Star Trek Armada 2 - Klingonenkampagne

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 Sternenflottenschiff - 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

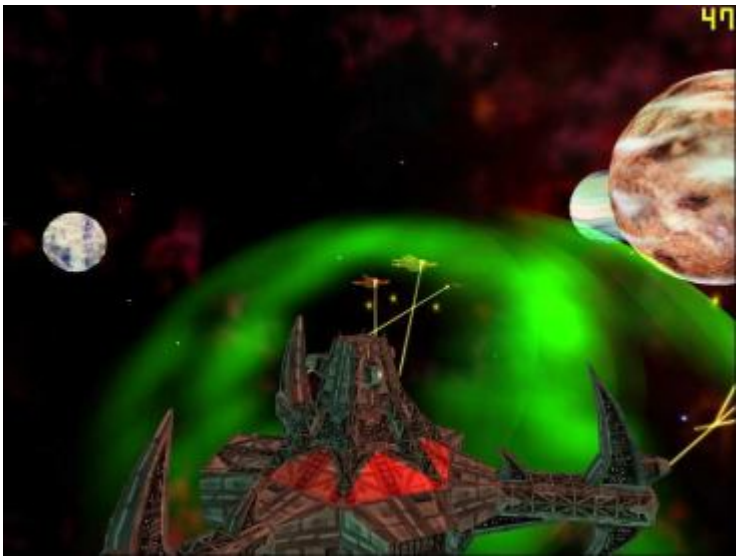
Cardassianer Saures gibt!
Während man den Planeten bevölkert und daneben eine Dilithium-Raffinerie errichtet, sollte man unentwegt weiter Schiffe bauen und eine zweite Angriffsflotte zusammenstellen, denn der Widerstand ist „anspruchsvoll“!
Sind beide Flotten durchs Wurmloch, fliegt man direkt Richtung 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 cardassianschen 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!



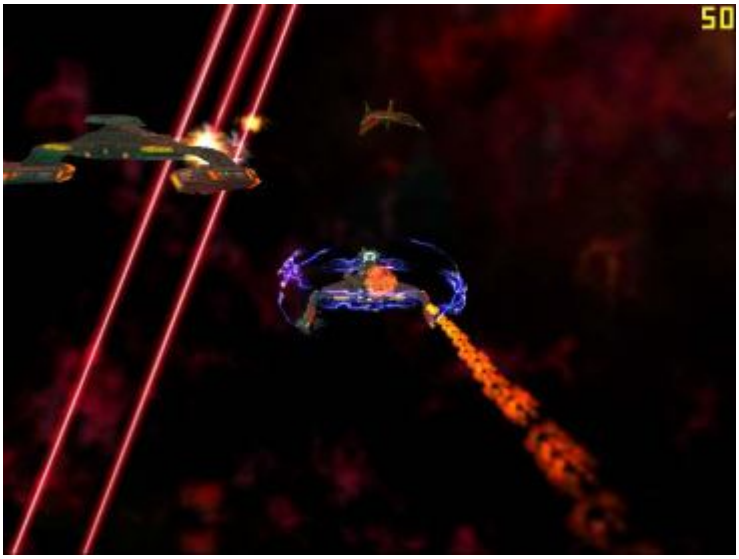
Die ersten Missionsziele sind noch schnell zu erfüllen, da sie einfach nur die üblichen Basis-Ausbau-Aufgaben kennzeichnen. Kurze Zeit später bekommt man dann aber drei Schlachtkreuzer zur Verstärkung geschickt, um die man sich besonders kümmern muss, da man mit ihnen allein die Planeten angreifen kann! 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 bombadieren 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 erfodert. 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 Konstruktionsschiff 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 Forschungs 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 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 Erfolgsnachricht 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.

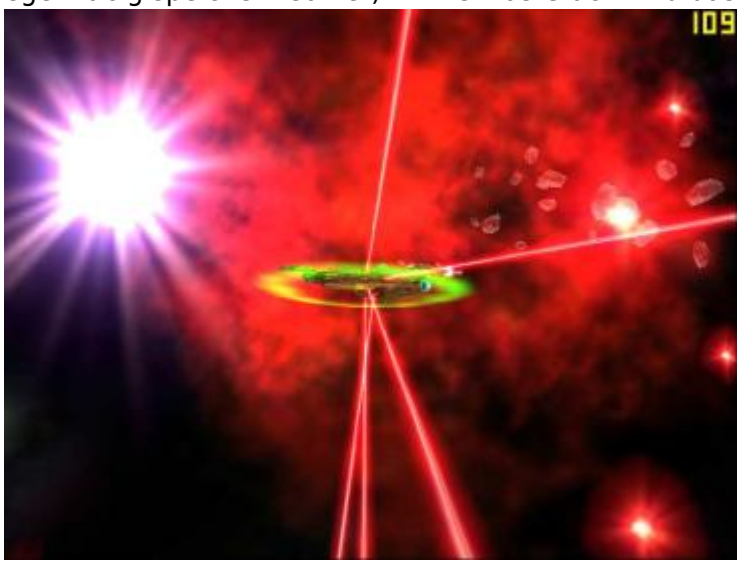


Weiterhin sollte man zahlreiche Späher der Nuq´Duq-Klasse aussenden, falls das „Tarnschiff“ doch woanders untergetaucht sein sollte.
Mit den beiden Flotten greift man dann die cardassianischen Anlagen um den Planeten herum aus nördlicher Richtung an. Nehmen Sie unbedingt auch einige Aufklärer mit, damit 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.
Alsbald 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 Warumloch, 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 überen 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 Cradassianern erschwert. Zunächst greift eine größere Flotte das Wurmloch an, das man dann von westlicher Seite her wieder erobern sollte.

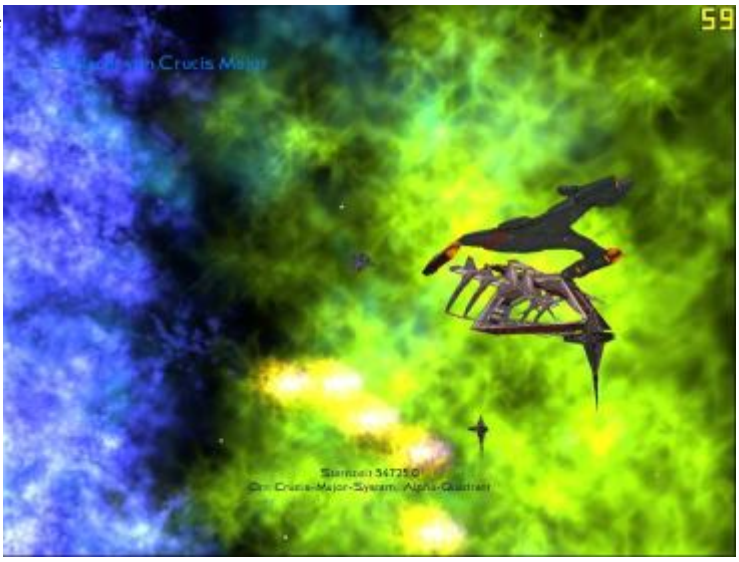
Zusätzlich kommen aus östlicher Richtung mehrfach einzelne Kriegsschiffe herbei, die dann die Angriffsflotte gut abwehren kann, denn ein weiterer Angriff auf die cardassianische Hauptbasis ist nicht mehr nötig.
Eskortieren Sie dann das Schiff einfach bis zur Sternenbasis. Im westlichen Teil erfolgen 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 Notfallsmassnahme 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 Schiffen, 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 bestätig 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 hintern 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 geich 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 Eingansgbereiches (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 „verklicken“ 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



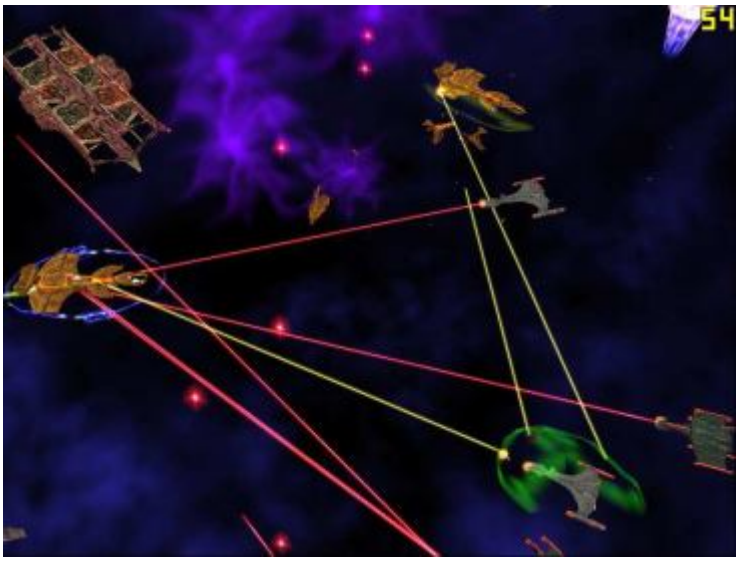
Bauen Sie direkt nach dem Start beim nahen Planeten die Basis auf und bringen Sie den Dilithium-Abbau mit drei Frachtern in Gang. Die bald erfolgenden Angriffe sind recht schwach, so daß man sie mit der gegebenen Flotte leicht zurückschlagen kann. Danach folgt eine längere Pause, so daß man ungestört 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 Moind 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 überen 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 Schlepptau haben und meist direkt ins Herz Ihrer Basis fliegen. Verstärken Sie diese gegebenfalls 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 Forschungs 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...

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/starmada2kli

Last update: **2019/08/18 07:19**