Star Trek Armada 2 - Borgkampagne

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

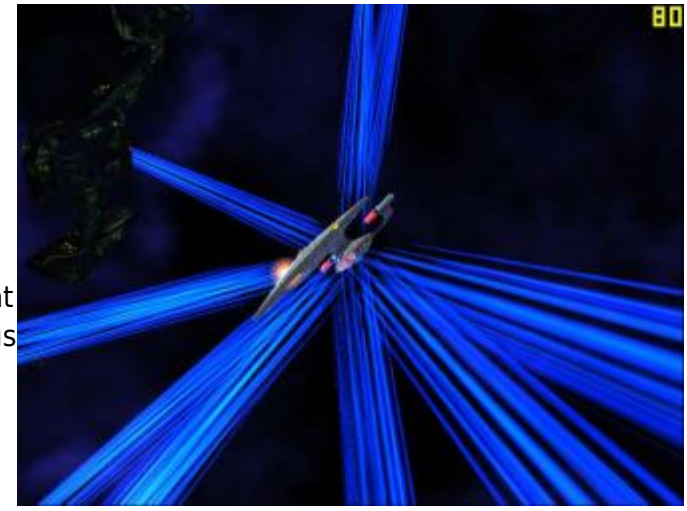


durchlassen. Eine „Kolonisierung“ des Planeten ist weniger wichtig, viel nützlicher ist es da schon, wenn man eroberte Kampfschiffe nicht direkt einmottet, sondern reparieren lässt. Diese können dann zusammen mit dem Diamond unerwartete Angriffe auf die Basis abwehren, so daß die Flotte nicht umkehren 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

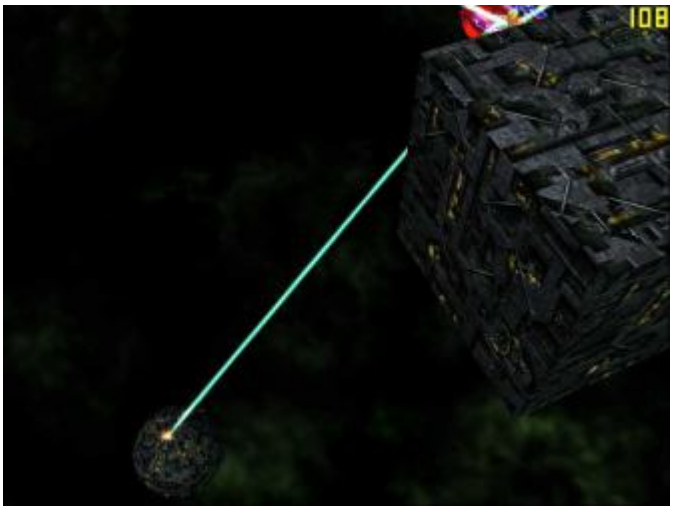


Senden Sie sofort zahlreiche Ressourcenkollektoren aus um Dilithium und Metall zu organisieren. Gleichzeitig baut man schnellstmöglich die Basis auf und schickt Detektoren auf Erkundungstour. Die Gegner sind beide vergleichsweise passiv, die Föderation hält Ihnen zunächst sogar noch die Spezies 8472 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, dass 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 rüberbeamen!!
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 genügen Drohnen zum Bau von neuen Schiffen hat (Ressourcen sind auf jeden Fall genügend da!). Während dem Angriff sollte man schon zusätzliche Schiffe bauen um gegebenfalls 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



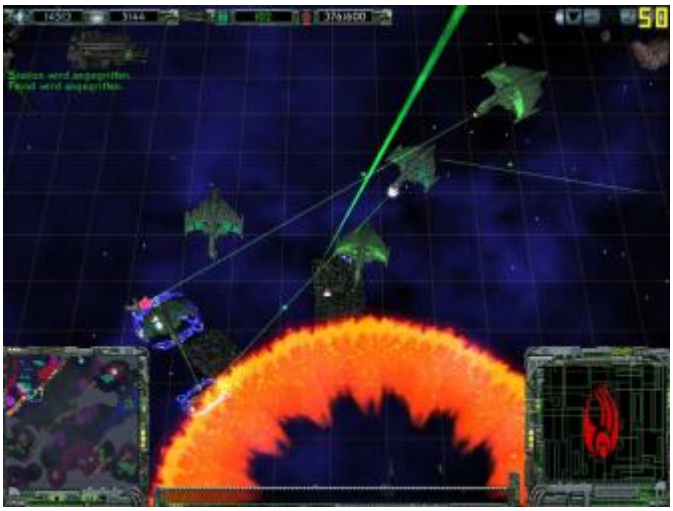
permanenten Angriffen auf Ihre Schiffe endet! Senden Sie daher sofort alle Schiff zum Durchgang im Norden und fangen Sie hier direkt alle feindlichen Schiffe ab.
Für den finalen Angriff auf die Basis der Fremden braucht man dann mindestens drei Flotten zu je 16 Schiffen.
Da die Assimilatoren den Auto-Assimilator hier nicht anwenden können, kann man gemischte Flotten aus „Sphere-n“ und Assimilatoren zusammenstellen. Zusätzlich sollte man eine weitere Prdouktionsmatrix bauen, denn dieser Gegner ist hier nur durch pure Masse zu vernichten!
Fliegen Sie daher, wie berits 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 Spionagesatteliten. 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 Asteroidendurchang 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 beschützt 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 beschützt, welche sich dann dank verbesserter Sensoren selbstständig die Verteidigungsgeschütze vornehmen kann. Angreifende Schiffe werden von der ersten Flotte

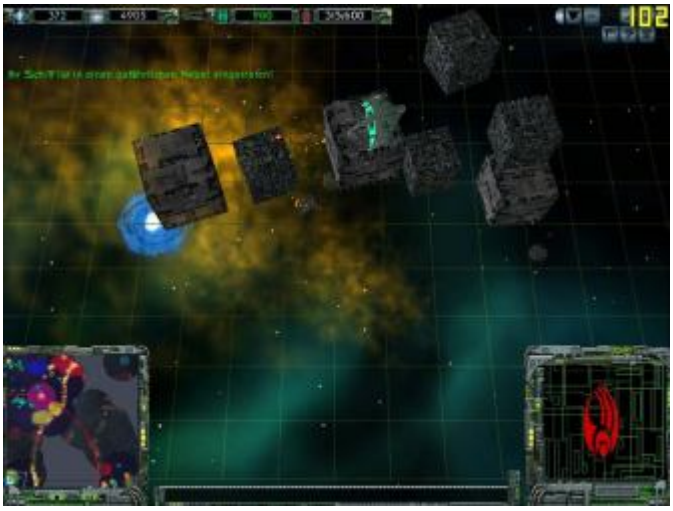


abgewehrt bis der Schutzwall vernichtet ist.
Danach ist es jedoch noch keineswegs getan, denn die gegnerische Basis wird von zahlreichen Schiffen verteidigt! Bauen Sie daher beständig weitere Schiffe, die Sie grüppchenweise heranbringen sollten um Verluste auszugleichen.
Wagen Sie sich nur langsam in 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 Schiff bleiben davor stehehn 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 Sepzies 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 garnichtmehr attackiert.
Um den Mond sollte man trotzdem zusötzlich 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 Spheren 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 Schiff 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 zusammmen 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.



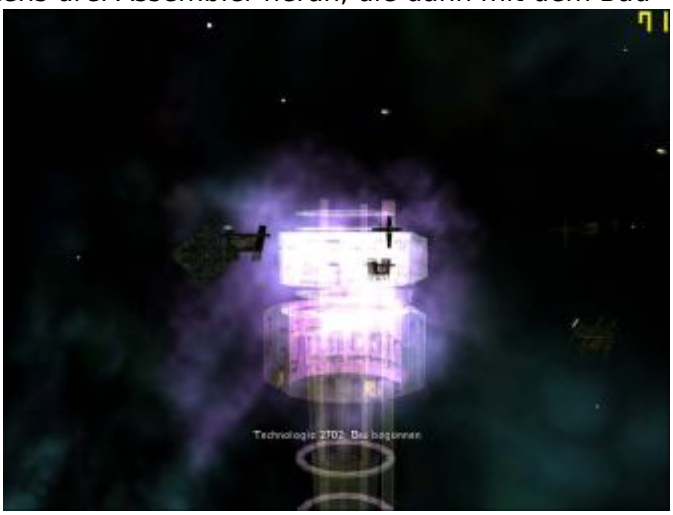
Dank des scheinbar endlosen Stroms an zivilen Schiffen nahe der Kartenmitte, sollte sich das Crewproblem bald als weniger drastisch herausstellen, so daß man die Basis schnell komplett ausbauen und mit der Forschungs beginnen kann. Zusätzlich sollte man sobald wie möglich immer weitere Kuben produzieren.
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, dass Forschungsinstitut nicht zu vernichten, bringen Sie vielmer Assimilatoren heran, die die Crew assimiliert, so daß man Drohnen hinüberbeamen kann. Ist die Sternenbasis 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 infach 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 dass, 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

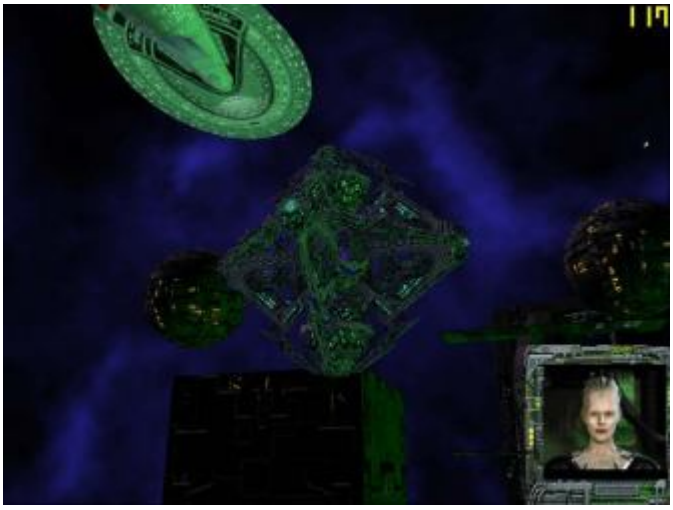
den Nebel errichten. Führen Sie dazu direkt mindestens drei Assembler heran, die dann mit dem Bau beginnen. Unterdessen kann die Flotte zum nahen Planeten fliegen, wo man die kleine Basis der 8472 findet, die kaum verteidigt wird, so daß auch hier die Harbinger die beiden Mutter-Komplexe 😉 vernichten und die Kuben dann die restliche Basis auseinandernehmen 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 Gegner 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

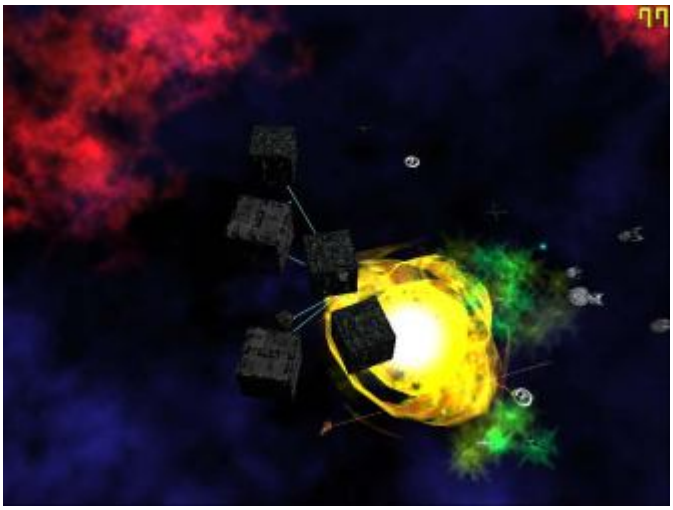
Fassen Sie nach dem Start alle normalen Kriegsschiffe zu einer Flotte zusammen, die Sie vor dem Nexus postieren. Die beiden Führungsschiffe „versteckt“ man am besten tief in der Basis, damit die Gegner nur schwer an sie herankommen.
Die Angriffe der Sepzies 8472 sind mitunter recht fordernd, sollten 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.



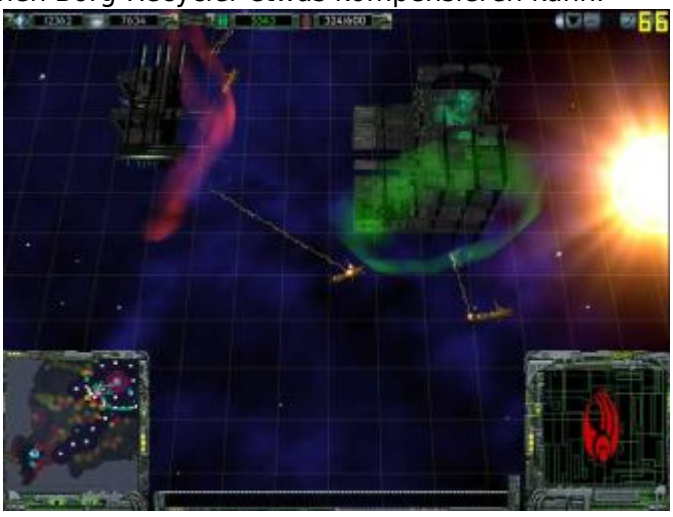
Nehmen Sie dann baldmöglichst den nahen Planeten nordöstlich des Nexus ein und lassen Sie die Ressourcenkollektoren hier bei Bedarf durch die Flotte schützen. Weiterhin sollte man auch bald den bewohnbaren Planeten im Südwesten kolonisieren und beim nahen Di-Mond einen weiteren Nexus und einen Ressourcen-Verarbeitungsknoten 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 könnne. 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..!“

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 ohe 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.



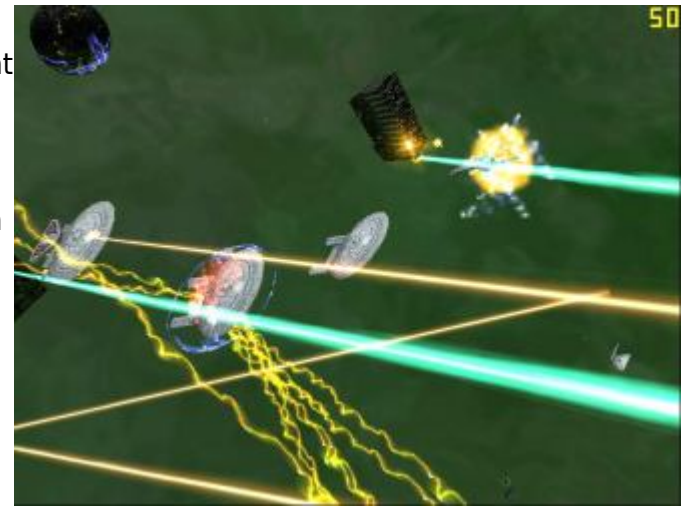
Während man dann langsam die Borg-Basis aufbaut, sollte man die Konstruktionsschiffe der Förderation dazu nutzen den Verteidigungswall zu stärken. Obgleich die Pulsphaser-Kanonen dem Gegner nicht übermäßig schaden können, sollte man aber doch zahlreiche errichten um die Verteidigung zu stärken, denn 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 Versträkung 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 assmilieren, 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. Mann kan 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 „Wirkungsreichweite“, 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.

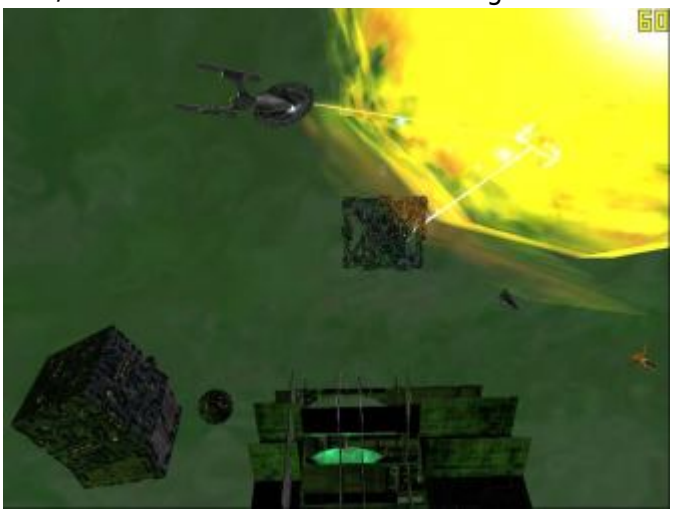


Errichten Sie am besten nördlich des Spaltes die Borg-Basis, wobei dem Nexus als extrem wichtiger Abwehrfaktor eine besondere Rolle zukommt (Abstand zu den überen Stationen lassen, damit man unterstützend einige Geschütze um den Nexus errichten kann!) und östlich eine Sternenbasis. Letztere sollte dann 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

IhreBasisattackiertundeinGebäudebesondersalsZielauserkorenhat.

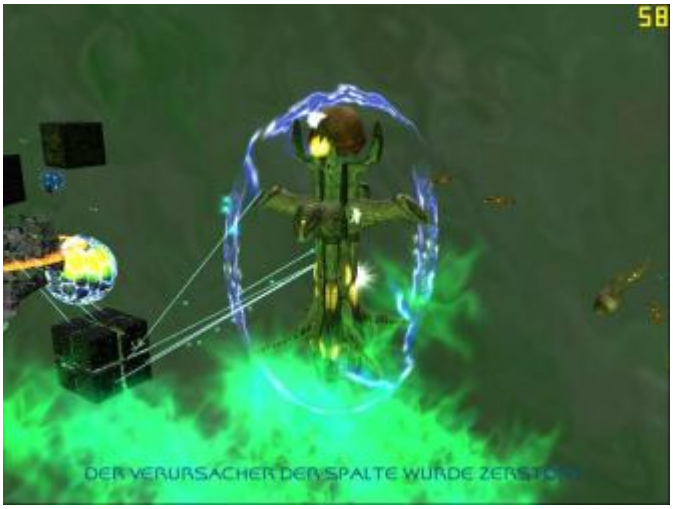


Lassen Sie den Diamond dann die Schild-Remodulation anwenden, wodurch das Ziel eine Zeit lang sicher ist und man zwischenzeitlich die Angreifer mit etwas Glück abwehren kann. Nützlich ist das natürlich vor allem beim Nexus, den man „an der Front“ platzieren sollte um die anfänglich geringe Feuerkraft 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 Hinderniss. 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 garnicht 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 wars dann aber auch schon. Die Kampagne endet ohne irgendwelche Rendervideos sehr unspektakulär, sehr schade..!

© A. Neumann 2005

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/starmada2bor?rev=1241463324

Last update: **2014/08/27 16:42**