Star Trek Armada

Diese Komplettlösung basiert auf der deutschen Version 1.1 und dem mittleren Schwierigkeitsgrad. Die Screenshots wurden auf einem AMD Duron 750 @ 850 MHz, 256 MB RAM und einer GeForce2 MX gemacht.

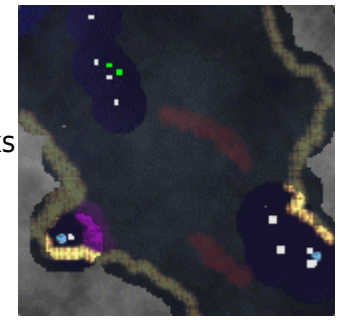
Folgende Datei enthält Savegames für alle Missionen. Entpacken Sie die Dateien in den save-Ordner in Ihrem ST Armada-Verzeichnis. Vergessen Sie nicht Ihre eigenen Savegames vorher zu sichern und beachten Sie, daß meine Savegames mit Version 1.2 erstellt wurden, sie könnten also mit Version 1.0 und 1.1 nicht funktionieren!

Save.RAR (1.35 MB)

PS: Sollte das Intro auf Sie etwas zusammengeschnitten wirken hier die Erklärung: All diese Ereignisse werden Sie in den Kampagnen erst erleben und dort in den 3D-Zwischensequenzen bestimmte Szenen noch einmal sehen.

Die Föderation

Mission 1: Vorahnungen



Fliegen Sie zunächst näher an den Planeten im Hintergrund heran und beginnen Sie dort mit dem Bau der Sternenbasis. Während das Konstruktionsschiff die Sternenbasis und später eine Dilithium-Minenstation baut erforscht man mit den drei Schiffen die Karte. Fliegen Sie etwa nach links oben, hier taucht die Premonition auf und man kann dann gleich die Borg-Schiffe attackieren.
Bevor dies jedoch geschieht muss man noch einige Dominion-Schiffe vernichten, die die Gegend unsicher machen.
Da die ersten Missionen lediglich als Tutorial betrachtet werden können, sollte es auch keine großen Probleme geben, sofern Sie nicht den schweren Schwierigkeitsgrad wählen.

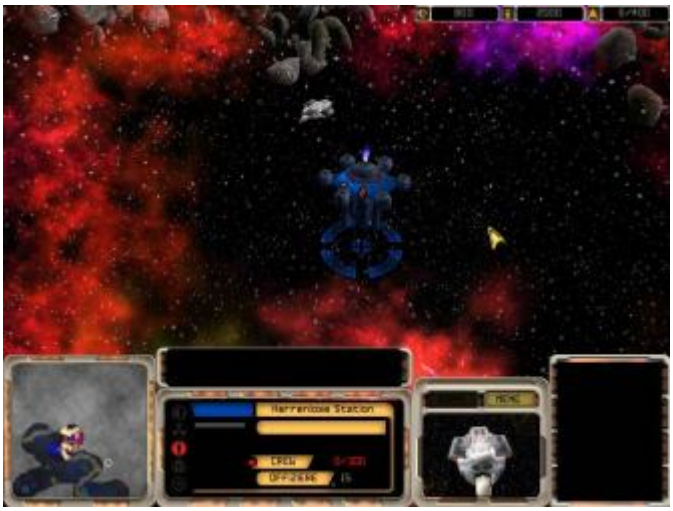
Mission 2: Wiedersehen im Paradies

Diese Mission ist an und für sich noch leichter als die Erste. Sie müssen eigentlich nur immer darauf warten, dass die die Son´A-Schiffe angreifen. Halten Sie die Schiffe einfach beisammen und Sie werden keine Verluste hinnehmen müssen.
Da nichts tun aber etwas langweilig ist, sollte man eine Minenstation und eine Werft bauen und gegebenenfalls einige neue Schiffe um die sechs restlichen Schiffe zu jagen, denn bis diese zur Basis kommen kann es etwas dauern.



Mission 3: Vendetta

Hier erst mal der Weg auf der Sternenkarte eingezeichnet. Nun zur genaueren Beschreibung: Diese Mission ist im Vergleich zu den letzten beiden schon fast richtig schwer! Zuerst muss man vollen Schub geben und schnell nach links in die blauen Nebel fliegen.
Für diese Mission sollte man mal einen Blick ins Handbuch werfen und sich die ganzen Nebelarten etwas näher zu Gemüte führen, da man diesmal viel durch Nebel fliegen muss.
Nachdem Sie zwei Nebel durchquert haben finden Sie auch schon das erste Wurmloch (werden immer auf der Karte links unten angezeigt).



Auf der anderen Wurmlochseite muss man dann wieder schnell auf Touren kommen um einen kleinen Vorsprung vor dem Klingonenpack zu erhalten. Fliegen Sie nach rechts an der Asteroidenwand entlang.
Die sich bewegenden Asteroidenfelder blockieren mit etwas Glück nur Ihre Verfolger aus. Fliegen Sie nach rechts, bis Sie hinter einem blauen Nebel ein verlassenes Dominion-Schiff und einen grünen Nebel finden.
Regenerieren Sie im grünen Nebel die Schilde beider Schiff und fliegen Sie dann am Asteroidenfeld oben nach links oben.
Hier findet man bald einen kleinen Durchgang der jedoch von einem roten Nebel versperrt wird. Hinter dem Nebel befindet sich eine Station. Fliegen Sie nun mit der Defiant schnell durch den Nebel und parken Sie sie so, dass sie die Station zerstören kann ohne im roten Nebel zu sitzen. Unterdessen werden die Klingonen die Verfolgung abbrechen und man kann in Ruhe warten bis die Station zerstört wurde - der Nebel verschwindet. Fliegen Sie nun zum nächsten Wurmloch.
Unterwegs werden Sie noch einen Ferengi-Marauder finden: Mitnehmen!
Auf der nächsten Wurmlochseite fliegt man nach oben und nimmt einen Son´A-Zerstörer ein. Etwas weiter oben findet man eine verlassene Sternenbasis der Föderation (Na so ein Zufall!!!). Natürlich übernimmt man die beiden Gebäude und rekrutiert neue Crewmitglieder. In der Werft werden die Schiffe repariert und weitere Defiant-Schiffe gebaut.



Mit den neuen Schiffen kann man die Angreifenden Bird of Prey leicht abwehren - wenn möglich sollten Sie jedoch auch das eine oder andere Schiff übernehmen um Ihre Armada weiter zu vergrößern.
Fliegen Sie dann nach oben und durch ein blaues Nebelfeld nach links.
Hier wird man noch ein paar mal auf Klingonen treffen und u.a. einen Kreuzer der Vor´Cha-KLasse erbeuten können.
Beim vorletzten Wurmloch sammelt man dann alle Schiffe und schickt wenn nötig beschädigte noch mal zur Werft.
Dann fliegt man durch das Wurmloch und lässt wenn möglich einen getarnten Bird of Prey (gekapert) die Gegend um das Wurmloch erkunden. Toral lauert hier natürlich noch einmal mit vier weiteren Bird of Prey-Schiffen. Schicken Sie nun zuerst alle Schiffe Ihrer Armada auf den Kreuzer von Toral und warten Sie er sich zurückzieht.
Verfolgen Sie ihn nicht, denn man kann sein Schiff nicht zerstören! Stattdessen vernichtet man seine Begleiter und begibt sich dann zum letzten Wurmloch.

Mission 4: Dunkle Omen



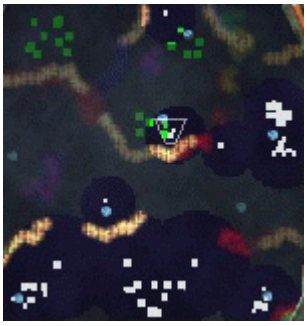
Diese Mission ist eigentlich eine reine Materialschlacht! Fliegen Sie deshalb zuerst mit der Enterprise alle besatzungslosen Schiffe an und beamen Sie einige Leute rüber.
Während die Enterprise zum nächsten Schiff fliegt, begibt sich das neu bemannte Schiff zur Werft zwecks endgültiger Reparatur.
Während die Enterprise neue Schiffe rekrutiert muß man unbedingt den Dilithium-Abbau wieder aufnehmen. Beamen Sie Leute auf die Transporter und schicken Sie so bald wie möglich einige Schiffe zum Schutz rüber.
Die Hauptbasis braucht keinen zusätzlichen Schutz, dafür sollte man noch eine Forschungsstation bauen und das zweite Konstruktionsschiff verschrotten.
Nachdem alle Schiffe bemannt wurden sollte man falls möglich (Personenmangel) einige neue Schiffe der Akira-Klasse bauen. Die Basis der Borg liegt ganz im Süden. Man sollte jedoch erst nach den ersten Angriffswellen der Borg zurückschlagen, denn man bekommt es u.a. mit assimilierten Föderationskreutzern zu tun.
Achten Sie unbedingt darauf, daß der Dilithium-Frachter der Borg nicht an Ihrem Mond das wertvolle Dilithium abbauen kann und Sie haben bald gewonnen. Da den Borg recht schnell das eigene Dilithium ausgeht und sie ja bekanntlich nichts an Ihrem Mond abbekommen können sie keine neuen Schiffe mehr bauen und man kann gefahrlos angreifen.
Nutzen Sie dabei die Enterprise, indem Sie sie mit aktiviertem Corbomit-Reflektor vorfliegen, das Feuer auf das Flaggschiff ziehen und dann die Enterprise zurückziehen.
Die Borg-Schiffe werden nun der Enterprise folgen und dabei auf Ihre restlichen Schiffe stoßen. Mit dem Kettenreaktionspulsar kann man nun den zahlreichen Borg-Schiffen schnell beikommen.

Pikanterweise kann man in der anscheinend letzten Mission noch nicht mal alle Schiffe bauen, das

läßt aber schon darauf schließen, daß man noch mal die Föderationsgeschicke lenken darf..!

Die Klingonen

Mission 1: Zu den Toren von Sto´Vo´Kor



Eigentlich wieder nur eine reine Materialschlacht.
Bauen Sie deshalb zwei weitere Dilithium-Frachter und schicken Sie sie mit einigen Vor´Cha-Kreutzern nach Westen zum Dilithium-Mond. Bauen Sie dann eine Schiffswerft und ein Waffencenter. Nachdem das Konstruktionsschiff diese Bauten abgeschlossen hat fliegt es nach Osten und baut dort am Dilithium-Mond eine Raffinerie und einige Disruptor-Kanonen.
Unterdessen beginnt man in der Hauptbasis mit dem Erforschen der Spezialwaffen und baut eine Flotte aus acht Vor´Cha und acht Bird of Prey-Schiffen auf.
Sobald diese Armada einsatzbereit ist, schickt man einige getarnte Bird of Prey-Kreutzer auf Erkundungsfahrt und folgt dann mit der Armada.
Die Borg bauen hier an vier Dilithium-Monden ab und versorgen damit eine Schiffswerft, die ständig neue Schiffe ausspuckt.
Fliegen Sie mit der Armada nun alle vier Monde ab und vernichten Sie die dortigen Anlagen. Dazu benutzen Sie zuerst die Poleron-Torpedos der Vor´Cha-Kreutzer.



Schießen Sie zuerst auf die beiden gefährlichsten Schiffe je vier Torpedos und greifen Sie dann erst mit den Bird of Prey-Schiffen an.
Während die schwereren Vor´Cha-Kreutzer das meiste Feuer auf sich ziehen, vernichten die Bird of Preys schwächere oder angeschlagene Schiffe die fliehen wollen.
Nach jedem „befreiten“ Dilithium-Mond sollte die Flotte Zeit zum regenerieren der Schilde bekommen oder gleich zurück zur Werft fliegen.
Hat man dann alle Monde gesichert werden die Aktivitäten der Borg bald abnehmen. Bauen Sie nun einfach noch acht Vor´Cha-Kreutzer oder falls Sie die Borg-Werft übernommen haben einfach zwei bis drei Kuben. Fliegen Sie nun in das Gebiet hinter dem Asteroidengürtel und vernichten Sie dort alle Anlagen.
Dann geht es durch den blauen Nebel zu den restlichen Borg-Anlagen.

Mission 2: Der innere Feind



Um Martoks Sternenbasis herum befinden sich zwei Reihen von Sensorstationen. Gleich nach Missionsbeginn wird der äussere Ring angegriffen und da eine Sensor-Phalanx keine Waffen hat haben die Angreifer leichtes Spiel.
Nach der ersten Angriffswelle haben Sie etwas Ruhe, bis die Torals Schiffe wieder angreifen und diesmal den inneren Ring vernichten. Bauen Sie deshalb sehr schnell einen Dilithium-Raffinerie und zusätzliche Dilithium-Frachter.
Nun haben Sie die Wahl zwischen der Installation von Gefechtstürmen und dem Bau von Schiffen. Beides gleichzeitig wirklich effektiv zu betreiben ist nicht möglich, wobei der Schiffsbau jedoch die leichtere Alternative ist.

Schiffsbau:
Bauen Sie eine Werft und ein Waffencenter. Nachdem der innere Sensor-Ring gefallen ist, sollte man bereits ein oder zwei Vor´Cha-Kreutzer haben.
Da die Sternenbasis sich recht gut alleine verteidigen kann sollten die Vor´Cha-Kreutzer vornehmlich die Raffinerie beschützen und sobald Sie genügend Schiffe haben, muß eine kleine Flotte aus drei bis fünf Schiffen nach Süden fliegen. Hinter der Nebelbank wird bald Worfs Schiff auftauchen, das man dann zur Sternenbasis geleiten muß.

Gefechtstürme:



Bauen Sie schnell zwei weitere Konstruktionsschiffe. Die ersten beiden Konstruktionsschiffe errichten inzwischen im Südwesten und Südosten neben der jeweiligen Sensor-Phalanx drei Disruptor-Kanonen. Die beiden neuen Konstruktionsschiffe bauen eine Dilithium-Raffinerie und nahe bei der Sternenbasis einige Disruptor-Kanonen.
Eventuell wird das eine oder andere gegnerische Schiff bald besatzungslos umhertreiben. Nutzen Sie dieses willkomene Geschenk und schleppen Sie das Schiff mit einem Konstruktionsschiff zur Sternenbasis zur Neubemannung.
Sobald Worf dann auftaucht, gibt man ihm den Befehl sich hinter die Verteidigungslinie im Südwesten zurückzuziehen und dort zu warten.

Nachdem der Angriff abgewehrt wurde fliegt man dann mit der Avenger zur Sternenbasis. Sobald man die Position des Wurmlochs auf der Karte sieht (Kreis im Nordosten) begibt man sich mit der Avenger nach Südwesten.
Hier findet man nun ein zweites Wurmloch. Durchfliegt man es, kommt man beim Wurmloch im Nordosten wieder heraus, hat die gegnerischen Schiffe umgangen und die Mission endet erfolgreich.
Übrigens: Torals Schiff befindet sich im Nordwesten. Mit einigen Geleitschiffen wartet er hier die gesamte Mission über. Ein Angriff ist auch diesmal sinnlos, denn sein Schiff kann nicht zerstört werden und verschwindet bald in einem Nebel.

Mission 3: Ein guter Tag zum Sterben



Bauen Sie zuerst einige weitere Dilithium-Transporter und dann so schnell wie möglich ein Waffencenter. Bauen Sie dann eine Verteidigungsflotte aus Vor´Cha-Kreutzern und einigen Bird of Preys auf. Wichgig ist nun, daß Sie das Wurmloch im Südosten unter Ihre Kontrolle bringen.
Am besten installiert man fünf Disruptor-Kanonen und postiert daneben ein oder zwei Schiffe. Wichtig ist nun, daß Sie die regelmäßigen Angriffswellen nicht durchdringen lassen. Sollten Schiffe hinter Ihre Verteidigungslinie gelangen werden die erforschten Spezialwaffen am Waffencenter oder Konstruktionsschiffe das Lieblingsziel der Gegner sein.
Bauen Sie eine Flotte aus acht Vor´Cha- und acht Suq´Jagh-Kreutzern auf und fliegen Sie damit in das Gebiet zwischen Ihnen und dem Feind. Der Gegner wird zunächst nur am Dilithium-Mond im Nordosten nahe bei der Verteidigungslinie abbauen.
Mit den Suq´Jagh-Schiffen greift man die Dilithium-Frachter des Gegners an und übernimmt sie gegebenfalls. Währenddessen legen die Vor´Cha-Kreutzer per Poleron-Torpedos die Verteidigungskanonen lahm und vernichten Sie dann.
Nachdem die Verteidigungslinie komplett vernichtet wurde sollte man sich zunächst auf die Verteidigung der beiden Dilithium-Monde beschränken. Der Gegner wird ständig neue Di.-Frachter schicken, vor allem der lila Dilithium Mond bietet dank seinem unerschöpflichen Vorrat eine große Anziehungskraft auf die gegnerischen Frachter.
Sobald sich die Armada wieder regeneriert hat und man weitere Schiffe Gebaut hat, kann man angreifen. Wichtig ist, daß Sie zuerst die Sternenbasis und die Konstruktionsschiffe vernichten, denn sonst baut der Gegner immer wieder neue Gebäude oder eben Konstruktionsschiffe.

Mission 4: Graue Eminenz



Eine simple Materialschlacht. Bauen Sie zuerst Ihre Basis auf und konstruieren Sie etwa sechs Vor´Cha-Kreutzer. Fliegen Sie mit diesen Schiffen nach Süden und postieren Sie sie im Durchgang des blauen Nebels. Dies ist die einzige Möglichkeit für die Romulaner in Ihr Gebiet vorzustoßen, wenn Sie also hier alle feindlichen Schiffe abfangen können, müssen Sie sich nicht mehr im Hinterland Sorgen um Eindringlinge machen.
Sobald wieder genug Material vorhanden ist sollte man beim Dilithium-Mond im Westen eine Raffinerie bauen und auch dort abbauen. Bauen Sie nun Bird of Preys und schicken Sie sie getarnt Aufklären.
Während die leichten Schiffe die Gegend erkunden baut man eine Flotte aus acht Negh´Var- und acht Vor´Cha-Kreutzern. Erforschen Sie auch unbedingt den Poleron-Torpedo und die Plasmakanone um die Schlagkräftigkeit Ihrer Armada zu steigern.

Das Gebiet direkt südlich Ihrer Basis wird von einer langen Verteidigungslinie aus Plasmakanonen und Torpedogeschützen geschützt. Nutzen Sie Plasmakanonen der Negh´Var-Kreutzer um schnell eine Bresche in die Linie zu schlagen und dringen Sie dann schnell weiter nach Süden vor.
Hier findet man eine Schiffswerft, die ständig neue Schiffe ausspuckt bzw. repariert die Ihre Basis dann angreifen. Vernichten Sie zuerst unbedingt die Schiffswerft und erst dann die restlichen Schiffe und sonstigen Einrichtungen.



Errichten Sie dann etwa in der Kartenmitte an einem weiteren Nadelöhr eine weitere Verteidigungslinie. Hier wird jedes Schiff durchkommen, das Sie nun angreifen will.
Konzentrieren Sie nun wieder Ihre Armada und ersetzen Sie gegebenfalls zerstörte Schiffe. Bevor Sie nun weiter nach Westen vorstoßen sollten Sie eine Schockwellenwerft und dann natürlich ein oder zwei Jach´Eng-Schiffe bauen.
Greifen Sie nun die Romulaner im Westen an. Sie werden eine Werft und einige Raffinerien finden. Vernichten Sie schnell alle Anlagen und sichern Sie dann die Dilithium-Monde.
Im Nordwesten befindet sich die Hauptbasis des Feindes. Obwohl er wenige starke Schiffe und Verteidigungsstationen besitzt kann man doch recht hohe Verluste erleiden wenn man einfach so angreift. Nutzen Sie deshalb die Jach´Eng-Schiffe um schnell großen Schaden, bevorzugt an der romulanischen Sternenbasis anzurichten.

Die Romulaner

Mission 1: Mantel und Degen

Bauen Sie Ihre Basis auf und lassen Sie getarnte Shrikes die gegend erkunden. Die klingonische Basis liegt im Norden, wobei die Klingonen keine Aufklräungsschiffe einsetzen. Dadurch kann man problemlos die komplette Karte erkunden, ohne entdeckt zu werden.



Rüsten Sie trotzdem Ihre Flotte schnell auf, denn nach einiger Zeit werden die Klingonen Ihrer Anwesenheit bewusst und greifen Sie an.
Versuchen Sie möglichst schnell die beiden Dilithium-Monde in der Kartenmitte und den einzelnen im Südwesten zu erobern und bauen Sie dort mit je zwei Dilithium-Frachtern den Rohstoff ab. Mit solch einer Versorgung kann man dann schnell den Spion erforschen und dann das Gefängnis infiltrieren.
Nachdem der Spion eingesetzt wurde wird man einige Zeit lang die komplette Basis zu Gesicht bekommen. Nutzen Sie diese Chance um mit etwa fünf Schiffen der Raptor-Klasse die Verteidigungstürme des Gegners bereits aus großer Entfernung angreifen zu können.
Da die Posten aber später deaktiviert werden und man sie dann gefahrlos mit normalen Schiffen



vernichten kann ist dies eigentlich nicht so wichtig! Wichtiger ist da schon, daß man dann mit den Raptoren getarnt in die hintere Basis fliegt und dann zuschlägt.
Nutzen Sie den Myotronik-Schutz um eventuelle Angreifer abzuwehren.
Der Gegner wird jedoch vermutlich nicht auf Ihre Angriffe reagieren, so daß man mit einem getarnten Shrike die Basis im Auge behalten kann und dann mit den Raptoren jede Einrichtung auseinandernehmen kann.
Nachdem praktische alle Gebäude zerstört wurden und das Gefängnis unter Beschuss steht wird der Wissenschaftler auf ein Gefängnisschiff verlegt. Nun gilt es dieses Schiff um jeden Preis aufzuhalten. Vernichten Sie dazu zuerst die Eskorte und feuern Sie dann solange auf das Schiff, bis es schwer beschädigt ohne Besatzung im All treibt.
Da man den Transporter nicht komplett vernichten kann (vorher trotzdem vielleicht mal speichern), kann man nun gefahrlos einige Personen rüberbeamen und das Schiff dann zur eigenen Sternenbasis bringen. Das Gefängnisschiff darf auf keinen Fall den unteren Kartenrand erreichen, selbst wenn das Schiff dorthin treibt und besatzungslos ist gilt die Mission dann als gescheitert!!

Mission 2: Ruf der Macht



Eine meiner Lieblingsmissionen! Bauen Sie schnell Ihre Basis auf und stellen Sie einige zusätzliche Verteidigungstürme auf. Ferengi und Cardassianer versuchen vor allem Ihre Dilithium-Frachter zu vernichten. Sie durchfliegen dabei ohne Rücksicht auf Verluste Ihre Verteidigungslinien und schießen dann auf die Frachter.
Da die Gegner selten mit mehr als drei (Ferengi) bzw. sechs (Cardassianer) Schiffen gleichzeitig angreifen kann man ihre Angriffe meist recht leicht abwehren.
Wichtig ist nun, daß man einen zweiten Dilithium-Mond unter Kontrolle bringt.
Optimal übernehmen Sie dazu die cardassianische Basis im Osten. Sie ist gut geschützt, bietet gleich zwei Monde und noch eine Werft. Schicken Sie ein getarntes Schiff rein und vernichten Sie dann aus sicherer Entfernung mit den Raptor-Schiffen die beiden Türme.
Dann sollte man mit den Raptoren auf große Gegnerverbände feuern, die sich vor der Werft sammeln und sich dann tarnen. Da die gegnerischen Schiffe nun zu Ihren Raptoren fliegen werden, kann man recht gefahrlos mit einer Flotte an normalen Schiffe die Basis inflitrieren.
Übernehmen Sie nun die beiden Gebäude und sichern Sie dann die „Einfahrt“.
Hat man eine bestimmte Menge an Ferengi-Schiffen vernichtet, unterbreitet ein Ferengi einem ein interessantes Angebot. Lediglich zwei volle Dilithium-Frachter muß man opfern um die Ferengi als Verbündete zu gewinnen.
Zwar werden die Ferengi nicht die Cardassianer angreifen, sie sammeln jedoch einige Schiffe vor Ihrer Basis und greifen dann vorbeifliegende Cardassianer an.
Sollte man jedoch eher Lust auf etwas Kampf haben, kann man dieses Angebot auch ablehnen. Dann

sollte man aber schnell die Ferengi-Basis im Nordwesten vernichten, um etwas weniger unter Druck zu stehen. Wichtig ist nun, daß man die cardassianische Verteidigungslinie im Süden unter Kontrolle bringt. Vernichten Sie die einzelnen Türme und platzieren Sie dort entweder eigene Türme (aber mindestens doppelt so viele wie die Cardassianer) oder eine Flotte auch acht Schiffen.



Die Cardassianer werden nämlich von Zeit zu Zeit ein eigenes Schiff zur Bergung des Omega-Partikels losschicken, zwar gilt die Mission erst als verloren, wenn das Partikel auch in der gegnerischen Basis ankommt, man sollte jedoch nichts riskieren! Vernichten oder übernehmen Sie deshalb immer das Eindämmungsschiff.
Hat man dann eine weitere Armada aus mindestens acht Schiffen erstellt, fliegt man nach Südwesten. Hier lagert das Omega-Partikel in einer recht gut bewachten Basis. Säubern Sie zuerst die Schneise durch den Nebel, bevor Sie das Eindämmungsschiff herbeirufen.
Das Eindämmungsschiff, das man erst nach einiger Zeit zur Verfügung gestellt bekommt, ist langsam und empfindlich, wird es zerstört bekommt man zwar ein Neues, dies dauert jedoch recht lang, weshalb Sie gut darauf aufpassen sollten. Übrigens: Das Omega-Partikel kann man nicht vollständig zerstören, selbst wenn man gezielt darauf schießt!
Wenn man das Partikel dann endlich hat, muß man nur noch warten, bis es in der eigenen Basis eingetroffen ist. Am besten greift man während des Transports die Cardassianer an, damit die nicht auf die Idee kommen den Castor- äh… Omega-Transport zu behindern 😉

Mission 3: Der Fehdehandschuh



Gleich nach Missionsbeginn greifen von hinten drei leichte Borg-Schiffe an. Vernichten Sie sie und geben Sie dann einem Griffin-Schiff den Befehl getarnt zu den Truppen im Nordosten zu fliegen. Das Schiff wird nun den einzig möglichen Weg nehmen und man kann so schon mal den Weg erkunden. Natürlich warten in solch einer Mission lauter kleine Mini-Aufgaben darauf gelöst zu werden.
Der Weg zu den Schiffen im Nordosten ist eigentlich nicht versperrt, so daß man mit getarnten Schiffen direkt durchfliegen kann. Da das Eindämmungsschiff nicht getarnt werden kann, muß man natürlich normal vorgehen.
Nach kurzem Flug werden einige Schiffe und eine Raffinerie sichtbar. Folgt man dem vorgesehenen Weg, muß man die Schiffe und die Raffinerie vernichten und schon ist der Weg frei. Der meiner Meinung nach bessere Weg ist jedoch auch etwas schwieriger: Vernichten Sie die vier Bird of Preys bei der Raffinerie und übernehmen Sie dann die Dilithium-Frachter und die Raffinerie. Nützlich ist dabei der „Psychonische Strahl“ der Shadows, damit man nicht allzuviele Männer opfern muß. Erledigen Sie dann die angreifenden Kriegsschiffe, hierbei ist der Holo-Emitter der Shadows mal wieder sinnvoll.

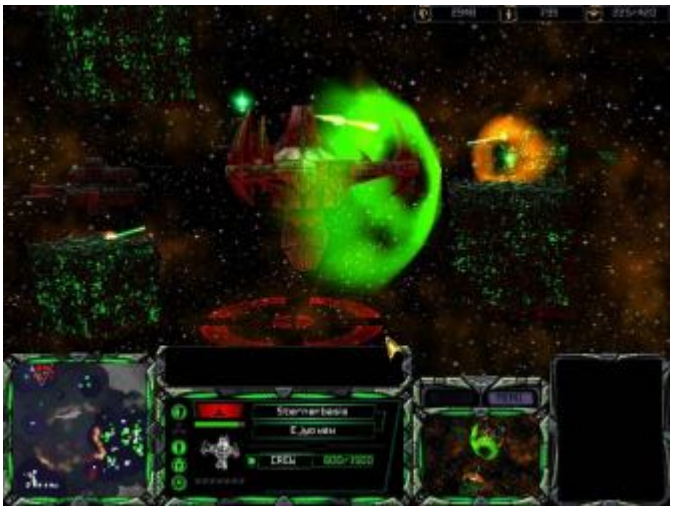
Fliegen Sie dann wieder ein Stück weiter, bis man drei Werften zu Gesicht bekommt. Diese sollen Sie nun schnellstmöglich vernichten, wenn man jedoch mindestens eine Werft übernimmt kann man hier seine Schiffe reparieren lassen und auch einige neue Klingonenkreuzer bauen. Optimal ist dazu noch ein Waffencenter zu gebrauchen; solch ein Center werden Sie nördlich und westlich der Werften finden.
Nach einiger Zeit taucht zudem immer ein kleiner Borg-Trupp im Südosten auf. Zuerst sind es mehrere leichtere Schiffe, dann kommt je ein Kubus pro Angriffswelle. Nach der Ankunft eines Schiffes hört man zudem immer das typische Borg-Geplapper, so daß man immer vorgewarnt ist.



Folgt man weiter dem Weg zum Treffpunkt bekommt man wieder einige Klingonenschiffe im Westen gezeigt. Sie lauern in der Nähe eines Wurmlochs und versuchen angreifende Schiffe mit dem Repulsionsfeld eines Fek´Lhr-Kreutzer auszuschalten. Ohne Antrieb treiben die getroffenen Schiffe in das Wurmloch und werden vernichtet. Schicken Sie also nicht Selas Kreutzer oder das Eindämmungsschiff mit nach vorne. Schicken Sie stattdessen einige getarnte Schiffe an den Klingonen vorbei und greifen Sie sie von oben an, während man von unten am besten noch mit einem Shadow kommt und wieder den Holo-Emitter aktiviert. Ist auch dieses Hindernis überwunden, muß man nur noch durch das Asteroidenfeld im Norden. Zwar kann man auch die Wurmlöcher benutzen um den Klingonenschiffen auszuweichen, doch man sollte mit den drei Warbirds keine Probleme haben die wenigen Klingonenpatrouillen zu vernichten.
Hat dann Selas Kreutzer und das Eindämmungsschiff die Verbündeten Im Nordosten erreicht endet die Mission.

Mission 4: Unheilige Allianz

Eine sehr interessante Mission, je nachdem wie Sie gestimmt sind, kann man anders vorgehen. Mögen Sie die Borg weniger und würden diese am liebsten gleich aus dem All pusten, können Sie dies auch tun. Wer stattdessen am liebsten schön brav den Missionsvorgaben folgt kann stattdessen ruhig in seiner Basis sitzen bleiben und die Borg fast alles erledigen lassen, nach der Vernichtung der Klingonen muß man aber trotzdem gegen die Borg antreten.



Gegen die Borg:
Bauen Sie Ihre Basis auf und konstruieren Sie einige zusätzliche Schiffe zum Schutz gegen die wenigen Klingonenangriffe.
Zwar werden sich Borg und Klingonen hauptsächlich bekriegen, doch ab und zu kommt auch eine Klingonenpatrouille bei Ihnen vorbei und kann rechts großen Schaden anrichten.

Nach einiger Spielzeit entdeckt Toral, daß Sie hinter diesem verlogenen Angriff stecken. Kurz nach der Nachricht enttarnen sich einige Schiffe direkt neben Ihrer Sternenbasis die es schnell abzuwehren gilt. Dann kann man endlich gegen die Borg losziehen. Greift man die Borg an und zerstört das eine oder andere Schiff wird einem die Allianz aufgekündigt und man muß nun gegen Borg und Klingonen gleichzeitig kämpfen, wobei die beiden Gegner sich nun praktisch nicht mehr gegenseitig bekämpfen. Dieser Weg ist recht anspruchsvoll, man kann es natürlich etwas leichter haben: Schießen Sie vorerst nicht auf die Borg. Schicken Sie stattdessen ein oder zwei Konstruktionsschiffe rüber und bauen Sie innerhalb der Borg-Basis jede Menge Verteidigungsgeschütze. Sobald die gesamte Basis „vermint“ ist kann man die Borg angreifen. Sobald die nun Ihnen die Allianz aufkündigen geht die Party los. Die Geschütze schlagen sofort alle los und sofern man genug gebaut hat wird die Borg-Basis komplett vernichtet. Raffiniert! Bevor man die Borg-Basis unterwandert hat versuchen die Klingonen die Borg zu vernichten.
Drei Jach´Eng-Schiffe tauchen im Westen neben den einsamen Verteidigungssgeschützen auf und machen sich auf den Weg zur Borg-Basis. Werden Sie nicht von Ihnen abgefangen vernichten sie ein Großteil der Borg-Basis.
Die Borg sind nun sehr passiv eingestellt und man muß die Klingonen alleine vernichten. Besser: Fangen Sie die Jach´Eng-Flotte ab und übernehmen Sie alle drei Schiffe. Später kann man mit diesen Schiffen effektiv mehrere Kuben auf einmal vernichten!

Für die Borg:
Bleiben Sie zunächst passiv und schicken Sie einige getarnte Schiffe nach Norden. Bei den einzelnen Verteidigungsgeschützen im Westen tauchen bald die Jach´Eng-Schiffe auf. Übernehmen Sie die drei Kreuzer und vernichten Sie dann die Verteidigungsgeschütze. Warten Sie nun bis die Borg die Klingonen stark dezimiert haben und erledigen Sie nun die restlichen Klingonen.



Natürlich wird nun aber nichts mit der Übergabe des Omega-Partikels.
Stattdessen enttarnt sich eine kleine Flotte von romulanischen Schiffen über der Borg-Basis und man muß nun doch alle Borg vernichten. Nun schlägt die Stunde der Jach´Eng-Kreutzer fliegen Sie zur Borg-Basis und zünden Sie dort alle drei Subraumwellen.
Nun sollten die Armada im Norden weniger Probleme mit den Borg haben. Zusätzlich sollten Sie aber in Ihrer Basis einige weitere Schiffe bauen, denn die Borg werden vermutlich ein oder zwei Kuben in Ihre Basis schicken; quasi als kleiner Racheakt. Achten Sie dabei unbedingt auf Sela´s Warbird!
Übrigens: Falls die Mission nach der Vernichtung der Klingonen nicht weitergeht bzw. nach der Vernichtung der Borg nicht endet, treibt wahrscheinlich irgendwo auf der Karte ein einzelnes Schiff ohne Besatzung! Natürlich müssen Sie auch diese Schiffe vernichten!

Die Borg

Mission 1: Aufstand



Bauen Sie schnell Ihre Basis auf und fördern Sie den Dilithium-Abbau. Der zweite Di-Mond südöstlich des Ersten sollte schnell erobert werden. Bauen Sie an beiden Monden mit je drei Frachtern ab, so daß bald genug Material vorhanden ist. Die Jem´Hadar greifen regelmäßig an. Zwar sind die ständigen Angriffe recht leicht abzuwehren, sie gehen jedoch auf die Nerven!
Ist die Basis erst mal aufgebaut und die ersten Schiffe produziert kann man auch schon in die Offensive gehen. Bevor das Dominion angreift sammelt es seine Schiffe in der Nähe Ihrer Basis, vornehmlich im Norden und Westen neben der Nebelwand. Sie können dort mit einigen Assimilatoren angreifen, einige Schiffe zerstören und die restlichen zuerst „leerassimilieren“ und dann eigene Drohnen rüberbeamen. So kann man eine kleine Armada aus Dominion-Schiffen aufbauen. Sollten Sie ganz auf die Dominion-Kreutzer setzen wollen, müssen Sie nur die Werft direkt südlich Ihrer Basis assimilieren. Wer eher auf Borg-Schiffe schwört sollte diesen kleinen Vorposten schnell ausradieren, damit man etwas mehr Luft hat und der Gegner die Schiffe nicht mehr direkt vor der eigenen Basis bauen kann.
Das nächste Ziel sollte der Posten im Nordosten sein. Auch hier werden ständig Schiffe gebaut. Nun widmet man sich der Hauptbasis im Südosten. Sie ist durch zahlreiche Disruptor-Kanonen gut geschützt. Zudem werden in den drei Wrften ständig neue Kreutzer produziert. Die großen Dominion-Kreutzer können hier sehr nützlich sein. Sofern Sie eines dieser Schiffe assimiliert haben, sollten Sie das Schiff mitten in die Basis steuern und dann die Spezialwaffe auslösen. Da die Schilde der meisten Anlagen und Schiffe nun ausgeschaltet sein werden hat man leichtes Spiel. Vernichten Sie schnell alle drei Werften und dann die Verteidigungsposten. Schießen Sie dabei nicht auf die Kloneinrichtung, sondern warten Sie bis Spezialschiffe eintreffen. Nutzen Sie zum Assimilieren die Assimilatoren oder einen Kubus.



Nachdem man die Einrichtung assimiliert hat, muß man diese gegen angreifende Dominion-Schiffe verteidigen. Zum Glück ist der Gegenangriff nicht sehr stark, so daß man mit wenigen Schiffen auskommen sollte.
Nach einigen Minuten ist das Klonen endlich beendet und Lokutus muß nun die restlichen Dominion-Schiffe vernichten. Geben Sie dazu einfach jedem Schiff Ihrer Flotte den Befehl „Suchen und Vernichten“.

Mission 2: Assimilation

Bauen Sie gleich am Startplatz Ihren Nexus auf und schicken Sie Lokutus´ Kubus nach Norden. Hinter dem Asteroidengürtel findet man eine Produktionsanlage des Domionion, die von einem Schlachtschiff geschützt wird. Assimilieren Sie beide und lassen Sie dann beide Schiffe reparieren.
Während das Dominion-Schiff bei der Werft bleibt fliegt der Kubus weiter nach Norden. Hier kann man eine kleine Schlacht zwischen Klingonen und Breen beobachten. Bleiben Sie im Hintergrund und assimilieren Sie nach Schlachtende die Gewinner.
Ganz wichtig: Hier im Norden findet man auch zwei klingonsche Forschungseinrichtungen und eine Raffinerie. Assimilieren Sie auf jeden Fall die Raffinerie und den Di-Frachter, da dies die einzige Einnahmequell in nächster Zeit sein wird.



Die beiden Forschungseinrichtungen kann man auch übernehmen, man hat zwar nur wenig davon, da man jedoch mehr als genug Drohnen haben sollte ist dies egal.
Da man nun ein „Einkommen“ hat, sollte man vom Nexus aus nach Westen fliegen. Hinter zahlreichen Nebeln findet man hier ein Wurmloch, das zur geheimen Romulaner-Basis im Nordwesten führt. Fliegen Sie vorerst nicht durch - böse Überraschung!
Stattdessen sollte man um das Wurmloch herum etwa vier bis sechs Energiekanonen bauen. Die dürften dann den größten Teil der Romulaner-Schiffe abfangen. Baut man diesen Schutz nicht, wird man immer wieder von immer stärker werdenen Romulaner-Angriffen bedroht.
Ist diese Gefahr gebannt kann man sich wieder der Assimilation widmen. Fliegen Sie mit Ihrem Kubus über die Karte, bis ein Schiff in Sensorenreichweite kommt. Sie werden nun das Kollektiv hören, welches die Assimilation befiehlt. Zudem wird die Stelle auf der Minikarte markiert, bis die Assimilation abgeschlossen ist. Sie werden auf einige Forschungsschiffe treffen, die man schnell und gefahrlos assimilieren kann. Schwieriger sind da schon die Kämpfe zwischen den Breen und der Föderation. Bleiben Sie nach der Entdeckung im Hintergunrd und warten Sie bis die Schlacht fast zu Ende ist. Greifen Sie nun an und assimilieren sind die geschwächten Schiffe.
Assimilierte Schiffe schickt man sofort zwecks Reparatur zur Domionion-Werft!
Übrigens: Assimilieren Sie keine Spezial-Schiffe wie die Shadow-Klasse, da man die Spezialfähigkeiten eh nicht nutzen kann, solange man keine dazu passende Forschungsstation besitzt.



Etwas nordöstlich der Kartenmitte trifft man auf eine Sternenbasis der Föderation die gerade von Breen angegriffen wird. Vernichten Sie alle Schiffe (Assimilation wäre Verschwendung da die Sternenbasis sofort Schiffe ohne Schilde vernichten kann) und ziehen Sie sich dann erstmal zurück.
Da die Sternenbasis eine etwas zu große Crew besitzt muß man etwas tricksen. Bauen Sie dazu einfach eine kleine Flotte aus acht kleinen Jem´Hadar-Jägern. Diese Schiffe können Poleron-Torpedos abfeuern. Greifen Sie dazu mit allen acht Schiffe die Station und feuern Sie dann alle Poleron-Torpedos ab. Ziehen Sie sich nun zurück und warten Sie ab.
Die Torpedos haben höchst wahrscheinlich auch die Lebenserhaltung deaktiviert, so daß sich die Crew schnell dezimiert. Wiederholen Sie den Torpedo-Angriff ein oder zweimal und greifen Sie erst mit Lokutus´ Kubus an, wenn die Crewzahl in den roten Bereich fällt. Achtung: Die Crew wird in diesem Bereich automatisch immer wieder aufgestockt, so daß man mit dieser Taktik nie die komplette Crew



vernichten kann! Hat man nun alle Schiffe vernichtet oder assimiliert (Ferengie-Marauder im Norden und Föderation im Nebel im Südwesten nicht vergessen) bekommt man neue Befehle.
Nun gehts gegen die Romulaner in ihrer geheimen Basis. Sammeln Sie dazu Ihre Armada vor dem Wurmloch fliegen Sie aber noch nicht durch!!!
Die Romulaner haben auf der anderen seite einen starken Verteidigungsperimeter geschaffen, so daß man mit einem normalen Angriff nicht sehr weit kommt. Hier sind nun wieder die Jem´Hadar-Schiffe wichtig. Bauen Sie diesmal sechs der schweren Kreutzer. Sie besitzen die Spezialfähigkeit Schild-Disruptor, womit man die Schilde einiger Schiffe in der Nähe für kurze Zeit deaktivieren kann. Fliegen also zuerst mit den sechs Dominion-Kreutzern durchs Wurmloch und feuern Sie auf der anderen Seite die Disruptor-Waffe von vier Schiffen ab.
Die Warbirds werden nun Ihre Spezialfähigkeit einsetzen und so ihre Schilde wieder aufladen, warten Sie etwas und feuern Sie dann auch die letzten beiden Disruptoren ab so daß die Warbirds wieder keine Schilde mehr haben. Holen Sie nun die restlichen Schiffe durchs Wurmloch zum Schlachtfeld. Vor allem die Schiffe der Sovereign-Klasse können hier mit aktiviertem Corbomit-Reflektor schnell viel Schaden anrichten!
Ist das Wurmloch erstmal gesichert sollte man seine Armada zuerstmal etwas Ruhe gönnen und beschädigte Schiffe reparieren. Die geschwächten Schiffe fliegen nach Osten und vernichten hier eine Raffinerie der Romulaner.
danach muß man vom Wurmloch aus nach Norden vorrücken. Hier liegt eine Werft, die man wieder schnell mit den Dominion-Schiffen ausradieren kann.
Die Hauptbasis der Romulaner liegt östlich der eben vernichteten Werft. Hier werden ständig neue Schiffe produziert und vernichtete Gebäude werden sofort wieder aufgebaut. Da die Romulaner also mehr als genug Ressourcen haben, muß man mit einem großen Angriff alles vernichten, bis auf die Sternenbasis natürlich.
Hat man die dann erobert und die Mission endet trotzdem nicht, muß man die Gegend nach einzelnen Schiffe absuchen.
Meist sind einige Frachter irgendwo in einer Ecke geparkt oder Schiffe ohne Crew treiben durchs All.

Nach einer kleinen Pause habe ich die Komplettlösung mit der Version 1.2 fortgesetzt. Dies sollte jedoch kein entscheidender Faktor sein, so daß die obigen Hinweise auf für das Spielen mit Version 1.2 gelten dürften!

Mission 3: Extermination

Diese Mission ist etwas ganz besonderes, genauergesagt der Gegner ist etwas besonderes. Die Spezies „9341“ ist nicht assimilierbar, man muß sie also komplett vernichten. Das hört sich jetzt leichter an, als es ist. Die kleinen „Schiffe“ tauchen bald in ungeheurer Zahl auf. Zwar beschädigen Sie Ihre Schiffe noch nicht einmal mit Ihren Strahlen, diese Strahlen vernichten jedoch immer einen gewissenen Prozentzahl an Drohnen an Bord des getroffenen Schiffes.



Je mehr Drohnen also ein Schiff oder eine Station hat, desto mehr gehen bei einen Treffer verloren! Vor allem die Kuben und der Nexus erleiden da bei voller Bemannung schnell hohe Verluste.
Sie sollten nun aber nicht ständig neue Dronen herbeirufen um die getöteten zu ersetzen, das führt schnell zum Dronenmangel, sondern immer nur dann neue Dronen anfordern, wenn die Crewanzahl schon fast rot ist.
Zudem sollte man nicht hauptsächlich mit Schiffen die Basis verteidigen, sondern mit Energiekanonen. Die benötigen keine Crew, so daß auch keine Crew vernichtet werden kann. Bauen Sie einen großen doppelten Ring um Ihren Nexus auf und verbarrikadierne Sie sich dahinter. Die „Schiffe“ die durchbrechen werden dann von einigen Schiffen abgefangen.
Der nächste Schritt ist der Ausbau des Dilithium-Abbaus. Der nächste Mond befindet sich südöstlich der Basis. Bauen Sie dort eine Raffinerie auf und zusätzlich zwei bis vier Energiekanonen. Fördern Sie an jedem Mond mit zwei Frachtern den wertvollen Rohstoff. Auch direkt südlich Ihrer Basis befindet sich ein Mond.

Hat man mindestens zwei Monde unter Kontrolle sollte man sich dem Dronenpool widmen. Etwa in der Kartenmitte (hinter dem blauen Nebel) befindet sich ein Planet.

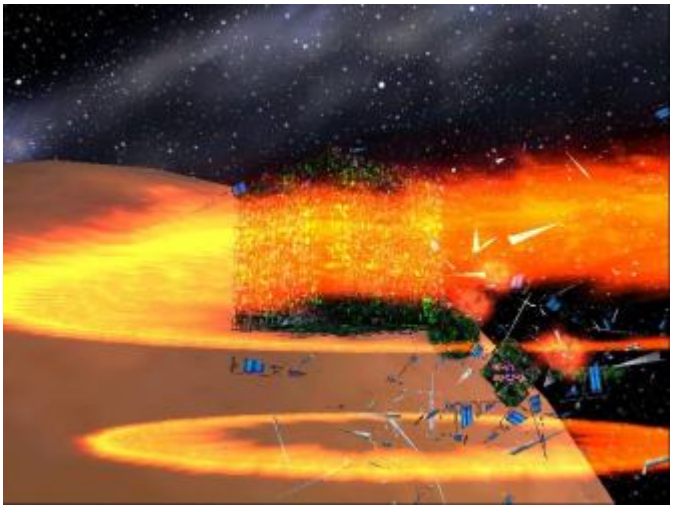


Baut man direkt über ihm einen weiteren Nexus, wird sich die Dronenregenerierung mehr als verdoppeln. Obwohl hier selten fremde „Schiffe“ vorbeikommen sollte man mindestens eine Energiekanone installieren. Da man nun genügend Dilithium und Dronen haben sollte kann man sich der endgültigen Vernichtung der Spezies 9341 widmen. Es gibt nun zwei Möglichkeiten der Vernichtung. Beide Wege führen über die Vernichtung der vier Muttertiere.
Bauen Sie nun drei oder vier (je nach Schwierigkeitsgrad) Diamonds und suchen Sie eines der Muttertiere. Zuvor erforscht man noch den Ultritium-Ausstoß für die Diamond-Klasse.
Fliegen Sie dann zu einem der Muttertiere und schießen Sie mit allen drei Diamonds auf einmal auf das Muttertier. Da die Schilde nun ausgeschaltet wurden oder zumindest stark geschwächt sind ist das Muttertier einige Zeit lang verletzlich.



Schießen Sie nun mit allen Diamonds auf das Muttertier um es zu vernichten!
Die Alternative zu den Diamonds ist die pure Feuerkraft der Kuben. Bauen Sie mindestens sechs Stück, optimal acht damit die Vernichtung nicht zu lange dauert. Fliegen Sie dann einfach zu den vier Muttertieren und vernichten Sie alle nacheinander.
Nachdem alle Einheiten der Spezies 9341 vernichtet wurden muß man nur noch ein Transwarp-Tor in die Gegend setzen und man hats geschafft!
Übrigens: Das Schlimmste was einem in dieser Mission passieren kann, ist daß sich viele dieser kleinen Biester auf ein Schiff stürzen und nach einiger Zeit wirklich keine einzige Drohne mehr das Schiff bevölkert!

Mission 4: Die Stunde des Zwielichts



Fliegen Sie zunächst nach Westen in die südwestliche Kartenecke. Hier kann man hinter einem kleinen Asteroidengürtel seine Basis aufbauen. Da die Gegner nur über zwei Eingänge in die Basis kommen, ist die Verteidigung leichter. Bauen Sie also zunächst Ihre Basis auf und konstruieren Sie einige neue Schiffe.
Die gefährlichste Waffe des Gegners ist der „temporale Deplatzierungsantrieb“. Was sich nicht wirklich nach einer Waffe anhört ist auch eigentlich keine richtige Waffe. Die Föderation hat zwei „Objekte“ die diesen Effekt auslösen: Die Premonition und das Manheim-Forschungscenter.
Die blauen Wellen frieren alle Schiffe und Stationen im Feld ein, so daß sich diese nicht mehr bewegen, feuern oder evakuieren können. Betroffen sind aber nur die Einheiten die von Anfang an im Feld sitzen, man kann also mit nicht eingefrorenen Schiffen aus der Entfernung anrücken und durch den Effekt fliegen um die „Opfer“ zu verteidigen.
Meist wird das Feld kurz vor oder während eines Angriffs eingesetzt. Da die Föderationsflotte nicht von diesem Effekt „getroffen“ werden kann sind die eingefrorenen Schiffe meist schutzlos den Gegnern ausgeliefert.



Auch wenn die Schiffe anscheinend doch nicht komplett vernichtet werden, sie explodieren zumindest nicht, können Sie sich nicht freuen. Die Schiffe werden vernichtet, explodieren aber erst wenn der Deplatzierungs-Effekt nachlässt.
Vermeiden Sie deshalb die Konzentration Ihrer Schiffe und halten Sie Lokutus´ Kubus immer hinter den Linien! Zudem sollten Sie immer eine Ersatz-Flotte zur Hand haben. Optimal sind dazu die Schiffe der Interceptor-Klasse mit Ihren Transwarp-Antrieben geeignet. Nachdem man diese Technik erforscht hat sollte man 16 Interceptor-Schiffe

bauen und sie zu zwei Teams zusammenfassen.
Legen Sie die beiden Notfall-Teams am besten auf die Tasten 0 und 9 (Schiffe wählen, Strg + Zahlentaste drücken), damit Sie im Fall des Falles schnell die Schiffe anwählen können. Sie müssen dann nur noch den Transwarp-Antrieb aktivieren indem Sie das Ziel angeben. Da die Schiffe sofort überallhin kommen kann man die Gegner zumindest ablenken, wenn es zuviele sind.
Bevor man zum Angriff übergeht sollte man noch den Di-Mond in der südöstlichen Kartenecke erobern. Bauen Sie hier am besten noch einen zweiten Nexus, damit man auch genügend Dronen zur Verfügung hat. Die Verteidigung der Föderation stützt sich vor allem auf die Puls- und Torpedo-Kanonen. Bevor Sie die „Erdfestung“ direkt angreifen können, müssen Sie zwei Verteidigungsringe durchbrechen. Diese Ringe bestehen aus einzelnen „Verteidigungsstationen“, die wiederum meist aus zwei Pulsphaser-, zwei Torpedo- und einer Scanner-Station bestehen.
Da man leider kein Schiff mit einer weitreichenden Waffe hat, muß man den direkten Angriff wählen oder einfach die angreifenden Schiffe der Steamrunner-Klasse assimilieren! Wer nicht so geduldig ist, sollte die Assimilation vermeiden und einfach mit acht Sphären losfliegen. Sobald die Schilde eines Schiffes zu versagen drohen aktivieren Sie die Regeneration und fliegen das Schiff aus der Reichweite der Kanonen und dann wieder zurück. Die Kanonen haben sich inzwischen ein neues Ziel herausgepickt. Wiederholen Sie diese Taktik bis alle Kanonen eliminiert sind und geben Sie den Schiffen dann etwas Zeit die Energie wieder zu regenerieren.



Sehr wichtig für die Föderation sind die beiden Di-Monde in den nördlichen Kartenecken. Da die Sternenflotte fast alle produzierten Schiffe zum Angriff aussendet sind die Menschen ohne Ressourcen praktisch nicht mehr handlungsfähig. Vernichten Sie deshalb zuerst die Stationen im Nordwesten und beschützen Sie nun den Di-Mond. Im sten wird die Sache schon etwas schwerer, da hier eine Sternenbasis liegt. Fahren Sie dehalb schwerere Geschütze auf: Schicken Sie etwas acht Kuben als erste Welle vor um das Feuer auf sich zu lenken, erst dann folgen die schwächeren Schiffe der Sphere-Klasse. Vernichten Sie schnell die Sternenbasis und die Schiffswerft. Dann alle restlichen Stationen.
Nun kann man das eigentliche Ziel angreifen, die Erdstationen.
Sammeln Sie Ihre Flotte an den beiden Di-Monden im Norden. Optimalerweise haben Sie inzwischen 16 Kuben zur Verfügung, so daß der Sieg eigentlich kein Problem mehr darstellen dürfte!
Die Menschen haben zwar südlich der Erde noch einige Geschütze und Schiffe installiert, nach Norden hin befindet sich jedoch kein einziges Geschütz. Fliegen Sie deshalb mit Ihren Kuben am nördlichen Kartenrand entlang bis zur Mitte. Greifen Sie nun mit einigen leichteren Schiffen von der Seite her die Anlagen der Föderation an und provozieren Sie so die Benutzung des Deplatzierungs-Effekts. Hat der Gegner diesen aktiviert, können Ihre Kuben gefahrlos nach Süden fliegen und dort die Anlagen angreifen. Vernichten Sie zuerst die Schiffswerft, dann das Manheim-Center, wenn möglich die



Premonition und dann das „Starfleet HQ“. Natürlich kann man diese Gebäude auch assimilieren, bedenken Sie aber, daß das Starfleet HQ 3000 Mann Besatzung hat und eine Assimilation recht lange dauern kann und eigentlich auch gar nichts bringt da die Mission dann sowieso bald zu Ende ist! Der Feuerkraft von 16 Kuben kann eigentlich nur der Deplatzierungs-Effekt gefährlich werden, so daß man unbedingt einen kleinerern Angriff durchführen sollte um dann eine Zeit lang sicher davor zu sein. Da die Enterprise schon kurz nach Missionsbeginn in einem Zeitstrudel verschwindet, muß man nur noch die Avenger und die Premonition als wichtige Ziele ansehen.
Sind diese auch vernichtet muß man nur noch die Reste auslöschen und die Assimilation der Erde kann beginnen!

Für Star Trek-Fans interessant: Die Premonition wird u.a. von zwei Schiffen der Galaxy-Klasse verteidigt.
Da man diese Schiffe leider nicht selber bauen kann ist eine Assimilation, vielleicht mal ganz nett - leider sind diese Schiffe nicht sehr kampftüchtig und besitzen keine Spezialwaffe. Kleiner Bugbericht am Rande:

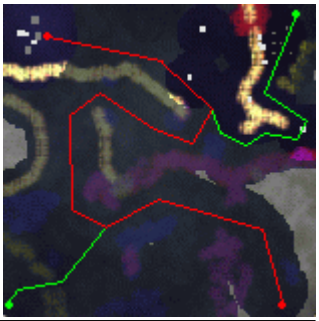
1. Sollte die Mission trotz der Vernichtung wirklich aller Föderationsschiffe und Gebäude nicht enden sollten Sie mal über der Erde genauer hinsehen. Schicken Sie alle Schiffe weg, so daß die Erde im Nebel liegt. Kann man nun links über der Erde eine kleine graue Box erkennen ist irgendetwas mit den Auslösern schief gegangen. Sie müssen leider die Missionen komplett neu starten. Worans liegt weis ich nicht, das ist mir aber auch schon mal bei der vorletzten Romulaner-Mission passiert, obwohl ich den meines Wissens nach aktuellsten Patch habe.

2. Obwohl der Deplatzierungseffekt bereits aufgehört hat, können Sie Ihre Schiffe noch nicht kommandieren. Versuchen Sie mal die Schiffe noch einmal neu anzuwählen, sollte das auch nicht klappen muß man einfach noch etwas warten, bis man sie wieder kommandieren kann.

3. Der Mond östlich der Erde verschwindet ab und an mal. Keine Angst dies ist keine weitere Spezialwaffe der Sternenflotte und da nichts weiteres passiert kann man dies ignorieren.

Omega

Mission 1: Ein für alle mal



Da man in dieser Mission vorerst ohne jegliche Unterstützung auskommen muß sollte man die Flotte in zwei Teile aufteilen. Die Odysee und die beiden Schiffe der Nebula-Klasse sollten immer in der zweiten Reihe fliegen, da die Borg-Schiffe Ihre Assimilationsstrahler bevorzugt gegen die Odysee einsetzen! Auch sehr gefährlich ist der „Computer-Überlauf“ der Diamonds, die so für kurze Zeit umgepolten Schiffe, bevorzugt natürlich wieder die Odysee, richten doppelten Schaden an, da sie auf die eigenen Schiffe feuern und selbst

beschossen werden!
Ebenfalls nervig ist die Infizierung der Computer-System durch Borg-Naniten! Für eine gewisse Zeit schweben nun die ansonst frei anordbaren HUD-Elemente über den Schirm.
Obwohl sie nach einiger Zeit wieder an Ihren Platz zurückkehren ist dies recht nervig, vor allem im Kampf, da man nur noch schlecht kommandieren kann!
Fliegen Sie deshalb immer mit den restlichen Schiffen vor den anderen drei her und fangen Sie schnell gefährliche Schiffe ab. Die Borg öffnen sehr oft in Ihrer Nähe Transwarp-Tore. Zwar kommt hier immer nur ein Schiff durch, doch wenn dies gerade während eines Kampfes bei der bereits geschwächten Odysee auftaucht kann´s brenzlig werden! Zum Glück sind die Borg dann doch nicht ganz so intelligent: Sie öffnen öfter mal ein Transwarp-Tor in einem Nebel und das Schiff das dann dort durchkommt wird sofort vernichtet - ha ha!



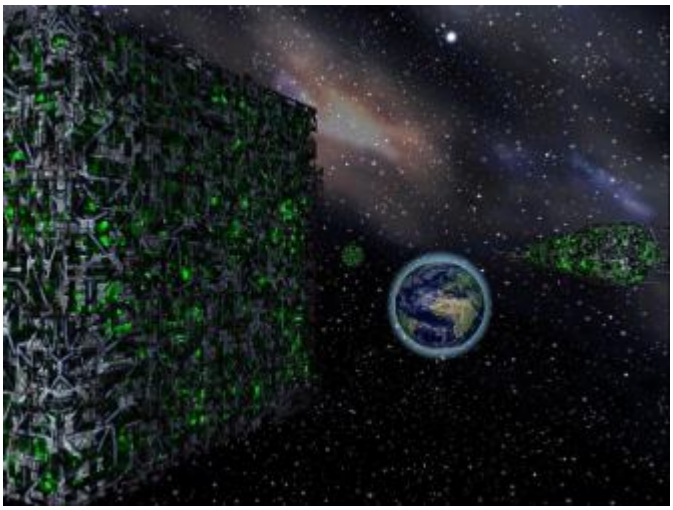
Wer nun auf die Idee kommt mal durch solch ein Transwarp-Tor zu fliegen, sollte dies schnell wieder vergessen. Erstens werden die Schiffe auf der anderen Seite von einigen Kuben empfangen und sofort vernichtet, es bringt also überhaupt nichts, da dieses Gebiet absolut nicht zugänglich ist.
Zweitens können Sie das Programm so zum Absturz bringen: Wird ein etwas stärkeres Schiff nicht gleich vernichtet, so kann es assimiliert werden. Ist dies geschen bleibt die Kamera auf das assimilierte Schiff fokussiert und man kann keine Befehle mehr geben. Weder Tastatur noch Maus reagieren und man kann das Programm nur noch per Alt + F4 beenden!
Also bleibt man schön wo man ist und folgt dem Weg zum Treffpunkt (Rote Linie auf der Karte). Die erste Passage durch eine durch Nebel verursachte Engstelle zeigt dann auch schon die Hinterlist der Borg. Aus dem Nebel kommen einige Interceptoren und greifen sofort die Odysee an. Diese Schiff sind noch leicht abzuwehren, schwieriger wirds da schon gegen einen Kubus.
Nach einem weiteren Wegstück kann man eine etwas andere Route einschlagen (grüner Weg). In der südwestlichen Kartenecke findet man ein instabiles Wurmloch, welches einem in die nordöstliche Kartenecke transportiert. Hier findet man einige romulanische Schiffe ohne Besatzung. Sie müssen sich nun entscheiden welchen Weg Sie verfolgen wollen. Vermeiden Sie die Flotte aufzuspalten, sondern fliegen Sie mit allen Schiffen den gleichen Weg.
Wer durch das Wurmloch fliegt sollte das schnell mit allen Schiffen auf einmal tun, denn nach kurzer Zeit kollabiert dieses und man kann es nicht mehr benutzen.
Die romulanischen Schiffe zu übernehmen ist an und für sich eine gute Idee, wenn man denn noch genügend Besatzung hat. Bedenken Sie daß Schiffe mit einer Besatzung im roten Bereich schnell von den Borg-Kuben assimiliert werden und man dann nur noch einen Gegner mehr hat. Übernhemen Sie deshalb am besten nur den Warbird und das Schiff der Griffin-Klasse!



Kämpfen Sie sich bis zur Basis durch, wobei Sie gegen Kuben die Schild-Disruptoren der Nebulas einsetzen sollten. Sollte Ihnen ein leergefegter Kubus begegnen - unbedingt mitnehmen, da man die benötigte Crew bei der Sternenbasis wieder „auffüllen“ kann!
Ist die Flotte bei der Sternenbasis eingetroffen muß man noch einige mehr oder weniger starke Angriffe, u.a. tauchen Schiffe neben der Sternenbasis aus einem Transwarp-Tor auf, abwehren. Danach muß man alle restlichen Schiffe der Borg vernichten!

By the way: Soweit ich weiß war die Zerstörung der Odysee durch ein Kamikaze-Schiff des Dominions der endgültige Auslöser für den Krieg gegen das Dominion. Armada spielt jedoch nach dem Krieg gegen diese Formwandler. Also was geht?

Mission 2: Eine Linie im Sand



Diese Mission sollten Ihnen bereits bekannt sein! Diesmal haben Sie die Seiten gewechselt und verteidigen die Erde als Sternenflottenmitglied gegen die Borg-Angriffe.
Die Anlagen der Föderation liegen genau an den gleichen Stellen wie in der vierten Borg Mission.
Kurz nach Beginn der Mission fliegen die Borg auch schon die ersten Angriffe auf Ihre Stellungen. Legen Sie deshalb am besten gleich die Premonition und das „Temporale Forschungscenter“ auf die Sondertasten. Sobald die Angriffe nun beginnen sollten Sie den „temporalen Deplatzierungsnatrieb“ der Station und des Schiffes an zwei Stellungen einsetzen.
Achtung: Obwohl bei den Missionszielen nicht angegeben wird, daß die Premonition überleben muß, ist dies so - also nicht zu viel wagen!
Da nur die Borg und nicht Ihre Geschütze betroffen sind, können diese die Angreifer vernichten oder zumindest schwer beschädigen bevor der Effekt nachläßt.
Die dritte Stellung die angegriffen wird sollten Sie mit einigen weiteren Schiffen verstärken! Nach diesem Angriff haben Sie für kurze Zeit etwas Ruhe, erst dann tauchen die Borg wieder auf. Bauen Sie deshalb zusätzliche Schiffe und vor allem zwei Konstruktionsschiffe.
Verstärken Sie mit einem Konstruktionsschiff die Geschütze beim SternenflottenHQ, denn die Borg-Angreifer tauchen öfter nahe bei den „Erdanlagen“ auf und sind deshalb nicht durch die äusseren Verteidigungsanlagen beschädigt worden.
Das zweite Schiff sollte unterdessen die kleineren Posten bei den beiden Di-Monden ausbauen. Erst dann sollten die kleineren, vorgeschobenen Stellungen ausgebaut werden. Setzen Sie bei Angriffen wenn möglich immer den „Deplatzierungsantrieb“ ein und versuchen Sie möglichst wenige Stellungen zu verlieren.
Da die Borg bald aus Transwarp-Toren mitten in Ihrem Verteidigungsperimeter auftauchen, muß die Verteidigung immer nach allen Seiten ausgerichtet sein!
Hat sich die Situation etwas beruhigt, so daß die Borg-Angriffe meist schnell abgewehrt werden können und haben Sie die Spezialwaffen der Schiffe erforscht, so können Sie nun zum Gegenangriff übergehen. Je nachdem wie lange Sie für den Ausbau der Anlagen gebraucht haben könnten Sie nun die erwartete Unterstützung erhalten: Die Klingonen/Romulaner-Flotte taucht im Osten auf. Neben den Flaggschiffen, die man natürlich wieder beschützen muß, haben Sie nun einige normale Kriegsschiffe zur Hand.
Der Angriff sollte von Osten her beginnen. Hier befinden sich nur weniger Anlagen, u.a. ein Transwarp-Tor das man sicherlich ganz gut brauchen könnte.
Rücken Sie nun im Borg-Raum nach Westen vor. Etwa in der Kartenmitte befindet sich der Kubus von



Lokutus, der von zahlreichen anderen Kuben beschützt wird.
Sobald Sie die kleine Flotte entdeckt haben sollten Sie per Deplatzierungsantrieb die Schiffe ausschalten und sofort angreifen.
Je nachdem wie stark Ihre Flotte ist können Sie die Eskorte vernichten bis der Effekt nachläßt und dann sich um den Kubus von Lokutus kümmern. Leider kann man ihn noch nicht vernichten. Sobald die Schilde ausgefallen sind zieht sich das Schiff zurück und entkommt immer durch ein kleines Transwarp-Tor - man kann ihm leider auch nicht folgen!
Sobald Lokutus und seine Eskorte vernichtet sind muß man nur noch die kleine Basis im Südwesten vernichten.
Benutzen Sie dazu einfach den Gemini-Effekt der Premonition. Da die Benutzung der Spezialwaffe kaum Energie verbraucht kann man leicht eine kleine Flotte zum Angriff erstellen.
Dies muß man jedoch schon praktisch neben dem Ziel machen um auch noch genügend Zeit zum Angriff zu haben.

Mission 3: Alpha und Omega, Teil I



Diese Mission gestaltet sich eigentlich recht simpel. Da man genügend Ressourcen hat kann man gleich zwei Sternenbasen und eine Raffinerie aufbauen.
Benutzen Sie die Sternenbasen als „stärkere Energiekanonen“ und schützen Sie mit ihnen Ihr Gebiet. Auf der ganzen Karte gibt es mehr als genug Di-Monde, so daß man selten lange suchen muß um eine neue Di-Quelle zu finden.
Nachdem beide Sternenbasen stehen sollte man deshalb erstmal weitere Raffinerien errichten.
Sobald jeder Mond eine Raffinerie hat sollten Sie mit dem militärischen Ausbau der Basis beginnen.
Da man nun mehr als genug Dilithium haben sollte, kann man theorethisch die Gebäude aller drei Rassen erbauen, da man jedoch meist eine Rasse bevorzugt sollte man sich ganz auf diese konzentrieren um schneller vorwärts zu kommen.
Bauen Sie drei Konstruktionsschiffe und errichten Sie gleichzeitig die wichtigen Produktions- und Forschungsstationen und im Norden und Westen je eine lange Verteidigungslinie.
Sparen Sie nicht an Energiekanonen, Ressourcen hat man mehr als genug, so daß möglichst weniger oder besser gar keine Borg-Schiffe den Verteidigungswall durchdringen können.
Verlassen Sie sich jedoch nicht ganz auf diese Anlagen und postieren Sie einige starke Schiffe im Basisinneren, denn sobald man das Transwarp-Tor übernommen hat werden einige Borg-Angriffstrupps versuchen schnell in das Basisinnere zu kommen um dort mehr Schaden anrichten zu können. Achten Sie vor allem auf die Diamonds, die mit dem Ultritium-Ausstoß schnell großen Schaden anrichten können und per Computer-Überlauf eines Ihrer wichtigen Schiffe (z.B. Picard´s

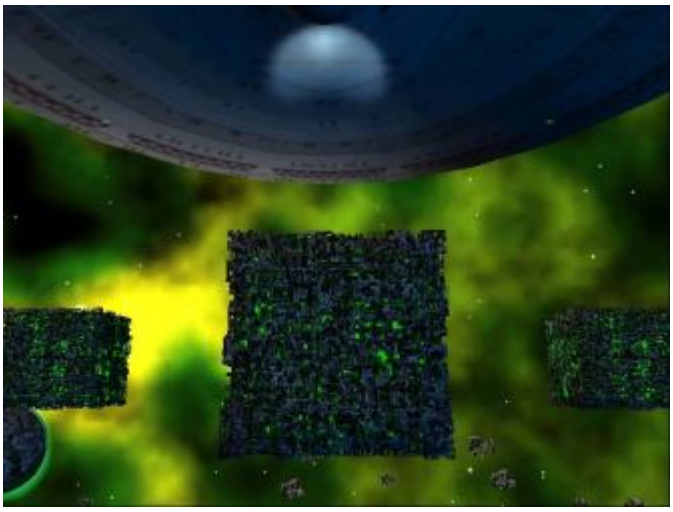


Enterprise) übernehmen können! Ist die Basis gut gesichert kann man zum Gegenangriff übergehen. Die Hauptbasis der Borg befindet sich in der Kartenmitte.
Hier werden viele Schiffe produziert, die Verteidigungsanlagen sind jedoch weit weniger gefährlich. Bauen Sie einfach eine Flotte aus acht Steamrunner- oder acht Raptor-Schiffen und fliegen Sie zur Basis. Nun kann man mit getarnten Schiffen sehr gut die Ziele der „Artillerie“-Schiffe ausspähen und aus sicherer Entfernung alles kurz und klein machen! Zur Sicherheit sollten die Fernkampfschiffe jedoch immer von normalen Kampfschiffen eskortiert werden, falls es mal zum Nahkampf kommen sollte!
Übrigens: Auf Seiten der Föderation kann man eine temporale Forschungseinrichtung bauen, so daß man wieder den beliebten „temporalen Deplatzierungsantrieb“ nutzen kann.
Bevor man das Tor einnimmt sollte man noch seine Kommandoquartiere ausbauen, da man nach der Übernahme möglicherweise schnell handeln muß und dann nicht auf den Ausbau der Sternenbasis warten kann! Ist die Basis in der Mitte vernichtet muß man nur noch einige Gebäude um das Tor im Norden vernichten. Dann sollte man seine Konstruktionsschiffe herbeirufen und um das Tor mit dem Bau von Energiekanonen beginnen. Unterdessen beginnt man mit der Übernahme des Tores - dies geht am besten mit den Suq-Jagh - Schiffen der Klingonen! Sobald das Tor Ihnen gehört beginnt auch schon der Gegenschlag der Borg. Zunächst tauchen bei Ihrer Basis im Südosten einige Schiffe auf, nach kurzer Zeit wird auch das Transwarp-Tor dann von beiden Seiten her angegriffen. Bauen Sie ständig weitere Kanonen, denn teils werden Sie bis zu fünf Kuben gleichzeitig abwehren müssen!



Sehr praktisch sind die Artillerie-Schiffe bei der Abwehr - öfter mal befinden sich einige Kuben beim Angriff nahe beieinander. Eine Salve Torpedos kann diese Schiffe schnell vernichten!
Nach zehn Minuten ist der Angriff der Borg zu Ende und die Mission endet.

Mission 4: Alpha und Omega, Teil II



Die letzte Mission beginnt mit einem Ablenkungsmanöver. Kurz nachdem die Führungsschiffe durch das Transwarp-Tor kommen werden sie auch schon von drei Kuben begrüßt. Sobald Sie nun das Steuer übernehmen geht die Schlacht auch schon los. Schicken Sie schnell die beiden Schiffe der Sovereign-Klasse die an den Flanken fliegen nach vorne um die Borg etwas abzulenken.
Ziehen Sie die drei Führungsschiffe nun zum Transwarp-Tor zurück und sobald der Befehl zum Rückzug kommt sollten Sie dies auch tun, denn die Borg versammeln bald eine sehr starke Flotte vor dem Tor, die sowohl die drei Führungsschiffe als auch das Tor schnell vernichten werden!
Nach der Zerstörung enttarnen sich dann einige Schiffe. Sie übernehmen wieder das Kommando über diese Schiffe und müssen nun ein Konstruktionsschiff erbeuten. Zur Wahl stehen zwei Standorte: In der südwestlichen und der südöstlichen Kartenecke werden Sie je ein Konstruktionsschiff entdecken. Beide Schiffe werden von einigen Kampfschiffen beschützt, so daß man diese erstmal vernichten muß, bevor man sich dem Konstruktionsschiff widmen kann. Feuern Sie solange darauf, bis die Schilde zusammenbrechen, so daß Sie Personen rüberbeamen können.
Sobald das Konstruktionsschiff Ihnen gehört sollten Sie sich einen sicheren Platz zum Bau eines weiteren TransWarp-Tores aussuchen und dann den Bau abwarten.
Zwar kann man etwas die Gegend erkunden, da alle Schiff eine Tarnvorrichtung besitzen, wagt man sich jedoch zu weit vor werden die Borg misstrauisch und schicken Schiffe zur Ihrer Flotte. Zwar werden sie Ihre getarnten Schiffe nicht entdecken und somit beschießen können, sie versammeln sich jedoch genau neben Ihren Schiffen und können dadurch die Fortsetzung der Mission stark gefährden. Bleiben Sie also am besten beim TransWarp-Tor bis es fertig gestellt ist.



Sobald dies nun geschehen ist tauchen die Führungsschiffe der drei Rassen wieder auf, diesmal jedoch mit Konstruktionsschiffen. Bauen Sie nun schnell Ihre Basis auf und sichern Sie sich einen Di-Mond. Je nachdem ob Sie im Westen oder im Osten gebaut haben, müssen Sie Ihrer Verteidiung besser organisieren, denn nach einiger Zeit werden die Borg einen massiven Angriff gegen Sie fliegen.
Zwar werden selten sehr viele Schiffe auf einmal angreifen, Sie werden jedoch sehr lange ständig von kleineren Gruppen angegriffen, wobei klein durchaus mal ein oder zwei Kuben plus einige andere kleinere Schiffe bedeuten kann.
Bauen Sie Ihre Verteidungslinie deshalb so auf, daß möglichst keine Borg-Schiffe diese durchdringen können und auch möglichst wenige Stationen vernichtet werden, so daß man ständig neue bauen muß.

Ist die Basis erstmal gesichert ist das nächste Problem die Sicherstellung von Ressourcen. Am naheliegensten sind die beiden Monde im Süden, von denen Sie ja bereits einen unter Kontrolle haben. Erobern Sie schnellstmöglich den anderen bzw. Verhindern Sie den Abbau von Rohstoffen durch die Borg. Diese beiden Monde sind vorerst Ihre einzigen Quellen. Im nördlichen Bereich, innerhalb des Borg-Gebiets liegen drei lila Di-Monde, die ja bekanntlich unerschöpflich sind.

Ein weiteres Problem ist, daß man bevor man sich der Eindämmungseinheit im Norden widmen kann (Mitte hinter einem beweglichen Asteroidengürtels mit verschiedenen Nebeln) die beiden Borg-Nexus (Mehrzahl von Nexus???) im Westen und im Nordosten vernichten muß.
Greifen Sie deshalb am besten zuerst die Basis der Borg im Westen an. Eine Expeditionseinheit aus acht Schiffen der Sovereign-Klasse und acht Schiffen der Akira-Klasse kann hier schnell mit dem TransWarp-Tor hinbefördert werden. Vernichten Sie am besten zuerst die Produktionsgebäude und dann den Nexus. Sobald die komplette Basis vernichtet ist kann man einen eigenen Vorposten errichten und mit dem Abbau von Di am Mond beginnen. Sobald man nun genügend Ressourcen hat kann man mit einem weitreichenden Angriff beginnen. Vernichten Sie auf Ihrem Weg nach Nordosten, die zahlreichen kleinen Posten der Borg, die aus einigen Energiekanonen und Torpedogeschützen bestehen.



Da man genügend Ressourcen hat sollte die Vernichtung der nördlichen Basis kein Problem sein.
Nun ist die Omega-Eindämmungseinheit endlich zerstörbar. Schicken Sie zuerst einige Schiffe zur Aufklärung hinter den Asteroidengürtel.
Bereiten Sie dann die Hauptstreitmacht am TransWarp-Tor vor. Sie sollten schon ein stattliche Flotte versammelt haben, da die Eindämmungseinheit von vier Nexus (Plural gesucht!!!) verteidigt wird. Zur Unterstützung der Hauptangriffsflotte sollten Sie außerhalb des Asteroidengürtel acht Steamrunner-Schiffe postieren. Öffnen Sie nun ein TransWarp-Tor zur Eindämmungseinheit und schicken Sie Ihre Flotten hindurch.
Da die Gegner nun sichtbar sind, sollten Sie auch die Steamrunner-Torpedos abfeuern, beachten Sie jedoch deren Explosionsradius.
Sobald die Eindämmungseinheit vernichtet wurde endet auch die letzte Mission. Wie Sie diese letzten Gebäude vernichten ist relativ egal, lediglich die Eindämmungseinheit muß vernichtet werden um die Mission zu beenden.

Text	A. Neumann (2001)
Screenshots	A. Neumann (2001)
Savegames	A. Neumann (2001)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/starmada?rev=1409157741

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