Star Trek Armada 2 - Föderationskampagne

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 Sternenbasis zwei weitere Transporter. Unterdessen baut das zweite Konstruktionsschiff am nördlichen kleinen Planeten eine Extrakionseinheit, 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 vorbeischauen. 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 erst mal 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 kaputt schießen! 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 voran tasten 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 Warpantrieb 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 hinüber beamen 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 Durchgang südlich der Kartenmitte je etwa fünf Schiffe der Akira-Klasse postieren, denn die Borg greifen unverwüstlich 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 erst mal 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 Kampf-Schiffe 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 Latinum-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 theorethische 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 Geeschütze 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 in der nahen Flotte zu 16 Schiffen heran.
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.

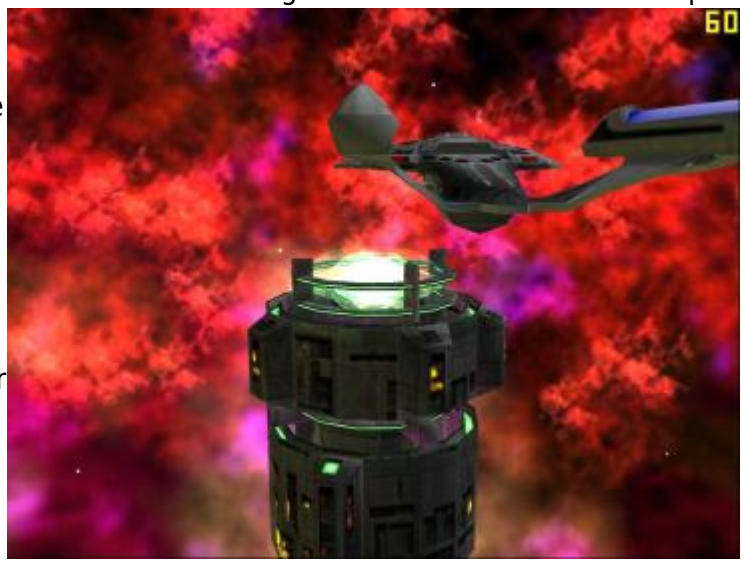
Mission 5: Auf ins Gefecht

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.



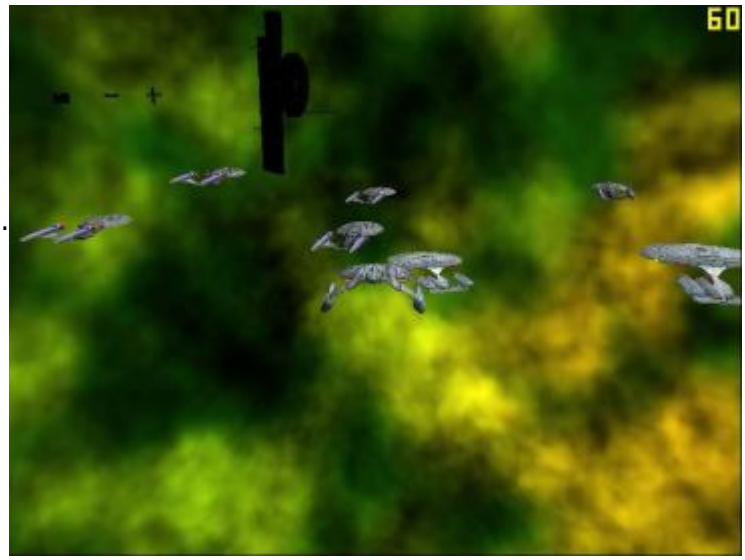
Da die Borg recht passiv agieren, kann man bald mit einer kleinen Flotte Richtung Nordwesten fliegen und dort hinter dem Nebel den lila Dilithium-Mond einnehmen. Errichten Sie eine Minenstation, die von mindestens drei Pulsphaser-Kanonen und einem Torpedo-Geschütz verteidigt werden.
Trotz der beiden 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 solle 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, dass 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 wiederstehen 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, dass 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

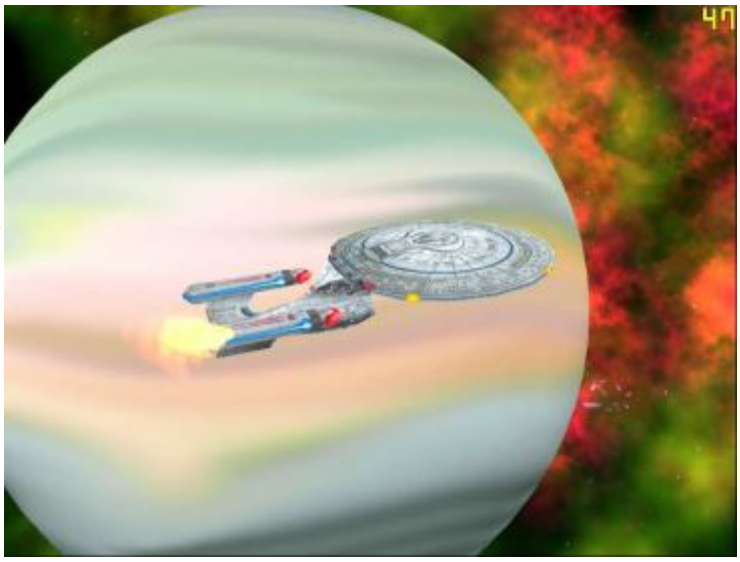
kommen, sollte man sofort zur Basis schicken, denn die Eroberung des Tores kann man auch ganz zum Schluss vornehmen.
Bauen Sie Ihre Basis um den Planeten herum und errichten Sie auch zahlreiche Verteidigungsgeschütze. Praktikabel ist auch eine zweite Sternenbasis, da man so schnell keinen Planeten kolonisieren 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, dass auch mittem 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 Torpedo-Geschütze 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 Konstruktionsschiff und beginnen Sie mit der Errichtung der Basis.

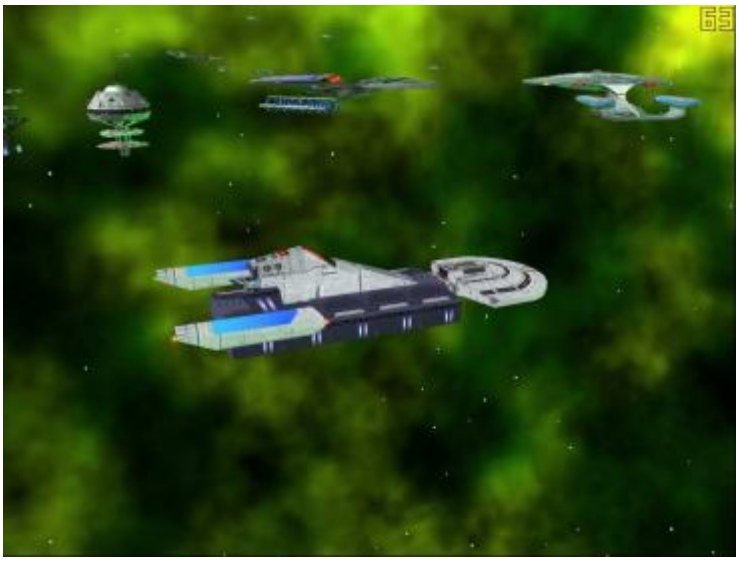


Sobald man eine Schiffswerft und die nötigen Gebäude errichtet hat, baut man die gegebene Flotte mit Schiffen der Akira- und Intrepid-Klasse aus und zusätzlich eine Zweitflotte aus gut fünf Schiffen der Steamrunner-Klasse. Gleichzeitig muss man die Basis mit einigen Verteidigungsgeschützen befestigen, 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 allegemein, 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 rifft 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

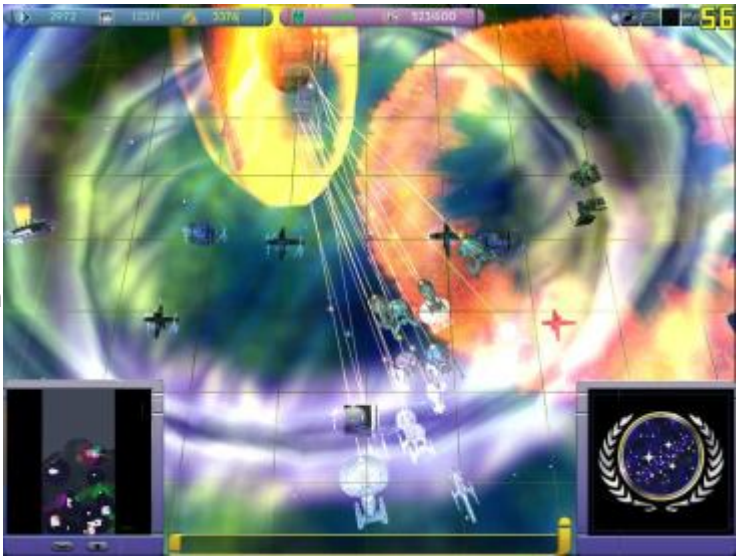


leichtes Spiel hat.
Nach einer Instandsetzung der Flotte kann man sich dann der Hauptbasis in der nordwestlichen Ecke annehmen, wo man mit 40 Schiffen alles komplett vernichtet. Endet die Mission dann nicht, muss man noch verstreute Borg-Schiffe jagen. Schicken Sie dazu am besten zu jedem Dilithium-Mond 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 Konstrktionsschiff 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 Durchang 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 Datenschiff treiben!), das man schon mal zum „befestigten“ Planeten schicken kann, da das Schiff ohne Warp-Antrieb nur recht langsam vorankommt!
Fleegen Sie dann mit einer Flotte in die nordwestliche Kartenecke und von dort aus Richtung Westen. Man trifft auf einen kleinen Sammelposten, der fast wiederstandslos 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 Datenschiff 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 Datenschiff, 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 Datenschiff 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 Datenschiff 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 Latinum-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 Latinum-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 amn 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



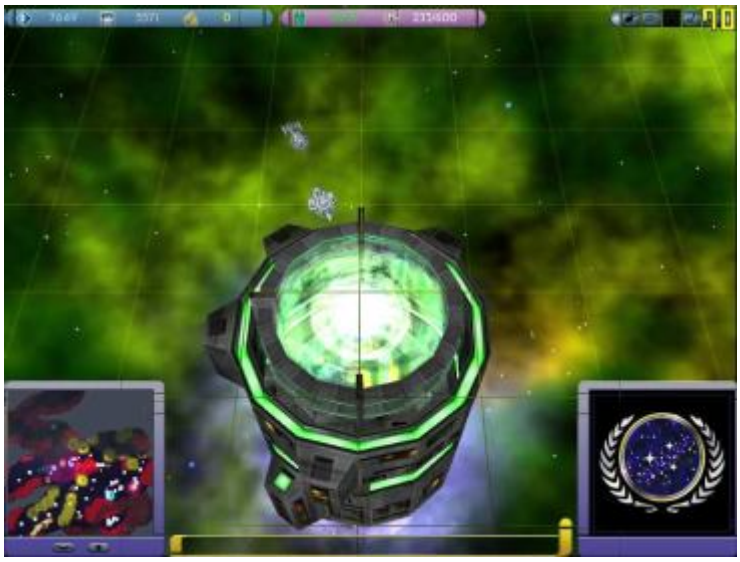
befolgen sollte. Wenige Minuten später erscheint nämlich plötzlich eine Flotte der Spezies 8472 quasi direkt in Ihrer Basis im Nordosten. Zwar kann man sich hier durch Aufstellung einige Geschütze dafür rüsten, doch der Einsatz des Stasisfeldes ist viel eleganter, da man damit die ganze Flotte festhalten 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 überquellt 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 wiederstandfähiger und schneller macht und so daß mit der Zeit immer mehr Schiffe überleben und fliehen können. Sie sollten sich unterdessen darauf konzenteieren, die Durchgange 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.
Zusäzlich 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...



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

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/starmada2fed

Last update: **2019/08/18 07:17**