Starlancer - Demo

Die StarLancer-Demo ist, selbst für Besitzer des eigentlichen Spieles, etwas Besonderes, denn man kann hier zwei „neue“ Missionen spielen, die im Hauptprogramm nicht enthalten sind. Genauer gesagt, spielt die Demo vor den eigentlichen Ereignissen, die man im Hauptprogramm durch das Intro nachvollziehen kann (hinterlistiger Angriff der Koalition!), so daß die Demo quasi ein kleines Prequel darstellt, dass auch für Besitzer der Vollversion nicht langweilig und bekannt sein wird!
Für die Demo selbst gibt es keine Patches (selbst für das Hauptprogramm scheint es keinen zu geben!), so daß man nach der Installation auch sofort loslegen kann. Besitzer der Vollversion werden sich sofort heimisch fühlen, denn die Demo bietet alle bekannten Einstellmöglichkeiten der Vollversion. Zudem fliegt man die bekannten Jäger aus den ersten Missionen und muss sich auch bei der Waffenwahl nicht erneut einarbeiten!
Einsteiger werden jedoch durch die begrenzte Auswahl ebenfalls kaum in die Ratlosigkeit getrieben. „Alte Hasen“ werden dann jedoch etwas durch das „Umfeld“ irritiert. Die beiden Missionen werden vom Träger „Yamato“ aus gestartet und die Yamato fungiert als zentrales Basisschiff, da man einen Piloten des Elitegeschwaders „Ronin“ spielt, die interessanterweise vom zukünftigen Geschwaderführer Enriquez geprüft werden :)
Der einstellbare Schwierigkeitsgrad ist zwar ganz nett, aber nicht unbedingt entscheidend. Einsteiger sollten eventuell den leichten Schwierigkeitsgrad nehmen, wenn ein erstes Versuch nicht ganz so erfolgreich gelaufen ist.
Wichtiger ist eher schon die Tastenbelegung, mit der man sich doch etwas vertraut machen sollte, da das Simulatortraining ebenfalls auf die Vollversion beschränkt ist. Wichtig ist aus meiner Sicht vor allem die Taste die den „nächsten/nahesten Feind“ anvisiert, so daß man nicht durch alle Gegner durchschalten muss. Die elementaren Tasten fürs Spielgeschehen werde ich hier zusätzlich nochmal „anpreisen“. Im Spiel erreicht man die Übersicht schnell und praktisch per F1-Taste!

Die Screenshots wurden mit einem System bestehend aus einem Athlon XP 2400+ und einer übertakteten GeForce4 Ti 4400 bei aktiviertem 4x AA und 4x AF gemacht.

Mission 1:



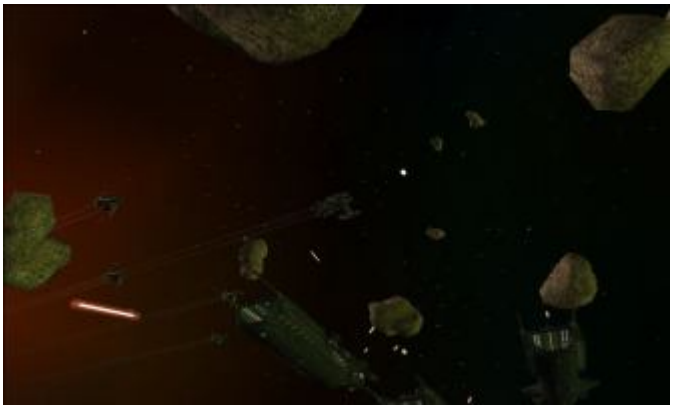
Da die beiden Missionen insgesamt recht lang sind, sollte man die Schiffs- und Waffenwahl gut bedenken. Letztere ist durch die vier wählbaren Jäger jedoch noch relativ einfach. Meine Empfehlung geht an den Grendel, die einzig wählbare mittelschwere Maschine, die zudem noch aus deutscher Produktion stammt ;D Für Einsteiger ist hier sicherlich die starke Panzerung recht wichtig, wer jedoch bereits Kampferfahrung hat, kann auch ruhig auf eine leichteres und damit schnelleres Modell umstiegen, da man hier primär Geschwindigkeit benötigt!
Wer den Grendel wählt, sollte daher dann auch direkt bei der Waffenwahl (mittleres Symbol am rechten Bildschirmrand) mindestens einen Treibstoffbehälter (Fuel pod) anbauen, womit man deutlich länger mit Nachbrenner fliegen kann!
Bei den Raketen ist die Wahl dann schon einfacher: Da man vorwiegend gegen Jäger vorgehen muss, empfiehlt sich hier die „Bandit“, die eine passable Aufschaltzeit hat und recht durchschlagskräftig agiert. Besetzen Sie einfach alle weiteren Halterungen mit jeweils einer Rakete und starten Sie dann die Mission (Button rechts oben).

Nach dem Katapultstart kann man der kurzen Unterhaltung der Ronin lauschen und dann per Sprungantrieb in den nächsten Sektor fliegen. Der Antrieb wird durch drücken der J-Taste aktiviert, funktioniert aber nur, wenn etwa in Bildschirmmitte das Antriebs-Symbol aufblinkt.
Im zweiten Sektor findet man dann aber nicht viel, wird aber auf einen Konvoi aufmerksam, zu dem man dann auch gleich springt.



Leider kommt man nicht mehr rechtzeitig um den Konvoi zu beschützen und wird dann direkt mit einigen Piratenschiffen konfrontiert, die man übrigens im Hauptprogramm nicht antrifft, sie wurden also scheinbar speziell für die Demo designed.
Nehmen Sie sich nacheinander alle vor, beim letzten wird man jedoch keinen Erfolg haben, da dieser geskriptet in den nächsten Sektor springt, egal wie gut man auch schiesst! Folgen Sie ihm nach. Beim Asteroidenfeld erlebt man dann eine böse Überraschung. Da man aber nicht gegen die drei Trägerschiffe antreten muss, ja garnicht kann, kann man erstmal beruhigt umherfliegen. Wollen Sie sich mal die Schiffe etwas näher ansehen, sollten Sie möglichst im „Zick-Zack-Kurs“ anfliegen, damit die feindlichen Kanonen Sie nicht erfassen können.
Nach einer kleinen Bestandsaufnahme durch den Wingleader bekommt man dann aber auch schon Sprung-Freigabe, welche man dann auch nutzen sollte, um von den Koalitionsschiffen wegzukommen. Im nächsten Sektor findet man dann eine Frühwarnstation, die aber auch attackiert wird. Zunächst sind das nur einige Jäger, kurze Zeit später kommen jedoch noch weitere Schiffe hinzu. Gefährlich sind hier vor allem die beiden Bomber, die je eine volle Salve Torpedos starten. Diese muss man dann abfangen und abschiessen, sonst vernichten Sie die Frühwarnstation und man wird nacher nicht so „hoch gelobt“. Wirklich entscheidend ist das aber nicht, es stellt lediglich einen kleinen Bonus dar, für den man jedoch nicht die ganze Mission riskieren sollte, fliegen Sie daher nicht zu wagemutig an die Torpedos heran, denn das kann Sie schnell mal Ihren Untersatz kosten. Trotzdem sollte man nicht

passiv sein und den Torpedos per Nachbrenner entgegenfliegen und sich dann hinter sie setzen, von wo aus man dann recht gut das Feuer eröffnen kann. Trifft man einigermassen, sollte die Abwehr aller acht Torpedos auch kein großes Problem darstellen. Anschließend muss man sich dann um die zahlreichen gegnerischen Jäger kümmern. Hierbei kann man dann die ein oder andere Rakete abfeuern, lassen Sie jedoch sicherheitshalber noch ein oder zwei über, denn die Mission ist lange noch nicht zu Ende (Raketen-Auswahl mit den ,- und .- Tasten)!

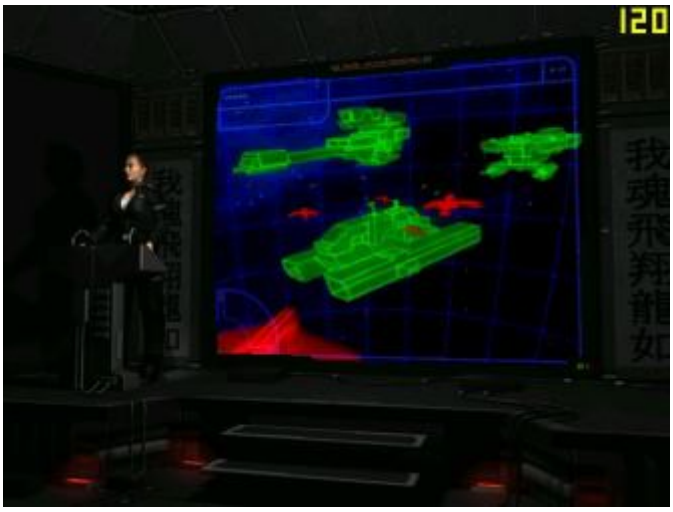


Sind alle Jäger erledigt, springt man zurück zur Yamato, die natürlich auch direkt attackiert wird! Zwar bekommt man alsbald Verstärkung durch die „Puma“-Staffel, die recht kampfstarke Jäger fliegt, doch auch der Gegner ist nicht untätig und bringt die drei Trägerschiffe aus dem Asteroidengürtel heran. Es folgt ein imposanter Kampf zwischen den jeweiligen Großkampfschiffen, welcher eigentlich nur durch Torpedos bestritten wird. Es gilt daher im Folgenden die Torpedo-Angriffe der Koalitionsträger auf die Yamato abzuwehren.
Fliegen Sie dazu mit Nachbrenner auf die beiden Salven (je zwei Torpedos) zu und schiessen Sie sie schnellstmöglich ab. Die Salve der Yamato vernichtet dann direkt das erste Ziel, so daß man beim zweiten Schlagabtausch nochmals nur zwei gegnerische Salven abzufangen hat. Setzen Sie dazu stets Ihren Nachbrenner ein, denn kein gegnerischer Torpedo sollte die Yamto treffen!
Ist auch der zweite Träger abgeschossen, wird das ganze aber noch bei weitem zu keinem Kindergeburtstag, denn ein weiterer Träger springt ins System und startet insgesamt zwei Salven zu je vier Torpedos, die man dann natürlich auch noch abfangen muss.

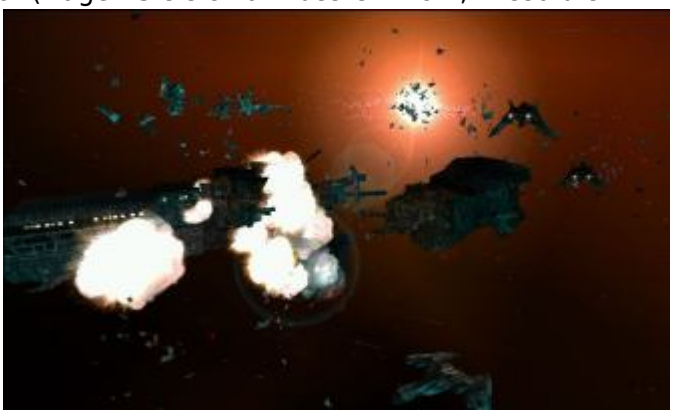


Hier kann man dann auch ruhig den letzten Nachbrenner-Sprit verblasen, denn sobald diese abgeschossen wurde, kehrt Ruhe ein, zumindest auf Ihrer Seite..!
Der letzte gegnerische Träger wird von der ankommenden ANS Victorious zerlegt, da die Yamato nur Torpedos für die drei kleineren Trägerschiffe mitführt…
Damit ist dann auch schon einer der ersten Kampfeinsätze des anbrechenden Krieges vorbei. Sie müssen nun nur noch die Landeprozedur durchpsielen.
Rufen Sie dazu mit der C-Taste das Kommunikationsmenü auf und wählen Sie dort mit den Zahlentasten das Basischiff und bitten Sie um Landeerlaubnis.

Mission 2:

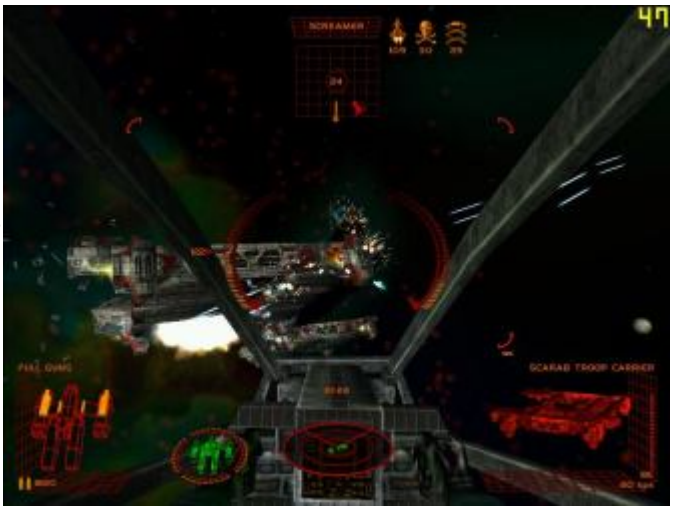


Wieder empfehle ich den Grendel-Jäger, die Bewaffnung sollte man aber wieder etwas anpassen. Einen zusätzlichen Treibstofftank kann man zwar auch hier ganz gut einsetzen, wirklich nötig ist er jedoch diesmal nicht. Wer mit den Boardgeschützen etwas weniger treffsicher ist und lieber eine zusätzliche Rakete mitführt, kann dies natürlich tun, wobei gesagt werden muss, dass die Bandit-Raketen gegen die Basilisk-Jäger eigentlich fast nutzlos sind…
Kurz ein Wort zu diesen: Im Hauptprogramm stellen diese mit die stärksten Gegner dar, vor allem die Tarnvorrichtung ist ärgerlich! Die Jungs tarne sich zwar stets nur für kurze Zeit, doch der Computer verliert sie dann immer „aus den Augen“. Alle Raketentypen leider auch, so daß man die Kerle eigentlich nur mit Bordgeschützen effektiv bekämpfen kann. Glücklicherweise ist die Tarnung aber nicht ganz vollständig, wer gute Augen hat, kann die „blauen Schatten“ meist noch recht gut verfolgen und so das Feuer teils fortsetzen! Ist aber schon etwas Übung nötig..!
Wichtiger ist dann schon, dass man zwei „Screamer“ Raketenwerfer (ungelenkt) mitführt, denn man wird auf einige Kanonenboote (Kurgen) des Gegners treffen, die man eigentlich nur mit Hilfe von Raketen in endlicher Zeit abschiessen kann (Bordgeschütze sind viel zu schwach und würden daher zahllose Angriffsflüge unter schwerem Beschuss erfordern!).
Neben den Screamer kann man dann jedoch weiter beladen was man will…
Nach dem Start springt man dann erstmal zum nächsten Sektor, wo man nur eine Fährte findet. Folgen Sie ihr zum nächsten Sektor, wo man auf eine abrückende gegnerische Staffel trifft. Clever wie die Jungs so sind, ahnt der Wingleader natürlich, dass ein naher Konvoi attackiert werden wird und so springt man dann direkt zum Konvoi im dritten Sektor (fragen Sie sich am besten nicht, wieso die Konvoi-Flieger das nicht ebenso gemacht haben!).



Hier düst man dann einfach direkt zu den Schiffen und hält sich ein Stück hinter Ihnen auf. Alsbald erscheint dann der gegnerische Wing, den man aber zunächst ignorieren sollte, da einige Sekunden später der Kamov-Torpedo-Bomber in den Sektor springt und Torpedos gegen den Konvoi startet.
Da der Angriff aus relativ kurzer Reichweite erfolgt, wird man die Torpedos nur abwehren können, wenn man in der Nähe des Konvois geblieben ist. Folglich ist die Abwehr der vier Torpedos dann auch nicht schwer, mit Glück kann man den Bomber sogar schon recht früh selbst abschiessen, so daß er nichtmal alle Torpedos starten kann.
Ist der Konvoi dann erstmal gerettet, hilft man den Wingmen mit den restlichen Jägern und springt dann schließlich einen Sektor weiter.
Dort trifft man auf eine Koalitionsflotte, die glücklicherweise vom Gamma-Wing bereits direkt etwas dezimiert wird. Dass dieser dann abgeschossen wird und die Truppentransporter entkommen, ist tragisch, aber vorerst nicht zu ändern.
Fliegen Sie daher direkt nach der Sequenz auf die Krasnaya zu. Die zahlreichen Jäger sollte man wieder erstmal ignorieren und sich den drei Kanonenbooten annehmen. Fliegen Sie diese dann aber unbedingt im Zick-Zack-Kurs an, denn das Abwehrfeuer der Ziele ist durchaus beachtlich. Gegen die Kurgen sind, wie bereits erwähnt, die ungelenkten Screamer-Raketen am effektivsten, warten Sie jedoch, bis Sie weniger als 50 (m?) Abstand haben, damit auch ja alle wertvollen Raketen ins Ziel treffen.

Feuern Sie dabei am besten Salven zu je fünf Raketen ab und schiessen Sie gleichzeitig mit den Bordgeschützen. Den Zustand des Zieles erkennen Sie am Balken rechts unten, neben der Zielanzeige. Ist der Balken schon fast bei 0 angelangt, sollte man nur noch mit den Bordgeschützen draufzielen und keine weiteren Raketen mehr verschwenden.



Sind alle drei Kurgen abgeschossen, sollte man sich sofort den Unter-System der Krasnaya annehmen. Da die Yamato in Lauerstellung liegt, sollte man sich zuerst den „Shield Generator“ vornehmen, der am unteren Bug des Schiffes angebracht ist. Mit den Bordgeschützen und notfalls ein, zwei Screamern kann man dem Gerät schnell den Garaus machen, was dann direkt die Yamato und die Bremen zum Sprung ins System und einem Torpedo-Angriff „verführt“.
Sollte dies nicht geschehen, empfiehlt es sich sofort die Triebwerke anzugreifen. Attackieren Sie dazu die beiden „Verbindungsstellen“, so daß bald die beiden Triebwerke hinter dem Träger treiben und dieser nicht mehr entkommen kann.
Sind dann auch alle Jäger vernichtet oder geflüchtet, kann man direkt zum nächsten Sektor springen, wo die Truppentransporter zu finden sind. Da diese quasi nicht verteidigt werden, kann man hier ein fieses Massaker verrichten und beide abschiessen.
Anschließend springt die Yamato in den Sektor, so daß man nur noch die Landegenehmigung einholen muss. Schon ist die Mission und damit auch die Demo leider vorbei...

Nun Interesse an StarLancer?

© A. Neumann 2005

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/starlancerd?rev=1273785096

Last update: **2014/08/27 16:42**