Star Trek Armada 2

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 anisotroper 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 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 „dreidimensionaleren“ 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 bös 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!
- Savegames: Entpacken Sie den Ordner in Ihr Armada 2 Verzeichnis, beachten Sie jedoch, dass beim Überschreiben eigene Savegames verloren gehen können!
  Download: Save.RAR (2 MB)



Text	A. Neumann (2005)
Screenshots	A. Neumann (2005)
Savegames	A. Neumann (2005)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

From:
https://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
https://www.kultloesungen.de/doku.php/starmada2

Last update: **2019/08/17 07:52**