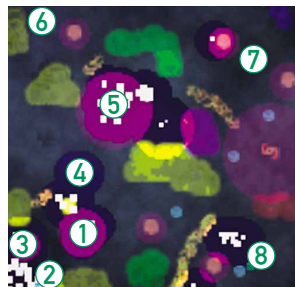


## Universum retten leicht gemacht

# Star Trek Armada 2

Der Weltraum... wie leicht verläuft man sich da! Damit Sie auf den riesigen Schlachtfeldern des Alpha- und Deltaquadranten nicht verloren gehen, weisen wir Ihnen den Weg.

**H**auptproblem in Activisions Strategiespiel Armada 2 ist das schnelle Auffinden neuer Rohstoffquellen. Um Ihnen umständliches Suchen und Aufklären zu ersparen, haben wir die Karten vollständig aufgedeckt. Außerdem führen wir Sie Schritt für Schritt durch alle Missionen, sodass die Schließung der gefährlichen Raumspalte nur noch eine Frage der Zeit sein dürfte.



## Die Föderations-Kampagne Mission 1 – Invasion

**TIPP 1:** Da Sie über wenig Eisen verfügen, bauen Sie zunächst bei (1) eine orbitale Fördereinrichtung. Mit dem gewonnenen Metall konstruieren Sie ein Kolonieschiff und besiedeln den Planeten bei (1).  
**TIPP 2:** Errichten Sie rund um den Planeten einige Pulsphaser-Kanonen. Den Dilitiummond (2) statten Sie mit einer Mine aus, danach wird auch der nördliche Planet (3) mit Fördereinrichtung und Abwehrphaser gesichert. Lassen Sie Ihre Flotte während der Bauphase unbedingt um die Konstruktionsschiffe patrouillieren. Bauen Sie dann acht Defiants und acht Akiras. Mit der Flotte und einem Konstruktionsschiff im Schlepptau geht es zum Mond (4) und zum Planeten (5).

**Mission 1:** Eine gemischte Flotte erledigt auch gut geschützte Borgbasen.

**SCHUTZ-  
MASSNAH-  
MEN  
ergreifen**

**Vorge-  
schobene  
BASIS  
BORG  
angreifen**

**TIPP 3:** Beim Mond wird eine Mine mitsamt sechs Phasern konstruiert, beim Planeten eine Fördereinrichtung nebst einer Sternenbasis mit Schiffswerft.  
**TIPP 4:** Sie errichten eine weitere Armada, aus 16 Defiants und 16 Akiras. Dann steuert die Flotte nach (6) und zerstört dort die Schiffe und den Nexus. Kehren Sie dann zur Basis (5) zurück, um Schiffe zu reparieren oder zu ersetzen. Ver- fahren Sie dann bei den Borgbasen (7) und (8) wie zuvor.



## Die Föderations-Kampagne Mission 2 – Lebenslinien

**TIPP 5:** Die Basis bei Alpha Theta kommt vorläufig ohne Sie aus, kümmern Sie sich also nur um den Basisaufbau. Ziehen Sie früh eine Fördereinrichtung und einige Pulsphaser-Kanonen über den Planeten (1) hoch. Bauen Sie danach eine Reihe dieser Kanonen über die Latinumnebel (2) bis zum Planeten (3). Zwischen Nebeln und Planeten kommt eine Sternenbasis, die den Rohstoffabbau zusätzlich sichert.

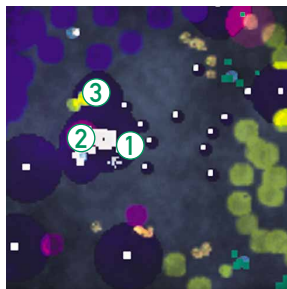
**Mission 2:** Passen Sie gut auf Ihre wichtigen Transporter auf!

**Früh zum  
NORD-  
PLANETEN**

**Durch die  
WURM-  
LÖCHER**

**TIPP 6:** Bringen Sie nun ein Konstruktionsschiff durch die Wurmlöcher (4) und (5) zur Basis Alpha Theta (6). Das Schiff stellt neue Pulsphaser-Kanonen auf. In der Zwischenzeit bauen Sie 16 Akiras und neun Fracht-

schiffe. Jeweils drei der Frachter werden in der Handelsstation mit Metall, Dilitium und Latinum beladen und fliegen dann mit der Flotte durch die Wurmlöcher zur Basis. Kurz vor dem Ende des Entladens starten die Borg einen Großangriff, den Ihre Flotte abwehren muss.



**Mission 3:** Eine Sternenbasis hält den starken Borgkonvoi auf.

## Die Föderations-Kampagne Mission 3 – Die Rettung

**TIPP 7:** Ihre Flotte steuert die Sternenbasis (1) an. Reißen Sie die Werft daneben ab, bevor Sie eine neue zwischen Basis und Planeten (2) errichten.

**TIPP 8:** Sobald der Rest Ihrer Station fertig ist, stellen Sie zur Verteidigung die neuen Torpedo-Geschütze auf. Während die Basis langsam Gestalt annimmt, bringen Ihre Konstruktions-

**WRACKS  
bergen**

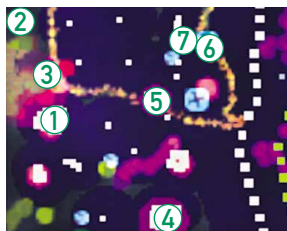
**ABFANGBASIS  
bauen**

**USS  
DOUGLASS  
kapern**

schiffe die herumliegenden Wracks der Föderationsraum zum Stützpunkt, um sie sogleich zu reparieren.

**TIPP 9:** Wenn die Meldung über die USS Douglass hereinkommt, fliegt ein Konstruktionsschiff unter dem Schutz Ihrer Flotte zum Punkt (3). Dort errichten Sie eine Sternenbasis, die den vorbeifliegenden Borgkonvoi aufhält.

**TIPP 10:** Während sich Ihre Flotte um die Borg kümmert, schießt Ihre Sternenbasis die Douglass manövrierunfähig. Beamen Sie danach die Crew der Sternenbasis zum entvölkerten Schiff, um es zu übernehmen.



**Mission 4:** Die Basis muss unbedingt bei (1) errichtet werden!

## Die Föderations-Kampagne Mission 4 – Entlang der Neutralen Zone

**TIPP 11:** Positionieren Sie Ihren Stützpunkt unbedingt beim Planeten (1). Abgesehen von der vorteilhaften Lage lässt sich dort auch auf einen Mond mit unendlichen Dilitiumvorräten zugreifen. Wissenschaftliche Einrichtungen ha-

**Richtigen  
PLANETEN  
aussuchen**

**ENTERPRISE  
retten**

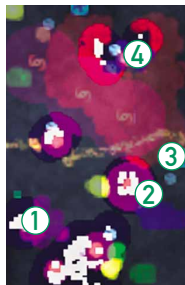
**Schnelle  
AUSBREITUNG**

ben Priorität. Entwickeln Sie so früh wie möglich Stufe drei der Lebenserhaltungssysteme, und beginnen Sie mit dem Aufbau einer Flotte von 16 Akiras.

**TIPP 12:** Sobald die Enterprise bei (2) eintrudelt, konstruieren Sie ein Reparaturschiff. Das fliegt mit der Flotte durch die Nebel (3) zum Flaggschiff. Während die Enterprise repariert wird, halten die Akiras lästige Borg ab. Beamen Sie zuletzt die Crew vom Reparaturschiff auf die Enterprise, bevor Sie durch den Nebel zurück zur Basis fliegen.

**TIPP 13:** Nachdem die Flotte instand gesetzt wurde, eskortiert sie ein Konstruktionsschiff zum Planeten (4). Dort werden Sternenbasis und Fördereinrichtungen errichtet. Bau-

en Sie eine weitere Flotte, bestehend aus 16 Schiffen der Galaxy-Klasse. Da die Borg die Passage (5) schwer verteidigen, müssen beide Flotten durch das Wurmloch (6) und erledigen die Basis bei (7). Kümmern Sie sich erst um den Nexus sowie die feindliche Flotte und danach um den Rest.



**Mission 5:** In den gefährlichen Nebeln ist eine enge Formation einzuhalten.

**Weg zum WURMLOCH**

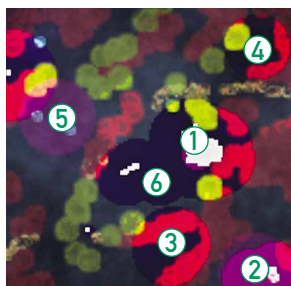
**WARPTOR erobern**

### Die Föderations-Kampagne Mission 5 – Auf ins Gefecht

**TIPP 14:** Ziehen Sie zunächst einen Wall aus Phasern und Torpedo-Geschützen rund um Ihre Basis. Wenn die abgesichert ist, begleitet Ihre Flotte ein Konstruktionsschiff zum nahe gelegenen Dilithiummond (1). Dort wird eine Sternenbasis sowie eine Minenstation gebaut. Mit diesen Vorräten produzieren Sie 16 Sovereigns für eine Armada.

**TIPP 15:** Die Flotte attackiert die Borg-Basis (2) und macht den Weg zum Wurmloch (3) frei. Bauen Sie dann ein Angriffsschiff der Iwo-Jima-Klasse, und springen Sie mit der gesamten Armada durch das Wurmloch. Ihre Sovereigns schießen den Weg vom Austrittspunkt bis zum Transwarp (4) frei. Keines der Schiffe sollte in die gefährlichen Nebel geraten, ordnen Sie daher eine enge Formation an.

**TIPP 16:** Zunächst müssen Sie jeglichen Widerstand in der Nähe des Tors beseitigen. Danach beschießt ein einzelnes Schiff das Tor, bis dessen Schilde komplett weg sind. Nun beamt Ihr Angriffsschiff Truppen hinüber, bis die Konstruktion unter Ihrem Kommando steht.



**Mission 6:** Erobern Sie das Transwarp-Tor erst ganz zuletzt, so müssen Sie es nicht gegen Borg verteidigen.

**HÄUSLICH einrichten  
ROHSTOFFE fördern**

### Die Föderations-Kampagne Mission 6 – Inferno

**TIPP 17:** Warten Sie, bis alle drei Flotten im Deltaquadranten eingetroffen sind. Bilden Sie aus den Neuankömmlingen zwei Angriffsgruppen und einen Trupp mit Konstruktionsschiffen.

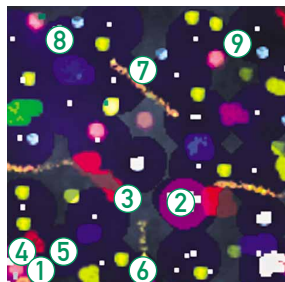
**TIPP 18:** Zuerst zerstören Ihre beiden Angriffsflotten die benachbarte Borgbasis (1), an deren Stelle Sie dann sogleich Ihren Stützpunkt setzen. Während die eine Angriffsflotte den Aufbau der Station überwacht, geht die andere mit einem Konstruktionsschiff auf ausgedehnte Erkundungstour.

**TIPP 19:** Erstes Ziel ist der Gasriese (2), wo Sie eine Sternenbasis und Fördereinrichtungen aufbauen. Zweites und drittes Ziel sind die beiden unerschöpflichen Dilithiummonde (3) und (4). Dort errichtet das Konstruktionsschiff eine Minenstation sowie acht Torpedo-Geschütze.

**TIPP 20:** Ersetzen Sie die Angriffsflotte durch eine neue, die aus 16 Schiffen der Galaxy-Klasse besteht. Diese gewaltige Streitmacht zieht zum Gasriesen (5), wo sie die Borg stellt. Kämpfen Sie sich nach Süden vor, bis Sie alle Maschinenwesen aus dem Sektor vertrieben haben. Danach gehört das Transwarp-Tor (6) Ihnen.



**Tipp 20:** Wenn Sie das Tor erst ganz am Ende einkassieren, lassen die Borg es in Ruhe.



**Mission 7:** Attackieren Sie die Borg, wenn die Allegheny in Sicherheit ist.

**ALLEGHENY retten  
SEKTOR erobern**

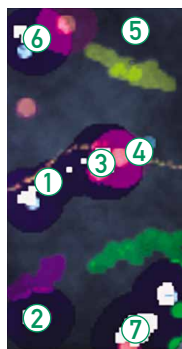
Während sich das Reparaturschiff um den flüggellahnen Kreuzer kümmert, bauen Sie beim Planeten (4) eine Sternenbasis mit Fördereinrichtung.

**TIPP 23:** Verstärken Sie die Flotte um sechs Sovereigns, und bereinigen Sie den unteren linken Sektor. Danach werden Ihre Konstruktionsschiffe beim Mond (5) und beim Planeten (6) gebraucht. Erweitern Sie die Flotte auf 16 Sovereigns. Zerlegen Sie in der Borg-Basis (7) den Nexus sowie das Transwarp-Tor. Bei den kleineren Stützpunkten (8) und (9) ist genauso vorzugehen.

### Die Föderations-Kampagne Mission 7 – Die Kavallerie

**TIPP 21:** Zuerst errichten Sie eine vorgeschobene Sternenbasis mit Werft beim Gasriesen (2). Lassen Sie vier Akiras vom Band laufen, die gemeinsam mit den restlichen Kampfschiffen die Borg-Satelliten bei (3) zerlegen.

**TIPP 22:** Eskortieren Sie das Reparaturschiff und eine Konstruktionseinheit zur bewegungsunfähigen USS Allegheny.



**Mission 8:** Zum Ende schicken die Borg Nachschub: Das Datenschip muss geschützt werden.

**ERSTER Stützpunkt**

**NEXUS erobern**

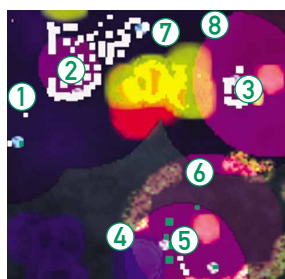
### Die Föderations-Kampagne Mission 8 – Datengewinnung

**TIPP 24:** Die Enterprise und das Datenschip bleiben bei der Basis, der Rest formiert sich zur Kampf-Flotte. Während die Basis aufgebaut wird, erkunden Ihre Scouts den Raum bis zum Asteroidengürtel (1). **TIPP 25:** Sobald Ihr Stützpunkt geschützt ist, eskortieren Ihre Einheiten ein Konstruktionsschiff zum Planeten (2), wo eine Sternenbasis sowie eine Fördereinrichtung benötigt werden. Danach sind die beiden Planeten (3) an der Reihe.

**TIPP 26:** Errichten Sie zwischen den Welten eine Basis mit kleiner und großer Werft. Zum Schutz werden Torpedo-Geschütze um den Stützpunkt verteilt, der linke Planet erhält eine Fördereinrichtung.

**TIPP 27:** Geben Sie ein halbes Dutzend Steamrunner-Bomber in Auftrag. Die bombardieren aus sicherer Entfernung die Borg-Basis (4), der Ihre Flotte schließlich geballt den Rest gibt. Bauen Sie danach eine weitere Armada mit 16 Sovereign-Schiffen. Bekämpfen Sie damit alle Borg, die Sie bei den Punkten (5) und (6) finden.

**TIPP 28:** Erledigen Sie alle Borg bis auf den schildlosen Nexus. Produzieren Sie sechs Angriffsschiffe, mit deren Truppen Sie den Nexus dann einnehmen. Ein herbeigeholtes Datenschip spioniert den dann aus, während Ihre Flotte heranströmende Borg-Schiffe aufhält. Haben Sie die Daten, eskortieren Sie das Schiff zur Sternenbasis (7) zurück.



**Mission 9:** Sammeln Sie nach der Schlacht die Reste auf.

### Die Föderations-Kampagne Mission 9 – Angriffsbasis

**TIPP 29:** Warten Sie auf die Verstärkung, die bei (1) eintrifft. Bauen Sie dann eine Basis bei (2), mit einem starken Ring aus Phasern und Torpedo-Geschützen.

**TIPP 30:** Zunächst brauchen Sie Werften, in denen eine neue Flotte Sovereigns gefertigt wird. Sobald die ersten vier Schiffe fertig sind, fliegen sie zum Planeten

**SCHLACHT-SCHIFFE als Eskorte Technologie VERBESSERN**

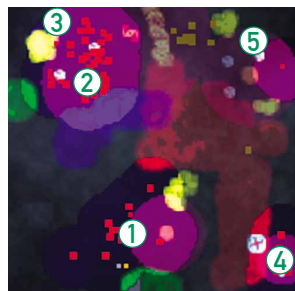
(3). Zwischen Mond und Planet platzieren Sie eine Sternenbasis, die zur Überwachung des Rohstoffabbaus dient, aber auch zur Ausbeutung der nahen Latinumnebel. **TIPP 31:** Erweitern Sie Ihre Flotte auf 16 Sovereigns, und erforschen Sie die Technologieupdates bis Stufe drei. Ihre Angriffsflotte reist dann (4), dort warten gegnerische Schiffe sowie der erste Nexus. Anschließend geht's zum nächsten Stützpunkt bei (5), der ebenfalls geplättet werden muss. Es folgt eine Schlacht zwischen Borg und Spezies 8472 bei (7). Sobald sich das Gefecht beruhigt, stoßen Ihre Schiffe dazu und geben den Überlebenden den Rest. Anschließend bringen Sie die Enterprise nach (8).

**Die Föderations-Kampagne**

**Mission 10 – Einmal hin und zurück**

**Nur WARPTOR schützen**

**TIPP 32:** Zwar ist das Missionsziel der Schutz der eintreffenden Flotten, doch sind Verluste kaum vermeidbar. Konzentrieren Sie sich lieber auf die Sicherung des Transwarpertors: Neben möglichst vielen Torpedo-Geschützen rund um das Tor bauen Ihre Werften ein Dutzend Schiffe der Galaxy-Klasse. Damit fliegen Sie dem Flaggschiff des letzten Konvois, der USS Caddeboston, entgegen, damit es unbeschadet beim Tor ankommt.



**Mission 1:** Eine Sternenbasis nördlich von (4) schwächt die feindlichen Attacken spürbar ab.

**Die Klingonen-Kampagne Mission 1 – Ein Degen für Zarush**

**TIPP 33:** Fliegen Sie die Basis (1) der Föderation an. Hier und bei der Minenstation transferieren Sie einige Crewmitglieder. Haben Sie zwei Minenfrachter von der Basis zum Mond geschickt, bewegt sich die Flotte schließlich nach Zarush (2). Errichten Sie dort einen Stützpunkt, den Sie mit Disruptor-Kanonen verteidigen. Die Minenstation der Föderation bei (1)

**Sternenbasis BEMANNEN VORPOSTEN einrichten**

schützen Sie mit sechs zusätzlichen Disruptoren und versehen sie weiterhin mit einer Fördereinrichtung.

**TIPP 34:** Ein Konstrukteur fliegt gemeinsam mit Martoks Schlachtschiff durch das Wurmloch (3). Während der Planet (4) von den Besatzern befreit wird, errichtet das Konstruktionsschiff nördlich davon eine Sternenbasis. Ist die Welt kolonisiert, geht's zum Gegenangriff.

**ATTACK**

**TIPP 35:** Bauen Sie 16 Schiffe der Vor'Cha-Klasse, die Sie gleich durch das Wurmloch vor den Klingonen in der Cardassianer-Basis (5) vorerst nur die Schiffswerften und die Einrichtungen rund um den Planeten. Daraufhin rückt Martok an und befreit die besetzte Welt, die daraufhin gleich den Klingonen angeeignet wird.



**Mission 2:** Gegen Ihre Negh'Vars kommen die Cardassianer kaum an.

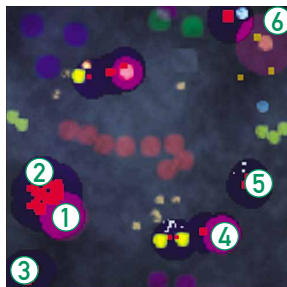
**Die Klingonen-Kampagne Mission 2 – Exekution**

**TIPP 36:** Ein Konstrukteur reist zum Planeten (1), um dort in Windeseile eine Sternenbasis und einige Fördereinrichtungen zu erbauen. Der Rest der Flotte steuert die Basis (2) an. Dorthin kommen dann Werft, Handelsstation und Waffencenter, der Planet erhält eine orbitale Fördereinrichtung.

**DISRUPTOREN verlegen**

**GROSS-ANGRIFF**

**TIPP 37:** Ihre Disruptoren sollten in Vierergruppen circa sechs Planquadrate südlich und östlich des Planeten verteilt werden. Feilen Sie an Ihrer Station, bis die drei verbundenen Schlachtschiffe der Negh'Var-Klasse eintreffen. Die werden mit einem Konstruktionsschiff zu den Planeten (3) und (4) sowie den Dilithiummonden (5) und (6) geschickt. Während die Schlachtschiffe den feindlichen Widerstand ausschalten, errichtet der Konstrukteur jeweils eine Sternenbasis mit Fördereinrichtungen. **TIPP 38:** Lassen Sie in Ihrer Schiffswerft 32 Schiffe der Vor'Chas-Klasse produzieren. Die senden Sie gemeinsam mit den drei Negh'Vars zur Basis (7). Erledigen Sie dort sämtliche Einrichtungen der Cardassianer, danach verfahren Sie beim zweiten Stützpunkt (8) ebenso.



**Mission 3:** Bauen Sie eine Verteidigung gegen die Galor-Klasse auf.

**Die Klingonen-Kampagne Mission 3 – Schöne neue Welten**

**TIPP 39:** Zuerst eröffnen Sie nahe dem Planeten (1) eine Basis. Beginnen Sie schon möglichst früh mit dem Aufbau einer zweireihigen Satellitenabwehr, denn die Cardassianer greifen mit schweren Schiffen der Galor-Klasse an. **TIPP 40:** Ihre Flotte wird nun um vier Schiffe der Qeh'Ral-Klasse erweitert.

**ROHSTOFFE sammeln**

Die eskortieren ein Konstruktionsschiff zum Mond (3), das dort Basis und Dilithium-Raffinerie erbaut. Das Gleiche erledigen Sie bei Planet (4) und Mond (5). Lassen Sie dann weitere 16 Qeh'Rals vom Stapel, um damit den Stützpunkt (6) anzugreifen. Erledigen Sie vorläufig nur die Satellitenabwehr sowie die Werften.

**STERNE-BASEN vernichten**

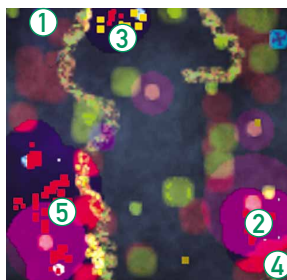
**TIPP 41:** Es gibt hier drei Sternenbasen, die Ihre Flotte in kürzester Zeit pulverisieren können. Greifen Sie also mit zwei Flotten mit jeweils 16 Qeh'Rals so an, dass Ihre Schiffe immer nur im Feuer einer Sternenbasis liegen. Zum Abschluss befreien und kolonisieren Sie die Planeten.



**Mission 4:** Gegen eine Sternenbasis ist die Eskorte machtlos.

**Die Klingonen-Kampagne Mission 4 – Blockade**

**TIPP 42:** Konstruieren Sie wie üblich als Allererstes eine Sternenbasis mit zusätzlichen Fördereinrichtungen, Werften und Satelliten über dem Planeten bei Punkt (1). Danach errichten Sie eine weitere Basis mit gleichwertiger Ausstattung südlich des Mondes bei (2). Den Planeten Mornaur II finden Sie mit ein wenig Geduld in der Mitte der linken Kartenhälfte. Schicken Sie einen Pulk von acht Nu-Q'Duj-Scouts in westliche Richtung.



**Mission 5:** Ihre Schlachtschiffe zerschlagen den Hinterhalt beim Wurmloch.

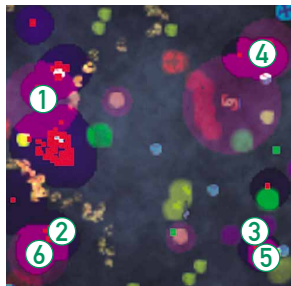
**Die Klingonen-Kampagne Mission 5 – Der unbekannte Preis**

**TIPP 43:** Bauen Sie in aller Ruhe die Basis auf. Zwischenzeitlich erkunden Sie den Sektor bis zu den Metreongasnebeln im Norden und geben 16 Negh'Vars in Auftrag. Gegen diese können die Cardassianer beim Wurmloch (1) nichts ausrichten. Fliegen Sie durch die Raumanomalie zum Gasriesen (2), und vernichten



**SPEZIAL-  
SCHIFF**  
entern

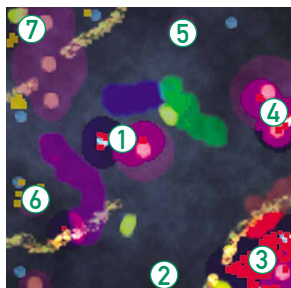
Sie die Basis. Anschließend schicken Sie ein Konstruktionsschiff durch das Wurmloch, das eine Sternenbasis baut. **TIPP 44:** Greifen Sie die zweite Basis (3) des Gegners an. Entern Sie das Spezialschiff mit einem Schiff der Chava'Kal-Klasse. Bringen Sie es dann nach (2), um Reparaturen durchzuführen. Ihre Schlachtschiffe springen dann durch das Wurmloch zurück und zerlegen die cardassianischen Häscher. Wenn der Raum um das Loch befriedet ist, fliegt auch das eroberte Schiff durch. Geleiten Sie es mit der Flotte zum Stützpunkt (5).



**Mission 6:** Fügen Sie dem Klingonen-Reich einige neue Welten hinzu.

**Station  
VERLAGERN**  
**FLOTTE  
produzieren**

mond (2) von den Romulanern. Stellen Sie dann dort Ihre eigene Mine samt Disruptoren auf. **TIPP 46:** Formieren Sie eine Flotte aus 16 Negh'Vars, die geschlossen den romulanischen Stützpunkt (3) angreift. Sobald der gegnerische Nachschub unterbrochen ist, bombardieren Ihre Schlachtschiffe die Planeten (4), (5) und (6), die anschließend kolonisiert werden.



**Mission 7:** Ziehen Sie Ihre Schiffe zurück, Verteidigung ist zwecklos.

**Neue  
BASEN  
bauen**

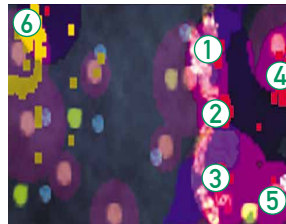
zwei Dutzend Torpedo-Geschützen. Beginnen Sie anschließend mit der Schlachtschiffproduktion. **TIPP 48:** Wenn die Flotte wieder auf 16 Einheiten aufgestockt ist, fliegt sie mit einem Konstruktionsschiff zu den beiden Planeten (4). Nahe dem unerschöpflichen Dilithiummond wird eine Sternenbasis aufgebaut, Planeten und Mond erhalten ihre Fördereinrichtungen.



**Zu Tipp 50:** Mit den Codedaten im Gepäck kann Ihr Saboteur sicher in die Feindbasis einfliegen.

**Die Klingonen-Kampagne  
Mission 6 –  
Die Romulaner-Connection**

**TIPP 45:** Bauen Sie einen neuen Stützpunkt südlich des Gasriesen (1) auf. Von dort können Sie auf den Planeten, einen Mond und die nahen Latusnebel zugreifen. Sobald der Bau der Negh'Var-Schlachtschiffe möglich ist, geben Sie vier in Auftrag. Die befreien dann den unerschöpflichen Dilithium-

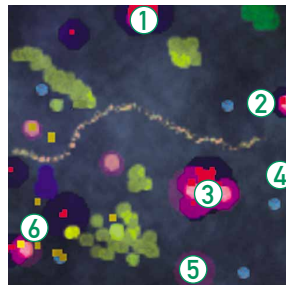


**Mission 8:** Die Flotte muss bereit sein, wenn Ihr trojanisches Pferd zuschlägt.

**Grenze  
SICHERN**
**WERFTEN  
ausschalten**

nerischen Kreuzer, den Sie zum Stützpunkt (4) bringen, um ihn zu reparieren und bei der Sternenbasis mit neuen Daten für die Cardassianer zu versorgen.

**TIPP 51:** Wenn 16 Schiffe der Negh'Var-Klasse fertig sind, reist Ihr trojanisches Pferd zur gegnerischen Sternenbasis (6). Sobald die Geschütze abgeschaltet wurden, warpt Ihre Flotte heran. Die zerstört zunächst die Werften und anschließend die gegnerische Sternenbasis.



**Mission 9:** Überwachen Sie die Kolonisierung der Planeten genau.

**Die Klingonen-Kampagne  
Mission 9 –  
Cardassia und der Sieg**

**TIPP 52:** Platzieren Sie Ihren Stützpunkt bei (1). Mit der Flotte und einem Konstruktionsschiff geht's weiter nach (2), wo Sie eine weitere Sternenbasis sowie Fördereinrichtungen hinstellen. Fliegen Sie dann die beiden Planeten bei (3) an.

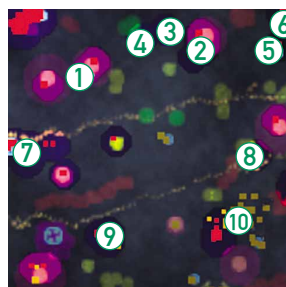
**TIPP 53:** Neben einer Sternenbasis bauen Sie hier auch die Reichswerft und

**Einzelne  
STERNE-  
BASIS**
**Sturm auf  
CARDASSIA**
**Kolonisierung  
ÜBER-  
WACHEN**

produzieren dort 16 Schlachtschiffe für eine Flotte. Die erledigt zuerst die allein stehende Sternenbasis (4) und rückt dann gegen Cardassia Prime (5) vor.

**TIPP 54:** Räumen Sie zuerst die verteidigenden Schiffe und Satelliten weg, danach die feindliche Basis. Teilen Sie Ihre Flotte beim Angriff auf, da Ihr Gegner gerne Raumpalten öffnet, die ganze Flotten vernichten können.

**TIPP 55:** Nach dem Gefecht reparieren Sie die Flotte und schlagen bei (6) zu. Anschließend verteilen Sie Ihre Streitmacht – über jeder bewohnbaren Welt sollten vier Negh'Vars stationiert sein, während sie kolonisiert wird.



**Mission 10:** Sichern Sie die Wurmlocher gegen springende Feindschiffe.

**Die Klingonen-Kampagne  
Mission 10 – Die letzte Schlacht**

**TIPP 56:** Richten Sie einen großen Stützpunkt mit starker Abwehr durch Torpedo-Geschütze ein. Wenn Ihre Station sicher ist, positionieren Sie bei (2) eine vorgeschobene Sternenbasis mit Werft und je eine Fördereinrichtung bei den Punkten (2), (3) und (4).

**TIPP 57:** Die Satellitenabwehr bei (5) können vier Negh'Vars problemlos zer-

**SATELLITEN  
zerstören**  
**WURMLOCH  
sichern**

stören. Danach stürzen Sie sich mit vier zusätzlichen Schlachtschiffen auf die Flottenwerften des Gegners.

**TIPP 58:** Nachdem Ihre Flotte auf 16 Schiffe angewachsen ist, geht's direkt nach (2). Dort geben Sie den wenigen Cardassianern den Rest, anschließend bewegt sich Ihr Pulk durch das Wurmloch (6) und sichert das Gebiet. Ein Konstrukteur folgt durch das Loch und errichtet auf der anderen Seite eine Sternenbasis bei (7).

**Letzte  
ATTACK**

**TIPP 59:** Nachdem die Flotte in der Werft repariert wurde, patrouilliert sie den Raumsektor bis zum zweiten Wurmloch (8) entlang. Dort angekommen errichten Sie eine neue Sternenbasis. Ihre Flotte springt dann durch das zweite Loch in den nächsten Sektor. Das Konstruktions-schiff baut beim Mond (9) eine Basis mit Reichswerft. Sie attackieren mit Ihren Negh'Vars die Basis (10), zerstören vorläufig aber nur die feindlichen Schiffe und Abwehrsattelliten. Reparieren Sie dann die Flotte für den vernichtenden Schlag, den Sie gezielt auf die Forschungseinrichtung und Sternenbasis des Gegners durchführen. Damit ist der Krieg gegen Cardassia gewonnen!



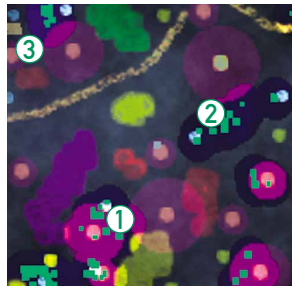
**Mission 1:** Gleichen Sie den Dillithiummangel per Recycler aus.

**Schiffe  
ASSIMILIEREN**

**Viel  
RECYCLEN**

**TIPP 60:** Klären Sie die nähere Umgebung auf, wobei die Föderationsschiffe zu meiden sind. Erforschen Sie den Auto-Assimilator, und benutzen Sie ihn an vorbeifliegenden Schiffen. Beamen Sie nach dem Vorgang eine Besatzung hinüber, danach werden Ihre Opfer im Recycler zerlegt. Bauen Sie danach eine Fördereinrichtung auf dem nahen Planeten (1).

**TIPP 61:** Sobald die 3.000 Einheiten Metall gewonnen wurden, können Sie den Überschuss im Recycler direkt zu Dillithium verarbeiten. So haben Sie die benötigten 3.000 Einheiten schnell zusammen.

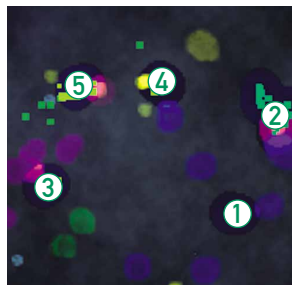


**Mission 2:** Die Basis beim Gasriesen fängt lästige Menschenbesucher ab.

**Die Borg-Kampagne  
Mission 2 – Störungen**

**TIPP 62:** Rechts vom Gasriesen (1) errichten Sie schnell einen Nexus und zwei Produktionsmatrizen, die sofort Assimilatoren bauen. Mit den ersten 16 Schiffen fliegen Sie die Föderationsbasis (2) an. Dann zerlegen Sie jeweils ein Satellitenpärchen und reparieren danach Ihr Geschwader. Das geht so lange, bis alle Satelliten um die Station entfernt wurden.

**TIPP 63:** Rücken Sie mit der gewaltigen Horde von 32 Assimilatoren an, um damit den Menschen den Rest zu geben. Anschließend kümmern Sie sich ebenfalls um Spezies 8472, die sich bei (3) breitgemacht hat.



**Mission 3:** Nehmen Sie den Romulanern einen Mond nach dem anderen ab.

**Die Borg-Kampagne  
Mission 3 – Das Verbot**

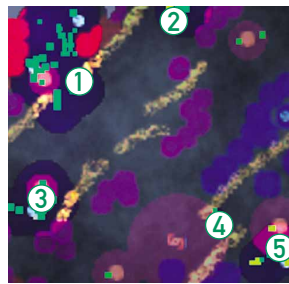
**TIPP 64:** Erstes Ziel ist der Dillithiummond (1). Setzen Sie hier einen Assembler ab, der einen Verarbeitungsknoten und Abwehrsattelliten baut. Der Rest fliegt weiter zum Planeten (2), wo der Nexus und die restliche Basis errichtet werden. Danach folgt die Kuben-Produktion.

**TIPP 65:** Kolonisieren Sie den Planeten frühzeitig. Die ersten drei Würfel eskortieren einen Assembler nach (3) und konstruieren dort einen Nexus mit Verarbeitungsknoten. Wenn zehn Würfel fertig sind, befreien diese den Mond (4).

**TIPP 66:** Wenn insgesamt 16 der Borgwürfel aktiv sind, geht es gegen die Hauptbasis der Romulaner (5). Laden Sie zwischendurch immer mal wieder die Schilde auf.

**Weitere  
AUSBREITUNG**

**FRONTAL-  
ANGRIFF**



**Mission 4:** Der tarnfähige Romulaner-scout deckt gefahrlos die gesamte Karte auf – nutzen Sie ihn.

**ROMULANER  
assimilieren  
PLANETEN  
freischießen**

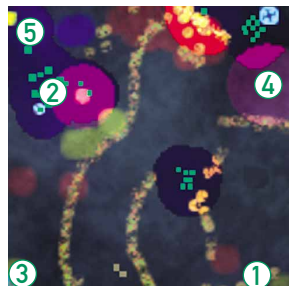
basis und die Werft. In Letzterer bauen Sie tarnbare Scouts und erforschen damit gleich gefahrlos die Karte.

**TIPP 69:** Wenn Sie die Abwehr bei (4) und den Stützpunkt bei (5) geknackt haben, sind die Romulaner geschlagen. Kolonisieren Sie anschließend alle Welten, und errichten Sie einen Technologie-Assimilator.

**Die Borg-Kampagne  
Mission 4 –  
Auf schlechte Nachbarschaft**

**TIPP 67:** Der Durchgang (1) wird mit Torpedo-Geschützen vermint. Ihre Flotte eskortiert einen Assembler zum Mond (2), wo er Nexus und Verarbeitungsknoten errichtet.

**TIPP 68:** Erweitern Sie Ihre anfängliche Flotte um vier zusätzliche taktische Kuben, um die Romulaner-Basis (3) anzugreifen. Assimilieren Sie die Sternen-



**Mission 5:** Machen Sie dem Geschwader (1) erst den Weg frei, bevor Sie es versammelt los schicken.

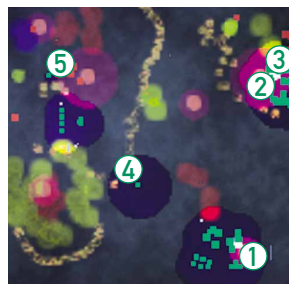
**In WELLEN  
angreifen**

Borgkuben fertig sind. Schicken Sie die sofort hinterher, damit die Basis komplett zerstört werden kann. Die überlebenden Schiffe beseitigen die Satelliten bei (1), anschließend bringen Sie Ihre Flotte zum Nexus (5).

**Die Borg-Kampagne  
Mission 5 – Der Fang**

**TIPP 70:** Bewegen Sie das Geschwader bei (1) vorerst nicht weg. Errichten Sie bei (2) einen weiteren Nexus, und ziehen Sie die gesamte Basis dorthin. Während Sie die ersten Würfel bauen, kolonisieren Sie den Planeten bei (2).

**TIPP 71:** Die ersten sechs Kuben fliegen durch das Wurmloch (3) zur Basis (4) und zerschließen die Fördereinrichtungen. Warten Sie dann, bis weitere sechs



**Mission 6:** Da beim oberen Planeten nicht genügend Platz ist, bauen Sie die Matrix einfach unten auf.

**Die Borg-Kampagne  
Mission 6 – Abgefangen**

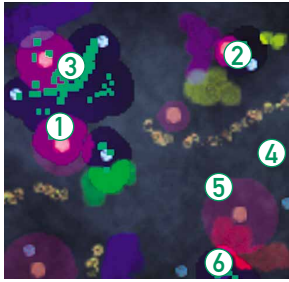
**TIPP 72:** Schicken Sie nach dem Basenbau bei (1) Ihre Flotte stante pede zur nächsten Welt (2), wo ohne unnötige Verzögerung Ihr zweiter Nexus entsteht. Erledigen Sie anschließend die klingonischen Fördereinrichtungen bei (3), und bauen Sie an der Stelle einen Satellitenring auf. Da für die verbesserte Produktionsmatrix bei (2) leider nicht



**Zu Tipp 73:** Nutzen Sie die Kuben zur Verteidigung, und reparieren Sie sie immer wieder.

genug Platz ist, errichten Sie sie einfach bei der kleinen Basis (1). Dort bauen Sie so lange taktische Kuben, bis Ihre Flotte 16 Einheiten umfasst. Zerschlagen Sie damit den klingonischen Widerstand bei (4) und (5), lassen Sie jedoch unbedingt das Forschungsinstitut (5) stehen, um es anschließend zu übernehmen.





**Mission 7:** Verteidigen Sie den Bau beim Tachyonnebel gegen Angriffe.

Weitere  
**QUELLEN**  
anzapfen

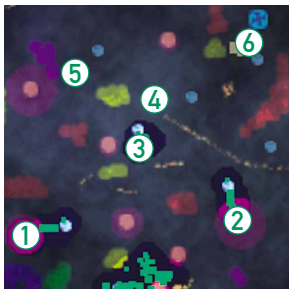
**SPEZIES 8472**  
attackieren

### Die Borg-Kampagne Mission 7 – Sonderbare Genossen

**TIPP 73:** Spezies 8472 ist hier sehr stark. Produzieren Sie daher sofort sechs Assembler, die schnell mit dem Bau von Forschungseinrichtungen und Abwehrsatelliten beginnen. Sobald taktische Kuben zur Verfügung stehen, geben Sie eine Schutzflotte in Auftrag, die zwischen den feindlichen Angriffen repariert wird.

**TIPP 74:** Stellen Sie zwei Würfel zum Schutze eines Assemblers ab. Der baut bei (1) und (2) einen Nexus mit Fördereinrichtungen und kehrt zur Basis (3) zurück.

**TIPP 75:** Attackieren Sie den Stützpunkt der Spezies 8472 bei (4). Sind 16 taktische Würfel fertig, erledigen diese die letzte feindliche Basis (5). Die überlebenden Kuben eskortieren fünf Assembler zum Tachyonnebel (6), wo zehn Energiekanonen errichtet werden. Danach wird automatisch das Transwarptor zum Deltaquadranten aufgebaut.



**Mission 8:** Schalten Sie vor der Basis erst die Mütter der Spezies aus.

**AUSBREITEN**

und gehen Sie gegen die Basis (6) vor. Erledigen Sie zuerst die Mutter, dann die restlichen Einrichtungen.

### Die Borg-Kampagne Mission 8 – Flutwelle

**TIPP 76:** Senden Sie je einen Assembler zu den Planeten (1) und (2), der bei beiden Welten einen Nexus und zusätzliche Fördereinrichtungen aufbaut. Errichten Sie danach taktische Kuben. Zehn davon räumen die Satelliten bei (3) weg. Danach sind die beiden einsamen Mütter (4) und (5) fällig. Rüsten Sie Ihr Geschwader danach auf, 16 Würfel auf



**Mission 9:** Gleichen Sie per Recycler ein Ressourcen-Ungleichgewicht aus

### Die Borg-Kampagne Mission 9 – Rachen des Todes

**TIPP 77:** Bei dieser Mission kommt es weniger auf die eigene Ausdehnung an als auf Durchhaltevermögen – errichten Sie unbedingt einen Recycler, Sie werden ihn brauchen! Bauen Sie nur die Borg-Basis aus, zum Schutz errichten Sie deren Nexus nahe der Föderations-

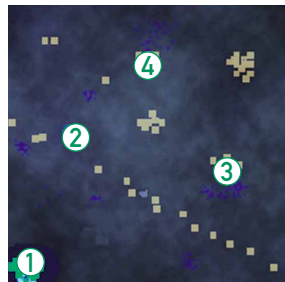
**AUSSEN-  
POSTEN**  
zerstören

**Basis  
SCHÜTZEN**

werft. Den Raum zwischen äußerem Satellitenring und Ihrer Basis überwachen Sie mit der Flotte, bauen aber zusätzlich einen Ring aus Phasern direkt um den Stützpunkt.

**TIPP 78:** Wenn die Basis gesichert ist, beginnt Ihre Kubus-Fertigung. Sind zehn Stück kampfbereit, vernichten Sie damit die Spezies 8472 bei (1). Danach errichten Sie einen Außenposten samt Sternenbasis bei (2). Auch dieser Stützpunkt wird entsprechend gesichert, lassen Sie zusätzlich einige Kuben patrouillieren.

**TIPP 79:** Ihre Flotte wird danach auf zwölf Kuben verstärkt, die dem Schutz der Hauptbasis dienen. Warten Sie dann, bis die Aufforderung zur Entsendung von Scouts kommt. Fertigen Sie zehn Schiffe der Venture-Klasse, die Sie zum Spalt (3) schicken – wenigstens fünf davon sollten durchkommen.



**Mission 10:** Dank der Interceptoren ist das Abfangen der Konvois kein Problem.

### Die Borg-Kampagne Mission 10 – Spalten

**TIPP 80:** Die letzte Mission ist gleichzeitig auch die schwierigste – hier kommt es auf genaues Timing an! Zunächst bauen Sie bei Spalte Alpha (1) eine starke Verteidigung auf: An den beiden Nordflanken des Stützpunktes kommen eine Basis und ein Nexus mit zwei dazwischenliegenden Reihen Torpedogeschützen. Sichern Sie die rechte und

**Sektor  
ERKUNDEN**

linke Seite mit je einem halben Dutzend Geschütze. **TIPP 81:** Errichten Sie frühzeitig eine Handelsstation, die für einen beständigen Rohstoffzufluss sorgt. Werfen Sie danach schon bald den Holo-Projektor der Incursion an – als Spezies 8472 getarnt kann dieses Schiff dann die Karte gefahrlos aufdecken. Erkunden Sie zunächst die Bereiche rund um die beiden anderen Spalten.

**Die  
KONVOIS**

**TIPP 82:** Bauen Sie möglichst früh Interceptor-Jäger, und entwickeln Sie den Transwarpantrieb. Bis zum Eintreffen des ersten Konvois sollten gut 30 Interceptoren zur Verfügung stehen. Versetzen Sie die zum Konvoi, und kümmern Sie sich um die Aggressoren. Sie müssen für Spalte Beta (2) und Gamma (3) jeweils einen Konvoi abfangen.

**Das  
SPALTEN-  
WESEN**

**TIPP 83:** Nun wartet nur noch das Spaltenwesen bei Punkt (4) auf Sie. Basteln Sie in aller Ruhe 16 Kuben, die Sie anschließend zu zwei Fusionskuben zusammenfügen. Diese mächtigen Würfel fliegen geradewegs zum Wesen und erledigen es problemlos. Damit ist der Alphaquadrant gesichert, herzlichen Glückwunsch! **PK**