Freespace 2



Diese Lösung basiert auf FreespaceOpen 3.6.10 und aktivierten MediaVP Grafikverbesserungen. All diese, und natürlich auch jede Menge weitere, MODs, Kampagnen etc. lassen sich inzwischen sehr einfach mit dem FSO-Installer direkt und meist auch problemlos aus dem Netz ziehen, so dass keine unübersichtliche Zusammenfrickelei einer Installation mehr nötig ist!

Die Kampagne wurde auf den Schwierigkeitsgraden „Flieger“ und „Kampfpilot“ durchgespielt und die Screenshots auf einem AthlonXP-System mit einer GeForce 7 7600GS bei aktiviertem 4xAA und 4xAF mit dem Tool FRAPS erzeugt und später von 1280×1024 auf 640×512 bis 800×640 herunter gerechnet.

Nach den ersten drei Trainingseinheiten beginnt auch direkt der Soldatenalltag.

Mission 1: Belisarius ergeben sie sich



Mit einigen Verbündeten gilt es einen kleinen Konvoi gegen zahlreiche Angreifer zu verteidigen, was nicht sonderlich schwer ist, da die Feinde nur in 2er-, später 3er-Teams attackieren und auch nicht besonders agil sind, so dass man sie recht gut abschießen kann auch wenn man noch nicht so fest im Piloten-Sessel sitzt.
Nachdem man etwa ein Dutzend angreifende Jäger abgewehrt hat kommt dann die Psamtik herbei und der Spaß ist erst mal vorbei. Die kurz darauf auftauchende Belisarius ist schon stark beschädigt und bleibt für Sie tabu, da sie recht flott von der Psamtik auseinander genommen wird.
Nachdem diese dann noch eigene Jäger startet, kann man das System verlassen.

Mission 2: Gefechte in der Finsternis

Sie starten nahe dem Lager im Asteroidenfeld. Kümmern Sie sich zuerst nur um die feindlichen Jäger, denn Staffel Beta soll sich der Container annehmen, die sich alsbald als „unscanbar“ erweisen. Das sollte Sie aber erst mal nicht weiter berühren. Erledigen Sie einfach alle feindlichen Flieger und auch die später noch auftauchenden Verstärkungen.
Als Bonus-Ziel winkt dann die Vernichtung aller Container, was man direkt oder natürlich auch noch später machen kann.
Zuletzt gilt es nämlich noch einen seltsam geformten Asteroiden zu begutachten, der sich bei Annäherung dann als getarntes Schiff herausstellt. Gegen dieses können Sie nicht viel unternehmen, müssen der Tarnung jedoch auch genügend Schaden zufügen, so dass sie schließlich "abfällt".
Kümmern Sie sich folglich primär um die auftauchenden Jäger und beobachten Sie das ganze Geschehen (von „Enttarnung“ bis Sprung) einfach nur interessiert, denn die Bomber sollten das richten…
Ist dies nicht der Fall muss man dann natürlich selbst aktiv werden und einige Geschütztürme vernichten bis man erkennt was man da tatsächlich im Visier hat.
Ist Ruhe eingekehrt kann man dann gegebenenfalls noch Container sprengen oder direkt aus dem System springen.

Mission 3: Römischer Fehlschlag



Ohne irgendwelche Auswahlmöglichkeiten wird man hier ins All geschickt und hat dann auch direkt keine Möglichkeit mehr die Iceni zu erreichen. Selbst bei voller Energie auf den Triebwerken wird man die Iceni nicht wirklich angreifen können. Lehnen Sie sich daher am besten einfach zurück und lauschen Sie dem Funk.
Nach etwas Konfusion wird schließlich ein feindlicher Konvoi eintreffen. Fliegen Sie auf diesen zu und attackieren Sie direkt die feindlichen Jäger. Anschließend widmet man sich den beiden Transportern, welche aber meist schon während des Gefechts leiden müssen und dann nur noch ein leichtes Ziel sind.
Die Mission endet damit aber noch nicht.
Nach kurzer Stille kommen nochmal zwei Kreuzer mit Eskorte herbei. Letztere soll man nun vernichten, so dass die Psamtik problemlos die beiden Großkampfschiffe vernichten kann. Bis diese eintrifft dauert es jedoch noch einige Minuten, was aber eigentlich nicht wirklich von Belang ist. Kommt man mit dem Angriff nicht zurecht, kann man auch auf die Verstärkung warten und erst dann angreifen.
Gefährlich sind nämlich die „Jäger-Abwehrkanonen“ der beiden Kreuzer, denen vor allem die Wingmen leicht zum Opfer fallen. Bleibt man selbst in steter, schneller und häufig wechselnder Bewegung(srichtung) sollte man keine große Probleme bekommen. Das ist dann auch recht wichtig, denn die Eskorte kann man nicht so recht von den Zielen weglocken! Die feindlichen Jäger bleiben einfach recht nah an den zu verteidigenden Schiffen und bei Hit-and-Run-Angriffen verliert man meist nur selbst Wingmen und macht die Sache so noch schwerer!
Versuchen Sie daher möglichst schnell die Feinde zu dezimieren und setzen Sie alle verbliebenen Raketen dazu ein. Solange man, wie gesagt, mit hohem Tempo fliegt und ständig Haken schlägt, sollte das auch kein Problem sein.
Sind alle Jäger erledigt gilt es aber schnellstens aus dem Gefahrenbereich zu verschwinden und die Wingmen an die eigene Seite zu beordern, da diese sonst die beiden Ziele angreifen.
Einige Minuten nach dem Eintreffen der Kreuzer wird dann auch die Psamtik eintreffen und den Kampf mit diesen aufnehmen. Dabei muss man keine Hilfe leisten, wer jedoch auf etwas Action steht kann dies natürlich gerne versuchen - wäre halt nur ärgerlich wenn man so kurz vor Ende der Mission dann doch noch abgeschossen wird... 😉
Alternativ nutzt man einfach die Wartezeit auf die Psamtik um den „Konvoi“ im Abstand von 1500 - 2000 m zu umfliegen und hofft, dass einzelne Feindjäger den Köder fressen und attackieren. Ziehen Sie sich dann am besten erst mal etwas zurück, sonst geraten die Wingmen doch ganz schnell in Waffenreichweite der Kreuzer.

Es folgen zwei weitere Trainingsmissionen, die zwar ganz hilfreich, aber auch nicht dringend nötig sind, zumal in meiner Version sogar noch einige Fehler auftauchten (beispielsweise wurden bei der Täuschkörper-Übung gar keine Raketen auf mich abgeschossen).

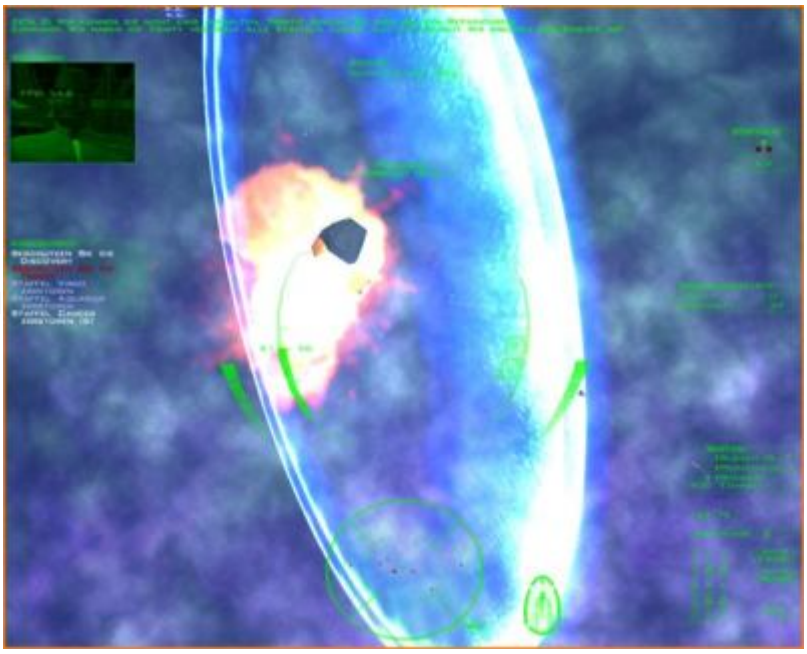
Mission 4: Ein Löwe vor dem Tor



Es geht erstmals gegen die Shivaner. Schon nach dem Start hat man direkt die ersten Ziele vor dem Auge. Attackieren Sie zunächst mit den Wingmen die feindlichen Jäger, die zum Glück recht gut zu bekämpfen sind. Zumindest wenn man an den ersten Kontakt im Vorgänger zurückdenkt!
Sind alle Jäger erledigt, lässt man alle Wingmen den feindlichen Kreuzer attackieren und widmet sich selbst den Frachtern. Insgesamt gibt es drei Stück. Den kurz nach dem Start auftauchenden (Maul) wird man quasi nicht vernichten können, da er einfach zu schnell wieder verschwindet. Die beiden anderen sind jedoch gute Ziele. Achten Sie lediglich beim Anflug auf die Schilde, die dann recht einseitig belastet werden und Ausgleich benötigen.
Nach den ersten Gefechten kommt ein großes, seltsames, aber nur leicht bewaffnetes Schiff durch das Portal. Da es scheinbar kaum gepanzert ist, wird es schnell vernichtet werden.
Später kommen dann weitere Staffeln (u.a. mit einem weiteren neuen Jägermodell) herbei, denen man sich sofort annehmen muss. Während des Kampfes erscheinen meist auch Carthage und Dahshor und gleichzeitig auch noch weitere shivanische Verstärkungen. Da sich die beiden Großkampfschiffe dem Kreuzer annehmen muss man selbst die feindliche Bomberstaffel ins Visier nehmen, da die Wingmen meist weiterhin recht gut mit den shivanischen Jägern zu tun haben.
Setzen Sie gegen die Seraphim-Bomber, Rufname „Scorpio“, nach Möglichkeit auch viele Raketen ein, damit man diese Bedrohung schnell beseitigen kann. Gleichzeitig wird man jedoch inmitten des Kampfschauplatzes der Großkampfschiffe agieren müssen, bleiben Sie daher stets in Bewegung, so dass man nur minimal von den „Energiestrahlen der Großen“ getroffen wird.
Sind die Bomber vernichtet fliegt man selbst gegen die Goliath und zuletzt eventuell die verbliebenen Jäger. Wenn alle Feinde vernichtet wurden kehrt Ruhe ein und man wird abgelöst…

Mission 5: Das Geheimnis der Trinity

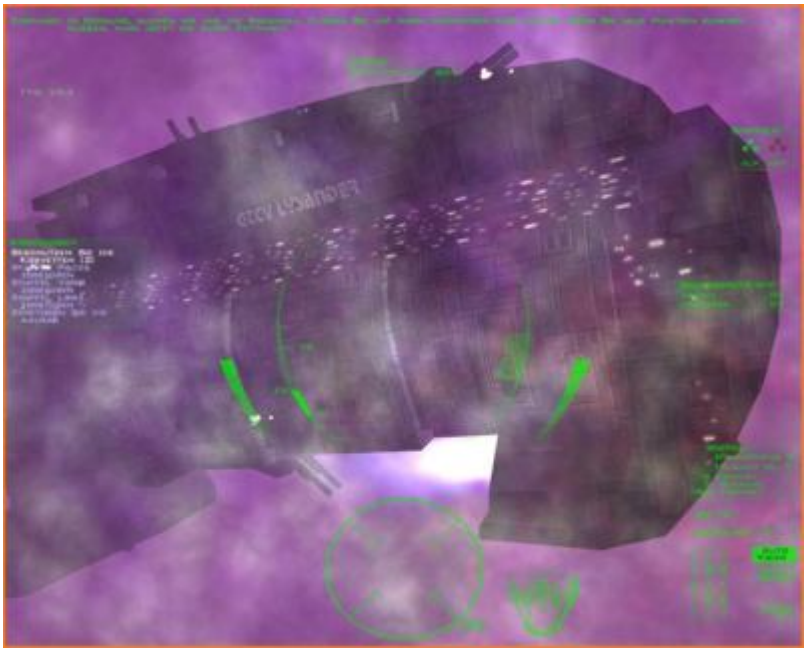
Erfassen Sie Zeta 1 und folgen Sie ihm in Formation, also einfach nicht all zu weit entfernt dahinter. Man trifft man mehrmals auf einige shivanische Jäger, die man jedoch problemlos ausschalten kann, da dieser Nebel nur optische „Beeinträchtigungen“ bringt und die Sensoren auf große Reichweite unbrauchbar macht, aber auf mittlere und kurze Distanz trotzdem alles funktioniert. Irgendwann finden Sie dann ein terranisches Schiff, die Trinity. Nach etwas Kommunikation kommt ein Transporter herbei, der Reparaturen durchführen soll. Gleichzeitig erfolgen dann meist einige shivanische Angriffe, die jedoch erst mal recht gut abzuwehren sind.



Erst wenn die Reparaturen begonnen haben wird man in einem letzten Angriff mit zahlreichen Angreifern der schnellen Dragon-Klasse konfrontiert, gegen die man auch kaum was ausrichten kann, da sie zu schnell und auch zahlenmäßig deutlich überlegen sind.
Die Trinity wird daher vernichtet werden und man muss den Rückzug zur „Basis“ antreten, denn mehr kann man hier nicht erreichen.

Mission 6: Die große Jagd

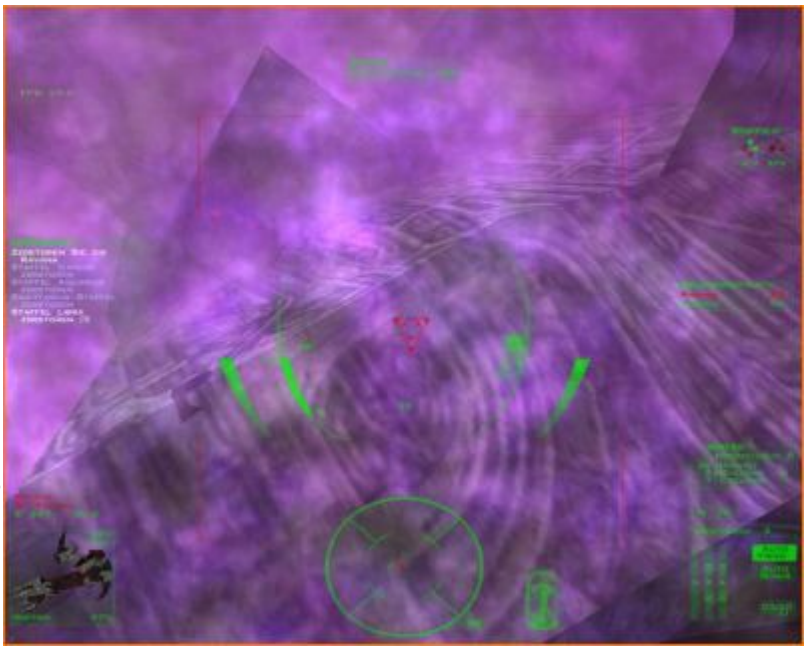
Eine übel undurchsichtige Schlacht beginnt, bei der man sich wieder stark auf seine Bordsysteme verlassen muss, denn optische Übersicht ist hier mal wieder ziemlich rar.
Bleiben Sie daher zunächst bei den beiden Großkampfschiffen und warten Sie bis die ersten Feinde als wabernde Punkte auf dem Radar erscheinen. Fliegen Sie diesen entgegen und attackieren Sie zuerst die feindlichen Jäger. Erst wenn diese deutlich dezimiert wurden kann man auch auf den feindlichen Kreuzer zielen, wobei dieser im schweren Angriffsfeuer auch so schnell erledigt werden wird und man nur wieder gut aufpassen muss nicht zu oft im Kreuzfeuer in Mitleidenschaft gezogen zu werden!



Sind die ersten Feinde dann erledigt gilt es wieder bei den Großkampfschiffen zu bleiben, die erst mal weiterziehen und alsbald auch von weiteren Feinden attackiert werden. Kümmern Sie sich hier zuerst um die feindlichen Bomber und erst anschließend um die Jäger.
Die Iblis wird dann von den Korvetten unter Feuer genommen werden und sobald sie so gut wie am Ende ist wird ein riesiges unbekanntes Schiff auftauchen, das mit den beiden eigenen

Großkampfschiffen kurzen Prozess macht!
Bleiben Sie daher möglichst von dem Objekt fern und verlassen Sie sofort den Bereich wenn die Aufforderung kommt!

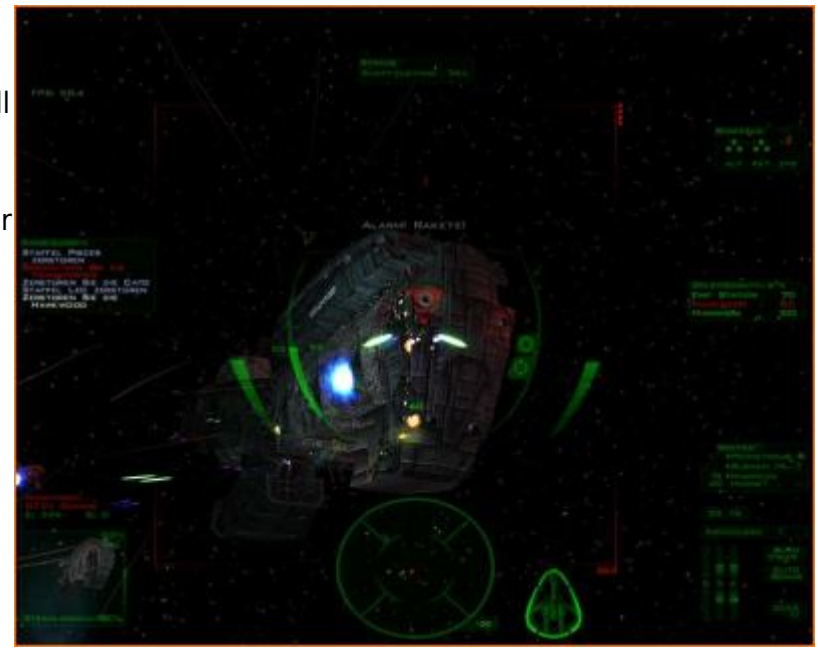
Mission 7: Der Untergang der Ravana



Ein recht schwieriges Unterfangen, da man hier eigentlich viel zu wenig Jägerdeckung hat, auch wenn die feindlichen Jäger nicht sonderlich zahlreich sind - aber eben auch konstant Verstärkung bekommen - und man in der Suppe eigentlich auch kaum sieht was und wo man da eigentlich angreift!
Senden Sie am besten direkt alle Wingmen der Ravana entgegen (auch wenn diese ihre Munition aus zu großer Distanz regelrecht vergeuden!) und versuchen Sie selbst beim Anflug ein oder zwei feindliche Jäger abzuschießen, die direkt auf Sie zukommen und so gut zu vernichten sind - auch wenn der schwere Bomber nur leicht bewaffnet ist.
Bei der Ravana angekommen muss man nicht nur die Jäger, sondern auch die Raketen und Verteidigungsgeschütze aushalten. Zwar ist der eigene Flieger wirklich gut gepanzert, aber auf Dauer wird das auch nichts helfen, wenn man einfach an der falschen, zu exponierten, Stelle „herumeiert“.
Leider kann man mangels Orientierung auch nicht wirklich sagen wie oder wo man am besten angreift, meiner Erfahrung nach ist jedoch der Angriff auf das Waffensystem relativ einfach, da man dabei wohl von nicht zu vielen Geschützen attackiert wird. Trotzdem muss man hier natürlich stets und schwer in Bewegung bleiben, leiten Sie daher am besten etwas mehr Energie auf Schilde und Antrieb um und kümmern Sie sich händisch um den Schildausgleich, wenn man mal wieder an einer Stelle skalpiert wird.
Die Cyclops-Raketen sind wohl sehr schlagkräftig, aber man wird hier trotzdem so einige abfeuern müssen um die Ravana klein zu hauen. Nach jedem erfolgreichen Abschuss (am besten erst unter 500m Entfernung feuern und immer zwei gleichzeitig!!) sollte man dann abdrehen, auf den zweiten Werfer umschalten um die Ladezeit zu verringern und anschließend sobald der Nachbrenner leer geflogen ist wieder wenden und den nächsten Zielanflug beginnen.
Mit den Wingmen sollte man alsbald das Schiff ordentlich beschädigen können, doch gegen Ende sind die Unterstützer meist abgeschossen und man muss weitgehend alleine den Todesstoß ansetzen, was recht nervig sein kann, wenn man auch noch ständig von Jägern belästigt wird. Fliegt einem so einer mal direkt vor die Nase, sollte man ihn abschießen, sich ansonsten aber auf die Ravana konzentrieren, da ständig neue Jäger herbeikommen und man in der lahmen Mühle gegen diese nur schwer ankommen kann!
Kommt man partout nicht zurecht sollte ein einfacherer Schwierigkeitsgrad die Sache dann aber doch deutlich erleichtern!

Es folgt ein weiteres Training, das man eigentlich schon für den letzten Einsatz gut hätte gebrauchen können. Irgendwie suboptimal…

Mission 8: Das sechste Wunder



Sie starten bei der Station, die zunächst nur von wenigen Feinden attackiert wird. Die Hercules-Jäger sind dann auch schnell erledigt, so dass man gemeinsam die Cato attackieren kann, wodurch die flüchtenden Transporter auch nicht weiter behelligt werden.
Sobald dann die erste Staffel Bomber ins System kommt und mit dem Anflug auf die Station beginnt, sollte man alle Wingmen explizit die Station verteidigen lassen, wodurch diese auch die Bomben abschießen, was man sonst selbst machen muss, da man die Bomber nur eher selten früh genug abfangen kann bevor diese die Bomben ausklinken.
Sobald die Cato vernichtet wurde kann man sich auch auch ganz auf die hereinkommenden Bomber-Staffeln einlassen, die eigentlich nicht allzu gefährlich sind, wenn man sie stets schnell anfliegt und ihre Bomben möglichst vor dem Einschlag zumindest dezimiert.
Während dem Abwehrkampf gegen die Bomber kommt dann meist auch noch eine feindliche Korvette, die Hawkwood, herein, kann jedoch weitgehend ignoriert werden, da man sie so schnell eh nicht abschießen kann und die Bomber fast mehr Schaden anrichten. Sobald man diese alle abgewehrt hat kommt noch eine Staffel Loki herbei und kurz darauf ein riesiger und „potthässlicher“ Pott, die Colossus. Diese macht dann aber auch blitzschnell mit dem feindlichen Großkampfschiff Schluss, so dass man nur noch eventuell überlebende feindliche Jäger abschießen muss, die aber beim Anblick der Colossus meist eh direkt den Rückzug antreten…

Mission 9: In den Maelstrom



Befehlen Sie zunächst Ihre Wingmen um sich und fliegen Sie dann schnell dem Konvoi voraus auf die wabernden Ziele im Radar zu. Diese stellen sich alsbald als Geschütze heraus, die quasi auf den Konvoi warten. Vernichten Sie ein oder zwei und hetzen Sie dann Ihre Wingmen gegen „alle Ziele“. Gleichzeitig setzt man sich selbst ab und attackiert die angreifenden Hercules-Jäger bzw. sobald die feindlichen Medusa-Bomber hereinspringen dann eben diese.
Fliegen Sie ihnen direkt entgegen und versuchen Sie schon beim Anflug durch mehrere Raketen einen Bomber sofort abzuschießen. Danach kümmert man sich

um die abgefeuerten Bomben und sobald
die Bomber selbst dann zu nahe sind um weitere Bomben abzufeuern kann man sie im Nahkampf endgültig zerschießen, wenn das nicht schon die Flak des Konvois erledigt.
Sind auch die restlichen Jäger vernichtet, geht man wieder mitsamt den Wingmen auf Kurs Richtung Sprungpunkt.
Nach einiger Zeit wird dort ein feindlicher Kreuzer auftauchen und nochmals einige Geschütze aktiv werden. Lassen Sie Ihre Wingmen den Kreuzer bzw. zuerst das Bug-Geschütz attackieren (Bonusziel bzw. Rüffel im Debriefing bei Nichterfüllen!) und kümmern Sie sich um die restlichen Geschütze.
Anschließend nimmt man die feindlichen Bomber aufs Korn, die sich erneut während der Kampfhandlungen ins System geschlichen haben, und die Wingmen sollten die Maelstrom endgültig vernichten.
Zuletzt erledigt man die restlichen Feindjäger und fliegt mit dem Konvoi weiter Richtung Sprungpunkt, wo dann alsbald die Colossus auftaucht und die Mission recht bald endet (Vorsicht: Nicht zu früh den Sprungantrieb aktivieren!).

Mission 10: Finte! Parade! En Garde!



Gerade der erste Teil der Mission ist recht anspruchsvoll. Befehlen Sie daher zuerst Ihren Wingmen Sie zu verteidigen, sonst fliegen diese planlos umher und werden von der gegnerischen Übermacht noch schneller abgeschossen als sonst schon.
Die Hälfte der Verteidiger kommt glücklicherweise schon direkt auf sie zu. Erledigen Sie die Hercules-Jäger schnellstens und versuchen Sie dabei nicht zu nahe an den Rest der Truppe zu geraten und nicht zu viel Schaden einzustecken.
Anschließend muss man die restlichen sechs Jäger vernichten, die die beiden Kreuzer verteidigen. Fliegen Sie dazu am besten direkt auf den nächsten Feind zu und feuern Sie so früh wie möglich einige Raketen ab, so dass man einen Feind weniger zu bekämpfen hat. Da die Wingmen meist eh schon in schwere Gefechte verwickelt sind sollte man versuchen die Situation zu nutzen und die Feinde hier abzuschießen.
Werden die Verbündeten direkt massakriert und man steht alleine da, wird es brenzlig. Als einziges Ziel wird man hier zu extrem unter Feuer genommen und kann vor allem den unendlich vielen Raketen kaum brauchbar ausweichen, so dass man fliehen sollte. Mit etwas Glück wird man von einem Feind verfolgt, den man dann, mit etwas Abstand zu seinen Freunden, stellt und erledigt. Ein erneuter Anflug kann dann helfen einen weiteren Verteidiger wegzulocken, doch dabei muss man meist schwer leiden und überlebt nur, wenn man etwas Glück hat und die Schilde stets gut managen kann.
Alternativ fliegt man um den feindlichen Tross in etwa 2000m Abstand herum und beobachtet genau ob sich einige Jäger lösen und auf Sie zuhalten. Senden Sie Ihnen am besten einige Raketen entgegen und ziehen Sie sich dann etwas zurück, so dass man nicht direkt in den Bereich der Abwehrwaffen des Kreuzers kommt.

Kann man keinen Jäger anlocken, wird irgendwann Ihr eigener „Konvoi“ mit einer Bomberstaffel auf die kleine Rebellenflotte treffen und dann geht es ohnehin rund, so dass man dann auch ran muss, aber eben auch mehr Unterstützung bzw. Ablenkung auf der eigenen Seite hat. Kümmern Sie sich dann um die Jäger und versuchen Sie dem eigenen Kreuzer die Haut zu retten.
Nach einigen Verlusten auf beiden Seiten wird schlussendlich die Bomberstaffel abziehen und dafür das feindliche Flaggschiff auftauchen und dann auch direkt von der Colossus gestellt werden. In diesem Kampf kann man dann nicht viel ausrichten und sollte sich den feindlichen Jägern annehmen und so dafür sorgen, dass die Überlebenschancen des Kreuzers hoch bleiben.
Sind keine Jäger mehr da, kann man auch versuchen den Antrieb der Repulse zu zerstören, wodurch die Colossus dann quasi in absoluter Sicherheit ist...

Sie können sich nun nachfolgend erstmals entscheiden ob Sie einen Auftrag des Geheimdienstes annehmen oder ablehnen. Zusätzlich kann man die beiden Extra-Missionen beim „SEK“ auch jederzeit quasi abbrechen und zur normalen Einheit und damit zur Mission „Schlacht in der Wildnis“ zurückkehren, verpasst dann aber eben ein oder zwei Missionen...

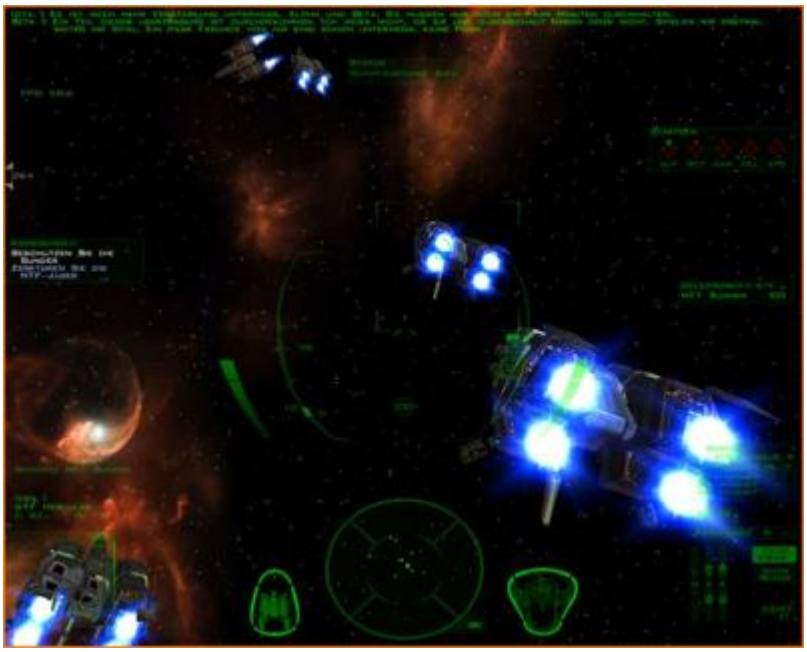
Mission 11: Rebellen und Renegaten



Da man nicht ganz so viele Auswahlmöglichkeiten bei Schiff und Waffen hat, kann man sich auch gleich in die Mission stürzen.
Zuerst wird da dann etwas „geheimkommuniziert“ und man muss direkt die Iceni scannen. Fliegen Sie anschließend auch noch direkt zum Forschungsschiff und scannen Sie auch dieses, was als Bonusziel erkannt wird.
Kurz darauf kommen vasudanische Kräfte herein, die man direkt angreifen sollte, da sie alsbald als „Abtrünnige“ gebrandmarkt werden und so auch bekämpft werden müssen.
Widmen Sie sich den Bombern und schweren Jägern, die deutlich gefährlicher sind, und lassen Sie die Iceni den feindlichen Kreuzer vernichten.
Nachdem die feindlichen Kräfte vernichtet wurden, folgt eine kurze Kampfpause bevor ein weiterer etwas heftigerer Angriff erfolgt. Auch hier muss man sich wieder vornehmlich um die Bomber und Jäger kümmern, damit die Iceni und das Forschungsschiff möglichst wenig Schaden einstecken müssen. Versuchen Sie dabei die Feinde möglichst schnell zu vernichten, denn die beiden Zielschiffe werden recht schnell in den Asteroidenschwarm einfliegen und dann von zahlreichen Felsbrocken bedroht werden.
Da man leider keine Kommandofunktion inne hat kann man den Wingmen auch keine Befehle geben und es ist etwas Glückssache wie die Mission dann im Weiteren verläuft bzw. wie viel Schaden welches Schiff abbekommt, da man als einzelner Kämpfer natürlich auch nicht alles selbst machen kann. Solang man sich jedoch zuerst stets um die Bomber kümmert und erst dann um die feindlichen Jäger und die Asteroiden sollte man recht gut zurechtkommen und die beiden Schiffe irgendwie bis

zum Sprungpunkt durchbringen können.
Bis dahin erscheinen dann zwar noch vereinzelte Feindjäger, doch die werden meist von den Wingmen „bespaßt“, so dass man sich selbst um die Asteroiden kümmern kann.

Mission 12: Liebe den Verrat...



Eine recht diffizile, weil verworrene Mission. Erfüllt man nicht haargenau alle Anforderungen bzw. wird ein Zielschiff zerstört, kommt die kurze SEK-Kampagne auch schon zum Ende! Schafft man es hingegen den Transporter und auch das "AWACS-Schiff" durchzubringen und somit alle Ziele vollständig zu erfüllen, kann man noch eine dritte Mission beim SEK fliegen.
Nach dem Start sollte man sich schnellstens hinter die eigenen Flügelmänner der Alpha-Staffel setzen und einen Jäger markieren. Sobald der kleine „Reaktorfehler“ bei der gesamten Jäger-Flotte eintritt gilt es direkt das Feuer zu eröffnen und die geschwächten Kameraden zu vernichten!
Geben Sie dem Jäger dann direkt die Sporen und versuchen Sie schnellstens und mit möglichst minimalen Schäden zusammen mit Beta 1 die verbliebenen Jäger zu vernichten. Der befehlshabende Offizier wird dabei zwar hart attackiert, kann jedoch anscheinend auch nicht zerstört werden, da er im weiteren Verlauf der Mission stets alles koordinieren muss, so dass man sich selbst primär darum kümmern sollte „eigene Angreifer“ abzuwehren und so möglichst wenige Schäden davon zu tragen.
Eilen Sie erst danach Beta 1 zu Hilfe.
Hat man die geschwächten Feinde erst mal alle vernichtet gilt es beim Transporter etwas Smalltalk zu betreiben und dann die hereinkommenden NTF-Jäger erneut zu verarschen. Setzen Sie sich direkt hinter die Hercs und warten Sie bis kurz darauf die eigenen Verbündeten eintreffen und den nächsten Hinterhalt Ihrer Seite einleiten. Nach der erneuten Vernichtung aller Feinde gilt es dann die Jäger des Totenschädel-Geschwaders der Hamako als Verteidiger zuzuweisen, denn dieses Schiff muss unbedingt überleben um die Tarnung aufrecht zu erhalten und erfolgreich sein zu können.
Kurz darauf wird nämlich auch der nächste NTF-Tross hereinkommen. Nehmen Sie sich der feindlichen Jäger an und hoffen Sie einfach, dass die Verbündeten den feindlichen Kreuzer Mylae fertig machen, der sonst direkt auf die Hamako zuhält und diese auch recht schnell zusammenschießen kann.
Nachfolgend kommen dann noch vom Sprungknoten her weitere Feinde herbei, die es dann meist eher auf den Transporter abgesehen haben, so dass man die Wingmen neu instruieren muss.
Glücklicherweise erhält man auch noch Verstärkung in Form der Fregatte Naxos, die den zweiten NTF-Kreuzer Hellespont attackiert, was in Verbindung mit den Wingmen, die die Sunder verteidigen, zum schnellen Ende des NTF Schiffes führen dürfte. Kümmern Sie sich daher selbst um die weiteren Feindjäger und erst danach ebenfalls um das Großkampfschiff.
Haben Hamako und Sunder die Angriffe überlebt und das System sicher verlassen ist die Mission erst mal erfolgreich und der "Tarn-Frachter Sunder-Decoy" wird gesprengt um „Spuren“ zu simulieren (wurde die Hamako vernichtet springt der Tarnfrachter aus dem System!). Gleichzeitig verlässt die Naxo und das Totenkopf-Geschwader ebenfalls das System, so dass man den bald hereinkommenden

NTF-Schiffen erneut eine nette Lüge auftischen kann bevor man selbst dann den Sprungantrieb aktiviert...

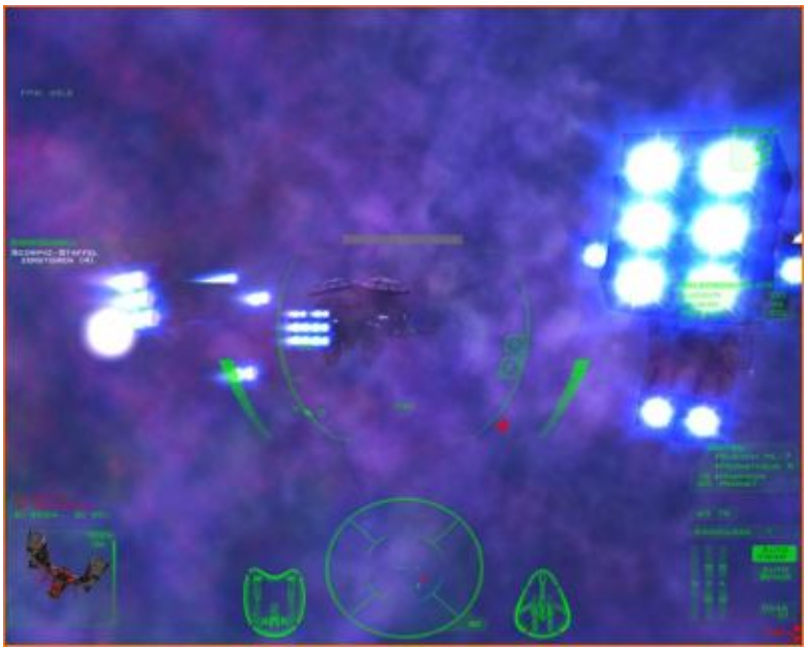
Mission 13: ...doch hasse den Verräter



Die Mission beginnt scheinbar normal, doch man wird hier quasi „auf die Probe“ gestellt und sollte daher direkt Maßnahmen einleiten um das später folgende Gefecht auch überstehen zu können.
Da man gegen die fünf restlichen Wingmen antreten muss sollte man direkt beim Anflug auf das Depot nicht die Geschütze erfassen, sondern sich jeweils an einen der noch Verbündeten hängen und diesem ein paar Treffer verpassen. Versuchen Sie den Jäger auf etwa 20-50% Integrität runter zu schießen, aber auch auf keinen Fall zu vernichten, denn das wäre quasi direkter Verrat und so sind es nur „Gefechtsschäden“. 😉
Sobald man einen Flieger stark beschädigt hat, sollte man sich den nächsten herauspicken und dabei natürlich möglichst die Geschütze ignorieren, denn mit etwas Glück werden die den Wingmen dann den entscheidenden Schuss verpassen und sie aus dem All pusten, womit man dann effektiv einen späteren Feind weniger hat. Mit etwas Glück werden sogar alle Wingmen erledigt bevor man von Beta 1 enttarnt werden kann, was dann aber „Command“ schnell übernimmt.
Versuchen Sie trotzdem möglichst alle Wingmen zu beschädigen und erledigen Sie erst dann gegebenenfalls die Geschütze bei den Containern bzw. ziehen Sie sich aus deren Reichweite zurück.
Der hereinkommende Transporter verweist dann auf die Beta Aquilae Konvention, die die Rebellen bekanntlich nicht akzeptieren, weshalb man selbst auf den Transporter angesetzt wird, quasi um die Loyalität zu prüfen. Vernichtet man den Transporter jedoch, wird man trotzdem enttarnt und muss sich verteidigen, weshalb man ihn einfach ignorieren sollte. Setzen Sie sich stattdessen direkt hinter einen der Wingmen um diesen dann direkt bei Ausbrechen der Feindseligkeiten im Visier zu haben.
Nach einem kurzen Kampf mit hoffentlich nur noch wenigen, geschwächten Feinden (Achtung: Fliehen ist hier nicht drin, da dann keine Verstärkung hereinkommt!!) folgt eine kurze Ruhepause bevor weitere NTF-Jäger hereinkommen und Sie fertig machen wollen. Weichen Sie den Angreifern möglichst gut aus, denn kurz darauf wird das verbündete Geschwader eintreffen und es geht mit „fairen Mitteln“ zur Sache. Befehlen Sie den Ankömmlingen am besten Sie zu schützen und kümmern Sie sich primär ums Überleben und erst dann um die feindlichen Jäger.
Zuletzt gilt es das feindliche Großkampfschiff Saharan zu vernichten. Ist man bereits stark beschädigt, empfiehlt es sich den Wingmen den Brocken zu überlassen, denn die Mission endet kurz darauf dann auch...

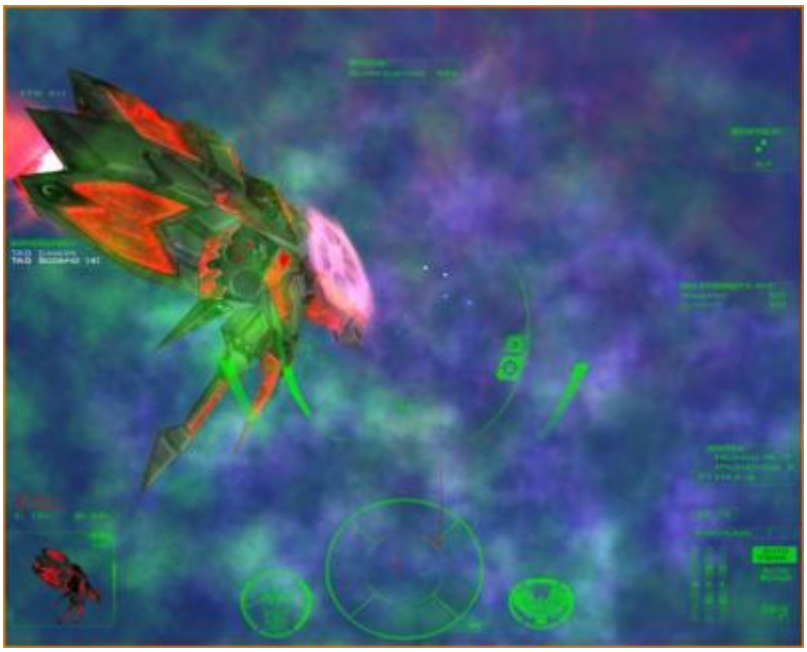
Mission 14: Schlacht in der Wildnis

Und nun etwas Erholung 😉



Sie finden sich im Nebel wieder, der diesmal sogar noch von einem bösen „Gewitter“ heimgesucht wird, was das Ganze - zumindest optisch - noch etwas unangenehmer macht. Kurz nach dem Start werden auch die ersten Feinde auftauchen, die man jedoch recht gut abwehren kann. Es folgen weitere Feindstaffeln an Jägern, die allesamt kein großes Problem sein sollten.
Später taucht dann noch ein Kreuzer auf, der eine Art Wendepunkt symbolisiert. Da er keinen Geleitschutz hat wird man ihn mit Hilfe der Wingmen schnell vernichten können.
Es folgen weitere Angriffe, jedoch auch mehrmals mit schweren Bombern und Jägern, so dass man etwas geschickter vorgehen muss. Kümmern Sie sich nach Möglichkeit zuerst um die Jäger und nutzen Sie alle verbliebenen Raketen um die Feinde schnellstens abschießen zu können, denn die Bomber müssen natürlich höchstschnell zerstört werden.
Nach einigen Angriffswellen wird dann aber auch Ruhe einkehren und man muss nur noch etwas beim Konvoi bleiben bis dieser in Sicherheit ist...

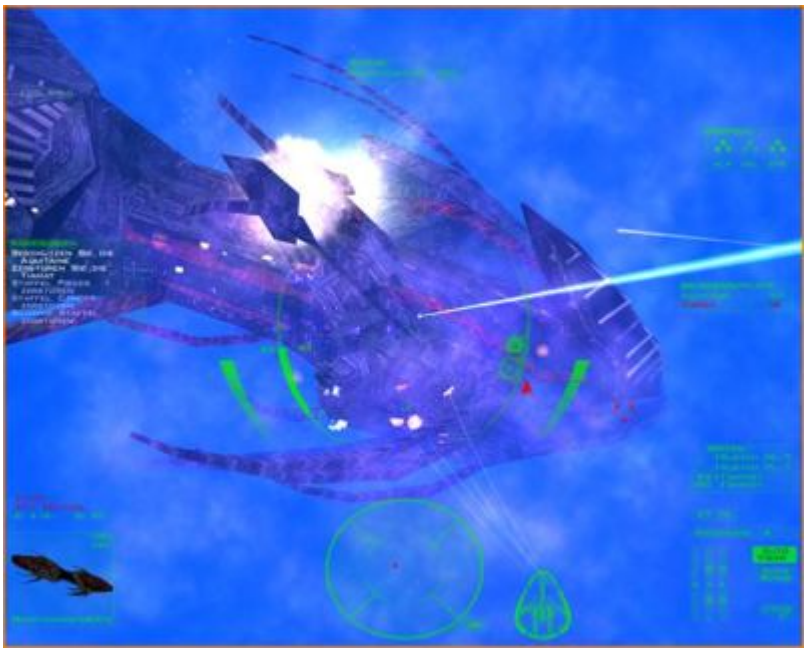
Mission 15: Zielübungen



Eine interessante, aber später etwas tückische Mission!
Befehlen Sie zunächst Ihren Wingman an Ihre Seite, sonst fliegt er wild drauflos und ist allein verloren. Fliegen Sie dann gemütlich dem Shivaner-Pack entgegen. Eile ist nicht notwendig, denn sonst entfernt man sich nur zu sehr von der Warspite und diese kann Ihnen dann keinen „Feuerschutz“ mehr geben.
Das ist auch das wichtigste Element dieser Mission. Mit den 40 Raketen kann man Feinde markieren, so dass sie vom Großkampfschiff zerlegt werden. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie nur dann feuern wenn das Ziel möglichst nah und so ein Treffer auch wahrscheinlich ist, denn sonst hat man später eventuell keine Munition mehr. Zudem muss man nach erfolgreicher Markierung auch direkt vom Ziel lassen und sich am besten von diesem entfernen, sonst wird man selbst durch die Geschütze der Warspite malträtiert!
Die erste Welle besteht noch aus recht lahmen Basilisk-Jägern, an denen man noch etwas üben kann. Anschließend kommen einige Mara herbei, die schon ein schwierigeres Ziel sind, so dass man hier

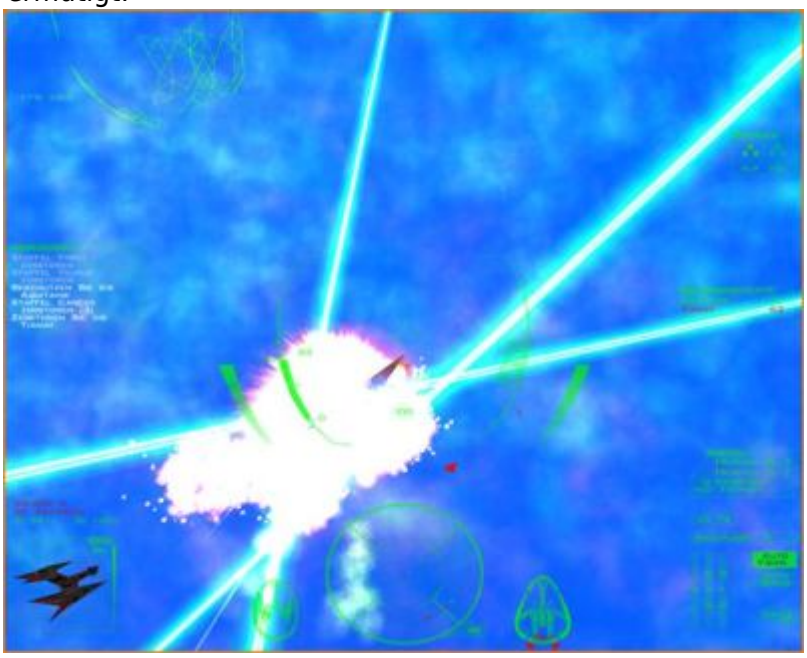
wirklich nur auf kurze Distanz feuern und sonst eher auf seine Primär-Waffen setzen sollte.
Beeilen Sie sich möglichst mit dem Vernichten dieser Staffel, denn kurz darauf kommt die Lucidity, das „AWACS-Schiff“, herbei und muss verteidigt werden. Die gleichzeitig ankommenden Manticore sind daher erst mal nicht das Primärziel, auch wenn man diese unter Feuer nehmen kann bis die Bomber in Reichweite kommen. Versuchen Sie dabei jedoch möglichst nahe bei der Lucidity zu bleiben, da diese recht empfindlich ist.
Sobald man schließlich die ersten Bomber erfassen kann sollte man sich auch direkt und ausschließlich um diese kümmern. Da sie recht langsam sind kann man sie zudem mit den Raketen recht schnell markieren und dann zum nächsten Ziel überspringen. Die Warspite sollte den Rest schnell erledigen.
Insgesamt wird man mehrere Bomberstaffeln, teils sogar neue „Modelle“, markieren bzw. abschießen müssen. Bleiben Sie also stets möglichst nahe bei der Lucidity und fliegen Sie nur den gefährlichen Bombern entgegen.
Hat man dann mal für Ruhe gesorgt und die Lucidity überlebt (Primärziel!!) wird man alsbald noch in größerer Entfernung eine letzte Bomberstaffel erfassen können (wenn das AWACS-Schiff zerstört wurde muss man deutlich länger bis zur Sensorerkennung warten!), nach deren Vernichtung dann das Tagwerk erledigt ist…

Mission 16: Härtetest



Was zunächst als einfacher Test neuer Jägertypen beginnt wird sich zu einem recht heftigen Kampf ausweiten. Erstmal kann man jedoch durch erfolgreiche Verteidigung der Oberon noch ein Bonus-Ziel erfüllen!
Befehlen Sie dazu Ihren Wingmen die Oberon zu verteidigen und bleiben Sie selbst in der Nähe des Ziels oder der Tarnjäger, die sich bei Übungsbeginn dann für Ihre Instrumente auch komplett unsichtbar machen! Dadurch kann man zwar eigentlich keine Raketen verwenden und muss nur mit den nutzlosen Lasern agieren, so dass man effektiv nur den Feind etwas abdrängen kann (Alternativ mindestens einen „Morgenstern-Werfer“ mitnehmen, der das Ziel regelrecht weg schleudert, sonst aber nur mäßig wirksam ist!).
Die Oberon hält nicht viel aus und wird meist auch kaputt gehen, denn nur wenn man viel Mühe investiert und etwas Glück hat schafft man den Kreuzer lange genug intakt zu halten bis die Übung schlussendlich abgebrochen wird.
Fliegen Sie anschließend sofort zur Aquitaine und befehlen Sie den Wingmen diese zu verteidigen. Zuerst kommen nur einige Jäger herbei, alsbald jedoch auch ein feindlicher Zerstörer mit einigen leichten Bombern vom Typ Nahema. Letztere gilt es zuerst aufs Korn zu nehmen, denn sie setzen der Aquitaine sonst schwer zu!
Nach der schnellstmöglichen Vernichtung gilt es dann aber direkt weitere Ziele in Form einer Staffel Nephilim-Bomber zu vernichten, was entscheidend ist ob man noch das Bonusziel, die Vernichtung der Tiamat, erreichen kann oder nicht.
Widmen Sie sich den Bombern daher schnellstmöglich und setzen Sie alle verfügbaren Mittel ein.

Zusätzlich sollte man die abgeschossenen Bomben erfassen, was das Abwehrsystem der Aquaitaine scheinbar erst so richtig zur Abwehrarbeit ermutigt.



Hat man dann die Bomber vernichtet und hat die Aquitaine am besten noch mindestens rund 50 Prozent „Lebenspunkte“ gilt es schnellstens die Tiamat ins Visier zu nehmen. Zwar kann man mit den eigenen Waffen kaum echten Schaden anrichten (außer vielleicht ein Untersystem und ein paar Geschütztürme vernichten), doch damit die Aquitaine den Feind ordentlich belegen kann muss man selbst in Sensorreichweite sein - was auch immer das nun genau bedeutet.
Erfassen Sie daher am besten den Feind und hängen Sie sich an das Heck des Ziels, wo man recht unbehelligt von den Abwehrgeschützen und dem Feuer der Aquitaine handwerken kann. Sofern die Aquitaine nicht zu arg beschädigt ist sollte sie auch noch lange genug im System bleiben um das shivanische Schiff vernichten zu können, denn alleine schafft man das auf keinen Fall. Sorgen Sie folglich dafür, dass Ihr Schiff möglichst wenig ab bekommt und das feindliche Schiff möglichst bald per Sensoren erfasst und somit erst richtig unter Feuer genommen wird. Dann sollte das auch ganz gut klappen, so dass man alle Ziele erreicht und nach der Aquitaine auch das System verlassen kann…

Mission 17: Königs-Gambit



Eine fiese Massenschlacht oder besser Gemetzel, bei dem man zudem in einem Jäger eigentlich besser aufgehoben wäre. Tauschen Sie daher am besten die fliegenden Untersätze mit Staffel Beta oder nehmen Sie selbst den schnellsten und agilsten Bomber im Arsenal.
Direkt nach dem Start fliegt man auch so schnell wie möglich Richtung Sprungpunkt. Das auftauchende erste Schiff, die Uhuru wird nämlich direkt von den Geschützen und der Hedetet unter Feuer genommen und ist schneller erledigt als man am Sprungpunkt ist!
Dort gilt es anschließend hauptsächlich zu agieren und die Schiffsgeschützplattformen gegen Jägerangriffe zu verteidigen, die sonst Ihre Seite erheblich Feuerkraft kosten, was man durch den eigenen Einsatz im Bomber kaum ausgleichen kann, denn das Abwehrfeuer ist einfach oft zu heftig um alleine dagegen anzukommen!
Kümmern Sie sich daher am Sprungpunkt um die angreifenden Jäger und lassen Sie die Wingmen

stets das am längsten im Bereich befindliche Großkampfschiff attackieren. Bei der Pax und der Liberty sollte das aber auch noch alles absolut problemlos sein!
Danach wird es dann aber etwas schwieriger, denn mit der Inspiration und der Undaunted kommen zwei Schiffe fast gleichzeitig herbei und bringen auch wieder einige Jäger mit. Kümmern Sie sich am besten zuerst um den Frachter Inspiration, da dieser recht leicht zu zerstören ist und man selbst mit einem Jäger schnell erfolgreich sein kann, wenn man zwei Prometheus-S-Geschütze und beispielsweise Hornet-Schwarmraketen eingebaut hat. Mit dieser Konfiguration kann man schnell viel Schaden anrichten, verschießt dabei dann aber auch blitzschnell die gesamte Waffenenergie!
Erledigen Sie anschließend die verbliebenen Jäger und helfen Sie gegebenenfalls den Wingmen bei der Beseitigung der Undaunted bevor es dann nochmal gemeinsam gegen das letzte Schiff, die Perseverance geht, die aufgrund der meist schon arg gebeutelten Blockade nicht so schnell beschädigt wird und mit etwas Pech sogar durch schlüpfen kann, was aber eigentlich keine Option ist. Setzen Sie sich daher am besten an ihr Heck und versuchen Sie durch Feuer auf den Antriebsbereich deren Fahrt zu verlangsamen oder gar zu stoppen, so dass man genug Zeit hat um sie komplett zu vernichten, was schlussendlich auch das Missionsende markiert.

Mission 18: Sizilianische Verteidigung



Ein schneller Bomber oder Jäger mit Doppel-Prometheus-S-Geschütz und auf jeden Fall einigen Anti-Jäger-Raketen sind für diese Mission zu empfehlen.
Nach dem Start findet man sich in der Nähe eines Trägers wieder, die Iceni ist jedoch nicht auszumachen.
Senden Sie daher beim Anflug die Bomberstaffel der Vindicator entgegen bzw. genauer gesagt gegen ihr Waffensystem, das man schnellstens deaktivieren muss. Die restlichen Flieger greifen Ziele nach eigener Entscheidung an und sollten so hoffentlich etwas Deckung vor den feindlichen Jägern liefern.
Kümmern Sie sich selbst auch erst mal um das Waffensystem der Vindicator, wodurch diese dem vasudanischen Kreuzer eher weniger anhaben kann und ignorieren Sie dafür zuerst die feindlichen Jäger und den Transporter bei der Vindicator möglichst weitgehend.
Sobald das Waffensystem vernichtet wurde gilt es dann einige Feindjäger aufs Korn zu nehmen und zu warten bis die Vindicator vernichtet wird, wobei das Überleben der Hyksos recht wichtig ist, auch wenn man Verstärkung erhält wenn diese stark beschädigt oder vernichtet wurde.
Kümmern Sie sich anschließend um eventuell noch nervende Feindjäger und dann um die Yoshitomo (die jedoch anscheinend nicht immer auftaucht), die man einfach mit brutaler Feuerkraft zusammenschießt, was meist auch schnell zu schaffen ist. Es folgen dann weitere Jäger-Angriffe und weitere Feindkreuzer, die Alba und die Epigoni, die aber meist ebenso schnell vernichtet werden wie die Yoshitomo, so dass man meist nur zu einem Anflug kommt und auch nicht allzu viele Raketen einsetzen muss.
Widmen Sie sich daher gegebenenfalls direkt den feindlichen Jägern, die recht tückisch sind und in Verbindung mit der Flak Angriffe recht schwer machen können. Zuletzt muss man auch nur noch die

Jäger vernichten und dann zum Stützpunkt zurückkehren, so dass man den Erfolg der Mission nicht mehr in der letzten Minute durch waghalsige Angriffsmanöver riskieren sollte…

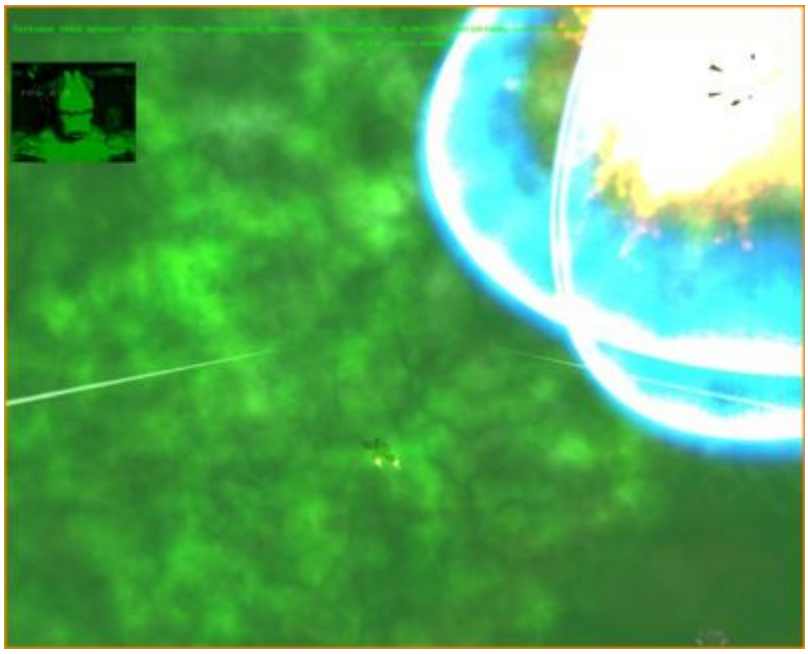
Mission 19: Endspiel



Bevor man schließlich als Austauschoffizier zu den Vasudaner geschickt wird darf man nochmals etwas Action beim Knossos-Portal mitmachen!
Nach dem Start sollte man alle Wingmen der „Monitor“ als Geleitschutz zuweisen und selbst etwas vom Tor weg fliegen, denn alsbald werden die ersten Angreifer in recht kurzer Distanz zum Großkampfschiff auftauchen. Ganz wichtig ist hierbei die möglichst schnelle Vernichtung der Staffel Aquarius, denn die vier Zeus-Bomber können die „Monitor“ schon in einem Anflug schwer beschädigen! Nachdem man aber erst mal den ungefähren Ort des Auftauchens erkannt hat kann man beim nächsten Versuch direkt dorthin fliegen und die Feinde sofort nach dem Einflug unter Feuer nehmen, so dass die Bomber schnellstmöglich vernichtet werden!
Selektieren Sie zusätzlich abgeschossene Raketen per B-Taste um sie durch das Abwehrsystem der Monitor etwas leicht abschießen zu lassen bzw. auch selbst aktiv werden zu können.
Kümmern Sie sich anschließend um die feindlichen Jäger und überlassen Sie die Loyota der „Monitor“, die das eigentlich recht souverän hin bekommt wenn die Bomber nicht zu viel Schaden angerichtet haben.
Kurze Zeit später kommt dann aber auch schon die Colossus herbei und sollte die Situation dann allerspätestens klären!
Sofern keine Ziele mehr in Reichweite sind, sollte man nun wieder vom Tor und der Collossus etwas weg fliegen, denn der nächste Angriff erfolgt wieder mit Jägern und Bombern. Letztere kommen kurz nach den Jägern herbei und fliegen wieder schön in Formation, so dass man die Medusas sehr schnell vernichten kann. Kümmern Sie sich dann um die feindlichen Jäger während die Colossus die Danton filetiert.
Nach einer weiteren kurzen Verschnaufpause springt zuletzt die Iceni selbst quasi unter die Colossus und hält auf das Portal zu. Da man hier nichts erreichen kann sollte man sich voll und ganz den ebenfalls angreifenden Ulysses-Jägern der Rebellen widmen, die ganz schön gefährlich sein können!
Sobald die Iceni schlussendlich durch das Portal entschlüpft ist, werden sich alle Rebellen zurückziehen, wodurch man dann zwar nicht alle Ziele erreichen kann, doch damit scheint die Rebellion erst mal zu Ende zu sein…

Mission 20: Der Nebel des Krieges

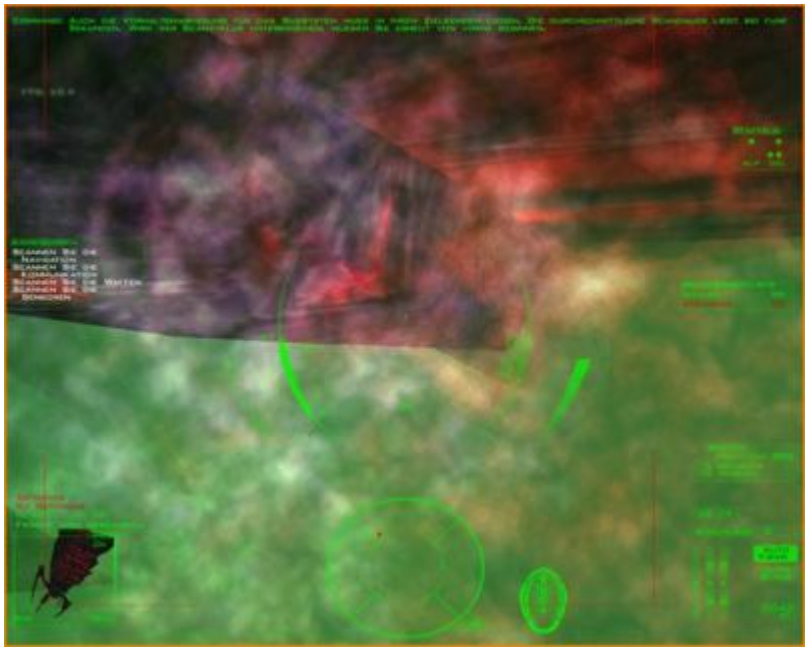
Die erste Mission als „Vasudaner“!



Tüfteln Sie am besten erst mal etwas mit Schiffen und Waffen herum, wenn Sie beispielsweise mit dem Rütteln mancher Kombination beim Feuern nicht ganz zurechtkommen, denn eigentlich ist hier kaum was anders, nur ein paar neue Schiffe und Waffen, die aber alle nach den gleichen Prinzipien funktionieren.
Die Mission selbst ist auch nicht wirklich anspruchsvoll. Lassen Sie die Wingmen einfach das nächste feindliche Ziel angreifen und tun Sie es Ihnen gleich. Die shivanischen Jäger abzuschießen sollte auch kein großes Problem sein, nur bei den Frachtern muss man etwas aufpassen, dass man nicht zu nahe ran kommt wenn sie explodieren.
Insgesamt wird man mehrere Feindstaffeln, die Frachter und einige Geschütze vernichten müssen. Hat man das weitgehend erledigt erfolgt auch schon der nächste Angriff. Es gilt nun die Tatenen zu verteidigen und primär natürlich die feindlichen Bomber zu vernichten. Halten Sie daher mit voller Antriebsenergie auf die Bomber zu, aber reißen Sie sich kein Bein aus, denn das Großkampfschiff wird später noch vernichtet, so dass es einfach nur erst mal irgendwie den Bomberangriff zu überstehen gilt.
Sind die Bomber und angreifenden Jäger vernichtet, kommt dann nämlich auch ein riesiges Feindschiff herein und putzt die Tatenen kurzerhand weg. Ziehen Sie sich am besten direkt zurück, denn ausrichten kann man hier sowieso nichts, stattdessen aber noch selbst draufgehen, wenn die Sathanas nach dem Angriff direkt wieder aus dem System springt und man mangels irgendeiner optischen Orientierung dann gerade vor dem Feindschiff fliegt…

Mission 21: Monster im Nebel

Eine meiner Meinung nach reichlich unnötige Mission.

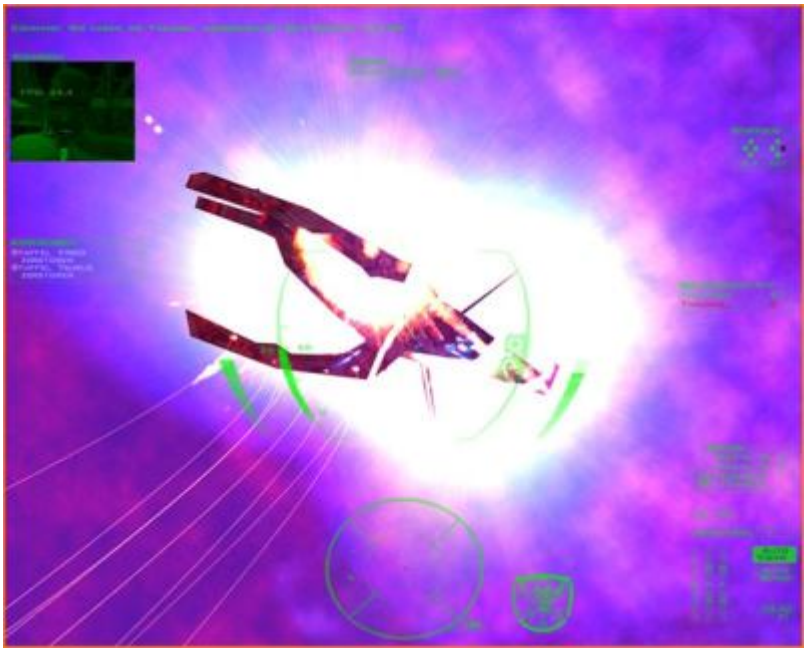


Es gilt, wie schon im Vorgänger, in einem „Tarnschiff“ einige Ziele zu scannen. Diese sind aber diesmal Untersysteme des riesigen Shivaner-Schiffes. Unglücklicherweise sieht man im Nebel allerdings nicht allzu viel und durch die Größe des Schiffe muss man mehr oder weniger im Trüben fischen und sich eine Position suchen von der aus man auch wirklich scannen kann ohne das man vom fliegenden Schiff abgehängt oder weggedrückt wird.
Glücklicherweise wird man wirklich kaum entdeckt und kann so relativ ruhig vor sich hin hantieren.

Nachdem man alle angegebenen Untersysteme erfolgreich gescant hat, kann man auch den Bereich verlassen oder noch einige Geschütztürme des Schiffes zerstören. Am besten fliegt man direkt raus und weg...

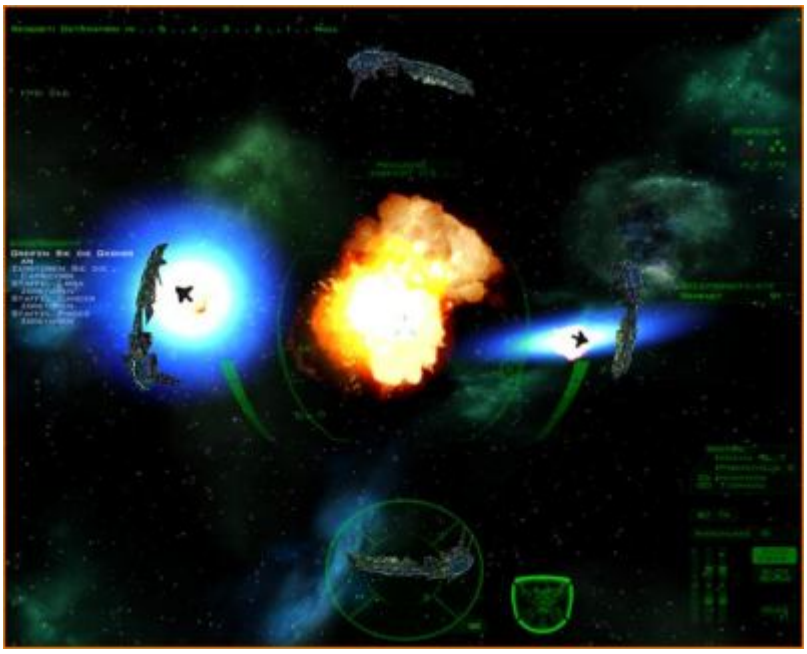
Mission 22: ...und spricht in Rätseln

Hier läuft eigentlich nichts wie geplant. Mit einem Jäger und guter Bewaffnung kommt man jedoch gut hin und wird keine Bomber brauchen.



Fliegen Sie dazu nach dem Start weiter auf die Radarsignale zu, die zunächst noch etwas unbestimmt sind. Sobald man näher kommt wird man dann entdecken, dass die Iceni mit dem shivanischen Schiff irgendwie kommuniziert. Das muss Sie jedoch erst mal nicht weiter kümmern. Erledigen Sie die feindlichen Jäger und stürzen Sie sich anschließend gemeinsam auf den shivanischen Kreuzer.
Die flüchtende Iceni kann man abziehen lassen, denn wirklich stoppen kann man sie eigentlich nicht. Stattdessen kommen kurz darauf weitere Jäger und ein Kreuzer der Cain-Klasse herbei und man erhält selbst auch noch Verstärkung durch die Thutmose, die sich dem Kreuzer annimmt, so dass man selbst zunächst die Jäger dezimieren und anschließend auch auf die Thaumiel feuern kann.
Nach einer kurzen Pause kommen weitere Feinde herbei. Die Korvette wird dabei erneut vom eigenen Großkampfschiff unter Feuer genommen während Sie den Jägern einheizen und dann gegebenenfalls auch noch gegen die Golab anfliegen können. Klappt das nicht so recht, empfiehlt es sich natürlich spätestens jetzt die Bomber zu rufen und damit das Ende herbeizuführen, denn danach wird man erfahren, dass die Sathana in Richtung Gamma Draconis unterwegs ist und dadurch alle Schiffe schnellstens dorthin abziehen sollen … und dies auch tun.

Mission 23: Das flammende Schwert

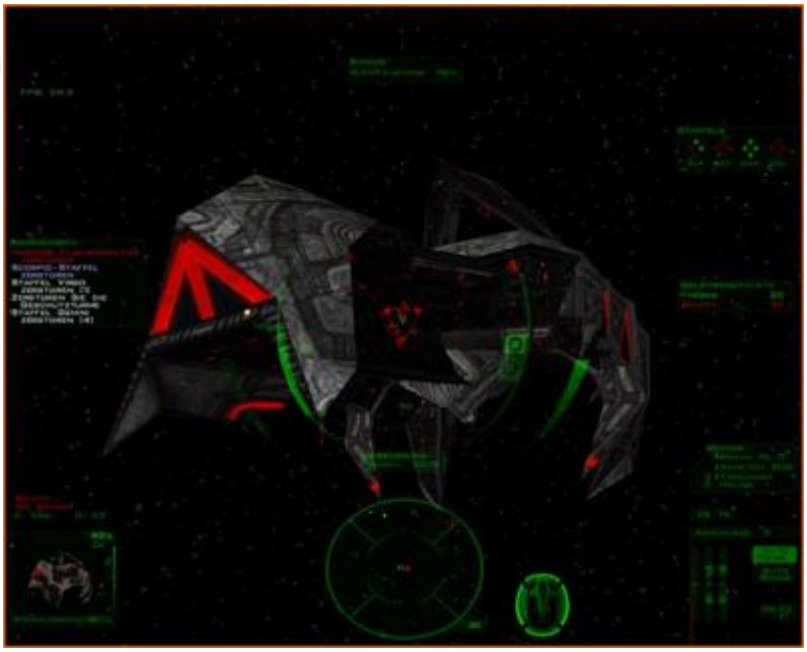


Es gilt die Sprengmannschaften am Tor gegen zahlreiche angreifende shivanische Jäger zu verteidigen. Nehmen Sie daher vor allem schnell aufschaltende Raketen wie die Harpoon und Tornado mit.
Beim Tor sollte man dann sofort auf die feindlichen Jäger davor zuhalten und die Wingmen mit der Verteidigung der Renenet beauftragen, damit sie nicht beim Anlocken der Feinde dazwischenfunken. Fliegen Sie bis in Waffenreichweite auf die feindlichen Flieger zu und vernichten Sie einen oder zwei durch massives Feuer. Anschließend dreht man sofort in Richtung Renenet ab und fliegt mit maximaler Energie auf Schilden und Triebwerk auf diese zu bis sie das Feuer auf die feindlichen Jäger eröffnet und auch die Wingmen schlussendlich eingreifen dürften. Mitunter kann das Abwehrfeuer der Renenet jedoch noch etwas auf sich warten lassen - anscheinend darf man nicht zu schnell sein und muss das Großkampfschiff einen bestimmten Punkte passiert haben bevor es das Feuer eröffnet.
Nehmen Sie sich dann einfach stets dem nächsten Feind an und vernichten Sie alle bis der erste Transporter eintrifft. Gleichzeitig kommen weitere shivanische Jäger (Typ Mara) herein, die sich jedoch aufteilen. Widmen Sie sich der Gruppe, die auf Lambda 1 zuhalten und dem Transporter gefährlich werden können, während der Rest meist schnell bei der Renenet abgefertigt wird.
Nachfolgend erscheinen weitere Jäger, aber vorwiegend bei der Renenet, so dass diese sofort beschäftigt werden und für den Transporter kaum noch eine Gefahr sind. Kümmern Sie sich einfach wieder um den jeweils nächsten Feind und versuchen Sie deren zahl schnellstens zu reduzieren, damit man etwas mehr Übersicht hat.
Sobald Lambda 1 dann aus dem System gesprungen ist, gilt es sich schnellstens vom Tor zu entfernen, da dort alsbald eine mächtige Explosion den Bereich säubert. Die in er Nähe auftauchenden Shivaner werden dadurch auch direkt vernichtet, so dass man in Ruhe zuschauen kann.
Leider hat die Bombe keinen Erfolg und es müssen zwei weitere platziert werden, was den Shivanern natürlich wieder als Grund für weitere Angriffe ausreicht. Lassen Sie die Wingmen nun einfach alle Feinde angreifen und versuchen Sie selbst auch schnellstens die Zahl der Feindjäger zu verringern. Diese greifen zwar eher selten direkt die Transporter an, sollten aber trotzdem auch mit schwerem Raketenbeschuss schnell dezimiert werden, denn danach ist die Mission quasi auch gelaufen.
Sobald die Transporter beide Bomben in Position haben, selbst verschwunden sind und die Explosion bevorsteht, sollte man wieder aller schnellstens abrücken und eine Position seitlich des Portals einnehmen. Die Sprengung ist zwar erfolgreich, aber trotzdem kommt kurz darauf die Sathanas herein und man kann nur noch flüchten…

Mission 24: Bärenköder



Eine eigentlich recht klare und einfache Mission, deren Primär-Ziele man trotzdem nicht alle meistern kann und sie einigermaßen gut zu überstehen ist eigentlich auch nicht gerade leicht! Auswählen kann man mal wieder nichts, so dass einem nur der direkte Start ins Gefecht bleibt.
Zuerst sollte man dabei sich den in der Nähe befindlichen Basilisk-Jägern annehmen und ein oder zwei abschießen, damit man dann beim Anflug auf die Sathanas nicht von denen gestört wird. Anschließend gilt es dann gegen das Großkampfschiff vorzugehen. Dabei hat man die Wahl zwischen den vier Primär-Zielen und noch einem Sekundär-Ziel. Da die Wingmen mal wieder irgendwie ziemlich hilflos agieren und kaum zu gebrauchen sind, sollte man sie lediglich als Ablenkung nutzen und selbst die entscheidenden Treffer anbringen.
Fliegen Sie dazu auf das "Gesicht" der Sathanas zu, deren "Augen" zwei Flakgeschütze sind, die das Sekundär-Ziel darstellen und am besten zuerst vernichtet werden, damit man dann beim Angriff auf die Strahlgeschütze nicht mehr ständig unter Feuer steht, was in Kombination mit weiteren angreifenden Jägern schnell das Ende bedeuten kann!
Visieren Sie daher die Ziele per V-Taste an und lassen Sie das Alpha-Geschwader das Untersystem attackieren. Das bringt zwar meist nicht viel, da die Idioten ihr Raketen aus zu großer Distanz verfeuern, doch hilft zumindest Ihnen relativ unbehelligt anzufliegen und gleichzeitig zu feuern. Glücklicherweise kann man hier mit den Primärwaffen schon recht ordentliche Schäden anrichten, so dass man allenfalls zwei Trebuchet zur Unterstützung abfeuern muss. Fliegen Sie dabei am besten direkt frontal auf die Sathanas zu, so dass man am besten zielen kann.
Hat man erst mal beide Flaks vernichtet kann man die vier Strahlgeschütze ins Visier nehmen. Alle kann man eh nicht vernichten, doch für zwei sollte die Zeit noch gerade so ausreichen wenn man nicht zu lange getrödelt hat bei den Flaks.
Wichtig ist das Abfeuern im Doppelfeuermodus, so dass man zwei Raketen gleichzeitig auf den Weg sendet, anders wird man es sonst definitiv nicht schaffen! Auf mittlerem Schwierigkeitsgrad sollte man dann auch mit einem Pärchen Helios und Trebuchet jeweils ein Geschütz vernichten können, so dass die Ladung gerade so ausreicht um die zwei Untersysteme zu vernichten. Zur Sicherheit sollte man jedoch noch das Versorgungsschiff herbeirufen um im Notfall noch schnell etwas nachtanken zu können, doch das wird meist durch die sehr bald abfliegende Sathanas und angreifende Jäger sabotiert. Hat man aber erst mal zwei Strahlgeschütze vernichtet und am besten auch noch die Flaks am Bug ist die Mission schon fast ein Erfolg und man kann sich schnell aus dem Weg der Sathanas begeben um nicht beim Sprung „überrannt“ zu werden.
Kümmern Sie sich dann mit den verbliebenen Wingmen um die restlichen Jäger und nutzen Sie die kurze Pause zum Nachladen, denn kurz darauf wird auch schon der nächste große Pott einschweben. Die Beleth gilt es dann aber wirklich zu vernichten, sonst war diese Mission mehr oder weniger doch ein Reinfall auch wenn man trotzdem weitermachen kann (je weniger man hier erreicht, desto schwerer werden die nächsten Missionen!).



Wichtig ist es daher auch bei diesem Ziel selbst schnell und effizient zu handeln. Da das Ziel ebenfalls recht bald wieder aus dem Bereich verschwinden wird muss man seine Triebwerke lahmlegen. Mit den Helios- und Trebuchet-Torpedos klappt das eigentlich auch ganz gut, so dass man einfach nur möglichst schnell zum Ziel kommen muss wenn dieses erst mal hereingesprungen ist.
Setzen Sie daher die Wingmen auf die schweren Aeshma-Jagdbomber an und fliegen Sie selbst zur Beleth, die den Kampf mit dem eigenen Großkampfschiff leider recht schnell gewinnt. Ein Angriff auf das Waffensystem ist daher meist kaum möglich!
Konzentrieren Sie sich daher am besten direkt auf das Antriebssystem auf dem "Rücken", das nach wenigen Treffern meist auch erledigt ist, so dass der Kreuzer hier nun gestrandet ist.
Nutzen Sie diesen Vorteil um Ihre Wingmen gegebenenfalls im Kampf gegen die feindlichen Flieger zu unterstützen und feuern Sie bei jeder Gelegenheit auf die Beleth, die auch durch kleinere Schiffe recht gut vernichtet werden kann.
Dank der Verstärkungen sollte das Erledigen der shivanischen Reste daher auch kein zu großes Problem mehr darstellen.
War man erfolgreich wird man hier auch ein weiteres mal befördert!

Mission 25: Die Entscheidungsschlacht

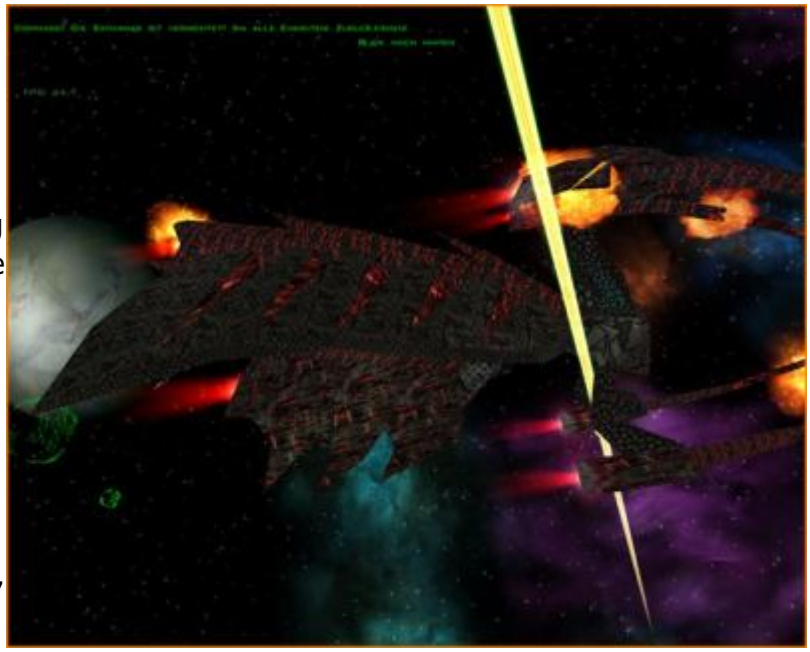
Ohne Erfolg, also der Vernichtung mindestens zweier Primärgeschütze der Sathanas, in der letzten Mission hat man hier kaum eine Chance und wird nur bei leichteren Schwierigkeitsgraden oder viel Glück einigermaßen erfolgreich sein!

Ohne Erfolg in Mission 24:



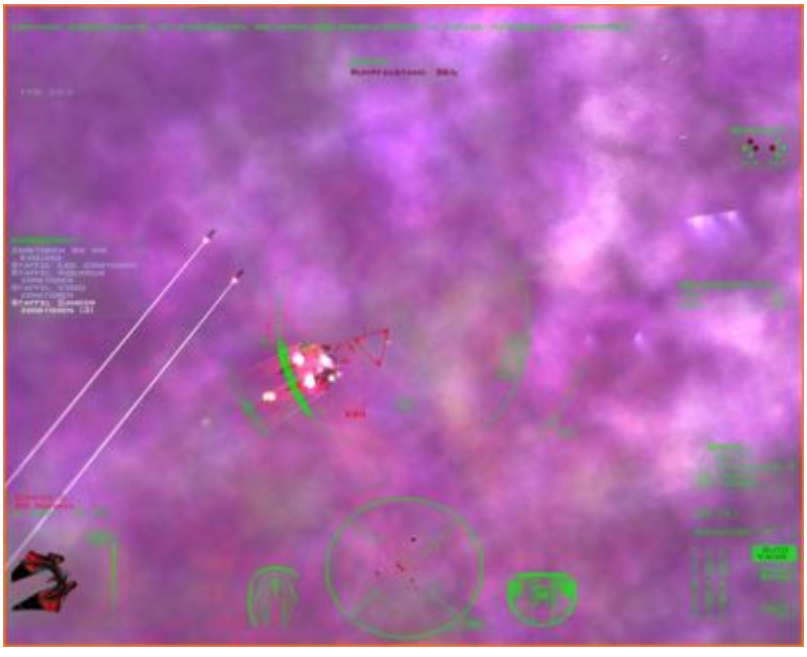
Fliegen Sie direkt mit voller Energie auf den Triebwerken auf die Sathanas zu und weisen Sie den Wingmen eines der Geschütze als Ziel zu. Zwar wird man hier die Collossus nur gerade so retten können, doch immerhin schafft man es auch so, die Mission zu bestehen.
Schalten Sie dazu während des Anfluges beide Raketenlafetten zusammen, so dass immer zwei Raketen gleichzeitig abgefeuert werden und man dadurch mit zwei Helios-Raketen (aus einer Entfernung von unter 300m abfeuern!) und nur einem Anflug direkt eines der Geschütze vernichten kann, so dass die feindliche „Riesenspinne“ direkt 25% ihrer Feuerkraft einbüßt. Während die Helios-Raketen dann nachladen kann man die Zeit nutzen um den Wingmen bei der Vernichtung des zweiten Geschützes zu helfen, da diese ziemlich ineffizient sind bzw. wohl zu sehr von der feindlichen Staffel abgelenkt werden. Nehmen Sie sich gegebenenfalls daher auch dieser an und vernichten Sie ein oder zwei Jäger um auch selbst etwas mehr Ruhe zu haben, auch wenn das nicht das größte Problem ist, da man in einem wirklich sehr gut gepanzerten Schiff sitzt!!
Danach gilt es aber schnellstens einen zweiten Anflug zu starten und mit den beiden verbliebenen Helios ein weiteres Geschütz zu vernichten. Rufen Sie am besten gleichzeitig schon mal das Versorgungsschiff und achten Sie darauf nicht in einem der ausgetauschten Laserstrahlen zwischen den Großkampfschiffen zu verglühen. Mit den verbliebenen Trebuchet-Raketen sollte man dann auch notfalls und spätestens das dritte Geschütz, dem sich eigentlich die Wingmen annehmen sollten, unschädlich machen, wodurch man dann auch meist schon die entscheidenden Schläge ausgeführt hat.
Verfeuern Sie nun die restlichen Raketen entweder gegen die nervenden Jäger, die noch etwas Unterstützung erhalten oder gegen das vierte Geschütz und fliehen Sie dann zu einem sicheren Auftankpunkt außerhalb der Reichweite der shivanischen Flak. Hat man auch das letzte Geschütz vernichtet bleibt es an der Collosus die Sathanas komplett zu vernichten auch wenn man mit den eigenen Raketen noch zusätzliche Kratzer anbringen kann...

Mit Erfolg in Mission 24:



Fliegen Sie ebenso auf die Sathanas zu, aber einfach etwas entspannter 😉
Hat man die Flaks zusätzlich vernichtet kann man den Angriff sogar schon aus größerer Distanz mit den Trebuchet einleiten und so schon beim ersten Anflug ein Strahlgeschütz vernichten, so dass die Colossus eigentlich keine Probleme mehr bekommen sollte!
Widmen Sie sich natürlich trotzdem höchstschnell dann dem zweiten Geschütz, dem man dann die restliche Raketenladung verpassen kann. Sind die Geschütze dann erst mal erledigt kann man sich der feindlichen Jäger annehmen, sollte sich dazu aber etwas von der Sathanas weg bewegen, sonst wird man doch noch von der seitlichen Flak auseinander genommen. Alternativ einfach zur Colossus flüchten und dort das Ende der Sathanas verfolgen.
Ohne die Vernichtung der Flak-Geschütze in der letzten Mission kann man den Angriff nicht ganz so früh einleiten und muss wieder näher ran fliegen, damit die Bomben auch sicher ins Ziel kommen und nicht von der Flak erledigt werden. Die „Sturzflug-Variante“, also die Bomben bei aktiviertem Nachbrenner und somit höherem Start-Tempo, auszuklinken ist hier dann auch dringender zu empfehlen, wobei man sonst eigentlich auch recht problemlos zurechtkommen sollte und nur etwas länger braucht um die Ziele zu vernichten, so dass die Colossus etwas mehr Schaden ab bekommt, aber trotzdem noch im grünen Bereich bleiben sollte...

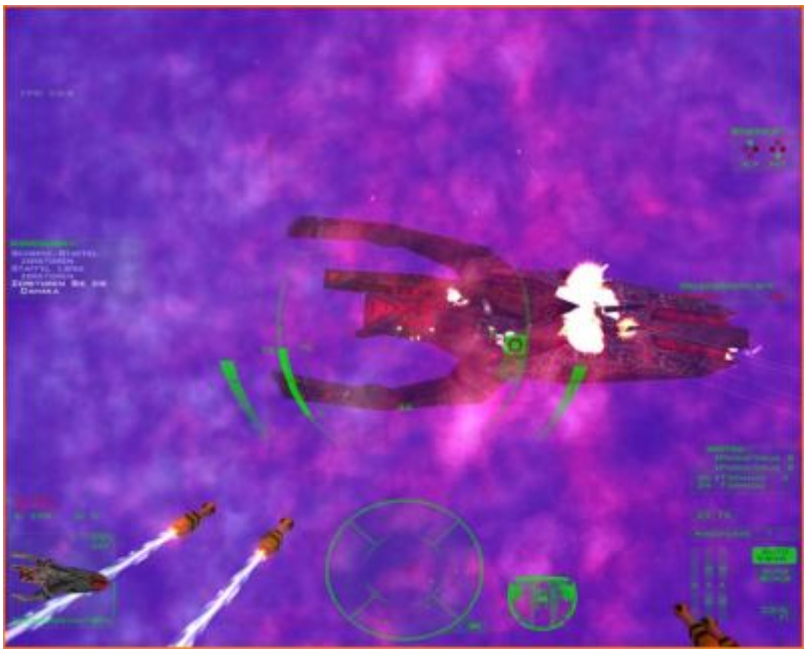
Mission 26: Zurück zur Babel



Mal wieder kommt man etwas zu spät und kann den abdockenden shivanischen Transporter nicht mehr aufhalten. Lassen Sie daher sofort die Wingmen alle Ziele attackieren und kümmern Sie sich selbst zuerst um einige Jäger und dann einen der beiden Kreuzer, die kurz nach dem Missionsbeginn auch schon die Iceni attackieren, welche dann alsbald selbst zu verteidigen ist.
Dank zahlreicher Wingmen sollte das zuerst auch kein Problem sein, so dass man die shivanische Präsenz schnell auswischen kann. Kurz darauf kommt dann ein Transporter herbei, der an der Iceni andocken soll und natürlich verteidigt werden muss. Stürzen Sie sich bevorzugt auf die feindlichen Bomber, mit denen weitere Jäger regelmäßig in „wellenform“ ankommen und eigentlich recht gut zu erledigen sind auch wenn die Iceni einige weitere Treffer

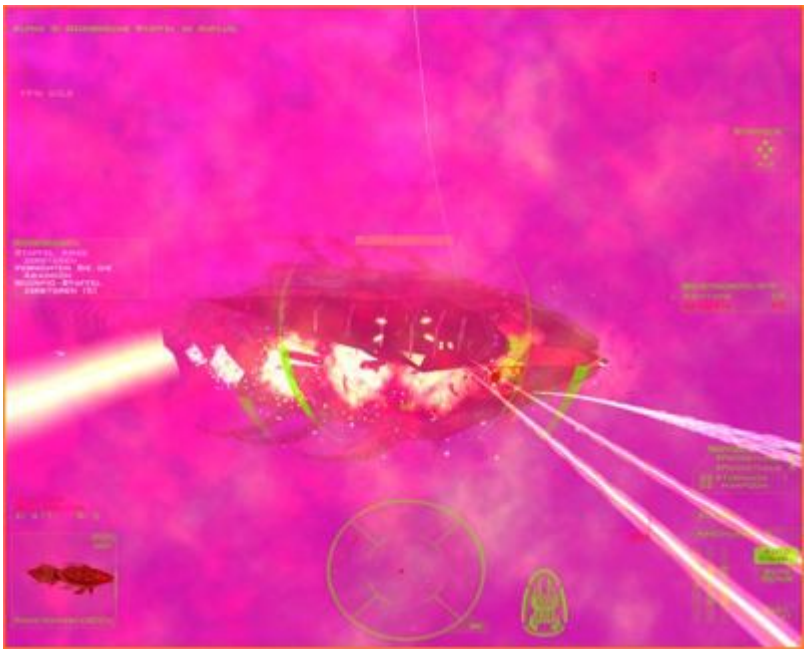
abbekommt, was sie jedoch meist gut ab kann!
Sobald die ersten Teams in die Iceni vorrücken kommt dann noch die quasi gefährlichste Staffel, drei Seraphim-Bomber, herbei, die es auf den Transporter abgesehen haben. Hier kann es von Vorteil sein wenn man die Wingmen dem Transporter als Schutz zuweist.
Bis dann der Transporter wieder sicher aus dem System springt und die Iceni explodiert muss man noch einige weitere Jägerangriffe abwehren, die jedoch kein großes Problem darstellen sollten, so dass die Mission alsbald gut endet...

Mission 27: Schnelle Jagd



Mal wieder kommt alles anders als man denkt. Den Transporter wird man nicht finden, dafür jedoch zahlreiche Shivaner. Lassen Sie daher die Spezialwaffe gegen die Subsysteme zu Hause, setzen Sie lieber auf ordentliche „Wummen“ und gegebenenfalls auch auf einen etwas besser gepanzerten Flieger.
Nach dem Start fliegt man erst mal den Signalen entgegen und greift dann die Feinde beim neuen Portal an. Widmen Sie sich am besten zuerst den Dragon-Jägern, die am gefährlichsten sind und attackieren Sie anschließend gemeinsam den feindlichen Kreuzer.
Nach einer kurzen Verschnaufpause beim Portal kommt dann ein weiterer Kreuzer, die Sephiroth herbei. Fliegen Sie ihr entgegen und sobald sie zu erfassen ist, sollte man alle Wingmen zum Angriff befehlen. Der ist auch schnell erledigt, da der Feind ohne Jägerunterstützung schnell zu vernichten ist.
Kurz darauf kommt dann meist auch schon die Psamtik herein und wird natürlich auch angegriffen. Da keine Bomber beteiligt sind kann man die Sache jedoch erst mal locker angehen lassen und muss sich nicht zu sehr beeilen. Während des Gefechts wird schließlich ein feindliches Großkampfschiff auftauchen, das alsbald als „Sathanas-Konfiguration“ erkannt wird und mit der Psamtik direkt kurzen Prozess macht. Halten Sie sich daher direkt nach dem Auftauchen möglichst von dieser fern.
Erledigen Sie gegebenenfalls noch verbliebene Jäger oder verdrücken Sie sich um dann in ausreichender Entfernung in Sicherheit zu springen...

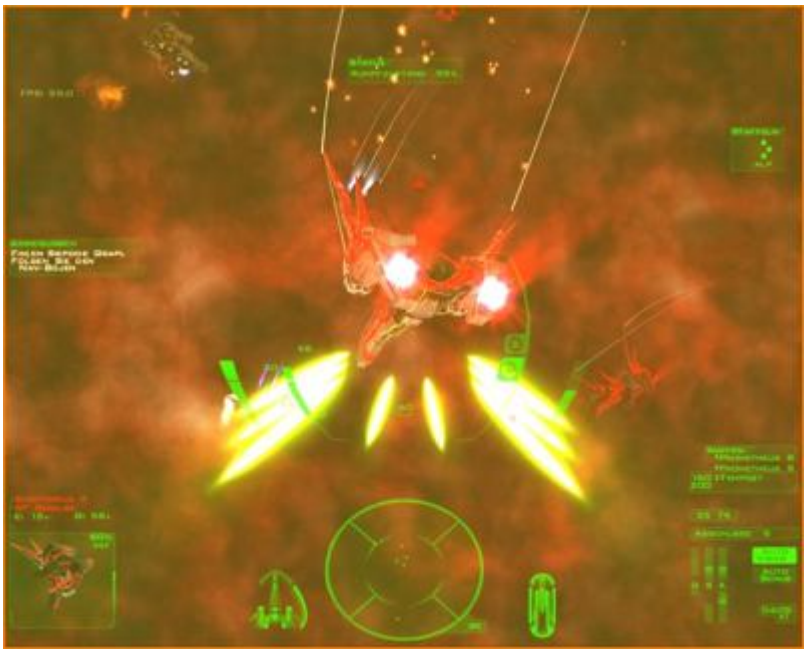
Mission 28: Argonautika



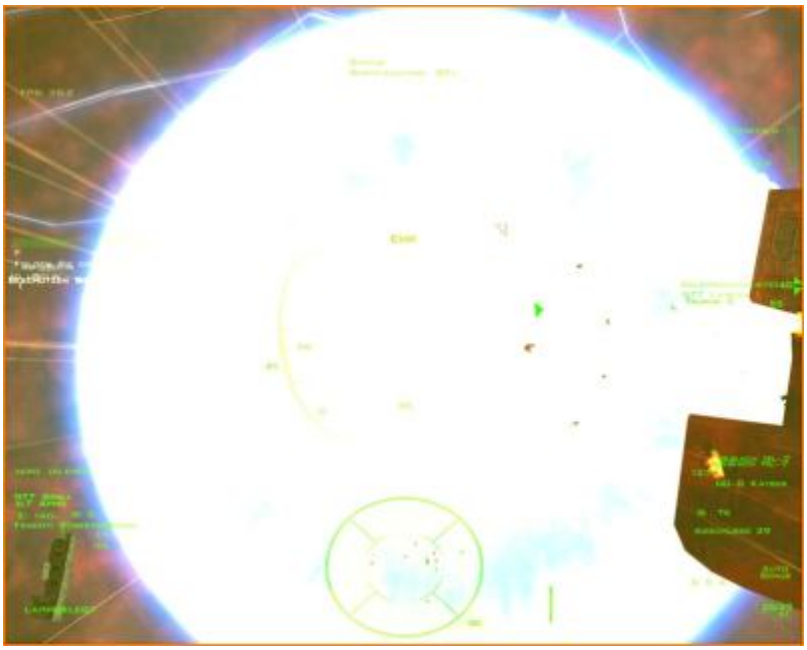
Es gilt die Aquitaine gegen zahllose Jäger-Angriffe zu verteidigen. Man braucht also ein recht schnelles Schiff mit starken Waffen (Prometheus S) und schnell aufschaltenden Raketen (Harpoon).
Bei der Aquitaine angekommen attackiert man zunächst einfach die vorhandenen Feindjäger und säubert erst mal den Bereich. Nach einer kurzer Pause kommt dann ein feindliches Großkampfschiff, die Abaddon herbei und greift die Aquitaine an. Diese wird damit jedoch allein recht gut fertig, so dass man sich den kurz darauf ankommenden Feindjägern vom Typ Astaroth widmen kann.
Setzen Sie gegen diese ruhig einige Harpoon ein, da man damit die schnellen Jäger recht gut dezimieren kann. Alsbald wird dann nämlich auch noch eine Staffel Bomber (Typ Nahema) hereinkommen, die es dann sofort zu bekämpfen gilt, da deren Torpedos die Aquitaine natürlich deutlich stärker beschädigen können!
Sobald die Abbaddon vernichtet ist sollte man zudem allen Wingmen den Befehl geben die Aquitaine zu verteidigen. Erschwert wird der dann meist herrschende chaotische Zustand noch durch den herbeikommenden Reparaturkonvoi, der ebenfalls unter Feuer genommen wird. Versuchen Sie daher die Bomber möglichst schnell zu vernichten und fliegen Sie dann zur Argo, die sich einerseits recht gut selbst verteidigen kann, aber andererseits natürlich möglichst wenig Schaden einstecken sollte.
Es folgen nun zahllose Wellen angreifender Feindjäger und Bomber. Bleiben Sie selbst bei dem Transporter bzw. der Aquitaine und behalten Sie das Radar im Auge, so dass man direkt nach dem Auftauchen der nächsten Feind schon den Kurs setzen und den Nachbrenner anwerfen kann.
Da die Feinde meist nur in einzelnen Staffeln und auch in ausreichendem Abstand hereinkommen, wird man recht gut damit klar kommen können und nur etwas auf die beiden Ziele für die Shivaner achten müssen. Behalten Sie selbst dabei den Transporter im Auge, der zwar alsbald abdockt und sich etwas früher verzieht, aber bei starker Beschädigung am besten auch noch von den Wingmen beschützt werden sollte. Erleichtert wird dies durch eventuell hereinkommende Verstärkungen. Teilen Sie in diesem Fall der Aquitaine und dem Frachter jeweils eine Staffel als Schutz zu.
Sobald die Aquitaine dann den Sprungpunkt quasi erreicht hat wird man nur noch von Nahema-Bombern attackiert werden, die mehrfach auftauchen und stets als „Aquarius-Staffel“ gekennzeichnet werden. Diese sind zwar kein großes Problem, scheinen jedoch in einer Art Endlosschleife alle paar Minuten erneut aufzutauchen. Nachdem die Aquitaine gesprungen ist und man eine Staffel vernichtet hat sollte man dann auch selbst abfliegen, denn die nächste Feindstaffel wird nicht lange auf sich warten lassen!

War man richtig erfolgreich in der letzten Mission bekommt man erneut das Angebot einige Missionen (man kann jedoch nach jeder wieder „aussteigen“) für den Geheimdienst zu fliegen!

Mission 29: Wie der Blitz



Eine sehr unangenehme Sache. Durch extreme Nebelaktivität wird ständig das Zielerfassungssystem komplett durcheinandergewirbelt und das auffinden der Bojen zum Geduldsspiel. Zusätzlich trifft man auf zahlreiche Shivaner, die jedoch größtenteils scheinbar irgendwelche Schildprobleme haben und blitzschnell zu vernichten sind, so dass man mit den Prometheus-Lasern oder dem Kayserstrahler nur wenige Treffer benötigt!!
Nach dem Start sollte man erst mal den Kurs halten und wird dann alsbald auch die ersten Feinde treffen. Vom Ablauf ist die Mission eigentlich nicht schwer, doch die Bojen in der richtigen Reihenfolge bzw. überhaupt mal alle anzufliegen ist sehr anstrengend und mitunter etwas nervig.
Versuchen Sie daher in den kurzen Sekunden wenn die Systeme gerade mal nicht überlastet sind oder sich von selbst kurz auf eine der Bojen aufschalten, eine zu erfassen und sie zu identifizieren, denn das ist das größte Problem. Insgesamt gibt es hier acht Stück, die jedoch nicht alle ganz einfach per Radar zu sehen sind, so dass man sich erst mal entlang der Linie vorarbeiten muss und erst dann auch die letzte, wo natürlich erst der Frachter zu finden ist, Boje anfliegen kann. Fliegen Sie dazu zunächst grob per Radar auf die Boje zu und versuchen Sie sie zu identifizieren. Zerstören kann man sie leider nicht und zusätzlich wird man noch durch die bei noch nicht besuchten Bojen auftauchenden Shivaner belästigt, so dass man noch schneller die Übersicht verliert.
Versuchen Sie daher sich möglichst gut zu orientieren und ignorieren Sie gegebenenfalls auch mal angreifende Shivaner. Hat man eine Boje mal erreicht sollte man bei dieser stoppen und sich dann per Radar neu orientieren.



Bekommt man keine zur Identifikation ins Visier muss man quasi per Vermutung weiterfliegen, am besten immer in Richtung einer, die auf dem Radar noch als grauer Punkt herum zittert und daher etwas weiter weg ist.
Die ersten sechs Bojen sind dabei noch recht nah beieinander, so dass man aufpassen muss nicht im Kreis zu fliegen, ab der sechsten wird es etwas einfacher, aber scheinbar werden da auch die Distanzen etwas größer. Bei der achten und letzten findet man schließlich den Transporter, der natürlich auch alsbald angegriffen wird.
Dank der ebenfalls eintreffenden Verstärkung wird man die Feinde jedoch erst mal gut abwehren können. Nutzen Sie dann eine der folgenden Sekunden, in denen das Kommunikationssystem gerade mal funktioniert und fordern Sie Verstärkung an. Der hereinkommende Transporter dockt an den Anderen an und man muss natürlich wieder zahlreiche Feinde abwehren.

Das sind zunächst vorwiegend Bomber, so dass man gut und schnell schießen sollte. Nachdem der Transporter aber erst mal sicher abgezogen ist, verbleiben vor allem feindliche Jäger, die man zum Spaß noch abschießen kann, bevor man sich dann selbst zurückzieht…

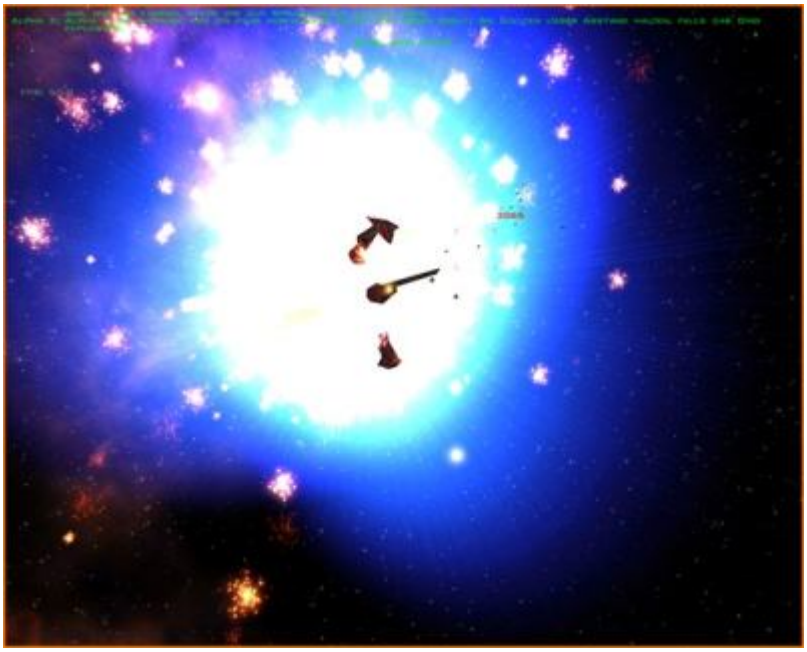
Mission 30: In die Höhle des Löwen



„Bizarr“ würde die Mission wohl recht gut umschreiben. Sie fliegen einen shivanischen Jäger und finden sich, vielleicht auch zu Ihrer Überraschung, nach dem Start in einem normalen System ohne Nebel wieder. Zahlreiche shivanische Schiffe sind um sie herum unterwegs und man muss auch direkt nach dem Start mit vollen Nachbrenner einem Zerstörer der Juggernaut-Klasse ausweichen, der direkt vor Ihnen in den Subraum springt!
Nach diesem Schreck ist man aber erst mal irgendwie recht planlos gestrandet, denn es scheint eigentlich nichts wirklich zu tun zu geben. Man kann sich nun für mehr oder weniger drei Strategien entscheiden:

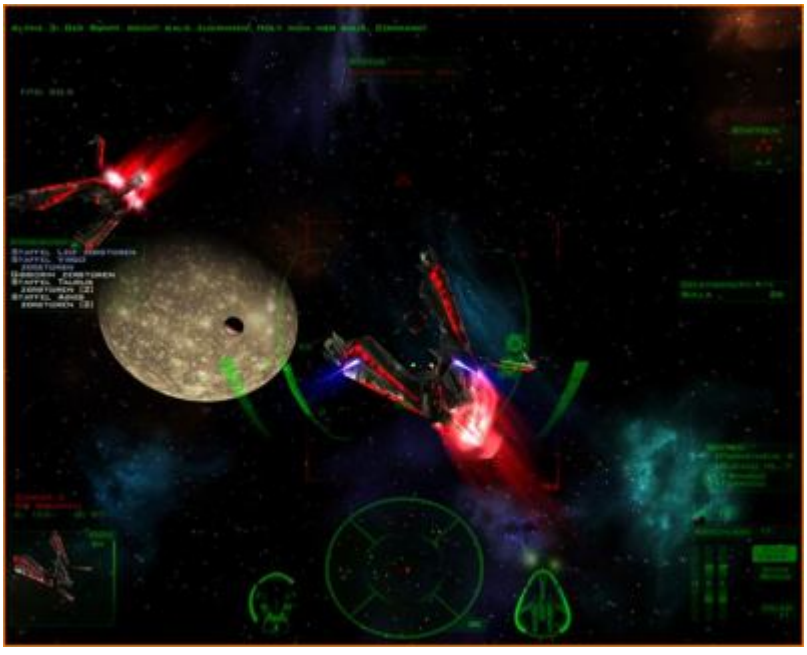
1.: Fliegen Sie einfach von den Shivanern weg, so dass man nicht enttarnt wird und nur die 15 Minuten absitzen bzw. nach deren Ablauf natürlich selbst am Sprungpunkt sein muss, damit man dort den Sprung vollziehen kann. Fliegen Sie daher 7,5 Minuten vom Sprungpunkt weg und dann wieder darauf zu. Die Mission endet dann zwar erfolgreich, aber man hat auch nicht wirklich was erreicht.

2.: Fliegen Sie zunächst etwas beim Sprungpunkt herum und halten Sie sich von den Shivanern möglichst fern, so dass man nicht so schnell enttarnt wird. Das geschieht dann aber meist doch irgendwann wenn man sich dem ersten "Ding" annähert. Ab dann geht es dann rund, denn man sollte alle drei „Drehdinger“ erledigen und möglichst viele Shivaner abschießen. Letzteres klappt eigentlich auch ganz gut wenn man schwere Waffen dabei hat, meist wird dann die Zeit jedoch nicht ganz reichen um die drei „SC-Ziele“ auch zu vernichten. Wurde man „früh genug“ entdeckt sieht das dann natürlich anders aus ;)



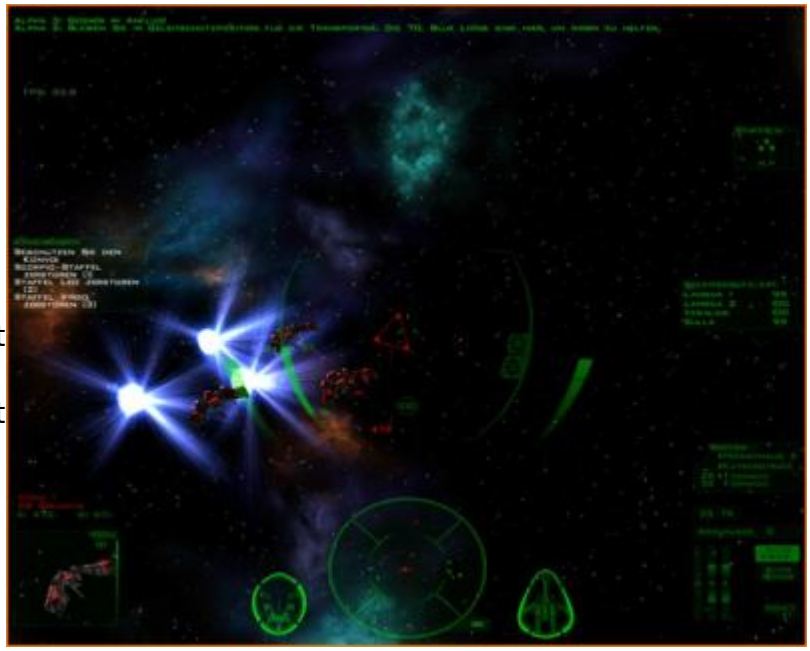
3.: Diese Strategie würde ich Ihnen dann auch empfehlen. Statten Sie Ihren Jäger wie auch sonst mit dem Kayserstrahler und einigen Trebuchet-Raketen aus und beginnen Sie nach dem anfänglichen Ausweichmanöver direkt mit dem Angriff auf "SC 1". Selektieren Sie dazu den zentralen „Crystal“-Teil (Untersystem), dessen Vernichtung das ganze Gerät in einer riesigen Explosion hochgehen lässt! Nutzen Sie für den Angriff die Trebuchet-Raketen, die man schon aus großer Distanz abfeuern kann und mit etwas Glück dann auch den Kristall selbst und nicht die rotierenden Blätter treffen, so dass man schnell abdrehen und sich in Sicherheit bringen kann.
Nach dem ersten Angriff muss man sich dann auch direkt gegen die angreifenden Shivaner erwehren, die mit allerhand verschiedenen Fliegern attackieren. Mit Hilfe der Wingmen sollte man mit den Feinden jedoch eigentlich recht gut klar kommen können, so dass man sie bald weitgehend aus dem All geschossen hat.
Die weiter entfernten Sathanas-Schlachtschiffe, die eh nur seltsam kleine Platzhalter sind, und das Knossos-Portal Nummer 3 kann man dabei dann getrost ignorieren. Kümmern Sie sich stattdessen um die beiden anderen „SC“-Ziele und fliegen Sie dann abschließend zum Portal.
Dort erscheint kurz vor Ende des 15 Minuten Zeitraumes noch ein Großkampfschiff und einige Feindjäger. Vernichten Sie letztere schnell und halten Sie sich dann in der Nähe des Sprungpunktes bis die Zeit fast abgelaufen ist. Erst dann fliegt man hinein und aktiviert den Antrieb, so dass einem der Zerstörer nichts anhaben kann...

Mission 31: Exodus



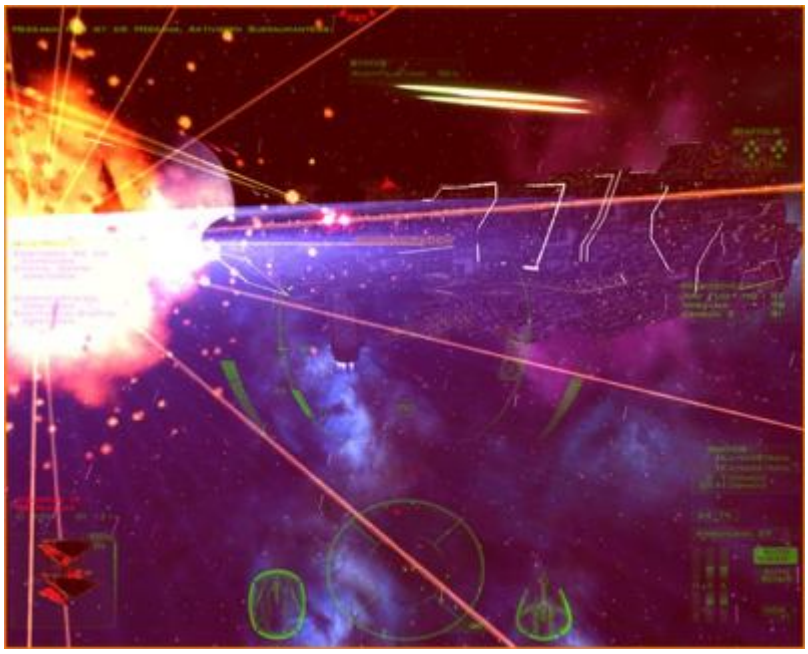
Eine herrlich unübersichtliche Mission, für die man am besten einen möglichst schnellen Jäger, möglichst schlagkräftige Waffen (also Prometheus S oder Kayserstrahler) und schnell aufschaltende Raketen, wie das Modell Tornado, mitnimmt.
Nach dem Start muss man dann auch direkt volle Power geben, denn schon aber der ersten Sekunde geht es heftig zur Sache! Zwei Großkampfschiffe geben es sich ordentlich und zwei feindliche Staffeln haben auch schon direkt Kurs auf das verbündete Schiff genommen. Dieses wird zwar eh nicht langfristig überleben, sollte jedoch möglichst lange geschützt werden, damit es vor allem die feindliche Korvette vernichten kann, mit der man sich sonst herum plagen muss, da sie den vorbeifliegenden

Konvoi attackiert!
Mit etwas Glück fliegt der feindliche Pott jedoch direkt in die Luft (auch wenn man im luftleeren Raum ist 😉, so dass man die Sache gleich etwas entspannter angehen kann. Ansonsten haut man direkt den Nachbrenner rein und hält auf die erste Bomberstaffel zu, die neben der Abraxis anfliegen, setzt die Wingmen gegen alle feindlichen Kräfte an und ruft direkt auch die verfügbare Verstärkung, da man sonst einfach zahlenmäßig total unterlegen ist! Achtung: Die hereinkommende Staffel wird zwar nicht im HUD angezeigt ist aber per Kommunikationsmenü „befehlbar“!
Versuchen Sie dann schnellstens ein oder zwei Bomber abzuschießen und achten Sie dann unbedingt auf abgefeuerte Torpedos, die dem eigenen Großkampfschiff schnell den Garaus machen, so dass sie primär bekämpft werden müssen. Wurde die Abraxis schon zerstört kann man die Torpedos auch ignorieren, denn kurz darauf wird auch schon die nächste Bomberstaffel auftauchen und der Neptuu auf jeden Fall das Ende bereiten.
Kümmern Sie sich dann schnellstens um die feindlichen Bomber und ignorieren Sie die Jäger solange bis keine Bomber mehr zu finden sind.
Gerade zu Beginn ist die Situation recht chaotisch, da mehrfach neue Bomberstaffeln auftauchen und auch mitunter recht nah bei dem Konvoi erscheinen, so dass direkt Torpedos abgefeuert werden! Diese muss man stets primär vernichten, da sie die Transporter blitzschnell zerlegen!! Meist kommen die Bomber auch nur zu einem Anflug, da man dank starker Bordwaffen und exzessivem Einsatz von Rakete schnell viele Abschüsse erzielen kann und auch muss!



Die Wingmen sind dabei auch ganz nützlich, sollten dann aber alsbald gegen den auftauchenden Kreuzer entsandt werden, da dieser sonst ebenfalls in wenigen Minuten beim Konvoi ist und diesen zerballert! Die Gibborim sollte am besten direkt entwaffnet oder lahmgelegt werden, was einem etwas mehr Zeit verschafft und oft etwas schneller erledigt ist als die komplette Vernichtung.
Da man die Wingmen dann natürlich nicht mehr als Hilfe hat, muss man selbst den Konvoi verteidigen und natürlich weiter primär die Bomber abfangen und vernichten, dann aber auch die Jäger abwehren, da diese sonst die Wingmen abschlachten. Glücklicherweise kommen dann so langsam immer etwas weniger neue Gegner herbei, so dass sich die Situation langsam entspannen sollte.
Wurde die Gibborim erst mal ordentlich zusammengeschossen und die Bomber vernichtet kann man dann meist auch die verbliebenen Wingmen den Transporter als Verteidigung zuweisen. Ist einer bereits stark angeschlagen sollte diese natürlich mehr Verteidigung bekommen.
Auf dem restlichen Weg zum Sprungpunkt werden dann nur noch relativ wenige oder vereinzelte feindliche Jäger und Bomber auftauchen, mit denen man ganz gut klar kommen sollte, so dass die restliche Zeit recht entspannt ablaufen wird und man nur zu Beginn schnell fliegen und noch schneller schießen muss...

Mission 32: Dünkirchen



Wie „damals“ scheinen auch hier die Shivaner den eigenen Kräften den Rückzug weitgehend zu gestatten, da man es nur mit feindlichen Jägern und Bombern zu tun bekommt und kein größeres Schiff die Evakuierungsaktion stört.
Da man aber trotzdem ständig wie wild zwischen anfliegenden feindlichen Staffeln hin und her fliegen muss empfiehlt sich hier ein schneller Abfangjäger mit starker Bewaffnung, also eigentlich die gleiche Ausstattung wie schon in der letzten Mission.
Zu Beginn lässt man am besten alle Wingmen beliebig Feinde angreifen und nimmt sich selbst erst mal einige Jäger an. Neu auftauchende Feindstaffeln werden dann auch direkt angekündigt und sollten von Ihnen direkt angesteuert werden wenn es sich um Bomber handelt. Befehlen Sie nun am besten einer Staffel den ersten Transporter zu beschützen und kümmern Sie sich selbst stets bevorzugt um die angreifenden Bomber.
Diese attackieren meist nur den jeweiligen Transporter oder die Messana, die sich aber recht gut selbst verteidigen kann. Wichtig ist es daher vor allem die Transporter zu beschützen, was man notfalls auch allen Wingmen übertragen, da man selbst meist recht schnell viele Abschüsse erreichen kann, denn die anfliegenden Bomber fliegen meist direkt auf ihr Ziel zu und sind leichte Beute.
Direkt bei der Messana auftauchende Bomber sind dann zwar ärgerlich, kommen aber auch zum Glück eher selten herein, so dass das Großkampfschiff eigentlich nie in echter Gefahr ist und nur die Transporter etwas Aufmerksamkeit bedürfen. Insgesamt sollte man mit den Angreifern keine allzu große Probleme haben sofern man sich nicht von der shivanischen Flotte bei der Sonne ablenken lässt, die man jedoch nicht erreichen kann!

Mission 33: Die große Raumschlacht



Wieder einmal eine Mission, bei der man vor allem gegen feindliche Jäger und nur einige wenige Kreuzer vorgehen muss.
Ein schwerer Jäger mit starker Bewaffnung ist daher zu empfehlen.
Nach dem Start sieht man erst mal nur einige Frachter in der Nähe. Diese werden zwar von der hereinkommenden Flotte attackiert, doch meist entkommt einer der vorderen Frachter, so dass man sich selbst um mindestens einen kümmern sollte, aber auch nicht muss, denn diese werden ansonsten später von der Colossus gebraten.
Es erscheinen dann alsbald die ersten feindlichen Kräfte, denen man sich dann

sofort annehmen sollte, damit man nicht irgendwann leicht überrannt wird.
Während man gegen die Jäger dank starker Bewaffnung recht gut vorgehen kann, wird es kurz darauf mit dem ersten auftauchenden Kreuzer schon etwas schwieriger.
Lassen Sie ihn am besten von allen Wingmen angreifen und kümmern Sie sich selbst weiterhin um die feindlichen Jäger. Nutzen Sie trotzdem jede Möglichkeit auf einen der Kreuzer zu feuern.
Kann man sogar sein Antriebssystem vernichten ist das natürlich optimal, da er dann ein leichteres Ziel darstellt.



Nachfolgend werden dann noch einige weitere Kreuzer mitsamt Jägerunterstützung eintreffen und die in Richtung des Sprungpunktes abziehende eigene „Flotte“ attackieren, sie sollten also jeweils alle Wingmen auf die Kreuzer ansetzen und selbst Jäger abschießen.
Nach der „Orcus“ wird dann auch keine weitere Verstärkung bei den Shivaner am Sprungpunkt mehr eintreffen, stattdessen wird in der Nähe der Colossus die "Beast" ins System springen und erstere in einen Kampf verwickeln. Den gewinnt die Colossus zwar, doch das daraufhin erscheinende Sathanas-Schlachtschiff macht dem Vorzeigepott dann direkt den Garaus!
Da kann man dann auch nix mehr machen, denn außer der feindlichen Staffel, die ebenfalls hier auftaucht und abgeschossen werden kann, ist es wirklich unmöglich noch irgendwas zu bewirken. Aktivieren Sie folglich Ihren Sprungantrieb…

Mission 34: Kampf der Titanen II



Eine langwierige und actionreiche Doppelmission beginnt, bei der es wirklich heftig zugeht und man Shivaner in horrenden Mengen aus dem All pustet!
Eigentlich wäre hier ein schneller Abfangjäger besser für die Vernichtung der später wirklich zahllosen Bomber geeignet, doch dieser leidet meist etwas an Panzerung, so dass man nur als wirklich geübter Pilot überhaupt eine Chance hat länger durchzustehen. Bei den Waffen sollte man auf den Kayserstrahler setzen und stets gut zielen, damit man nicht ständig ohne Waffenenergie hinter dem Feind herfliegt.
An Raketen ist die Wahl schon etwas schwieriger. Die empfohlene Trebuchet hat zwar eine große Reichweite ist aber doch recht schwach und sollte schon besser im Doppelpack

abgefeuert werden, nur hat man dann nur so wenige Schuss und eigentlich auch überhaupt keine Zeit zum nachladen … schrecklich viel Stress also!!
Der erste Teil ist dann aber noch relativ gut zu bewältigen. Die Begleitschiffe der Bastion sind jedoch allesamt schon etwas mitgenommen, so dass man am besten die Wingmen in den ersten ruhigen Minuten nochmal neu aufteilt und den Begleitschiffen, die zunächst primär angegriffen werden, mehr Verteidiger zuweisen sollte.
Sobald dann die Angriffe beginnen gilt es sich stets um die angreifenden Bomber zu kümmern und natürlich auch primär deren abgefeuerte Torpedos zu vernichten, da die Bomber selbst meist keinen zweiten Anflug schaffen und daher erst mal quasi gefahrlos sind. Man wird hier jedoch mit zahlreichen Angriffen zu tun haben, so dass man sich teils sogar zwischen den Angreifern entscheiden muss und dann natürlich stets die nahesten Bomber attackiert. Die B-Taste wird hier eine große Hilfe sein.
Je näher die Bastion dem Sprungpunkt kommt, desto mehr Feinde werden auftauchen, so dass man dann auch gar nicht alle Begleitschiffe wird retten können und mindestens eins eigentlich verlieren wird! Sollte die Bastion selbst mehrere harte Treffer einstecken gilt es natürlich die Wingmen entsprechend neu zu instruieren, denn nur deren Durchkommen ist am Ende entscheidend.
Ist sie erst mal beim Sprungpunkt angekommen und beginnt dann den Sprung, wird die Mission auch kurz unterbrochen und ein „Feldbriefing“ abgehalten, das auf den zweiten Teil der Mission kurz eingeht.



Der ist dann auch eher mehr ein super-chaotisches Überlebenstraining, denn nur um letzteres geht es in etwa. Es gilt zahlreiche Schiffe zum Sprungpunkt zu eskortieren und dabei enorme Feindmassen zu vernichten. Schwere Verluste unter den zu eskortierenden Schiffen sind dabei aber durchaus akzeptabel so lange man am Ende selbst noch sicher herauskommt, denn die Sonne wird sich in eine Supernova verwandeln!
Nach dem Start gilt es dann sofort in de Kampf einzugreifen. Je nachdem wie viele Wingmen man in der vorigen Mission verloren hat wird es hier deutlich schwerer oder eben nicht, denn gerade in den ersten Minuten wird Welle um Welle ankommen und man vor Gegnern kaum noch das Radar ablesen kann. Nehmen Sie sich dann wie gewohnt den feindlichen Bombern an, die ein lohnenswertes Ziel darstellen und schon mit einem erfolgreichen Anflug einem zivilen Schiff den Garaus machen können!
Fangen Sie die Feinde daher frühestmöglich ab und nutzen Sie auch möglichst noch vorhandene Raketen (Trebuchet oder EMP Advanced) um den Anflug frühzeitig zu stören.
Behalten Sie zudem die Eskortliste im Auge und weisen Sie bereits getroffenen Schiffen wenn möglich eine Eskorte zu. Ganz ohne Verluste wird man die Konvois aber auf höheren Schwierigkeitsgraden und mit Wingmen-Verlusten in der letzten Mission nicht durchbringen können, so dass man keine übergroßen Risiken eingehen sollte.
Glücklicherweise erhält man am Sprungpunkt etwas Verstärkung in Form einer Korvette, die die feindlichen Kreuzer aufs Korn nimmt, so daß man sich von denen etwas fern halten sollte.
Insgesamt wird man drei Konvois durchbringen müssen, wobei man meist beim Durchflug der ersten beiden so schwer mit den feindlichen Fliegern beschäftigt sein wird, dass man eigentlich kaum eine Übersicht bekommt was wo durchfliegt.



Erst wenn der dritte Konvoi ansteht wird man etwas Ruhe bekommen und eventuell Munition fassen können. Verprassen Sie dabei aber nicht zu viel Zeit, denn man sollte schnellstens zur Darwin fliegen, die die „hintere Front“ sichert. Hier wird dann auch quasi mit den Schiffen des dritten Konvois ein letzter shivanischer Angriff erfolgen. Nehmen Sie sich dabei nicht zu sehr der ersten Bomberstaffel an, die die Darwin angreift. Schießen Sie hier lediglich ein oder zwei Bomber ab und fliegen Sie dann schnellstens in die andere Richtung, Steuerbordseite von der Darwin aus gesehen, wo einige Transporter auftauchen, die von einer Staffel Seraphim attackiert werden und ohne Jägerschutz blitzschnell komplett vernichtet werden!
Lassen Sie daher sofort möglichst alle noch vorhandenen Waffen sprechen und versuchen Sie die beiden Staffeln Bomber so schnell wie möglich abzulenken und abzuschießen. Danach kehrt dann auch Ruhe ein, so dass man nur noch eventuelle einzelne Shivaner erledigen muss und am besten direkt Kurs auf den Sprungpunkt setzt. Alsbald wird die Warnung vor der Supernova eintreffen und man hat dann nur noch eine knappe Minute Zeit um zum Sprungpunkt zu fliegen, wo man erst den Sprungantrieb aktivieren kann.
Das führt dann auch nur zum Erfolg wenn man knapp zehn Sekunden vor Ende des Countdown den Sprung einleitet, sonst wird man doch noch weggeblasen, was dann eine leicht andere Endsequenz einleitet...

Text	A. Neumann (2008)
Screenshots	A. Neumann (2008)
Lizenz	CC BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/freespace2?rev=1671629324

Last update: **2022/12/21 13:28**