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



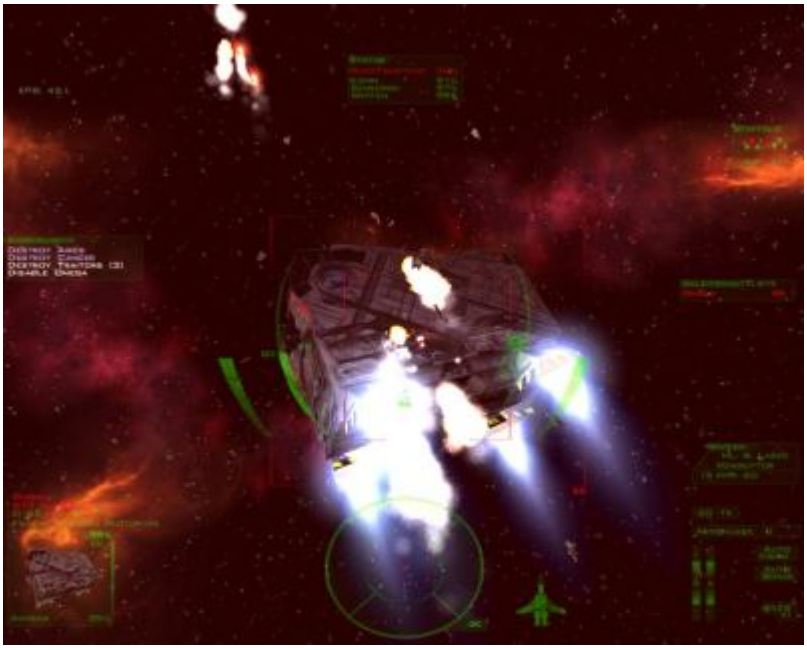
Warten Sie ab, bis die ersten Gegner erscheinen. Die Vasudaner sind relativ leicht abzuschießen, da die meisten Jäger schon beschädigt sind.
Insgesamt werden Sie es mit vier Wellen an Gegnern zu tun bekommen und eigentlich nicht viel machen müssen, da der Wingman sehr aktiv ist und die GTC Orff von den 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

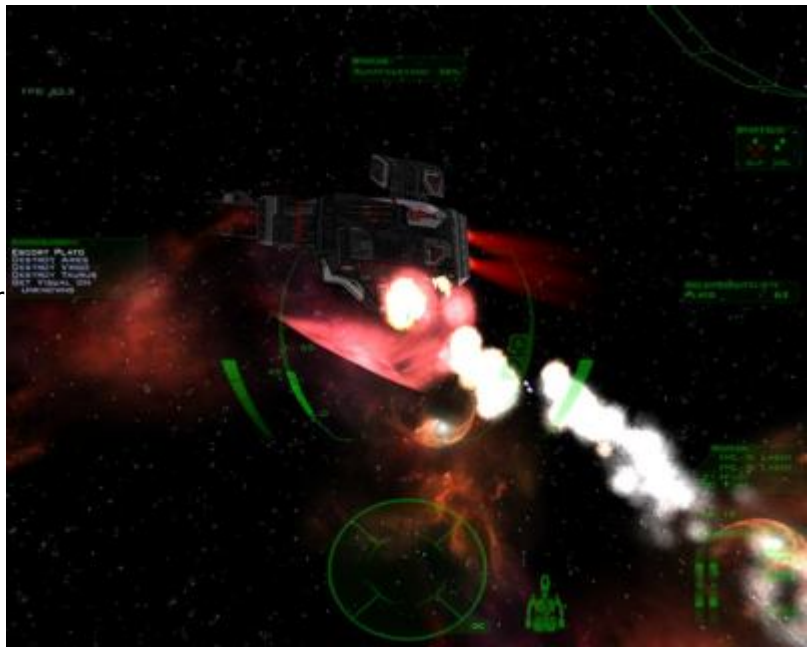


Attackieren Sie zunächst am besten mit den Wingmen die feindlichen Jäger, sonst stören diese zu arg beim attackieren der Transporter. Lassen Sie sich jedoch nicht zu viel Zeit dabei, sonst hauen die Sekundär-Ziele ab!
Mit allen Wingmen kann man die Transporter dann auch recht gut vernichten. Wenn es 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

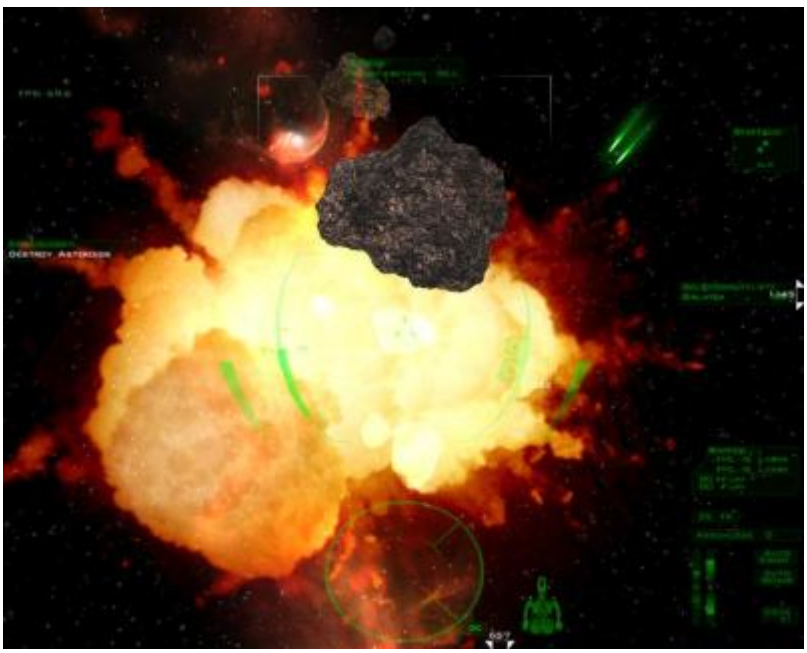
Zunächst sollten Sie noch schnell einige gegnerische Jäger vom Himmel holen, sonst werden Sie selbst zu schnell abgeschossen.
Dann die Waffen umschalten (, - Taste) und den Antrieb der Omega ausschalten und anschließend noch schnell den Antrieb der Rasputin, was wieder als Bonus-Ziel gilt und Ihnen einen 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

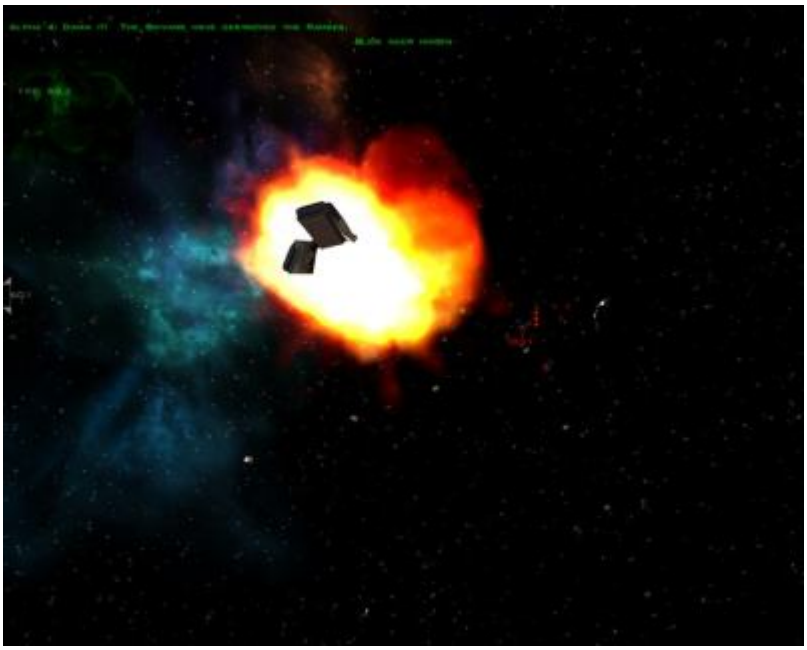
Greifen Sie zuerst schnell die Geschütztürme an (am besten mehr Energie auf die Triebwerke und Raketen benutzen!). Sobald Sie mit dem Scannen beginnen, werden zahlreiche Container hochgehen. Scannen Sie schnellstmöglich die restlichen Container und verschwinden Sie dann ganz schnell ohne auch nur einen 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