Starlancer

StarLancer beginnt genau dort, wo die Demo (siehe auch die dazugehörige Lösung) endet. Einziger Unterschied besteht darin, dass Sie nun nicht mehr zu den „Ronin“ gehören, sondern vielmehr einen jungen, freiwilligen Piloten spielen, der dem neu aufgestellten 45. Geschwader angehört.
Es wäre also story-technisch durchaus interessant, wenn man sich zuerst der Demo annimmt, wobei das Intro die wichtigsten Ereignisse natürlich ebenfalls und vielleicht auch in besser dargestellter Form noch einmal zeigt, so dass jedermann eigentlich sofort über das StarLancer-Universum informiert ist. Bevor ich Ihnen einige Tipps bzw. Besonderheiten näher bringen möchte, noch ein paar Informationen zu der Lösung. Sie basiert wie gewohnt auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad, der eigentlich jedem zu empfehlen ist.
Die Screenshots wurden auf einem System bestehend aus einem AMD Athlon XP 2400+ und einer übertakteten GeForce4 Ti4400 bei aktiviertem 4X AA und 4fachem AF per FRAPS gemacht.

Tipps:

- Da nicht erreichte Missionsziele sich fast immer auf spätere Missionen auswirken und diese dann, mitunter deutlich, erschweren, sollte man stets versuchen alle Ziele wirklich zu erreichen
- Ein Neustart einer Mission sollte einem das dann durchaus schon wert sein!
- Ich gehe bei dieser Lösung daher auch davon aus, dass stets alle Ziele (zumindest die Primären) erreicht werden. Eine alternative Aufstellung aller „negativen Folgen“ in späteren Missionen ist leider mangels Zeit kaum zu bewerkstelligen
- Generell werden für Simulationen natürlich Joysticks empfohlen, aufgrund der doch recht actionreichen Physik, kann man hier aber doch auch ohne Joystick erfolgreich sein, muss dann aber natürlich mit einer leicht komplizierteren Eingabe leben
- Wie üblich sollte man vor dem Start der eigentlichen Kampagne erstmal die Trainingsmissionen im Simulator spielen um ein erstes Gefühl für das Spiel zu bekommen - dazu muss man aber eben einen Charakter erstellen und die Kampagne beginnen bzw. warten bis man in seinem Quartier angekommen ist
- Lassen Sie sich allgemein nicht zu sehr von der etwas seltsamen Synchronisation ärgern ;D
- Die Bewegung auf dem Schiff kann man durch Nutzung der rechten Maustaste beschleunigen, dann werden die langen „Übergangssequenzen“ übersprungen und man kommt sofort zum Ziel, was bald aufgrund der sich wiederholenden Sequenzen recht praktisch ist
- Da alle „Animationen“ auf dem Schiff durch kleine Bink-Videos bereitgestellt werden, kann man sich diese auch manuell im Windows-Explorer ansehen. Viele (nicht alle!) Animationen sind in den Ordnern /INTER, /INTERFACE und im StarLancer-Hauptverzeichnis gespeichert, wo man sie manuell starten kann. Gegebenenfalls muss man sich davor jedoch noch den benötigten Codec runterladen (www.radgametools.com).
- Ob man ein männliches oder weibliches Alter-Ego wählt, ist völlig ohne Belang, einzig die Funksprüche um Landeerlaubnis sind von anderen Sprechern synchronisiert...leider aber nicht die der Brücke, die einen weiblichen Piloten stets als Mann ansprechen 😐
- Die „Propaganda-Filmchen“ zwischen den Kampagnen sind zwar einzeln wiederholbar, doch besondere Erwähnungen (durch sehr gute Leistungen), bekommt man nur einmal zu Gesicht, da

sich diese bei der Wiederholung nicht mehr abspielen lassen. Brechen Sie die Sequenzen also nicht ab..!

- Etwa zu Mitte des Spieles (siehe auch „Fosters letzte Tat“) wird die Reliant zerstört und das Geschwader auf die Yamato versetzt. Dort gibt es dann keine ACN-News mehr, so dass man sich nur noch an den ITAC-News erfreuen kann. Dafür hat man jedoch in seiner Kabine ein Aquarium. Vergessen Sie nicht ab und an mal den Fisch zu füttern..!
- Leider kann ich Ihnen diesmal wieder keine Savegames zur Verfügung stellen. Die Savegames selbst wären zwar verschwindend klein, doch die ebenfalls benötigte „Pilotendatei“ ist selbst bei maximaler Stauchung durch WinRAR noch 33MB groß! Trotzdem hab ich die Dateien gesichert, sollten Sie also am Verzweifeln sein, kann ich ihm diese womöglich als Hilfe übersenden. Senden Sie mir dazu einfach eine Mail an: Kultloesungenangmxpunktde
- Zuletzt will ich Ihnen noch eine kleine Hilfe für den Vergleich der zahlreichen Jäger geben, welcher im Spiel selbst mitunter weniger gut zu gewährleisten ist. Hier deshalb eine kleine Übersicht Fix Me! !

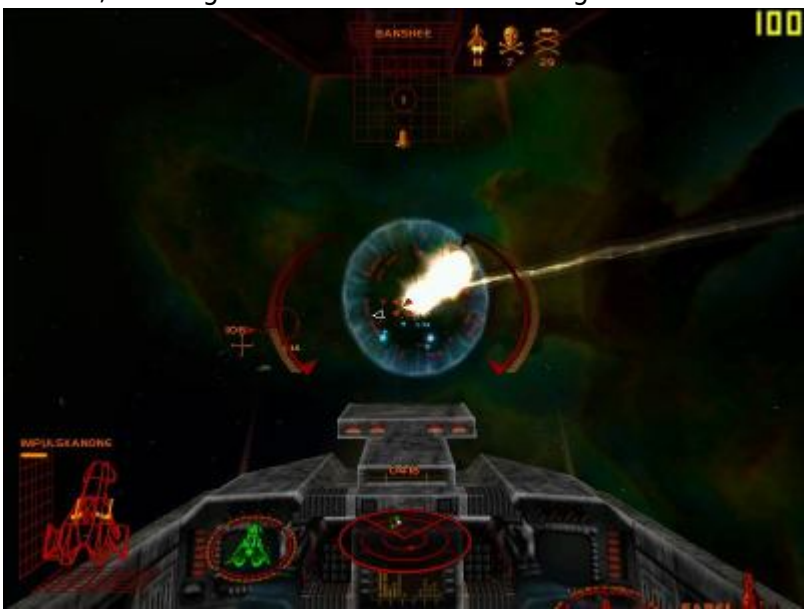
Kampagne 1: Erstschlag

Mission 1



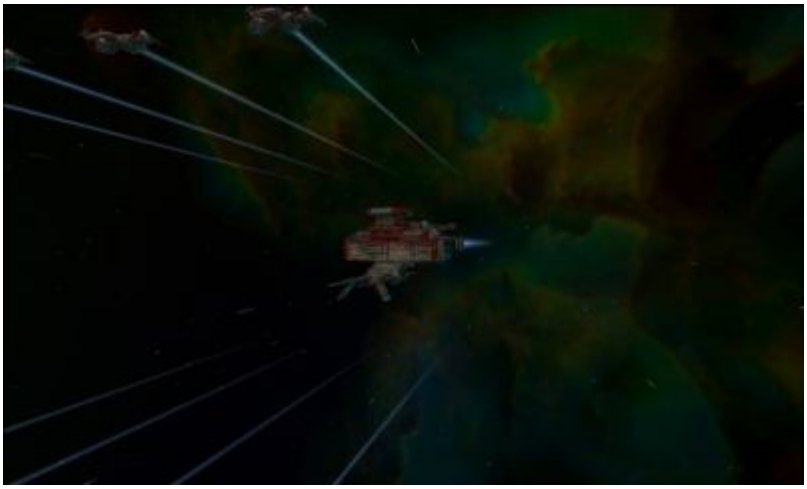
Bevor man die Mission mit dem Briefing startet, sollte man sich in seinem „Quartier“ etwas umsehen. Wichtig sind vor allem das ACN-Terminal, wo man sich nach jeder Mission gesprochene Nachrichten anhören kann und das ITAC. Dieses stellt die wichtigste Datenbank dar, wo man weitere, meist ausführlichere Nachrichten findet, die man sich auch möglichst ansehen sollte, da das viel zur „Kriegs-Stimmung“ beiträgt!
Zusätzlich findet man dort Informationen zu allen Schiffen und Piloten. Da aber gerade Erstere etwas wenig aussagekräftig sind, habe ich selbst eine eigene kleine „Datenbank“ erstellt, die hoffentlich etwas aussagekräftiger ist (siehe oben).
Danach sollte man sich dann direkt zum Besprechungsraum begeben, wo man auch sofort für die erste Mission gebrieft wird.
Die anschließende Schiffswahl ist dann auch gleich etwas tückisch. Der empfohlene Predator-Jäger ist zwar angenehm flink und schnell, besitzt aber eben nur recht schwache Schilde, was Anfängern mitunter negativ auffallen könnte. Meine Empfehlung geht daher eher an das Naginata-Modell, das zwar keine automatische Zieleinrichtung besitzt, dafür aber bessere Schilde. Die geringere Anzahl an

Waffenpods ist in der ersten Mission noch verschmerzbar, da man eh, wenn überhaupt, nur Anti-Jäger Raketen mitnehmen sollte.
Nach dem Start geht es dann erstmal per Sprung-Antrieb (J-Taste) zum nächsten Sektor, wo man auch direkt den Konvoi antrifft. Fliegen Sie hier zu Ihrer zugewiesenen Position, die durch einen roten „Leitkanal“ gekennzeichnet wird. Erst wenn man diese Position eingenommen hat, wird die Mission weiter geführt!
Dies geschieht durch einen Abschuss eines Wingmans durch einen enttarnenden Jäger. Sobald Sie wieder die Kontrolle inne haben, sollten Sie auf den Jäger zusteuern und ihm möglichst nahe kommen. Da er sich bald wieder tarnen wird, sollte man möglichst nahe bei ihm bleiben um ihn dann „manuell“ mit den eigenen Augen verfolgen und auch mit etwas „Zielgeschick“ getarnt abschießen zu können. Banshee-Raketen sind hier übrigens recht sinnlos, da sie getarnte Schiffe nicht verfolgen können!



Verliert man den Gegner aus den Augane, sollte man einfach etwas warten, da er sich immer nur für kurze Zeit tarnen kann!
Da es sich nur um einen einzelnen Jäger handelt, sollte man mit dem Abschuss aber nicht viele Probleme und alsbald ein erstes „Ass“ verputzt haben!
Kurz darauf greifen dann einige „normale“ Jäger der Koalition an, die dem Konvoi zwar nicht wirklich gefährlich werden können, die man aber trotzdem möglichst schnell abschießen sollte.
Anschließend kommt eine zweite Staffel herein, die von einem Torpedo-Bomber begleitet wird. Dieser startet alsbald einige Torpedos gegen den Konvoi. Fliegen Sie ihm deshalb sofort mit Nachbrenner-Schub entgegen. Da die Torpedos nur recht langsam und aus großer Distanz abgefeuert werden, sollte man hier keine großen Probleme mit deren Abschuss haben, so dass der Konvoi absolut unbeschadet davon kommt!
Sind alle vier Torpedos oder gar der Bomber selbst abgeschossen, erledigt man mit Hilfe der Wingmen die restlichen Jäger und folgt dann dem Konvoi zur Station. Hier kommt auch alsbald die Reliant heran, wo man dann nur noch per Kommunikations-Menü (C-Taste) die Landeerlaubnis anfordern muss.

Mission 2



Da man bei dieser Mission neben den obligatorischen Jägern auch mehr oder weniger mit zwei Großkampfschiffen umgehen muss (wenn auch kein direkter Angriff auf diese erfolgt, muss man doch in deren Umfeld Jäger bekämpfen!), sollte man wieder die Wahl eines leichten Jägers zumindest kritisch hinterfragen. Wichtiger ist da aber schon wieder die Raketen-Wahl. Man sollte nämlich eine Ladung „Screamer“ mitführen, da man schon bald sehr schnell ein gegnerisches

Bergungsschiff abschießen muss! Nach
dem Start springt man zunächst zur Flottille der Pumas, wo dann erstmal etwas geplaudert und „zwischensequenzt“ wird. Danach bekommt man aber auch schon einen Notruf, dem man direkt nachgeht indem man den Sprungantrieb aktiviert.
Beim Konvoi angekommen machen sich die Banditen auch schon auf den Weg, so dass man ein paar Sekunden Zeit hat um die Screamer zu aktivieren. Die ankommenden Gegner bringen dann auch gleich, das bereits erwähnte, Bergungsschiff mit, dem man sich sofort annehmen muss, sonst ist der General verloren!
Feuern Sie dazu beständig mit den Bordkanonen und sobald Reichweite und Seitwärtsbewegung es zulassen auch die Screamer (am besten in Dreiersalven) auf das Schiff.
Ist er vernichtet, nimmt man sich den Jägern an.
Sind diese alle vernichtet, springt man zum nächsten Sektor. Dort hat man mehr Glück, denn der Konvoi ist noch intakt. Nehmen Sie dann wieder Ihre Eskort-Position (roter Leitkanal) hinter der Kestrel ein und warten Sie dann einfach, groß umherfliegen können Sie eh nicht...



Alsbald werden die Pumas einem weiteren Hilferuf folgen und abrücken, so dass das 45. alleine dasteht, wenn kurz darauf eine weitere Koalitionsstaffel eintrifft. Nehmen Sie sofort Kurs auf diese Gegner, achten Sie jedoch auf den Funkverkehr, alsbald wird nämlich ein einzelner Torpedo-Bomber hereinkommen, der diesmal nicht automatisch als Ziel erfasst wird! Suchen Sie ihn daher manuell und verpassen Sie ihm sofort eine Abreibung, so dass er möglichst wenig Torpedos starten kann. Bereits gestartete Flugkörper verfolgt man nach dem Abschuss des Bombers per Nachbrenner, so dass auch dieser Konvoi unbeschadet davonkommt! Abschließend muss man die restlichen Jäger abschießen.
Ist dies getan, kommt auch schon der nächste Hilferuf herein, so dass man auch direkt den abrückenden Konvoi vergessen und erneut springen kann. Bei den Pumas angekommen, nimmt man sich sofort den Jägern an. Ignorieren Sie die das Großkampfschiff einfach komplett!
Sind alle Jäger vernichtet, kommt ein zweites Schiff herbei, das weitere Jäger startet, denen man sich dann wiederum annehmen muss. Sind wieder alle abgeschossen, springt die Yamato in den Sektor und vernichtet flink beide gegnerischen Schiffe, die sich nicht mal groß wehren oder zu fliehen versuchen!
Zuletzt geht es dann heim zur Reliant, wo man wie gewohnt um Landeerlaubnis bitten muss...

Mission 3



Wieder zunächst ein paar Worte zur Schiffswahl. Etwas stärkere Panzerung ist hier zwar durchaus angebracht, Geschwindigkeit kann dies jedoch auch recht gut kompensieren, so dass ich hier das Modell Naginate empfehlen kann. In Sachen Raketen, sollte man unbedingt einen Behälter Screamer anhängen, der Rest bleibt Ihnen absolut selbst überlassen, da kaum noch von Belang!
Nach dem Start springt man dann zunächst zur Bremen, wo man erstmal auf Commander Steiner warten muss, was nicht unbedingt von deutschem Pünktlichkeitsstreben zeugt 😉
Danach folgt man dem Meister zum nächsten Sektor, wo man auf einen einzelnen Frachtraumer trifft, der von einer ganzen Meute gejagt wird! Nehmen Sie sich sofort der Meute an und versuchen Sie die Jäger einfach möglichst schnell alle abzuschießen, denn die Feinde feuern immer wieder Raketen auf den Frachter ab!
Sind alle erledigt, geht es nach einem kurzen Plausch mit der Basis zum nächsten Sektor. Dort findet man ein Trümmerfeld vor, dem man sich erstmal nur zaghaft nähern darf!
Zwischen den Trümmern sind einige Minen platziert, die einem Jäger schnell den Garaus machen können, wie bald einige Wingmen feststellen müssen!
Warten Sie daher etwas, bis die Minen als Ziele erkannt werden und schießen Sie sich nun langsam durch den Gürtel. Sind keine Minen mehr zu orten, gilt es den Flugschreiber, per Heiß-Kalt-System zu suchen.
Hat man das Ding in Nähe der Zielmarkierung, ist das Piepen laut, ansonst leise bis stumm! Da die Blackbox quasi mitten im Trümmerfeld liegt und man nach dem Sprung ins System mehr oder weniger „mit der Nase darauf gestoßen“ wird, sollte die Suche nicht übermäßig schwierig sein - halten Sie einfach die Augen nach einem kleinen Rot-Grün-blinkenden Ding auf..!



Hat man es gefunden, muss man einfach etwas in seiner Nähe bleiben um einen Download zu starten. Der wird jedoch äh von einem „Wurmloch-Phänomen“ gestoppt, das Ihren Jäger kurzerhand einsaugt!
Nach dem „Warp-Ritt“ findet man sich nahe der Venus wieder. Bewundern Sie nicht zu lange die schöne Aussicht, denn zahlreiche feindliche Kräfte machen sofort Jagd auf Sie!
Versuchen Sie stattdessen lieber bereits den ein oder anderen Jäger oder gar einen kleineren Transporter abzuschießen.
Alsbald wird der Commander jedoch ein würdiges Ziel am Warptor entdeckt haben und es Ihnen als Ziel vorgeben. Wählen Sie spätestens jetzt die Screamer und feuern Sie am besten gleich einfach alle auf den gepanzerten Generator.
Mit Unterstützung der Bordgeschütze, sollte man den Energiekern recht fix zerstören können, was auch direkt die nächste Sequenz auslöst. Bleiben Sie jedoch am Ball, denn nur wenige Sekunden

danach muss man das zusammenfallende Portal ansteuern um nochmal zum anderen Sektor zu gelangen! Ist man zu langsam, bleibt man hier!
Wieder am Startpunkt des kleinen Abenteuers, ist dann noch keine Ruhe angesagt.



Zunächst sollte man sich das Forschungsschiff vornehmen, dessen beide Antriebsgondeln es zu vernichten gilt. Erst dann sollte man sich den teils weit verstreuten Jägern annehmen. Sind diese vernichtet, kommt bald die Ablösung und man darf wieder zur Reliant springen..!
Wichtig: Schafft man es hier nicht, das Sprungtor zu vernichten, wird man in den folgenden Missionen immer wieder mit plötzlich auftauchenden Gegnern konfrontiert! Zwar aut der Gegner irgendwann wieder ein neues Tor, doch bis dahin kann man sich das Leben sehr erleichtern, weshalb man auf dieses Ziel ganz besonders viel Wert legen sollte! Man wird nach der Mission sogar befördert :D (auch bei einem Fehlschlag, lustig!)

Mission 4



Ab dieser Mission darf man nun endlich dank der ersten Beförderung auch den Coyote-Jäger wählen, der fürs Nächste eine der besten Maschinen darstellt, da er vor allem etwas weniger zielsicheren Spielern unter die Arme greift, indem er über eine automatische Zieleinrichtung etwas unterstützt.
Diese funktioniert folgendermaßen: Hat man ein (selektiertes!) Ziel im Visier, berechnet der Computer für einen gewissen Bereich um das Fadenkreuz automatisch die Geschützeinstellung. Sie müssen also nur noch grob auf das gegnerische Schiff zielen und sobald der Vorhaltepunkt (der angibt wohin man schießen muss um das sich bewegende Ziel zu treffen) durch vier kleine Pfeile umrandet wird, feuern. Sofern das Ziel keine abenteuerlichen Ausweichbewegungen fliegt, trifft man damit recht zielsicher! Negativ ist leider, dass der Vorhaltepunkt bei Schiffen, die durch eine EMPF-Rakete durchs All treiben, immer spinnt und wilde Angaben zur Flugrichtung macht, obwohl das Schiff einfach nur torkelnd durchs All treibt. In diesem Fall müssen Sie dann immer manuell auf das Schiff zielen!
An Raketen kann man hier komplett auf Anti-Jäger-Raketen setzen, da man jene bekämpfen muss!
Nach dem Start springt man zum Zielsektor, wo man erstmal auf die Condors warten muss. Anschließend springt noch ein Konvoi in den Sektor und warnt vor feindlichen Aktivitäten. Springen Sie daher vor den Condors ins Zielgebiet und warten Sie hier etwas, bis die feindliche Staffel ankommt.
Hat man sie erledigt, kommen die Condors herein und beginnen mit ihrer Arbeit. Natürlich muss man

dabei nicht nur passiv zuschauen, sondern bekommt es alsbald mit einer weiteren Staffel gegnerischer Jäger zu tun. Da diese nicht direkt bei den Condors auftauchen, kann man schon beim Anflug auf die Gegner, die in Formation fliegen, oft gleich zwei auf einmal abschießen.



Machen Sie ruhig massiven Gebrauch von Ihren Banshees, damit auch kein einziger Condor zu Schaden kommt!
Sind alle Condors sicher aus dem Sektor gesprungen und die feindlichen Jäger erledigt, muss man einem Notruf des Konvois von vorhin nachgehen.
Nach dem Sprung fliegt man dann erstmal auf das Frachtschiff zu, wird dann aber bald realisieren, dass es sich um eine Falle handelt. Es gilt nun einige, sich enttarnende Basilisk abzuschießen.
Dank deren Tarn-Vorrichtung wird man hier mit den Banshees und der automatischen Zielerfassung der Geschütze nicht viel anfangen können, so das man wie üblich „von Hand“ zielen muss.
Da man nur auf wenige Gegner trifft, sollte das aber kein großes Problem darstellen, so dass auch bald alle Gegner abgeschossen sein werden.
Zuletzt kommt dann aber nochmal ein Kamov-Bomber herein, den man dann natürlich wieder möglichst schnell abfangen sollte, damit man schließlich nur ein oder zwei Torpedos hinterherjagen muss..!
Wurde dann der abgeschossene Pilot vom Bergungsschiff eingesammelt, springt man zur Reliant und bittet um Landeerlaubnis.

Mission 5



Da es sich hierbei mal um eine doch etwas längere Mission handelt, sollte man sich durchaus überlegen, einen externen Zusatztank anzubringen, vor allem wenn man ein Schiff mit vergleichsweise wenig Nachbrenner-Sprit wählt (Grendel). An Raketen empfiehlt sich sonst mindestens ein Behälter Screamer, die restlichen Pods können eigentlich mit Banshees besetzt werden...
nach dem Start von der Reliant springt man zunächst zum Sammelpunkt Alpha.
Dort haben die Pumas bereits eine kleine gegnerische Kampfgruppe schön dezimiert und einen Kreuzer „abschussbereit“ geschossen! Bleiben Sie daher vom Kreuzer weg, so dass Sie auch nicht zufällig Bekanntschaft mit einem Torpedo machen können und jagen Sie die verbliebenen Jäger.
Ist der Kampf vorbei, springt man dann auch gleich zum nächsten Sektor, wo man einen gegnerischen

Konvoi trifft. Nehmen Sie sich hier sofort dem gegnerischen Frachter an und zerschießen Sie dessen Schildgenerator und Triebwerke. Nutzen Sie dabei gegebenenfalls auch Screamer, denn die Gegenwehr ist durchaus beachtlich!
Erst wenn der Frachter lahmgelegt wurde, sollte man sich den drei Begleitschiffen annehmen. Die beiden Kurgen kann man hierbei mit Hilfe der Screamer recht schnell abschießen, so dass man nur noch die Triebwerke des kleineren Frachtschiffes zerstören muss. Anschließend nimmt man sich den Koalitions-Jägern an. Sind auch diese komplett vernichtet, bekommt man schon den nächsten Sprungauftrag!
Beim zu beschützenden Konvoi gilt es dann schnellstmöglich die gegnerischen Jäger abzuschießen. Auch wenn es nicht viele sind, wird IMMER ein Schiff vernichtet, dagegen kann man nichts tun. Trotzdem sollte man nicht nachlässig werden und schnellstmöglich die restlichen Jäger aus dem All pusten.
Anschließend nimmt man die Eskort-Position ein, die man dann auch nicht lange halten muss, da alsbald weitere Gegner in den Sektor springen. Fliegen Sie den Bombern mit Nachbrenner entgegen und suchen Sie unterdessen die abgefeuerten Torpedos in der Zielerfassung. Achten Sie darauf, den Torpedos möglichst nicht frontal entgegen zu fliegen, da man sonst durchaus mal mit einem kollidieren kann, was Ihren Jäger sofort vernichtet!
Sind alle Torpedos neutralisiert, entfernen sich die Bomber auch schon, so dass man zuletzt nur noch das Kurgen-Kanonenboot und die Jäger vernichten muss. Zuletzt übernehmen dann die Pumas wieder und man kann aus dem Sektor springen.
Vipers Schiff wird dabei IMMER vernichtet, man kann daran also ebenfalls nichts ändern. Fordern Sie daher bei der Reliant einfach die Landeerlaubnis an (F8-Taste)...

Mission 6



Hat man bei den vorhergehenden Missionen nicht gepatzt, wird diese Mission schon fast zu einem Spaziergang! Die Wahl des Schiffes ist daher nicht von großer Bedeutung, dank der Beförderung nach der letzten Mission, darf man hier aber mal wieder einen neuen Jäger, die Mirage, fliegen. Leider ist diese zwar recht flott unterwegs, aber dafür weniger stabil gebaut, so dass man sich gegebenenfalls sehr vor gegnerischen Raketen vorsehen sollte!
An Raketen-Ausstattung sei mindestens ein Behälter Screamer empfohlen, sonst hat man absolut freie Wahl. Nach dem Start springt man dann auch direkt zum Konvoi.
Die gegnerische Angriffstruppe lässt natürlich auch nicht lange auf sich warten, so dass man sofort mit Nachbrenner am Konvoi vorbeifliegen sollte.
Die hereinkommenden Gegner sind dann leider weniger kampfbereit, da sich die vier Bomber gleich mal tarnen und so nicht mehr so leicht attackiert werden können.



Da ansonst nur zwei Basilisk mit von der Partie sind, sollte man sich möglichst direkt die getarnten Bomber schnappen, die ja glücklicherweise nicht komplett unsichtbar sind, sondern noch als „blauer Schatten“ zu erkennen sind. Nutzen Sie die Screamer um die zielstrebigen Kamov schnellstmöglich abzuschießen, passen Sie dabei aber auf, dass sich kein Basilisk in Ihrem Heck festbeißt!
Sind erstmal alle vier Kamov erledigt, kann man sich den beiden Jägern annehmen, dessen Abschuss dann auch schon den ersten teil der Mission abschließt. Springen Sie mit dem Konvoi zum Fort und von dort aus dann zum Notruf.
Im entsprechenden Sektor angekommen, muss man dann schließlich nur noch einige weitere Jäger abschießen, bevor man zur Reliant zurückkehren darf...

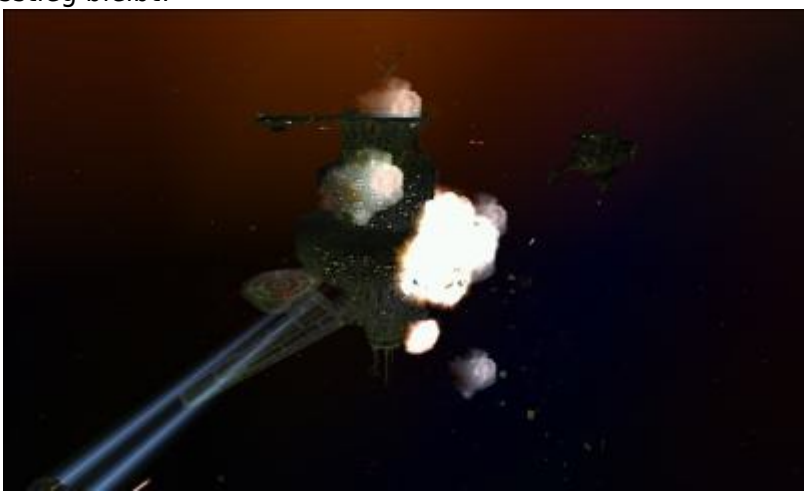
Mission 7

Für diese Mission braucht man neben fliegerischen Geschick vor allem die richtige Taktik. Wählen Sie einen starken, aber auch schnellen Jäger, beispielsweise Naginata oder Coyote. An Waffenbestückung sollte ein Behälter Screamer an Board sein. Einen Zusatztank kann man zwar gebrauchen, ist aber meist nicht unbedingt nötig! Wichtiger sind da eigentlich schon eher Anti-Jäger Raketen des Typs Banshee!



Nach dem Start sollte man dann erstmal die komplette Energie des Schiffes auf die Triebwerke verlagern (P-Taste gedrückt halten und die Bewegungstasten/Joystik drücken).
Kurz nach dem Start wird dann die gesamte Planung über den Haufen geworfen und man springt mit Commander Enriquez zu Fort Baxter, wo die Ramases angreift!
Aktivieren Sie hier sofort den Nachbrenner und fliegen Sie auf die Ramases zu. Auch wenn wenige Sekunden später eine Sequenz beginnt, sollte man die Zeit nutzen um einige Meter Abstand zu verringern!
Nach der Zerstörung des Forts fliegt man dann weiter mit Nachbrenner auf die Ramases zu. Wählen Sie bereits die Banshees und regulieren Sie die Energie wieder, so dass alle drei Systeme etwa gleich viel abbekommen!
Ignorieren Sie dann aber die, in Ihre Richtung, startenden Jäger der Ramases, sondern fliegen Sie über oder unter dem Träger vorbei (nicht dass das Schiff „durch“ Sie springt!) und versuchen Sie die dortigen drei Jäger ins Visier zu bekommen, die alsbald die Fluchtkapeln attackieren!
Diese gilt es nun unter allen Umständen zu verteidigen, was schon fast Berserker-artige Flugmanöver

und schnell Abschüsse erfordert! Zögern Sie daher nicht mit dem Einsatz von Nachbrenner und Raketen, denn schafft man es nicht eine bestimmte Zahl an Kapseln zu retten, zieht die Mission sich noch etwas weiter hin und man muss später noch mehr Gegner abschießen (hier kann man also mal das spätere Geschehen in der Mission direkt zu Beginn beeinflussen!).
Kämpfen Sie dann einfach möglichst schnell alle Gegner nieder.
War man erfolgreich, kommen die Ronin in den Sektor und übernehmen die Verteidigung. Ist alles weniger gut gelaufen, muss man zwar ebenfalls zur Reliant springen, bekommt aber keine Deckung durch die Ronin!
Bei der Reliant fliegt man dann erneut direkt mit Nachbrenner zur Ramases, wo man sich zuerst den Schildgenerator herauspickt und die Screamer aktiviert. Vernichten Sie den Generator am Bug des Schiffes direkt durch Geschützfeuer und einige gut platzierte Raketen. Wenden Sie dann direkt und fliegen Sie zum Heck des Schiffes, wo man den Antrieb unter Feuer nimmt. Wieder hat man dank den Screamern, die man hier massenhaft abfeuern kann, schnell das Untersystem vernichtet, so dass man sich direkt den zahlreichen Jägern annehmen kann!
Nutzen Sie hier wieder ausgiebig verbliebene Raketen und Nachbrennertreibstoff, denn es gilt den Gamma-Wing bei der Arbeit zu verteidigen. Achten Sie jedoch peinlichst genau darauf, möglichst nicht zwischen den beiden Großkampfschiffen zu fliegen, denn deren Geschützfeuer ist verdammt tödlich und kann Ihren Jäger mit einem Treffer vollständig vernichten oder zumindest so stark beschädigen, dass einem nur noch der Ausstieg bleibt!



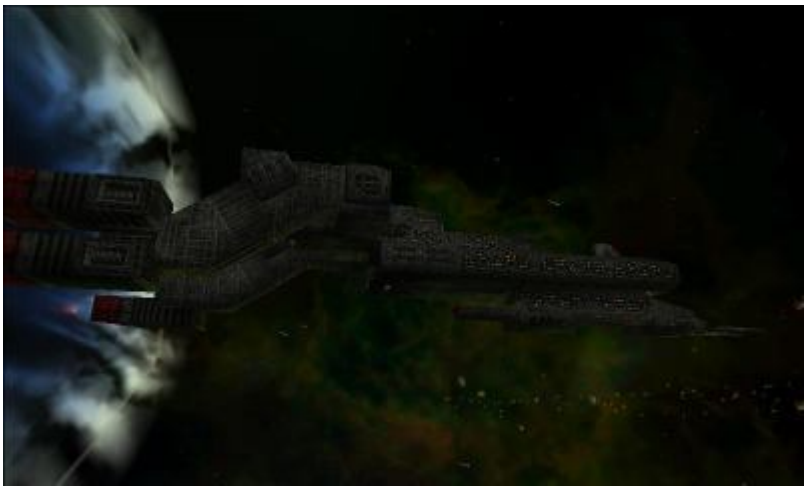
Versuchen Sie daher diese Todeszone zwischen den Schiffen zu vermeiden! Hat der Gamma-Wing aber erstmal die Ramases vernichtet, kann man dann endlich ohne große Hindernisse die verbliebenen Jäger dezimieren.
War man dann auch hierbei sehr erfolgreich, endet die Mission auch schon, so dass man nur noch um Landeerlaubnis bitten muss.
Sollte man selbst aufgrund vorherigen fehlgeschlagenen Missionsteilen nicht so erfolgreich sein, empfiehlt es sich durchaus die Mission erneut zu starten, denn bei durchgehendem Erfolg wird man im folgenden Video besonders erwähnt und übermäßig schwer ist die Mission auch noch nicht (zudem erleichtert man sich auch spätere Missionen!)

Kampagne 2: Rückzug zum Triton

Mission 8



Für diese Mission empfehle ich Ihnen diesmal den Coyote-Jäger, den Sie mit einem Zusatztank, einem Behälter Screamer und sonst mit Banshees ausstatten sollten.
Kurz nach dem Start öffnet sich dann auch direkt ein „Warp-Loch“, aus dem ein feindlicher Träger kommt. Fliegen Sie ihm direkt entgegen und nehmen Sie sich die Jäger vor. Die abgefeuerten Torpedos kann man ruhigen Gewissens ignorieren, da die Reliant alle problemlos ausschalten kann! Achten Sie daher eher darauf, nicht zu häufig im Bereich zwischen den Großkampfschiffen umherzufliegen, denn diese teilen natürlich beide wieder deutlich aus, so dass man leicht mal den fliegenden Untersatz weg geschossen bekommt.
Versuchen Sie trotzdem möglichst viele Jäger abzuschießen, damit Sie später weniger Verfolger haben. Kurz nach dem Eintreffen der Vampires, kommen dann nämlich auch einige gegnerische Bomber herbei, die sich allesamt die Reliant vorknöpfen und unglücklicherweise von drei Seiten her angreifen!
Fliegen Sie daher sofort mit Nachbrenner-Schub den Bombern entgegen und attackieren Sie im Folgenden die, meist einzeln, abgefeuerten Torpedos. Ignorieren Sie die Bomber zunächst, denn nur wenn maximal ein Torpedo die Reliant trifft, gilt die Mission als voller Erfolg! Düsen Sie daher stets mit aktiviertem Nachbrenner den anfliegenden Torpedos entgegen und setzen Sie alles daran, diese zu vernichten. Da in der Nähe der Reliant meist recht wenige Jäger sind, kann man die Torpedos üblicherweise gut erfassen und verpasst somit kaum ein Geschoss.



Sind erstmal alle Torpedos vernichtet, bekommt man von der Reliant auch Bescheid, so dass man sich sofort auf die Bomber stürzen kann. Sind diese erledigt, fliegt man direkt zur Krasnaya. Aktivieren Sie unterwegs die Screamer und vernichten Sie dann zuerst den Schildgenerator. Anschließend kann man zwar noch die beiden „Triebwerks-Gelenke“ vernichten, da das Schiff jedoch keinen Fluchtversuch wagen wird (zumindest wenn man wie ich bisher sehr erfolgreich alle vorhergehenden Missionsziele erreicht hat), kann man direkt die zahlreichen Geschütztürme aufs Korn nehmen.
Sind diese erstmal alle vernichtet, schreitet auch der Gamma-Wing zur Tat, so dass man zuletzt nur noch die verbliebenen feindlichen Jäger abschießen muss. Abschließend springt man zum nahen Fort und bewundert die dortige „Schiffs-Konzentration“…

Mission 9



Da es sich diesmal um eine richtige Angriffsmission handelt, sollte man auch schon ein besser gepanzertes Modell, beispielsweise Grendel oder Coyote, wählen. Hinsichtlich der Zusatzbestückung ist wieder ein Zusatztank nicht unbrauchbar. Weiterhin sollte man auch einen Behälter Screamer mitnehmen und natürlich einige Banshees, also quasi die „Standard-Ausstattung“.
Kurz nach dem Start springt die Angriffsflotte dann auch schon mal vor, so dass man ihr nur wenige Sekunden danach folgen kann. Bei der gegnerischen Flotte angekommen, sollte man sich sofort erstmal einige Jäger schnappen und diese schnell aus dem Nichts pusten.
Anschließend fliegt man zur Berijev und attackiert dort zunächst den eskortierenden Kurgen. Dank den Screamern sollte man hier schnell einen Abschuss verzeichnen können, so dass man sich auch direkt den Systemen der Berijev annehmen kann.
Sind erstmal Schildgenerator und Waffensysteme vernichtet, sollte man auch noch den Antrieb lahmlegen und sich dann wieder den zahlreichen Jägern annehmen. Ist der Bereich um die Berijev gesichert, springt der Transporter in den Sektor und beginnt mit dem Manöver.
Natürlich kommt dann auch gleich noch ein feindliches Geschwader herbei, dem man nun möglichst schnell starke Verluste beibringen sollte, ansonst könnte der Transporter in Schwierigkeiten geraten! Hat man dann fast alle erledigt, springt der Führer dann auch flink aus dem Sektor, so dass die Enter-Aktion in Ruhe weitergeführt werden kann.

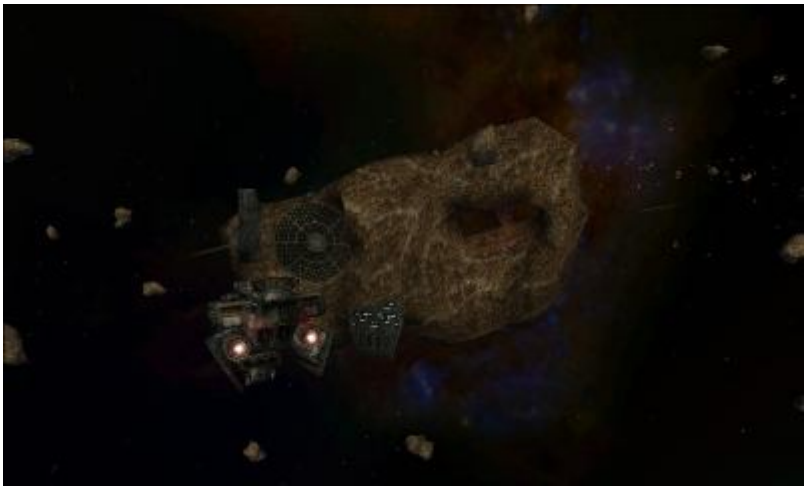


Ist der Transporter dann mitsamt der Enter-Crew wieder auf dem Rückzug, sollte man sich an die Verfolgung der Kampfgruppe machen, denn durch die Ausschaltung der Triebwerke der Berijev, fiel diese enorm hinter der restlichen Flotte zurück.
Teilen Sie am besten die ganze Energie dem Antrieb zu oder nutzen Sie den Nachbrenner (aber nur wenn man einen Zusatztank dabei hat oder einfach noch genügend „Sprit“ über hat). Hat man den feindlichen Träger erstmal eingeholt, sollte man zuerst den begleitenden Kurgen abschießen und sich dann voll und ganz auf den Träger konzentrieren. Ignorieren Sie die Jäger und schalten Sie unbedingt den Schildgenerator aus. Die Reliant feuert nun Torpedos ab, so dass man sich nun den Jägern, die zudem weitere Unterstützung bekommen, annehmen kann. Sind alle abgeschossen, muss man der Enter-Crew zu Hilfe eilen, die von den desertierten Cobras attackiert werden. Schießen Sie schnellstmöglich ein paar Jäger ab, so dass sich die Kerle alsbald zurückziehen. Nachdem die Reliant in den Sektor gesprungen ist, kann man dann die übliche Landeprozedur einleiten...

Mission 10

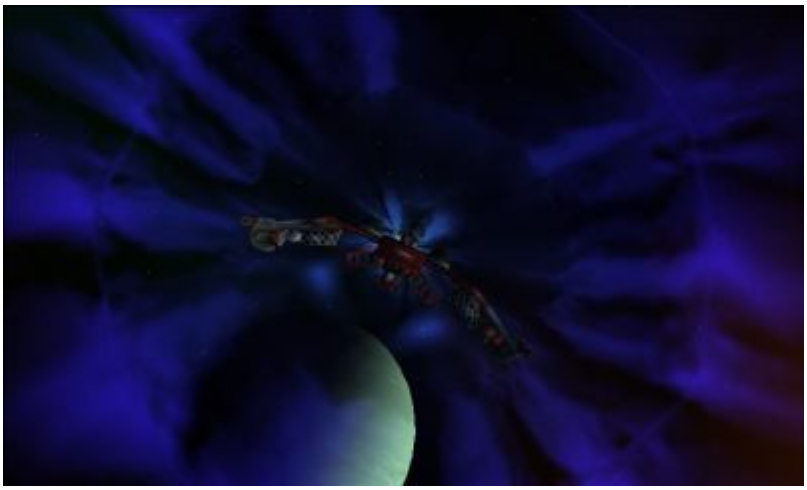


Zuerst wie gewohnt ein paar Worte zur Schiffswahl: Dank der Beförderung nach der letzten Mission, darf man hier wieder einen neuen Jäger, den Tempest, wählen. Dieser stellt dank seiner starken Bordgeschütze auch direkt eine prima Wahl dar, weshalb man direkt zur Waffen-Selektion weitergehen kann.
Auch bei diesem Bereich ist der Jäger recht ansprechend, denn 8 Waffenpods warten auf Bestückung. Zuerst sollte man einen Zusatztank anbringen, da man ansonst doch vielleicht der Sprit etwas knapp werden könnte. Weiterhin empfehle ich zwei Screamer-Behälter, eine Jackhammer (Missionsziel!) und sonst Banshees.
Nach dem Start muss man auf die gefürchteten G-Men warten, mit denen man dann abrückt. Im nächsten Sektor trifft man dann jedoch direkt auf einen gegnerischen Konvoi. Hier gilt es zunächst die begleitenden Jäger schnell abzuschießen, damit diese nicht entkommen und weitere Truppen zur Verstärkung anfordern können (trifft unpassender weise erst bei der Station ein!). Sollte man trotz der starken Bordgeschütze nicht so recht zum Abschuss kommen, sollte man nicht mit dem Einsatz von Banshees bzw. Raketen allgemein zögern, da man bald mit Neuen versorgt wird!
Hat man die geschwätzigen Jäger erstmal abgeschossen, kann man sich genüsslich am feindlichen Konvoi vergehen. Lassen Sie dabei ruhig auch massenweise Screamer fliegen, denn wie bereits erwähnt, wird man bald mit Neuen versorgt!
Ist der Konvoi vernichtet, springt man zum nächsten Sektor, wo das Rettungsschiff, dann aber erstmal nicht beikommt.
Stattdessen muss man erst noch einen gegnerischen Wing abschießen, erst dann kommt neue Munition herbei.
Fliegen Sie zum Aufmunitionieren dann wie beim Eskortieren zum roten "Kanal", ab dann erfolgt alles automatisch.
Der nächste Sprung bringt Sie dann zur Latov. Fliegen Sie hier mit aktiviertem Nachbrenner zum Felsen und vernichten Sie dort zu allererst die Funkantenne.
Nun sollte man sich den zahllosen Kurgen annehmen, die, wenn man keinen Jäger entkommen ließ, auch die einzigen Hindernisse darstellen werden. Dank Screamer und mächtiger Bordgeschütze, sollte man die Kurgen recht gut dezimieren können, so dass man sich anschließend ein paar Geschütztürme auf dem Felsen vorknöpfen kann.

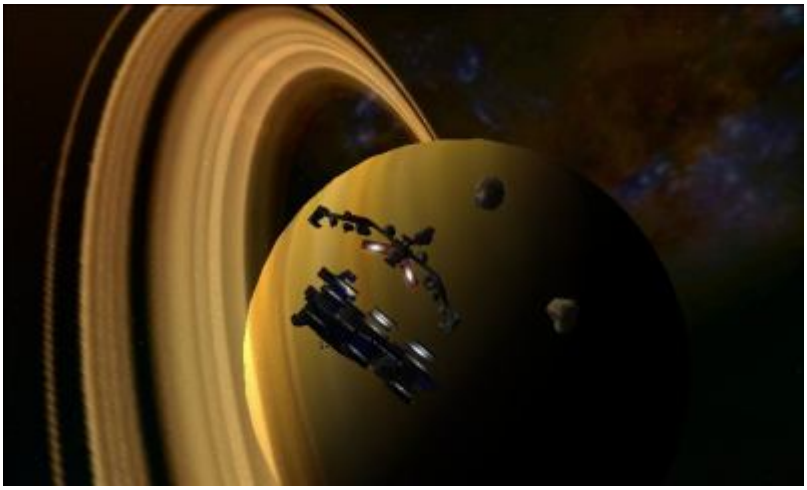


Sobald die Gammas dann aber die Torpedos auf den Weg gebracht haben, sollte man etwas Abstand gewinnen. Interessanterweise muss man nun aber noch nach der Vernichtung der Schüssel nochmal quasi alles in die Luft jagen, doppelt hält eben besser!
Zerstören Sie dazu die Entlüftungsluke und wählen Sie die Jackhammer-Rakete (ein anderer Typ scheint nicht „kompatibel“). Fliegen Sie nun zur markierten Stelle, vor dem Schacht und feuern Sie aus dieser Position die Rakete ab. Wenden Sie danach aber sofort und fliegen Sie per Nachbrenner von der Latov weg, denn die folgende Explosion ist recht heftig.
Sollte man keine Jackhammer mehr haben oder gar keine mitgenommen haben, übernimmt mit etwas Glück ein Wingman diese Aufgabe, ansonst kann man ein Ziel eventuell nicht erreichen! Zuletzt geht es dann zur Reliant, die bei Fort Sherman viele Freunde gefunden hat...

Mission 11



Schafft man es bei dieser Mission alles richtig zu machen, liefert man hier sein Meisterstück ab, so dass man neben Orden und einer Beförderung auch gleich ein Geschenk für die ganze Staffel bekommt: Die Umbenennung in Flying Tigers!
Damit das auch gut hinhaut, muss man bei der Jäger-Wahl anfangen und alles richtig machen! Meine Empfehlung geht an Grendel, Coyote oder Tempest, wobei letztere meine erste Wahl darstellt. Die richtigen Raketen im Gepäck sind aber eigentlich noch wichtiger, man benötigt nämlich unbedingt zwei Jackhammer, sonst wird es definitiv nichts mit dem Abschuss der Czar! Weiterhin sollte man auch mindestens einen Behälter Screamer (zwei sind natürlich besser :) und auch einen Zusatztank mitnehmen. Banshees sind nett, aber dank der starken Geschütze der empfohlenen Jäger und der wenigen kleinen Gegner nicht unbedingt nötig!
Nach dem Start fliegt man dann alsbald mit den G-Men los, diesmal erfolgt aber kein „herkömmlicher“ Sprung, sondern man „warpt“ direkt zur Werft, was aber spielerisch absolut keinen Unterschied ausmacht.
Dort angekommen sollten Sie dann direkt mit aktiviertem Nachbrenner auf die Anlage zufliegen. Sobald man diese fast erreicht hat, wird der Anflug durch eine kurze Sequenz unterbrochen. Danach ist man aber quasi in Waffenreichweite, so dass man sich die ersten Satelliten (Grazer *lol*) aussuchen sollte. Da deren Zahl aber durchaus beachtlich ist, sollte man nicht nur nach den Zielangaben fliegen, sondern jede Möglichkeit nutzen um einige Schüsse auf die Ziele abzugeben.



Zwar sind die einzelnen Satelliten mit jeweils wenigen Schüssen vernichtet, doch durch ihre schiere Zahl, können Sie doch unangenehm werden, da jeder gelenkte Raketen absetzen kann!
Bereiten Sie sich daher darauf vor, öfter mal einige Täuschkörper abzusetzen!
Da sich die Satelliten teils recht gut vor dem Hintergrund abheben und auch in kleinen Gruppen postiert sind, kann man recht schnell viele Abschüsse erzielen und sollte alsbald der Bedrohung Herr werden. Danach sollte man sich direkt den Kurgen-Kanonenbooten annehmen, da diese dem bald anfliegenden Transporter gefährlich werden können!
Nutzen Sie dazu ausgiebig Screamer und Bordgeschütze (welche man hier durchaus etwas mehr Energie zuweisen kann), so dass man nach der Ankunft des Transporter schon möglichst alle Kurgen abgeschossen haben sollte.
Kurz nach dem Eintreffen des Transporter, der glücklicherweise von den Vampires begleitet wird, bekommen die Verteidiger noch zusätzliche Verstärkung durch einen Kreuzer.
Dessen Jäger stellen nun die größte Bedrohung für den Transporter dar, so dass man sich sofort deren annehmen muss. Da etwa die Hälfte der Staffel längere Zeit in Formation fliegt, kann man hier recht schnell einige Abschüsse erzielen! Kämpfen Sie dann die restlichen Jäger einfach schnellstmöglich nieder und widmen Sie sich dann am besten zuerst dem feindlichen Kreuzer.
Hier zerschießt man zunächst den Schildgenerator und nimmt sich dann die Geschütze vor. Der Antrieb ist zwar ebenfalls ein interessantes Ziel, doch später wird der Kreuzer selbst mit zerstörten Antrieb aus dem Sektor entkommen! Schalten Sie daher einfach nur schnellstmöglich die Geschütze aus und nehmen Sie sich dann der Verbindung aus Dock und Träger an. Hier gilt es zunächst die oberen Geschütze zu vernichten, die zum großen Teil den „Andockpunkt“ des Transporters in Reichweite haben!
Nehmen Sie sich dann nach und nach die restlichen Türme vor, verlieren Sie hier jedoch keine Zeit, denn kurz nachdem die Marines abgedockt haben, beginnt der elementare, äußerst zeitkritische Teil dieser Mission:
Nachdem die Codes dekodiert wurden, kommt der Gamma-Wing herbei und feuert Torpedos auf die beiden Schildgeneratoren ab. Nach dieser Sequenz ist dann für wenige Sekunden der zentrale Reaktor verwundbar. Man sollte also schon vor dem Torpedoangriff bei der Wartungstür lauern und die beiden Jackhammer-Raketen aktiviert haben.



Erst wenn die Schild deaktiviert wurden, kann man dann mit den Bordgeschützen die Wartungstür zerstören und gleichzeitig in die vorgegebene Zielposition fliegen.
Dort angekommen wartet man dann bis die erste Jackhammer-Rakete die Entlüftungsluke erfasst hat und feuert die Rakete dann schnellstmöglich ab. Warten Sie nun einfach, bis die Luke vernichtet wurde und der dahinterliegende Kern frei liegt. Erneut muss eine Jackhammer diesen erfassen und schnellstmöglich abgeschossen werden, da das Zeitfenster für diese Aktion nur äußerst klein ist!
Hat man die Rakete erfolgreich gestartet, sollte man sofort werden und mit Nachbrenner von der Czar wegfliegen!
Wurden die Schilde vorher wieder aktiviert, kann man die Mission eigentlich direkt wieder von vorn starten, denn sie gilt nun als komplettes Desaster!
Hat man aber erstmal den dicken Brocken abgeschossen, kann man beruhig zur Reliant zurückkehren, wo man dann als Held empfangen wird!

Kampagne 3: Gegenschlag

Mission 12



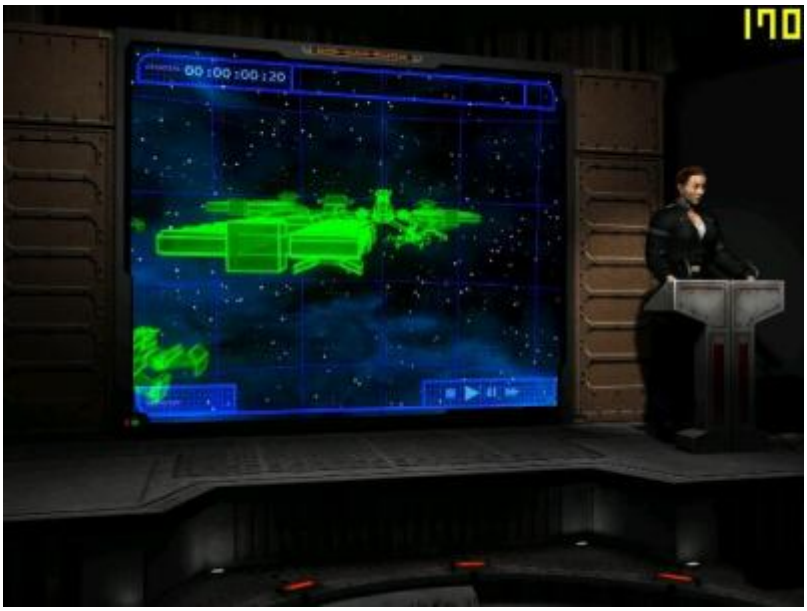
Nach der letzten Mission darf man hier nun erneut einen „frischen“ Jäger, den Patriot, ausprobieren und diesen dann auch gleich noch mit neuen Raketen bestücken. Der Patriot ist auch direkt eine gute Wahl, da man hier mal wieder eher etwas Geschwindigkeit braucht.
Schwieriger ist da schon die Raketen-Wahl, testen Sie am besten einfach mal die beiden neuen Typen. Eine Vagabond sollte man aber dann mindestens mitführen, da man mit Ihr recht gut das sekundäre Missionsziel erreichen kann!
Nach dem Start springt man zuerst einmal zur Yamato, wo dann die Ronin starten und schon mal für einen Ablenkungsangriff vorausfliegen.
Springen Sie dann wie befohlen nach erfolgtem Ablenkungsmanöver zum „Stalag“.
Hier fliegt man dann einfach direkt auf den Felsen zu und wartet, bis aus dem Haupt-Hanger eine feindliche Staffel startet. Bevor Sie dann mit dem eigentlichen Angriff beginnen können, müssen Sie erstmal die Jäger abschießen.
Anschließend zerstört man die vier Lasergeschütztürme um den Eingang und vernichtet dann die Entlüftungsluke (schon lustig, dass die das Vakuum entlüften wollen).

Fliegen Sie durch diese dann ins Innere, wo man weitere Geschütztürme vorfindet.
Lenken Sie notfalls etwas mehr Energie auf die Schilde, denn das Felsinnere ist zwar recht groß, doch schnelle Ausweichmanöver kann man hier kaum fliegen.
Erst wenn alle Türme vernichtet wurden, kommen die beiden Ripper hinein und schnappen sich jeweils einen Behälter. Postieren Sie sich zwischenzeitlich im Eingangstunnel, wo man eine gute Position zum späteren Abschuss einer Rakete auf die Treibstoffzellen braucht. Sobald der zweite Ripper dabei ist den Felsen zu verlassen, sollte man die Position eingenommen haben, denn alsbald wird draußen ein feindlicher Jäger-Wing auftauchen.

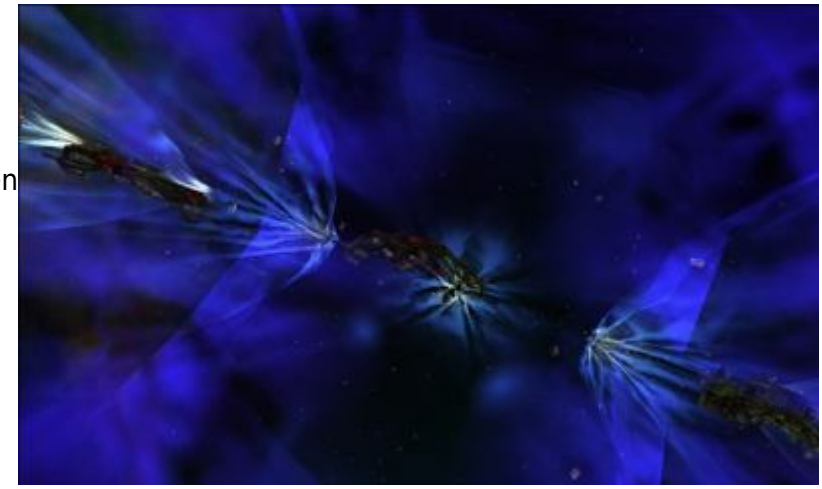


Schalten Sie deshalb direkt auf eine brauchbare Rakete (Jackhammer, Vagabond,...) und feuern Sie diese sofort nach der Benachrichtigung auf einen Container ab. Da es natürlich zu einer gigantischen Explosion kommen wird, müssen Sie sofort wenden und mit Nachbrenner vom Felsen wegfliegen. Nehmen Sie dabei ruhig in Kauf gegen die Wände zu fliegen und die Schilde etwas zu belasten, denn das Wenden ist durchaus etwas zeitraubend und umständlich, da man aber innerhalb weniger Sekunden entkommen muss, sollte man hier nicht am „falschen Ende“ ansetzen!
Ist man erstmal draußen und der Explosion heil entkommen, muss man sich sofort den herbeieilenden Golden Warriors stellen. Geben Sie hier einfach Ihr Bestes, denn der Abschuss eines Rippers ist natürlich schon alles andere als gut und reduziert die Erfolgsquote ganz massiv. Sind alle Gegner erledigt, springt man aus dem Sektor zu Fort Sherman. Dort angekommen muss man dann aber direkt noch einmal eine Warriors-Staffel abschießen.
Da man hier dann aber auch die letzten, inklusive dem Wing-Leader, Krieger antrifft, kann man hier ruhig die verbliebenen Raketen und Nachbrenner-Spriteinheiten verblasen um möglichst schnell alle Gegner abzuschießen..!

Mission 13

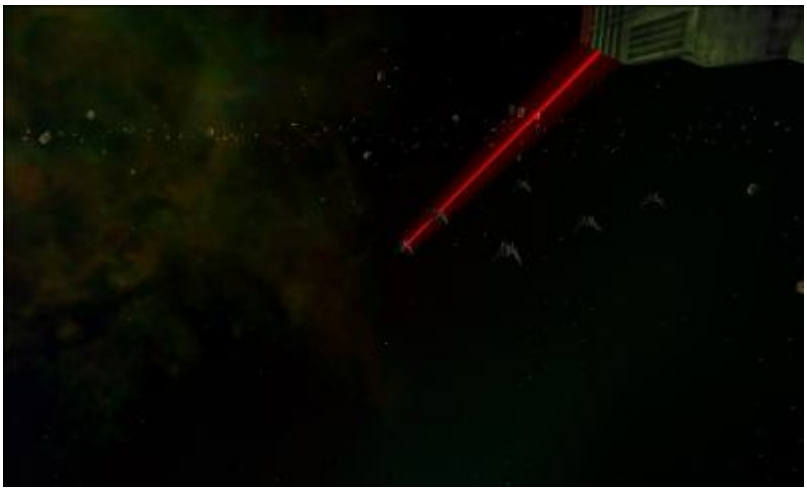


Da man diesmal gegen recht starke und zahlreiche Jäger-Kontingente antreten muss, empfehle ich den Tempest-Jäger, den man vornehmlich mit Vagabond-Raketen und einem Pack Screamer ausstatten sollte. Nach dem Start wartet man dann etwas und springt schließlich zum nächsten Sektor, wo man den abrückenden Konvoi noch kurz sieht. Geben Sie hier direkt vollen Schub und fliegen Sie den hereinkommenden Koalitions-Jägern entgegen, die man nun schnellstmöglich vernichten muss, damit der Gamma-Wing keine Verluste erleidet! Hat man alle gegnerischen Jäger erledigt, wartet man einfach wieder etwas bis der flüchtende Konvoi mit einigen Deserteuren im Schlepptau auftaucht.
Erledigen Sie die wenigen feindlichen Jäger und springen Sie dann gemeinsam mit den Pumas zur Crimson Sky, wo man die Fährte aufnimmt.
Nach dem Warp-Sprung findet man sich bei einer scheinbar verlassenen Allianz-Basis wieder. Fliegen Sie gemütlich auf diese zu und verfolgen Sie die beginnende Sequenz.
Anschließend müssen Sie so schnell wie möglich die Ionenkanone vernichten, die einen Jäger mit einem Schuss vernichten kann! Nutzen Sie dazu alle verfügbaren Screamer und die Bordgeschütze, so dass die Gefahr baldmöglichst gebannt ist!
Abschließend schießt man alle umherschwirrenden Jäger, vornehmlich natürlich den Anführer Colonel McGann, ab. Kurz darauf kommt dann eine weitere feindliche Staffel herbei, die vom ehemaligen Wing-Leader „Viper“ angeführt wird, den man dann ebenfalls favorisiert ins Ziel nehmen sollte.



Vor allem die beiden „Starpiloten“ der Piraten sind dabei natürlich ein harter Brocken, da sie wildeste Ausweichmanöver fliegen und Raketen gern per Täuschkörper unwirksam werden lassen. Versuchen Sie die Kerle daher vornehmlich mit den Bordgeschützen zu attackieren und schießen Sie mit den Raketen die restlichen Piraten ab.
Sind erstmal alle Jäger vernichtet, kann man noch schnell zum Fort fliegen und dort die wenigen Geschütztürme vernichten, damit der Torpedo-Angriff auch wirklich erfolgreich ist. Achten Sie aber darauf, möglichst keinen Torpedo „ab zu bekommen“ und gewinnen Sie rechtzeitig Abstand, da alsbald die ganze Station auseinander bersten wird!
Zuletzt warpt man dann einfach wieder zur Reliant, wo man diesmal aber selbst für eine komplett erfolgreiche Mission nur wenig Lob bekommt…

Mission 14



Nehmen Sie hier unbedingt einen Jäger mit starken Geschützen und statten Sie ihn mit mindestens zwei Kanistern Screamer aus.
Nach dem Start warpt man erstmal zum „Warte-Sektor“, wo man schließlich direkt weiter zur Toranlage springt.
Dort angekommen sollte man erstmal den anfliegenden Jägern annehmen. Sind alle abgeschossen, fliegt man auf die beiden Anlagen zu, attackiert aber zuerst die beiden Kurgen, die um das Tor herum fliegen.
Verschießen Sie hier aber maximal die Hälfte Ihrer Screamer, denn später wird man die Feuerkraft noch dringender brauchen!
Attackieren Sie dann die Geschütztürme der Forschungsstation. Hat man die Wichtigsten vernichtet, kommt der Gamma-Wing herbei.
Erfassen Sie nun sofort einen der Bomber (Q-Taste) und fliegen Sie ihnen mit Nachbrenner entgegen, denn direkt hinter den Bombern springt ein Kurgen in den Sektor.
Dieser feuert schon bald Raketen auf die Bomber, welche sofort komplett explodieren, so dass man dem Kanonenboot sofort alle Screamer entgegenschicken sollte.

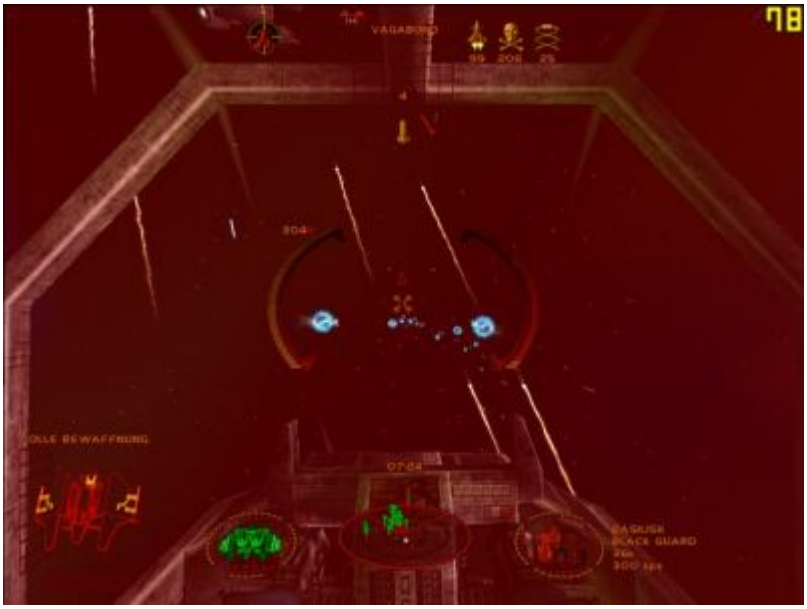


Weiterhin empfiehlt es sich durchaus kurzfristig die Energie auf die Bordgeschütze zu leiten um möglichst viel Feuerkraft aufbringen und den Feind schnellstens abschießen zu können!
Ist dies geschehen, stellt man den Ausgangszustand wieder her und fliegt zum Warptor. Sobald die Forschungsstation vernichtet wurde, fallen die Schilde des Tores aus, so dass man die vier Energiekerne um den Horizont herum angreifen kann.
Versuchen Sie diese dann schnellstmöglich zu vernichten, denn ein feindlicher Kreuzer kommt durch das Tor.
Zwar kann man das jetzt eigentlich nicht mehr verhindern (dazu müsste man sofort die Forschungsstation attackieren, würde dadurch aber die Bomber einer noch größeren Gefahr aussetzen), doch diesmal ist es durchaus nicht schlimm ein Missionsziel nicht schaffen.
Sind die Energiekerne vernichtet, sollte man einfach vom Tor wegfliegen und auf die Aktivierung des Warp-Antriebes warten...

Mission 15



Wählen Sie hier unbedingt einen mittelschweren Jäger, denn Panzerung kann mitunter absolut entscheidend sein! An Zusatz-Bestückung empfehle ich Ihnen mindestens einen Zusatztank, eventuell einen Behälter Screamer (wenn Sie diese gegen getarnte Basilisk von Hand einsetzen können - erfordert viel Geschick!) und ansonst Vagabond-Raketen.
Nach dem Start springt man zum nächsten Sektor, wo man direkt von neun Basilisk-Jägern attackiert wird. Kämpfen Sie die Gegner nieder und setzen Sie auch ruhig die ein oder andere Rakete ein. Wichtig ist hier jedoch, dass man keinen Rumpfschaden erleidet, es ist also durchaus empfehlenswert Energie von den Triebwerken abzuziehen (P-Taste gedrückt halten und den Joystick bewegen) und diese auf Waffensysteme und vor allem Schilde zu verteilen.
Wie schnell man die Basilisk abschießt ist weniger wichtig, trotzdem sollte man natürlich keine Zeit verschwenden, denn nach dem Abschuss der Basilisk kommt noch eine Staffel Saber herbei.
Sind auch diese komplett vernichtet, bekommt man wieder Kontakt zur Reliant, wo es gerade ganz übel aussieht. Springen Sie daher direkt zur Victorious und nehmen Sie dort Geleitschutz-Position ein. Kurz nach Enriquez kommt dann auch schon eine gegnerische Truppe herbei. Die beiden Torpedobomber attackieren zwar zunächst nicht die Victorious, vielmehr werden die Torpedos unter den Begleitschiffen ein wahres Massaker anrichten!
Versuchen Sie deshalb Ihr Möglichstes um die Torpedos abzufangen oder zumindest einen großen Teil abzuschießen. Extrem nervig sind hierbei leider die Basilisk-Jäger, die Ihren Jäger beim Zielen gut attackieren können. Seien Sie daher darauf vorbereitet massive Ausweichmanöver zu fliegen und zahlreiche Täuschkörper abzuwehren. Natürlich sollte man eher um und hinter dem Torpedoschwarm agieren, sonst nimmt man direkt einen Flugkörper mit 🙁
Sind die Torpedos erstmal alle vernichtet, kann man sich endlich um die Basilisk kümmern, denen man dann auch wirklich direkt jede verfügbare Rakete hinterherjagen sollte, damit man schnellstmöglich einige der Nervensägen vernichtet!



Bleiben Sie dabei jedoch möglichst nahe an der Victorious, denn hier taucht nochmal ein Bomber auf, der weitere Torpedos abschießt, die man nur innerhalb eines gewissen Zeitfensters ausschalten kann!
Ist auch der zweite Angriff gegen den Konvoi abgewehrt, kann man den Wingmen beim Abschuss der restlichen Basilisk helfen. Anschließend fliegt man mit Nachbrenner zur Victorious zurück, wo eine weitere Jägerstaffel angreift.
Erst wenn auch diese komplett vernichtet wurde, darf man wieder Geleitschutz-Position einnehmen und bekommt Nachricht von der Reliant - leider eher negative Nachrichten, dafür aber immerhin in einer netten Zwischensequenz!
Abschließend springt man dann zur Yamato, die zwei feindliche Großkampfschiffe gestellt hat, aber

mal wieder nicht deren Schilde durchdringen kann. Attackieren Sie daher direkt die Schildgeneratoren der Feinde, so dass die Yamato auch direkt Torpedos abschießen kann. Da keine Jäger mehr starten, ist das nur noch ein versöhnlicher Abschluss der Mission, der eigentlich keine große Herausforderung mehr darstellen sollte!
Zuletzt gilt es dann auf der Yamato zu landen, da diese ab jetzt das Basisschiff darstellt…

Mission 16



Nehmen Sie hier am besten gleich mal den neuen Wolverine-Jäger und zahlreiche Vagabond-Raketen mit. Ein Zusatztank ist nicht unbedingt nötig, genauso wie Screamer, die dank der starken Bordgeschütze schon fast ausgedient haben!
Nach dem Start öffnet sich alsbald ein Wurmloch, das feindliche Jäger ausspuckt. Ignorieren Sie diese jedoch und springen Sie wie befohlen zum nächsten Sektor.
Dort entwischt einem jedoch der „Tanker“ und zahlreiche Jäger greifen plötzlich an. Attackieren Sie zunächst die Basilisk-Jäger, die die größte Gefahr darstellen. Attackieren Sie hierbei zu allererst den Starpiloten Nicolai Petrov! Erst wenn Sie diesen abgeschossen haben, sollten Sie sich der restlichen Jäger annehmen. Zuletzt geht es dann gegen die Kurgen und das Basisschiff bzw. dessen Schildgenerator. Die zusätzlich angreifenden Jäger sollte man dabei ignorieren, denn die Vernichtung des Schildgenerators hat eindeutig Vorrang!
Ist das dann auch geschehen, springt die Yamato in den Sektor und die Tigers können gleich wieder abrücken, da die Ronin übernehmen.
Im nächsten Sektor findet man leider nur noch die Überreste der Bremen. Die hereinspringenden Feindjäger vernichten dann jedoch auch noch den letzten Überlebenden. Attackieren Sie sofort Ivan Petrov, den man hier aber leider nicht zur Strecke bringen kann, da er nach wenigen Treffern bereits aus dem Sektor springt.
Abschließend kommt dann wieder die Yamato herein, bei der man nur noch um Landeerlaubnis bitten muss…

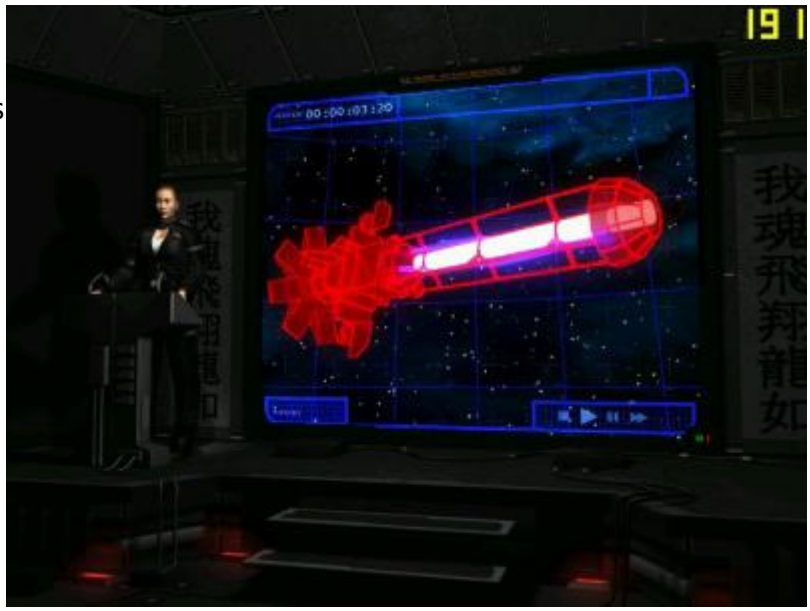
Kampagne 4: Kriegsopfer

Mission 17



Wählen Sie einen schweren Jäger, dem Sie neben 2 Behälter Screamer ansonst nur noch Vagabond-Raketen anhängen.
Nach dem Start springt man direkt zum nächsten Sektor, wo man auf eine feindliche Patrouille trifft, die man binnen 60 Sekunden komplett vernichten muss, sonst kommen später weitere feindliche Kräfte herbei!
Nutzen Sie daher die Vagabonds um schnell mehrere Ziele bekämpfen zu können.
Anschließend springt man zum eigentlichen Ziel, wo man sich direkt der beiden Kurgen annimmt.
Nutzen Sie hier aber nur einen Behälter Screamer, so dass die beiden Kanonenboote schnellstmöglich abgeschossen werden können, man aber trotzdem noch Raketen für ein weitere Ziel über hat!
Danach vernichtet man den Schildgenerator der Berijev und deren Triebwerke, so dass das Ziel festsitzt! Vernichten Sie nachfolgend alle Geschütze des Schiffes und jagen Sie dann die verbliebenen feindlichen Jäger.
Sobald das Enterschiff dann in den Sektor springt, kann man seine Position halten und einfach abwarten. Da das Kommando in eine Falle läuft, wird man alsbald mit weiteren ankommenden Schiffen konfrontiert. Picken Sie sich hier direkt das Bergungsschiff als Ziel heraus und attackieren Sie es mit allen noch verbliebenen Screamern und Bordgeschützen.
Erst wenn es vernichtet wurde und damit der Admiral in der Falle sitzt, kann man sich beruhigt den Jägern annehmen. Sind alle vernichtet, kommt ein Bergungsschiff der Allianz herbei, das den Admiral aufsammelt. Springen Sie ihm zur Yamato nach.
Dort ist dann allerdings noch nicht das Ende der Mission erreicht, denn man muss noch eine weitere feindliche Jägerstaffel abschießen, die es auf das Bergungsschiff abgesehen hat. Da die Gegner mitunter recht nah beieinander fliegen, sollte man hier keine große Probleme mit dem Ausschalten alle Feinde haben…

Mission 18



Die Mission beginnt direkt schon ärgerlich! Zwar wird die richtige Grafik präsentiert, doch Enriquez spricht den Text zum Briefing der letzten Mission. Das ist zwar durchaus nervig, scheint aber doch einer der wenigen Fehler zu sein, weshalb es wohl keinen Patch gibt. Schaden würde das Beheben dieses Bugs aber sicherlich auch nicht..!
Das wichtigste zusammengefasst: Die Yamato wird zusammen mit der Victorious den roten „Luststab“ ;) angreifen.
Als Untersatz empfehle ich Ihnen diesmal einen möglichst stark gepanzerten Jäger, womit dann der Wolverine auch die beste Lösung darstellt. An Waffen würde ich einen Pack Screamer und ansonst nur Vagabond-Raketen mitnehmen.
Nach dem Start warpt man dann zur Ionenkanone, wo es dann erstmal einige Zwischensequenzen zu verarbeiten gilt. Nach dem Abschuss der Victorious sollte man sich dann sehr engagiert den feindlichen Jägern annehmen. Versuchen Sie dabei möglichst nicht an die Ionenkanone, also in deren Feuerradius, heranzukommen.
Nutzen Sie daher gegen weiter entfernte Jäger nach Möglichkeit die Raketen. Erst wenn man keine Ziele mehr findet sollte man sich der Kanone nähern. Bleiben Sie dabei aber möglichst weit von der „Schusskugel“ am untern Ende weg, denn die einzige Stelle an der man noch absoluten Schutz findet, ist der Bereich direkt über der Station (quasi das Dach).
Sobald man also vom Copiloten gewarnt wird, dass die Ionenkanone das eigene Schiff erfasst hat, sollte man sofort mit Nachbrenner versuchen diesen sicheren Bereich zu erreichen. Ist dies quasi aussichtslos, kann man nur versuchen durch extremste Ausweichmanöver bei aktiviertem Nachbrenner den Schuss daneben gehen zu lassen. Das passiert zwar eher selten, aber die Chance sollte man doch zumindest nutzen, denn ein direkter Neustart ist irgendwann doch recht nervig!

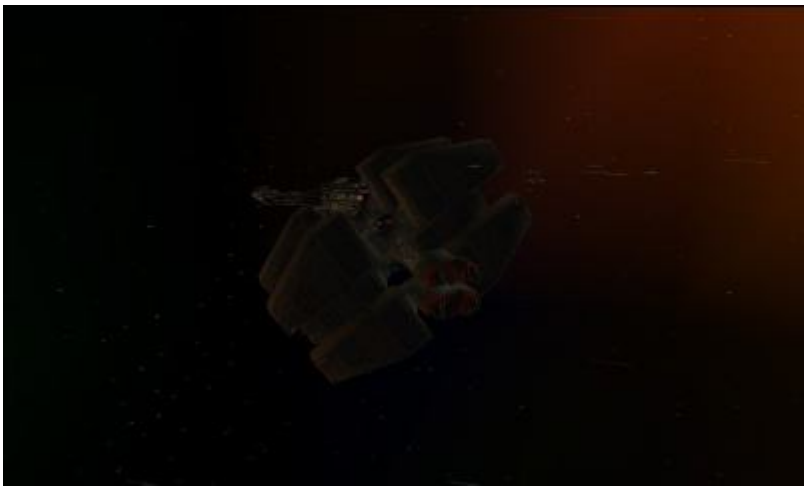


Erledigen Sie dann weitere Jäger um die Station, bis einer Ihrer Flügelmänner endlich den Schildgenerator geortet hat. Attackieren Sie diesen sofort. Ist er vernichtet, muss man einige Panzerplatten um den roten Energie-Kern vernichten um auf diesen feuern zu können.
Schalten Sie dazu auf die Screamer um. Zusammen mit den Bordgeschützen sollte man damit dann recht schnell ein oder besser zwei Panzerplatten vernichten können. Feuern Sie nun einfach alles auf den Kern und drehen Sie dann sofort ab, denn die nachfolgende Explosion erfolgt mitunter recht schnell! Ist die Ionenkanone erstmal vernichtet, springt die Yamato wieder ins System und man muss nur noch zahlreiche nervige Jäger aus der Welt schießen...

Kampagne 5: Die Schlacht um Titan

Mission 19

Da der Jäger diesmal fest vorgegeben ist, kann man sich hier eh nur Gedanken um die Raketenbewaffnung machen.



Meine Empfehlung geht an einen Pack Screamer und drei Vagabond.
Nach dem Start warpt man erstmal zu einem „Zwischensektor“, wo man zahlreiche feindliche Jäger antrifft.
Schießen Sie also fein ab und machen Sie sich so mit dem Jäger vertraut. Da die Standardeinstellung bezüglich der Energieverteilung recht unpraktisch ist (viel zu schnell!), sollte man hier etwas variieren und Waffen und Schilde deutlich mehr Energie zuweisen.
Sind alle feindlichen Jäger vernichtet springt man zum Konvoi, wo man dann auch bald die Tarnung aktivieren sollte (K-Taste). Fliegen Sie nun zum Gefangenen-Schiff und nehmen Sie Position nahe eines angegebenen Teiles des Schwerkraftantriebes ein. Da sich der zentrale Teil des Schiffes noch dreht, muss man die Position mehrfach korrigieren um in optimaler Schuss-Position zu bleiben.
Eröffnen Sie dann aber erst das Feuer, wenn der Wingleader das Zeichen dazu gibt. Da man getarnt nicht feuern kann, wird man noch eine Sekunde warten müssen, bis auch die Bordgeschütze reagieren. Verfeuern Sie am besten ein oder zwei Screamer und geben Sie dann dem System per Bordkanonen den Rest. Hat man erstmal alle vier Einrichtungen vernichtet, kann man sich den feindlichen Jägern annehmen.
Schießen Sie drei oder vier ab, so dass Sie sich den Kurgen zuwenden können, ohne ständig von Jägern belästigt zu werden. Setzen Sie nun Bordgeschütze und Screamer gegen die Ziele ein, beachten Sie jedoch, dass Sie später weitere Kurgen bekämpfen müssen, so dass die ein oder andere aufgesparte Screamer-Rakete später durchaus erfreuen kann!
Da man zusätzlich etwas Energie auf die Waffen leiten kann (siehe oben), sollte der Vorrat an Waffenenergie nicht so schnell erschöpft sein, so dass man, trotz relativ schwacher Kanonen, alsbald beide Kurgen abgeschossen haben kann.
Danach widmet man sich den Geschütztürmen der Saladin. Zuletzt erledigt man gegebenenfalls verbliebene Jäger.
Nach der Ankunft des Enter-Schiffes greift natürlich nochmal eine feindliche Staffel an. Da es sich jedoch um vergleichsweise schwache Haidar-Jäger handelt, sollte man mit denen keine großen Probleme haben. Behalten Sie beim Kampf trotzdem ein Auge auf den Transporter, denn dessen Abschuss ist natürlich verheerend.



Wieder etwas später kommt dann eine kleine Truppe aus zwei Kurgen und einigen Salin-Jägern herbei. Stürzen Sie sofort der Truppe entgegen und schießen Sie erstmal einige Jäger ab, was durchaus überraschend einfach ist.
Danach nimmt man sich den Kurgen an. Dort sind zwar Allianz-Geiseln an Bord, die man aber leider opfern muss (Kompliment an die Entwickler, da hier erneut eine realistische Kriegssituation dargestellt wird, die richtig betroffen macht). Schießen Sie also die beiden Kurgen ab und widmen Sie sich danach verbliebenen Jägern.
Zuletzt springt man dann mit dem Transporter zur Yamato, wo nochmals eine feindliche Staffel angreift. Attackieren Sie hier zuerst den Wing-Leader, so dass ein weiteres Ass aus dem Weg geräumt ist und vernichten Sie dann schnellstmöglich den Rest der Truppe…

Mission 20



Entscheiden Sie sich für einen mittelschweren oder schweren Jäger und bewaffnen Sie diesen mit einem Behälter Screamer und ansonst Solomon oder Vagabond-Raketen.
Nach dem Start wartet man erstmal etwas bis die Ronin gestartet sind (das Kanonenschiff des Admirals startet lustiger weise auch von der Yamato - ist bestimmt eine schwere Geburt ;) und springt dann zum Ziel.
Dort erhält man alsbald Unterstützung durch die Marauders. Fliegen Sie dann einfach direkt den angreifenden Jägern entgegen und schießen Sie diese nacheinander alle ab. Ihre Wingmen kümmern sich unterdessen meist um die Kurgen, so dass man sich alsbald den ersten Konvoi-Schiffen annehmen kann. Fliegen Sie dort einfach zwischen den einzelnen Zielen umher und schießen Sie einfach auf das Ziel, dass Ihnen gerade vor die Waffen kommt. Die beiden Truppentransporter und das Forschungsschiff geben alsbald nach und explodieren, so dass man sich nur noch um die beiden Großkampfschiffe sorgen muss.
Zwischenzeitlich wird meist auch der letzte feindliche Jäger abgeschossen, was ein weiteres feindliches Geschwader herbeiführt, dem man sich dann annehmen kann.
Am einfachsten ist es jedoch, wenn man sich nur die feindliche Wingleaderin herauspickt und diese dann schnell mit ein paar Raketen abschießt, was durchaus kritisch ist, da sie ansonst sehr schnell den Rückzug antritt!
Sind schließlich alle Untersysteme und die restlichen Jäger vernichtet, erscheint der Gamma Wing und macht dem Angriff ein Ende. Kurz darauf erhält man jedoch einen Notruf der Ronin und neue Befehle. Zwar werden diese von Enriquez gesprochen, aber das Bild links oben passt nicht ganz, was einen dann aber nicht weiter interessieren muss.



Springen Sie einfach zwei Sektoren weiter, wo man dann leider nicht mehr viel außer einem Haufen Schrott findet. Fliegen Sie auf diesen zu und suchen Sie in gewohnter „Heiß-Kalt-Manier“ den rot-grün-blinkenden Flugschreiber.
Hat man ihn gefunden wird irgendwie eine Verbindung zu Admiral Kulov aufgebaut und kurz darauf greift eine Staffel der Black Guards an. Obwohl der Angriff durch Ivan Petrov geleitet wird, kann man ihn hier nicht abschießen, denn sein Jäger ist tatsächlich unzerstörbar!!! Konzentrieren Sie sich deshalb direkt auf die anderen Jäger und versuchen Sie diese so schnell wie möglich abzuschießen. Setzen Sie daher alle Raketen ein und fliegen Sie generell wie ein Teufel, denn Petrov hat es scheinbar vornehmlich auf Sie abgesehen und kann daher Ihren Jäger auch blitzschnell in Schrott verwandeln!
Hat man erstmal seine Flügelmänner abgeschossen, springt Petrov aus dem Sektor, womit der „Spuk“ dann auch endet! Kehren Sie zur Yamato zurück...

Mission 21

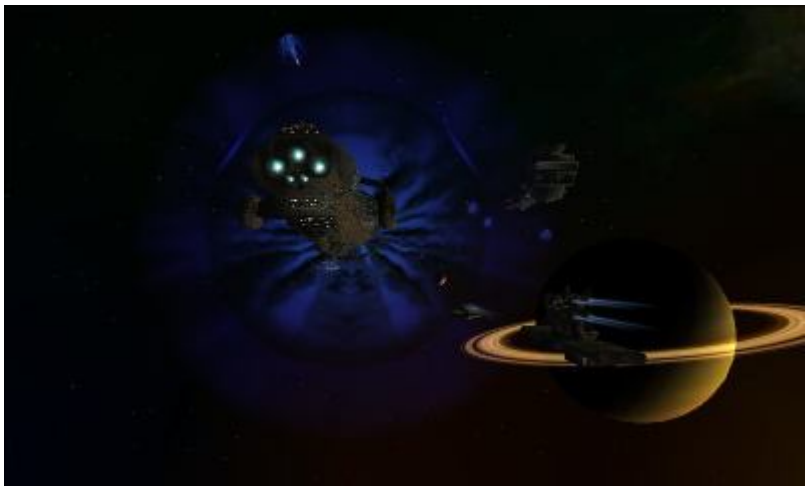


Eine zwar nicht unbedingt schwere, doch aber anspruchsvolle Mission, die vor allem durch ihre langen Sequenzen gehörig nerven kann. Versuchen Sie daher schnellstmöglich einen erfolgreichen Abschluss hinzulegen oder machen Sie sich schon mal eine Tasse Tee für den nächsten Versuch 😉
Für den zweiten Missionsteil muss man dann nach dem Briefing einen Jäger wählen. Ein mittelschweres Modell ist dabei zu empfehlen, das man mit einem Zusatztank, einem Behälter Screamer und ansonst mit Solomon oder Vagabond ausrüsten sollte.
Nach dem Start springt man dann direkt zur feindlichen Flotte, wo dann erstmal die längere Sequenz beginnt, die einem die feindliche Flotte näherbringt und die man leider nicht abbrechen kann. Ist die Sequenz zu Ende, muss man direkt in die angegebene Formationsposition fliegen, wo dann die Geschwindigkeitsanpassung aktiviert wird. Für den restlichen Anflug müssen Sie nun die Position neben dem Wingleader halten.
Als kleine Hilfestellung hat sich hierbei die Cockpit-Verstrebung ergeben.
Achten Sie einfach darauf, dass Dicemans Bomber etwa in Höhe der linken oberen „Cockpitecke“, wo die drei Verstrebungen zusammenlaufen, ist.
Damit man dann auch die Position hält, muss man natürlich zahlreiche kleinere Kurskorrekturen vornehmen und sollte auch stets auf die Entfernung achten, die nicht über „10K“ steigen sollte.

Ansonst gibt es beim Anflug zunächst nichts zu beachten, da alles automatisch abläuft. Lassen Sie einfach die Finger von den Feuertasten!



Hat man erstmal den „Satelliten-Schild“ durchflogen wird es dann etwas ernster. Dicemans Kurs wird etwas „instabil“, so dass man hier nun schon etwas größere Korrekturen vornehmen muss.
Gleichzeitig gilt es dann unter der Varyag hindurch zu fliegen und hinter dem Carrier „aufzutauchen“, denn die Zielposition liegt über dem Heck des Schiffes.
Man wird zwar im Folgenden von den Wingmen darauf hingewiesen die angegebene Position in der Formation einzuhalten, doch da man eindeutig andere Befehle hat und hier selbst die Wingmen nicht das machen, was sie vorgeben, sollten Sie das einfach ignorieren. Bleiben Sie daher bei Diceman, bis dieser plötzlich eine enge Kehre nach oben fliegt. Reagieren Sie hier schnell und ziehen Sie Ihren Bomber noch stärker herum, so dass man hinter der Varyag direkt nach oben fliegt.
Suchen Sie dann den „Ziel-Kanal“, den Sie dann gefühlvoll mit einem kurzen Nachbrennerschub ansteuern sollten, da die Geschwindigkeitsanpassung hier immer noch aktiv, aber auch eben recht unpassend ist! Hat man erstmal die Position eingenommen, hat man es schon fast geschafft. Warten Sie nun einfach, bis der Schuss-Befehl kommt und legen Sie dazu schon mal einen Finger auf die Taste (Raketenabschuss-Taste!!). Sobald Diceman das Feuersignal gibt, sollte man direkt viermal auf die Feuertaste hämmern und eine Sekunde später abdrehen (die Torpedos starten natürlich etwas langsam, erreichen ihr Ziel dann aber doch recht schnell!).



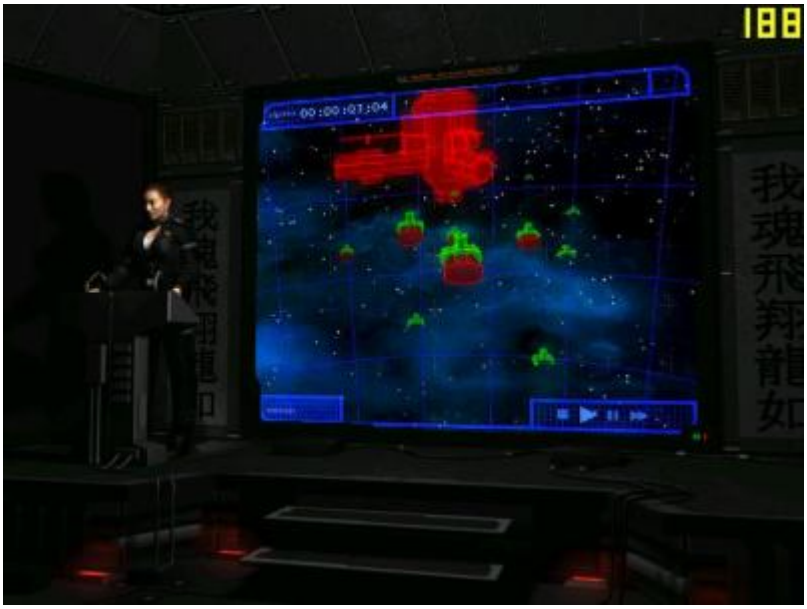
Fliegen Sie dann erstmal per Nachbrenner von den beiden Großkampfschiffen weg und sehen Sie sich die folgende Sequenz an.
Nach dieser wendet man dann direkt, denn in einer weiteren Sequenz kommt dann die eigene Angriffsflotte herbei. Es gilt nun schnellstmöglich die Yamatao anzusteuern, wo man den gewählten Jäger bekommt. Nutzen Sie dazu ausgiebig den Nachbrenner und ignorieren Sie einfach alle anderen Ziele, da man durch die schwache Bordbewaffnung so oder so kaum ernsten Schaden anrichten kann! Fliegen Sie dann aber nicht direkt auf die Yamato zu, denn sonst kann man unangenehme Bekanntschaft mit deren Geschützen machen, die die Großkampfschiffe unter Feuer nehmen!
Ist man erstmal nahe genug an der Yamato dran, beginnt die Landesequenz automatisch.
Der zweite Missionsteil beginnt direkt mit einem "bombastischen" Start. Lassen Sie sich davon aber nicht ablenken und steuern Sie direkt nach links, wo einer von drei angreifenden Bomber gerade den ersten Torpedo gestartet hat! Fliegen Sie direkt mit Nachbrenner zum Bomber und vernichten Sie unbedingt diesen zuerst! Fliegen Sie dazu jedoch nicht zu nahe ran, sonst startet dieser eventuell gleich einen zweiten Torpedo, der dann den eigenen Jäger zerlegt!
Ist der Bomber vernichtet, setzt man dem Torpedo nach und vernichtet ihn schnellstmöglich. Nehmen

Sie sich dann den beiden anderen Angreifern an, die beide schon mehrere Torpedos gestartet haben. Attackieren Sie dabei am besten zuerst die vier „näheren“ Torpedos (von Ihrer Position aus gesehen). Hier ist es durchaus hilfreich auf die letzten beiden Torpedos einige Solomon anzusetzen und die ersten beiden per Bordgeschütze abzuschießen.
Schießen Sie die Biester dann einfach so schnell wie möglich ab und hetzen Sie den vier letzten entgegen. Hat man alle vernichtet, kehrt erstmal etwas „Ruhe“ ein.
Sie sollen nun den Schildgenerator eines der Großkampfschiffe attackieren, natürlich gerade jenes, dass fast „500K“ entfernt ist und nicht die nahe „Kozlov“ 😕
Wählen Sie daher manuell das nähere Großkampfschiff, suchen Sie das Schildgenerator-Untersystem und fliegen Sie dieses direkt an. Hat man es vernichtet, selektiert man das eigentliche Ziel und saust diesem per Nachbrenner entgegen. Jäger kann man getrost missachten, lediglich wenn man einen allzu penetranten „Anhänger“ hat, sollte man kurz vom Kurs abweichen.



Spaßig sind beim Anflug natürlich auch die Kurgen-Kanonenboote, die man dank der Screamer und Bordgeschütze recht schnell zur Explosion bringen und quasi so nebenbei mitnehmen kann. Ist dann erstmal der Schildgenerator der Shinnik vernichtet, kann man sich dann abschließend der zahlreichen Jäger annehmen und zwischendurch den Abschuss der beiden Großkampfschiffe bewundern. Achtung: Vernichtet man die Schildgeneratoren der beiden Carrier nicht schnell genug (z.B. wenn man sich auf Kämpfe mit den Jägern einlässt), wird die Yamato erneut von Bombern attackiert, die man nicht abwehren kann!!
Sind alle Ziele vernichtet oder aus dem Sektor gesprungen, bekommt man von der Yamato zwar Landeerlaubnis, muss dann aber manuell diese nochmals einfordern, bevor die Landesequenz beginnt..!

Mission 22



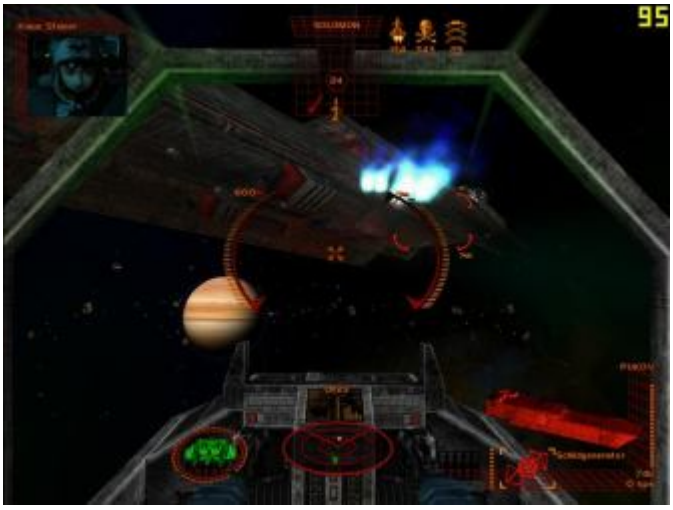
Diese Mission ist einfach nur als tückisch und extrem herausfordernd zu bezeichnen. Um das erste Missionsziel, die Satelliten vor der Entdeckung vernichten, zu erreichen, muss man nämlich einen verdammt schnellen Jäger wählen und selbst dann noch wie ein Teufel fliegen. Um der Wahrheit die Ehre zu geben, hab ich es selbst nicht geschafft das Ziel zu erreichen, stets haben einige wenige Sekunden gefehlt, was sich dann aber dann auch nicht als Untergang entpuppt, sondern nur den ein oder anderen feindlichen Jäger heranbringt.

Es ist also durchaus zu empfehlen nach
ein oder zwei gescheiterten Versuchen einfach einen etwas stärkeren Jäger zu wählen und die Mission dann ganz ruhig angehen zu lassen (oder einfach direkt weiterspielen und versuchen mit dem schnellen Jäger die Feinde nieder zu halten) indem man einfach gar nicht erst versucht die Satelliten abzuschießen, stattdessen einfach direkt auf die feindlichen Jäger wartet.
Logischerweise kann ich deshalb auch hier keine richtige Empfehlung bezüglich eines Jägers geben und nur empfehlen einige Screamer und ansonst nur Solomon-Behälter mitzunehmen.
Nach dem Start springt man dann also zum Sektor mit den Satelliten. Was man dort dann anstellt bleibt Ihnen dann überlassen. Werden die Satelliten nicht innerhalb einer Minute vernichtet, greift ein feindliches Geschwader an, dass man aber nicht restlos vernichten kann, da mindestens ein Jäger (ist man zu langsam können es auch mehrere sein) aus dem Sektor springt!



Fliegen Sie dann weiter zur Station, wo man zunächst direkt auf die Kommunikationsantenne zusteuert, die man als erstes vernichtet, damit nicht noch mehr Gäste herbeikommen!
Nehmen Sie sich dann den Jägern und den beiden Kurgen an. Erst wenn die alle vernichtet wurden sollte man sich der Station annehmen (Lassen Sie den Captain ruhig mosern), wobei deren Geschütze meist schon durch Ihre Wingmen vernichtet wurden.
Sind dann die beiden Zugangstore gesprengt, rückt die „Piraten-Truppe“ vor und wird dann natürlich sogleich von einer weiter feindlichen Staffel attackiert.
Machen Sie den Golden Warriors Feuer unterm Hintern und setzen Sie hier einfach alle verbliebenen Solomon ein, damit auch ja keine Beute verloren geht.
Warten Sie dann beim Mammoth einfach auf die Ripper, die nach und nach zahlreiche Container am Frachter festmachen. Ist dies geschehen, verschwindet der Frachter, die G-Men kommen herbei und sprengen die Station. Fliegen Sie dann der Yamato nach und bitten Sie um Landeerlaubnis.

Mission 23

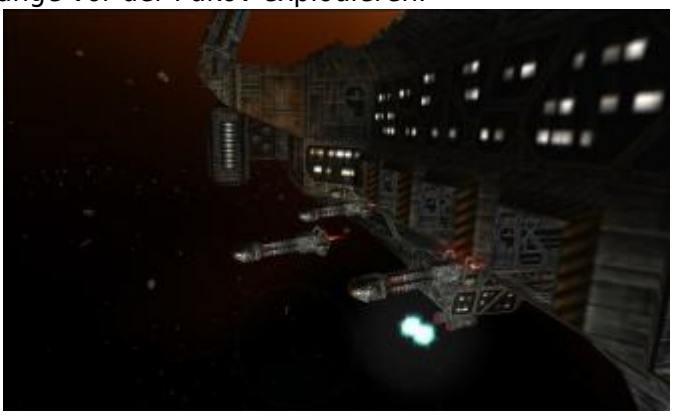


Hier empfiehlt sich natürlich quasi von selbst ein schwerer Jäger. Die Raketenbestückung ist dann aufgrund der starken Bordgeschütze weniger wichtig. Packen Sie am besten einen Behälter SCreamer und ansonst nur Solomon ein. Da man hauptsächlich gegen Basilisk-Jäger vorgehen muss, sind alle Anti-Jäger-Raketen vergleichsweise wenig nützlich!
Nach dem Start springt man dann direkt zur Pukov, wo dann erstmal ausser dem Träger selbst keine weiteren Gegner anzutreffen sind. Nutzen Sie die anfängliche „Plauderpause“ um mit Nachbrenner auf die Pukov zuzusteuern (natürlich nicht direkt zwischen Pukov und Yamato fliegen, da man sonst von den Bordgeschützen der beiden Schiffe

auseinandergenommen wird!). Attackieren Sie zunächst den Schildgenerator im Heck des Schiffes. Dessen Vernichtung ist zwar durchaus leicht, doch wird man meist kurz vom Start der ersten feindlichen Jäger „gestört“. Ignorieren Sie diese nach der Sequenz dann aber erstmal und vernichten Sie unbedingt den Generator, nutzen Sie dazu alle verfügbaren Screamer und drehen Sie erst nach der Vernichtung des Untersystems ab.
Da die Pukov scheinbar ausser den Geschütztürmen keine weiteren Untersysteme hat, kann man sich auch weiter Attacken auf das Schiff sparen und sich nun direkt den feindlichen Jägern annehmen. Diese starten nachfolgend in verschiedenen Wellen, was aber kein großes Problem darstellen sollte, da der Gegner nie eine Übermacht bekommt!
Halten Sie sich dann vornehmlich nahe der oberen Startrampen auf, wo dann alsbald auch zwei Bomberstaffeln starten. Erstere kann man direkt beim Start erstklassig dezimieren, bleiben Sie aber etwas auf Distanz, denn die explodierenden Torpedos sind nicht zu missachten! Die zweite Staffel wird sich zwar kurz nach dem Start tarnen, doch auch die blauen Schatten sind leicht abzuschiessen, da sie sich nach einigen Treffern direkt enttarnen und so ein normales Ziel darstellen. Sind erstmal beide Bomberstaffeln vernichtet, kann man sich meist erstmal in Ruhe um die Bordgeschütze kümmern, da keine weiteren Jäger starten und die Mission schon fast zum Stillstand zu kommen scheint! Sind alle Geschütze vernichtet und alle Jäger erledigt, kann man dann auch nur noch warten. Irgendwann startet die Yamato den Gamma Wing, der die Pukov torpediert, aber leider nicht ganz ins Nirvana schickt. Enriquez will dann zwar die Yamato ins System holen, doch da diese ja bereits seit Beginn da ist, kann man diese verwirrende Nachricht direkt vergessen.

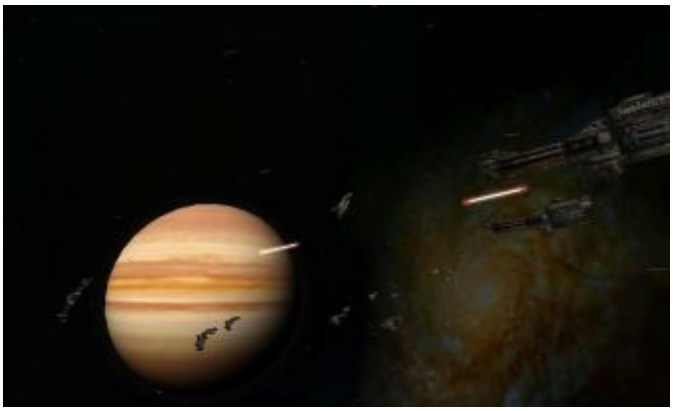


Nachfolgend startet dann ein massiver Torpedoaustausch der beiden Schiffe, den man dann unbedingt für die Yamato beeinflussen muss, da letztere deutlich weniger Treffer einstecken kann! Fliegen Sie daher zur Yamato und beziehen Sie etwa über ihr Stellung. Es gilt nun zahlreiche anfliegende Torpedos abzuwehren, so daß die Yamato selbst genügend starten kann um die Pukov endgütlig abzuschiessen (was aber eine durchaus stattliche Zahl sein wird!).
Bleiben Sie daher bis zum letzten anfliegenden Torpedo bei der Yamato. Diese kann zwar auch einige Treffer wegstecken, doch wird ohne Unterstützung lange vor der Pukov explodieren.
Interessant ist eine Beobachtung meinerseits, wo einige Torpedos die Yamatao zerschossen haben und Enriquez bereits das Ende verkündete, das jedoch nicht eintrat, da gleichzeitig auch die Pukov erledigt wurde, was dann die Yamatao irgendwie wieder zusammengebacken hat und die Mission dann schließlich doch noch erfolgreich weiterlaufen konnte! Sind alle anfliegenden Torpedos vernichtet, sollte man erstmal die Explosion der Pukov bewundern und sich anschließend der gestarteten Jäger annehmen. Zusätzlich kommt dann zwar noch Petrov mit einer Staffel Basilisk herbei, dieser wird dann jedoch wieder den Rückzug antreten, woran man dann auch garnichts ändern kann!



Versuchen SIe daher erst garnicht dem Kerl entgegenzufliegen und fordern Sie schließlich nur noch die Landeerlaubnis an…

Mission 24



Diese Mission ist natürlich mit das Schwerste was mit in diesem Spiel dann meistern muss, so daß Sie sich schon mal direkt an den Gedanken gewöhnen sollten, zahlreiche Versuche für den ersten Missionsteil zu benötigen! Besonders nervig ist hier leider die fehlende Abbruchmöglichkeit bei den zahlreichen Zwischensequenzen in der Spielgrafik.
Als Jäger ist hier keine eindeutige Empfehlung möglich, da man sowohl Geschwindigkeit als auch Feuerkraft, insbesondere zahlreiche Anbringungsmöglichkeiten für Raketen, braucht.
Meine Empfehlung geht daher an Phoenix, Reaper oder Wolverine.
Jeden Jäger sollten Sie mit mindestens einem (je nach Standardausstattung auch zwei) Zusatztank und ansonst nur Solomon-Behältern ausstatten.
Nach dem Start springt man zunächst zum Sammelpunkt, wo man die erste kurze Sequenz über sich ergehen lassen muss, danach gehts dann aber direkt per Warp-Sprung zur Kommando-Station. Hier erfolgt nach einer ersten langen Sequenz der Schlachtbeginn. Fliegen Sie auf die feindlichen Jäger zu, vermeiden Sie jedoch ein direktes Duell, weichen Sie vielmehr zur Seite aus und schnappen Sie sich dann den nächsten Jäger von hinten.
Die erste Kampfphase wird jedoch alsbald durch eine weitere Sequenz, den misglückten „Tarnangriff“, unterbrochen. Erst danach kann man sich einigermassen ungestört der feindlichen Jägerpräsenz widmen. Achten Sie beim Kampf darauf, nicht zu nahe an die Station heranzukommen, denn die Ionenkanone ist ein verdammt tödliches Element!
Weiterhin sollten Sie die Angriffsaufforderung des Captains ignorieren und statt den Stationsgeschützen erstmal weiter die feindlichen Jäger dezimieren. Erst wenn diese alle vernichtet wurden, sollte man die Station ansteuern. Leiten Sie dazu erstmal die gesamte Energie auf die Triebwerke und peilen Sie den oberen Teil der Station an, denn die oberen Geschütze auf den „Flügeln“ sollte man zuerst vernichten, da diese später großen Schaden anrichten können!
Anschließend nimmt man sich der Geschütze weiter unten an. Leiten Sie nur so viel Energie wie nötig auf Waffen und Schilde, denn die Ionenkanone wird Sie öfter erfassen, so daß Sie sofort per Nachbrenner aus deren Feuerradius kommen müssen. Das beste Versteck ist auch diesmal wieder der obere Bereich oder zumindest der schmale Bereich hinter den Flügel-Ausläufer.



Trotzdem sollte man versuchen „möglichst viel Station“ zwischen sich und die Ionen-Kugel zu bekommen, denn teils feuert die Kanone auch durch die Stationsbauten.
Im „offenen Feld“ wird man dann auch hier enorme Schwierigkeiten bekommen, wenn man erstmal erfasst wurde. Schafft man es nicht mehr in einen sicheren Bereich, bleibt einem wieder mal nur durch möglichst wahnsinnige Ausweichbewegungen einen Treffer zu vermeiden. Mit einem leichteren Jäger ist dies natürlich einfacher, aber trotz allem immer noch eine verdammt gewagte Aktion, die man nur mit Glück übersteht. Vornehmliches Ziel sollte also sein, die Erfassung durch die Kanone erst garnicht zu ermöglichen.
Hat man im unteren Bereich der Station dann erstmal genügend Geschütze vernichtet, verlangt der Captain einen genaueren Statusbericht der Station. Drehen Sie hier dann sofort ab und fliegen Sie

zum Bereich über der Station. Dort trifft in Kürze ein Frachtschiff ein, dass zahlreiche „Minen“ transportiert, die eine Staffel Ripper an der Station abringen soll.
Die Rippers werden dabei natürlich nicht in Ruhe gelassen, denn direkt nach Ihnen springt eine feindliche Staffel ins System.
Fliegen Sie dann erstmal zum Transporter über der Station und machen Sie sich hier ein Bild über die anfliegenden Jäger. Warten Sie bis diese etwa auf 150k herangekommen sind und fliegen Sie Ihnen dann entgegen. Jetzt ist es besonders wichtig, dass man die feindliche Formation beim ersten Angriff möglichst direkt aufbricht, denn die Feinde fliegen direkt auf die Rippers zu, welche dann ein leichtes Ziel sind!
Feuern Sie deshalb beim Anflug direkt einige Raketen ab und eröffnen Sie das Feuern auf parallel fliegende Jäger, so daß man leicht mehrere auf einmal treffen kann, was diese dann meist zu Ausweichmanövern „verleitet“.
Anschließend muss man die Gegner dann im üblichen Nahkampf dezimieren, was natürlich möglichst schnell gehen sollte, damit die Rippers nur soviel Schaden wie nötig erleiden.



Achten Sie daher bei den wilden Manövern nach Möglichkeit stets darauf, ob gerade ein feindlicher Jäger einen Ripper attackiert und lassen Sie in diesem Fall von Ihrem Ziel ab und versuchen Sie den Angriff zu vereiteln!
Bevor man jedoch die letzten feindlichen Jäger erledigen kann, springt bereits eine weitere, größere Staffel ins System. Versuchen Sie daher schnellstens die restlichen Jäger abzuschiessen, so daß man sich wieder beim Frachter in Abfangposition begeben kann.
Sind die Feinde wieder herangekommen, fliegt man Ihnen erneut entgegen und setzt mit Bordgeschützen und Raketen alles daran, möglichst schnell möglichst viele Feinde abzuschiessen. Achten Sie dabei darauf, möglichst im Bereich über der Boridin zu bleiben, damit man nicht ärgerlicherweise von der Ionenkanone traktiert wird!
Bei der Abwehr der zweiten Staffel entscheidet sich dann meist, ob man die Mission bestehen kann, denn werden zu viele Ripper abgeschossen, bzw. Minen frühzeitig vernichtet, wird man später die Station nicht knacken können und sich zurückziehen müssen, was natürlich in der letzten Mission nur ein Scheitern ist!
Ist man aber gut genug, wird man bald eine Nachricht der Rippers bekommen, dass alle Minen positioniert sind, aber die Zündung nicht funktioniert. Fliegen Sie deshalb zur „Schramme“ am oberen Teil der Station und erfassen Sie hier eine Mine. Hat man genügend Abstand (mindestens 50k!) feuert man auf das Objekt.
Sind genügend Minen angebracht, explodiert der obere Stationsteil blitzschnell, so daß man garkeine Zeit zum Abdrehen hat und der Explosion einfach nur Standhalten muss (weshalb der Sicherheitsabstand hier besonders wichtig ist).
Ist die Ionenkanone dann aber erstmal ausser Betrieb, ist die Mission noch lange nicht gelaufen. Erstmal sollte man sich eventuell verbliebenen, nahen feindlichen Jägern widmen, denn ohne die Ionenkanone kann man absolut frei agieren.
Alsbald wird sich jedoch ein Teil der Station abkoppeln und die Flucht antreten. Dies gilt es nun zu verhindern. Da man erstmal aber nicht viel machen kann, sollte man dem Teil nachfliegen und sich möglichst direkt auf die rechte Seite (von hinten gesehen) begeben. Dort wird Klaus Steiner dann nämlich durch einen Kamikaze-Angriff die Panzerung vom Warp-Antrieb vernichten, so daß man den roten Energiekern der Station sieht, den man nach der Sequenz auch möglichst direkt beschiessen muss.
Hat man dem Kern genug gegeben, wird die gesamte Konstruktion hochgehen, man sollte also direkt abdrehen und per Nachbrenner etwas Abstand gewinnen.

Zuletzt gilt es dann Klaus Steiner zu retten, der in einer Fluchtkapsel durch die Gegend eiert. Natürlich will der Gegner dies verhindern und sendet eine kleine Staffel Black Guards, die von Ivan Petrov angeführt werden, in den Sektor. Fliegen Sie dieser sofort per Nachbrenner entgegen und picken Sie den Anführer als Ziel heraus, den man unbedingt zuerst abschiessen muss!



Feuern Sie gegebenfalls verblieben Raketen auf die gegnerische Staffel auch wenn dies wegen der ausgesprochen tarnfreudigen Gegner wenig bringt und vernichten Sie dann möglichst schnell Petrov, der diesmal genausoviel einsteckt, wie ein normaler Gegner!
Anschließend kümmert man sich um die restlichen Gegner, was keine zu schwere Aufgabe sein sollte (zumindest wenn man noch etwas Nachbrennertreibstoff hat und nicht zu starke Schäden am Schiff zu beklagen hat).
Zuletzt springt man dann aus dem Sektor und kann die Yamatato beim Todesstoss beobachten. Nach der Landung auf dem Schiff wird man dann sofort in den Briefing-Room „geführt“, wo es erstmal Urlaub gibt. Die abschließenden ACN-News bilden dann einen netten Abschluss für den ersten Kriegsabschnitt (einen zweiten Teil wird es offensichtlich wohl nicht geben 🙁
Je nachdem ob man Steiner retten konnte, wird dann die Sequenz zwar etwas variieren, aber selbst beim Verlust Steiners wird man hier nicht viel verpassen, weshalb man sich in den letzten Minuten der Mission nicht die Finger brechen bzw. sich selbst in unnnötig große Gefahr bringen muss, denn um hierhin zu kommen bedarf es schon einiges an Geschick und auch etwas Glück..!

© A. Neumann 2005

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/starlancer?rev=1475955370

Last update: **2016/10/08 19:36**