Conflict Freespace



Die Lösung basiert inhaltlich auf Version 1.06, wurde jedoch Ende 2007 noch einmal überarbeitet und die Screenshots mittels der MOD FreespacePort für Freespace2Open (Version 3.6.9 mit mediavp-Dateien in der Version 3.6.8) neu erstellt. Diese wurden in 1280×1024 mit aktiviertem 8xS AA und 8x AF erstellt und später auf 720×576 heruntergerechnet.

Die Lösung geht davon aus, dass man immer alle Missionsziele erreicht und sich das Leben so nicht noch mehr erschwert.

Nachdem man die ersten drei Trainingsmissionen absolviert hat (oder auch nicht) kommt man bereits zu ersten Mission.

---

1. Vorabend der Zerstörung



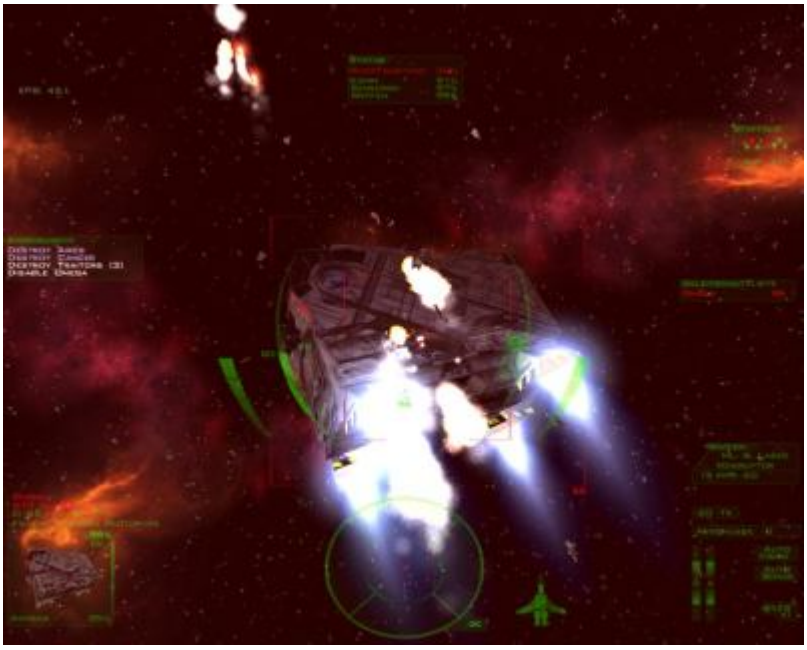
Warten Sie ab, bis die ersten Gegner erscheinen. Die Vasudaner sind relativ leicht abzuschießen, da die meisten Jäger schon beschädigt sind.
Insgesamt werden Sie es mit vier Wellen an Gegnern zu tun bekommen und eigentlich nicht viel machen müssen, da der Wingman sehr aktiv ist und die GTC Orff von den schwachen Feinden garantiert nicht abgeschossen wird, egal wie passiv man bleibt und wie hoch der Schwierigkeitsgrad eingestellt ist.
Achten Sie lediglich darauf möglichst wenige Kollisionen zu verursachen, da diese Ihrem noch Schild-losen Schiff arg zusetzen!

2. Schlachtfeld

In dieser Mission können Sie die Gegner nicht gleich erfassen. Richten Sie deshalb Ihr Schiff so aus, dass einer der roten Punkte auf dem Radar (Feind-Gruppe) immer in der Mitte ist und fliegen Sie dann los. Sobald Sie den Gegnern nahe genug gekommen sind, werden diese auch erfasst und man kann sie weg pusten.
Wenn Sie sich noch nicht ganz gegen den Spitzenpiloten ran wagen (erscheint erst nachdem man drei Jägerstaffeln erledigt hat!), sollten Sie einfach hin fliegen, sobald er in Reichweite ist Ihren Wingmen Angriffsbefehle geben und schnell per Nachbrenner verschwinden. Das Ass kann Sie mit seinen Raketen ganz schnell vernichten! Entscheidet man sich für den Kampf, sollte man direkt bei Erfassung schwere Ausweichmanöver fliegen und nicht mit Raketen und Täuschkörper sparen!

Anschließend gilt eine weitere Trainingsmission hinter sich zu bringen.

3. Tödlicher Raum

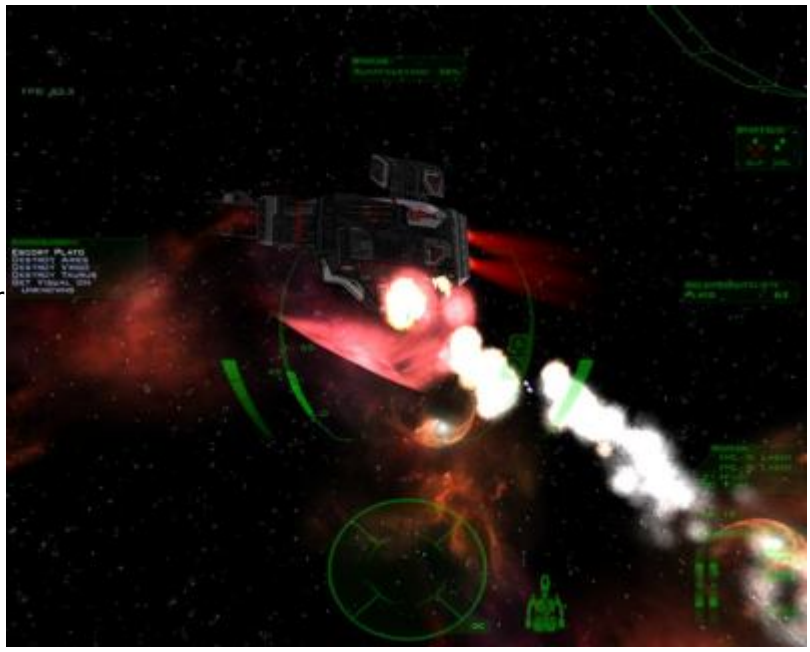


Attackieren Sie zunächst am besten mit den Wingmen die feindlichen Jäger, sonst stören diese zu arg beim attackieren der Transporter. Lassen Sie sich jedoch nicht zu viel Zeit dabei, sonst hauen die Sekundär-Ziele ab!
Mit allen Wingmen kann man die Transporter dann auch recht gut vernichten. Wenn es partout nicht klappt ruft man am besten direkt die Verstärkung herbei.
Sind alle Feinde erledigt kommt ein eigener Transporter herbei und fliegt zu einem Container. Scant man diesen noch, wird dadurch ein Bonus-Ziel erfüllt, das im Briefing irgendwie etwas untergegangen ist und nur im Debriefing erwähnt wird.
Danach gilt es noch einige feindliche Jäger abzuschießen bis die GTC Orff ins System springt und dann übernimmt, so dass man sich zurückziehen kann…

4. Racheengel

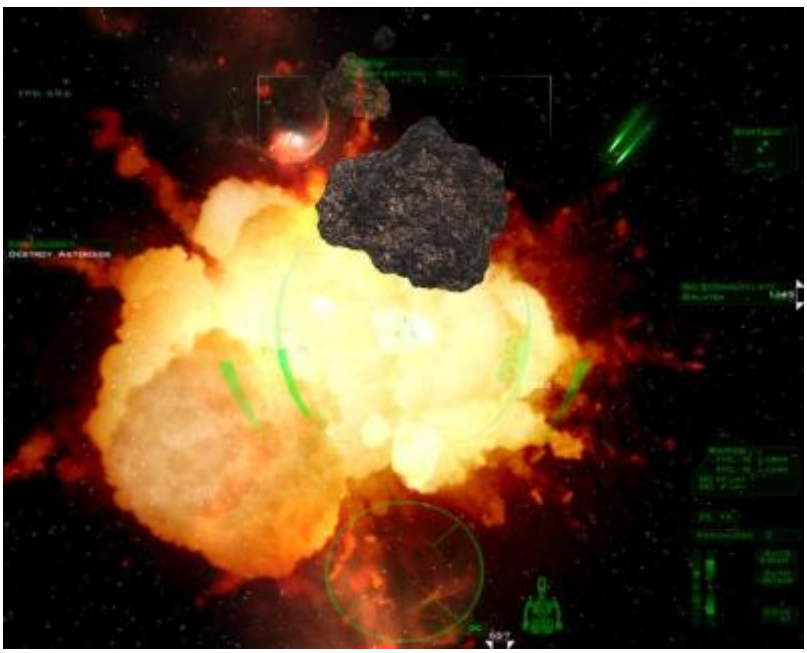
Zunächst sollten Sie noch schnell einige gegnerische Jäger vom Himmel holen, sonst werden Sie selbst zu schnell abgeschossen.
Dann die Waffen umschalten (, - Taste) und den Antrieb der Omega ausschalten und anschließend noch schnell den Antrieb der Rasputin, was wieder als Bonus-Ziel gilt und Ihnen einen Orden einbringt!
Die angreifenden Jäger sollten Ihre Wingmen problemlos ablenken können. Wenn nicht steht es einem bekanntlich frei bis zu zwei Verstärkungsstaffeln herbeizurufen.

5. Aus der Finsternis der Nacht



Wehren Sie zunächst einige Vasudaner ab, wobei man den Bomber primär ins Ziel nehmen sollte. Sobald die Taurus ins System warpt, begibt man sich zu ihr, während Ihre Wingmen weiter die Plato eskortieren.
Nun müssen Sie in Sichtweite von einem der unbekannten Jäger, die die Vasudaner attackieren, kommen und dann so schnell wie möglich zurück zur Plato fliegen. Geben Sie dazu am besten volle Energie auf die Triebwerke!
Dort dürften auch bald die ersten Gegner erscheinen. Schnappen Sie sich einen der Jäger mit den zwei rot glühenden Gondeln.
Halten Sie immer mit den Laser drauf und versuchen Sie ihn nicht zu verlieren. Mit Hilfe Ihrer Wingmen sollte der Abschuss eines Gegners kein allzu großes Problem sein, was aber nur ein Bonusziel ist.
Entscheidend ist, dass die Plato zum Sprungpunkt kommt bzw. da sie dort scheinbar nicht springt, zumindest die Rettungskapsel, die ausgesetzt wird wenn die Hüllen-Integrität unter 20% fällt, fliehen kann. Folgen Sie dieser dann nach...

6. Wegbereitung



Schießen Sie auf alle Asteroiden auf die Sie treffen, vor allem aber auf die rot und weiß markierten, denn diese können in die Galatea einschlagen.
Gegen etwas weiter entfernte Asteroiden kann man zudem seine Raketen einsetzen.
Zum Ende dieser etwas langwierigen Mission hin taucht ein shivanischer Jäger auf, der vom Wingman abgelenkt wird, so dass Sie weiterhin Asteroiden bröseln können.

7. Die Büchse der Pandora

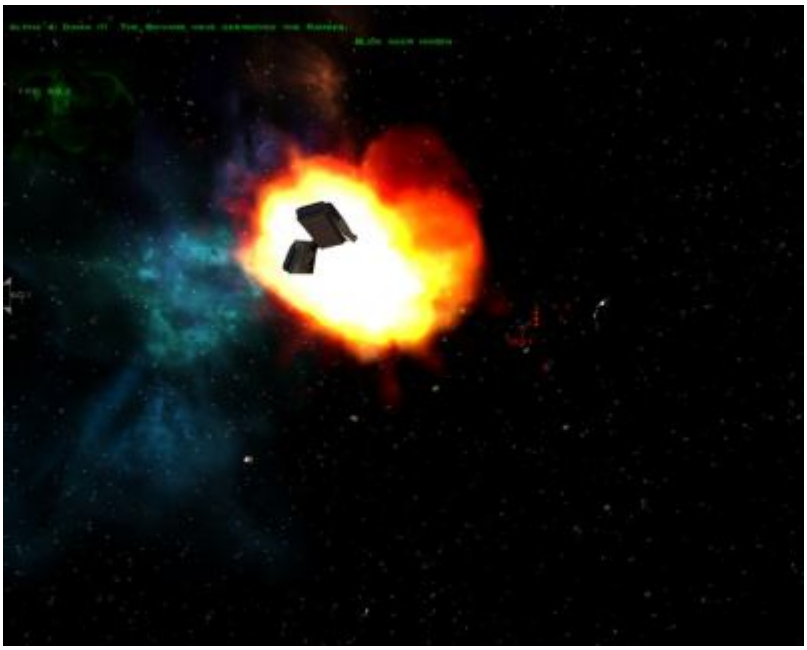
Greifen Sie zuerst schnell die Geschütztürme an (am besten mehr Energie auf die Triebwerke und Raketen benutzen!). Sobald Sie mit dem Scannen beginnen, werden zahlreiche Container hochgehen. Scannen Sie schnellstmöglich die restlichen Container und verschwinden Sie dann ganz schnell ohne auch nur einen Schuss auf die Shivaner abgeben zu haben (außer Ihre Wingmen, die dürfen und müssen ballern).

8. Hammer und Amboß

Folgen Sie den Transportern und bleiben Sie immer in deren Nähe. Um alle Ziele zu erreichen, müssen sie alle drei Transporter durchbringen, was eigentlich auch nicht so schwer ist, da die neue Avenger-Kanone den Shivanern wirklich ordentlich zusetzt!
Den Notruf der Vasudaner ignoriert man, da man dem Schiff doch nicht rechtzeitig helfen kann.
Zum Schluss hin tauchen noch einige Hammer of Light - Schiffe auf, die sich zunächst als die Ablösung vorstellen, dann aber mit Hilfe der Vasudaner enttarnt und vernichtet werden.

Bevor es dann zur nächsten Kampfmission geht wird man in einem weiteren Training mit einigen Neuerungen vertraut gemacht.

9. Finsternis und Licht



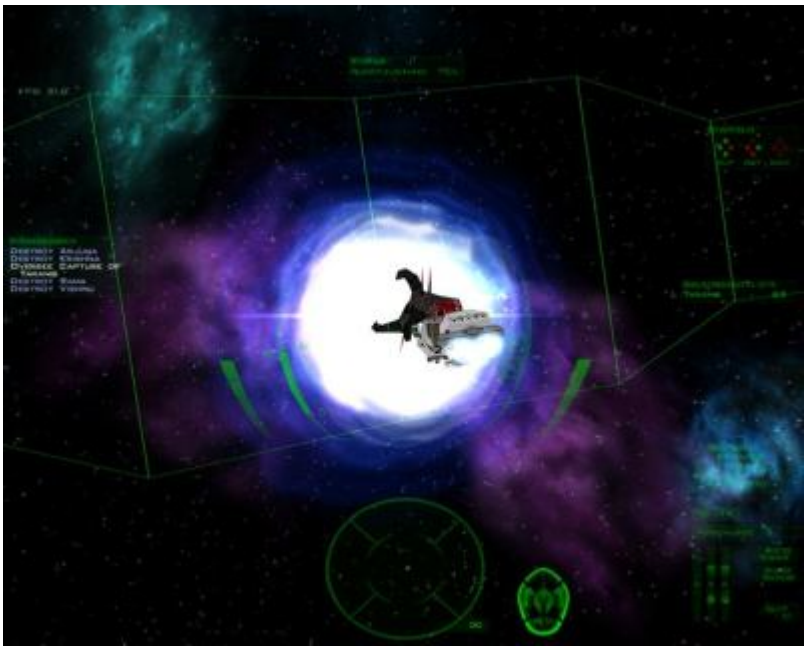
Sie benötigen hier gar keine Disruptoren, denn es kommt alles anders als man denkt! 😉
Schalten Sie zuerst die gegnerischen Jäger aus und ignorieren Sie die Ramses und die shivanischen Transporter, die alsbald abdüsen. Attackieren Sie dann die Ramses und brechen Sie den Angriff sofort ab, wenn die Shivaner auftauchen. Versuchen Sie diese unbehelligt zu lassen, aber verteidigen Sie sich wenn Ihre Staffel von den gegnerischen Jägern attackiert wird. Der feindliche Zerstörer wird sich dann auf die Ramses einschießen und diese auch vernichten. Nutzen Sie dabei jede ruhige Minute um die zahlreichen Container zu vernichten, was nach der Vernichtung der Ramses noch das einzige Ziel darstellt...

10. Erster Angriff

Ihre Wingmen lenken die gegnerischen Jäger ab, während Sie mit den Stilletto-Bomben zur Taranis eilen und zuerst auf die Triebwerke und das Waffensystem zielen.
Ist der Kreuzer deaktiviert, geben Sie Ihren Kameraden den Befehl das Schiff zu komplett entwaffnen

und kümmern sich selbst um die restlichen Jäger. Nun abwarten, bis schließlich ein Transporter die Taranis zu einer Station schleppt, und brav alle gegnerischen Angriffe vereiteln, was durchaus etwas Durchhaltewillen benötigt, da sich der Abtransport doch als nicht ganz so leichte Übung herausstellt...

11. Nachspiel



Wieder eine etwas langwierigere Mission: Bleiben Sie immer schön nahe bei den Transportern und erledigen Sie jedes shivanische Schiff, das Ihnen vor die Flinte kommt, was insgesamt doch auch einige sein werden!
Am Ziel angelangt ist die Ablösung erst mal verspätet, so dass man noch etwas warten muss und schließlich zum Abschied noch mal einige Angreifer abwehren darf bevor man das System verlässt.

12. Urknall

Schnappen Sie sich schnell alle Bomber, die Sie sehen können und machen Sie ihnen schnell den Garaus.
Dann die restlichen Jäger vernichten und die wenigen auftauchenden Shivaner aufhalten. Auch hier müssen zuerst wieder die Bomber erledigt werden, so dass die Evakuierung sicher vonstatten gehen kann...

13. La Route Della Fortuna



Nachdem Sie erkannt haben, dass die Hammer of Light von den Shivanern weggefegt wurden, schalten Sie sofort die anwesenden Shivaner-Schiffe aus und halten die Stellung bis die Galatea eintrifft.
Zahlreiche neue Shivaner erscheinen und wollen bekämpft werden. Überlassen Sie die beiden Hellion-Kreuzer der Galatea und den Bombern und widmen Sie sich primär den feindlichen Nephilim-Bombern („Rama“) und anschließend den verschiedenen Jägern.
Erst wenn alle kleineren Ziele erledigt wurden sollte man sich explizit in den Kampfbereich um die Kreuzer begeben und auch diese noch bekämpfen. Wenn die Galatea dann das System verlässt ist die Mission vorbei und man kann ihr folgen…

14. Herausforderung

Diesmal eine richtig schwere Mission. Wählt man einen Jäger, bekommt man später Probleme mit den Transportern, wählt man einen Bomber hat man mehr Probleme mit den Jägern; die Entscheidung Bomber oder Jäger hängt also ganz von Ihnen ab, wobei der „Mittelweg Apollo“ eigentlich am effektivsten erscheint.
Zunächst müssen dann jedoch schnell alle Jäger zerstört werden, bevor sich alle Wingmen auf einmal Ihrem Befehl nach auf einen Transporter stürzen. Die Asteroiden sind dabei zwar mitunter etwas nervig, aber auch nicht wirklich behindernd, da man dahinter auch etwas Deckung beim Anflug finden kann!
Sind alle Gemini-Transporter in Reichweite ausgeschaltet, fliegt man zum Warp-Knoten. Hier tauchen dann wieder zahlreiche Jäger und Transporter auf. Versuchen Sie zuerst die Jäger außerhalb der Reichweite der Transporter zu zerstören, sonst werden Sie schnell zu Hackfleisch verarbeitet. Anschließend stürzt man sich wieder gemeinsam auf die Transporter.
Hat man dann nach einem langen Kampf alle Gegner vernichtet, fliegt man zum Warp-Knoten und wartet auf den Rückzug-Befehl.

15. Weichmacher

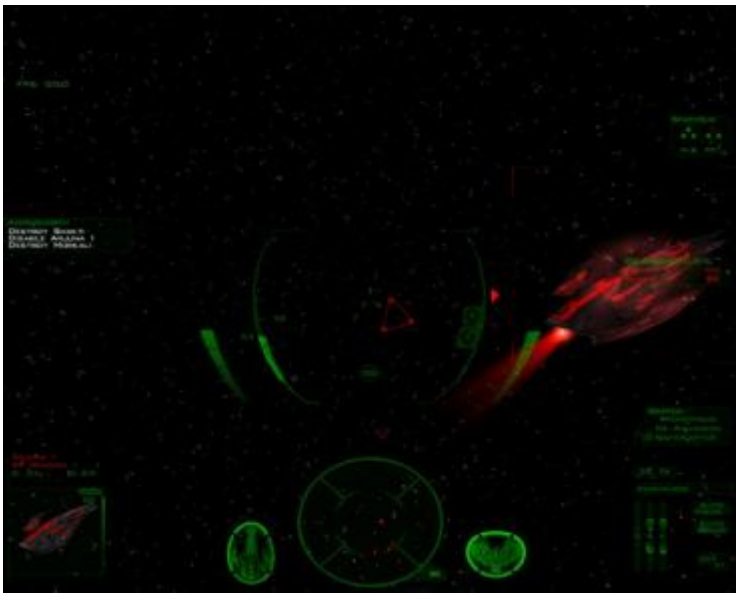


Als Schiff empfiehlt sich hier der neue Hercules-Jäger mit einer Ladung Phoenix V Anti-Bomber-Raketen, die gegen das dicke Ziel, das man später bekämpfen muss, recht effektiv sind.
Achtung: Die Türme sind umprogrammiert! Sobald Sie einen gescannt haben, eröffnen diese das Feuer! Sie sollten daher schon beim Anflug eine Salve auf Ihr Ziel abfeuern und die Energieverteilung leicht rekonfigurieren, so dass die Schilde mehr Energie bekommen.
Nachdem Sie Ihr Ziel vernichtet haben empfiehlt es sich per Nachbrenner erst mal Abstand zu gewinnen, denn die Wingmen erledigen die Sache recht effektiv.
Widmen Sie sich dann den auftauchenden Jäger der Hammer of Light. Sobald die Galatea ins System gewarpt ist, tauchen weitere Hammer of Light Schiffe auf.
Zerstören Sie solange jeden Jäger und Bomber (natürlich bevorzugt), der Ihnen vors Visier kommt, bis die Schiffe der Geschwader Taurus und Cancer (deutsch = Krebs!!!) erscheinen.
Nun schnappen Sie sich nur noch Schiffe dieser beiden Geschwader und versuchen so schnell wie möglich alle diese Schiffe auszuschalten, was aber nur eher selten gelingt, so dass die Galatea doch den ein oder anderen Kratzer ab bekommt...
Zuletzt taucht nahe der Galatea ein Zerstörer, die Mauler, auf und versucht die Galatea zu rammen. Schicken Sie sofort alle Wingmen auf den Kreuzer und Sie selbst sollten mit allem schießen, was Ihr kleines Schiff hergibt, was dann vor allem auch die Phoenix V Raketen sein sollten.
Fliegen Sie jedoch nicht allzu nahe heran, denn die Druckwelle der Explosion kann Ihr Schiff ganz schön mitnehmen! Danach ist dann aber endlich Ruhe im Karton...

16. Täuschungsmanöver

Nach Mission 15 geht es gleich ohne neue Schiff-Wahl ins All.
Dabei haben Sie allerdings genau das gleiche Schiff wie aus Mission 15, also mit Beschädigungen und ohne Raketen (wenn Sie alles verschossen haben)!
Fordern Sie bei starker Beschädigung Ihrer Truppe am besten gleich die Verstärkung an und greifen Sie dann alle shivanischen Schiffe an. Während die Bomber bevorzugt die feindlichen Transporter attackieren, sollte man selbst die shivanischen Jäger attackieren und nur bei guter Gelegenheit ebenfalls auf die feindlichen Transporter einprügeln.
Hat man noch einige Phoenix-Raketen von der letzten Mission über ist das natürlich recht praktisch.
Nach einem etwas längeren Kampf kommen dann die eigenen Transporter herbei und versuchen die feindlichen Container zu bergen. Das geht zuletzt aber etwas schief, so dass man nach der Weigerung eines Transporters einen Container aufzunehmen, das verdächtige Objekt noch scannen muss. Der Scan scheint zwar negativ, doch sollte man sich lieber etwas verdrücken, denn der Container wird doch explodieren, den Transporter zerstören und damit dann auch das Ende der Mission markieren.

17. Im Schlund des Drachen



Zerstören Sie zunächst mit Hilfe ihrer Raketen einige der Jäger, bevor Sie Ihren Wingman den Befehl geben die restlichen Schiffe anzugreifen und Arjuna 1 zu ignorieren.
Sie schalten nun auf die zweite Primärwaffe um und zielen damit auf die Maschinen des Jägers (bzw. einfach drauf halten, da er so flink ist wird jeder Treffer zum Erfolg 😉), bis er lahmgelegt ist.
Bis dahin sollten Ihre Kollegen auch die restlichen Shivaner, mitsamt Kreuzer und Transportern, ausgeschaltet haben.

18. Judas

Bevor Sie irgendwas tun, sollten Sie den Schwierigkeitsgrad auf leicht oder sehr leicht stellen, denn diese Mission ist sehr lang und selbst der kleinste Fehler oder Unaufmerksamkeit werden bestraft und man muss von vorne beginnen!
Zunächst lenken Sie alle Energie des Schiffes auf den Antrieb (Bild auf) und fliegen zum Warp-Punkt. Da Sie in dieser Mission auf gar keinen Fall schießen dürfen, brauchen Sie keine Waffenenergie und da Sie in dieser Mission auch erst (wenn alles nach Plan läuft) gegen Ende angegriffen werden, brauchen Sie erst mal auch keine Energie auf den Schilden!
Also fliegt man zuerst zu den Containern und scannt sie. Achten Sie darauf, dass Sie nicht zu nahe an die Gefechtstürme, die direkt beim Sprungpunkt und weiter hinten postiert sind, oder die Jäger herankommen. Am besten kontrolliert man die Position der Jäger von Zeit zu Zeit, indem man mit der F12-Taste zwischen den drei Arjuna-Jägern umher schaltet.



Nun einfach alle Schiffe die auftauchen scannen und auf die Nähe zu Patrouillen achten. Das sind zunächst nur einige Transporter und Kreuzer, später dann aber auch noch die Eva (bleiben Sie vor bzw. leicht über dem Sprungpunkt in Position, denn man muss das Biest extrem schnell scannen) und zum Schluss taucht die Lucifer höchstpersönlich auf. Sobald man das Schlachtschiff gescannt hat (mit dem Fadenkreuz auf die „Mitte“ zielen!) soll man noch zu einem Jägerschacht fliegen, wird dann jedoch entdeckt und muss so schnell wie möglich die Flucht antreten.
Mit Nachbrenner entfernt man sich im Zick-Zack-Kurs und hält immer Täuschungskörper bereit (X-Taste). Die Schilde muss man nun zudem mit etwas Energie versorgen und die Schildausgleichstaste auch stets in „Bereitschaft halten“.

Sobald eine gewisse Entfernung erreicht ist, sind die Sprung-Triebwerke dann endlich wieder repariert und man kann schnell aus dem System warpen bzw. wenn man zu schwer von hinten bedrängt wird sollte man erst mal eine komplette Wende machen und auf die Gegner zusteuern, die dann ausweichen und erneut anfliegen müssen. „Zünden“ Sie in diesem Moment sofort den Sprungantrieb, so dass man bis zu den ersten Treffern der neu anfliegenden Gegnern schon in der Abflugsequenz ist, in der man nicht mehr zerstört werden kann.

19. Evangelist



Je nachdem, was für ein Schiff man gewählt hat, geht man anders vor:
Bomber: Fliegen Sie mit Geschwader Alpha sofort unter die Eva und attackieren Sie das Waffensystem. Dann mit den Tsunami-Bomben das Schiff aus sicherer aber weiterhin möglichst kurzer Entfernung zerbröseln.
Jäger: Schalten Sie alle gegnerischen Jäger aus und stürzen Sie sich dann auf die Eva. Sind keine Bomber in den Angriff einbezogen worden, so muss man sie mit normalen Waffen knacken, also immer schön drauf halten bis irgendwann die Hülle birst und man sich schnell verdünnisieren sollte.

20. Tag des jüngsten Gerichts

Sie starten mit dem Schiff aus der letzten Mission direkt bei der noch unbeschädigten Galatea. Schnappen Sie sich brav alle Bomber und gegebenenfalls Jäger und blasen Sie ihnen etwas heißes Plasma in den Rumpf.
Kurz nachdem die Fluchtkapseln gestartet werden taucht dann auch der Oberbösewicht, die Lucifer, auf.

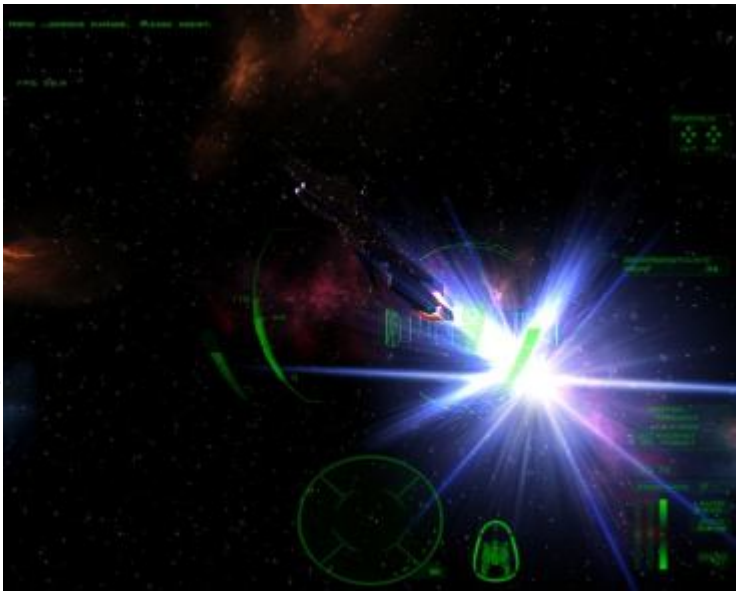


Bleiben Sie bei den Kapseln, denn die Lucifer können Sie in keinem Fall beschädigen. Nach wenigen Schüssen ist es dann auch vorbei - die Galatea zerbirst in einem Feuerball.
Die Lucifer zieht von dannen und man selbst kann sich ebenfalls zurückziehen.

21. Exodus

Nach der tragischen Zerstörung von Vasuda Prime müssen nun die Flüchtlinge beschützt werden. Zahlreiche Transporter müssen zwischen den Sprungpunkten eskortiert werden, tauchen jedoch mitunter erst nach relativ langer Wartezeit auf, also nicht zu früh das Gebiet verlassen!
Die Shivaner tauchen meist in kleinen Gruppen auf, so dass ihre Abwehr kein großes Problem darstellen sollte.
Zwischen den Gefechten, sollten Sie gegebenenfalls Raketen nachladen und die Waffen- und Schildenergie regenerieren. Eine Position in der Mitte der drei Sprungpunkte ist meist günstig um schnell zu jedem Ziel zu gelangen.
Gegen Ende tauchen dann zwei shivanische Kreuzer auf, die man unbedingt im Verband angreifen muss, also Wingmen vor schicken und dann selbst hinterher, sonst kommt man selbst gegen die beschädigten Schiffe nicht an, die dann in einer fetten Explosion aus dem All scheiden…
Zuletzt gilt es dann noch die Mecross gegen einige Bomber verteidigen, bevor die Ablösung eintrifft.

22. Letzte Hoffnung



Enorm wichtig ist hier die Geschwindigkeit des eigenen Schiffes. Wählen Sie daher ein Modell mit möglichst hoher Geschwindigkeit und leiten Sie dann etwas mehr Energie auf die Triebwerke bzw. bei den Anflügen volle Energie auf die Triebwerke und dann für den Kampf die Standardeinstellung wiederherstellen.
Geben Sie nach dem Start direkt vollen Schub und fliegen Sie in Richtung des Sprungpunktes, wo die Hope dann auftaucht. Dahinter kommen dann direkt auch schon die ersten Shivaner herbei, die man schnellstmöglich abfangen muss, denn auch die Jäger sind hier mit starken Raketen bestückt, die der arg angeschlagenen Hope schnell den Rest geben können.
Konzentrieren Sie sich bei den Feinden dann primär auf feindliche Bomber und abgeschossene Raketen, die man leider „per Hand“ abschießen muss, was dann zwar oft dazu führt, dass das eigene Feuer auf die Hope nieder-, weil daneben, geht, was aber deutlich besser ist als eine einschlagende Rakete!
Bleiben Sie dann nach den Angriffen stets in der Nähe des zu schützenden Schiffes, damit man auf Angriffe aus allen Richtungen gut reagieren kann. Gefährlich sind vor allem die Bomber, die in mehreren Wellen angreifen und möglichst früh abgefangen werden müssen, damit sie keine Raketen abfeuern oder diese dann zumindest noch zerstört werden können.
Später tauchen noch zwei feindliche Kreuzer der Cain-Klasse auf. Mit allen Wingmen kann man diese recht gut zusammenschießen, sollte das eigene Schiff bei Angriffsflügen aber keiner zu großen Gefahr aussetzen. Beim zweiten Angriff bekommt man dann zudem noch Hilfe von der Mecross, die man in der vorherigen Mission noch verteidigt hat.

23. Kommunikationsprobleme

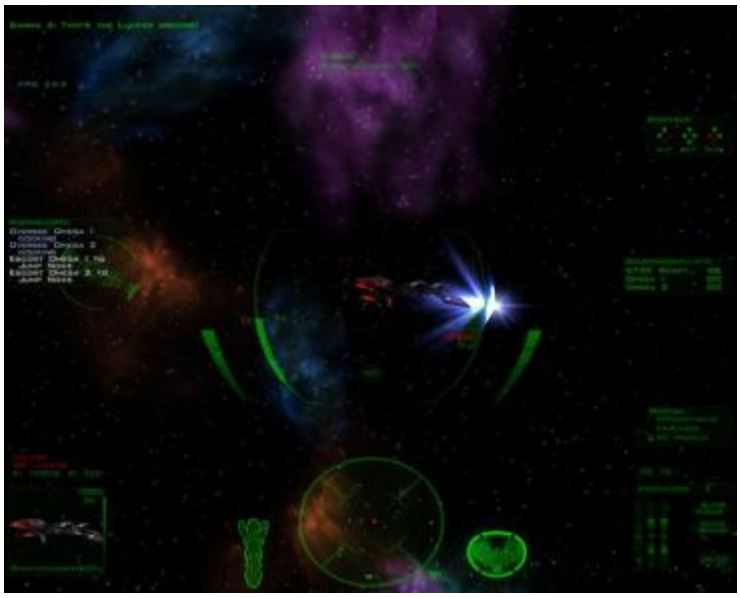


Diese Mission hat es ganz schön in sich:
Zuerst muss man hilflos bei der Zerstörung der Station zusehen und dann auch noch mit zwei Geschwadern vier schwache Rettungskapseln schützen.
Geben Sie dazu nach dem Start vollen Schub und fliegen Sie auf die beiden Dragon-Jäger hinter der Lucifer zu, die den flüchtenden Rettungskapseln an den Kragen wollen. Es folgen dann noch einige weitere Angriffe, die aber weniger schwer abzuwehren sind.
Haben Sie mindestens zwei gerettet, ist Ihr Bonusziel erfüllt und man kann sich zur Kommunikationsstation begeben, wo die nächsten Angriffe erwartet werden. Dabei gilt es dann vorwiegend die feindlichen Bomber aufs Korn zu nehmen, die in zahlreichen Wellen auftauchen. Ist die Hope bei der Kommunikationsstation angelangt ist auch dieses Ziel dann geschafft!

24. Bei der Zenith

Eine recht langwierige Missionsfolge beginnt. Um den ersten Teil gut zu überstehen ist vor allem die Wahl der Raketen wichtig, da man damit die Zenith unterschiedlich schnell vernichten kann, was dann mehr oder weniger Shivaner auf den Plan ruft. Bei meinen Versuchen hat sich die Disruptor-Missile als recht effektiv erwiesen, da sie das Ziel für kurze Zeit komplett lahmlegt. Meist wird man zwar auch selbst kurz zur Pause gezwungen, doch die eigenen Systeme fahren sich recht schnell wieder hoch, so daß man dann das Feuer eröffnen kann.
Nach dem Start sollte man aber erst mal die Beta-Bomberstaffel auf die Zenith ansetzen und selbst erst mal einige Jäger abschießen. Anschließend empfiehlt es sich auch auf die Zenith einzuprügeln, wobei die Vernichtung der Untersysteme meist nur minimal schneller geht als die komplette Zerstörung.
Ist der Kreuzer vernichtet, verbleiben nur noch einige Jäger. Neue kommen hier erst mal nicht mehr hinzu.
Je nachdem wie lange man gebraucht hat, wird dann mehr oder weniger Zeit vergehen bis ein Hammer of Light Kreuzer mit einigen Eskortjägern herbeikommt. Attackieren Sie hier zuerst wieder die Jäger und bekämpfen Sie dann gemeinsam den Kreuzer, der auch hier dank der mächtigen Bomber schnell in die Knie geht und ansonsten am besten von hinten attackiert wird.
Es folgt ein „Kampf-Briefing“ und der zweite Missions-Teil führt das Spiel direkt weiter, es ist daher recht wichtig im ersten Teil nicht zu viel Schaden einstecken zu müssen!

25. Spießrutenlauf



Warten Sie auf die Rosetta (lol) und verteidigen Sie diese dann gegen zahlreiche anfliegende shivanische Staffeln. Selbst die Jäger haben hier mal wieder schwere Bomben an Bord, so dass man gut aufpassen muss. Nachdem der erste Transporter dann aber auf dem Weg zum Sprungpunkt ist, enden die Angriffe meist auch erst mal. Fliegen Sie zum Transporter und geben Sie allen Wingmen den Befehl Omega 1 zu schützen.
Das ist wichtig, da diese sonst die hereinspringende Lucifer attackieren wollen, was nichts bringt und einfach nur ineffektiv ist, da die Transporter dann fast ungeschützt sind. Bleiben Sie selbst stets in der Nähe der Transporter und attackieren Sie feindliche Jäger, die kein Wingman attackiert.
Der Flug zum Sprungpunkt dauert recht lange, so dass man einige feindliche Jäger wird abschießen müssen. Sind erst mal beide Transporter gesprungen, kann man ihnen folgen, da es gegen die Lucifer einfach nichts zu reißen gibt...

26. Schwarze Omega



Mit einem Bomber wird diese Mission zu einem enormen Problem, da man einfach mit nur einem Wing als Deckung viel zu schnell in der lahmen Kiste abgeschossen wird. Wer er trotzdem versuchen will, sollte unbedingt mehr als nur die eine Ladung Tsunami-Bomben mitnehmen und sich auch öfter mal um die feindlichen Jäger kümmern, also auch ein paar Anti-Jäger-Raketen einpacken.
Effektiver ist es aber in einem schweren Jäger aktiv zu werden, da man so den restlichen Bombern viel effektiver die Jäger vom Leib halten kann, so dass diese Ihre Arbeit effektiver verrichten können!
Nach dem Start fliegt man dazu mit Alpha und Beta zur Anvil. Gamma bekommt Transporter 1 als zu verteidigendes Ziel vorgesetzt, so dass sich die Jäger um die Bomber kümmern. Achten Sie dann darauf, dass Wing Beta bei Ihnen bleibt und sobald die ersten Feinde in Reichweite kommen sollte man Beta gegen alle Ziele los jagen.
Bekämpfen Sie dann vornehmlich die feindlichen Jäger und nutzen Sie auch jede Möglichkeit auf die Anvil zu feuern. Die Bomber sollten zuerst den Antrieb vernichten, damit sie später nicht eventuell noch fliehen kann.
Sobald die Bomber vernichtet wurden besteht für die Transporter nur noch die Gefahr, die von der Anvil ausgeht, die öfter mal neue Jäger startet. Geben Sie daher auch Gamma den Befehl alle Feinde anzugreifen, so dass man langsam die Überlegenheit über die Situation bekommen sollte.
Sind die Transporter erst mal aus dem System gesprungen, kann man sich dann ganz und gar auf die

Anvil konzentrieren, die bei defektem Antrieb nicht mehr entkommen kann...

27. Kampf der Titanen



Sobald der gegnerische Träger auftaucht und beginnt Jäger zu starten, geben Sie Ihren Wingmen den Befehl alle Schiffe anzugreifen, dabei den Träger jedoch zu ignorieren.
Sie suchen inzwischen nach allen Bomber-Typen die zu finden sind. Ist einer geortet fliegt man sofort auf ihn zu und versucht ihn so schnell wie möglich abzuschießen. Wenn ein Bomber bereits eine Rakete gestartet hat, schießt man auf den Kopf dieser, um sie zur Explosion zu bringen.
Sind alle Bomber vernichtet, schießt man schnell noch ein paar Jäger, ab bis die nächsten Bomber gestartet werden. Ganz wichtig ist es, auf jeden Fall alle Bomber abzuschießen, vergessen sie jedoch nicht, dass auch die zahlreichen Jäger der Bastion ernsthaft zusetzen können.
Das Nebenziel wird man in dieser Mission selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad nur mit viel Mühe erreichen, da man schon mit allen verfügbaren Jägern lange Minuten auf das Ziel schießen muss um es zu vernichten. Behalten Sie dabei jedoch auch das Radar im Auge.
Auch wenn eine Zeit lang keine Jäger mehr vom feindlichen Schiff gestartet wurden ist man nicht ganz sicher, denn es kommen trotzdem noch manchmal einige Feinde weiter entfernt ins System!

28. Die große Jagd

Nehmen Sie sich den besten Jäger und lenken Sie die komplette Energie auf die Triebwerke. Während sich Ihre Wingmen der Gegner annehmen, fliegen Sie mit Maximalgeschwindigkeit der Lucifer zum Warp-Punkt nach.
Ignorieren Sie alle Jäger, sowie das Hammer of Light-Schiff, dass sich kurz vor dem Warp-Punkt direkt vor Sie schiebt, fliegen Sie notfalls heftige Ausweichmanöver, aber halten Sie stets Kurs auf den Sprungpunkt. Dank der überlegenen Geschwindigkeit sollte man recht bald einen guten Abstand zu den Feinden erreicht haben und auch den Sprungpunkt sicher erreichen, wo dann direkt die entscheidende Schlacht beginnt...

29. Viel Glück



Das braucht man hier auch: Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad herunter, sonst wird es unglaublich schwer!!!
Zunächst gibt man allen Wingmen den Befehl, den ersten Reaktor anzugreifen und macht sich dann selbst auf in Richtung Lucifer.
Da im Subraum alle Schilde ausgefallen sind, können Sie die shivanischen Jäger sehr leicht abschießen und dürften schon bald die höchste Abschussquote aller Missionen haben.
Nachdem der erste Reaktor zerstört wurde (Anzeige links wird blau) geben Sie Ihren Wingmen den Befehl den Zweiten anzugreifen und machen so weiter, bis alle Reaktoren zerstört sind.
Sind einmal keine oder nur wenige Jäger zum abschießen in der Nähe, sollte man selbst auf die Reaktoren schießen, da die Zeit sonst sehr knapp wird und die Lucifer selbst mit nur noch einem funktionierenden Reaktor verschwindet.
Insgesamt eine wirklich extreme Mission, vor allem der „Subraumwirbel“ kann hier doch leicht irritieren, dafür wird man aber mal wieder mit einer recht guten Sequenz belohnt!
In der FS2-Mod bekommt man zudem noch die Möglichkeit eine „Nachfolgemission“ zu spielen, bei der man dann im Sonnensystem herum fliegt (man kommt direkt aus dem Subraum wie in der Endsequenz gezeigt!) und dabei die Credits präsentiert bekommt! Sehr nett!!

Text	A. Neumann (2000)
Screenshots	A. Neumann (2007)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/freespace?rev=1461489317

Last update: **2016/04/24 09:15**