Freespace 2 - Derelict



Diese Lösung basiert auf FreespaceOpen Version 3.6.10 und der SCP-Version von Derelict, einer überarbeiteten Version, des ursprünglichen MODs für Freespace 2.
Die Screenshots wurden in 1280×1024 und aktiviertem 4xS AA und 4xAF per FRAPS erzeugt und später auf 640×512 oder 800×640 verkleinert.

Als Schwierigkeitsgrad wurde „Flieger“ gewählt, was insgesamt noch recht gut spielbar war und für Freespace 2 Kenner sicherlich kein großes Problem sein sollte…

Welcome to the Boonies

Bleiben Sie zunächst bei der LoneWolf und lauschen Sie etwas den interessanten Gesprächen. Sobald diese verstummen geht es rüber zur Station, wo man den **Frachter „Poseidon 7“** sucht, anvisiert und nach Befehl scannt.
Attackieren Sie ihn dann, da er ein Feind ist und vernichtet werden muss.
Anschließend gilt es sofort zu wenden und auf den blauen Planeten zuzuhalten. Im Asteroidengürtel davor werden die Frachter von weiteren Piraten angegriffen. Das kann man zwar kompensieren indem man die eigenen Wingmen bereits zu Missionsbeginn jeweils einem der Frachter als Eskorte zuweist, doch das ist nur eine kleine Spielerei, da man die Mission auch auf normalem Wege schaffen kann. Halten Sie dazu einfach mit Höchstgeschwindigkeit auf die Piraten zu und transferieren Sie gegebenenfalls etwas mehr Energie auf die Triebwerke, so dass man den Nachbrenner öfter benutzen kann.
Bei den Überresten des Konvois angekommen gilt es zuerst die **BlackBeard** zu vernichten, damit diese nicht mit einem der Frachtcontainer entkommen kann. Kümmern Sie sich anschließend um die feindlichen Jäger, deren Vernichtung dann auch die letzte Aktion dieser Mission darstellt.

The deep patrol

Part I

Sie starten in einem ordentlich rechenaufwendigen und hyperaktiven Asteroidenfeld. Fliegen Sie hier

die noch computergenerierten Navpunkte an und werfen Sie dort jeweils eine Boje ab. Auf dem letzten, längeren Weg kann man dann noch etwas “Radio” hören, bevor man nach getaner Arbeit den Bereich verlassen kann.

Part II

Legen Sie nochmals einige Bojen aus und fliegen Sie dann zu dem unbekannten Objekt. Nach einem Scan kommt ein Transporter zur Untersuchung herbei. Hier gilt es nun einfach eine längere Zeit zu warten bis man dann auch abrücken darf.

Part III

Sie “erwachen” in einem Nebel. Fliegen Sie zunächst geradeaus bis Sie **„Beta 1“** finden und diesem folgen sollen. Nach einem guten Stück Blindflug trifft man dann die Marie Cellestie, stellt fest, dass es nur ein Traum ist und auch das auftauchende feindliche Großkampfschiff nur ein Hirngespinst war 😉



Part IV

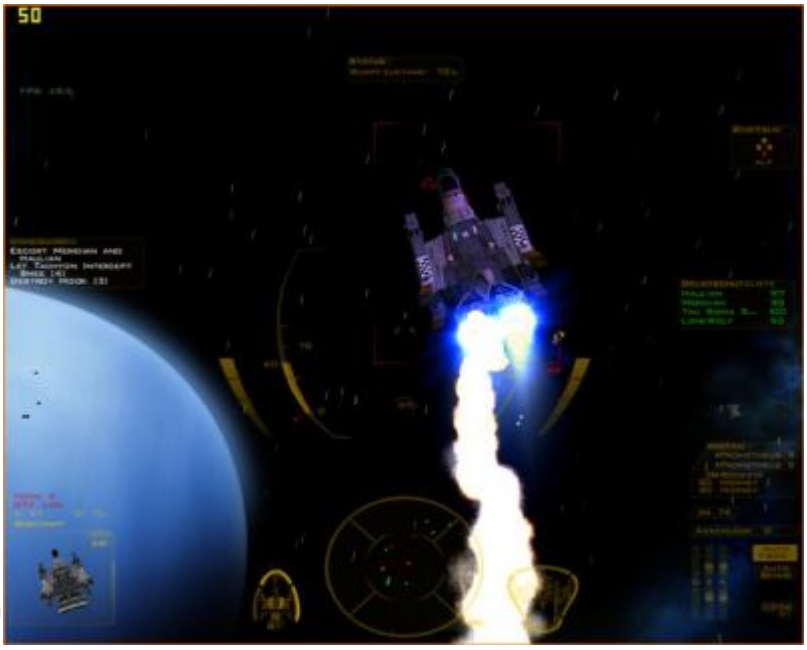
Zwei Frachter werden von Piraten attackiert. Obwohl man einen Frachter nicht retten kann, sollte man doch direkt vollen Schub geben und die Piraten schnellstens dezimieren, denn recht bald wird der eine Frachter auch noch von **Asteroiden** bedroht, weshalb man dann nicht mehr mit Piraten beschäftigt sein sollte.
Hat man den Frachter dann erfolgreich bis zu seinem Sprung eskortiert, muss man nochmal zwei Bojen abwerfen und darf erst dann dieser Mammut-Mission Lebewohl sagen...

Bait and Switch



Sie starten mehr oder weniger direkt in die Schlacht, die sich jedoch recht bald als **völliger Fehltritt** erweist. Wenden Sie daher am besten direkt und fliegen Sie von dem „Kampfknäuel“ fort, um einerseits nicht selbst aktiv werden zu müssen und andererseits dann auch keine Schäden davontragen zu müssen. Zusätzlich kann man eigentlich auch nur so die Funksprüche der Wingmen einigermaßen verstehen und erahnen, was gerade abläuft. Zumindest bis sich dann alle wieder lieb haben.
Kurz darauf kommen jedoch auch noch die richtigen Piraten herbei. Attackieren Sie hier zuerst die Bomber und dann die Jäger, damit die eigenen, angeschlagenen Großkampfschiffe nicht zu arg gebeutelt werden.

A time for penance



Fliegen Sie dem Konvoi nach und ignorieren Sie die ersten auftauchenden Feinde, da sich die Söldner dieser annehmen. Der Konvoi wird aber auch selbst alsbald von feindlichen Jägern attackiert.
In regelmäßigen Abständen kommen nun **zahllose Feinde** jeweils in Rotten herbei und müssen fast tontaubengleich abgeschossen werden. Wirklich harmlos sind die Feinde zwar nicht, aber der Befehl einen Feind zu scannen, wird es dann aufzeigen, dass die Flieger in Wirklichkeit nur Drohnen sind.
Trotz allem gilt es unbedingt auf die beiden Transporter zu achten, denn deren Überleben ist entscheidend. Nach zahlreichen feindlichen Wellen wird beim Sprungpunkt zwar eine weitere feindliche Truppe auftauchen, die hält jedoch Kurs auf den Sprungpunkt und kann kaum eingeholt werden. Da die Angriffe zuletzt auch immer stärker werden bzw. die Feinde näher beim Konvoi auftauchen gilt es auch unbedingt bei diesem zu bleiben.
Achten Sie auf die „Gesundheitswerte“ der beiden Transporter und weisen Sie gegebenenfalls Ihre Wingmen an einen besonders stark mitgenommenen Frachter direkt zu verteidigen, was insgesamt etwas effektiver ist. Dabei darf man jedoch auch nicht den anderen Transporter vernachlässigen und muss im Falle des Falles die Verteidiger wieder umlenken!
Zuletzt tauchen dann noch einige Hercules-Jäger auf. Das sind zwar etwas härtere Ziele, doch dafür sind sie auch langsamer und dann doch noch relativ einfach abzuschießen. Achten Sie nur darauf, die

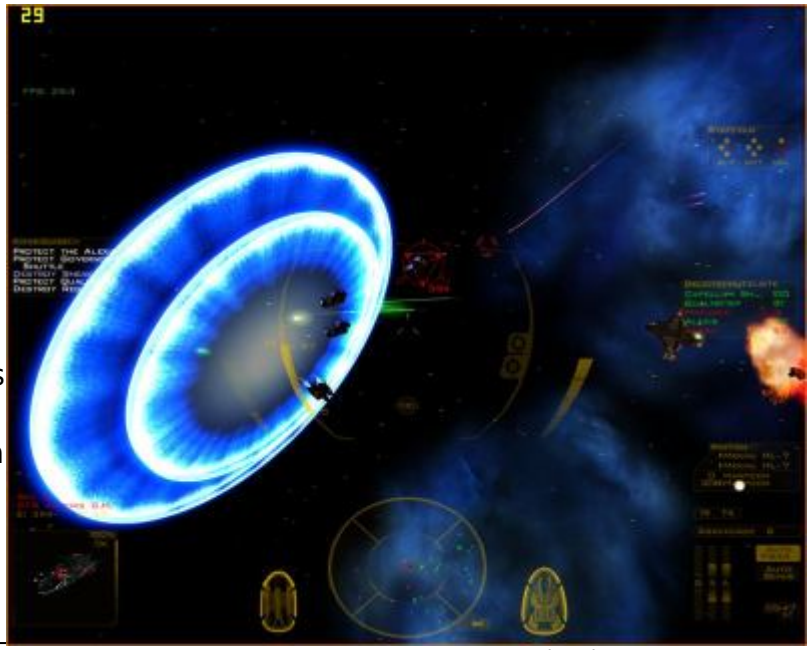
Wingmen wieder „von der Leine“ zu lassen, sonst bleiben diese zu lange bei den Transportern und lassen die Feinde zu nahe herankommen.

The horror in the deep



Nach einiger Zeit tauchen die Feinde auf, die zwar recht gut gepanzert, dafür aber nicht sonderlich beweglich sind.
Versuchen Sie sie schnellstens zu erledigen und nehmen Sie sich dann der **„Hygeia-Kapervehikel“** an, die zwei Ihrer Wingmen lahmlegen. Schießen Sie die Feinde vorsichtig von den Schiffen der Wingmen und kümmern Sie sich dann weiter um die anderen Angreifer.
Wichtig ist dabei ins besonders die **Blackbeard**, die versucht einen der Frachter zu kapern. Nach ihrer Vernichtung muss man sich dann erst mal weiter vornehmlich um feindliche Jäger kümmern, die mangels Schilden sehr schnell vernichtet werden können.
Achten Sie nur darauf selbst möglichst wenig einstecken zu müssen, denn gegen Ende taucht dann noch ein feindliches **AWACS-Schiff** auf.
Dessen Zerstörung löst dann quasi das finale Element der Mission aus: Ein riesiges schivanisches Schiff taucht auf und die Szene leert sich recht schnell. Eventuell muss man noch etwas warten wenn einer der Frachter lahmgelegt wurde und erst noch repariert werden musste, wodurch sich sein Flug zum Sprungpunkt verzögert hat.

Rites of passage



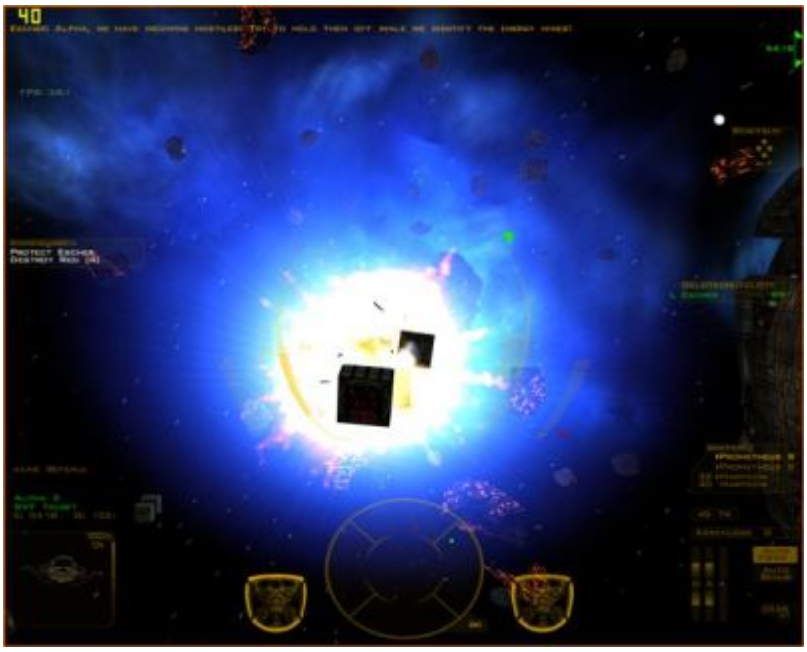
Es folgt ein unglaublich heftiges und chaotisches Gefecht, so dass Sie unbedingt ein gut gepanzertes Vehikel wählen sollten und bei den Raketen am besten auf die Harpoon setzen, die im Doppelpack nicht nur äußert wendig und treffsicher, sondern auch einigermaßen schlagkräftig ist.
Nach dem Start bleibt man am besten direkt beim Konvoi und befiehlt höchstens den Wingmen das **Shuttle des Gouverneurs** zu verteidigen, denn schon kurz darauf kommt eine verdächtige Staffel, Kappa, herbei.
Fliegen Sie sie an, wenn diese sich dem

Konvoi nähern. Dadurch werden die
Intriganten enttarnt und auch direkt von der FLAK des Konvois unter Feuer genommen.
Kümmern Sie sich nun um diese Angreifer und achten Sie dabei noch möglichst auf den Funk-Verkehr, denn alsbald wird noch ein feindlicher **Transporter herbeikommen und versuchen das Shuttle zu klauen**.
Je nach Lage sollte man hier nun entweder alle Wingmen auf die Feinde loslassen und sich selbst nur dem Transporter annehmen oder einfach hoffen, dass der Transporter im allgemeinen Feuer abgeschossen wird.
Gleichzeitig kommt dann meist auch noch eine feindliche Kampfgruppe herein. Diese gilt es nun als nächstes Ziel auszuwählen, denn das Shuttle des Gouverneurs wird nun meist auch ohne direkte Verteidigung durchkommen, obwohl es nach der Sabotage der Docks der Luxor mehrfach zwischen seinen Zielen wechseln muss.
Kümmern Sie sich bevorzugt um die feindlichen **Artemis-Bomber**, die der Qualmotep mit ihren Bomben arg zusetzen können. Nutzen Sie hier daher Ihre Raketen möglichst maximal aus, denn man wird in dem äußerst heftigen Kampf teils kaum noch ein oder aus wissen und sich notfalls sogar mal etwas zurückziehen müssen!
Halten Sie dann aber einfach an die Artemis-Bomber und gegebenenfalls an andere Jäger, später kommen noch einige Perseus als letztes Aufgebot heran, bis das Kampfgeschehen endlich etwas abebbt, denn die Qualmotep wird ansonsten mit den Großkampfschiffen selbst ganz gut fertig.
Wenn auch der Gouverneur endlich sein Ziel gefunden hat, kann man entspannt ins Debriefing gehen…

The third man

Nach dem Start hält man auf die Ithaca zu und bringt an dieser schnellstmöglich die **TAG-Boje** an, weshalb man diese auch bei der Waffenauswahl nicht austauschen sollte! 😉
Kümmern Sie sich anschließend um die feindlichen Jäger und den Antrieb der Ithaca, wobei man darauf achten muss nicht zu viele Schäden einzustecken.
Sobald die Ithaca deaktiviert wurde gilt es noch einige angreifende feindliche Staffeln abzuschießen und dann wird bald der Epsilon-Wing abrücken, so dass man den nächsten Angreifern alleine gegenüber stehen wird.
Geben Sie Ihr Bestes und entfernen Sie sich dann nach dem Eintreffen der Isiroth von der Ithaca, denn diese wird daraufhin explodieren. Als Ursache gilt es ein **Schiff im nahen Asteroidenfeld** auszumachen, was jedoch fehlschlägt, da das „Forschungsschiff“ auch schnell wieder verschwindet, so dass einem auch nur diese Option bleibt…

Learning by Osmosis



Halten Sie direkt mit vollem Schub auf die Escher zu und befehlen Sie beim Anflug den Wingmen schon mal Sie und/oder die Escher zu verteidigen.
Kurz nach deren Einflug in den Asteroidenbereich wird sie nämlich auch lahmgelegt und es gilt nun schnellstmöglich die **Container um sie herum zu vernichten**, da diese irgendwelche Minen und Apparaturen enthalten.
Da es zahlreiche Ziele gibt, die man zudem zunächst noch nicht erfassen kann, sollte man sich direkt und ablenkungslos nur dieser annehmen und die bald auftauchenden Feinde ignorieren. Transferieren Sie Energie vom Antrieb auf Schilde und Waffen und erledigen Sie die Container möglichst kontrolliert zunächst auf der Steuerbord- und dann auf der Backbordseite des Schiffes, wobei man den Zielen nicht zu nahe kommen darf, da die meisten recht effektvoll hochgehen und Ihr Schiff beschädigen können.
Nach einiger Zeit wird die Escher die Container dann erfasst haben, so dass man diese selbst nochmal per T-Taste durchschalten kann, was beim Auffinden der letzten Ziele recht hilfreich ist.
Gleichzeitig kommen dann aber auch meist die **feindlichen Bomber** herbei. Weisen Sie deshalb spätestens hier alle Wingmen der Escher als Verteidigung zu, wodurch auch bereits abgeschossene Bomben attackiert werden, während Sie selbst dafür sorgen müssen, dass möglichst schnell alle Container erledigt werden und die Escher sich dadurch recht bald wieder selbst verteidigen kann.
Das ist auch die einzige Möglichkeit, denn es werden insgesamt so einige Feinde angreifen, die man allein kaum in den Griff bekommt. Zumindest wenn man nicht auf einem besonders leichten Schwierigkeitsgrade spielt 😉
Sobald die Escher dann wieder aktiv ist, verbleibt einem nur noch sich auch selbst wieder in den Kampf ein zu klinken und zunächst natürlich vor allem die feindlichen Bomber aufs Korn zu nehmen.
Sind die Feinde dezimiert und die Escher heil entkommen, bleibt auch Ihnen nur noch die Aktivierung des Sprungantriebes.

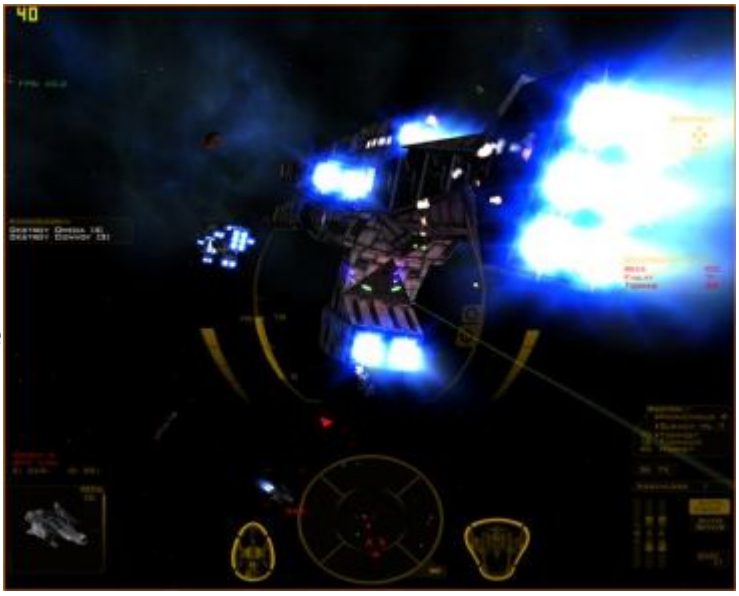
Es folgt ein kleiner Ausflug zum Geheimdienst, den man aber auch ablehnen kann, wobei man dann natürlich einige nette Missionen verpasst!

Code of honour

Direkt nach dem Start sollte man mit dem Scannen der Container beginnen und sich auch erst mal nicht von den auftauchenden Feinden ablenken lassen. Entsenden Sie einfach Ihre Wingmen und bleiben Sie auch am besten bei den Containern, denn auch hier wird später ein Angriff erfolgen.
Attackieren Sie dabei zunächst die beiden **Frachter, die versuchen Container zu klauen** und nehmen Sie sich dann der feindlichen Jäger an, deren Abschuss dann auch schon das Ende der

Mission markiert...

Bond of trust

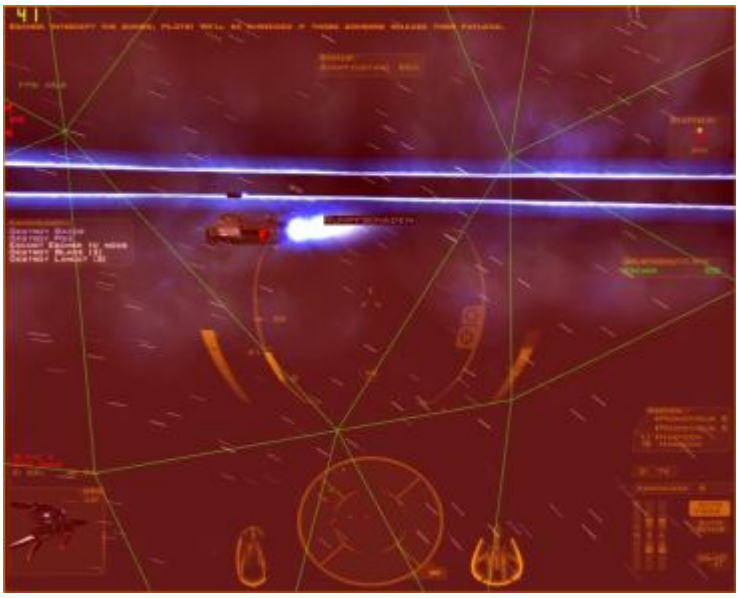


Halten Sie direkt auf den Konvoi zu und schießen Sie ein oder zwei Loki-Jäger ab, damit Sie sich dann etwas ungestörter den Frachtern widmen können, die man schnell erledigen muss, damit keiner entkommt.
Die herbei kommenden Söldnerschiffe gilt es dann gegen einige „Plünderer“ zu verteidigen. Konzentrieren Sie sich dabei auf die **Zeus-Bomber** und attackieren Sie nur bei Bedarf die sonstigen Jäger. Wichtig ist, dass man sich sofort nach Ankunft auf die **Pillager** stürzt und deren Hauptgeschütz am Bug (V-Taste zum Erfassen) vernichtet, da man sonst große Verluste unter den zivilen Schiffen befürchten muss.
Nachdem man das Geschütz jedoch vernichtet hat, gilt es sofort vom Kreuzer wegzukommen und sich den angreifenden Bombern zu widmen, die nun ebenfalls den zivilen Konvoi ins Visier nehmen.
Halten Sie die Feinde dann so lange hin bis die Cypher herbeikommt und die Piraten in die Flucht schlägt. Nach etwas Geheimgeplauder gilt es dann aber auch die Tarnung zu wahren und selbst abzurücken...

A whispered prayer

Ein schwer gepanzerter Jäger mit starker Bewaffnung ist hier durchaus sinnvoll!
Nach dem Start verfolgt man zunächst gespannt die Gespräche zwischen den verschiedenen Söldnern und wehrt dann einige weniger anspruchsvolle Angriffe auf die beiden zu verteidigenden Schiffe ab. Sobald diese jedoch angedockt haben gilt es einen weiteren, heftigeren Angriff abzuwehren.
Attackieren Sie dazu zunächst die **drei Kanonenboote** mit allen verfügbaren Waffen und helfen Sie erst danach den Wingmen mit den Jägern und Bombern, wobei man sich um letztere bevorzugt kümmert. Bis dann beide Zielschiffe sicher den Bereich verlassen haben sollte man dank der vielen Verteidiger keine große Probleme bekommen...

Return to the Hulk



Vergessen Sie die Informationen aus dem Briefing, denn es kommt eh alles ganz anders. Nach dem Start sollte man erst mal direkt wenden und von den Vasudanern weg fliegen, denn diese werden recht bald aggressiv.
Achten Sie darauf, dass Ihre Wingmen an Ihrer Seite bleiben und sich nicht in unnötige Gefechte stürzen und warten Sie einfach bis die **Escher herbeikommt und die Situation klärt**.
Dann schwenkt man auch wieder auf den Sprungpunkt zu, wo dann jedoch einige GTVA-Schiffe auftauchen und recht bald von unbekannten Angreifer attackiert werden.
Verteidigen Sie die beiden Forschungsschiffe und später auch noch die Escher gegen die Angreifer und widmen Sie sich bevorzugt den **Bombern**, die gerade gegen die Escher schwer losschlagen! Sobald die Escher gesprungen ist, werden sich die Feinde zurückziehen und man darf dann auch wieder nach Hause, da das GTVI-Abenteuer vorbei ist...

The number of the beast



Eine mal wieder fast überladene Mission, bei der man öfter mal per Esc-Taste das Geschehen anhalten sollte um auch alle Funksprüche in Ruhe mitlesen zu können und keine Wendung der komplizierten Situation zu verpassen.
Nach der Ankunft im System fliegt man auf die **Blockade** zu und pickt sich schon mal die **Clement** raus, deren vorderes Geschütz alsbald zu vernichten ist.
Während man anfliegt wird die Situation durch hitzige Gespräche zwischen der Escher und den Aufständischen weiter angeheizt und mit **Ankunft der Nyarlathotep** eskaliert die Situation dann. Sobald die Clement das Feuer eröffnet gilt es sofort das „zuständige“ **Geschütz zu vernichten** und dann nach Backbord zu schwenken, wo man die **Cassius** als Ziel erfasst, da diese alsbald wild um sich feuert.
Eröffnen daher auch Sie das Feuer aus allen Rohren und versuchen Sie den Cassius soviel Schaden wie möglich beizubringen, denn sobald ihr Status deutlich unter 50% fällt wird sie aus dem Bereich springen und ist damit erst mal keine Gefahr mehr.
Sobald die Sai dann als freundliche markiert wurde, muss man dieser sofort alle Wingmen zur Verteidigung zuweisen und sich selbst zuerst um eine anfliegende **Staffel Hercules** (Blue) kümmern, die recht nahe hinter der Sai auftauchen. Sobald man die etwas dezimiert hat gilt es aber direkt auf die anfliegenden **Artemis-Bomber** zuzuhalten und deren erste Bombenladung abzufangen.
Versuchen Sie zudem möglichst auch schon ein oder zwei Bomber selbst zu vernichten, damit diese beim weiteren Anflug nicht nochmal eine zweite Bombenladung loslassen können. Diese gilt es

natürlich ebenfalls unbedingt zu vernichten. Sollte die Sai schon bei diesem ersten Angriff unter 50% Integrität fallen wird es verdammt schwierig diese zu retten, selbst wenn das nur ein sekundäres Ziel ist und man die Mission also auch bestehen kann wenn man die Sai verliert.
Sobald der erste Bomberangriff abgewehrt wurde gilt es sich etwas umzusehen, denn neben einer zweiten Bomberstaffel sind auch meist noch einige **Myrmidon-Jäger** (Tango) im Anflug, die durch einen massiven Raketenangriff ebenfalls großen Schaden anrichten können.
Hat man diese und die zweite Bomberstaffel (Gold) jedoch erst mal erfolgreich abgewehrt, sollte sich die Lage auch weitgehend geklärt haben und mit einer erfolgreich verteidigten Sai war die Mission dann auch ein kompletter Erfolg!
Übrigens: Die beiden Kreuzer **Nero und Cassius** spielen eine wichtige Rolle, sind beide von Ihnen jedoch **nicht zerstörbar**! Während die Cassius bei „ausreichender“ Beschädigung den Rückzug antritt ist die Nero sogar direkt nicht zu beschädigen und sollte einfach ignoriert werden, da sie zwar zur Eskalation beiträgt, dann aber von der Nyarlathotep vernichtet wird.

Painted devils



Beim Anflug auf den „Schrottplatz“ sollte man sich nicht von den vielen, „noch aktiven“ Schiffen verwirren lassen. Auch wenn deren Antriebe scheinbar noch funktionsfähig sind spielen sie hier doch keine Rolle!
Achten Sie stattdessen lieber auf die kleinen **Sentry-Geschütze**, die direkt auf dem Startkurs liegen. Hat man sie nicht direkt im Auge sollte man am besten erst mal ausgiebig per T-Taste durch die diversen Ziele schalten. Fliegen Sie dann eins an und scannen Sie es. Kurz darauf wird es als Feind markiert und man muss einige mit Hilfe der Wingmen zerstören.
Anschließend fliegt man zur LoneWolf, die sich jedoch nicht so einfach geschlagen gibt.
Attackieren Sie direkt den Antriebsbereich und befehlen Sie unbedingt auch Ihren Wingmen den Angriff, sonst werden Sie von den Anti-Jäger-Geschützen schnell aus dem All gefegt.
Hat man erst mal zusammen ordentlich auf das Schiff eingedroschen, werden die Revolutionäre das Ganze auch schnell einsehen und aufgeben.
Es kommt dann ein Transporter herbei, den man im Auge behalten muss, denn es ist der Falsche und sobald dann der richtige Transporter eingetroffen ist und sich „ausgewiesen“ hat, gilt es das **Piratenschiff schnell abzuschießen**.
Es beginnt dann ein Angriff auf die Lonewolf. Kümmern Sie sich zunächst um die feindlichen Jäger und attackieren Sie dann gemeinsam den feindlichen **Kreuzer Cassius**, den man zusammen recht schnell kleinkriegen kann!
Anschließend gilt es jedoch noch einige **Bomberangriffe** auf die Lonewolf abzuwehren bis diese den Antrieb wieder flott gemacht hat und in Sicherheit springt, wodurch die Mission dann ein Erfolg war.

An advancement of learning

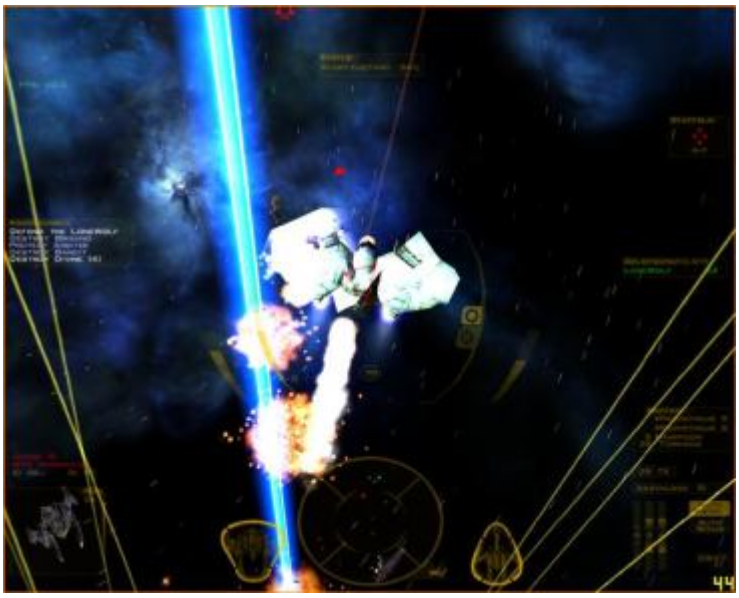
Fliegen Sie zum Konvoi und bleiben Sie dann bei diesem bis die ersten Angriffe erfolgen. Zuerst sind das nur Jäger, später auch noch zahlreiche Bomber, so dass man eventuell durch die Wahl eines Perseus-Jägers als Untersatz etwas effektiver zuschlagen kann.
Insgesamt sollten die Angreifer jedoch keine übermäßige Gefahr darstellen. Haben Sie einfach ein Auge auf die Geleitschutzliste und wenn eines der zu verteidigenden Ziele deutlich einstecken muss, empfiehlt es sich in diesem Fall die Wingmen diesem Ziel explizit als Verteidigung zuzuweisen.
Die Einstein kann man jedoch nicht retten! Sie wird irgendwann explodieren und dann muss man ihre Fluchtkapseln verteidigen. Da gegen Ende aber nur noch einige Jäger auftauchen sollte das dann kein Problem sein…

Killer rabbit



Die voreingestellten Waffen- und Schiffwahl sollte man hier unbedingt noch etwas verfeinern. Ein Prometheus-Geschütz und nur eine Ladung Cyclops-Bomben sollten ausreichen, so dass man die freien Schächte mit Tornados bestücken kann, die man effektiv gegen die Sentry-Geschütze einsetzen kann.
Fliegen Sie nach dem Beginn der Mission aber erst mal auf die feindliche Staffel zu und erledigen Sie selbst mindestens einen Jäger, damit diese Ihnen darauf nicht direkt am Hintern hängen. Zusätzlich sollte man nach dem ersten Angriff auch den Wingmen befehlen „Deckung“ zu geben, damit diese nicht ganz unnötig in der Gegend herumfliegen.
Ist die feindliche Staffel erst mal vernichtet oder zumindest weitgehend dezimiert gilt es schnellstens die **Radarschüssel der Vigilant** zu vernichten, so dass man etwas Zeit für die Angriffsflüge hat.
Fliegen Sie dazu erst einmal etwas von der wehrhaften Vigilant weg und visieren Sie dann einen der Container in der Mitte der beiden Depots an. Bis die Cyclops aufgeschaltet haben dauert es zwar etwas, das sollte jedoch nicht das Problem sein, da der Bomber ja auch etwas aushält!
Feuern Sie dann am besten direkt **zwei Cyclops aus möglichst kurzer, aber noch sicherer Distanz** ab und drehen Sie dann ab, denn es folgt eine große Explosion, die das jeweilige Depot weitgehend vernichtet.
Attackieren Sie dann auf gleiche Weise direkt auch das zweite Depot so lange die Sentry-Guns deaktiviert sind und beginnen Sie anschließend mit dem Aufräumen.
Dazu muss man zwar nur die verbliebenen Schiffe in den Depots vernichten, doch das kann mitunter anstrengend sein, wenn man von allen Sentry-Guns unter Feuer genommen wird.
Attackieren Sie daher gegebenenfalls zuerst diese indem Sie sich etwas zurückziehen und dann beim Anflug eine Ladung Tornados loslassen und etwas abdrehen, damit die Kanone weiter auf Sie zielt, dann jedoch sicher von den Raketen zerbröselt wird.
Sind erst mal alle Schiffe vernichtet kann man auch sicher abziehen. Dank der massiven Explosion durch die Cyclops-Raketen wird man schnell genug fertig werden bevor die feindlichen Verstärkungen herbeikommen.

Scorched earth



Mal wieder kommt alles anders als geplant. Nehmen Sie unbedingt den Perseus-Jäger, denn man wird schnell umherfliegen müssen! Nach der Ankunft gilt es zunächst mal etwas zu rätseln was denn hier passiert ist. Dann greifen zahlreiche feindliche Staffeln an, die man aber recht gut abwehren kann. Nach einiger Zeit kommt der Transporter herbei, der eigentlich die Gefangenen mitnehmen sollte, aber nun natürlich nichts zu tun findet und verteidigt werden muss. Weisen Sie ihm am besten die Wingmen zur Verteidigung zu, denn er ist recht empfindlich und schon durch massive Raketensalven schnell zerstört.
Da die Feinde weiterhin meist nur staffelweise auftauchen sollte man jedoch ganz gut zurechtkommen. Ist er erst mal gesprungen gilt es dann aber sofort zur Lonewolf zu fliegen, denn es folgen weitere Angriffe, die zudem auch in **Kamikaze-Manier** ausgeführt werden.
Verteidigen Sie die Lonewolf unbedingt mit allen verfügbaren Mitteln und schießen Sie die Feinde möglichst schnell ab, denn die planen einfach keinen zweiten Angriffsflug...
Nach einigen Wellen wird die Lonewolf dann aber den Bereich verlassen und damit ist es dann endlich getan...

Descent

Attackieren Sie zunächst die feindlichen Jäger und fliegen Sie die Phobos erst bei gesäubertem Gebiet an. Erst nach dem Scannen wird sie zudem überhaupt angreifbar, so dass man sich primär auch nach dem Scan den Jägern widmen und erst nach dem „Befehl“ der Event Horizon den Angriff auf die Phobos beginnen sollte.
Ist die erst mal zerstört kommt es zu einer kurzen Gefechtspause. Laden Sie hier gegebenenfalls schnell Munition nach, denn der bald eintreffende Transporter wird recht schnell wieder attackiert und muss verteidigt werden.
Weisen Sie dazu die Wingmen als Eskorte zu und bleiben Sie selbst in einiger Entfernung vom Transporter um schneller bei den Angreifern zu sein, welche zuletzt dann auch aus Bombern bestehen, die Ihnen auch arg zusetzen können, weshalb man hier unbedingt schnell das jeweilige Ziel abschießen muss und nicht an Raketen sparen sollte.
Hat der Transporter erst mal angedockt, kommt es nochmal zu einer kurzen Gefechtspause bevor ein feindlicher Kreuzer hereinkommt, den man jedoch ignoriert, da er alsbald von der Escher unter Feuer genommen wird.
Kümmern Sie sich stattdessen um die schweren **Bomber vom Typ Boanerges**, die ebenfalls vollen Waffeneinsatz nötig machen. Glücklicherweise kommen von diesen nur wenige Staffeln herbei, so dass man die Gefahr recht schnell abwehren kann.
Kurz darauf erscheint jedoch ein feindliches Großkampfschiff, die **Auriges**. Meiden Sie dieses unbedingt, denn die starke Flak zerlegt Sie sonst im Nu! Wichtig ist auch die Wingmen explizit anzuweisen das Ziel zu ignorieren und sie am besten weiter dem Transporter zuzuweisen um die feindlichen Jägerangriffe besser abwehren zu können.

Bleiben Sie daher auch selbst bei der Swiftsure und wehren Sie alle Angriffe ab bis sie gesprungen ist. Anschließend rückt man selbst ebenfalls ab, denn gegen die Auriges kann man nichts ausrichten!

The stars are right



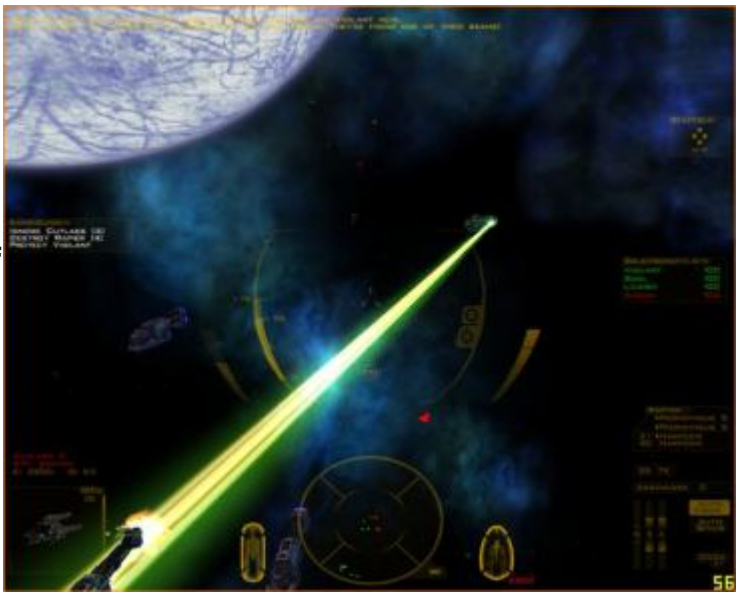
Bleiben Sie am besten direkt in der Nähe des shivanischen Schiffes und warten Sie einfach ab, denn der Irving wird nichts zustoßen!
Nach einiger Zeit wird dann plötzlich ein **feindliches Großkampfschiff** einfliegen und die Action beginnt.
Es gilt im Nachfolgenden eigentlich primär nur zu **überleben**. Zwar kann man die Flucht der Nyarlathotep sogar verhindern, doch dann wird die Mission einfach nicht enden! Versuchen Sie daher nicht „zu ernsthaft“ die Flucht zu verhindern und halten Sie sich vor allem von dem feindlichen Großkampfschiff weg, denn dieses wird bei einem bestimmten Schadensniveau die Flucht ergreifen und wenn es bis dahin die Ringe um die Nyarlathotep nicht vernichtet hat, wird letztere auch nicht mehr ausbrechen können und die **„wichtige Flucht“**, die das Missionsende einleiten auch nicht geschehen.
Nach dem Eintreffen der Shivaner gilt es folglich erst mal die feindlichen Jäger zu attackieren. Bleiben Sie dabei so weit wie möglich von den shivanischen Großkampfschiffen weg, denn ein herbeieilender vasudanischer Zerstörer wird hier ein nettes Gefecht eröffnen, in dem man schnell mal einen vernichtenden Treffer abbekommt!
Attackieren Sie daher vornehmlich die feindlichen Jäger und gegebenenfalls auch einige Bomber, die jedoch auch wichtig sind um die Dockringe zu vernichten.
Da man zudem in der Nähe der feindlichen Großkampfschiffe auch meist übel unter Feuer genommen wird, empfiehlt es sich eine der beiden Staffeln zur Deckung herbeizurufen, wodurch einige Ihrer Verfolger abgelenkt werden sollten.
Sobald die Tsathoggua dann wieder verschwunden ist und die Nyarlathotep befreit ist, kann man sich den verbliebenen feindlichen Jägern und Bombern widmen, da deren Vernichtung nach Abflug der Nyarlathotep die letzte echte Aufgabe ist.
Gegebenenfalls muss man danach noch etwas warten bis die Irvine am Sprungpunkt ist, was mitunter recht lange dauern kann. Erst danach hat man jedoch wirklich alle erreichbaren Ziele auch wirklich erfüllt.

Acceptable losses

Halten Sie auf die Geiselnehmer zu und aktivieren Sie auf dem Flug dahin nur den **Akheton-Laser** um die Feinde auch wirklich deaktivieren zu können.
Versuchen Sie die Gegner schnellstmöglich lahmzulegen, denn recht bald kommen noch weitere Feinde herbei, deren Abschuss dann aber ein „akzeptabler Verlust“ darstellt, so dass man gegen diese mit voll aufgeschalteten Waffen antreten kann.

Sind beide Staffeln keine Gefahr mehr, gilt es bei der Atlantica zu bleiben und den Angriff auf die Benedict einfach zu ignorieren.
Kurz darauf wird dann nämlich auch die Atlantica von den Shivanern aufs Korn genommen. Weisen Sie die Wingmen an die Atlantica zu verteidigen und fliegen Sie stets mit Höchstgeschwindigkeit den angreifenden **Bombern** zu. Da diese üblicherweise in recht großer Entfernung auftauchen kann man dank einem Perseus-Abfangjäger als Untersatz recht schnell die Feinde erreichen und angreifen, so dass die Atlantica kaum direkt ins Feuer gerät.
Weitere Jägerangriffe sind dann auch kein großes Problem, so dass das Zielschiff meist weitgehend unbeschädigt den Abflug antreten kann...

The enemy of my enemy



Nehmen Sie unbedingt die Trebuchet-Raketen mit, denn diese wird man direkt nach dem Start nutzen müssen. Fliegen Sie dazu direkt auf die Auriga zu und leiten Sie am besten die gesamte Energie auf die Triebwerke um, so dass man schnell zum Ziel kommt. Feuern Sie dann etwa drei **Doppelsalven Trebuchet auf das vorderste Geschütz** ab, so dass dieses keine weiteren Ziele mehr aufs Korn nehmen kann.
Anschließend fliegt man zur Vigilant und hilft bei der Verteidigung mit. Die ersten Angreifer sind noch recht gut abzuwehren, aber den shivanischen Spähtrupp wird man kaum in seine Schranken weisen können, so dass man es bald mit weiteren Shivanern zu tun bekommt.
Widmen Sie sich dann zunächst den feindlichen Jägern, da die Bomber zunächst auf die Auriga zuhalten und von dort dann auch keine Bedrohung mehr kommt.
Da die Auriga aber verschwindet gilt es sich alsbald der **Bomber** anzunehmen. Nutzen Sie am besten direkt die verbliebenen Trebuchet und greifen Sie dann gegebenenfalls zuerst die nahe bei den Bombern erschienene feindliche Jägerstaffel an, sonst wird man von der zu sehr auseinander genommen!
Meist ist die Vigilant auch fast sprungbereit, so dass man nicht mehr lange gegen die Shivaner standhalten muss bis alles vorbei ist...

Swimming with sharks



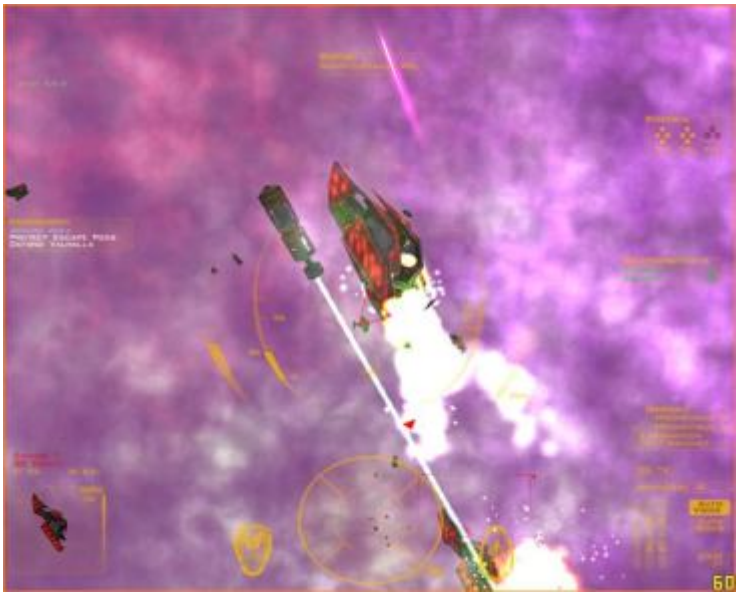
Kurz nach dem Eintreffen der Andrasta kommen auch die ersten Shivaner herbei. Das sind zunächst nur Jäger, später dann auch zahlreiche Bomber, um die Sie sich bevorzugt kümmern sollten.
Mit dem ersten feindlichen Kreuzer, der Nightgaunt, kommt die Andrasta noch gut alleine zurecht. Die kurz darauf auftauchende **Tsathoggua sollte man ebenfalls ignorieren**, da auch die Andrasta ihr ausweicht.
Kümmern Sie sich stattdessen um die weit auftauchenden Bomber-Schwärme und lassen Sie die Wingmen den später angreifenden Kreuzer Tulzscha attackieren oder zumindest entwaffnen. Die Befehle des Kommandos bezüglich der Zerstörung von Geschützen sind hier leider nicht ganz eindeutig, aber das Nichterreichen dieses Ziels hat sonst auch keine Folgen!
Nachdem dann etwa 10 Minuten Gefecht überstanden sind kommt auch die Verstärkung herbei und klärt die Situation dann auch recht schnell, so dass man abfliegen kann...

Said the spider to the fly

Fliegen Sie geradeaus auf die Nyarlathotep zu und halten Sie gegebenenfalls die Staffel Aries im Auge, die meist aber in sicherer Entfernung ihre Runden dreht.
Beim Schlachtschiff gilt es dann die **wichtigsten Systeme inklusive der beiden Jägerhangare zu scannen**, was mitunter recht lange dauert.
Anschließend sucht man die Tulzscha von der Nyarlathotep aus, die stets ein guter Ankerpunkt in dieser Suppe ist, und scannt auch noch diese.
Fliegen Sie dann am besten zurück zur Nyarlathotep und meiden Sie die feindliche Staffel, denn noch ist die Mission nicht vorbei, da kurz darauf noch weitere feindliche Großkampfschiffe eintreffen.
Scannen Sie das Erste, den **Kreuzer Zhar**, der quasi „hinter“ der Nyarlathotep auftaucht und bewegen Sie sich dann von den shivanischen Schiffen fort.
Es kommen zwar noch mehr Schiffe herbei, die man scannen kann, doch das ist dann nicht mehr das Missionsziel, so dass man sich besser auf und davon macht und wartet bis man die Mission beenden kann...

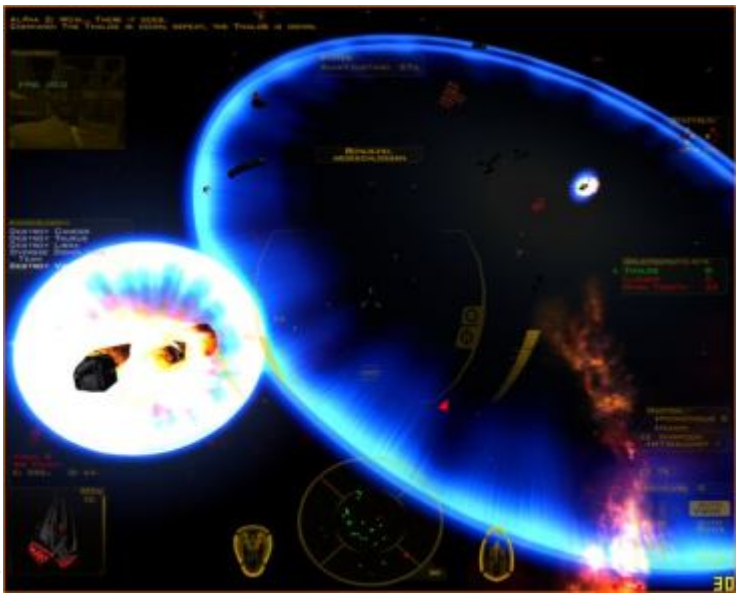
Out of the dark, into the night

Eine etwas ärgerliche Mission!



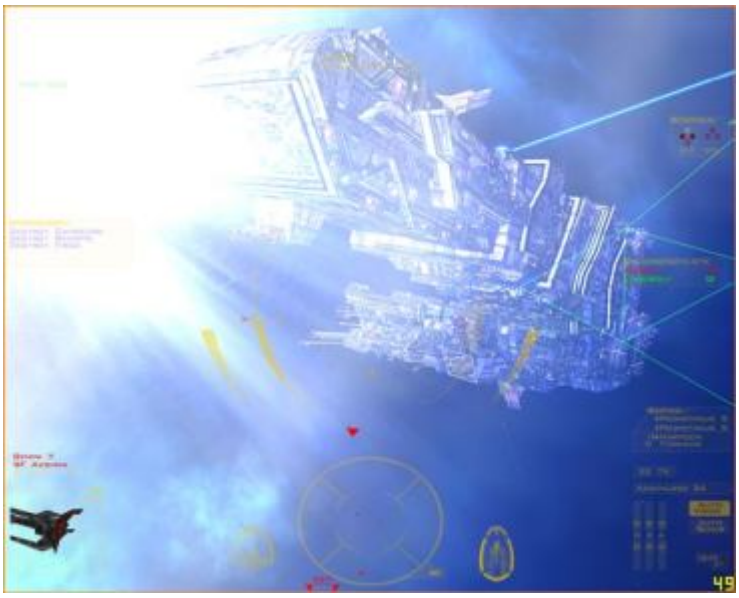
Erledigen Sie zunächst nach dem Start einige Shivaner und fliegen Sie dann zu der **Startrampe, wo die „Escape pods“ gestartet** werden.
Diese gilt es nun gegen eine Vielzahl an shivanischen Angriffen zu verteidigen, was in einem fürchterlichen Chaos endet, da die Shivaner massiv angreifen und die pods auch ständig in Zweiergruppen gestartet werden, so dass man kaum eine effektive Verteidigungsanweisung geben kann.
Lassen Sie die Wingmen daher am besten stets alle Feinde attackieren und bleiben Sie selbst in der Nähe der Wingmen. Vor allem die Staffeln Aries und Virgo sind dabei ein Ärgernis, das man möglichst schnell aus dem All pusten sollte. Nutzen Sie dazu auch massiv ihre Raketen!
Behalten Sie gleichzeitig möglichst die Geleitschutzliste im Auge. Wenn dort eine Fluchtkapsel bereits als stark angeschlagen markiert ist, sollte man diesem Vehikel sofort eine Staffel als direkte Verteidigung zuweisen, mit etwas Glück überlebt es dann noch.
Wichtig ist, dass man nur wenige pods verliert, sonst ist dieses Sekundärziel nicht zu erreichen. Ärgerlich ist das dann vor allem wenn eine der Kapseln lahm gelegt wurde und nicht mehr entkommen kann. Sie gilt dann als zerstört, da sich keiner mehr um sie kümmert und kann das Sekundärziel zum scheitern bringen.
Nachdem etwa ein Dutzend Kapseln gestartet wurden und gesprungen sind, sollte das Ziel als erfüllt angezeigt werden. Geschieht dies nicht, kann man direkt neu starten wenn man dies wünscht, da im weiteren Verlauf der Mission nichts mehr daran zu ändern sein wird.
Nach dem Auftauchen der Escher ist der Spaß dann aber natürlich noch nicht vorbei, denn alsbald kommen zahlreiche weitere Feinde. Weisen Sie am besten der Valhalla eine Staffel als Verteidigung zu, denn das Großkampfschiff wird bevorzugt von den Bombern angeflogen, und kümmern Sie sich auch selbst vornehmlich um die feindlichen Bomber.
Gegen Ende kommt dann noch ein feindliches Großkampfschiff, die **Cthon** herein. Hier soll man das **primäre Geschütz** vernichten, was aufgrund der Größe und der Vielzahl der Geschütze auch gar nicht einmal so leicht ist.
Wenn man das Schiff markiert wird zwar ein Geschütz erfasst, das ist jedoch nicht das eigentlich Ziel. Das liegt überraschenderweise nicht direkt am Bug, sondern etwas dahinter auf der Steuerbordseite und wird automatisch erfasst, wenn man das erste Geschütz vernichtet hat.
Nutzen Sie dafür Ihre **Trebuchet-Raketen**, die im Doppelpack recht effektiv und auch schon aus größerer Distanz gegen die Geschütze einzusetzen sind, was auch nötig ist, da die feindliche Flak Ihnen gut zusetzt!
War man bei der Verteidigung der Valhalla jedoch nicht zu nachlässig, wird diese recht bald ihren Sprungantrieb aktivieren und ist damit in Sicherheit. Das Vernichten des primären Geschützes muss daher recht schnell gehen, da nach dem Abflug der Valhalla sich auch alle Shivaner aus der Lauge machen...

A paper wall



Kümmern Sie sich zunächst um die vielen feindlichen Ziele und behalten Sie den Funkverkehr im Auge, denn alsbald werden die **Geschütze von einigen Bomberstaffeln attackiert**.
Diesen muss man sich umgehend widmen, da die Wingmen das meist vernachlässigen bzw. von Ihnen am besten dazu abkommandiert werden die weiteren Feinde zu jagen oder das „Demolition-Schiff“ zu verteidigen.
Nutzen Sie gegen die anfliegenden Bomber Ihre Trebuchet-Raketen im Doppelpack und feuern Sie die Raketen bereits aus größtmöglicher Distanz auf zwei Schiffe ab, wodurch diese vom Kurs abkommen und eine eventuelle Ladung Torpedos, die zudem immer vernichtend ist (!!!), erst etwas später absetzen können. Aus kürzer Distanz haut man dann mit den Primärgeschützen drauf was diese hergeben und nutzt gegebenenfalls noch die Harpoon-Raketen damit man die Feinde schnell erledigen kann, denn insgesamt tauchen hier zwei komplette Staffeln auf.
Mit etwas Geschick schafft man es dann nach diesem Angriff die kurze Phase, in der keine shivanischen Schiffe mehr auftauchen, zu nutzen und alle Feinde zu erledigen.
Sammeln Sie dann am besten alle Wingmen um sich und beobachten Sie den Rückzug der Demolition, die leider Opfer Ihres Namens wird.
Nachfolgend kommen dann zahlreiche shivanische Großkampfschiffe herbei, denen man allerdings nicht viel entgegensetzen kann. Auch die Mjolnir-Kanonen sind recht schnell von den Feinden zerlegt, so dass diese meist nur die Glaaki zerstören können.
Lassen Sie sich von Ihren Wingmen beschützen und bleiben Sie zunächst bei der auftauchenden **Nefertem, die von einer Bomberstaffel attackiert wird**.
Neben dieser sind dann nur noch feindliche Jäger unterwegs, die Ihnen das Leben schwer machen können, so dass Sie sich nach Verteidigung der Nefertem am besten in Richtung der verbliebenen Kanonen zurückziehen und fiese Verfolger abschütteln.
Dort wartet man dann bis es endgültig nichts mehr zu tun gibt und man durch den Sprungpunkt abziehen darf...

The iron curtain



Es beginnt eine langwierige Kampfmission, die zwar nicht übermäßig schwer ist, doch man muss ausdauernd sein um hier insgesamt gut durchzukommen.
Kümmern Sie sich dabei stets primär um feindliche Bomber, die es auf die eigenen Großkampfschiffe abgesehen haben. Wichtig ist vor allem die **Zerstörung bereits abgeschossener Torpedos**. Wenn man hier sauber arbeitet werden alle Großkampfschiffe den lang andauernden Bomberangriff gut überstehen!
Nach rund zehn Minuten kommt dann aber der Hauptteil der feindlichen Flotte und dann bricht alles zusammen, denn ab hier kann man dann nicht mehr wirklich eingreifen.
Die alsbald auftauchende Byakhee sollte man dann zuerst angreifen, da man diese noch bei genügend Beschädigung in die Flucht schlagen kann. Wichtig ist jedoch nach dem Erscheinen der **Auriga** diese anzufliegen und ihr **Sensoren-Subsystem zu scannen**, da sie recht bald wieder abzieht.
Das markiert dann auch das Ende der Mission, denn anschließend gibt es einfach nichts mehr zu tun, auch wenn die ersehnte Verstärkung nun eintrifft… 😉

A waiting game

Wie der Missionsname bereits andeutet gilt es zunächst erst mal eine Runde zu warten. Erst der dritte „Konvoiteil“ wird dann von Shivanern verfolgt und ab dann geht es los.
Kümmern Sie sich wie gewohnt primär um die feindlichen **Bomber und Bomben** und schlagen Sie sich durch bis die Pandora herbeikommt, die man dann schützen muss.
Kurz darauf kommt dann jedoch auch noch die eigentliche Verstärkung in Form der Khefrem herbei, deren auftauchen und erledigen des shivanischen Großkampfschiffes die Situation dann auch final klärt, so dass man abrücken darf…

The wrong door



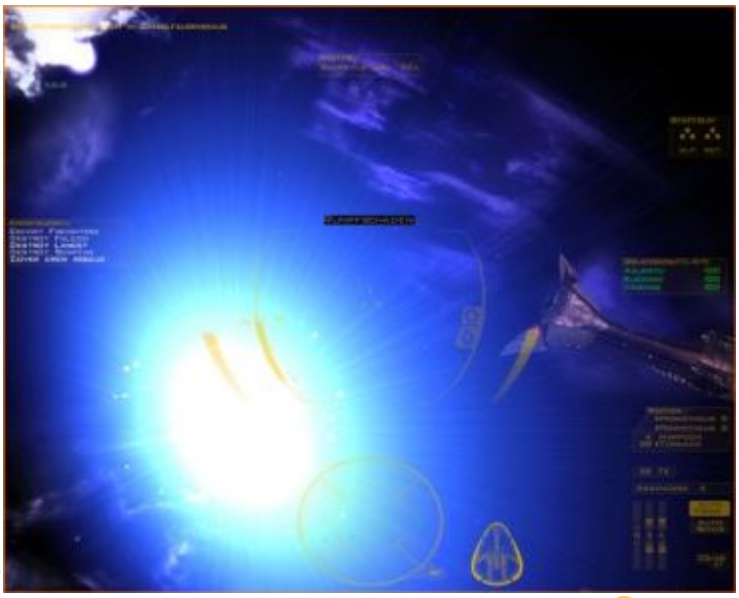
Bleiben Sie am besten einfach auf Ihrer Position und gehen Sie nach und nach alle feindlichen Schiffe per **T-Taste** durch. Da einem dann keines entgehen kann wird man recht bald alle drei Missionsziele erfüllt haben. Anschließend fliegt man dann mit vollem Schub auf die Shivaner zu. Deaktivieren Sie am besten die Waffen, denn die brauchen Sie hier eh nicht, eher wird man vom höheren Schub der Triebwerke profitieren!
Scannen Sie dann die **drei Korvetten**, was recht schnell geht, und anschließend die **Nav-Systeme der drei Zerstörer**. Letzteres dauert etwas länger, weshalb man sich insgesamt nicht zu viel Zeit lassen darf, denn nach etwa fünf Minuten kommt ein Knossos-Portal herbei und gut eine Minute darauf reist die gesamte Armada ab und das Portal verabschiedet sich mit einer **riesigen Explosion**.
Man bleibt verdutzt zurück und darf nach Eintreffen der eigenen Großkampfschiffe entweder noch einige verbliebene feindliche Jäger jagen oder auch direkt wieder verschwinden...

Mal wieder darf man sich als Geheimdienstmitarbeiter betätigen.

Acquisition

Suchen Sie den **Frachter Juno** und fliegen Sie zu ihm. Nach dem Start der Mission entfernt er sich meist schon von der Station.
Nachdem man ihn gescannt und damit das MT Personal enttarnt hat, wird die Eskorte auch etwas aggressiv und muss abgeschossen werden.
Nutzen Sie dann Ihre Akheton SDG und die Stiletto II Raketen um den **Antrieb des Frachters zu deaktivieren** und geben Sie den Wingmen gegebenenfalls den Befehl das Ziel zu „deaktivieren“ (!!!), sonst ballern die einfach so wild drauf!
Sobald das Ziel lahmgelegt ist, kommt dann auch die Giordano herbei und man muss diese gegen zahlreiche Angreifer verteidigen.
Sind alle abgeschossen und der eigene Transporter sicher gesprungen geht es auch für Sie Richtung Heimat...

Shadowplay



Zunächst gilt es die Konvoireste gegen allerlei angreifende Feinde, darunter Jäger, einige feindliche Transporter und vor allem zahlreiche Bomber, zu verteidigen.
Das sollte nicht übermäßig schwierig sein, da die Feinde meist in ausreichendem Abstand erscheinen, damit man sie noch gut erreichen kann bzw. genug Zeit hat um abgefeuerte Torpedos abzuschießen.
Später kommen dann plötzlich wieder vasudanische Schiffe herbei, was diesmal aber scheinbar erst auffällt. Etwas schwierig abzuwehren sind dann aber die letzten, **getarnten Jäger**, die man nicht erfassen kann. Diese muss man folglich nach rein visueller Erfassung abschießen, was jedoch vor allem den Wingmen gut gelingt, so dass man notfalls lediglich auf deren Erfolg warten muss 😉
Zuletzt kommen dann noch andere Geheimdienstler herein, denen man dann kurioserweise helfen muss die bis eben noch verteidigten Schiffe zu zerstören..!

Quoth the raven

Eine etwas tückische Mission, bei der man ganz genau nach Plan handeln muss, sonst gerät man hier leicht aus dem Konzept, da man die Feinde einfach nicht erfassen kann!
Bleiben Sie zunächst beim AWACS-Schiff und entfernen Sie sich von diesem wenn die **„Cypher“** auftaucht. Befehlen Sie zusätzlich Ihre Wingmen in Formation und Sie zu verteidigen.
Kurz nachdem das unbekannte Schiff dann das AWACS zerlegt hat, kommt auch eine feindliche Staffel herbei, vor der man zwar in Richtung des Asteroidenfeldes, wo auch recht bald dann die Macura auftaucht, fliehen kann, doch dabei erwischt es die Wingmen üblicherweise.
Stellen Sie sich daher den Feinden zum Kampf und meiden Sie das feindliche Großkampfschiff möglichst. Da die Wingmen gegen die Feinde recht effektiv vorgehen können, sollte man sie bald erledigt haben ohne das auch Sie ein Ziel erfassen und abschießen müssen.
Fliegen Sie dann rüber zur **Macura** und lassen Sie die Wingmen diese am besten verteidigen.
Je nachdem wie lange man gebraucht hat um die erste feindliche Staffel zu erledigen wird der Flug zum Großkampfschiff jedoch nicht ganz klappen, da man von einer Staffel Erinyes abgefangen wird. Ist dies der Fall sollte man die Wingmen wieder anweisen Sie zu verteidigen und sich den Gegnern stellen, auch wenn diese stärkere Jäger besitzen.
Sobald diese Gefahr dann erledigt ist, egal ob durch einen normalen Kampf oder unter Mithilfe der Antijägergeschütze der Macura, gilt es den Ursprung der mangelnden Erfassung zu vernichten.
Fliegen Sie dazu auf das recht weit entfernte **AWACS auf der Steuerbordseite** (rechts 😉) der Macura zu und vernichten Sie das Ziel. Vor dem Abschuss der feindlichen Erinyes-Staffel sollte man das übrigens nicht versuchen, da diese Staffel das AWACS zunächst schützt und man alleine natürlich kaum eine Chance hat.
Nach der Vernichtung des AWACS gilt es dann sofort mit maximalen Schub zur Macura zu flüchten, denn eine Staffel Hercules Mark II erscheint nahe des eben zerstörten Schiffes. Mit Hilfe der Wingmen oder der Antijägergeschütze der Macura sollte man die jedoch gut abwehren können.
Zuletzt gilt es dann nur noch einen **Bomberangriff auf die Macura** zu vereiteln, bevor man diese mysteriöse Mission beenden kann...

The sting



Trotz gegenteiliger Behauptung zu Missionsbeginn 😉 ist der erste Teil der Mission doch fast eher der Schwerere, denn trotz einem starken Jäger und erst mal verfügbarer „Deluxe-Bewaffnung“ (Kayserstrahler!) wird man vom feindlichen Zerstörer mitunter ordentlich durch die Antijägerkanonen gebraten werden!
Zwar kann man dank der Wingmen die Situation recht gut klären, doch wenn man dann selbst schwer angeschlagen ist und fast alle Unterstützer verloren hat, wird der weitere Verlauf der Mission ganz sicher nicht einfacher!
Fliegen Sie daher erst einmal nicht zu schnell auf die Feinde zu und befehlen Sie Ihre Wingmen unbedingt in Formation. **Zielen Sie zunächst auf ein oder zwei Container und treten Sie sofort den Rückzug an**, wenn die feindliche Staffel oder die Flak auf Sie anspringt.
Ist man erst mal außerhalb der Reichweite der Flak kann man sich dann auch mit den Wingmen der feindlichen Staffel annehmen. Anschließend fliegt man weitere Angriffe auf die restlichen Container und bleibt dabei möglichst außerhalb der Reichweite des Kreuzers.
Sobald nur noch dieser über ist wird dann auch kurz darauf die Auriga hereinkommen und man darf den Kreuzer komplett vernichten, was vorher aus scheinbar gar nicht möglich ist, da man ihn nicht auf weniger als 10% Integrität herunter kämpfen kann.
Nach seiner Zerstörung gilt es dann zahlreiche feindliche Staffeln, die auf der Auriga starten zu bekämpfen. Geben Sie den Wingmen jedoch unbedingt den Befehl die Auriga selbst zu ignorieren, damit diese hier nicht am falschen Ort kämpfen.
Glücklicherweise hat die Auriga keine so starke Flak wie die Minerva, so dass man auch in ihrem direkten Umfeld recht unbehelligt agieren kann. Ist man schnell genug mit dem Abschuss der bereits gestarteten Flieger, kann man neue Feinde sogar schon beim Startvorgang attackieren, was recht effektiv sein kann!
Man bekommt es dann zwar mit zahlreichen Jägern und später auch noch einigen schweren Bombern zu tun, doch dank des massiven Angriffs sollte man die Feinde recht gut niederkämpfen können.
Der folgende Enterversuch geht dann leider schief und ab dann kann man nichts mehr am weiteren Verlauf der Mission ändern. Die **Andrasta wird vernichtet, die Luxor weitgehend zu Schrott geschossen und die Auriga springt auf und davon**. Ende der Mission, der Jagd auf die Auriga und des zweiten Geheimdienstausfluges.

Resupply and revelation

Eine langwierige Mission beginnt.
Zunächst wartet man bei den Zerstörern auf die shivanischen Angreifer.
Nachdem man einige Jäger abgeschossen hat bekommt man die eigentlich widersprüchliche Aufgabe einige Jäger entkommen zu lassen. Gegen die flinken Mara sollte das dann auch kein Problem sein.
Kämpfen Sie daher zunächst einfach weiter und sobald nur noch wenige Feinde übrig sind sollte man seine Handlungen weitgehend einstellen und die Wingmen staffelweise in Formation befehlen, so dass

irgendwann **mindestens noch ein Feind entkommen kann** und auch wird.

Nach dem Sprung muss man in einem Asteroidenfeld weitere Shivaner jagen. Nach einigen Abschüssen gilt es dann die **Finger von der Capricorn-Bomberstaffel** zu lassen und sich nur noch der feindlichen Jäger anzunehmen. Befehlen Sie Ihren Wingmen gegebenenfalls noch die Bomber zu ignorieren!
Sind die Bomber erfolgreich entschlüpft gilt es zum letzten und schwierigsten Teil aufzubrechen bzw. gegebenenfalls vorher noch Raketen nachzuladen.

Zuletzt gilt es dann eine kleine Kreuzergruppe nieder zu ringen.



Das wird aber dann direkt mal ordentlich schwer! Fliegt man direkt auf die Flottille zu, wird man spätestens von den Antijägergeschützen in Teile geschossen!
Man muss daher erst mal die Wingmen in Formation befehlen und sich den Kreuzern nur eher langsam annähern, so dass man deren **Jägereskorte weglocken** und dann ohne störendes Feuer der Großkampfschiffe attackieren kann.
Das ist aufgrund der vielen Feinde und deren bald eintreffender Unterstützung zwar auch nicht ganz einfach, doch dank der recht vielen Wingmen sollte man das noch ganz gut hinbekommen. Wichtig ist vor allem, dass man **nicht zu viel einstecken muss**! Raketen kann man notfalls nochmal Nachladen, aber Panzerung ist nicht mehr zu ersetzen!
Sind erst mal alle feindlichen Jäger erledigt kann man sich endlich der Kreuzergruppe annehmen. Selektieren Sie zunächst alle und postieren Sie sich dann in **sicherem Abstand** (mindestens etwa 1500 Meter Entfernung!) **unter der Zoth**, so dass man deren **Primärgeschütz unter dem Bug per V-Taste erfassen** kann. Lassen Sie nun alle Wingmen dieses Subsystem angreifen und fliegen Sie selbst vorsichtige Angriffe von unten her. Recht effektiv erweist sich hier die Harpoon-Rakete, die im Doppelpack brauchbaren Schaden anrichtet und vor allem recht zielsicher und auf große Distanz abzufeuern ist!
Die Zerstörung des Geschützes ist ein Primärziel und gleichzeitig für den bevorstehenden Kampf äußerst wichtig, so dass man das unbedingt erledigen sollte bevor man alle drei Kreuzer anfliegt und die Aufgabe erfüllt innerhalb von 200m zu kommen.
Nach Erledigung dieser Ziele wird dann endlich das eigene Großkampfschiff, die Ignatius, eintreffen und direkt einen Kreuzer abschießen. Bleiben Sie dann in sicherer Entfernung und warten Sie auf den Abschuss des nächsten Zieles. Gegen das dritte Großkampfschiff kann man dann nochmal mit den Jägern vorgehen wenn man mutig ist und noch einige Wingmen bei sich hat, sonst überlässt man der Ignatius die finale Wohltat und rückt dann ab, denn der eingetroffenen Ahathoth kann man wirklich nichts mehr entgegensetzen...

Playing possum

Fliegen Sie zu den lahmgelegten Schiffen und bleiben Sie dort bis die shivanische Flotte eintrifft. Fahren Sie nun Ihren Antrieb zurück, so dass Ihre Geschwindigkeit bei 0 liegt und warten Sie einfach. Die shivanische Staffel wird Sie im Vorbeiflug nicht erkennen, jedoch nach einiger Zeit zurück

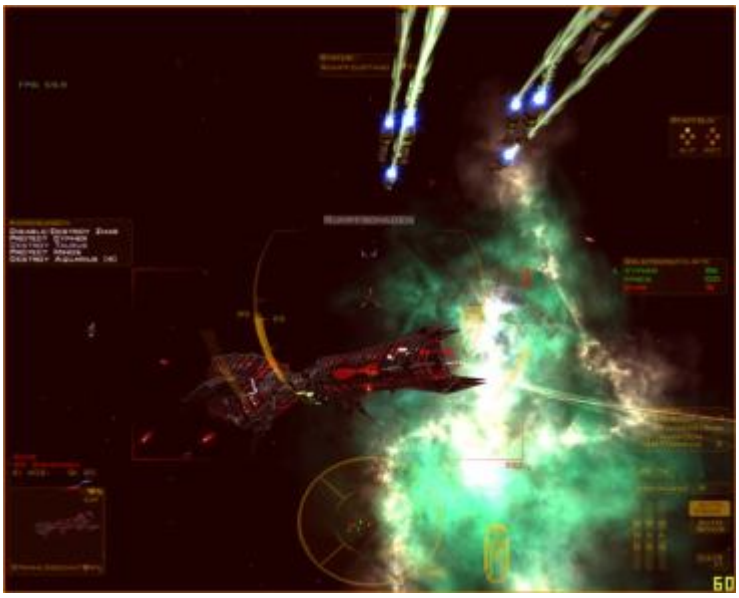
kommen und dann das Feuer eröffnen.
Ab dann kann man es den Fieslingen wieder ordentlich geben und sollte ein Auge darauf haben ob die Wingmen auch mitkämpfen oder eventuell weiterhin herum hocken und nicht entdeckt werden wollen. Zusammen kann man die ersten Angriffswellen recht gut abwehren, so dass die **Transporter sicher flüchten können**. Danach sollte man dann aber auch die Flucht antreten, denn es kommen immer mehr feindliche Jäger herbei, die man einfach nicht niederkämpfen kann!
Wurde man von den Shivanern etwas früher entdeckt (durch Hyperaktivität oder ähnliches am Joystick 😉) muss man die eigenen Schiffe einfach etwas länger verteidigen, ansonsten passiert aber nichts.

Sheridan´s gambit



Direkt vom Start weg gilt es den feindlichen Kräften entgegenzutreten. Das sind primär Jäger, später dann auch zahllose Bomber. Vor allem gegen die langsameren Ziele wird das aber dank des Kayserstrahlers zu einem **regelrechten Truthahn schießen**, was auch nötig ist um die vielen Ziele einigermaßen schnell dezimieren zu können, sonst wird die Eskorte der Kanone es nicht lange machen. Kümmern Sie sich primär um bereits abgefeuerte Bomben und wählen Sie notfalls einen schnelleren Jäger um auch rechtzeitig überall eingreifen zu können.
Zwischendurch muss man zwar auch mal einen Transporter abschießen, doch das ist schnell erledigt, so dass man zusätzliche Manövrierbarkeit vor allem auch gegen die Dragon-Jäger sicherlich zu schätzen weiß!
Der erste Kreuzer wird von der Kanone plangenau zerlegt, so dass man sich um die bald auftauchende Fregatte keine Sorgen machen müssen. Kümmern Sie sich stattdessen weiter um Jäger und Bomber und warten Sie auf das **Eintreffen der Azathoth**.
Diese wird eines Ihrer Großkampfschiff erledigen und dann selbst von der Gorgon-Kanone gerichtet werden, die daraufhin jedoch auch explodiert. Bleiben Sie daher von den beiden Zielen möglichst weg sonst werden die Schockwellen zu stark!
Nach dem Feuerwerk ziehen sich dann auch beide Seiten direkt zurück…

Onslaught



Mit der richtigen Strategie und Ausstattung ist diese Mission eigentlich kein allzu großes Problem, so dass die Schlappe der eigenen Truppe im Hintergrund noch weniger verständlich ist 😕
Wichtig ist vor allem der **Kayserstrahler**, dessen überragende Feuerkraft man auch unbedingt den Wingmen gönnen muss, sonst klappt es doch nicht ganz...
Nach dem Eintreffen fliegt man an der Cypher vorbei in Richtung der Schlacht. Die kurz darauf eintreffende **Beta-Staffel wird der Cypher als Eskorte zugewiesen** während Alpha in Formation mit Ihnen auf die erste **Staffel Aeshma-Jäger** zuhält. Die sollte man dann recht schnell vernichten können, so dass man sich dann direkt dem **ersten Kreuzer**, der Dole annehmen kann.
Hier gilt es entweder das Primärgeschütz am Bug zu vernichten oder einfach mit brachialer Feuerkraft der gesamten Alpha-Staffel den Kreuzer doch relativ schnell komplett zu zerstören!
Anschließend sollte man noch schnell eine in der Nähe auftauchende **Staffel Nephilim vernichten** und sich erst dann gemeinsam auf den **zweiten Kreuzer**, die Zhar, stürzen. Setzen Sie hier auch ruhig massiv Raketen ein um Ihre Ziele zu erreichen und setzen Sie sich kurz vor der Vernichtung am besten schon ab um die nachfolgend **massiven Bomberangriffe** besser abwehren zu können.
Die Beta-Staffel leistet zwar recht gute Arbeit, doch wenn man einige Seraphim schon selbst erledigen kann, kommt es zu keinem „Bomber-Overflow“ bei der Cypher, da dort in recht kurzer Entfernung auch noch eine Staffel Taurvi-Bomber auftauchen.
Leiten Sie zum Nachsetzen dabei ruhig alle Energie auf die Triebwerke, denn sonst wird man vor allem in einem stärker gepanzerten Jäger nur schwer an die Bomber herankommen bevor diese Ihre Ladung abfeuern.
Sobald der zweite Kreuzer zerstört wurde sollte man zudem generell alle Wingmen der Cypher zuweisen, so dass deren Verteidigung etwas gestärkt wird und die Bomberangriffe gut abgewehrt werden können, so dass die beiden Schiffe recht bald in Sicherheit sein dürften...

Memento mori

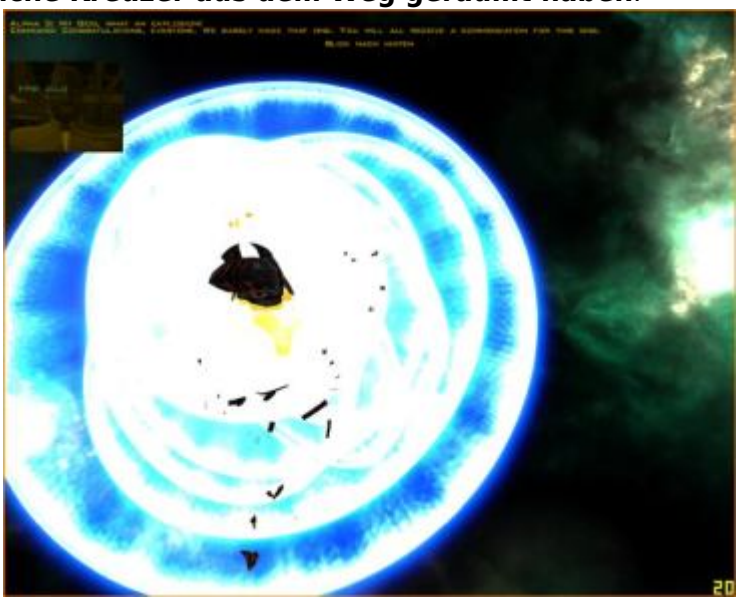


Ein heftiger Kampf entbrennt und diesmal kann man es den Shivaner ordentlich geben, wobei man sich die Sache noch etwas leichter machen kann wenn man die Wingmen persönlich neu ausrüstet, da deren Primärgeschütze und Raketen nicht unbedingt nach maximaler Feuerkraft ausgewählt sind!
Zunächst gilt es einige Jäger abzuschießen und dann der hereinkommenden **Kebechet zu Hilfe** zu eilen. Wirklich helfen kann man jedoch nicht, da sie direkt von zwei verfolgenden Korvetten vernichtet wird. Es gilt nun aber diese beiden **Korvetten per TAG-Raketen zu markieren**, damit die Mjolnir-Geschütze sie direkt zerlegen können. Fliegen Sie dabei möglichst nicht zwischen die beiden Ziele, sonst wird man von den Flaks zerrieben!
Am besten markiert man zuerst die Korvette zur Linken und fliegt dann die Zweite von hinten von Hinten an, wo man etwas weniger Flakfeuer ausgesetzt ist.
Nutzen Sie dabei die recht große Reichweite der TAG-Raketen, die schon bei rund 1000m Entfernung erfolgreich abgefeuert werden können und behalten Sie auch danach das Ziel im Auge, denn teilweise scheinen die TAG-Raketen nicht richtig zu sitzen und die Korvette wird dann wieder „deTAGt“…
Nach dem Abschuss der ersten beiden Großkampfschiffe kommt schließlich eine **Vierergruppe Kreuzer** herein. Fliegen Sie diese an und taggen Sie die beiden vorderen Ziele. Dem dritten Kreuzer werden alle Wingmen auf den Hals gehetzt und um den vierten Kümmert man sich dann selbst.
Taggen Sie ihn am besten zunächst und fliegen Sie dann ein oder zwei Angriffe mit jeweils einer Doppelladung Cyclops-Torpedos, die natürlich nur bei maximaler Geschwindigkeit und aus kurzer Distanz abgefeuert wirklich effektiv wirken können.
Sobald zwei Kreuzer vernichtet wurden wird sich die Situation dann meist etwas klären, so dass man dank der Mjolnirs auch recht bald das Feld gesäubert haben dürfte.
Ziehen Sie sich dann in Richtung **Mjolnir 2** zurück, wo ein weiterer Kreuzer auftaucht und das Geschütz vernichtet, was man kaum verhindern kann, da er sofort nach dem Eintritt das Feuer eröffnet. Da auch Mjolnir 1 ausfällt sollte man sich anschließend zu **Mjolnir 3** zurückziehen und dort sowohl einige Bomberangriffe als auch angreifende Jäger abwehren.
Nach einigen Scharmützeln mit jenen kommt dann auch die **Cthon** zur Party und sollte direkt von **allen Wingmen attackiert** werden. Hat Mjolnir 3 die Angriffe überlebt, wird das Geschütz auch zum Abschuss der Cthon beitragen, was auch nicht ganz einfach wird, da das Ziel schon einiges aushält.
Laden Sie gegebenenfalls noch weitere Cyclops nach, so dass man dann irgendwann auch einen Abschuss feiern kann. Anschließend kann man dann noch einige feindliche Ziele bekämpfen bis alle Missionsziele im Fenster als erfolgreich abgeschlossen angezeigt werden selbst wenn noch weitere Feinde im System sind.
Springen Sie dann nach „Anweisung“ zum nächsten Schlachtfeld…

Hail Mary…

Der zweite Teil der finalen Mission ist glücklicherweise auch nicht sonderlich schwer. Da man jedoch nichts mehr auswählen kann und den gleichen Flieger mit leicht veränderter Bewaffnung vorgesetzt bekommt, geht es auch gleich weiter.
Kümmern Sie sich zunächst mit den Wingmen um die **feindlichen Jäger und Bomber bis die**

Großkampfschiffe die Korvette und zahlreiche Kreuzer aus dem Weg geräumt haben.



Nähern Sie sich dann der Nyarlathotep und visieren Sie das **Heckgeschütz** an. Am besten vernichtet man dieses mit einem **Doppelschlag Cyclops-Torpedos** und einigen Schüssen des Kayserstrahlers. Anschließend sollte man nach unten ausweichen und sich nachfolgend um die **beiden Geschütze der Kreuzer** kümmern. Da man nun meist von den feindlichen Jägern unter Feuer genommen wird empfiehlt es sich ein oder zwei Staffeln zur Unterstützung herbeizurufen und sich von diesen verteidigen zu lassen, was etwas Druck wegnehmen kann. Kümmern Sie sich dabei dann aber primär um die beiden Kreuzer an den Seiten der Nyarlathotep, deren Buggeschütze recht gut mit **Doppelschlägen durch Trebuchet-Raketen** zu vernichten sind, da diese schnell und zielsicher, und das sogar noch auf größere Distanzen, sind.
Hat man erst mal alle drei Geschütze vernichtet gilt es den Rückzug anzutreten. Fliehen Sie dabei am besten Richtung Cypher und kämpfen Sie dort etwas abseits der Großkampfschiffe weiter oder fliehen Sie gar direkt in den Schutz des eigenen Großkampfschiffes, wenn auch Ihr Schiff nahe dem Schrottstatus ist.
Die alsbald eintreffende Argentus kommt meist alleine zurecht, kann jedoch auch von den Wingmen noch etwas verteidigt werden. Ansonsten erledigt sie ihre Arbeit aber bravourös und die Kampagne endet mit einem **ordentlichen Rumms**!

Text	A. Neumann (2008)
Screenshots	A. Neumann (2008)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/derelict?rev=1461618398

Last update: **2016/04/25 21:06**