# Conflict Freespace - Silent Threat

Bevor Sie dem Missionpack installieren, sollten Sie FreeSpace auf die aktuellste Version (1.06, Dez. 2000) bringen. Danach den Missionpack dazu installieren, im Hauptmenü ins Kampagnenmenü gehen und dort die Silent Threat Kampagne wählen. Nun kann man normal alle Einsätze des Missionpack spielen.

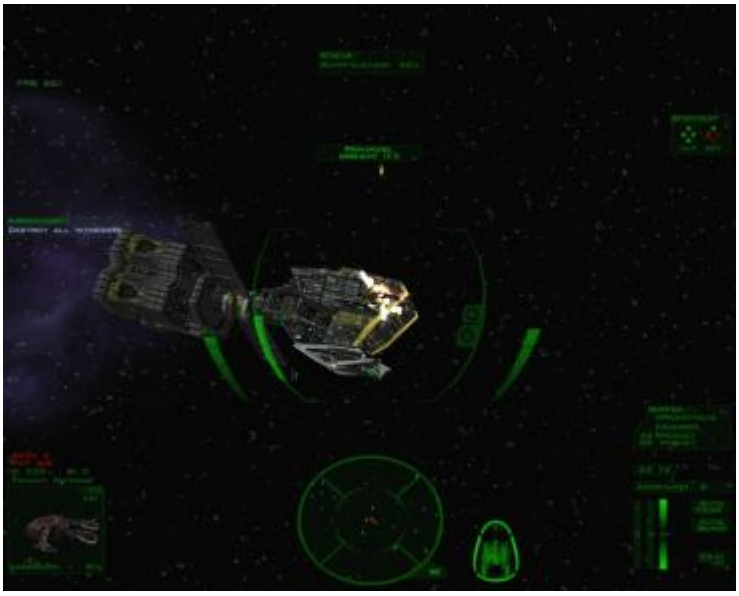
Obwohl ein paar neue Schiffe und Waffen Einzug gehalten haben, hat sich gegenüber dem Hauptprogramm eigentlich nichts wesentliches geändert.
Die Komplettlösung basiert auf dem leichten und mittleren Schwierigkeitsgrad (je nach Mission) und der deutschen Version 1.06. Die Screenshots wurden später nochmal neu mittels Freespace2Open-MOD „FreespacePort“ bei einer Auflösung von 1280×1024 und 8xS AA sowie 8x AF gemacht und später auf 720×576 heruntergerechnet!

Hier finden Sie die komplett durchgespielt Kampagne als RAR-Archiv Fügen Sie die folgenden 3 Dateien einfach dem Single-Unterordner Ihres Players-Verzeichnisses hinzu und Sie können auf die komplette Kampagne des Spielers „Solution“ zurückgreifen.

Players.RAR (3 KB)

---

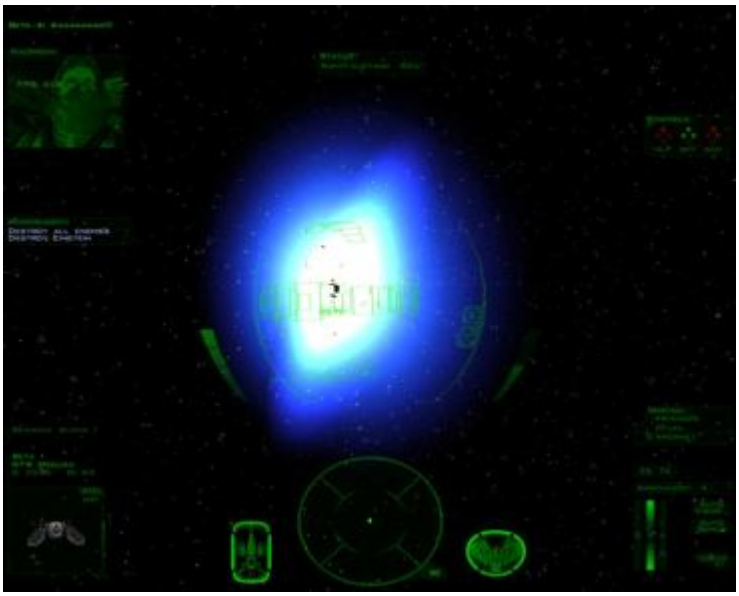
## Mission 1: Bringt alle Stimmen zum Schweigen



Zuerst sollte man seinen Wingman den Befehl geben, alle Gegner anzugreifen. Während sich also Ihre Kollegen um die Jäger kümmern, visieren Sie Aries 1 an und greifen vorsichtig an. Solange Sie alleine gegen den Transporter vorgehen müssen, sollten Sie keine waghalsigen Manöver versuchen und immer schnell aus der Reichweite des Transporters fliehen, wenn die Schilde zusammenbrechen. Sind die Wingmen dann mit den anderen Gegnern fertig, sollte man alle Wingmen auf Aries 1 hetzen.
Übrigens: Aries 2 kann man nicht erreichen, achten Sie deshalb gar nicht auf ihn!
Anschließend sollte man sich Aries 3 widmen. Folgen Sie dem Flüchtling per Nachbrenner. Er wird sich der Kommunikationsstation nähern und an diese andocken. Versuchen Sie deshalb so schnell wie möglich den Transporter abzuschießen, sonst schickt er eine Nachricht ab und die Mission ist gescheitert.
Sollte man Aries 3 erst nach dem Andocken an das Forschungsschiff zerstören können, sollte man sich sofort zurückziehen, denn das Schiff wird trotz geringer Beschädigungen explodieren.

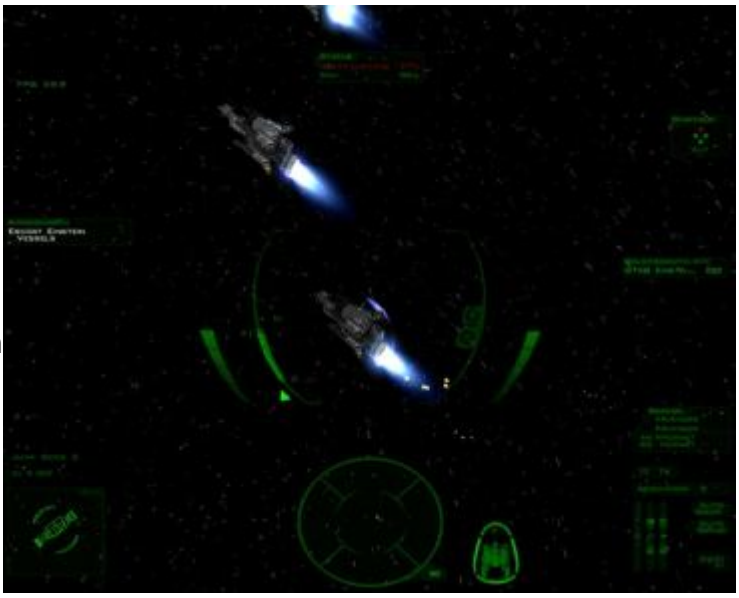
Hat man dann beide Aries-Schiffe zerstört muss man sich schnell dem Transporter PVT PISCES widmen bzw. ihm die Wingmen hinterher schicken, da man mit Aries 3 meist alleine fertig wird. Erst ist ebenfalls auf der Flucht und muss deshalb auch schnellstens ausgeschaltet werden.
Da seine Triebwerke bereits beschädigt sind, sollte man sich auf diese konzentrieren.
Hat man dann alle Gegner vernichtet und bleibt noch etwas im System, taucht bald die Intreped auf und verlangt Aufklärung, was die Mission dann natürlich noch zum Scheitern bringt, so dass man sich nach erfolgreicher Arbeit sofort absetzen sollte um die 5-Minuten-Marke nicht zu überschreiten...
Vor der Mission empfiehlt es sich je nach Schwierigkeitsgrad alle Wingmen mit dem einem Ulysses-Jäger ausstatten.

## Mission 2: Die Jagd



Obwohl im Briefing nur von zwei Kreuzern gesprochen wurde, bekommen Sie es jetzt gleich mit vier Stück zu tun. Halten Sie also Ihre Wingmen um sich, während Sie den Bombern die Jäger vom Hals halten und sich so von einem Großkampfschiff zum nächsten durcharbeiten.
Mitten im Gefecht bzw. nach Vernichtung des dritten Kreuzers erreicht einem dann die Nachricht, dass ein ein Forschungsschiff („Einstein“) ins System gesprungen ist.
Nach der Zerstörung der restlichen Vasudaner (inklusive Geschütze bei den Containern!) begibt man sich dann zum Forschungsschiff und nimmt es auseinander. Machen Sie sich jedoch auf eine gigantische Schockwelle gefasst und ergreifen Sie schnellstmöglich die Flucht.
Mit dem Nachbrenner sollte die dann auch kein allzu großes Problem darstellen, da die Explosion etwas länger als üblich auf sich warten lässt und man sicherheitshalber den Fangschuss eh aus größerer Entfernung abgeben sollte.
Hat man sich jedoch für einen Bomber entschieden, sollte man die gesamte Energie auf die Triebwerke übertragen (Standard: Bild auf-Taste) und Schub geben oder einfach den Wingmen den Angriff überlassen und aus sicherer Entfernung (~ 4000m) zusehen.

## Mission 3: Geister



Folgen Sie den Kapseln, bis auf neun Uhr die ersten Shivaner auftauchen. Während des Kampfes wird ein Großkampfschiff auftauchen und ich kann es Ihnen ja schon mal sagen: Es ist nicht das Richtige!
Trotzdem können Sie nichts tun bzw. sollten das auch einfach machen, denn die „Unbekannten“ kümmern sich um die Kapseln. Nachdem alle Shivaner vernichtet wurden, heißt es warten. Die eine Fluchtkapsel wird von dem unbekannten Schiff aufgenommen, man kann nichts dagegen tun.
Erst als der richtige Träger, die Myrmidon, dann auftaucht fliegt der andere auf und verzieht sich dann auch gleich. Die Jäger, die zuerst zur Unterstützung Ihres Geschwaders ausgerückt sind, wenden sich nun gegen Sie. Das Problem liegt darin, dass Sie nicht zu erfassen sind, d.h. wie in den ersten Missionen des Hauptprogramms muss man die Gegner ohne Zielerfassung erledigen.
Sind dann alle ausgeschaltet wartet man nur noch, bis die Kapsel an Bord der Myrmidon ist, die dann auch direkt springt...

## Mission 4: Auf dem Flug

Bleiben Sie erst mal in der Nähe der Ratna und geben Sie allen Wingmen den Befehl diese zu verteidigen.
Den auftauchenden Feinden fliegt man dann stets schnellstens entgegen, eine Umverteilung der Energie ist für diese Flüge sinnvoll.
Nach einigen Jägerangriffen kommen dann auch einige gefährliche Bomber herbei. Fast noch gefährlicher sind jedoch die drei vasudanischen Bomber, die kurz darauf auftauchen und sich recht bald als Hammer of Light enttarnen und angreifen.
Diese müssen schnellstens vernichten werden, da sie sich recht nahe an das Ziel „heranschleichen“ und direkt mehrere Raketensalven starten! Bleiben Sie daher möglichst in deren Nähe bis sie als Feinde deklariert werden.
Solange Sie mit der Zerstörung der Bomber schnell fertig werden, sollten auch die restlichen Jäger, die später noch auftauchen, kaum an die Ratna herankommen können, so dass die Reparaturen recht ungehindert vonstatten gehen können bis das Schiff dann aus dem System springt.

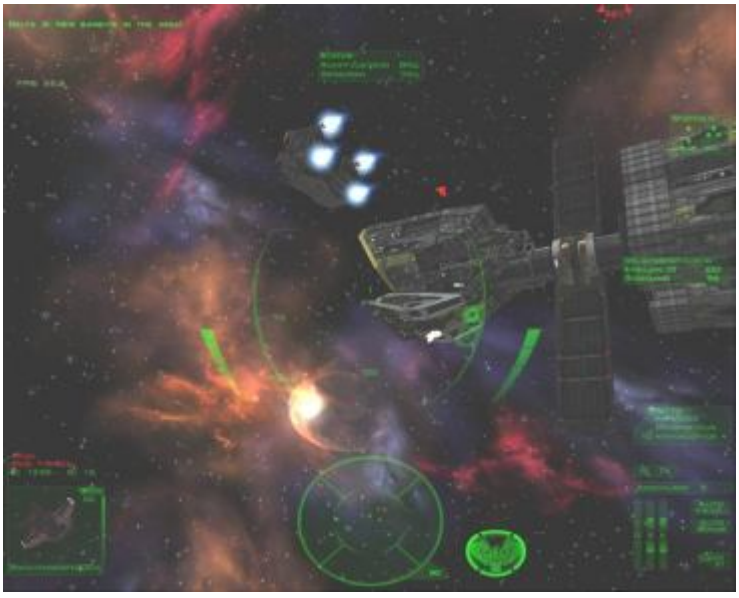
## Mission 5: Hellfire

Fliegen Sie auf den Konvoi zu und geben Sie Ihren Wingmen den Befehl, alle Gegner anzugreifen. Zuerst müssen die zahlreichen Jäger, die in Formation auf Sie zukommen, abgeschossen werden, sonst werden es die Bomber im „Kreuzfeuer“ der Kreuzer schwer haben.
Sind alle Jäger vernichtet, stürzt man sich immer auf den Kreuzer, der dem Warp-Punkt bereits am nächsten ist.
Alle Gegner zu zerstören sollte dann kein großes Problem sein, da man zahlenmäßig deutlich überlegen ist!



## Mission 6: Geheime Bergung

Vor Missionsstart sollte man unbedingt alle Schiffe austauschen!
Diesmal wird es richtig schwierig, wenn man das primäre Missionsziel erreichen will. Während man die Wingmen zum Schutz des Forschungsschiff abstellt, kümmert man sich selbst um die Jäger.
Sobald der Transporter dann auftaucht, gibt man Geschwader Alpha den Befehl den Transporter zu beschützen, während man Geschwader Delta alle Gegner angreifen lässt. Man selbst fliegt nun zur Ptah und sucht am vorderen Teil des Schiffes einen Geschützturm.
Zerstören Sie diesen, ich bin mir zwar nicht sicher, ob das etwas bringt, aber im Debriefing wird einem das empfohlen (wenn die Mission gescheitert sein sollte).



Danach widmet man sich wieder den Jägern, die immer zahlreicher erscheinen. Das gefährliche daran ist, dass diese in einer Dreier-Formation auf den Transporter zufliegen und diesen mit Raketen und Lasern stark beschädigen.
Versuchen Sie deshalb so früh wie möglich diese Formationen zu zerschlagen und die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Dieses Spielchen muss man eine Zeit lang durchziehen, bis das Gespann aus Transporter und Forschungsschiff aus dem System springt. Sollte der erste Transporter vernichtet werden, kommt ein Zweiter. Wird auch dieser vernichtet muß man das Forschungsschiff vernichten.
Ist das Forschungsschiff in Sicherheit oder zerstört, sollte man so schnell wie möglich aus dem System warpen, denn die Gegner sind diesmal in krasser Überzahl, so dass eine Zerstörung der Ptah fast ausgeschlossen ist. Geben Sie dazu einfach schnellstens volle Energie auf die Triebwerke um vor den Feinden fliehen zu können. Hat man gute 2000m Abstand zwischen sich und dem nächsten Feind gebracht kann man recht gefahrlos den Sprungantrieb aktivieren.

## Mission 7: Schutzmantel und Dolch



Achtung: Gleich nach Missionsstart kann es passieren dass Sie mit einem Asteroiden zusammenstoßen. Dies geschieht zwar nur selten, kann dann aber den eigenen Jäger beschädigen.
Nach dem schnellen Ausweichmanöver bleibt man dann beim Warp-Punkt. Die schon bald auftauchenden Gegner werden von den Wingmen bekämpft, da es hauptsächlich langsame Bomber sind. Man selbst wartet inzwischen auf die Ankunft der Transporter und ich kann es Ihnen bereits voraus sagen: Der Transporter Ioata 7 (Pandarus) ist ein Maulwurf, versucht mit einem Container auffällig in "den Raum" (nicht Richtung Sprungpunkt!) zu entkommen und muss nach dem scannen vernichtet werden, bevor er mit einem Frachtcontainer wegspringen kann.
Nachdem dieser Intrigant entdeckt und vernichtet worden ist, muss man noch die restlichen Transporter dieses Konvois scannen und kann sich dann erst um die Shivaner kümmern.
Etwas später kommt dann der zweite Transportertrupp und auch diesmal sind einige Betrüger darunter. Diesmal sind es zwei Transporter (Aegis und Persephone oder Dyonisus, scheint also zu wechseln) die es zu entlarven gilt. Sind auch die und die restlichen Shivaner vernichtet muss man wieder die restlichen Transporter vernichten und dann am besten zum Warppunkt zurückkehren.
Nun sollte bald das Bombergeschwader auftauchen. Ziehen Sie Ihre Wingmen zurück (Formation einnehmen) und geben Sie dem Bombergeschwader den Befehl die Station anzugreifen. Vom Sprungpunkt aus kann man dann die gigantische Explosion genießen.
Übrigens: Der kleine Kreuzer vor der Station wird nur geringfügig beschädigt und wird nicht zerstört.

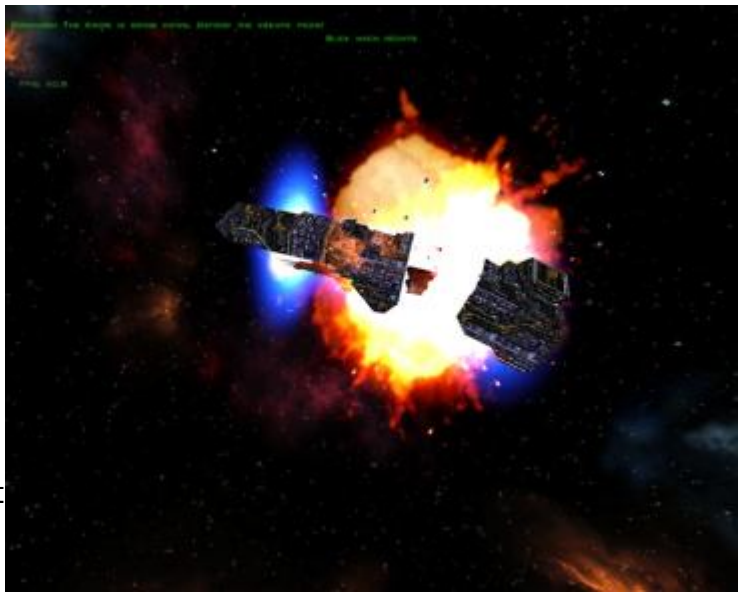
## Mission 8: Feld der Zerstörung



Wie in einer der ersten FreeSpace Missionen muss man auch hier wieder Asteroiden zerbröseln und dabei auch den ein oder anderen Shivaner ausschalten. Meiner Erfahrung nach sind die weiß markierten Asteroiden welche, die mit den Schiffen zusammenstoßen könnten.
Die Roten hingegen werden auf jeden Fall mit den Schiffen kollidieren!
Sollte diese Vermutung nicht ganz stimmen, erbitte ich eine Berichtigung!
Das Problem bei dieser Mission liegt darin, dass die Shivaner dem Konvoi nicht direkt gefährlich werden. Sie lenken nur die Waffen der Schiffe ab, so dass diese nicht mehr die Asteroiden abschießen. Also sollte man die

Shivaner schnellstmöglich ausschalten bzw. nur ein oder zwei abschießen und sich dann sofort wieder dem Konvoi widmen, der sonst bei dem "Asteroiden-Input" ganz schnell zerbröselt wird.
Übrigens: Sobald der Transporterkonvoi die sichere Zone erreicht hat, bekommt man die Nachricht vom Erfolg. Im Eifer des Gefechts übersieht man diese Meldung allerdings leicht. Kontrollieren Sie deshalb von Zeit zu Zeit, ob sich die Transporter noch bewegen. Stehen diese still und schießen nur noch auf Asteroiden ist die Mission zu Ende und man kann aus dem System springen, was einem so nicht direkt mitgeteilt wird, so dass man auch annehmen könnte es passiert noch was.
Das ist jedoch nicht der Fall. Durch den weiterhin enormen Asteroidenbeschuss wird lediglich der Konvoi weiter ramponiert und somit die schon erfolgreiche Mission noch „torpediert“!

## Mission 9: Exodus



Gleich nach der achten Mission gehts wieder ins Cockpit. Man kann leider weder Schiff noch Bewaffnung wählen.
Gleich nach der Ankunft fliegt dan auch schon wieder ein großer Pott in die Luft. Das Missionsziel: Zerstören Sie alle gegnerischen Geschwader und schützen Sie die Kapseln. Leider kann man das Geschwader Buri aber nicht zerstören. Kurz nach der Explosion der Krios verschwindet dieses Geschwader wieder, man kann höchstens einen Bomber abschießen!
Also bleibt man lieber in Sicherheit und widmet sich nach der Explosion den beiden anderen Geschwadern bzw. bleibt erstmal in der Nähe der Kapseln und attackiert dann Jäger, die diese anfliegen bzw. angreifen. Anschließend fliegt man dann mit Volldampf Richtung Sprungpunkt. Hier tauchen dann ein Kreuzer und mehrere Jäger auf, die die Kapseln „abschlachten“ wollen. Versuchen Sie zuerst so schnell wie möglich die Jäger zu vernichten und lenken Sie dann das Feuer des Kreuzers auf sich. Mit Hilfe Ihrer Wingman sollte es möglich sein, den Kreuzer zu vernichten, ohne allzuviele Kapseln zu verlieren und selbst draufzugehen.
Klappt das nicht so recht sollte man die verbliebenen Wingmen den einzelnen Kapseln zur Verteidigung zuweisen. Mehr kann man hier dann leider nicht machen, denn die Verteidigung der Fluchtkapseln ist etwas Glückssache!

## Mission 10: Die Rückkehr zu Ross 128

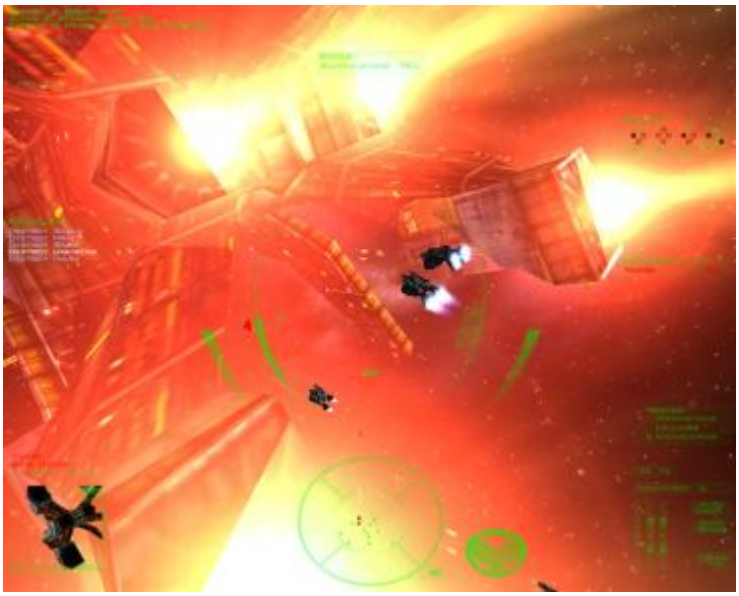
Vor der Mission sollte man ein Geschwader mit Bombern ausstatten, denn die Mission verläuft nicht wie geplant. Statt Wracks zu inspizieren trifft man auf zwei terranische und einen shivanischen Kreuzer, die sich mit Jägerunterstützung bekriegen.
Damit die zahlreichen Jäger schneller zerstört werden, sollten Sie allen Wingman den Befehl geben die drei Kreuzer zu ignorieren. Hat man dann alle Jäger vernichtet kümmert man sich nach und nach um jeden Kreuzer einzeln. Zuerst sollte man dabei die beiden GTI-Schiffe angreifen, da diese am leichtesten zu zerstören sind.

Alternativ dreht man nach dem Start direkt ab und befiehlt die Wingmen in Formation. Halten Sie sich dann in sicherem Abstand aus dem Geschehen heraus und verteidigen Sie sich nur, falls Sie attackiert werden. Ansonst wartet man den Kampf ab und greift erst ein, wenn sich die Feinde schon gut dezimiert haben und die Kreuzer kurz vorm Auseinanderfallen sind.

## Mission 11: Das Warten

Nach einiger Zeit taucht der shivanische Konvoi auf.
Zuerst sollten Sie Ihren Wingman den Befehl geben, die Transporter zu ignorieren und die restlichen Schiffe anzugreifen.
Zerschießen Sie so schnell wie möglich alle Jäger und geben Sie Ihren Kollegen dann den Befehl den Kreuzer anzugreifen. Man selbst widmet sich nun den Transportern.
Zielen Sie nur auf die Transporter selbst und nicht auf die Frachtcontainer. Wichtig ist, daß Sie möglichst alle noch vor dem Warppunkt zumindest deaktivieren. Hilfreich sind dabei natürlich spezielle Primärwaffen bzw. Disruptor-Raketen.
Sobald die Transporter dann explodieren werden die Container abgesprengt und von den eigenen Transportern aufgenommen.

## Mission 12: Aufgedeckte Geheimnisse



Nun wirds wirklich schwer. Fliegen Sie unbedingt den Bombern voraus, damit möglichst kein Bomber vernichtet wird.
Während man sich um die gegnerischen Jäger kümmert, beschäftigen sich die Bomber mit der Station. Achten Sie unbedingt darauf nicht von der Explosion beschädigt zu werden und ziehen Sie sich rechtzeitig zurück.
Die an den anderen Seiten flüchtenden Transporter und später die Fluchtkapseln kann man ruhig ignorieren. Am besten geben Sie nach der Zerstörung der Station allen Schiffen, inklusive der eingetroffenen Verstärkung den Befehl alle Schiffe anzugreifen.
Man selbst sollte sich nur um die ständig auftauchenden Jäger kümmern, die in einem schier endlosen Strom aus Station und dem unbekannten Schiff kommen und nur durch die Vernichtung der jeweiligen „Quelle“ aufzuhalten sind.
Diese Plage im Rahmen zu halten erfordert sehr viel Aufmerksamkeit und kann durch die Wingmen nur sehr schlecht übernommen werden, so daß man sich am besten wirklich selbst nur um die feindlichen Jäger kümmert und nicht selbst einen Bomber fliegt.
Dabei sollten Sie aber auch so oft wie möglich im Vorbeiflug auf das unbekannte Schiff schießen. Mit etwas Glück fliegt dann der ganze Riesenpott in die Luft und man kann mit einer Rekordabschussquote zurückkehren.
Sollte das selbst nach mehreren Versuchen nicht klappen, kann man noch einen etwas schmutzigen Trick anwenden:

Zuerst müssen dazu die Maschinen des Schiffs ausgeschaltet werden, am besten schickt man alle vorhandenen Schiffe auf dieses Ziel bzw. meist attackieren die neu eingetroffenen Bomberverbände eh schon von sich aus zuerst im Antriebsbereich.
Danach fliegt man selbst unter das Schiff und sucht sich hier irgendwo eine kleine Nische, wo man von den zahlreichen aussschwärmenden Jägern nicht erwischt wird. Nun heißt es ruhig bleiben. Am besten legen Sie irgendeinen festen Gegenstand auf die Feuer-Taste und schalten die Boxen aus, denn mit den Bordwaffen wird es wirklich fast ewig dauern, selbst wenn man die Zeitkompression aktiviert.
Nach einiger Zeit dürfte der ganze Riesenpott durch Ihren andauernden Laserbeschuss zerfallen, deshalb sollte man von Zeit zu Zeit mal nach dem Spiel sehen. Sobald der Kahn nämlich in die „Luft“ geht muß man so schnell wie nur möglich wegfliegen. Hauen Sie deshalb schon kurz vor der Zerstörung alle Energiereserven auf die Triebwerke und sausen Sie davon.

---

| **Text** | A. Neumann (2001 & 2008) |
|---|---|
| **Screenshots** | A. Neumann (2008) |
| **Savegames** | A. Neumann (2008) |

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/freespacest?rev=1411815264**

Last update: **2014/09/27 10:54**