Freespace 2

Diese Lösung basiert auf FreespaceOpen 3.6.10 und aktivierten Media
diese, und natürlich auch jede Menge weitere, MODs, Kampagnen etc.
einfach mit dem FSOInstaller direkt und meist auch problemlos aus dem Netz zie
unübersichtliche Zusammenfrickelei einer Installation mehr nötig ist!

Die Kampagne wurde auf den Schwierigkeitsgraden Flieger und Kamp
Screenshots auf einem AthlonXP-System mit einer GeForce 7 7600GS b
mit dem Tool FRAPS erzeugt und später von 1280×1024 auf 640×512 b
gerechnet.

Nach den ersten drei Trainingseinheiten beginnt auch direkt der Solda

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 heran und der Spaß ist erst mal vorbei. Die kurz darauf auftauchende Belisarius ist schon stark beschädigt und bleibt für Sie tabu, da sie recht û ott 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 zuers
denn Staû el Beta soll sich der Container annehmen, die sich alsbald a
sollte Sie aber erst mal nicht weiter berühren. Erledigen Sie einfach a
die später noch auftauchenden Verstärkungen.
Als Bonus-Ziel winkt dann die Vernichtung aller Container, was man di
später machen kann.
Zuletzt gilt es nämlich noch einen getarnten Zerstörer zu vernichten, der sich bei
Annäherung dann als getarntes Schiû herausstellt. Gegen dieses könn
müssen der Tarnung jedoch auch genügend Schaden zufügen, bevor das
Kümmern Sie sich folglich primär um die auftauchenden Jäger und beo
Geschehen (von Enttarnung bis Sprung) einfach nur interessiert, den
richten&
Ist dies nicht der Fall muss man dann natürlich selbst aktiv werden un
vernichten bis man erkennt was man da tatsächlich im Visier hat.
Ist Ruhe eingekehrt kann man dann gegebenenfalls sogar 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 eintreûen. 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. L vernichten, so dass die Psamtik problemlos die beiden Großkampfschiû eintriû t dauert es jedoch noch einige Minuten, was aber eigentlich nic Kommt man mit dem Angriû nicht zurecht, kann man auch auf die Verst angreifen.
Gefährlich sind nämlich die Jäger-Abwehrkanonen der beiden Kreuze Wingmen leicht zum Opfer fallen. Bleibt man selbst in steter, schnelle Bewegung(srichtung) sollte man keine große Probleme bekommen. Das denn die Eskorte kann man nicht so recht von den Zielen weglocken! D einfach recht nah an den zu verteidigenden Schiûen und bei Hit-and-R nur selbst Wingmen und macht die Sache so noch schwerer!
Versuchen Sie daher möglichst schnell die Feinde zu dezimieren und s Raketen dazu ein. Solange man, wie gesagt, mit hohem Tempo û iegt u sollte das auch kein Problem sein.
Sind alle Jäger erledigt gilt es aber Gefahrlos zu verschwinden und d Wingmen an die eigene Seite zu beordern, da diese sonst die beiden Z Einige Minuten nach dem Eintreûen der Kreuzer wird dann auch die Daten muss man keine Hilfe leisten, wer jedoch auf etw dies natürlich gerne versuchen - wäre halt nur ärgerlich wenn man so doch noch abgeschossen wird&
Alternativ nutzt man einfach die Wartezeit auf die Psamtik um den Ko 2000 m zu umû iegen und hoû t, dass einzelne Feindjäger den Köder fre Sie sich dann am besten erst mal etwas zurück, sonst geraten die Win Waûenreichweite der Kreuzer.

Es folgen zwei weitere Trainingsmissionen, die zwar ganz hilfreich, ab sind, zumal in meiner Version sogar noch einige Fehler auftauchten (b 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 Anûug auf die Schilde, die dann recht einseitig belastet werden u
Nach den ersten Gefechten kommt ein großes, seltsames, aber nur leicht durchû nete das Portal. Da es scheinbar kaum gepanzert ist, wird es schnell vernic
Später kommen dann weitere Staûeln (u.a. mit einem weiteren neuen J man sich sofort annehmen muss. Während des Kampfes erscheinen mei Carthage und Dahshur und gleichzeitig auch noch weitere shivanische Verstärkungen. D Großkampfschiûe dem Kreuzer annehmen muss man selbst sich feindliche Bomberstaûel ins V nehmen, da die Wingmen meist weiterhin recht gut mit den shivanischen
Setzen Sie gegen die Seraphim-Bomber, Rufname Scorpio , nach Mögl damit man diese Bedrohung schnell beseitigen kann. Gleichzeitig wird Kampfschauplatzes der Großkampfschiûe agieren müssen, bleiben Sie dass man nur minimal von den Energiestrahlen der Großen getroûen
Sind die Bomber vernichtet ûiegt man selbst gegen die Goliath und zu Jäger. Wenn alle Feinde vernichtet wurden kehrt Ruhe ein und man wi

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 findet 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
Angreifern der schnellen Dragon-Klasse konfrontiert, gegen die man a
da sie zu schnell und auch zahlenmäßig deutlich überlegen sind.
Die Trinity wird daher vernichtet werden und man muss den Rückzug z
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 sehr 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 Großkampf
weiterziehen und alsbald auch von weiteren Feinden attackiert werden
um die feindlichen Bomber und erst anschließend um die Jäger.
Die Iblis wird dann von den Korvetten unter Feuer genommen werden u
Ende ist wird ein riesiges unbekanntes Schiff auftauchen, das mit den

Großkampfschiû en kurzen Prozess macht!
Bleiben Sie daher möglichst von dem Objekt fern und verlassen Sie so
Auû orderung 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 Anû ug ein oder zwei feindliche Jäger abzuschießen, die direkt auf Sie zukommen und so gut zu vernichten sind - auch wenn der schwere Bomber nur leicht bewaû net ist.
Bei der Ravana angekommen muss man nicht nur die Jäger, sondern au
Verteidigungsgeschütze aushalten. Zwar ist der eigene Flieger wirklich
wird das auch nichts helfen, wenn man einfach an der falschen, zu exp
Leider kann man mangels Orientierung auch nicht wirklich sagen wie o
angreift, meiner Erfahrung nach ist jedoch das Waû ensystem einfach, da ma
dabei wohl von nicht zu vielen Geschützen attackiert wird. Trotzdem m
und schwer in Bewegung bleiben, leiten Sie daher am besten etwas me
Antrieb um und kümmern Sie sich händisch um den Schildausgleich, we
Stelle skalpiert wird.
Die Cyclops-Raketen sind wohl sehr schlagkräftig, aber man wird hier
müssen um die Ravana klein zu hauen. Nach jedem erfolgreichen Absc
500m Entfernung feuern und immer zwei gleichzeitig!!) sollte man dann
Werfer umschalten um die Ladezeit zu verringern und anschließend so
geû ogen ist wieder wenden und den nächsten Zielanû ug beginnen.
Mit den Wingmen sollte man alsbald das Schiû ordentlich beschädigen
die Unterstützer meist abgeschossen und man muss weitgehend alleine
recht nervig sein kann, wenn man auch noch ständig von Jägern beläst
mal direkt vor die Nase, sollte man ihn abschießen, sich ansonsten ab
konzentrieren, da ständig neue Jäger herbeikommen und man in der la
schwer ankommen kann!
Kommt man partout nicht zurecht sollte ein einfacherer Schwierigkeits
deutlich erleichtern!

Es folgt ein weiteres Training, das man eigentlich schon für den letzte
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 Bomber 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 heranfliegenden Bomber konzentrieren, die eigentlich allzu gefährlich sind, wenn man sie stets schnell anfliegt und ihre Bom Einschlag zumindest dezimiert.
Während dem Abwehrkampf gegen die Bomber kommt dann meist auch n Korvette, die Hawkwood, herein, kann jedoch weitgehend ignoriert wer nicht abschießen kann und die Bomber fast mehr Schaden anrichten. S abgewehrt hat kommt noch eine Staffel Loki herbei und kurz darauf ein Pott, die Colossus. Diese macht dann aber auch blitzschnell mit dem feindlich Schluss, so dass man nur noch eventuell überlebende feindliche Jäger 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 k
endgültig zerschießen, wenn das nicht schon erledigt.
Sind auch die restlichen Jäger vernichtet, geht man wieder mitsamt de
Sprungpunkt.
Nach einiger Zeit wird dort ein feindlicher Kreuzer auftauchen und noc
werden. Lassen Sie Ihre Wingmen zuerst das Bug-Geschütz attackieren
bzw. Rüûel im Debrieûng bei Nichterfüllen!) und kümmern Sie sich um
Anschließend nimmt man die feindlichen Bomber aufs Korn, die sich er
Kampfhandlungen ins System geschlichen haben, und die Wingmen soll
vernichten.
Zuletzt erledigt man die restlichen Feindjäger und ûiegt mit dem Konv
wo dann alsbald die Colossus auftaucht und die Mission recht bald end
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 ûiegen 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
Kreuzer beiden verteidigen. Fliegen Sie dazu am
besten direkt auf den nächsten Feind zu und feuern Sie so früh wie mö
dass man einen Feind weniger zu bekämpfen hat. Da die Wingmen meis
Gefechte verwickelt sind sollte man versuchen die Situation zu nutzen
abzuschießen.
Werden die Verbündeten direkt massakriert und man steht alleine da,
Ziel wird man hier zu extrem unter Feuer genommen und kann vor aller
Raketen kaum brauchbar ausweichen, so dass man ûiehen sollte. Mit e
einem Feind verfolgt, den man dann, mit etwas Abstand zu seinen Freu
erneuter Anûug kann dann helfen einen weiteren Verteidiger wegzuloch
meist schwer leiden und überlebt nur, wenn man etwas Glück hat und d
kann.
Alternativ ûiegt man um den feindlichen Tross in etwa 2000m Abstand
ob sich einige Jäger lösen und auf Sie zuhalten. Senden Sie Ihnen am
und ziehen Sie sich dann etwas zurück, so dass man nicht direkt in de
Kreuzers kommt.

Kann man keinen Jäger anlocken, wird irgendwann Ihr eigener Konvoi
die kleine Rebellenûotte treûen und dann geht es ohnehin rund, so das
aber eben auch mehr Unterstützung bzw. Ablenkung auf der eigenen S
dann um die Jäger und versuchen Sie dem eigenen Kreuzer die Haut zu
Nach einigen Verlusten auf beiden Seiten wird schlussendlich die Bom
das feindliche Flaggschiû auftauchen und dann auch werden. In
direkt von der Colossus gestellt
diesem Kampf kann man dann nicht viel ausrichten und sollte sich den
und so dafür sorgen, dass die Überlebenschancen des Kreuzers hoch b
Sind keine Jäger mehr da, kann man auch versuchen den Antrieb der R
die Colossus dann quasi in absoluter Sicherheit ist&

Sie können sich nun nachfolgend erstmals entscheiden ob Sie einen A
annehmen oder ablehnen. Zusätzlich kann man die beiden Extra-Missio
quasi abbrechen und zur normalen Einheit und damit zur Mission Schl
zurückkehren, verpasst dann aber eben ein oder zwei Missionen&

Mission 11: Rebellen und Renegaten

Da man nicht ganz so viele
Auswahlmöglichkeiten bei Schiû und
Waûen 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
Forschungsschiû 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 Ka
etwas heftigerer Angriû erfolgt. Auch hier muss man sich wieder vorne
Bombern
Jäger kümmern, damit die Iceni und das Forschungsschiû möglichst we
müssen. Versuchen Sie dabei die Feinde möglichst schnell zu vernicht
werden recht schnell in den Asteroidenschwarm einûiegen und dann vo
bedroht werden.
Da man leider keine Kommandofunktion inne hat kann man den Wingme
und es ist etwas Glückssache wie die Mission dann im Weiteren verläu
welches Schiû abbekommt, da man als einzelner Kämpfer natürlich auc
kann. Solang man sich jedoch zuerst stets um die Bomber kümmert und
Jäger und die Asteroiden sollte man recht gut zurechtkommen und die

zum Sprungpunkt durchbringen können.
Bis dahin erscheinen dann zwar noch vereinzelte Feindjäger, doch die
Wingmen bespaßt , so dass man sich selbst um die Asteroiden kümme

Mission 12: Liebe den Verrat...

Eine recht diûzile, weil verworrene Mission. Erfüllt man nicht haargenau alle Anforderungen bzw. wird ein Zielschiû zerstört, kommt die kurze SEK-Kampagne auch schon zum Ende! Schaût man es hingegen den Transporter und auch das "AWACS-Schiû" durchzubringen und somit alle Ziele vollständig zu erfüllen, kann man noch eine dritte Mission beim SEK ûiegen.
Nach dem Start sollte man sich schnellstens hinter die eigenen Flügelmänner der Alpha-Staûel setzen und einen Jäger markieren. Sobald der kleine Reaktorfehler bei der gesamten Jäger-Flotte eintritt gilt es direkt das Feuer zu eröûnen und die geschwächten Kameraden zu vernichten!
Geben Sie dem Jäger dann direkt die Sporen und versuchen Sie schne
minimalen Schäden zusammen mit Beta 1 die verbliebenen Jäger zu ve
Oûzier wird dabei zwar hart attackiert, kann jedoch anscheinend auch
weiteren Verlauf der Mission stets alles koordinieren muss, so dass m
kümmern sollte eigene Angreifer abzuwehren und so möglichst wenig
Eilen Sie erst danach Beta 1 zu Hilfe.
Hat man die geschwächten Feinde erst mal alle vernichtet gilt es beim
betreiben und dann die hereinkommenden NTF-Jäger erneut zu verarsc
hinter die Hercs und warten Sie bis kurz darauf die eigenen Verbündet
Hinterhalt Ihrer Seite einleiten. Nach der erneuten Vernichtung aller F
Totenschädel-Geschwaders der Hamako als Verteidiger zuzuweisen, de
unbedingt überleben um die Tarnung aufrecht zu erhalten und erfolgre
Kurz darauf wird nämlich auch der nächste NTF-Tross hereinkommen. I
Jäger an und hoûen Sie einfach, dass die Verbündeten fertig machen, Kreuzer Mylate
der sonst direkt auf die Hamako zuhält und diese auch recht schnell z
Nachfolgend kommen dann noch vom Sprungknoten her weitere Feinde
eher auf den Transporter abgesehen haben, so dass man die Wingmen
Glücklicherweise erhält man auch noch Verstärkung in Form der Frega
Kreuzer Hellespont attackiert, was in Verbindung mit den Wingmen, di
schnellen Ende des NTF Schiûes führen dürfte. Kümmern Sie sich dahe
Feindjäger und erst danach ebenfalls um das Großkampfschiû.
Haben Hamako und Sunder die Angriûe überlebt und das System sicher
mal erfolgreich und der Tarnfrachter Sunder wird gesprengt um Spuren zu simu
"Tarnfrachter Sunder-Decoy"
(wurde die Hamako vernichtet springt der Tarnfrachter aus dem System
Naxo und das Totenkopf-Geschwader ebenfalls das System, so dass ma

NTF-Schiû en erneut eine nette Lüge auftischen kann bevor man selbst 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 Anû ug auf das Depot nicht die Geschütze erfassen, sondern sich jeweils an einen der noch Verbündeten hängen und diesem ein paar Treû er 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 nä natürlich möglichst die Geschütze ignorieren, denn mit etwas Glück we den entscheidenden Schuss verpassen und sie aus dem All pusten, wo späteren Feind weniger hat. Mit etwas Glück werden sogar alle Wingm 1 enttarnt werden kann, was dann aber Command schnell übernimmt. Versuchen Sie trotzdem möglichst alle Wingmen zu beschädigen und e gegebenenfalls die Geschütze bei den Containern bzw. ziehen Sie sich Der hereinkommende Transporter verweist dann auf die Beta Aquilae Konvention, bekanntlich nicht akzeptieren, weshalb man selbst auf den Transporte Loyalität zu prüfen. Vernichtet man den Transporter jedoch, wird man sich verteidigen, weshalb man ihn einfach ignorieren sollte. Setzen Si einen der Wingmen um diesen dann direkt bei Ausbrechen der Feindse Nach einem kurzen Kampf mit hoû entlich nur noch wenigen, geschwäch ist hier nicht drin, da dann keine Verstärkung hereinkommt!!) folgt ein weitere NTF-Jäger hereinkommen und Sie fertig machen wollen. Weich gut aus, denn kurz darauf wird das verbündete Geschwader eintreû en zur Sache. Befehlen Sie den Ankömmlingen am besten Sie zu schützen ums Überleben und erst dann um die feindlichen Jäger.
Zuletzt gilt es das feindliche Großkampfschiû Saharan zu vernichten. empfû ehlt es sich den Wingmen den Brocken zu überlassen, denn die M auch&

Mission 14: Schlacht in der Wildnis

Und nun etwas Erholung
Sie ûnden 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 Feindstaûeln an Jägern, die allesamt kein großes Problem sein sollten.
Später taucht dann neuzeitlich Kreuzauf, der eine Art Wendepunkt symbolisiert. Da er keinen Geleitschutz hat wird man ihn mit Hilfe der Wingmen schnell vernichten können.
Es folgen weitere Angriûe, jedoch auch mehrmals mit schweren Bombern und Jägern, so dass man etwas geschickter vorgehen muss. Kümmern Sie sich die Jäger und nutzen Sie alle verbliebenen Raketen um die Feinde sch denn die Bomber müssen natürlich höchstschnell zerstört werden.
Nach einigen Angriûswellen wird dann aber auch Ruhe einkehren und m 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 ûiegt er wild drauûos 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 Großkampfschiû zerlegt werden. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie nur dann feuern wenn das Ziel möglichst nah und so ein Treûer auch wahrscheinlich ist, denn sonst hat man später eventuell keine Munition mehr. Zudem muss Markierung auch direkt vom Ziel lassen und sich am besten von diesen selbst durch die Geschütze der Warspite marsträtiert!
Die erste Welle besteht noch aus recht lahmen Basilisk-Jägern, an der Anschließend kommen dann Marauder hinzu, die schon ein schwierigeres Ziel sind, s

wirklich nur auf kurze Distanz feuern und sonst eher auf seine Primär-
Beeilen Sie sich möglichst mit dem Vernichten dieser Staffel, denn kur
das AWACS-Schiff herbei und muss verteidigt werden. Die gleichzeit
sind daher erst mal nicht das Primärziel, auch wenn man diese unter F
Bomber in Reichweite kommen. Versuchen Sie dabei jedoch möglichst
bleiben, da diese recht empfindlich ist.
Sobald man schließlich die Bomber erfassen kann sollte man sich auch direkt und
ausschließlich um diese kümmern. Da sie recht langsam sind kann man
recht schnell markieren und dann zum nächsten Ziel überspringen. Die
schnell erledigen.
Insgesamt wird man mehrere Bomberstaffeln, teils sogar neue Modelle
müssen. Bleiben Sie also stets möglichst nahe bei der Lucidity und fliegen
Bombern entgegen.
Hat man dann mal für Ruhe gesorgt und die Lucidity überlebt (Primärz
größerer Entfernung eine letzte Bomberstaffel erfassen können (wenn
wurde muss man deutlich länger bis zur Sensorerkennung warten!), na
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 mä
Die Oberon hält nicht viel aus und wird meist auch kaputt gehen, denn
investiert und etwas Glück hat schaft man den Kreuzer lange genug in
schlussendlich abgebrochen wird.
Fliegen Sie anschließend sofort zur Aquitaine und befehlen Sie den W
Zuerst kommen nur einige Jäger herbei, alsbald jedoch auch ein feindl
leichten Bomber vom Typ Nahema letztere gilt es zuerst aufs Korn zu nehmen,
Aquitaine sonst schwer zu!
Nach der schnellstmöglichen Vernichtung gilt es dann aber direkt weit
Nephilim-Bomber zu vernichten, was entscheidend ist ob man noch das Bonu
der Tiamat, erreichen kann oder nicht.
Widmen Sie sich den Bombern daher schnellstmöglich und setzen Sie a

Zusätzlich sollte man die abgeschossenen Bomben erfassen, was das A
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 Waûen 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 beschäd
lange genug im System bleiben um das shivanische Schiû vernichten z
man das auf keinen Fall. Sorgen Sie folglich dafür, dass Ihr Schiû mög
das feindliche Schiû möglichst bald per Sensoren erfasst und somit er
genommen wird. Dann sollte das auch ganz gut klappen, so dass man a
Aquitaine auch das System verlassen kann&

Mission 17: Königs-Gambit

Eine ûese Massenschlacht oder besser
Gemetzel, bei dem man zudem in einem
Jäger eigentlich besser aufgehoben wäre.
Tauschen Sie daher am besten die
ûiegenden Untersätze mit Staûel Beta
oder nehmen Sie selbst den schnellsten
und agilsten Bomber im Arsenal.
Direkt nach dem Start ûiegt man auch so
schnell wie möglich Richtung
Sprungpunkt. Das auftauchende erste
Schiû, Ihr 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
Schiûsgeschützplattformen
Jägerangriûe zu verteidigen, die sonst Ihre Seite erheblich Feuerkraft
eigenen Einsatz im Bomber kaum ausgleichen kann, denn das Abwehrfe
um alleine dagegen anzukommen!
Kümmern Sie sich daher am Sprungpunkt um die anfliegenden Jäger und lassen Sie die Wingm

stets das am längsten im Bereich befindliche Großkampfschiff attackiere
sollte das aber auch noch alles absolut problemlos sein!
Danach wird es dann aber etwas schwieriger, denn mit der Inspiration
zwei Schiffe fast gleichzeitig herbei und bringen auch wieder einige Jä
besten zuerst einmal die Inspiration, da diese recht leicht zu zerstören ist und
einem Jäger schnell erfolgreich sein kann, wenn man zwei Prometheus
beispielsweise Hornet-Schwarmraketen eingebaut hat. Mit dieser Konfi
Schaden anrichten, verschießt dabei dann aber auch blitzschnell die g
Erledigen Sie anschließend die verbliebenen Jäger und helfen Sie geg
der Beseitigung der Undaunted bevor es dann nochmal gemeinsam geg
Perseverance geht, die aufgrund der meist schon arg gebeutelten Bloc
beschädigt wird und mit etwas Pech sogar durch schlüpfen kann, was a
Setzen Sie sich daher am besten an ihr Heck und versuchen Sie durch
deren Fahrt zu verlangsamen oder gar zu stoppen, so dass man genug
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 vasudanische anhaben kann und ignorieren Sie dafür zuerst die feindlichen Jäger un möglichst weitgehend.
Sobald das Waffensystem vernichtet wurde gilt es dann einige Feindjäger aufs zu warten bis die Vindicator vernichtet wird, wobei das Überleben der wenn man Verstärkung erhält wenn diese stark beschädigt oder vernicl
Kümmern Sie sich anschließend um eventuell noch nervende Feindjäge (die jedoch anscheinend nicht immer auftaucht), die man einfach mit b zusammenschießt, was meist auch schnell zu schaffen ist. Es folgen da weitere Feindkreuzer, die Epsilon und die Yoshitomo, so dass man meist nur zu einem Anflug kommt und auch nich einsetzen muss.
Widmen Sie sich daher gegebenenfalls direkt den feindlichen Jägern, Verbindung mit der Flak Angriffe recht schwer machen können. Zuletzt

Jäger vernichten und dann zum Stützpunkt zurückkehren, so dass man
mehr in der letzten Minute durch waghalsige Angriûsmanöver riskieren

Mission 19: Endspiel

Bevor man schließlich als
Austauschoûzier 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 wegûiegen,
denn alsbald werden die ersten Angreifer
in recht kurzer Distanz zum
Großkampfschiû auftauchen. Ganz
wichtig ist hierbei die möglichst schnelle
Vernichtung der Staûel Aquarius, denn
die vier Zeus-Bomber können die
Monitor schon in einem Anûug schwer
beschädigen! Nachdem man aber erst
mal den ungefähren Ort des Auftauchens
erkannt hat kann man beim nächsten
Versuch direkt dorthinûiegen und die Feinde sofort nach dem Einûug
die Bomber schnellstmöglich vernichtet werden!
Selektieren Sie zusätzlich abgeschossene Raketen per B-Taste um sie
Monitor etwas leicht abschießen zu lassen bzw. auch selbst aktiv werd
Kümmern Sie sich anschließend um die feindlichen Jäger und überlass
die das eigentlich recht souverän hin bekommt wenn die Bomber nicht
haben.
Kurze Zeit später kommt dann aber auch schon die Colossus herbei un
allerspätestens klären!
Sofern keine Ziele mehr in Reichweite sind, sollte man nun wieder vom
wegûiegen, denn der nächste Angriû erfolgt wieder mit Jägern und Bo
nach den Jägern herbei und ûiegen wieder schön in Formation, so dass
vernichten kann. Kümmern Sie sich dann um die feindlichen Jäger, während
ûletiert
Nach einer weiteren kurzen Verschnaufpause springt zuletzt die Iceni
und hält auf das Portal zu. Da man hier nichts erreichen kann sollte m
ebenfalls angreifenden Ulysses-Jägern der Rebellen widmen, die ganz
Sobald die Iceni schlussendlich durch das Portal entschlüpft ist, werd
zurückziehen, wodurch man dann zwar nicht alle Ziele erreichen kann,
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 Schiûen und Waûen 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 Schiûe und Waûen, 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 Feindstaûeln, die Frachter und einige Ge
Hat man das weitgehend erledigt erfolgt auch schon der nächste Angriû
verteidigen und primär natürlich die feindlichen Bomber zu vernichten.
Antriebsenergie auf die Bomber zu, aber reißen Sie sich kein Bein aus
später noch vernichtet, so dass es einfach nur erst mal irgendwie den
gilt.
Sind die Bomber und angreifenden Jäger vernichtet, kommt dann nämli
Feindschiû herein und pinzt die Tatenen kurz ziehen Sie sich am besten direkt
denn ausrichten kann man hier sowieso nichts, stattdessen aber noch
Sathanas nach dem Angriû direkt wieder aus dem System springt und n
optischen Orientierung dann gerade vor dem Feindschiû ûiegt&

Mission 21: Monster im Nebel

Eine meiner Meinung nach reichlich unnötige Mission.
Es gilt, wie schon im Vorgänger, in einem Tarnschiû einige Ziele zu scannen.
Diese sind aber diesmal Untersysteme des riesigen Shivaner-Schiûes.
Unglücklicherweise sieht man im Nebel allerdings nicht allzu viel und durch die Größe des Schiûe muss man mehr oder weniger im Trübenûschen und sich eine Position suchen von der aus man auch wirklich scannen kann ohne das man vom ûiegenden Schiû 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, verlassen oder noch einige Geschütztürme des Schiûes zerstören. Am und weg&

Mission 22: ...und spricht in Rätseln

Hier läuft eigentlich nichts wie geplant. Mit einem Jäger und guter Bew 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 Schiû 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 zunächs anschließend auch auf die Thaumiel feuern kann.
Nach einer kurzen Pause kommen weitere Feinde herbei. Die Korvette Großkampfschiû unter Feuer genommen während Sie den Jägern einhei auch noch gegen die Golab annehmen. Klappt das nicht so recht, empfiehlt e spätestens jetzt die Bomber zu rufen und damit das Ende herbeizuführ erfahren, dass die Sathana in Richtung Gamma Draconis unterwegs ist 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 Waûenreichweite auf die feindlichen Flieger zu und vernichten Sie einen oder zwei durch massives Feuer. Anschließend dreht man sofort in Richtung Renenet ab und ûiegt mit maximaler Energie auf Schilden und Triebwerk auf diese zu bis sie das Feuer auf die feindlichen Jäger eröûnet und auch die Wingmen schlussendlich eingreifen dürften. Mitu
Renenet jedoch noch etwas auf sich warten lassen - anscheinend darf
muss das Großkampfschiû einen bestimmten Punkte passiert haben bev
Nehmen Sie sich dann einfach stets dem nächsten Feind an und vernic
Transporter eintriût. Gleichzeitig kommen weitere shivanische Jäger (
jedoch aufteilen. Widmen Sie sich der Gruppe, die auf Lambda 1 zuhal
gefährlich werden können, während der Rest meist schnell bei der Ren
Nachfolgend erscheinen weitere Jäger, aber vorwiegend bei der Renen
beschäftigt werden und für Transportkaum noch eine Gefahr sind. Kümmern Sie
wieder um den jeweils nächsten Feind und versuchen Sie deren zahl s
damit man etwas mehr Übersicht hat.
Sobald Lambda 1 aus dem System gesprungen ist, sollte es sich schnellstens vom To
entfernen, da dort alsbald eine mächtige Explosion den Bereich säube
auftauchenden Shivaner werden dadurch auch direkt vernichtet, so das
kann.
Leider hat die Bombe keinen Erfolg und es müssen zwei weitere platzi
natürlich wieder als Grund für weitere Angriûe ausreicht. Lassen Sie d
Feinde angreifen und versuchen Sie selbst auch schnellstens die Zahl
Diese greifen zwar eher selten direkt die Transporter an, sollten aber
Raketenbeschuss schnell dezimiert werden, denn danach ist die Missio
Sobald die Transporter beide Bomben in Position haben, selbst versch
bevorsteht, sollte man wieder aller schnellstens abrücken und eine Po
einnehmen. Die Sprengung ist zwar erfolgreich, aber trotzdem kommt kurz darauf die Shivaner
hereinund man kann nur noch ûüchten&

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 sich dabei den in der Nähe beûndlichen Basilisk-Jägern annehmen und ein oder zwei abschießen, damit man beim Anûug auf die Sathanas nicht von denen gestört wird.
Anschließend gilt es gegen das Großkampfschiû vorzugehen. Dabei hat man die Wahl zwischen den vier Primär-Zielen und noch einem Sekundär-Ziel. Da die Wingmen mal wieder irgendwie ziemlich hilûos agieren und kaum zu gebrauchen sind, sollte man sie l und selbst die entscheidenden Treûer anbringen.
Fliegen Sie dazu auf das "Gesicht" der Sathanas zu, denen "Augen" zwei Flakgeschütze sind, die das Sekundär-Ziel darstellen und am besten zuerst vernichtet werden, dam Strahlgeschütze nicht mehr ständig unter Feuer steht, was in Kombina Jägern schnell das Ende bedeuten kann!
Visieren Sie daher die Ziele per V-Taste an und lassen Sie das Alpha- attackieren. Das bringt zwar meist nicht viel, da die Idioten ihre Rake verfeuern, doch hilft dies zumindest Ihnen relativ unbehelligt anzuûieg
Glücklicherweise kann man hier mit den Primärwaûen schon recht orde dass man allenfalls zwei Trebuchet zur Unterstützung abfeuern muss. direkt frontal auf die Sathanas zu, so dass man am besten zielen kann
Hat man erst mal beide Flaks vernichtet, kann man sich vier Strahlgeschütze nehmen. Al kann man nicht vernichten, doch für zwei sollte die Zeit noch gerade s zu lange getrödelt hat bei den Flaks.
Wichtig ist das Abfeuern im Doppelfeuermodus, so dass man zwei Raketen gleichzeitig sendet - anders wird man es sonst deûnitiv nicht schaûen!
Auf mittlerem Schwierigkeitsgrad sollte man dann auch mit einem Pärc jeweils ein Geschütz vernichten können, so dass die Ladung gerade sc Untersysteme zu vernichten. Zur Sicherheit sollte man jedoch noch da um im Notfall noch schnell etwas nachtanken zu können, doch das wird abûiegende Sathanas und angreifende Jäger sabotiert.
Hat man aber erst mal zwei Strahlgeschütze vernichtet und am besten die Mission schon fast ein Erfolg und man kann sich schnell aus dem V nicht beim Sprung überrannt zu werden.
Kümmern Sie sich anschließend mit den verbliebenen Wingmen um die Sie die kurze Pause zum Nachladen, denn kurz darauf wird auch schon einschweben.
Die Beleth gilt es dann aber wirklich zu vernichten, sonst war diese M ein Reinfall, auch wenn man trotzdem weitermachen kann (je weniger r schwerer werden jedoch die nächsten Missionen!).

Wichtig ist es daher auch bei diesem Ziel selbst schnell und eû zient zu handeln. Da das Schiû 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 und û iegen Sie selbst zur Beleth, die den Kampf mit dem eigenen Großkampfschiû leider recht schnell gewinnt. Ein Angriû auf das Waû ensystem ist daher meist kaum möglich!
Konzentrieren Sie sich daher am besten direkt auf das Antriebssystem auf dem "Rücken", das nach wenigen Treû ern meist auch erledigt ist, so dass der Kreuzer hier nun
Nutzen Sie diesen Vorteil um Ihre Wingmen gegebenenfalls im Kampf g unterstützen und feuern Sie bei jeder Gelegenheit auf die Beleth, die gut vernichtet werden kann.
Dank der Verstärkungen sollte das Erledigen der shivanischen Reste d 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 Mission hat man hier kaum eine Chance und wird nur bei leichteren Sc Glück einigermaßen erfolgreich sein!

Ohne Erfolg in Mission 24:

Fliegen Sie direkt und 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 schaût man es auch so, die Mission zu bestehen. Schalten Sie dazu während des Anûuges 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 Anûug 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 Wing zweiten Geschützes zu helfen, da diese ziemlich ineûzient sind bzw. w Staûel abgelenkt werden. Nehmen Sie sich gegebenenfalls daher auch ein oder zwei Jäger um auch selbst etwas mehr Ruhe zu haben, auch w Problem ist, da man in einem wirklich sehr gut gepanzerten Schiû sitz Danach gilt es aber schnellstens einen zweiten Anûug zu starten und r Helios ein weiteres Geschütz zu vernichten. Rufen Sie am besten gleic Versorgungsschiû und achten Sie darauf nicht in einem der auszutauschen Leisenstrahlen zwischen den Großkampfschiûen zu verglühen. Mit den verbliebenen Trebuchet-Raketen notfalls und spätestens das dritte Geschütz, dem sich eigentlich die W unschädlich machen, wodurch man dann auch meist schon die entschei hat.

Verfeuern Sie nun die restlichen Raketen entweder, gegen die nervenden Jäger noch etwas Unterstützung erhalten oder gegen das vierte Geschütz und ûiehen Sie Auftankpunkt außerhalb der Reichweite der shivanischen Flak. Hat ma vernichtet, bleibt es an der Collosus die Sathanas komplett zu vernich 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 Angriû sogar schon aus größerer Distanz mit den Trebuchet einleiten und so schon beim ersten Anû ug ein Strahlgeschütz vernichten, so dass die Colossus eigentlich keine Probleme mehr bekommen sollte!
Widmen Sie sich natürlich trotzdem höchstschnell dem zweiten Geschütz, dem man dann die restliche Raketenladung verpassen kann. Sind die Geschütze 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 feindlichen Flak auseinander genommen. Alternativ kann man auc Colossus ûüchten und dort das Ende der Sathanas verfolgen.
Ohne die Vernichtung der Flak-Geschütze in der letzten Mission kann früh einleiten und muss wieder näher ran û iegen, damit die Bomben au nicht von der Flak erledigt werden. Die Sturzû ug-Variante , also die E Nachbrenner und somit höherem Start-Tempo, auszuklinken ist hier da empfehlen, wobei man sonst eigentlich auch recht problemlos zurechtk länger braucht um die Ziele zu vernichten, so dass die Colossus etwas 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 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 , der an der Iceni andocken soll und natürlich verteidigt werden muss. Stürzen Sie sich bevorzugt auf die feindlichen Bomber, mit denen weitere Jäger regelm ankommen und eigentlich recht gut zu erledigen sind auch wenn die Ic

abbekommt (was sie jedoch meist gut ab kann)!
Sobald die ersten Teams in die Iceni vorrücken, kommt noch die quasi
drei Seraphim-Bomber, die es auf den Transporter abgesehen haben. H
wenn man die Wingmen dem Transporter als Schutz zuweist.
Bis dann der Transporter wieder sicher aus dem System springt und di
noch einige weitere Jägerangriffe abwehren, die jedoch kein großes Pr
dass die Mission alsbald gut endet&

Mission 27: Schnelle Jagd

Mal wieder kommt alles anders, als man denkt. Den Transporter wird man nämlich 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 erstmal den Signalen entgegen und greift dann die Feinde beim neuen Portal an. Widmen Sie sich am besten zuerst den Jägern, die am gefährlichsten sind und attackieren Sie anschließend gemeinsam den feindlichen Kreuzer.
Nach einer kurzen Verschnaufpause beim Portal kommt ein weiterer Kreuzer, die Sephiroth herbei. Fliegen Sie ihr entgegen und sobald sie zu erfassen zum Angriff befehlen. Der ist dann auch recht schnell erledigt, da der schnell zu vernichten ist.
Kurz darauf kommt meist auch schon die Psamtik herein und wird natü keine Bomber beteiligt sind kann man die Sache jedoch erst mal locke nicht zu sehr beeilen. Während des Gefechts wird schließlich ein feind auftauchen, das alsbald als Sathanas-Konfiguration erkannt wird und Prozess macht. Halten Sie sich daher direkt nach dem Auftauchen möglich Erledigen Sie gegebenenfalls noch verbliebene Jäger oder verdrücken Entfernung in Sicherheit zu springen&

Mission 28: Argonautika

Es gilt die Aquitaine gegen zahllose Jäger-Angriûe zu verteidigen. Man braucht also ein recht schnelles Schiû mit starken Waûen (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 ein feindliches Großkampfschiû, 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 Nahema) hereinkommen, die es sofort zu bekämpfen gilt, da deren Tor stärker beschädigen können als alle Jäger!
Sobald die Abbaddon vernichtet ist sollte man zudem allen Wingmen d zu verteidigen. Erschwert wird der dann meist herrschende chaotische herbeikommenden Reparaturkonvoi, der ebenfalls unter Feuer genommen wird. Ver die Bomber möglichst schnell zu vernichten und ûiegen Sie dann zur Argo, recht gut selbst verteidigen kann, aber andererseits natürlich möglich sollte.
Es folgen zahllose Wellen angreifender Feindjäger und Bomber. Sie selbst bei dem Transporter bzw. der Aquitaine und behalten Sie das Radar im Auge, s Auftauchen der nächsten Feinde schon den Kurs setzen und den Nachb Da die Feinde meist nur in einzelnen Staûeln und auch in ausreichend wird man recht gut damit klar kommen können und nur etwas auf die be achten müssen. Behalten Sie Transporter im Auge, der zwar alsbald abdoc etwas früher verzieht, aber bei starker Beschädigung am besten auch beschützt werden sollte. Erleichtert wird dies durch eventuell hereinko Sie in diesem Fall der Aquitaine und dem Frachter jeweils eine Staûel Sobald die Aquitaine den Sprungpunkt quasi erreicht hat wird man nur attackiert werden, die mehrfach auftauchen und stets als Aquarius-St Diese sind zwar kein großes Problem, scheinen jedoch in einer Art En erneut aufzutauchen. Nachdem die Aquitaine gesprungen ist und man e sollte man dann auch selbst abûiegen, denn die nächste Feindstaûel w lassen!

War man richtig erfolgreich in der letzten Mission, bekommt man erneu Missionen (man kann jedoch nach jeder wieder aussteigen) für den G im folgenden natürlich erläutere.

Mission 29: Wie der Blitz

Eine sehr unangenehme Sache. Durch extreme Nebelaktivität wird ständig das Zielerfassungssystem komplett durcheinandergewirbelt und das auûnden der Bojen zum Geduldsspiel. Zusätzlich triût man auf zahlreiche Shivaner, die jedoch größtenteils irgendwelche Schildprobleme haben und blitzschnell zu vernichten sind, sodass man mit den Prometheus-Lasern oder dem Kayserstrahler nur wenige Treûer benötigt!!
Nach dem Start sollte man erst mal den Kurs halten und wird dann alsbald auch die ersten Feinde treûen. Vom Ablauf ist die Mission eigentlich nicht schwer, doch die Bojen in der richtigen Reihenfolge bzw. überhaupt alle anzuûiegen ist sehr anstrengend und mitunter etw
Versuchen Sie daher in den kurzen Sekunden wenn die Systeme gerade oder sich von selbst kurz auf eine Boje aufschalten zu erfassen und sie zu ident denn das ist das größte Problem. Insgesamt gibt es hier acht Stück, d per Radar zu sehen sind, so dass man sich erst mal entlang der Linie auch die letzte, wo natürlich erst der Frachter zuûnden ist, Boje anûi zunächst grob per Radar auf die Boje zu und versuchen Sie sie zu ide sie leider nicht und zusätzlich wird man noch durch die bei noch nicht auftauchenden Shivaner belästigt, so dass man noch schneller die Übe Versuchen Sie daher sich möglichst gut zu orientieren und ignorieren angreifende Shivaner. Hat man eine Boje erreicht sollte man bei diese neu orientieren.
Bekommt man keine zur Identiûkation ins Visier muss man quasi per Vermutung weiterûiegen, 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 zuûiegen. Ab der sechsten wird es etwas einfacher, aber anscheinend werden auch die Distanzen etwas größer. Bei der achten und letzten ûndet man schließlich den Transporter, der natürlich auch alsbald angegriûen wird.
Dank der ebenfalls eintreûenden Verstärkung wird man die Feinde jedoch gut abwehren können. Nutzen Sie dann eine der folgenden Sekunden, i Kommunikationssystem gerade mal funktioniert und fordern Sie Verstä

hereinkommende Transporter dockt an den Anderen an und man muss n
Feinde abwehren.
Das sind zunächst vorwiegend Bomber, so dass man gut und schnell sc
Transporter aber erst mal sicher abgezogen ist, verbleiben vor allem f
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 ûiegen einen shivanischen Jäger und ûnden sich, vielleicht auch zu Ihrer Überraschung, nach dem Start in einem normalen System ohne Nebel wieder. Zahlreiche shivanische Schiûe 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 erst mal 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 entta
Minuten absitzen bzw. nach deren Ablauf natürlich selbst am Sprungpu
den Sprung vollziehen kann. Fliegen Sie daher 7,5 Minuten vom Sprun
darauf zu. Die Mission endet dann zwar erfolgreich, aber man hat auch

2.:Fliegen Sie zunächst etwas beim Sprungpunkt herum und halten Sie
möglichst fern, so dass man nicht so schnell enttarnt wird. Das geschi
irgendwann wenn man sich "Drei" nähert. Ab dann geht es rund, denn m
drei Drehdinger erledigen und möglichst viele Shivaner abschießen.
ganz gut wenn man schwere Waûen dabei hat. Meist wird dann die Zeit
die drei SC-Ziele auch zu vernichten. Wurde man früh genug entdec
aus

3.:Diese Strategie würde ich schlussendlich 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 Angriû 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 Angriû die Trebuchet-Raketen, die man schon aus großer Distanz abfeuern kann und mit etwas Glück dann auch den Kristall selbst und nicht nur die rotierenden Blätter treû en, so dass man schnell abdrehen und sich in Sicherheit bringen kann.
Nach dem ersten Angriû muss man sich auch direkt gegen die angreife mit allerhand verschiedenen Fliegern attackieren. Mit Hilfe der Wingm jedoch eigentlich recht gut klar kommen können, so dass man sie bald geschossen hat.
Die weiter entfernten Sathanas-Schlachtschiûe, die ehemals und das kleine Planzhalter und das Knossos-Portal Nummer 3 kann man dabei getrost ignorieren. Kümmern beiden anderen SC -Ziele und û iegen Sie abschließend zum Portal. Dort erscheint kurz vor Ende des 15 Minuten Zeitraumes noch ein Groß Feindjäger. Vernichten Sie letztere schnell und halten Sie sich dann i auf bis die Zeit fast abgelaufen ist. Erst dann û iegt man hinein und ak einem der Zerstörer nichts mehr anhaben kann&

Mission 31: Exodus

Eine herrlich unübersichtliche Mission, für die man am besten einen möglichst schnellen Jäger, möglichst schlagkräftige Waû en (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 ab der ersten Sekunde geht es heftig zur Sache! Zwei Großkampfschiû e geben es sich ordentlich und zwei feindliche Staû eln haben auch schon direkt Kurs auf das verbündete Schiû genommen. Dieses wird zwar langfristig nicht 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
Konvoi attackiert!
Mit etwas Glück ûiegt der feindliche Pott jedoch direkt in die Luft (auc
ist), so dass man die Sache gleich etwas entspannter angehen kann.
den Nachbrenner rein und hält auf die erste Bomberstaûel zu, die nebe
die Wingmen gegen alle feindlichen Kräfte an und ruft direkt auch die
man sonst einfach zahlenmäßig total unterlegen ist! Achtung: Die here
nicht im HUD angezeigt, ist aber per Kommunikationsmenü befehlbar !
Versuchen Sie dann schnellstens ein oder zwei Bomber abzuschießen
abgefeuerte Torpedos, die dem eigenen Großkampfschiû schnell den Garaus m
primär bekämpft werden müssen. Wurde die Abraxis schon zerstört, ka
ignorieren, denn kurz darauf wird auch schon die nächste Bomberstaûe
auf jeden Fall das Ende bereiten.
Kümmern Sie sich daher schnellstens um die feindlichen Bomber und i
bis keine Bomber mehr zu ûnden sind.
Gerade zu Beginn ist die Situation recht chaotisch, da mehrfach neue
auch mitunter recht nah bei dem Konvoi erscheinen, wodurch direkt To
Diese muss man stets primär vernichten, da sie die Transporter blitzsc
die Bomber auch nur zu einem Anûug, da man dank starker Bordwaûen
Raketen schnell viele Abschüsse erzielen kann (und auch muss)!
Die Wingmen sind dabei auch ganz
nützlich, sollten 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 entwaûnet oder lahmgelegt
werden, was einem etwas mehr Zeit
verschaût und oft etwas schneller erledigt
ist als die komplette Vernichtung.
Da man die Wingmen so natürlich nicht
mehr zur Hilfe hat, muss man selbst den
Konvoi verteidigen und natürlich weiter
primär die Bomber abfangen und
vernichten, nachfolgend aber auch die
Jäger abwehren, da diese sonst die
Wingmen abschlachten. Glücklicherweise
kommen im Laufe des Gefechts immer etwas weniger neue Gegner herb
langsam entspannen sollte.
Wurde die Gibborim erst mal ordentlich zusammengeschossen und die
dann meist auch die verbliebenen Wingmen den Transporter als Vertei
bereits stark angeschlagen sollte diese natürlich mehr Verteidigung be
Auf dem restlichen Weg zum Sprungpunkt werden nur noch relativ weni
Jäger und Bomber auftauchen, mit denen man ganz gut klar kommen sc
recht entspannt ablaufen wird und man nur zu Beginn schnell ûiegen u
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 Schiû die Evakuierungsaktion stört.
Da man aber trotzdem ständig wie wild zwischen anû iegenden feindlichen Staû eln hin und herû iegen muss empfû ehlt sich hier ein schneller Abfangjäger mit starker Bewaû nung, 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 Feindstaû eln werden dann auch direkt angekünd direkt angesteuert werden wenn es sich um Bomber handelt. Befehlen Staû el den ersten Transporter zu beschützen und kümmern Sie sich se angreifenden Bomber.
Diese attackieren meist nur den jeweiligen Transporter oder die Messa selbst verteidigen kann. Wichtig ist es daher vor allem die Transporte notfalls auch allen Wingmen übertragen, da man selbst meist recht sch kann, denn die anû iegenden Bomberû iegen meist direkt auf ihr Ziel zu Direkt bei der Messana auftauchende Bomber sind dann zwar ärgerlich Glück eher selten herein, so dass das Großkampfschiû eigentlich nie i Transporter etwas Aufmerksamkeit bedürfen. Insgesamt sollte man mit große Probleme haben sofern man sich nicht von der shivanischen Flo 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 Bewaûnung 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 Bewaûnung recht gut vorge
mit dem ersten auftauchenden Kreuzer schon etwas schwieriger.
Lassen Sie ihn am besten von allen Wingmen angreifen und kümmern S
feindlichen Jäger. Nutzen Sie jede Möglichkeit darauf einen der Kreuzer zu feuern.
Kann man sogar sein Antriebssystem vernichten ist das natürlich optim
Ziel darstellt.
Nachfolgend werden dann noch einige weitere Kreuzer mitsamt Jägerunterstützung eintreûen 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 eintreûen, stattdessen wird in der Nähe der Colossus die "Beast" ins System springen und einstere in einen Kampf verwickeln. Den gewinnt die Colossus zwar, doch das daraufhin erscheinende Sathanas-Schlachtschiû macht dem Vorzeigeobjekt direkt den Garaus!
Da kann man dann auch nix mehr machen, denn außer der feindlichen auftaucht und abgeschossen werden kann, ist es wirklich unmöglich no
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 verzichten 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 so wenige Schuss und eigentlich auch überhaupt keine Zeit zum nachla also!!

Der erste Teil ist dann aber noch relativ gut zu bewältigen, da Begleitschiffe und Bastion allesamt schon etwas mitgenommen, so dass man am besten die Wingm Minuten nochmal neu aufteilt und den Begleitschiffen, die zunächst pri Verteidiger zuweisen sollte.

Sobald dann die Angriffe beginnen gilt es sich stets um die angreifend natürlich auch primär deren abgefeuerte Torpedos zu vernichten, da d zweiten Anflug schaffen und daher erst mal quasi gefahrlos sind. Man Angriffen zu tun haben, so dass man sich teils sogar zwischen den Ang dann natürlich stets die nahesten Bomber attackiert. Die B-Taste wird

Je näher die Bastion dem Sprungpunkt kommt, desto mehr Feinde werden aufta dann auch gar nicht alle Begleitschiffe wird retten können und mindest wird! Sollte die Bastion selbst mehrere harte Treffer einstecken gilt es entsprechend neu zu instruieren, denn nur deren Durchkommen ist am Ist sie erst mal beim Sprungpunkt angekommen und beginnt dann den S kurz unterbrochen und ein Feldbriefing abgehalten, das auf den zwei eingeht.

Der ist dann auch eher mehr ein super-chaotisches Überlebenstraining, denn nur um letzteres geht es in etwa. Es gilt zahlreiche Schiû e zum Sprungpunkt zu eskortieren und dabei enorme Feindmassen zu vernichten. Schwere Verluste unter den zu eskortierenden Schiû en 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 Gegne ablesen kann. Nehmen Sie sich dann wie gewohnt den feindlichen Bom Ziel darstellen und schon mit einem erfolgreichen Anû ug einem zivilen S können!
Fangen Sie die Feinde daher frühestmöglich ab und nutzen Sie auch m Raketen (Trebuchet oder EMP Advanced) um den Anû ug frühzeitig zu s Behalten Sie zudem die Eskortliste im Auge und weisen Sie bereits ge eine Eskorte zu. Ganz ohne Verluste wird man die Konvois aber auf hö mit Wingmen-Verlusten in der letzten Mission nicht durchbringen könn übergroßen Risiken eingehen sollte.
Glücklicherweise erhält man am Sprungpunkt etwas Verstärkung in Form feindlichen Kreuzern und Korvetten, die zwar im Kampf durchaus daß man sich von denen etwas fern halte
Insgesamt wird man drei Konvois durchbringen müssen, wobei man mei beiden so schwer mit den feindlichen Fliegern beschäftigt sein wird, d Übersicht bekommt was wo durchû iegt.
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 û iegen, die die hintere Front sichert. Hier wird dann auch quasi mit den Schiû en des dritten Konvois ein letzter shivanischer Angriû erfolgen. Nehmen Sie sich dabei nicht zu sehr der ersten Bomberstaû el an, die die Darwin angreift. Schießen Sie hier lediglich ein oder zwei Bomber ab und û iegen Sie dann schnellstens in die andere Richtung, Steuerbordseite von der Darwin aus gesehen, wo Transporter auftauchen, die von einer Staû el Seraphim attackiert werden und ohne Jägerschutz blitzschnell komplett vernicht Lassen Sie daher sofort möglichst alle noch vorhandenen Waû en sprec

beiden Staû eln Sonnen so schnell wie möglich abzulenken und abzuschießen.
auch Ruhe ein, so dass man nur noch eventuelle einzelne Shivaner erl
direkt Kurs auf den Sprungpunkt setzt. Alsbald wird die Warnung vor d
man hat dann nur noch eine knappe Minute Zeit um zum Sprungpunkt z
Sprungantrieb aktivieren kann.
Das führt dann auch nur zum Erfolg wenn man knapp zehn Sekunden vo
Sprung einleitet, sonst wird man doch noch weggeblasen, was dann ei
einleitet&

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

From:
http://www.kultloesungen.de - Kultlösungen.de

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/freespace2?rev=1672307458

Last update: 2022/12/29 15:24