G-Police



Die Lösung basiert auf der deutschen Version 1.19. Die Screenshots wurden mit FRAPS 2.3.1 auf einem Athlon XP 2400+ und einer GeForce4 Ti 4400 bei 8-fachem anisotropen Filter und 4X (9-tap) Antialiasing gemacht.

Nachfolgend biete ich einige Savegames zum Download an, die zwar in der Größe extrem kompakt sind, aber durch die Begrenzung der Savegames im Spiel selbst eben nur einen Teil der Missionen abdecken. Entpacken Sie die Datei einfach in Ihren G-Police-Ordner und sichern Sie dabei eine eventuell vorhandene Datei, die sonst verloren geht!

Save.RAR (0.4 KB)

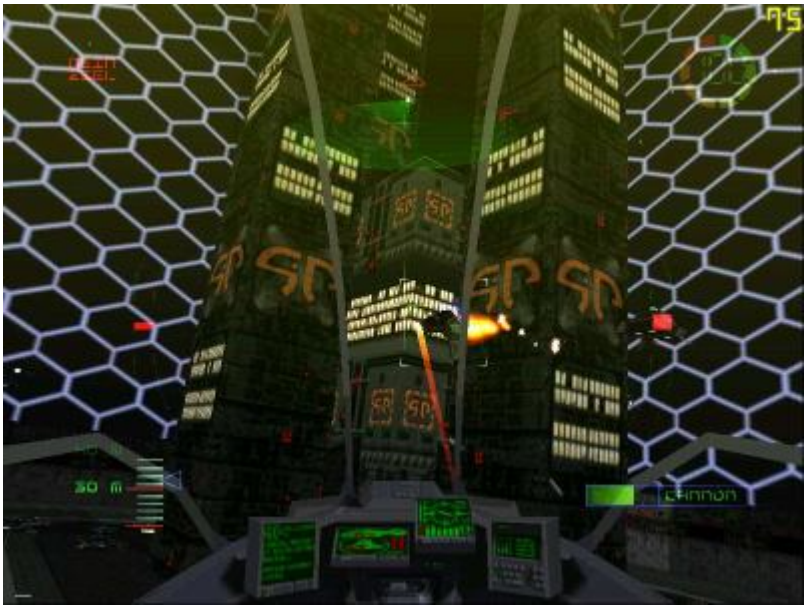
Kapitel 1

Mission 1:



Nach dem Start fliegt man durch den nahen Tunnel (roter Pfeil beim Radar zeigt immer den Weg zum nächsten Ziel!) zum anliegenden Sektor (Egdir). Dort wird man dann auch direkt angegriffen. Da man jedoch überhaupt keine Infos zum Angreifer bekommt, sollte man diesen einfach und schnell abschießen und durch den nächsten Tunnel zum Raumhafen (Devorr) fliegen!
Dort findet man in der hinteren Ecke die zu scannenden Container. Einer der hinteren enthält dann auch das gefährliche Zeugs. Sobald man es entdeckt hat, muss man einfach nur noch etwas warten bis einige Streifenwagen herbeikommen.
Nun gilt es zum anfänglichen Sektor zurückzufliegen, wobei man auf dem Weg dorthin von weiteren Gegnern attackiert wird!
In Mitsina angekommen muss man vier Laster scannen, wobei man aber auch hier wieder von einigen Gegnern attackiert wird, die man immer direkt abschießen sollte!
Der vierte Laster ist dann auch endlich der Gesuchte und eröffnet nach der Identifikation sofort das Feuer aus einer Art Flakgeschütz!
Kurz danach erhält man jedoch auch die Information, dass die Bodentruppen im Raumhafen angegriffen werden, so dass man sofort dorthin düsen sollte, sonst sind die Bodentruppen verloren!
Hat man die beiden Flieger im Raumhafen abgeschossen, kehrt man wieder nach Mitsina zurück, wo man dem Laster mit dem Geschütz den Rest (bevorzugt mit Raketen!) gibt! Fertig.

Mission 2:



Schon kurz nach Missionsbeginn wird der Konvoi von Gegnern attackiert, so dass man schnell handeln muss. Achten Sie dabei aber darauf, nicht auf Konvoi-Fahrzeuge und zivile Fahrzeuge zu schießen!
Vor dem Tunnel wird der Konvoi dann von größeren Gegnern attackiert, die deutlich schwerer abzuschießen sind!
Interessanterweise werden vorbeifahrende Fahrzeuge durch die stehende Kolonne einfach zur Explosion gebracht, was zunächst recht verwirrend sein kann!
Da diese jedoch nicht auf Ihre Statistik in Sachen ziviler Opfer niederschlagen, kann man das seltsame Geschehen einfach ignorieren!
Sobald man die beiden Angreifer abgeschossen hat, wird der Tunnel freigegeben und man kann

mitsamt dem Konvoi hindurch jagen.
Weiter hinten findet man dort eine Art Parkgebäude, das von festen Geschützen verteidigt wird. Schießen Sie diese am besten so schnell wie möglich mit ungelenkten Raketen ob, so dass man dann den beiden flüchtenden Fahrzeugen folgen kann, die man mit dem EEP lahmlegen muss!
Sobald diese von Polizeifahrzeugen gestellt wurden ist die Mission gewonnen.

Mission 3:



Die erste, etwas tückische Mission.
Folgen Sie zunächst dem Schweber in gebührendem Abstand zum Tunnel. In der nächsten Kuppel wird man von zwei Gegnern attackiert.
Diese muss man nun verdammt schnell ausschalten, was mit Infrarot-Raketen am besten funktioniert. Behalten Sie dabei den Schweber im Auge, denn er wird sehr bald durch den hinteren Tunnel weiterfliegen. Ist man zu lange im Kampf gefangen, entkommt der Schweber und die Mission ist verloren!
Lassen Sie daher lieber einen Gegner einfach zurück und folgen Sie dem Schweber, bevor die ganze Mission verloren ist. Das Sekundärziel, die Vernichtung aller Gang-Schweber, kann dann natürlich nicht mehr erreicht werden.
In der nächsten Kuppel folgt man dem Schweber bis zur ersten „Parkposition“. Sobald er sich hier wieder davon macht, muss man mit einem (verdammt pixeligen) Flare die Position markieren.
Im Folgenden wird man erneut von einigen Gegner attackiert, die man wieder recht schnell ausschalten sollte, da man auch die zweite Landeposition markieren muss.
Zuletzt fliegt der Gegner zu einer Art Lagerhalle, wo dann plötzlich feindliche Gleiter herauskommen, die man natürlich ebenfalls abschießen muss. Zusätzlich versucht der Verdächtige zu fliehen, weshalb man den (recht harten!) Auftrag bekommt seinen Gleiter abzuschießen!
Hat man alle Flieger abgeschossen, muss man nur noch auf die Bodentruppen warten.

Mission 4:



Direkt nach dem Start wird man auch schon von einigen Banditen attackiert - übelster Zustand hier!
Fliegen Sie anschließend zur nächsten Kuppel, wo man den Wingman trifft, der einem dann auch gleich wieder beim Abwehren einiger Gegner helfen muss! Gemeinsam fliegt man schließlich zum Raumhafen, wo schon gleich die nächsten Gegner umher schwirren! Hier gilt es Teamarbeit zu leisten! Während der Wingman die fliegenden Gegner attackiert muss man selbst vier Laster angreifen, die allesamt mit einem schweren Geschütz bestückt sind, das selbst die schweren Schilde des Transporters schnell knacken kann!
Wählen Sie deshalb am besten direkt die ungelenkten Raketen und halten Sie Ausschau nach den Lastern oder besser noch dem Transporter! Hat man einen Laster gesichtet, sollte man sofort das Feuer eröffnen, da man damit direkt das Feuer auf sich selbst zieht und den Transporter so entlastet! Bleiben Sie dann beim Transporter bis alle vier Laster vernichtet wurden. Herbeifliegende Gegner kann man dabei natürlich auch unter Beschuss nehmen, damit der Wingman nicht zu viel arbeiten muss.
Sobald der Transporter sicher beim Nav-Punkt gelandet ist, gilt die Mission als gewonnen.

Mission 5:



Sie starten hier schon im Raumhafen. Fliegen Sie deshalb einfach sofort zur Präsidentenlimousine, die auch direkt massiv angegriffen wird. Tun Sie Ihr Bestes um die Angreifer so schnell wie möglich auszuschalten!
Nach dem Angriff fährt der Konvoi los und man muss bald weitere Flieger und eine Straßensperre vernichten. Letztere nimmt man am besten mit zahlreichen ungelenkten Raketen unter Beschuss, die die Fahrzeuge recht schnell wegpusten und auch gegen die Geschütze recht effektiv sind!
Bleiben Sie dann bei der Limousine auf Ihrem Weg durch die nächsten Kuppeln und wehren Sie Angreifer ab.
In der letzten Kuppel vernichtet man eine zweite, noch größere Straßensperre und bleibt schlussendlich beim Wagen bis dieser das Krakov-Gebäude erreicht hat.

Kapitel 2

Mission 6:



Diese Mission kann echt verdammt schwer sein - man braucht nämlich ein verdammt gutes Timing!
Fliegen Sie nach dem Start sofort mit vollem Schub zum nächsten Sektor, wo man nach links hin den ersten Roboter findet. Wie bereits im Briefing erwähnt sind diese Dinger mit einem gefährlichen Laser ausgestattet, dem der Havoc nicht lange widerstehen kann - versuchen Sie deshalb immer so wenige Treffer wie nur irgendwie möglich abzubekommen!
Da der Flieger nicht zur Seite fliegen kann, muss man sich mit Auf- und Abfliegen begnügen um den Schüssen zu entkommen, denn nur wenn man schnell und einigermaßen zielsicher feuert kann man die Mission schaffen!
Den ersten Roboter greift man am besten mit den ungelenkten Raketen an, von denen man glücklicherweise recht viele hat. Sobald der erste Gegner entwaffnet wurde sollte man sich sofort dem Zweiten annehmen, da dieser ein regelrechtes Blutbad im nicht regulierten Verkehr anrichtet!
Dies ist dann auch das größte Problem, denn man kann kaum aus größerer Entfernung zuschlagen ohne den zivilen Verkehr stark zu beeinträchtigen!
Versuchen Sie deshalb mehrfach über den Roboter hinwegzufliegen und dabei möglichst viele Raketen abzufeuern.
Zusätzlich sollte man den Wingman erneut zum Angriff abstellen!



Durch die ungünstige Position wird man diesen Kampf jedoch kaum ohne größere Schildverluste bestreiten können, da zu allem Unglück auch noch einige normale Flieger auftauchen, die es auf Sie abgesehen haben!
Sobald alle Gegner vernichtet wurden muss man dann auch schon mit Vollgas zum nächsten Sektor fliegen, wo ein Nanosoft-Gebäude von einigen Fliegern und einem nicht erwähnten Roboter angegriffen wird! Schießen Sie zuerst die Flieger ab, damit Sie den Roboter ungestört attackieren können.
Hat man bereits mehr als 50% der Schilde verloren, sollte man die IR-Raketen zum Vernichten des Roboters einsetzen!
Sobald man jedoch die Flieger abgeschossen hat, erhält man einen Hilferuf vom HQ, so dass man sich beim Abschießen des Roboters nicht zu viel Zeit lassen darf!
Zurück im Loni-Sektor findet man dann gleich zwei Roboter vor, die wieder durch den massiven

Verkehr nur ungünstig zu bekämpfen sind! Sollten noch ferngelenkte Raketen übrig sein, setzt man diese am besten auf die Roboter an indem man möglichst nahe am Boden, aus mittlerer Distanz, diese zündet!
Ansonsten fliegt man zuerst zur Aufladestation, wo man einmal neue Raketen erhält und die Schilde aufgebessert werden (außer man wird während dem Nachladen beschossen!).
Mit den ferngelenkten Raketen sollte man dann einen Roboter einigermaßen sicher abschießen können, so dass man gegen den Anderen relativ leichtes Spiel haben sollte (zusammen sind die beiden verdammt gefährlich!).

Mission 7:

Direkt nach dem Start kommen schon die ersten drei Shuttles um die Ecke, die man dann schnellstmöglich mit dem EEP lahmlegt, so dass man sich komplett den angreifenden Gegnern widmen kann.
Diese kommen diesmal mit Fliegern und mit Motorrädern, so dass man recht viel zu tun haben wird!
Sind alle erledigt fliegt man zur nächsten Kuppel, wo weitere Shuttles still gelegt werden und schließlich erneut zahlreiche Angreifer zu Land und zu Luft abgewehrt werden.



Mission 8:

Nach dem Start fliegt man zur nächsten Kuppel.
Das dortige Gelände ist jedoch nicht in etwa ein abgeschlossenes Areal, sondern einfach nur einige Gebäude, zwischen denen der Verkehr zahlreich umher schwirrt!
Sie müssen deshalb beim Bekämpfen der zahllosen Motorräder und Flieger recht vorsichtig vorgehen, sonst steigen die zivilen Verluste in ungeahnte Höhen!



Generell sollte man sich zuerst den Motorrädern annehmen, die man mit der Bordkanone recht gut kleinkriegen kann. Gegen die Flieger sind gelenkte Raketen recht effektiv, so dass man auch hier einigermaßen zurecht kommen sollte.
Zuletzt fliegt man dann zur dritten Kuppel, wo man einfach der Straße folgt und hinten in einer Schlucht die Basis der Gang findet.
Sobald man diese angreift, bevorzugt mit ungelenkten Raketen, starten die dortigen Flieger und der Laster auf der Straße packt ein Geschütz aus.
Wieder gilt es schlussendlich eine recht große Zahl von Gegner niederzumähen bevor die Mission geschafft ist.
Da man hier keine kritischen Ziele verfolgen muss, kommt es vor allem auf fliegerische Fähigkeiten und einen reichhaltigen Waffeneinsatz an!

Mission 9:



Fliegen Sie direkt nach Missionsbeginn zum angegebenen Navpunkt, wo man erst mal mit Hilfe einiger Verbündeter zahlreiche Gegner abwehrt.
Später bricht dann der „Zug“ aus dem Gebäude heraus und man sollte sich schon direkt den darauf montierten Geschützen annehmen, da sich die Wingmen um die beiden Flieger kümmern!
Versuchen Sie alle drei Geschütze schnellstmöglich zu vernichten. Im Folgenden muss man dann von den drei Lastenanhängern jeweils eine Bombe klauen (was im Briefing leider etwas anders rüber kommt) und diese anschließend in der Nachbarkuppel „wegschmeißen“.
Fliegen Sie dazu ganz nahe an den Zug bzw. an den jeweiligen Teil und bleiben Sie möglichst nah dran, bis im unteren Bildschirm die Nachricht eingeblendet wird, dass die Bombe an Bord ist. Fliegen Sie dann, wie bereits erwähnt, zur Nachbarkuppel, wo Sie die Bombe in Ihrem Waffenmenü auswählen und abschwirren lassen können. Was damit genau passiert scheint egal zu sein 😉
Drehen Sie dann sofort um und fliegen Sie wieder mit aktiviertem Nachbrenner zurück zum Zug, wo man am nächsten Anhänger die nächste Bombe aufnimmt.
Ignorieren Sie dabei möglichst die fliegenden Gegner und nutzen Sie immer den Nachbrenner um so schnell wie möglich zwischen Zug und Bombenabwurfstelle wechseln zu können, so dass man alle drei Bomben vom Zug geholt hat bis dieser die „bewaffnete Halle“ erreicht (hat nichts mit den

Geschützen der Halle zu tun, sondern vielmehr mit dem Zeitlimit!).
Nachdem man die dritte Bombe zur Detonation gebracht hat, kann man noch bei vorhandenem Spielraum die Gegner etwas dezimieren, bevor man sich dem Zug annimmt, wo man zuletzt den Triebwagen vernichten muss, der jedoch durchaus recht massiv gebaut ist!
Dieser darf den Tunnel zur anderen Kuppel auf keinen Fall erreichen, denn dort explodiert er und die Mission wäre gescheitert!

Mission 10:



Zum Abschluss des Kapitels gibt es nochmal eine richtige deftige Baller-Mission! Nach Missionsbeginn fliegt man dazu in Richtung des Tunnels, wo man die ersten normalen Gegner trifft, die aber schnell abgeschossen sind.
In der anderen Kuppel kommt dann bald das unbekannte Schiff herbei, das zu allem Übel noch einige normale Gegner im Schlepptau hat. Lassen Sie die Wingmen am besten direkt das große Schiff attackieren und schießen Sie noch schnell einige der kleineren Gegner ab.
Anschließend nimmt man auch den großen Brocken ins Visier und feuert erst mal aus relativ sicherer Entfernung alle gelenkten Raketen ab, die schon mal richtig Schaden anrichten.
Dann greift man am besten zu den ungelenkten Raketen, fliegt näher ran und feuert beständig auf das Schiff (vornehmlich auf den unteren Teil, da oben schon mal eine Rakete „hindurch fliegt“!).
Natürlich muss man dabei massive Ausweichmanöver nach oben und unten fliegen, sonst wird man von den schweren Lasern schnell zurecht gestutzt!
Sobald der dicke Brocken jedoch abgeschossen ist, gilt die Mission auch sofort als bestanden!

Kapitel 3

Mission 11:



Nach dem Start fliegt man mit aktiviertem Nachbrenner zur nächsten Kuppel, die man dann auch schnellstmöglich durchquert, so dass man in der Dritten schließlich die abgefeuerte Rakete antrifft.
Diese fliegt sogar noch eine kleine Rolle, trotzdem darf man absolut keine Zeit verlieren! Visieren Sie sie an und feuern Sie am besten so schnell wie möglich alle ferngelenkten Raketen ab.
Diese können die Rakete jedoch nicht komplett vernichten, man muss dann noch mit einer anderen Waffe etwas nachsetzen um sie endgültig zu vernichten.
Anschließend kommt ein G-Police-Geschwader herbei, dass die Abschussbasis sucht. Man wird jedoch schon sehr bald von starken Gegnern attackiert, so dass man das Bombergeschwader eigentlich kaum retten kann! Sind alle Flieger abgeschossen muss man die mobile Abschussbasis selbst vernichten.
Diese wird jedoch von einigen wehrhaften Fahrzeugen verteidigt, so dass man mit allen verfügbaren Mitteln zuschlagen und dabei wieder massiv Ausweichmanöver fliegen muss, denn die geballte Feuerkraft der Gegner lässt die Schilde schnell dahinschmelzen!

Mission 12:



Wieder eine reine Ballermission! Fliegen Sie direkt zum ersten Nav-Punkt, wo man die angreifenden Flieger mit den ferngelenkten Raketen gut dezimieren kann. Die hinzustoßenden Feinde halten dann zwar etwas mehr aus, sind jedoch mit der „MIS-KYP“ auch recht gut kleinzukriegen (so lange man zielsicher ist!).
Sind alle Gegner abgeschossen geht es zum zweiten Nav-Punkt, wo man zuerst den Roboter vernichten sollte, was mit den „grünen“ Raketen auch wieder recht gut zu bewerkstelligen ist! Anschließend kümmert man sich um die Flieger und saust schließlich zum dritten Schlachtfeld.
Sind auch dort alle Gegner erledigt, ist die Mission gewonnen.

Mission 13:

Fliegen Sie nach dem Start schnellstmöglich zur „Eiskuppel“, wo man die ersten drei Geschütze findet, die man primär aufs Korn nehmen sollte, da sich die Wingmen recht annehmbar um die feindlichen Flieger kümmern.
Setzen Sie den Kanonen abwechselnd mit der Bordkanone und ungelenkten Raketen zu, wobei man aber Raketen möglichst zurück halten sollte, da gleich deutlich heftigere Gegner kommen, gegen die man sie brauchen wird!



Nach der Vernichtung der drei Kanonen, erledigt man dann noch schnell den ein oder anderen Flieger und schwirrt schließlich zur anderen Kuppel! Dort kreist über dem Forschungslabor von Nanosoft ein riesiges Schiff, das man nun schnellstmöglich abschießen muss!
Setzen Sie dazu erst mal die Wingmen auf das Ding an und greifen Sie selbst zu schweren Raketen (vornehmlich MIS-KYP oder MIS-FIRE), die Sie möglichst zielgenau anbringen sollten. Sind die Raketen verschossen, muss man meist noch einige Salven mit der Bordkanone abgeben bis der Kreuzer endgültig abstürzt!
Unterdessen kommen dann meist schon zwei weitere Kanonen in die Kuppel, die man auch noch abwehren muss. Da erst mal jedoch auch zahlreiche Bomber um das Forschungsgebäude kreisen, sollte man sich zuerst diesen widmen und mit den ferngelenkten Raketen die Zahl der Gegner schnellstmöglich verringern!
Lassen Sie sich damit jedoch nicht zu viel Zeit, denn die beiden Kanonen sind schnell am Gebäude und richten auch riesige Schäden an! Unglücklicherweise werden die beiden von drei Raketenpanzern begleitet, was den Angriff deutlich erschwert!
Da man jedoch leider nicht die Zeit hat, erst einmal diese zu neutralisieren, muss man direkt die beiden Kanonen ins Visier nehmen und den Panzern eben so gut es geht ausweichen!
Sollten nicht mehr allzu viele Gegner in der Luft sein, kann man auch noch die Wingmen zu Hilfe rufen, so dass man mit den beiden Kanonen fertig wird bevor diese das Gebäude vernichten können.
Sind beide Kanonen zerstört endet die Mission auch meist direkt!

Mission 14:



Nach dem Start fliegt man sofort der Kolonne hinterher, die gleich zur nächsten Kuppel „springt“. Dort wehrt man möglichst schnell die beiden um die Ecke kommenden Bomber ab und fliegt dann schon mal vor zur nächsten Kuppel, wo gleich zwei weitere Gegner angreifen. Diese kann man mit gelenkten Raketen schnell ausschalten, was auch recht wichtig ist, da sie direkt zur letzten Kuppel fliegen und dort den Konvoi angreifen!
Sind beide erledigt fliegt man zum Tunnel, der zur Krakov-Anlage führt. Dort lauert ein riesiges Gunship, das man unbedingt vernichten muss bevor der Konvoi kommt, denn dieser wird sonst verdammt schnell in seine Einzelteile zerlegt und die Mission wäre gescheitert!
Oft überlebt zwar ein Fahrzeug das Bombardement, doch dieses wird dann weiter hinten zerstört, so dass das Scheitern nur noch etwas hinaus gezögert wird!
Greifen Sie deshalb direkt zu den schwersten Raketen und setzen Sie das Gunship einem andauernden Bombardement aus bis es vernichtet wurde.



Dann fliegt man direkt weiter zur „Krakov-Kuppel“, wo man rechts und links des Tunnels zwei große „Parkplätze“ für Militärmaterial findet.
Werfen Sie auf jeden Platz eine der beiden Bomben ab, so dass der größte Teil der Maschinen vernichtet wird!
Bei den Fliegern muss man jedoch damit rechnen, dass nicht vernichtete Einheiten direkt starten und angreifen!
Mit denen sollte der Konvoi dann jedoch selbst fertig werden, so dass man sofort dem Notruf des Bombergeschwaders folgen kann. Verteidigen Sie die drei Bomber gegen die wenigen Gegner, bis sie die Krakov-Kuppel erreicht haben und dort endlich aktiv werden können.
Sie müssen nun noch verbliebene, parkende Militärfahrzeuge und die Einheiten bei der „Festung“ vernichten, erst dann ist die Mission gewonnen.

Mission 15:

Schon während dem Hochfahren des Havoc wird dieser angegriffen, was recht ärgerlich ist, da man sich noch nicht bewegen kann!



Die Angreifer richten jedoch keinen echten Schaden an, so dass man sich nach der Übernahme der Kontrollen wie üblich den beiden Gegnern widmen kann. Halten Sie sich dann an die Richtungsanzeige beim Radar um die nächste „Gefahrenstelle“ zu finden, da die gesamte Mission irgendwie recht schwammig ist (die Bodentruppe spaltet sich öfter mal auf, da ein einzelnes Fahrzeug aus irgendeinem Grund eine Extrarunde dreht und die Gegner ebenfalls an verschiedenen Orten und zu verschiedenen Zeiten auftauchen können!).
Nach der Abwehr der ersten Gegner fliegt man zur nächsten Kuppel, wo man zwei gefährliche Geschütze an der Einfahrt zum nächsten Tunnel vernichtet. Anschließend geht es wieder zurück zum Konvoi, bei dem man bis zu den nächsten Angriffen bleibt. Diese erfolgen durch neue, sehr gefährliche „Flugroboter“, die die leicht gepanzerten Konvoifahrzeuge sehr schnell auseinandernehmen, weshalb man die Angreifer sofort mit schweren Waffen bekämpfen muss!
Begleiten Sie den Konvoi anschließend zur nächsten Kuppel, wo man schnellstmöglich weitere Gegner abschießt und dann zum Krakov-HQ fliegt, wo man weitere Bodengeschütze vernichtet!
Sobald der Konvoi dann dort angekommen ist und etwas mehr als 50% der Daten „downgeloadet“ hat, versuchen drei Fahrzeuge zu entkommen. Schalten Sie sofort auf EPP um und legen Sie die drei Fahrzeuge schnellstmöglich lahm, denn gleichzeitig greifen noch einige Flieger von Nanosoft an! Diese, grün markierten, Gegner muss man nun wieder verdammt schnell vom Himmel holen. Setzen Sie dazu alle verbliebenen Raketen ein, da man vor allem gegen die beiden großen Schiffe ansonsten zu lange vorgehen muss!
Sind alle Nanosoft-Flieger vernichtet ist die Mission auch glücklicherweise sofort vorbei!

Kapitel 4

Mission 16:

Es erwartet Sie eine wilde Hatz zwischen drei verschiedenen Kuppeln, bei der man jede Menge Feinde niederkämpfen muss. Vom einfachen Jäger, über die schwer bewaffneten Bodenroboter bis zu den dicken Gunboats!
Sparen Sie nicht an Munition, denn nahe einem Tunnel findet man eine Nachladestation, die man aber erst nutzen sollte, wenn wirklich fast alle Raketen verschossen wurden!
Ansonsten bleibt hier nicht viel zu sagen, außer dass man wieder höllisch auf den Verkehr aufpassen muss, da die beiden Ziele inmitten der Stadt liegen und schwer frequentiert sind!



Mission 17:

Fliegen Sie sofort zur nächsten Kuppel und vernichten Sie dort die beiden Kanonen so schnell wie möglich, was mit den ungelenkten Raketen am besten klappt.
Danach widmet man sich den Bombern, die dem relativ schwachen Gebäude ebenfalls gut zusetzen können, so dass man auch hier nicht viel Zeit verlieren darf.
Anschließend düst man zur nächsten Kuppel, wo man ein Raketenfahrzeug am Boden vernichtet und dann eine weitere Bomberstaffel schnellstmöglich vom Himmel holt, was mit den zielsuchenden Raketen recht einfach ist.
Danach fliegt man durch eine weitere Kuppel zur dritten Station. Beim Durchflug wird man zwar von einer Staffel Jäger angegriffen, doch diese sollte man wenn überhaupt nur mit ein paar ziel suchenden Raketen abspeisen und dann schnell weiterfliegen.
Erstens folgen einem die Jäger, Zweitens muss man in der nächsten Kuppel schnell zwei angreifende Roboter neutralisieren, die sonst die Station zusammenschießen! Erst wenn diese beiden Roboter vernichtet wurden sollte man sich den zahlreichen Fliegern annehmen.
Abschließend fliegt man zur vierten Station, wo man nochmals einen Raketenpanzer vernichtet und einige Jäger abschießt.



Mission 18:



Zuerst fliegt man zur Nachbarkuppel, wo man Munition bei der Nachladestation aufnimmt (wie beim Aufmunitionieren rein fliegen!).
Mit dieser gestärkt fliegt man dann zur Einsatzgruppe, die von massiven Jägerverbänden attackiert wird.
Versuchen Sie hier die Gegner erst mal etwas zu dezimieren und schießen Sie dabei auch den großen Transporter ab.
Wenn die andauernden und niemals endenden Angriffe etwas abgeschwächt wurden muss man die Kiste bei den Bodenfahrzeugen absetzen (Kiste in der Waffenliste auswählen) und dann etwas warten.
Nach der Bestätigung der Versorgung begibt sich der Konvoi auf den Weg, wobei man ihn verteidigen muss, denn die endlosen Jägerschwärme setzen den Einheiten weiterhin nach!
Einige Kuppeln weiter hinten ist die Einsatzgruppe dann in Sicherheit und man muss zur Basis Nanosofts fliegen, wo man erneut auf zahlreiche Flieger und einige bodengestützte Geschütze trifft.
Schalten Sie zuerst Letztere aus und verschießen Sie dann alle verfügbaren Raketen um die zahlreichen Flieger vom Himmel zu holen. Sind alle erledigt kommt eine G-Police-Bombereinheit, die man zu den beiden Anlagen begleiten muss.
Während die Bomber den unteren Hangar vernichten, kann man selbst die obere Radareinrichtung zerstören, womit die Mission erfolgreich endet.

Mission 19:



Nach dem Start fliegt man durch den rechten Tunnel und wartet in der nächsten Kuppel beim Tunnel auf den Konvoi.
Sobald dieser eintrifft, greifen auch direkt Nanosoft-Flieger an. Wehren Sie schnellstmöglich die Bomber ab und widmen Sie sich erst dann den Jägern.
Sind alle erledigt fliegt man bis zur Zielkuppel, wo man erst mal eine Jägerstaffel abschießt, bevor man ein Leuchtsignal am Generatorkomplex anbringt.
Danach sollte man sich um die Flak-Geschütze kümmern, die allesamt sehr gefährlich sind und deshalb nur mit massiven Ausweichmanövern einigermaßen kleinzukriegen sind.

Sobald man jedoch die Nachricht bekommt, dass Nanosoft-Einheiten in die Kuppel eingedrungen sind, sollte man diesen sofort entgegenfliegen und die drei Raketenpanzer so schnell wie möglich von der Seite her angreifen (sonst behindert der Verkehr das Zielen zu stark!).
Sind diese vernichtet, kehrt man zum Generator zurück und hilft bei der Einnahme. Nachfolgend kommen noch einige gegnerische Flieger herbei, die man jedoch mit den zielsuchenden Raketen allesamt recht gut abschießen kann!

Mission 20:



Nach dem Start fliegt man bis zur Kuppel mit den ersten beiden Brücken, wo man eine kleine Nanosoft-Flotte findet.
Diese gilt es abzuschießen, bevor ein Schiff durch den Tunnel entkommen kann - lassen Sie sich also nicht zu viel Zeit mit den Jägern!
Anschließend wartet man bis die Bomberstaffel eintrifft, mit deren Hilfe man dann die beiden Brücken zerstört (die darüberfahrenden Zivilisten sind mal wieder völlig egal und diesen scheint der Beschuss der Brücke auch egal zu sein 😉
Fliegen Sie dann weiter zur nächsten Kuppel, wo man einen einsamen und wehrlosen Laster zerstört und anschließend weiter hinten ein Gunship vom Himmel schießt.
Bleiben Sie dabei natürlich wieder ständig in Bewegung, denn man wird hier noch zusätzlich von unten beschossen. Ist das große Schiff zerstört, muss man sich den zahlreichen Geschützen bei den drei Brücken widmen. Erst wenn alle an beiden Seiten vernichtet wurden kann man dem G-Police-Konvoi entgegenfliegen.
Dieser wird von zahlreichen Raketenpanzern verfolgt, die durch den massiven Verkehr leider nur schwer zu bekämpfen sind! Heben Sie sich deshalb bevorzugt die MIS-KYP-Raketen auf, mit denen man die Bodenfahrzeuge recht gut abschießen kann.
Haben Sie alle verschossen, sollten Sie nicht versuchen in der engen Schlucht durch Manöver irgendwie zu überleben, sondern zur Nachladestation vor den Brücken fliegen, wo man neue Raketen bekommt.
Ist der Konvoi auf der anderen Seite der Brücke angekommen und die Verfolger vernichtet (wieder darf keiner entkommen!), muss man wieder zum Tunnel fliegen, durch den man in diese Kuppel gekommen ist.
Hier kann man nun zwar nicht mehr durchfliegen, doch im Folgenden werden hier alle Gegner auftauchen, die man abschießen muss. Zuerst sind das einige Flieger, dann ein zweiter Konvoi, der auch von Raketenpanzern verfolgt wird.

Kapitel 5

Mission 21:



Sie bekommen hier den neuen Venom-Bomber zugeteilt, der dem Havoc deutlich überlegen ist, da vor allem die Kampfkraft stark gesteigert wurde. Primär können Sie sich nun über eine neue Standard-Kanone freuen, die nun doppelt so viel Schaden anrichtet!
Noch besser ist aber der Laser, der zwar durch seine hohe Feuerrate sehr schnell ohne Energie dasteht, doch aufgrund der guten Regenerationsrate macht das im Vergleich zum angerichteten Schaden eigentlich fast nichts aus!
Nach dem direkten Start (die „Boot-Sequenz“ des Havoc entfällt, Sie sind sofort mittendrin!) vernichtet man die umliegenden Bodengeschütze und zuletzt den Generator.
Danach geht es zur nächsten Kuppel, wo man weitere Geschütze findet, die diesmal aber noch von einigen Fliegern verteidigt werden. Sind alle vernichtet, muss man nur noch den Generator zerstören und dann wieder zur Bodeneinheit zurückkehren, die von einigen Nanosoft-Einheiten angegriffen wird. Sind diese abgewehrt geht es wieder zurück durch die freigekämpfte Kuppel zu einer kleineren Kuppel, wo man zahlreiche Geschütze vernichten muss, die an den drei Tunneln angebracht wurden. Kämpfen Sie sich im Folgenden dann bis zur Kuppel mit dem G-Police-HQ durch, wo man weitere Gegner abschießt und schließlich ein Signalfeuer absetzt.
Fliegen Sie dann zurück zum Konvoi und begleiten Sie diesen auf dem Weg zur Station. Hierbei muss man natürlich zahlreiche Angriffe zurückschlagen. Vor allem in der Zielkuppel greifen neben Bombern auch noch Bodentruppen an, man bekommt also mehr als genügend Ziele vor die Laser.
Sind alle Angreifer abgewehrt gilt die Mission als erfüllt.

Mission 22:



Absolut einfach! Fliegen Sie von Nav-Punkt zu Nav-Punkt und schießen Sie immer alle gegnerischen Einheiten ab. Lassen Sie sich dabei beim Wechseln der Kuppeln Zeit, damit sich Ihre Schild auch wieder aufladen können.
So lange man nicht zu schnell vorgeht oder sich von einer gegnerischen Staffel beim Schweben auf einer Position abschießen lässt, sollte hier absolut nichts schief gehen! Einfach nur etwas Spaß!

Mission 23:

Bleiben Sie zunächst beim Konvoi und fliegen Sie dann in der „Agrar-Kuppel“ den Angreifern entgegen. Zwar hat man diesmal nur den Havoc, doch dieser ist nun auch mit der Laserkanone ausgerüstet, so dass man die Flieger recht schnell zu Boden schicken kann!
Anschließend fliegt man direkt weiter zur Jumo-Kuppel, wo man der Hauptverkehrsader geradeaus folgt und dabei die Geschütze an den Brücken vernichtet. Kämpfen Sie sich bis zur hinteren G-Police-Station durch, wo man neben einem Kampfroboter noch zahlreiche Geschütze vernichten muss, die weitgehend am Gebäude selbst angebracht sind.



Achten Sie deshalb darauf, wohin Sie genau feuern!
Lassen Sie sich dabei jedoch nicht allzu viel Zeit - wenn der Konvoi eintrifft sollte man die Situation schon geklärt haben.
Nachfolgend wehrt man einen Angriff durch Nanosoft-Havoc ab, der mit dem Fluchtversuch eines Fahrzeugs einhergeht. Legen Sie dieses unbedingt zuerst per EPP lahm, so dass man anschließend in aller Ruhe die feindlichen Maschinen abschießen kann.
Zuletzt kommt dann ein zweiter Konvoi in die Kuppel, der bis zur Station begleitet werden muss, da zahlreiche Gegner angreifen. Sobald der

Transporthubschrauber auf dem Gebäude einige Geschütze installiert hat, ist die Mission erfüllt. Halten Sie bis dahin einfach die gegnerischen Flieger vom Gebäude und dem Transport weg.

Mission 24:



Die erste Station findet man in der Startkuppel, wo man recht vorsichtig vorgehen muss, da sie mitten im Verkehr ungünstig liegt! Wurden alle Bodengeschütze und Flieger vernichtet kann man den Sendemast selbst vernichten und dann zur nächsten Kuppel weiter fliegen.
Dort liegt auch die zweite Station mitten in der Stadt, wird jedoch von weniger Verkehr umschwirrt, so dass man die gefährlichen Flak-Geschütze und den Panzer recht schnell ausschalten kann. Nach der Vernichtung aller Ziele geht es auch gleich weiter zur nächsten Kuppel. Diese ist jedoch relativ klein, was den Umstand der vielen Gegner nicht gerade erleichtert, so dass man sich entweder nach gewissen Schäden in die letzte Kuppel zurückziehen sollte oder alternativ einfach immer mit voller Geschwindigkeit durch die Gegend braust, so dass man generell nur wenige Treffer abbekommt (aber natürlich auch nicht so schnell zu Abschüssen kommt).
Sind alle Feinde vernichtet ist die Zerstörung der Sendestation ein leichtes, da nur ein festes Geschütz vorhanden ist.
Auch die letzte Station bietet nicht viel Neues, so dass man wie üblich einfach nur alles niederschießen muss.
Bei der Kommunikationszentrale geht es zuletzt aber rund! Die zahlreichen Feinde bestrafen ein langsames Fliegen oder Schweben auf der Stelle sofort mit massives Beschuss, so dass man hier ordentlich rotieren muss, bis alle Gegner vernichtet wurden.
Erst wenn das auch wirklich vollständig bewerkstelligt ist sollte man sich der Zentrale annehmen, da diese natürlich besonders viel aushält!

Mission 25:



Fliegen Sie zur nächsten Kuppel und schießen Sie dort schon mal die feindliche Jägerstaffel ab. Warten Sie dann bis die Bomber eintreffen und fliegen Sie anschließend sofort durch die kleine Eiskuppel zur Zielkuppel „Lodurr“.
Dort vernichtet man zuerst unbedingt das Bodengeschütz neben dem Tunnel und erledigt dann eine Staffel Flieger, die etwa in der Mitte der Kuppel vorbeiziehen. Weiterhin sieht man dort ein Geschütz, dass sich auf die Brücke zubewegt. Schießen Sie es schnell ab, so dass ein später eintreffender Fahrzeug-Konvoi keine Probleme bekommt!
Danach fliegt man zur Nanosoft-Basis, wo man am besten zuerst die Bomben abwirft und so schnell viel Schaden anrichten kann. Die überlebenden Feindeinheiten kann man dann mit den üblichen Bordgeschützen dezimieren, so dass bei Ankunft der Bomber meist nicht mehr viel weg zu bomben ist!
Nachdem man die Bomber dann auf dem Rückzug aus der Kuppel begleitet hat, muss man ein Leuchtfeuer an der Basis anbringen und dem herbei kommenden Konvoi entgegenfliegen. Dieser wird meist von einigen Jägern attackiert, welche Ihnen aber keine Probleme machen dürften!
Sobald der Konvoi die Basis erreicht hat geht die echte Action erst so richtig los! Fliegen Sie dazu zum nahen Tunnel und warten Sie dort die Ankunft eines Angriffsgeschwaders ab. Als erstes muss man das Gunship abschießen, das mit der eroberten Basis und den Fahrzeugen sonst kurzen Prozess macht! Nutzen Sie deshalb alle verfügbaren Waffen um das Gunboat vor Erreichen der Basis abzuschießen. Sind alle Feinde abgewehrt, muss man noch einen zweiten Posten in der Nachbarkuppel zusammenschießen, was eher nur noch Routine ist.

Kapitel 6

Mission 26:



Nach dem Start muss man in der aktuellen Kuppel zwei Geschütze vernichten und dann ein „Kraftwerk“ vernichten, so dass man in die nächste Kuppel vordringen kann. Dort gilt es einen kleinen Stützpunkt komplett zu vernichten, was mit der Feuerkraft des Venom kein großes Problem sein sollte. Sobald alle Gegner vernichtet wurden, bringt man ein Leuchtfeuer an der Nachladestation an und fliegt dem herbeikommenden Konvoi entgegen. Hat er die Position der Nanosoft-Basis erreicht, greifen zahlreiche Nanosoft-Flieger an.
Halten Sie die Angreifer nun einfach so lange ab, bis die Bodeneinheiten die Geschütze installiert haben. Konzentrieren Sie sich dazu primär auf die Bomber, da diese den Bodentruppen natürlich am schwersten zusetzen können.

Mission 27:



Wieder eine recht simple Mission: Sie müssen zahlreiche Angriffswellen abwehren, die versuchen den provisorischen Stützpunkt zu vernichten. Durch den schlagkräftigen Laser sollte man allgemein keine große Probleme haben, wobei man im dichten Straßenverkehr wieder sehr auf zivile Opfer achten muss!
Lediglich die beiden Gunboats sind etwas härter zu bekämpfen. Setzen Sie sich jedoch einfach direkt hinter Sie, von wo aus man dann in aller Ruhe Raketen auf die beiden großen Gegner abfeuern kann bis sie schließlich abstürzen!
Ist auch das zweite Gunboat mit seinen Begleitjägern abgeschossen, endet die Mission auch schon.

Mission 28:

Fliegen Sie nach dem Start sofort zur Valfodr-Kuppel, wo Sie die Kraftwerksanlage finden. Bringen Sie am besten direkt die Leuchtfeuer an den Gebäuden an und beginnen Sie erst dann mit dem Vernichten aller Verteidigungsgeschütze und -einheiten.

Bleiben Sie dabei stets in Bewegung und fliegen Sie am besten mehrfach Angriffe von außerhalb, so dass sich Ihre Schilde erholen können. Bis der Konvoi eintrifft sollte man die Gegner schon etwas niedergekämpft haben.
Kümmern Sie sich ab dann primär um verbliebene Geschütze und das auftauchende Gunboat.
Erst wenn alle Nanosoft-Einheiten vernichtet wurden sollte man sich den einzelnen Gebäuden annehmen, deren Vernichtung die Mission schlussendlich beendet.

Mission 29:



Hier ist man zum ersten mal völlig friedfertig unterwegs! 😳
Da man nur die Standard-Kanonen zur Verfügung hat und die Mission sofort scheitert, wenn man einen Angriff versucht oder entdeckt wird, sollte man sich gar jeglichen „offensiven Gedanken“ verkneifen!
Fliegen Sie nach dem Start zur nächsten Kuppel und bleiben Sie im Folgenden immer unter einer Höhe von 70m, sonst kommt ein warnender Hinweis. Sobald dieser ertönt sollte man sofort in den Sinkflug übergehen und zur Sicherheit auch noch auf Abstand zu Gegnern gehen. Erst wenn die Kontrolle die weitere Mission wieder freigibt sollte man sich erneut langsam ran schleichen.
Da der Venom mit starken Sensoren bestückt ist muss man die Gegner nicht in direkter Sichtweite haben, sondern kann durch alle denkbaren Hindernisse hindurch scannen! Relevante Ziele sind die Einheiten, die mit einem weißen Viereck, das nach dem erfolgreichen Scan in Grün wechselt, versehen sind.
Fliegen Sie also immer schön am Boden durch die Kuppel und suchen Sie „weiße“ Einheiten.
Der Pfeil beim Radar zeigt dabei immer auf das nächste Ziel, so dass man grob abschätzen kann wo sich das nächste Zeil befindet.
Vermeiden Sie jedoch den direkten Weg, da man dazu oft gegnerischen Einheiten überfliegen muss und/oder zu hoch hinaus muss.
Sind alle Ziele gescannt, gilt es zur Startkuppel zurückzukehren.

Mission 30:



Nach dem Start fliegt man zur Nanosoft-Basis und greift dort einfach direkt die zahlreichen Gegner an. Mit Hilfe der neuen Plasma-Kanone kann man die zahlreichen Flieger und Geschütze schnell vernichten, da jeder Treffer der Plasma-Kanone einen Gegner sofort komplett vernichtet!
Sausen Sie deshalb ständig umher und laden Sie die Plasma-Kanone immer direkt wieder auf, so dass Sie bei der Sichtung eines Gegners nur kurz zielen müssen und diesen auch schon weg pusten können.
So kann man die Ziele recht schnell dezimieren, man sollte sich jedoch primär um die Geschütztürme und die beiden Gunships kümmern. Erstere sind mit der Plasma-Kanone sehr schnell zu vernichten, während man bei den Gunships mehrere Treffer braucht, da deren Panzerungen doch recht stark sind!
Während des Kampfes wird man den Auftrag bekommen ein Leuchtfeuer abzusetzen damit die Bodeneinheiten das Ziel finden.
Das ist zwar nicht primär nötig, da man die Gegner aus der Luft eh viel besser bekämpfen kann und die Bodentruppen deshalb recht unnötig sind, trotzdem sollte man nach der Vernichtung alle Feinde ein Leuchtsignal absetzen, damit dieser Auftrag zumindest nicht fehlgeschlagen ist.
Nach der Ausschaltung aller Feinde fliegt man zum nahen Parkplatz, wo man von einem Laster eine Bombe aufnimmt, die man dann am besten direkt über dem großen Gebäude der Nanosoft-Basis abwirft.
Die folgende Explosion vernichtet das Bauwerk komplett!

Kapitel 7

Mission 31:

Fliegen Sie zunächst die einzelnen Wegpunkte an und scannen Sie die Zielfahrzeuge bzw. legen Sie die Fahrzeuge der Verbrecher per EPP lahm.
Am letzten Wegpunkt findet man einen Nanosoft-Frachter, dem man bis zur nächsten Kuppel folgt, wo man dann von einigen Jägern angegriffen wird. Sobald man diese abgewehrt hat, schießt man noch den Frachter ab (der sich plötzlich wehrt).
Sobald er vernichtet wurde ist die Mission aber auch vorbei.

Mission 32:



Fliegen Sie zum Lagerhaus und scannen Sie dort die Container. Die beiden Container in der Halle selbst enthalten Geschütze, die nach dem Scan „ausbrechen“ und das Feuer auf Sie eröffnen. Nachdem beide vernichtet wurden setzt man ein Leuchtsignal ab und wartet über der Halle.
Nachdem die Bodenteams mit der Untersuchung begonnen haben, greifen drei Nanosoft-Maschinen aus Richtung der Kuppelwand an. Wehren Sie die drei Flieger schnellstmöglich ab, denn vor allem der Bomber kann den leichten Bodeneinheiten schnell den Garaus machen!
Danach wartet man wieder über der Lagerhalle und vernichtet weitere Geschütze, die sich am Boden aus den Kisten enttarnen. Sobald die Nachricht eingeht, dass Nanosoft-Bodeneinheiten in die Kuppel eingedrungen sind, sollte man in Richtung Kuppelinnerem losfliegen und dort patrouillieren bis man feindliche Einheiten auf dem Radar erkennt.
Im Ganzen sind es zwar nur drei Einheiten, doch diese muss man unbedingt vor dem Angriff auf die Bodenteams abwehren, da jene kaum standhalten können!
Nachfolgend muss man noch eine weitere feindliche Staffel abschießen, bevor man den Hubschrauber zurück zur G-Police-Station eskortieren darf.

Mission 33:



Fliegen Sie zu den hinteren Anlagen in der Kuppel und greifen Sie die dortigen Feinde an. Erst wenn alle Flieger und die Radarschüssel vernichtet wurden wird man zum nächsten Wegpunkt geschickt. Dort kommt man jedoch nicht an, da der Tunnel „elektronisch gesichert“ ist. Fliegen Sie einfach auf den Tunnel zu und dann wird Ihnen ein neues Ziel gegeben.
In der nächsten Kuppel findet man eine kleine Basis, die man durch die Sprengung der Munitionskisten sehr schnell komplett auflösen kann.
Die Explosion zieht Ihren Rechner zwar unheimlich runter, doch dafür erwischt sie auch meist alle gegnerischen Flieger in der Halle, so dass man hier schnell fertig ist!
In der nächsten Kuppel findet man eine größere Kraftwerksanlage.
Vernichten Sie hier zuerst die Geschütze und die Flieger, bevor Sie dann die einzelnen Gebäude aufs Korn nehmen.

Dann geht es wieder zur ersten Kuppel, wo man nun den zuvor gesperrten Tunnel endlich durchfliegen kann.
In der dahinterliegenden Kuppel kommt man jedoch schon wieder nicht weiter. Die feindlichen Flieger, die durch den dortigen Tunnel kommen, müssen zuerst abgeschossen werden, bevor die Mission schließlich erfolgreich endet.

Mission 34:



Wehren Sie zunächst die angreifenden Flieger ab und vernichten Sie dann bei Aufbruch des Konvois die seltsame Kiste auf der Brücke. Kümmern Sie sich erst danach um die auftauchenden Gegner und die Geschütze beim Tunnel.
Sobald der Konvoi dort angekommen ist, werden die beiden Gebäude als Ziele markiert und man kann sie vernichten. Dadurch fällt der Schild aus und man kann durch den Tunnel fliegen. Sollte man nicht hindurch fliegen können oder der Schild gar nicht erst verschwinden, muss man die Mission neu starten - da irgendwas schief gelaufen ist!
In der anderen Kuppel attackiert man zuerst die Flieger und schießt dann so schnell wie möglich das Gunship ab! Helfen Sie danach den Bodentruppen mit den Geschützen vor dem anderen Tunnel.
Sobald der Generator dort vernichtet wurden, kommt Ricardo in einem Venom heraus und man muss ihn abschießen. Mit Hilfe der Plasma-Kanone sollte dies kein großes Problem darstellen, wenngleich sein Venom natürlich etwas mehr aushält als die Übrigen!

Mission 35:



Gleich nach dem Start wird einem das „große Gebäude“ in der Mitte auffallen, das sich kurz darauf als riesiger Raumkreuzer entpuppen wird.
Konzentrieren Sie sich daher zunächst auf die feindlichen Flieger (vor allem die Gunboats!), die bald in großer Zahl in der Luft sind.
Schießen Sie die Gegner möglichst schnell ab und vernichten Sie im Vorbeiflug auch immer wieder Geschütze auf dem Kreuzer selbst.
Sobald man dann keine Gegner mehr in der unmittelbaren Umgebung mehr hat, sollte man zum Startpunkt zurückkehren, wo man eine dicke Bombe aufnimmt.
Mit dieser fliegt man anschließend zum "hinteren" Teil des Kreuzers, wo man erst mal auf zahllose Geschütze trifft.
Vernichten Sie alle und fliegen Sie dann in das riesige Schiff hinein. Der untere Eingang sieht zwar nicht direkt wie ein Tunnel aus, funktioniert aber genauso!
Im Schiff selbst kann man zunächst mal nicht wieder nach draußen fliegen! Stattdessen muss man sich durch zahlreiche Gänge zu verschiedenen kleinen Reaktoren durchkämpfen. Dabei muss man hauptsächlich Geschütze an Böden, Wänden und seltsamen Vorsprüngen, aber auch einige Roboter, vernichten.
Geht man nicht zu schnell vor, sollte das kein Problem sein, da sich die Schilde stets regenerieren!



Erst wenn diese 7 Generatoren (auf der Karte eingezeichnet, hier von mir extra mit blauen Punkten versehen!) vernichtet wurden, kann man zum eigentlichen Hauptreaktor fliegen.
Dort trifft man einige weitere Gegner, die man zuerst abschießen sollte.
Wenn man dann auch die vier Lasergeschütze um den Generator herum vernichtet hat, kann man zur zuvor geladenen Bombe greifen.
Wählen Sie diese aus und fliegen Sie etwas zurück und möglichst weit nach oben.
Fliegen Sie anschließend auf den Reaktor zu und werfen Sie die Bombe ab, wenn der Bomben-Cursor über dem Reaktorfuß ist.
Drehen Sie dann sofort ab und fliegen Sie durch den „Tunnel“ wieder zurück zum anderen „Bereich“.
Dort fliegt man wieder zum Eingang, wo man nun wieder zurück ins Freie fliegen kann.

Mission erfolgreich!!

Text	A. Neumann (2004)

Screenshots	A. Neumann (2004)
Savegames	A. Neumann (2004)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/gpolice

Last update: **2022/02/05 21:40**