# Star Trek - Armada 2

## Downloads

- Star Trek - Armada 2 - Patch Project 1.2.5

## Installation

Wie immer: Installieren, patchen und ggf. Crack drüber kopieren. Der Crack für Version 1.1 geht dabei auch mit Version 1.2.5, da der Community Patch die Original Binary nicht verändert. Der Mod Fleet Ops geht allerdings nicht mit der gecrackten Binary, da die aktuelle Version (3.2.7) damit abstürzt. Heißt also, für Fleet Ops wird wieder die original CD benötigt. Unter Win 7 muss man dann noch den XP-Kompatibilitätsmodus aktivieren, da das Spiel sonst abstürzt. Mit dem 1.2.5er Patch kommt dagegen nur eine entsprechende Benachrichtigung, es geht aber ohne Probleme weiter.

## Gameplay

Im Wesentlichen ist Armada 2 wie Armada 1, allerdings mit einigen Neuerungen, was den taktischen Teil angeht. Die beiden wichtigsten Neuerungen sind Warp (die meisten Schiffe lassen sich damit auf freien Bereichen der Karte sehr schnell verlegen, in der nähe von Planeten allerdings nicht), Planeten als Bevölkerungsquelle und Metallquelle und damit verbunden eben neue Ressourcen-Zusammenhänge: Metall und Latinum können abgebaut werden, letzteres aus entsprechenden Nebeln. Latinum wird für Forschungsitems benötigt, lässt sich über die Handelsstation in Dilithium oder Metall umwandeln. Die Handelsstationen schaffen zusätzliches Latinum, wenn Handelsschiffe zwischen ihnen verkehren. Bei der Forschung gibt es außerdem nicht mehr nur Spezialwaffen und -fähigkeiten zu erforschen. Es können auch alle fünf Schiffssysteme aufgewertet werden (Antrieb, Schilde, Waffen, Sensoren, Lebenserhaltung).

## Mod Fleet Ops

Benötigt die original-Binary, entweder von CD oder vorinstalliert. Das Spiel wird aber als Standalone installiert, verändert also eine bestehende Armada 2 Installation nicht. Wie oben genannt, wird aber die Original-CD wieder zum Spielen benötigt, da mit der gecrackten Binary der Mod abstürzt. Vom Konzept her spielt sich Fleet Ops sehr ähnlich wie Armada 2. Der Warp wurde entfernt, es gibt aber Metall und Dilitiummonde. Einzig die Borg sind vom Gameplay her deutlich anders gestaltet, als die anderen Rassen bzw. als im Original. Tarnvorrichtungen können nicht mehr dauerhaft aktiviert bleiben, sondern kosten Energie. Dafür gibt es auch nicht mehr so einfach die Tachyon-Fähigkeit, die getarnte Schiffe sofort aufdeckt. Den deutlichsten Unterschied sieht man aber in den Verfügbaren Einheiten, den Sounds und Grafiken, die verwendet werden. Gemessen am original kommt Fleet Ops weitaus weniger verspielt daher. Dafür aber sehr liebevoll gestaltet. Insbesondere die neue Rasse Dominion ist eine Bereicherung. Dafür sind allerdings die Cardassianer und Spezies 8472 weg gefallen.

# Verwandte Spiele

- Star Trek - Armada 1
- Star Trek - Armada 3
- Star Trek spiele

# Weblinks

- Mod Fleet Ops

# Siehe auch

Star Trek Spiele, Star Trek - Armada 1, Star Trek - Armada 3

Zurück zur Games-Datenbank

From:
https://www.mobile-infanterie.de/wiki/ - **mwohlauer.d-n-s.name / www.mobile-infanterie.de**

Permanent link:
**https://www.mobile-infanterie.de/wiki/doku.php?id=games:star_trek_-_armada_2&rev=1472470515**

Last update: **2016-08-29-11-35**