 sind anfänglich recht penetrant aber selten wirklich gefährlich. Erst nach einer längeren ruhigen Phase kommen meist größere Schiffe herbei, die aber auch nur einzeln, so daß man auch diese mit einer kleinen Flotte recht gut abwehren kann. Die Schiffe im Südosten werden dabei meist gar nicht mehr attackiert.

Um den Mond sollte man trotzdem zusätzlich ein paar Torpedo-Geschütze errichten, da man bedingt durch den Drohnen-Mangel nur recht schwerlich eine Flotte aufbauen kann.

Da man bei Spezies 8472 nichts zu assimilieren ist, kann man komplett auf Assimilatoren verzichten und direkt Kuben und eventuell einige Sphären bauen.

Hat man eine Flotte aus gut 16 Schiffen und die Aufrüstung komplett durchgeführt, schickt man die Schiffe direkt Richtung Süden, wo man in einem Nebel ein Wurmloch findet. Hier kann man die durchkommenden Schiffe einfach perfekt abfangen. Bauen Sie unterdessen weitere Schiffe der Harbinger-Klasse. Da man nur begrenzte Ressourcen zur Verfügung hat (Dilithium kann man im Recycler aus Metall gewonnen werden), sollte man allgemein sehr auf die Erhaltung der Flotte aus sein und Verluste möglichst minimieren!

Mit den beiden Flotten durchquert man dann schnell das Wurmloch und sichert die Position auf der anderen Seite. Tasten Sie sich dann langsam Richtung Süden vor, wo man westlich des Planeten die Basis der 8472 findet.

Da der Gegner nur recht wenige, meist kleinere Schiffe besitzt, kann man die Angriffe gut abwehren und mit den Harbingern die gegnerische Basis, vor allem die Mutter, schnell zerfetzen. Bringen Sie unterdessen die Schiffe im Südosten auf Kurs zum Wurmloch. Hinderlich sind nur einige wenige Geschütze, die man aber doch recht schnell ausschalten kann, so daß die beiden Föderationsschiffe sehr bald bei Ihrem Nexus ankommen sollten...



Mission 6: Abgefangen

Fliegen Sie Richtung Norden und errichten Sie beim kleinen Planeten Ihre Basis. Obwohl sowohl Dilithium als auch Metall nur recht dürftig vorhanden und in der näheren Umgebung keine weiteren Ressourcen auffindbar sind, stellt das begrenzte "Budget" an Drohnen das größte Problem dar!

Halten Sie daher Ihre Flotte bei der Basis und warten Sie einfach bis der Nexus genügend Drohnen für den Bau einer Produktionsmatrix und eines Modifikationszentrums "produziert" hat. Erforschen Sie dann direkt den Auto-Assimilator und bauen Sie fortan nur noch Assimilatoren (sobald man eben wieder 200 Drohnen für den Bau zusammen hat).

Da die Klingonen zunächst nur sehr schwach und unregelmäßig mit einzelnen Schiffen angreifen, sollte man auch keine Probleme während der langwierigen Aufbauphase haben. Später greifen öfter mal kleinere Flotten an, die dann aber je nach Position direkt vom Nexus abgewehrt werden, so daß die Assimilatoren direkt Drohnen assimilieren können und sich nicht um die Verteidigung kümmern müssen.

Hat man dann eine erste Flotte aus 16 Schiffen zusammen (mit den vom Start an gegebenen!), empfiehlt es sich direkt Richtung Nord-Nordwest zu fliegen, wo man einen kleineren Planeten findet. Postieren Sie hier Ihre Flotte, wo sie dann mitten im Strom klingonischer Frachter und Ferengi-Frachtschiffe massiv Crew assimilieren kann. Die wenigen Kriegsschiffe, die hier vorbeikommen, sollte die Flotte dank der Kuben auch recht gut Herr werden können, wobei eine große Zahl an Assimilatoren meist dazu führt, dass die feindlichen Schiffe schnell leer assimiliert werden!

Diese Schiffe sollte man schnellstens mit einigen Drohnen besetzen und dann zur Reparatur schicken.

Danach kann man sie in der Basis postieren, wo sie mithelfen können Angriffe abzuwehren. Sehr interessant ist die Möglichkeit, ein Schiff der Jach'Eng-Klasse zu assimilieren, was aber nur selten möglich ist. Sollte einem dies gelingen, setzt man das Schiff nach der Reparatur am besten direkt gegen den Schutzwall nahe der Kartenmitte ein, wo man einige Verteidigungsgeschütze ausschalten kann.

Dank des scheinbar endlosen Stroms an zivilen Schiffen nahe der Kartenmitte, sollte sich das Crewproblem bald als weniger drastisch herausstellen, so daß man die Basis schnell komplett ausbauen und mit der Forschung beginnen kann. Zusätzlich sollte man sobald wie möglich immer weitere Kuben produzieren.

Hat man eine kleine Flotte zusammen, empfiehlt es sich den Planeten in der nordöstlichen Ecke zu attackieren, der nur mäßig verteidigt wird. Nach der Assimilation dürfte man dann endlich genügend Drohnen zur Verfügung haben um die Flotte weiter auszubauen.

Überrennen Sie dann einfach den Geschütz-Wall nahe der Kartenmitte, der den nordwestlichen Raum der Karte sichert und fliegen Sie direkt zur Klingonen-Basis dahinter. Dort trifft man nur auf wenig Widerstand, so daß man bald große Teile der Basis vernichtet haben sollte. Achten Sie jedoch darauf, das Forschungsinstitut nicht zu vernichten, bringen Sie vielmehr Assimilatoren heran, die die Crew assimilieren, so daß man Drohnen hinüberbeamen kann. Ist die Sternbasis bereits vernichtet, ist die Mission damit auch schon gewonnen!



Mission 7: Sonderbare Genossen

Organisieren Sie zunächst den Ressourcenabbau und die Verteidigung. Zwei Assembler erweitern danach die Basis um die wichtigsten Produktions- und Forschungsstationen.

Spezies 8472 wird sich alsbald als äußerst aktiv und aggressiv präsentieren, so daß es durchaus recht empfehlenswert ist, einige weitere Torpedo-Geschütze, aber vor allem Kuben zu bauen.

Dank den bereits gegebenen Ressourcen sollte man keine großen Probleme beim Aufbau der Flotte haben und die gegnerischen Angriffe recht gut abwehren können. Achten Sie einfach nur darauf, daß der Diamond der Königin nicht plötzlich an die Front fliegt, wo er dann durch mehrere Behemots doch schnell vernichtet werden kann!



Die gegnerische Basis befindet sich im Südosten, nordöstlich des Tachyonen-Nebels. Sonst wird man auf der Karte aber keine Installationen antreffen, so daß man bei Bedarf (oder eher Lust) sich die weiteren Di-Monde und Planeten unter den Nagel reißen kann.

Unbedingt nötig ist das, dann aber nicht, da man nicht übermäßig viele Schiffe für den Angriff braucht. Rüsten Sie daher lieber alle Schiffssysteme auf und bauen Sie zu der üblichen Flotte aus Kuben eine zweite bestehend aus Harbingern.

Bringen Sie beide Flotten dann zum Nebel im Südosten und lassen Sie die Harbinger (Sensoren-Aufrüstung ganz wichtig!) die zahlreichen Verteidigungsgeschütze und die Mutter-Stationen um den Nebel attackieren. Die Kuben halten sich im Hintergrund und wehren Angriffe auf die Harbinger ab.

Sind erstmal alle Gebäude des Gegners vernichtet, muss man 10 Verteidigungsgeschütze rund um den Nebel errichten. Führen Sie dazu direkt mindestens drei Assembler heran, die dann mit dem Bau beginnen.

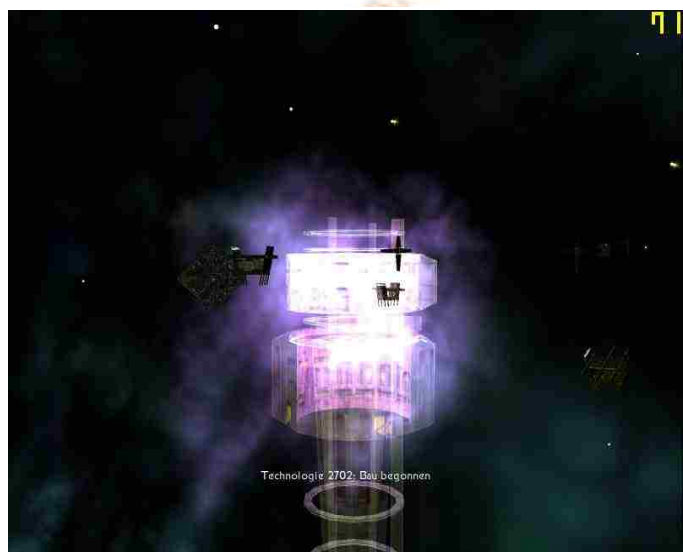
Unterdessen kann die Flotte zum nahen Planeten fliegen, wo man die kleine Basis der 8472 findet, die kaum verteidigt wird, so daß auch hier die Harbinger die beiden Mutter-Komplexe ;-)

vernichten und die Kuben dann die restliche Basis auseinander nehmen können.

Nervig sind dann vor allem die regelmäßig auftauchenden Schiffe der Spezies 8472 im Nordosten. Diese fliegen nämlich direkt zum Nebel, so daß man die dortigen "Geschützbauer" nicht ganz wehrlos zurücklassen sollte, denn der Gegner bringt immer drei Artillerieschiffe mit, gegen die die Geschütze natürlich nichts ausrichten können!

Sind dann aber alle zehn Geschütze errichtet, soll man noch drei Assembler zum Nebel bringen, was dann aber schon direkt erledigt ist (zumindest solange man keinen bei einem Angriff verloren hat).

Übrigens: Hat ein Diamond ein Schiff des Gegners kurzfristig unter Ihre Kontrolle gebracht, kann man damit natürlich nicht viel anfangen. Befehlen Sie daher am besten direkt die Demontage, was dazu führt, dass das Schiff an Ort und Stelle mit der "Auflösung" beginnt!



Mission 8: Flutwelle

Fassen Sie nach dem Start alle normalen Kriegsschiffe zu einer Flotte zusammen, die Sie vor dem Nexus postieren. Die beiden Führungsschiffe "versteckt" man am besten tief in der Basis, damit die Gegner nur schwer an sie herankommen.

Die Angriffe der Spezies 8472 sind mitunter recht fordernd, sollten aber nicht zu übergroßen Problem führen, so daß man relativ ruhig die Basis am südlichen Rand aufbauen kann. Zur Sicherheit sollten Sie an den Seiten der Basis trotzdem einige Verteidigungsgeschütze errichten, denn ab und an greifen ein paar einzelne Schiffe auch hier an. Nehmen Sie dann baldmöglichst den nahen Planeten nordöstlich des Nexus ein und lassen Sie die Ressourcenkollektoren hier bei Bedarf



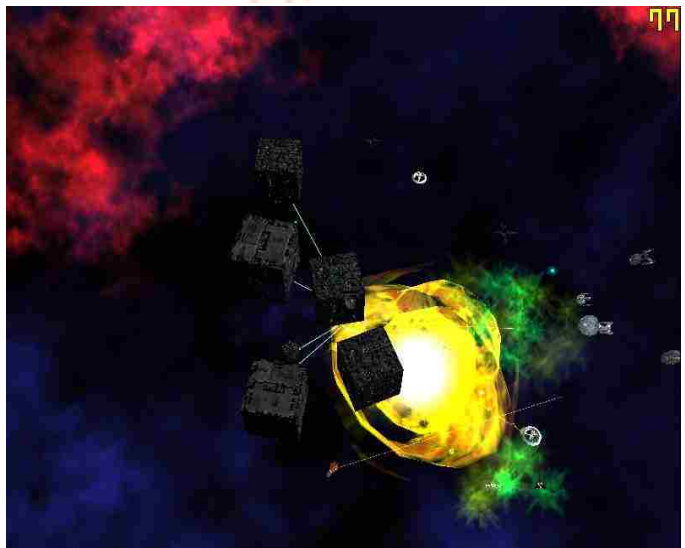
durch die Flotte schützen. Weiterhin sollte man auch bald den bewohnbaren Planeten im Südwesten kolonisieren und beim nahen Di-Mond einen weiteren Nexus und einen Ressourcen-Verarbeitungsknoten errichten. Das sollte dann zu einem gut dimensionierten Ressourcenstrom führen, so daß man gleichzeitig die Forschung massiv vorantreiben kann (außer der Regeneration und den Diamond-Spezialwaffen sollte man aber nichts erforschen, da man gegen die Spezies 8472 kaum Spezialwaffen einsetzen kann!) und mit dem Aufbau zweier Flotten beginnen kann. Die Erste besteht wie üblich aus diversen Kuben und die Zweite aus Schiffen der Harbinger-Klasse. Die ausschwärmenden Detektoren sollten dann alsbald die ersten gegnerischen Gebilde orten können.

Vernichten Sie am besten zuerst die einzelnen Geschütze nördlich der Basis, welche das weitere Ausschwärmen der Detektoren meist etwas blockieren!

Fliegen Sie dann die kleineren Basen des Gegners an und kämpfen Sie sich langsam Richtung Nordosten vor, wo man den Dimensionsspalt findet. Sind alle gegnerischen Einheiten vernichtet, endet die Mission, so daß man zuletzt einfach nur mit purer Anzahl den Gegner aufreiben muss. Nebenbei: Sehr interessant ist die Tatsache dass man die Schiffe der Föderation in den Borg-Werften reparieren und auch Crew-Verluste durch Drohnen ausgleichen kann..! "Erster Offizier Drohnen-Zombie..!" :-X

Mission 9: Rachen des Todes

Mal wieder eine kleine Hamster-Mission, die man aber deutlich aktiver angehen muss, als man vielleicht vermuten könnte. Im späteren Verlauf kommen zahlreiche Gegner durch den Spalt und fliegen direkt bis in Ihre Basis. Versucht man jede Ressourceneinheit zu sparen, wird einem dann die Basis böse um die Ohren fliegen! Senden Sie daher nach dem Start direkt die beiden Flotten zur Spalte und lassen Sie diese dort patrouillieren. Die beiden Führungsschiffe bleiben natürlich in der Basis und halten sich bei den Föderationsstationen auf, die man nicht verlieren darf.



Bringen Sie dann erstmal den Dilithium- und Metall-Abbau in Gang. Bauen Sie dazu weitere Frachter, so daß an jedem Mond mindestens drei Frachter "saugen" und zusätzlich eine orbitale Fördereinrichtung um den Planeten Demeter. Da man die Föderationseinheiten hier nicht zum Aufbau einer Basis nutzen kann, muss man wohl oder übel auf die Borg setzen. Bauen Sie dazu den Nexus am besten direkt hinter die Verteidigungslinie gen Westen, womit diese dann deutlich gestärkt wird, da die schwächlichen Geschütze die gegnerischen Schiffe im Vorbeiflug meist nur "ankratzen" können.

Den zweiten Assembler sollte man unterdessen schon zum Spalt schicken, denn dort findet man einen lila Di-Mond, so daß sich der Aufbau eines kleinen Postens durchaus lohnt. Zusätzlich ist die gegnerische Präsenz zu Beginn noch gering,

so daß der Assembler auch ohne Begleitschutz gut ankommen sollte. Übrigens: Ein gleichzeitiger Abbau von Metall durch eine Fördereinrichtung und Ressourcenkollektoren ist nicht möglich, so daß der Metall-Vorrat hinter dem Dilithium-Lagerbestand hinterherhinken wird, was man später aber durch einen Borg-Recycler etwas kompensieren kann. Während man dann langsam die Borg-Basis aufbaut, sollte man die Konstruktionsschiffe der Föderation dazu nutzen den Verteidigungswall zu stärken. Obgleich die Pulsphaser-Kanonen dem Gegner nicht übermäßig schaden können, sollte man aber doch zahlreiche errichten um die Verteidigung zu stärken, denn eine große Zahl kann doch manches gegnerische Schiff stark beschädigen oder komplett vernichten, wenn es beim Spalt schon beschädigt wurde.

Zudem hilft einem die Eigenheit der gegnerischen Schiffe, die oft scheinbar nicht recht wissen, wo sie denn hin wollen und so kreuz und quer durch Ihre Basis fliegen. Oftmals greifen Sie dann aber keine verwundbaren Stationen an, sondern kehren zum Verteidigungswall zurück und greifen dort dann an. Beim Spalt empfiehlt es sich dann möglichst nahe einen Nexus zu errichten, damit man möglichst viele gegnerischen Schiffe schon an der Quelle vernichten kann.

Lassen Sie zudem den Assembler nach der Errichtung des Ressourcen-Verarbeitungsknotens beim Di-Mond weitere Energie-Kanonen rund um den Spalt errichten. Diese sind zwar nicht sonderlich effektiv, ziehen aber doch einen großen Teil des Feuers auf sich, so daß die eigenen Schiffe hier etwas entlastet werden.

Diese sollte man zudem nicht nur durch Forschung in der Schiffserweiterungswerft unterstützen, sondern auch durch regelmäßige Verstärkung in Form von Kuben.

Um diese Verstärkung zu ermöglichen, sollte man in der Hauptbasis stets einige Kuben zur Verteidigung bereit halten, die eingedrungene Gegner abschießen oder zumindest ablenken, denn teils greifen zahlreiche Schiffe gleichzeitig die Werften an, was böse enden kann!

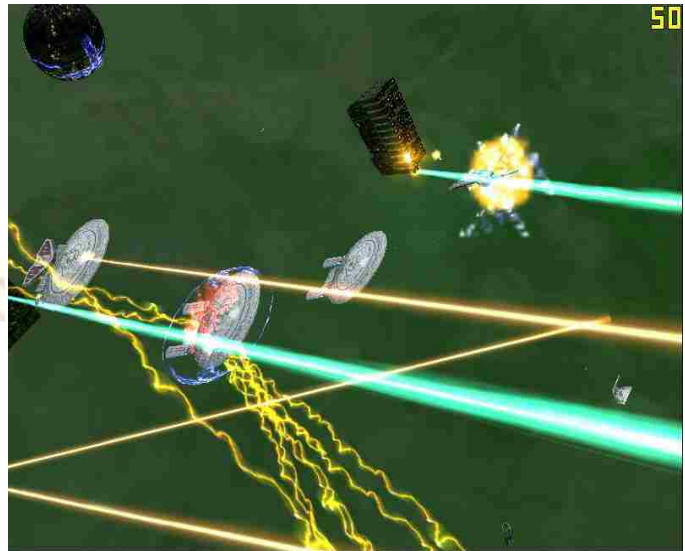
Sobald man dann den Ausbau und die Forschung weitgehend abgeschlossen hat und nur noch ab und an neue Schiffe bauen muss, beginnt dann die "Hamster-Phase". Beschleunigen kann man diese durch den Bau weiterer Posten, die allesamt durch einen Nexus und einige Kuben verteidigt werden sollten, was dann aber wieder kurzfristig weitere Ressourcen bindet und auch einen erhöhten "Verwaltungsaufwand" bedeutet. Das bleibt also jedem selbst überlassen, unbedingt notwendig ist es nicht.

Wichtig ist hingegen, dass man später fünf Scout-Schiffe der Föderation baut und diese durch den Spalt sendet, was jedoch keine Herausforderung darstellt! Kurz vor Erreichen der "magischen" 20.000er Grenze beim Metall-Vorrat kann man natürlich den Abbau einiger Gebäude etwas "abkürzen", da die Mission dann sofort endet. Interessant ist hier übrigens die Möglichkeit einen Kubus die Enterprise "etwas assimilieren" zu lassen, was letztere nicht sonderlich stört, dem Kubus aber die Spezialfähigkeit Corbomit-Reflektor einbringt. Lässt man dann auch noch weitere Kuben den Ursprungskubus assimilieren, kann man diese Fähigkeit auf die Flotte verteilen und so deren Schlagkraft erhöhen, was vor allem beim Spalt sehr nützlich ist!



Mission 10: Spalten

Die Mission beginnt mal wieder sehr chaotisch, man wird in der Einführung nämlich überhaupt nicht über die zahllosen Siegbedingungen informiert - prima! Also erstmal zur USS Incursion: Diese Schiffsklasse wird freundlicherweise natürlich nicht im Handbuch verwendet und fristet in dieser Mission ein einsames Zuhause. Man kann mit ihm jedoch völlig unbehelligt die Karte aufklären, zumindest wenn man das Schiff "tarnt". Halten Sie dazu das Schiff vorerst im hinteren Teil der Basis. Beim ersten Angriff durch ein größeres gegnerisches Schiff aktiviert man dann die Spezialfähigkeit und klickt auf das fremde Schiff. Ist es innerhalb der



"Wirkungreichweite", nimmt die Incursion das Aussehen des gegnerischen Schiffs an und ist ab dann getarnt und zwar bis man die Tarnung explizit deaktiviert, also ohne Zeitbegrenzung! Achtung: Feindliche Minen erkennen den "Wolf im Schafspelz". Das sollte aber kein gravierendes Problem darstellen, denn die Incursion ist schnell genug um den Minen zu entkommen, so daß man nur darauf achten muss, dass man sie nicht direkt neben einer Mine "parkt"! Stellen Sie daher auf Alarmstufe Grün um und lassen Sie erst dann das getarnte Schiff auf Erkundungstour gehen.

Dann zur Ressourcenversorgung: Diese wird durch ein Handelsschiff der Föderation gesichert, man sollte also schnellstmöglich eine Handelsstation errichten. Kurz darauf kommt dann das speziell präparierte Schiff, die Berytus, herbei, dass dann in regelmäßigen Abständen abwechselnd jeweils 500 Einheiten Dilithium und Metall herbeischafft.

Weitere Frachtschiffe können diesen Flug nicht bewerkstelligen, so daß man sich deren Bau sparen kann, sich aber dafür sehr um die Berytus kümmern muss!

Wichtig ist deshalb der Aufbau der Basis. Errichten Sie am besten nördlich des Spaltes die Borg-Basis, wobei dem Nexus als extrem wichtiger Abwehrfaktor eine besondere Rolle zukommt (Abstand zu den oberen Stationen lassen, damit man unterstützend einige Geschütze um den Nexus errichten kann!) und östlich eine Sternenbasis. Letztere sollte dann die Verteidigung nach Osten hin organisieren, bauen Sie deshalb zusätzlich noch einige Phaserkanonen um ein Durchbrechen feindlicher Schiffe zu vernichten, womit man dann auch dem Basisinneren bzw. vor allem der Handelsstation etwas Sicherheit gibt, welche man aber zusätzlich mit einigen Geschützen stärken sollte!

Außer der Sternenbasis und der Handelsstation sollte man dann aber keine weiteren Föderationseinrichtungen bauen, denn man hat nicht genügend Ressourcen um beide Rassen "hochzuziehen" und da die Borg-Schiffe deutlich stärker sind, ist es eben nur logisch diese zu favorisieren! Sammeln Sie dazu dann wieder erstmal alle Kampfschiffe in der Flotte, geben Sie KI- und Formationsbefehle. Zusätzlich sollte man sofort einen, hier wirklich extrem nützlichen, Trick anwenden: Lassen Sie die Kuben den Corbomit-Deflektor der Enterprise assimilieren.



Das tut jener nicht weh, erhöht die Schlagkraft der Kuben jedoch enorm, da die starken Biopulsstrahler der Spezies 8472, die bereits auf Stufe 3 aufgerüstet sind, auf deren Schiffe zurück gelenkt werden!

Ziehen Sie dann die Enterprise und den Königinnen-Diamond tiefer in die Basis zurück.

Den Diamond der Borg-Königin kann man jedoch öfter mal gut gebrauchen, wenn eine größere Flotte des Gegners Ihre Basis attackiert und ein Gebäude besonders als Ziel auserkoren hat. Lassen Sie den Diamond dann die Schild-Remodulation anwenden, wodurch das Ziel eine Zeit lang sicher ist und man zwischenzeitlich die Angreifer mit etwas Glück abwehren kann. Nützlich ist das natürlich vor allem beim Nexus, den man "an der Front" platzieren sollte um die anfänglich geringe Feuerkraft Ihrer Armada auszugleichen.

Errichten Sie dann schnellstmöglich alle wichtigen Borg-Gebäude. Sobald man mit der Produktion von Kuben beginnen kann, sollte man dann auch einen "opfern" und ihn zum Technologie-Assimilator senden, wo dann der Corbomit-Deflektor "erforscht" wird, welcher dann sofort in jedem Kubus vorhanden ist, so daß man nicht ständig die Enterprise zur Technologie-Assimilation missbrauchen muss. Der Kubus wird dann zwar unweigerlich "recycelt", man bekommt aber wenigstens noch einige Ressourcen zurück und erspart sich etwas "Handarbeit".

Das ist auch bald sehr wichtig, denn die gegnerischen Angriffe werden bald immer stärker. Wichtig ist es daher, dass man die Flotte stets im Blick hat, Reparaturen rechtzeitig anordnet, notfalls manuell den Corbomit-Deflektor aktiviert und vor allem auch die Forschung schnellstmöglich vorantreibt. Wichtig ist hier zunächst die Schild-, Waffen- und Antriebsverbesserung. Weiterhin sollte man im Folgenden nur noch Kuben bauen. Taktische sind zwar etwas schlagkräftiger, aber nicht unbedingt besser. Der begrenzte Ressourcenfluss könnte da zu schnell zum Engpass werden! Letzter immens wichtiger Punkt sind die zusätzlichen Spalten Beta und Gamma. Durch alle drei versucht im Verlauf der Mission eine kleine Flotte des Gegners zu fliegen. Diese besteht meist aus zwei Kreuzern, zwei Kriegsschiffen und einem Behemoth, also keinem unüberwindbaren Hindernis.

Problematisch sind jedoch die "Zeitfenster", die zwischen Benachrichtigung und Ankunft einer gegnerischen Flotte bei einem Spalt liegen. Da man kein Warpantrieb benutzen kann, muss die Reise zunächst mit Impuls vonstatten gehen. Später kann man zwar ein Transwarp-Tor nutzen, doch dessen Bau dauert natürlich recht lange, so daß man für die zweite Flotte kaum ein Tor zur Verfügung haben wird. Die Abwehr der ersten Flotte, die durch Tor Alpha will, ist noch absolut einfach, da die Gegner mitten durch Ihre Basis fliegen wollen, was Sternenbasis/Nexus und die Flotte noch sehr gut zu verhindern wissen. Später bei Tor Beta, dessen Position man dann glücklicherweise durch "Peil-Kreise" auf dem Radar gezeigt bekommt (genau wie die Position der feindlichen Flotte, leider aber nur in größeren Zeitintervallen), wird es aber schon mitunter extrem knapp. Da die Kuben selbst mit einfacher Verbesserung des Antriebs noch recht langsam sind, muss man sofort nach Erhalt der Nachricht reagieren (zumindest sofern man noch kein Transwarp-Tor hat bzw. dessen Vollendung kurz bevor steht). Speichern Sie zunächst einmal, denn ein kompletter Neustart ist natürlich ärgerlich (wenngleich bei dieser komplexen Mission vielleicht eine sehr gute Empfehlung). Schicken Sie dann sofort alle verfügbaren Kuben in Richtung des Tores los, wobei man schon mindestens deren sechs bis acht haben und erste Aufrüstungen abgeschlossen sein sollten! Praktisch ist natürlich ein Fusionskubus, den man hier erstmals bauen kann. Dessen Reisegeschwindigkeit ist nämlich gleichzusetzen mit der eines normalen Kubus, dafür ist die Feuerkraft jedoch mehr als beeindruckend, da man jedes feindliche Schiffe binnen weniger Sekunden völlig vernichten kann, was bei der Abwehr der anfliegenden Flotte sehr praktisch ist!



Der Flug ist dann auch nicht frei von Hindernissen, denn zahlreiche feindliche Schiffe kreuzen meist den Weg der Flotte,

so daß man mit Adleraugen über die Kuben wachen muss. Lassen Sie auf keinen Fall die Flotte für einen Angriff abwehren, sondern vielmehr einfach durch gegnerische Flotten hindurchfliegen.

Aktivieren Sie notfalls noch den Deflektor, was in Verbindung mit den Phasern und Torpedos, die natürlich auch im Vorbeiflug abgefeuert werden, schon meist reicht um feindliche Schiffe zu vernichten. Nervig und unvermeidbar sind indes jedoch die "Psionischer Wahn"-

Waffen, die einem kurzfristig die Kontrolle über die Kuben entreißt und diese zum Stillstand bringen. Versuchen Sie in diesem Fall so schnell wie möglich den angehaltenen Kubus zu selektieren, was auch oft direkt nach einigen Sekunden wieder möglich ist, da der "Zauber" nicht lange wirkt. Lassen Sie das Schiff dann natürlich sofort wieder Kurs auf die Spalte nehmen, denn Zeit ist Sieg! Zusätzlich zur "holprigen" Anzeige auf dem Radar, kann man auch noch die Incursion zu der anfliegenden Flotte schicken und diese begleiten lassen, was einem dann aber nicht



von der Überwachung der herbeieilenden Kuben abhalten darf. Hat die Flotte erstmal den leicht verteidigten Spalt erreicht, ist es schon fast geschafft, denn die in Zweiergruppen anfliegenden Gegner sind doch recht schnell vernichtet, womit dann auch eine weitere Siegoption erfüllt ist. Ziehen Sie dann die Kuben zur Basis zurück, wo Reparaturen und Verstärkungen der Flotte vorgenommen werden. Da gegen Ende die Angriffe auf die Basis recht kontinuierlich erfolgen, sollte man die Flotte für die Verteidigung der Spalte Gamma rüsten indem man ein Transwarp-Tor baut, so daß man die Flotte bis zum Auftauchen der dritten Flotte zur Basisverteidigung einsetzen kann. Sobald die Nachricht vom Anflug der Flotte dann eingetroffen ist, sollte man die Flotte durch das Transwarp-Tor zum Spalt schicken, wo man die minimale feindliche Präsenz ausradiert. Mit Hilfe der Incursion kann man dann zwar auch der 8472-Flotte entgegen fliegen, bei genügend Feuerkraft im Rücken (Stichwort Fusionskubus) ist das dann aber nicht unbedingt entscheidend, so daß man die Gegner auch nahe der Spalte empfangen kann.

Sind dann alle drei Spalten gesichert, fällt erstmal der Zeitdruck völlig ab, so daß man ab jetzt nur noch die kontinuierlichen Angriffsströme des Gegners, wenn überhaupt, fürchten muss.

Wurde die Angriffsflotte bei der Vernichtung der dritten 8472-Flotte kaum beschädigt, sollte man diese direkt Richtung Norden zur zweiten gegnerischen Basis senden. Diese wird kaum verteidigt, so daß ein Fusionskubus kinderleicht durch die Anlage fegen und alle wissenschaftlichen Gebäude und damit auch die Schiffsaufrüstungen des Gegners zerstören kann. Lassen Sie dann alle Schiffe zur Basis zurückkehren, wo man sich für den finalen Angriff auf den Verursacher der Spalten vorbereitet. Diese riesige "Mutter" besitzt enorme Feuerkraft, die jedem Kubus erschreckend schnell den Garaus macht! Hat man noch genügend Ressourcen (oder Zeit) sollte man einen zweiten Fusionskubus (von einem taktischen Fusionskubus als Höhepunkt der Borg'schen Vernichtungsmaschinerie will ich gar nicht erst reden ;-) bauen und warten bis das Transwarp-Tor wieder aufgeladen ist. Öffnen Sie dann einen Spalt nahe der Hauptanlage des Gegners und senden Sie alle verfügbaren Kuben und den Diamond der Königin (alternativ natürlich auch einen anderen, der die Schilde remodulieren kann) hindurch. Beim Anflug sollte man dann den ersten Kubus mit dem "Super-Schild" segnen und dann direkt auf den Spaltmacher zufliegen, den man als einziges Ziel schnellstmöglich angreifen sollte. Ein Fusionskubus macht aber doch recht schnell dem ganzen Treiben ein Ende, Wahnsinnsfeuerkraft!

Dass war's dann aber auch schon. Die Kampagne endet ohne irgendwelche Rendervideos sehr unspektakulär, sehr schade..!

© A. Neumann 2005