

Mit Picard und Worf zum Sieg

Star Trek Armada

GameStar-Leser Alexander Hartmann hat seine Armada durch den Alpha-Quadranten geführt und eine detaillierte Lösung aller vier Kampagnen mit zurückgebracht.

Nachdem wir im letzten Heft bereits Einsteigertipps zu Activisions Echtzeit-Strategiespiel Star Trek: Armada gegeben haben, folgt nun die Komplettlösung aller Missionen.

Legende

	eigene Basis		Feindbasis
	Dilithium-Mond		Wurmloch

Die Föderation

Vorahnungen

Jem'Hadar sind HARMLOS

TIPP 1: Mit dem Konstruktionsschiff beginnen Sie, eine Basis zu bauen. Schicken Sie die Enterprise mit einem Geleitschiff auf Patrouille, während das zweite die Baustelle bewacht. Sobald Sie auch die Mine gebaut haben, attackieren die Jem'Hadar – wenn die sechs Angreifer Schrott sind, erscheint die USS Premonition. Fliegen Sie mit allen Schiffen hin, um die Borg zu erledigen.



Vorahnungen: Keine Angst vor den Angriffen der Jem'Hadar.



Wiedersehen im Paradies: Kaufen Sie zu Beginn keine Mine.

Wiedersehen im Paradies

TIPP 2: Wenn der erste Angriff vorüber ist, bauen Sie auf der Sternenbasis ein Konstruktionsschiff. Verzichten Sie auf eine Dilithiummine. Stattdessen errichten Sie mit den restlichen 1.500 Kristallen zwei Schiffe der Ventura-Klasse und ein weiteres Phasergeschütz. Für den Rest gibt's noch ein paar Defiant-Schiffe.

TIPP 3: Derweil attackieren immer mal wieder (eher harmlose) Son'a-Schiffe. Nachdem Sie etwa 15 Kreuzer ausgeschaltet haben, meldet sich Worf. Formieren Sie Zweiergruppen, und suchen Sie die Son'a. Worf bleibt besser bei der Basis – der Hitzkopf fliegt sonst immer durch die tödlichen roten Nebel.

Vendetta

Durch den NEBEL

TIPP 4: Fliegen Sie, nachdem Toral angegriffen hat, schnellstmöglich zum ersten Wurmloch. Danach geht's weiter in Richtung der roten Nebelwolken. Bei (1) liegt das Wrack eines Jem'Hadar-Jägers. Wenn Sie durch den Nebel fliegen, bricht Toral die Verfolgung ab.



Vendetta: Folgen Sie den Pfeilen durch die galaktischen Nebel.

TIPP 5: Die nahe Basis muss zerstört werden, damit sich der Nebel auflöst. Dann geht es weiter zum zweiten Wurmloch. Bei (2) finden Sie einen Ferengi-Marauder. Nun geht's nach Norden. Bei (3) wartet ein beschädigter Son'a. Wenn Sie sich links halten, treffen Sie hinter einem grünen Nebel

BASIS finden

auf eine Sternenbasis und ein Dock (4), das Sie bemannen sollten. Während Sie Ihr Geld dort für vier Defiant-Jäger ausgeben, attackieren zweimal je drei Birds of Prey – wehren Sie sie ab.

Weg weiter FOLGEN

TIPP 6: Bei (5) ist ein romulanischer Shrike, den Sie ebenfalls reparieren. Wenn Sie dem Weg folgen, finden Sie bei (6) einen klingonischen Vor'cha-Kreuzer. Kurz darauf greifen drei weitere Romulaner an. Bevor Sie in das Wurmloch eintauchen, können Sie Ihre Flotte um einen Bird of Prey bei (7) aufstocken und im grünen Nebel die Schilde aufladen.

TORAL verjagen

TIPP 7: Kurz vor dem letzten Wurmloch stellt sich Ihnen der üble Toral wieder in den Weg. Sie können ihn zwar nicht vernichten, aber wenn er stark beschädigt ist, zieht er sich zurück. Bringen Sie danach die Avenger in das Wurmloch.

Dunkle Omen

Alle REPARIEREN

TIPP 8: Benutzen Sie den Transporter der Enterprise, um die Schiffe in Basisnähe zu bemannen. Die meisten müssen allerdings im Dock repariert werden. Dann holen Sie sich noch die restlichen Raumer bei der Basis; es sind insgesamt 18.

Basis SICHERN

TIPP 9: Derweil attackieren des Öfteren die Borg. Sobald die beiden Frachter einsatzbereit sind, sollten Sie Dilithium ernten. Mit dem Geld bauen Sie dann einige Phasergeschütze und Torpedoeschütze. Die Borg greifen hauptsächlich Ihre Raffinerie an, deshalb muss



Dunkle Omen: Reparieren Sie zu Beginn alle 18 Schiffe bei der Basis.

der Großteil der Flotte dorthin. Lassen Sie die Enterprise und zwei andere Schiffe bei der Basis, und bauen Sie eine Forschungsstation sowie drei Erkunder. Entwickeln Sie die Minen für die Defiant.

TIPP 10: Greifen Sie die Borgbasis an. Einige Schiffe bleiben zum Schutz Ihrer Basis und der Raffinerie zurück. Die USS Protege, Ihr einziger Steamrunner, hat die Aufgabe, die beiden Borggeschütze auszuschalten.

Klingonen

Tore von Sto'Vo'Kor

MOND verteidigen

TIPP 11: Die Borg haben es auf Ihren Dilithium-Mond abgesehen, nicht auf die Basis. Verlegen Sie gleich zu Anfang Ihre Truppen dorthin, mit Ausnahme von Martoks Schiff. Bauen Sie eine Werft, eine Forschungsstation und einige Geschütze – in den ersten Minuten werden die Borg vermehrt angreifen. Die Hauptbasis des Kollektivs liegt im Nordwesten.



Tore von Sto'Vo'Kor: Der Dilithium-Mond muss geschützt werden.

TIPP 12: Sie sollten die Borg-Raffinerien zuerst ausschalten, damit den Maschinenmenschen die Ressourcen knapp werden. Jeder Mond wird von ein bis zwei Geschützen bewacht. Wenn Sie eine

RAFFINERIEN attackieren

kleine Flotte aus fünf Vor'chas, zwei SuQ'jaghs und Martoks Schiff hinschicken, können Sie mit diesen Anlagen kurzen Prozess machen. Zwei bis drei zusätzliche Raumer sollten zur Basisverteidigung ausreichen. Zum Dilithiumabbau genügen vier Frachter.

NICHT in den Nebel

TIPP 13: Der Haupteingang der Borgbasis ist von blauem Nebel erfüllt. Wenn Ihre Schiffe ihn passieren, fallen Schilde und Tarnvorrichtung aus. Sie können das aber auch gegen die Borg nutzen, indem Sie Ihre Flotte vor dem Nebel parken und den Feind aus der Basis locken. Passen Sie besonders auf General Martok auf. Die Borg werden mit aller Macht versuchen, sein Schiff zu assimilieren.

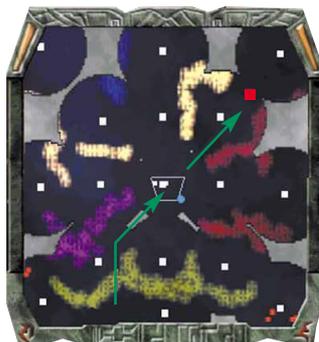
Der innere Feind

SCHNELL bauen

TIPP 14: Errichten Sie sehr schnell eine Raffinerie, zwei Frachter, eine Werft und eine Forschungsstation, um Vor'chas bauen zu können. Sammeln Sie ständig Dilithium, während Torals Armada näherückt. Ein Ring aus etwa zehn Phasergeschützen und drei Torpedowerfern schützt Ihre Basis.

Durch den NEBEL

TIPP 15: Dann verkaufen Sie die Konstruktionsschiffe und investieren alles Geld in Vor'chas. Wenn die ersten Feindschiffe angegriffen haben, wird die Aven-



Der innere Feind: Kaufen Sie unbedingt genügend Vor'chas.

ger erscheinen. Folgen Sie dem grünen Pfeil (siehe links), und lassen Sie sich nicht in Kämpfe verwickeln. Per Abkürzung durch den gelben Nebel sind die Feinde einfach zu umgehen.

TIPP 16: In der Basis wird der Kampf gegen Toral bei Ihrer Ankunft schon in vollem Gange sein. Fliegen Sie mit allen Schiffen zum Wurmloch. Auf dem Weg dorthin stellen sich Ihnen mehrere Negh'var-Schlachtschif-

Zum WURMLOCH

fe in den Weg. Ihre Eskorte lenkt sie ab, während die Avenger unbehelligt ins sichere Loch flieht.

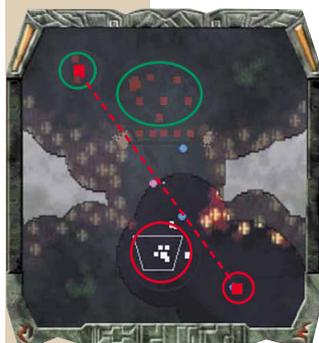
RAFFINERIE verlegen

Ein guter Tag zum Sterben

TIPP 17: Reißen Sie sofort die Raffinerie ab, und errichten Sie sie neben dem Dilithium-Mond neu, da der Flugweg sonst viel zu lang ist. Schützen Sie das kostbare Bauwerk mit zwei Geschützen, am Wurmloch stationieren Sie drei. In den ersten Minuten werden einige Schiffe von Toral das Wurmloch passieren, daher sollten ein paar Birds of Prey dort aufpassen.

FRACHTER jagen

TIPP 18: Errichten Sie nun eine Frontlinie, die Ihren Mond einschließt und sich bis zur anderen Seite des roten Nebels erstreckt. Produzieren Sie Schiffe, und sorgen Sie dafür, dass Toral die Ressourcen ausgehen, indem Sie Überfälle auf seine Frachter starten.



Ein guter Tag zum Sterben: Ihre Raffinerie muss verlegt werden.

TIPP 19: Wenn Sie eine Flotte mit mindestens vier Negh'vars und sechs Vor'chas haben, kann der Angriff losgehen. Wenn Sie seine endgültige Geschützlinie vernichten, hat Toral Ihnen kaum noch etwas entgegenzusetzen. Alternativ können Sie auch das Wurmloch benutzen, um an den

feindlichen Geschützen vorbeizukommen.

Graue Eminenz

Für VERTEIDIGUNG sorgen

TIPP 20: Beginnen Sie damit, eine Basis zu bauen, die neben der Dilithiummine auch eine Werft, eine verbesserte Werft, eine Forschungsstation und ein Grethor-Waffenarsenal enthält. Die Romulaner werden bald mit einigen Schiffen, darunter starke Warbirds, angreifen. Sie benötigen Geschütze und ein paar Birds of Prey sowie Vor'chas, um sie abzuwehren.

Die BASEN des Feindes

TIPP 21: Die Romulaner haben drei Basen: die Hauptbasis im Nordwesten hinter dem Asteroidengürtel, eine hinter der langen Geschützreihe und die dritte im Südwesten über dem Planeten. Im Wesentlichen bestehen sie alle aus einer Sternenbasis, einer oder mehreren Werften und einer Dilithiummine.

Neue ROHSTOFF-Quelle

TIPP 22: Wenn die Rohstoffe knapp werden, sollten Sie durch das Wurmloch fliegen. Es führt in einen si-



Graue Eminenz: Befestigen Sie Ihre Basis mit genügend Geschützen.

Der finale ANGRIFF

chen Sie nicht alle Einrichtungen der Romulaner zu zerstören, sondern nur alle Feindschiffe.

Romulaner

Mantel und Degen

SPION zum Gefängnis

TIPP 24: Errichten Sie zuerst mit den beiden Bauschiffen eine Sternenbasis, eine Mine, eine Wissenschaftsstation und eine Werft. Entwickeln Sie den romulanischen Spion für den Shrike, und fliegen Sie mit einem dieser Schiffe getarnt zur klingonischen Basis. Das Gefängnis sieht aus wie eine Sternenbasis. Sie können den Spion auch ins Gefängnis beamen, wenn Sie getarnt sind. Sobald er im Gefängnis ist, wird die gesamte Basis des Feindes sichtbar.



Mantel und Degen: Sie sollten rasch den Spion für den Shrike entwickeln.

Mit Macht zur BASIS

legen Sie die vor die Gegnerbasis. Von nun an gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder der Spion teilt mit, dass die Verteidigung der Basis nach vier Minuten ausgeschaltet wird. Wenn der Countdown durch ist, greifen Sie die Geschütztürme an und dringen in die Basis ein. Beim Angriff auf das Gefängnis kommt die Nachricht, dass Oldan verlegt wurde.

FEK'IHR entern

TIPP 26: Oldans Transporter ist eine Fek' ihr, die die Basis verlassen will. Benutzen Sie die Spezialwaffe des Warbirds, um ihr die Schilde abzusaugen, und beamen Sie Enterkommandos an Bord. Wenn die Fek' ihr Ihnen gehört, fliegen Sie sie zur Basis.

BAUSCHIFF schützen

TIPP 27: Die zweite Möglichkeit (siehe Tipp 25): Dem Spion gelingt es, Oldan zu befreien. Er wird dann ein Bauschiff stehlen. Bringen Sie das Schiff zu Ihrer Basis. Welche der beiden Varianten eintritt, hängt davon ab, wie früh Sie den Spion einschleusen.

Ruf der Macht

BASIS sichern

TIPP 28: Errichten Sie mehrere Geschütztürme an den beiden Zugängen zu Ihrer Basis. Ferengi und Cardassianer werden bald angreifen. Sie sollten am



Ruf der Macht: Nur massenhaft Geschütze halten die Feinde auf.

Gegen die FERENGI

die Ferengibasis im Nordwesten. Die Fieslinge haben mehrere Torpedogeschütze, also schicken Sie Sela Warbird voraus, um das Feuer auf ihn zu ziehen. Nach der Vernichtung der Basis führt Ihr Weg nach Süden. Ignorieren Sie das Angebot der Ferengi.

OMEGA schützen

TIPP 30: Wenn Sie die Basis mit dem Omega-Partikel eingenommen haben, holen Sie ihre Eindämmungseinheit. Achtung: Die Cardassianer werden mehrere Versuche unternehmen, Omega zu stehlen. Schließlich bringen Sie Omega in Ihre Basis zurück, indem Sie den Traktorstrahl der Einheit benutzen.

Fehdehandschuh

MINE demolieren

TIPP 31: Nach der Attacke der Borg geht's nach (1). Dort zerstört Sela Schiff die schwach verteidigte Dilitiummine. Danach schicken Sie Sela zu den anderen zurück. Die Klingonen werden ihre Schiffe zur Mine schicken, und Sie können die Weggabelung passieren.

BORG schwächen

TIPP 32: Die Borg attackieren noch ein paar Mal, haben aber keine Chance, wenn Sie das Eindämmungsschiff nicht zu weit von der Kampfgruppe entfernen. Das nächste Ziel: die klingonischen Werften bei (2) und alle Forschungseinrichtungen (jeweils bei 3).



Fehdehandschuh: Sela sollte bei (1) die Mine zerstören.

TIPP 33: Vernichten Sie die Klingonenflotte beim schwarzen Loch. Wenn die Schiffe beschädigt sind, treiben sie auf das Loch zu und werden darin zerstört. Hören Sie nicht auf Sela: Wenn Sie die Wumlöcher benutzen, teilen Sie unnötig Ihre Kräfte.

Durch den NEBEL

Karte markierten Weg, um den Nebel zu passieren. Achten Sie vor allem auf das Eindämmungsschiff, wenn Sie die letzte, vermeintlich einfache Etappe bewältigen. Vorsicht: Bei (4) patrouilliert eine Negh'var mit Geleitschutz. (5) kennzeichnet eine klingonische Basis mit Werft. Mit den Borg im Nacken erreichen Sie Jal Pars Warbird (6) und haben es geschafft.

Unheilige Allianz

FLOTTEN zu den BORG

TIPP 35: Errichten Sie wie üblich Ihre Basis. Eins vorweg: Wenn das Haus von Duras vernichtet wurde,

wird Sela den Borg Omega nicht übergeben, und Sie erhalten den Auftrag, die Borg zu vernichten. Sie sollten bereits auf diesen Zeitpunkt hinarbeiten, indem Sie Flotten in der Borgbasis stationieren oder dort Waffenphalangen errichten.

KLINGONEN ignorieren

TIPP 36: Die Klingonen erhalten irgendwann Verstärkung in Form von drei tödlichen Jach'eng-Kreuzern.

Sie bewegen sich von (1) auf der angegebenen Flugbahn und werden die Borgflotte vernichten. Ignorieren Sie die Armada, das nimmt Ihnen Arbeit ab.

TIPP 37: Bauen Sie genügend Schiffe, um die Klingonen anzugreifen. Die Borg werden die Rebellen beschäftigen, und Sie können ungestört ihre Anlagen zerlegen. Sie benötigen ungefähr fünf Warbirds, zehn Griffins und vier Raptors. Nach dem Sieg über die Klingonen geht's gegen die Borg.



Unheilige Allianz: Am Ende müssen Sie die Borg vernichten.

Borg

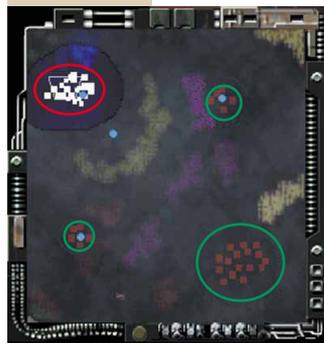
Aufstand

Sie benötigen **ZWEI** Sternenbasen

TIPP 38: Sie sollten mindestens zwei Sternenbasen (Nexus) bauen, um immer genug Drohnen zu haben. Außerdem brauchen Sie Offiziersquartiere. Keine Angst vor den Dominion-Zerstörern: Die sind zwar zahlreich, aber schwach. Hinter der gelben Nebelbank im Süden treibt ein unbemannter Schlachtkreuzer der Jem'Hadar. Assimilieren Sie ihn, und schleppen Sie ihn in die Basis.

Ausbreitung nach **OSTEN**

TIPP 39: Wenn Sie zwei Kuben, fünf Assimilatoren und drei Sphären besitzen, sollten Sie den Außenposten im Osten angreifen. Assimilieren Sie das Dock, und vernichten Sie die Jäger. Im Dock können Sie von nun an das Dominion-Schlachtschiff bauen. Es kostet weniger als ein Kubus, hat 400 Mann Besatzung und ist eine gute Ergänzung, falls Sie knapp bei Kasse sind oder keine Drohnen mehr haben. Der Zerstörer hingegen ist rausgeworfenes Geld.



Aufstand: Die Dominion-Zerstörer sind ziemlich schwach.

TIPP 40: Nachdem Sie mit einer zweiten Flotte auch den anderen, gleich starken Außenposten im Südwesten ausgeschaltet haben,

Gegen die **HAUPTBASIS**

greifen Sie die Hauptbasis von zwei Seiten an. Assimilieren Sie das Klonlabor mit dem Traktorstrahl eines Kubus. Wenn der Klonprozess abgeschlossen ist, schicken Sie einen Kubus neben das Labor, damit Locutus ihn übernehmen kann. Ideal ist ein Würfel mit wenig Besatzung. Nun müssen nur noch die restlichen Feinde im Sektor aufgespürt werden.

Assimilation

BREEN assimilieren

TIPP 41: Bauen Sie über dem Planeten eine Sternenbasis und eine Werft. Die restlichen 500 Dilithium können Sie entweder in zwei Geschütze oder zwei Interceptoren investieren. Wenn Ihre Leute auf Breen treffen, sollten Sie sie assimilieren.

DOMINION-Schiff finden

TIPP 42: Fliegen Sie mit Locutus nach (1), wo er das Dominion-Kriegsschiff und die Werft assimiliert. Das Schiff wird rasch repariert und bleibt dann zur Bewachung bei der Werft. Weiter geht's nach (2). Dort tobt eine Schlacht zwischen Breen und Klingonen. Versuchen Sie, die klingonische Negh'var zu assimilieren. Wenn alle Feinde beseitigt sind, assimilieren Sie Mine und Frachter.

WURMLOCH sichern

TIPP 43: Durch das Wurmloch schicken die Romulaner dauernd Patrouillen. Positionieren Sie dort eine Flotte aus drei Sphären, einem Würfel und zwei Dominion-Schlachtschiffen. Sie sollten alle Schiffe zerstören oder assimilieren, die durch das Wurmloch kommen.



Assimilation: Assimilieren Sie die guten Schiffe der Breen.

TIPP 44: Weitere Schiffe und Stationen, die Sie assimilieren können: eine Nebula und eine Ventura bei (3); eine Ventura bei (4); mehrere Sternflottenschiffe bei (5); ein Ferengi-Marauder (6); eine Schlacht bei (7) und eine Basis der Föderation (8) unter Breen-Beschuss. Bei (9) sind föderierte

ROMULANER einschätzen

Forschungsstationen, bei (10) klingonische. **TIPP 45:** Sobald Sie eine Flotte am Wurmloch angesammelt haben, schicken Sie einen getarnten Erkunder durch. Die Romulaner haben eine Flotte am anderen Ende, und Sie sollten einschätzen, wie viele Schiffe Sie benötigen. Um die Romulanerbasis zu assimilieren, setzen Sie Locutus' Schiff und zwei weitere Kuben ein, weil Sie sonst zu wenig Drohnen haben. Vorher müssen alle Geschütze in der Nähe ausgeschaltet sein.

Extermination



Extermination: Sie benötigen unbedingt zwei Diamonds.

TIPP 46: Es gibt vier Mutterwesen, die ständig neue Einheiten produzieren. Die Biester haben enorm starke Schilde, die Sie nicht mit einer ganzen Flotte knacken könnten. Die einzige Möglichkeit, sie zu vernichten, ist der Ultritiumausstoß des Borg-Diamonds. Entwickeln Sie das Schiff, und bauen Sie zwei davon. Damit können die Schilde der Mutterwesen deaktiviert werden.

TIPP 47: Ihre Basis wird ständig von den Entitäten angegriffen. Die Attacken töten Drohnen, beschädigen aber nichts. Am besten eignen sich Phaser- und Torpedogeschütze gegen die An-

MÜTTER vernichten

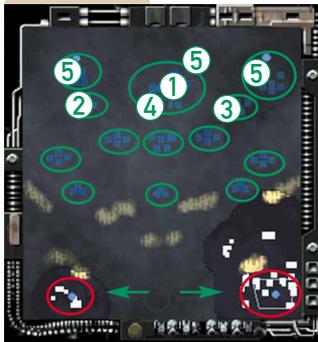
greifer. Wenn alle Muttertiere vernichtet sind, lassen Sie Ihre Flotten im »Suchen und Zerstören«-Modus nach den verbliebenen Einheiten ausspähen. Nebenbei beginnen Sie mit dem Bau des Transwarptors.

BASIS bauen

TIPP 48: In den unteren Ecken des Sektors sind Dilitium-Monde. Bauen Sie an einem Ihre Basis mit Nexus, Werft und Forschungseinrichtung. Geschütze brauchen Sie ebenfalls, weil die Föderation ziemlich regelmäßig angreift, meist mit ein bis zwei Sovereigns und ein paar Akiras.

ANGRIFF vorbereiten

TIPP 49: Assimilieren Sie so viele feindliche Dickschiffe wie möglich. Beim Großangriff auf die Erde müs-



Stunde des Zwielfichts: Passen Sie auf, damit Locutus nicht getötet wird.

sen mindestens fünf Sovereigns zu Ihrer Flotte gehören. Erst wenn Sie eine riesige Flotte haben, können Sie die Attacke wagen. Es gibt drei Zugänge zur feindlichen Basis, der innere wird nicht so gut bewacht. Halten Sie sich außerhalb der Reichweite der Geschütze, und fliegen Sie in die obere Ecke. Auf beiden Seiten unterhält die Föderation Mineneinrichtungen. Schlagen Sie sich hinter den feindlichen Linien zur Mitte des oberen Kartenrands durch, und vernichten

Sie unbedingt die Forschungseinrichtung (1) sowie die USS Premonition. Beide können nämlich die gefährliche Zeitwaffe einsetzen.

WORT erledigen, Picard ignorieren

TIPP 50: Um Locutus' Leben nicht zu riskieren, sollten Sie ihn immer etwas abseits halten. Unterwegs treffen Sie auf die Enterprise; ignorieren Sie den Kahn. Bei der Erde stellt sich Ihnen mit Worf ein weiterer Promi entgegen. Blasen Sie ihn aus dem All, und assimilieren Sie die mächtigen Galaxys, die er dabei hat. Für das weitere gibt's keine definitiven Ratschläge mehr; vernichten Sie alles, was sich Ihnen entgegen stellt. Hier noch eine Liste der Föderationsanlagen: Bei (2) ist eine normale, bei (3) eine verbesserte Werft. Ein Hauptquartier wartet bei (4), jeweils eine Raffinerie bei (5).

Omega

Ein für alle Mal

Odyssey SCHÜTZEN

TIPP 51: Bis Ihre Flotte die Basis erreicht, gibt es keine Möglichkeit, Ihre Crew aufzustocken. Transferieren Sie also Crewleute zwischen den Schiffen nach Bedarf hin und her. Die Assimilatoren der Borg werden ihre Assimilationsbohrer vor allem gegen die Odyssey einsetzen. Wenn sie das Schiff entern können, ist die Mission verloren. Halten Sie die Odyssey also, wenn möglich, aus Kämpfen heraus.

Durchs WURMLOCH

TIPP 52: Vom Startpunkt geht's den Pfeilen auf der Karte nach Richtung Westen. Schicken Sie eine De-



Ein für alle Mal: Schützen Sie die Odyssey, das Hauptziel der Borg.

fiant voraus, um die Borg aus ihren Verstecken im Nebel zu locken. Fliegen Sie durch das Wurmloch bei (1) – der normale Weg ist äußerst gefährlich.

TIPP 53: Hinter dem Wurmloch ist ein Raumschiffriedhof, aus dem Sie ein paar funktionstüchtige Gebrauchtraumer abstauben. Den Pfeilen nach geht's nach Romulus. Dort wird man Ihnen die Kontrolle über die Raumbasis geben, ehe einige Borg angreifen.

Nach ROMULUS

Wenn Sie die Odyssey aus den Kämpfen zurückhalten, dürften Sie keine Probleme haben.

Vorsicht GROSS-ANGRIFF

Linie im Sand

TIPP 54: Dieser Einsatz entspricht der letzte Borgmission, mit einer Ausnahme: Sie sind jetzt die vom Untergang bedrohte Föderation. Gleich zu Beginn attackieren die Borg an allen drei Zugängen Ihrer Basis.



Linie im Sand: Wenn Picard kommt, sollte der Gegenangriff starten.

Schicken Sie die Flotte, die bei der Erde in Stellung gegangen ist, zusammen mit den Schiffen bei (1) zur Verteidigung in die umkämpften Bereiche der Karte.

TIPP 55: Produzieren Sie nach den ersten Angriffen ständig neue Schiffe. Fünf bis sechs Steamrunner müssen stets in Bereitschaft sein. Sie sollten vor allem auf die Sovereign- und die Akira-Klasse setzen – Defiants haben nicht die

AUF-KLÄRUNG betreiben Auf zum GEGENANGRIFF

nötige Durchschlagskraft. Lassen Sie Schiffe patrouillieren, und bauen Sie weitere Sensoren, um die Borg schon frühzeitig zu entdecken.

TIPP 56: Nach einigen Minuten kommt Picard mit Verstärkung. Nun ist Zeit für einen Gegenangriff. Mit den Steamrunners können Sie feindliche Geschützplattformen aus der Ferne vernichten. Die Borg besitzen zwei Transwarptore (2). Auch Locutus ist mit mindestens zwei Würfeln Geleitschutz anwesend. Wenn sein Schiff stark beschädigt wird, zieht er sich zurück.

Alpha und Omega 1

Alles RASSEN einsetzen

TIPP 57: Für diese und die nächste Mission haben Sie die Bauschiffe aller drei Nationen. Nutzen Sie die Stärken jeder Rasse: Sie sollten eine Raumbasis der Föderation, eine Werft der Klingonen und eine Raffinerie der Romulaner errichten.

Umgebung ERKUNDEN

TIPP 58: Schon sehr früh greifen die Borg an. Setzen Sie die Enterprise, Martok und Sela zur Basisverteidigung ein, bis Sie genügend Schiffe und Rohstoffe haben. Derweil erkundet die getarnte Avenger die Umgebung. Besetzen Sie den zweiten Rohstoffmond im Nordwesten Ihrer Basis. Schicken Sie getarnte romulanische Erkunder zur Basis in der Mitte.



Alpha und Omega 1: Nutzen Sie die Stärken aller drei Rassen.

TIPP 59: Im Norden ist das Transwarptor. Um es einzunehmen, vernichten Sie alle Geschütze in der Umgebung. Achten Sie aber darauf, dass Ihre eigenen Schiffe nicht das Tor angreifen! Das Gate muss nämlich geentert werden, am besten mit Truppen von Su-Q'jagh-Kreuzern.

Alpha und Omega 2

TIPP 60: Auf der anderen Seite des Tors wartet Locutus. Nach kurzem Kampf stellt sich das Ganze als Falle heraus: Ziehen Sie sich rasch durch das Tor zurück, denn die Borg schicken Verstärkung aus ihrer Hauptbasis (1).

Vorsicht FALLE

zudem Kampf stellt sich das Ganze als Falle heraus: Ziehen Sie sich rasch durch das Tor zurück, denn die Borg schicken Verstärkung aus ihrer Hauptbasis (1).

BORGSCHEIFF finden

TIPP 61: Sie haben nun die Kontrolle über Worf und einige andere Schiffe bei (2). Getarnt geht's in die untere rechte Ecke des Sektors. Dort, hinter den Geschütztürmen, sind ein Bauschiff und vier Interceptoren der Borg. Zerstören Sie die Raumer, verschonen Sie aber unbedingt das feindliche Bauschiff, um es zu entern. Das baut dann einen Nexus.

BASIS bauen

TIPP 62: Wenn Sie das Transwarptor errichtet haben, erhalten Sie von Picard, Martok, Sela und drei Bauschiffen Unterstützung. Das Borg-Bauschiff können Sie verkaufen. Breiten Sie sich schnellstmöglich in

Gegen die BORG-BASIS

Richtung des anderen Bauschiffes aus, denn diese Position eignet sich sehr gut für eine zweite Raffinerie, weil sie durch einen Nebel geschützt wird.

TIPP 63: Sobald Sie genügend Einheiten haben, geht's gegen die Basis im Nordosten. Erkunden Sie zunächst getarnt die Stellung, und sammeln Sie die Flotte neben Ihrem Transwarptor. Dann öffnen Sie den Durchgang und schicken alle Ihre Schiffe durch. Die Borg werden nicht so schnell reagieren können. Weniger als 30 Schiffe haben allerdings keine Chance. Nach dem Sieg wird der Nordosten Ihre neue Hauptbasis – dort gibt es einen unerschöpflichen Dilithium-Mond.

Der END-KAMPF

TIPP 64: Wenn auch die zweite Basis der Borg und ihr Nexus gefallen sind, wird ganz im Norden das Gebiet hinter dem Asteroidengürtel sichtbar. Dort befindet sich die Omega-Eindämmungseinrichtung. Führen Sie die selbe Strategie noch einmal durch, und verlegen Sie die gesamte Flotte mit Ausnahme der vier Kommandoschiffe mit Hilfe des Transwarptores dorthin. Sie werden die Eindämmungseinrichtung vernichten. Danach folgen eine heftige Explosion und die Endsequenz. Gratulation! **GUN**



Alpha und Omega 2: Den Borg geht's endgültig an den Kragen.