Starsiege



Der inoffizielle Nachfolger zum erstklassigen Earthsiege 2 versetzt Sie ins gleiche Universum einige Jahrhunderte nach der Belagerung der Erde (engl. Earthsiege). Dem Namen nach (StarSiege = Sternenbelagerung) kämpft man diesmal OpenGL beschleunigt auf verschiedenen Planeten in unserem Sonnensystem und kann zudem neben den Menschen eine Kampagne als Cybrid bestreiten. Die sind natürlich wie immer mit von der Partie, stellen in der Menschenkampagne aber erst später den Hauptgegner dar. Am besten informiert man sich vor Spielbeginn in der Geschichtsabteilung des Games.
Leider ist Earthsiege 3 meiner Meinung nach bei weitem nicht ein guter Nachfolger, denn die Schlachten sind sehr unübersichtlich und das ganze Flair kommt irgendwie nur sehr „zerstückelt“ rüber, denn man müsste soviel lesen und die Videos mit den Kinderstimmen sind sowieso so eine Sache für sich.
Die Menschenkampagne will ich diesmal zuerst besprechen, da sie am besten zum Einstieg in StarSiege geeignet ist und alte Earthsiege 2 - Veteranen schnell einige Waffen und Hercs wiedererkennen werden. Optimal durchgeht man vor dem eigentlichen Spiel die vier Trainingsmissionen um sich etwas mit den Hercs vertraut zu machen und legt sich die mitgelieferte Tastaturschablone neben die Tastatur.

Diese Komplettlösung wurde mit Version 001.003R (StarSiege Universe - Budgetpackung) erstellt.

Hier die dazugehörigen Savegames und Aufzeichnungen:

Kampfaufzeichnungen (1 MB, nur Menschen verfügbar)
Die Savegames der Menschen (0,3 MB, etwas komisch nummeriert)
Die Savegames der Cybriden (0,4 MB)

Menschen-Kampagne



Kampagne 1: Yoke-Offensive

Mission 1: Unter Geiern

Gegner: 1 Basilisk, 1 Transporter & 1 Talon



Zuerst begibt man sich zu Nav Alpha und schaltet hier den ersten gegnerischen Herc, einen Basilisk, aus. Danach wehrt man einen angreifen Talon ab und zerstört zum Schluss den Transporter mit einigen gezielten Schüssen.

Mission 2: Flashburn

Gegner: 4 Basilisk, 1 Minotaurus-Frachter & 1 großer Munitionstransporter

Folgen Sie Harabec und greifen Sie dann bei der chaotischen Schlacht mit dem Konvoi ein. Nachdem man die vier Basilisk-Hercs ausgeschaltet hat, vernichtet man die beiden Transporter und folgt dann wieder Harabec.
Am Tunnel angekommen wird man noch von zwei weiteren Hercs von hinten angegriffen, diese muss man aber nicht mehr ausschalten, man kann sich einfach zum Nav-Punkt zurückziehen und die Mission ist gewonnen.

Mission 3: Donnerschlag

Gegner: 4 Talon & 2 Basilisk



Folgen Sie Harabec und sobald er den Befehl gibt den Reaktor runter zu fahren, tun Sie dass oder weichen einfach schnell zurück. Ist die Gefahr dann geballt folgt man wieder Harabec bis zum Flugfeld und sucht hier den Transporter auf dem etwas erhöhten Abflugplatz.
Schießen Sie schnell zwei der Düsen an den Ecken kaputt und kümmern Sie sich dann um die restlichen Gegner. Danach den Bergungstrupp rufen, indem man 1 drückt.

Mission 4: Diamantenfieber

Gegner: 6 Talon, 1 Paladin, 4 Minotaurus & 1 Basilisk

Kämpfen Sie sich zunächst bis Nav Alpha vor und begeben Sie sich dann Richtung Nav Beta.

Achten Sie darauf, dass niemand die verwundete Pilotin in ihrem stark beschädigten Herc angreift und laufen Sie dann zu Nav Beta um abgeholt zu werden.

Mission 5: Operation Ausbruch

Gegner: 2 Minotaur, 3 Talon, 1 Basilisk & 2 Paladin



Bevor Sie die Mission starten, sollten Sie Ihren Herc mit einem Lazes-Laserzielsystem ausstatten. Laufen Sie dann bis zum Hügel von dem aus Sie die Basis überblicken können und markieren Sie den ersten Verteidigungsturm.
Drücken Sie nun eine Taste von 7 - 9 (je nachdem in welchem Schacht das Zielsystem eingebaut ist) und warten Sie bis die Bestätigung von der Artillerie reinkommt. Schauen Sie nun genüsslich dabei zu wie der Turm zerbröselt wird. Als nächstes sollte man den Kommunikationsturm vernichten und sich danach um die angreifenden Gegner kümmern. Da man inzwischen zwei Wingmen haben sollte, müsste man mit einigermaßen guten Waffensystemen die Gegner in Schach halten können.
Nachdem alle Gegner und alle vier Gefechtstürme vernichtet wurden, ruft man den Transporter.

Mission 6: Kanonenfutter

Gegner: 2 Talon, 4 Nike (Artillerie), 4 Paladin & 1 Minotaur



Begeben Sie sich zuerst zu Nav Alpha und scannen Sie das Gebäude (siehe Screenshot). Sobald Sie das Gebäude mit der I-Taste gescannt haben muss man sich sofort zum Tunnel zurückziehen, denn Artillerieeinheiten beschießen sofort das ganze Gelände. Hat man dann den Tunnel erreicht, sollte das Feuer seitens der Artillerie eingestellt werden und einige gegnerische Hercs greifen an. Schalten Sie alle aus und vernichten Sie dann die Artillerieeinheiten bei diesem Tunnel und die beim Tunnel an Nav Beta.

Mission 7: Die Schlange wird geköpft

Gegner: 3 Talon, 1 Paladin, 1 Minotaur, 2 Gorgon, 1 Apocalypse, Supressor & Myrmidion

Zerstören Sie zuerst wieder aus sicherer Entfernung die Abwehrtürme und wagen Sie sich dann in die Festung vor. Benutzen Sie dabei nicht den direkten Hauptweg, der ist vermint, sondern greifen Sie von der Seite her an und vernichten Sie alle gegnerischen Hercs. Nun einfach nur noch das Polizei-HQ scannen.



Kampagne 2: Das Imperium schlägt zurück

Mission 1: Das Imperium schlägt zurück

Gegner: 1 Minotaur, 2 Gorgon & 1 Myrmidon



Begeben Sie sich zu Nav Alpha und vernichten Sie dort alle Gegner.

Mission 2: Jagd auf den Eisfalken

Gegner: 2 Talon, 1 Conveyour, 2 Basilisk, 2 Disruptor, 1 Apocalypse & 1 Gorgon

Folgen Sie der Schlucht und arbeiten Sie sich bis zum ersten Flugfeld vor. Hier setzt man dann Kurs auf Nav Charlie und schießt unterwegs auf alle Fahrzeuge und Flieger die als Feinde angezeigt werden.

Mission 3: Staub zu Staub

Gegner: 2 Goad, 4 Shepard, 3 Adjudicator & 2 Recluse



Schalten Sie zunächst einige Cybriden aus, solange der Konvoi noch beladen wird und sobald der Konvoi sich auf den Weg macht, rennen Sie mit Maximalgeschwindigkeit dem Konvoi voraus in die Schlucht. Achten Sie darauf, dass mindestens ein Wingman mit Ihnen kommt, denn in der Schlucht geht es gegen zwei Shepard die man allein nicht besiegen kann.
Sind diese dann ausgeschaltet folgt man dem Konvoi, bis man den Befehl erhält nach Nav Charlie zu kommen. Wenden Sie sich sofort Richtung Nav Charlie und erledigen Sie unterwegs einige Cybriden. Achten Sie aber auch unbedingt auf den Konvoi, denn ein zerstörtes Fahrzeug bedeutet bereits ein Scheitern der Mission.
Ab jetzt ist man auf der Venus unterwegs, was aber keine Auswirkungen auf Gefechte hat.

Mission 4: Schutzengel

Gegner: 2 Artillerieeinheiten, 3 Shepard, 2 Seeker, 1 Goad, 2 Recluse-Panzer & 2 Adjudicator

Schnappen Sie sich einfach alle Gegner die Ihnen vors Visier laufen. Die Wingman hetzt man am besten immer alle auf einen Gegner um die Cybriden möglichst schnell zu dezimieren.

Mission 5: Monsterjagd



Gegner: 2 Goad, 1 Executioner, 3 Seeker, 1 Recluse & 3 Adjudicator

Laufen Sie zuerst zu Nav Alpha und scannen Sie hier den Kommunikationsturm. Danach durchsucht man die ganze Umgebung der Basis, vor allem nach Süden hin, und hofft einfach darauf, dass die Nachricht des Fundes kommt.
Bei mir kam irgendwann diese Nachricht, ohne dass ich diesen Nexus überhaupt zu Gesicht bekommen habe.

Mission 6: Wind des Verderbens

Gegner: 3 Seeker, 2 Goad, 1 Shepard, 2 Recluse, 2 Adjudicator & 3 Executioner

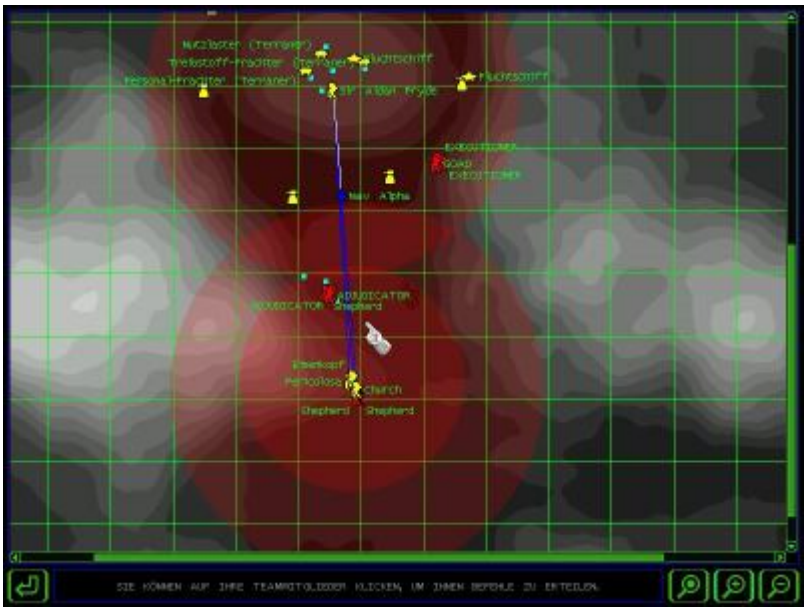
Bleiben Sie bei der Basis und wehren Sie alle angreifenden Cybriden ab. Kommen irgendwann keine mehr und die Mission endet nicht, sucht man die Umgebung nach weiteren Feinden ab.



Kampagne 3: Dies Irae

Mission 1: Tierische Hartnäckigkeit

Gegner: 3 Seeker, 4 Goad, 4 Shepard, 2 Adjucator & 2 Exceutioner



Zuerst einmal: Diese Mission ist total verbugt, verseucht oder korrupt, oder die Programmierer sind während dieser Mission total Amok gelaufen und wollten den Spieler quälen!!!

Vergessen Sie zuerst mal alles was man beim Briefing gehört hat. Das Wichtigste in dieser Mission sind Ihre Wingman. Nehmen Sie unbedingt die drei besten Piloten mit den besten Hercs und Waffen mit. Sie selbst bewegen sich keinen Meter Richtung Nav Alpha, sondern schicken alle drei Wingman dorthin und schalten per Enter-Taste auf die Radarkarte.
Hier steuert man nun die Kumpanen und lässt Sie bei Nav Alpha weiter nach Süden vorrücken. Sobald drei Goad-Hercs ausgeschaltet wurden tauchen weiter nördlich 3 Shepard, 2 Executioner und 1 weitere Goad auf. Ihre Wingman müssen nun auf jeden Fall die drei Shepard vernichten, bevor sie in die Nähe der Basis kommen und danach noch die drei anderen Hercs.
Geht ein Wingman vor Missionsende drauf ist meist die ganze Mission verloren. Bewegt man seinen eigenen Herc zu Nav Alpha ist die Mission sowieso verloren, denn sobald ein Flüchtlingstransporter gestartet ist erscheint bald die Nachricht, dass die Mission verloren ist.
Obwohl beide Flüchtlingstransporter noch intakt sind, obwohl das „Laserdings“ auch noch intakt ist und obwohl kein einziger Cybrid weiter als bis zu Nav Alpha gekommen ist.



Also ganz ehrlich, ich kapiere dass nicht! Die einzige Möglichkeit wie ich diese Mission geschafft habe, ist keinen einzigen Schritt zu machen und alles von den Wingman erledigen zu lassen. So etwas hab ich echt noch in keinem Spiel erlebt.

Ziemlich seltsam: Ich bin entweder total verblödet und die Lösung ist absolut offensichtlich, oder da hat sich einfach ein großer Bug eingeschlichen.
Was mich interessieren würde: Habt Ihre den gleichen „Fehler“ oder wie läuft diese Mission bei euch.
Mailt mir an: Aneumann@kultloesungen.de

Mission 2: Fahrkarte

Gegner: 7 Shepard, 2 Bolo, 1 Executioner & 1 Adjudicator



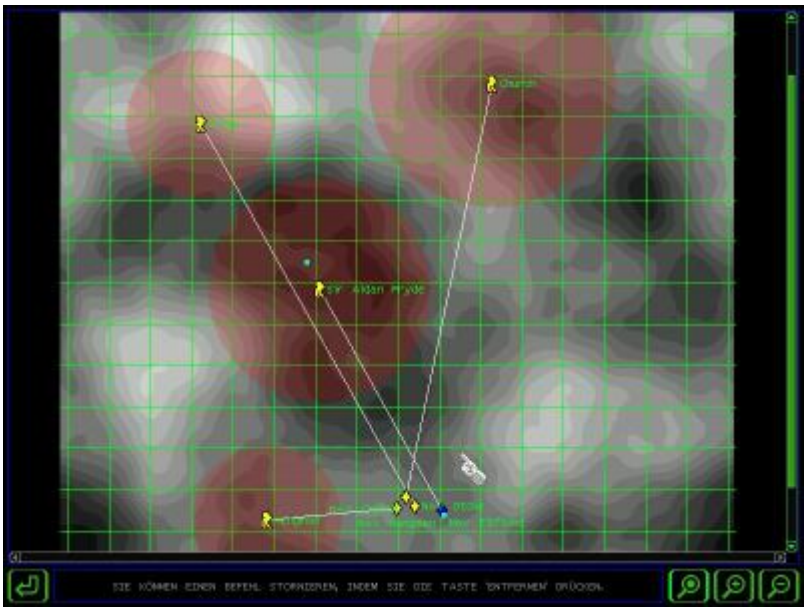
Mal wieder so eine Drecksmission! Im Briefing bekommt man zwar seine Befehle, aber wie man die Nachricht an den Transporter übermittelt sagt einem kein Mensch.
Also ab zur Mission: Begeben Sie sich zu Nav Alpha und dann Richtung Nav Bravo. Unterwegs schaltet man drei Hercs und zwei Panzer und aus sobald man in Reichweite des kleinen Vorpostens ist, gibt man den Befehl an die Wingman den Executioner anzugreifen. Ist der vernichtet schaltet man den anderen Herc und den Kommunikationsturm aus und zieht dann weiter Richtung Nav Charlie. Nun sollten Sie mal auf Ihre taktische Karten schauen. Geben Sie Ihren Wingman hier den Befehl die gegnerischen Hercs beim Transporter anzugreifen (Wie bei einem normalen Strategiespiel) und sobald alle Gegner zerstört sind, schicken Sie sie hinter den Transporter (Hierzu ein kleiner Screenshot den man auf dieser Seite nicht optimal darstellen könnte).
Nun nähert man sich selbst dem Transporter und gibt entweder Vollgas oder aktiviert eine mitgenommene Turbokapsel. Sobald man nur noch 200m vom Transporter entfernt ist drückt man nun Shift & F1 und im erscheinenden Menü wählt man die 1.
Nachdem der Transporter nun erobert ist und Ihre Wingman hoffentlich auf den zugewiesenen Position sind erscheinen zwei weitere Shepard-Hercs. Der erste Herc der links runterkommt muss SOFORT von allen Wingman unter Feuer genommen werden. Am besten feuert man ebenfalls aus allen Rohren auf den Bastard, denn er vernichtet sonst schnell den gekaperten Transporter und die Mission wäre damit futsch! Nachdem der erste gefährliche vernichtet wurde nimmt man sich dem zweiten etwas weniger gefährlichen Herc an (natürlich so schnell wie möglich denn beide können den Transporter zu Klump schießen!). Übrigens zu dieser Mission finden Sie im Unterordner Replay eine Aufzeichnung dieser Mission. Dazu kopiert man diese Datei einfach ins Recording-Verzeichnis im StarSiege-Ordner und klickt dann im Hauptmenü auf das Film-Icon unten. Hier dann einfach die Mission Fahrkarte wählen und zuschauen wie es der Meister macht 😉



Kampagne 4: Purpurspeer

Mission 1: Ein Speer in der Dunkelheit

Gegner: 4 Seeker, 4 Goad, 3 Adjudicator, 3 Shepard, 1 Executioner & 2 Bojo



Dies ist die letzte Mission vor der man speichern kann, tun Sie es also auch!
Nach der Landung wehrt man dann zuerst zwei Cybriden ab und macht sich dann auf den Weg zu Nav Eisfalke, wo Caanon in seinen Landekapsel eingeschlossen ist. Unterwegs dürften Sie, sofern Sie nicht zu schnell vorgehen, einige Wingman und zahlreiche Gegner treffen.
Bei der Kapsel angekommen muss man dann noch einige weitere ´Briden ausschalten die auf die Kapsel feuern und dann ist die Mission auch schon gewonnen.

Mission 2: Im Dunkel der Nacht

Gegner: 4 Adjudicator & 2 Excecutioner

In dieser Mission muss man einfach nur Caanon folgen und alle Gegner abknallen die man ins Visier bekommt. Auf dem Hügel wartet zudem ein mobiler Nexus auf seine Zerstörung.

Mission 3: Fürchte nicht das Böse

Gegner: Prometheus



Im Vergleich zu den vorigen Missionen wird’s diesmal ziemlich schwer!
Ein richtig funktionierende Taktik kann ich diesmal nicht anbieten. Prometheus hat sich nämlich einen lustigen Herc zusammengebastelt der sich zu Beginn selbst repariert und direkt von vorne vernichtend starke Waffen abfeuert.
Ein gute Taktik ist mit dem großen Felsen rechts möglich. Verstecken Sie sich dahinter und versuchen Sie Prometheus immer in den Rücken zu fallen und dann so hart wie möglich zuzuschlagen.
Funktioniert das nicht, sollten Sie mal versuchen um den Krater herumzulaufen und bei dem zweiten großen Felsen gegen Prometheus zu kämpfen.
Wichtig ist, dass man Prometheus nicht direkt von vorne angreift und möglichst immer hinter dem Rücken des Monsters herum watschelt.
Hat man ihn dann doch mal besiegt ist die Kampagne der Menschen zu Ende und man bekommt mal wieder ein gerendertes Video zu sehen.



Cybriden-Kampagne



Kampagne 1: Belagerung 1

Mission 1: Sichern // Einleiten

Gegner: 3 Talon, 1 Disruptor & 1 Minotaur



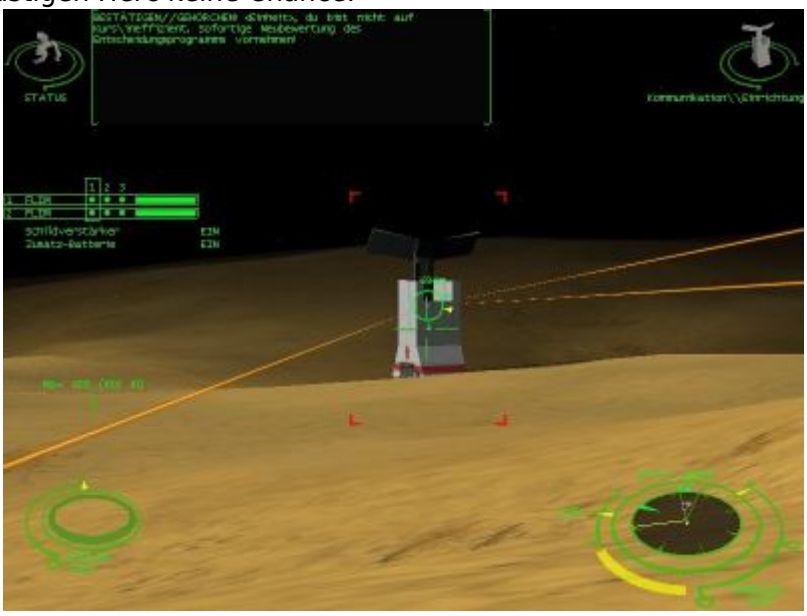
Für diese Mission sollten Sie unbedingt Schildverstärker und für den Notfall Schildbooster mitnehmen. Die Gegner sind Ihrem Herc zwar überlegen, doch da man nie mehr als zwei Gegner auf einmal trifft sollte man keine allzu große Probleme haben die Nav-Punkte zu untersuchen und alle Gebäude und Gegner zu vernichten.
Als beste Waffen haben sich schwere Laser und die Flimmer-Kanone erwiesen. Schwere Autokanonen sind zwar auch ganz gut, ihre Munition reicht jedoch nicht aus.

Mission 2: Verbrennen // Entfernen // Eliminieren

Gegner: 1 Gorgon & Geschütztürme

Laufen Sie zuerst Richtung Nav 001 und greifen Sie den Gorgon an.
Wichtig ist, dass man sich sofort hinter das Koloss setzt und ihn von dort auseinander nimmt.

Von vorne hätte man mit dem schwachbrüstigen Herc keine Chance.



Hat man den fetten Gorgon vernichtet, zerstört man noch das Generator-Gebäude und rennt dann zu Nav 001. Durch die Zerstörung des Generators bei den Gebäuden sind die Geschütztürme im Tunnel nun nicht aktiv und man muss nur die beiden Tore vernichten. Im Talkessel wird es dann schon richtig gefährlich. Nehmen Sie sich immer einen Geschützturm nach dem anderen vor und laufen Sie mit Maximalgeschwindigkeit auf ihn zu. Sobald man direkt vor dem Turm steht, ist man vor seinen Raketen sichern und kann ich ihn ausschalten. In der Mitte des Tales findet man wieder eine Höhle und einen Durchgang. In beiden Räumen sind Kisten gelagert. Schießen Sie aus sicherer Entfernung auf die Kisten und passen Sie auf, dass Sie nicht von der starken Explosion getroffen werden.
Vergewissern Sie sich unbedingt, dass alle Kisten (selbst eine noch so kleine Kiste reicht um die Mission nicht enden zu lassen) in den beiden zerstört sind und flüchten Sie dann. Meist muss man mindestens drei Geschütztürme vernichten, doch das ist gar nicht so einfach da der eigene Herc noch sehr schwach ist, gehen Sie also nur sehr vorsichtig vor.
Obwohl diese Mission sehr einfach scheint, musste ich dennoch mehrmals neu starten da mein Herc zu Klump geschossen wurde oder einfach zusammengefallen ist (Schildbooster!!!).
Das größte Problem sind die Geschütztürme. Ist man erst im Krater, kann man sich hinter einem der Eingänge verstecken und von hier aus die Türme beschießen.

Mission 3: Stille // Taubheit

Gegner: 2 Talon, 2 Minotaur & 1 Paladin

Suchen Sie einfach alle Nav-Punkte ab und vernichten Sie alle Gegner und Gebäude, die Sie entdecken.

Mission 4: Ineffizienz >> Tod \\ Verderben

Gegner: 2 Basilisk, 2 Minotaur, 1 Disruptor & 3 Talon



Kurz nach dem Beginn wird man zum Nexus gerufen und muss den gegen zahlreiche anrückende Feinde verteidigen, wobei man zusätzliche Hilfe von zwei Panzern bekommt.

Mission 5: Zerstören // Vorenthalten

Gegner: 1 Basilisk, 2 Minotaur, 2 Apocalypse, 1 Paladin & 1 Gorgon

Diesmal geht's rund. Rennen Sie sofort los und schießen Sie die Transporter zusammen. Danach den Berg hoch und einfach alles übern Haufen schießen.
Kurz nach Missionsstart trifft Unterstützung in Form von zwei Artillerieeinheiten ein. Hat man das LAZES-Zielsystem eingebaut, kann man zudem einige Artillerieschläge anfordern.
Visieren Sie dazu einfach den gewünschten Gegner an (Reichweite ca. 1000 - 1200 m) und drücken Sie dann eine der Tasten für die Spezialapparate (7 bis 9). Dann einfach etwas warten und bald dürften Granaten auf das Ziel regnen.



Kampagne 2: Belagerung 2

Mission 1: Entwaffnen // Neutralisieren

Gegner: 1 Paladin & 5 Minotaur

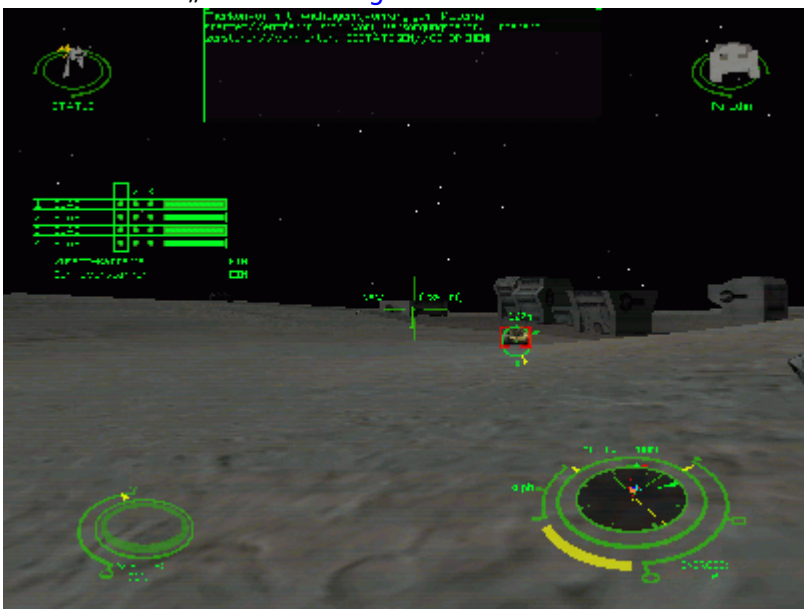


Bevor man die Mission startet, kann man unter Missionsziele den Startpunkt für Ihr Team auswählen. Am besten wählt man den nahen Startpunkt, denn dann ist man schnell am Stützpunkt und muss sich weniger Sorgen um das Zeitlimit machen.
Sobald die Mission dann gestartet ist, sollte man schnellstens alle Hercs ausschalten, die einem begegnen und danach zum Stützpunkt laufen und die vier Generatoren vernichten. Danach muss man noch die vier Geschütztürme vernichten und sich zurück zu Nav 002 begeben.

Mission 2: Aushungern // Demoralisieren

Gegner: 5 Paladin, 1 Disruptor & 1 Myrmidion

Zuerst sollte man sich nach rechts wenden und hier die „Versammlung“ stören.



Laufen Sie Richtung Nav 001 und erledigen Sie unterwegs alle Transporter und Kampfeinheiten die sich Ihnen in den Weg stellen oder einfach nur diesen kreuzen.
Bei Nav 001 vernichtet man dann die Gebäude und sucht dann die restlichen flüchtenden Transporter.

Mission 3: Abschießen//Unterbrechen

Gegner: 5 Talon, 4 Geschütztürme & 2 Minotaur

Diesmal wird es wieder relativ einfach. Marschieren Sie zuerst nach Nav 001 und schießen Sie dann hier alles kaputt, was Ihnen vors Visier kommt. Zuerst sollte man natürlich die Geschütztürme und die gegnerischen Hercs ausschalten.
Danach widmet man sich am besten den davonfliegenden Fliegern und zum Schluss nimmt man die kleinen Häuser unter dem großen Gebäude auseinander.
Endet die Mission noch nicht, macht man am besten noch eine Tour um das große Gebäude und vernichtet die Restlichen.



Kampagne 3: Belagerung 3

Mission 1: Ankommen//Einfügen//Verbrennen

Gegner: 4 Talon, 1 Minotaur, 1 Basilisk, 1 Apocalypse, 2 Myrmidon & 1 Gorgon



Laufen Sie zu allen Nav-Punkten und vernichten Sie neben den gegnerischen Hercs auch die Reaktoren und die Geschütztürme.

Mission 2: Sammeln//Zurückbringen

Gegner: 2 Gorgon, 2 Basilisk, 2 Minotaur, 3 Myrmidon & 1 Apocalypse

Folgen Sie den Nav-Punkten und scannen (i-Taste) Sie alle zivilen Gebäude. Sind Zivilisten im

gescannten Gebäude erscheint im Textfenster eine Zahl. Natürlich ist das die Anzahl der Zivilisten im Gebäude. Hat man genug Zivilisten „gesammelt“ gilt dieser Auftrag als beendet. Zudem muss man die Generatoren und die Kommando-Gebäude vernichten.

Mission 3: Begleiten//Einfügen

Gegner: 1 Paladin, 2 Myrmidon, 2 Minotaur, 2 Basilisk & 1 Gorgon



Setzen Sie sich sofort vor den Nexus und fangen Sie dann schnell die angreifenden Gegner von rechts ab. Versuchen Sie die Gegner so weit wie möglich vom Nexus anzugreifen und dabei so schnell wie möglich zu vernichten. Danach schnell wieder zurück zum Nexus und wieder Gegner von der anderen Seite abwehren.
Leider tauchen während des Kampfes mit diesen beiden Hercs beim Nexus weitere Gegner auf, so dass Sie zum Nexus rennen müssen und Ihre Wingman die beiden Gegner hinten erledigen müssen. Die zwei Hercs beim Nexus müssen dann wieder schnell erledigt werden, denn der Nexus hält weniger aus, als man meinen könnte.
Hat man dann auch diese Gegner vernichtet rennt man zu Nav 003 vor und schaltet unterwegs einen Gorgon aus. Dann einfach warten, bis der Nexus auch eintrifft.



Kampagne 4: Belagerung 4

Mission 1: Verwüsten//Vernichten//Demoralisieren

Gegner: 3 Minotaur, 4 Basilisk, 2 Gorgon, 1 Myrmidon, 1 Apocalypse & 4 Talon



Diese Mission sollte man von Abwurfpunkt 2 aus starten.
Machen Sie auf Richtung Stadtkern und erledigen Sie unterwegs alle Hercs. An der Stadt angekommen geht es rund! Gegner greifen von allen Seiten her an; Verluste unter den eigenen Mannen sind also durchaus möglich.
Hat man dann alle Gegner erledigt vernichtet man schnell die Statue unter dem großen Dach und wehrt dann wieder zahlreiche Gegner an, die Ihnen das Leben vermiesen wollen.
Die Sekundärziele kann man nur erfüllen, wenn man die Tempel vor der Statue zerstört. Ansonsten endet die Mission direkt nach der Zerstörung der Statue und alle Feinde.

Mission 2: Eskortieren//Etablieren

Gegner: 4 Minotaur, 2 Banshee, 2 Gorgon, 3 Talon, 1 Disruptor, 1 Apocalypse & 1 Myrmidon

Folgen Sie dem Nexus und wehren Sie die angreifenden Gegner ab.
Sobald sich der Nexus dann auf die Anhöhe zubewegt wird es kritisch. Inzwischen sollte man nämlich alle Gegner unten ausgeschaltet haben und dann nach oben stürmen. Greifen Sie die gegnerischen Hercs an um sie vom Nexus abzulenken und sobald alle vernichtet wurden und die Türme umprogrammiert wurden, sammelt man seine Wingman bei den Türmen und wehrt die Angriffe aus dem Tal ab.
Achtung: Ganz zum Schluss wird man von der rechten Seite (wenn man ins Tal schaut) angegriffen.

Mission 3: Jagen//Finden//Auslöschen

Gegner: 2 Basilisk (u.a. von Caanon gesteuert), 2 Minotaur, 3 Talon, 3 Paladin, 3 Apocalypse



Laufen Sie zuerst Richtung Nav 001 und sobald Sie nur noch wenige hundert Meter entfernt sind, sollten Sie Ihr Augenmerk auf den Berg rechts werfen. Bald wird man nämlich einige getarnte Herc erkennen, die sich schnell Ihrer Position nähern.
Wenn sich die Gegner enttarnen, ist es auch schon zu spät, denn sie schlagen bereits mit allen Waffen zu. Deshalb sollte man so früh wie möglich den mittleren Herc (Caanon) manuell markieren und alle Wingmen auf ihn hetzen.
Obwohl Caanon einen ganz normalen Herc steuert besitzt er recht starke Raketenwerfer, die man ihm schnellsten abschießen sollte.
Ist der Anführer dann erledigt, kümmert man sich noch um die Leibwache Caanon´s und wartet ab. Man kann die Mission jetzt zwar durch das Rufen des Transporters beenden, dann sind die sekundären Missionziele jedoch nicht bestanden.
Also bleibt man am besten in der Nähe vom Nav-Punkt und wehrt alle auftauchenden Gegner ab.



Kampagne 5: Belagerung 5

Mission 1: Ketzerei//Korruption

Gegner: 2 Sheperd, 2 Paladin, 2 Seeker, 3 Gorgon, 2 Myrmidon, 1 Disruptor, 1 Adjudicator, 1 Apocalypse, 1 Minotaur und 1 Banshee (Achtung: Anzahl kann stark schwanken)



Geben Sie sofort vollen Schub und laufen Sie geradeaus, in Richtung des kleinen Postens, wo der Transport vorbeikommt. Währenddessen kümmern sich Ihre Wingmen um den von der Seite angreifenden Gegner. Nachdem dieser erledigt ist, dürften von der anderen Seite her zwei Gorgon auftauchen. Während sich Ihre Wingman wieder um diese Gefahr kümmern, nähert man sich weiter dem Transport.
Sobald es einem seine Waffen erlauben, sollte man feuern und nach der Zerstörung der drei Transportfahrzeuge sich sofort zurückziehen, denn die ketzerischen Einheiten werden sich bald mit den Verteidigern des Konvois anlegen.
Währenddessen hilft man seinen Untergebenen bei der Zerstörung der beiden Gorgon und macht sich dann auf den Weg zum kleinen Posten mit einem Landeschiff (links).
Wenn man nun Glück hat, locken die Konvoiverteidiger die Metagen-Einheiten Richtung Stadt und diese werden dann dort dezimiert. Hat man Pech, muss man sie selbst vernichten und auf jeden Fall das Landungsschiff zerschießen, damit die Abtrünnigen nicht flüchten können.
Endet die Mission nach der Zerstörung des Konvois und der Abtrünnigen nicht, muss man noch in die Stadt ziehen und dort praktisch alles zu Klump schießen - Das bekommt man allerdings nicht mitgeteilt.



Am besten funktioniert das von der linken Seite her; ein direkter Sturm wäre ziemlich verlustreich. Mit etwas Glück kann man sogar einige Hercs aus sicherer Entfernung durch die Häuserschluchten abknallen.
Achtung: Diese Mission kann sich relativ unerwartet entwickeln: Hat man den Konvoi nicht zerstört, muss man auf jeden Fall die Stadt besuchen. Sollte man die Metagen-Einheiten nicht vernichtet haben, ist die Mission auf jeden Fall verloren.
Nochmals Achtung: Kurz nach Missionsstart wird man von der Stadt aus von Artillerieeinheiten beschossen. Zwar kann man nur beim Stillstehen stark getroffen werden, aber vor allem während Nahkämpfen auf engem Raum mit vielen Hercs können die Geschosse unangenehm wirken.

Mission 2: Isolieren//Impfen//Auslöschen

Gegner: 3 Disruptor, 2 MInotaur, 1 Basilisk, 1 Dreadlock, 4 Apocalypse, 1 Olympian, 1 Gorgon und 3 Emanzipator



Zunächst wehrt man die drei Disruptor-Tanks ab, die sich gleich vor der Truppe enttarnen und macht sich dann auf Richtung Nav 001.
Unterwegs bekommt man Verstärkung von einigen Hercs und ein paar Bombern. Bleiben Sie ruhig hinter den Unterstützungs-Hercs und erledigen Sie von hier aus alle erreichbaren Gegner. Wird die Lage doch etwas gefährlich kann man sich ein Stück zurückziehen und auf weitere Verstärkung, in Form von drei Sheperd-Hercs, warten.
Hat man dann den Posten seiner Verteidigungseinheiten und -gebäude beraubt, sollte man noch nicht alle restlichen Gebäude niederbrennen, sondern noch etwas weiter vorrücken und die restlichen Einheiten vernichten, so dass auch das Sekundärziel von Erfolg gekrönt ist.

Mission 3: Verletzen//Vernichten//Zerstören

Gegner: 1 Basilisk, 1 Myrmidon, 1 Gorgon, 1 Talon & Harebecs Predator



Extrem wichtig sind hier die richtigen Waffen: Diesmal braucht man keine Waffen mit hoher Reichweite und viel Munition bzw. Energiewaffen, sondern schlagkräftige Waffen für kurze Distanzen, die auch nicht so viel Munition benötigen.
Optimal sind hier ein Quantenkanonen-Pärchen oder zwei MF-Angriffskanonen anzubringen.
Beide besitzen sehr hohe Schlagkraft und ein ausreichender Wirkungsradius.
Entsprechend sollte man auch seine Wingmen etwas umrüsten, vor allem bei den Sensoren kann man ruhig alles auf Sparflamme stellen.
Nach dem Missionsstart rennt man dann den Berg rechts hoch und visiert Harabecs Predator an. Schicken Sie nun alle Wingman auf den Kollegen, denn auch dieser hat zwei MF-Angriffskanonen installiert und macht so kurzen Prozess mit einzelnen Hercs.

Beobachten Sie den Kampf: Bleiben alle dicht gedrängt beieinander stehen, sieht es schlecht für Ihre Wingmen aus, dann sollten Sie unbedingt eingreifen.

Können Ihre Kollegen den guten Harabec jedoch beschäftigen, sollte man sich zuerst um die schwereren Eskorte-Hercs Harabecs kümmern.
Danach vernichtet man auch den Anführer und die leichten Gegner (der Talon-Herc kann man mit einer Salve der MF-Kanone ausschalten!!!).

Mit den richtigen Waffen sollte diese Mission gar nicht so schwer sein, wenn es mit den vorgeschlagenen Waffen nicht funktioniert sollte man einfach etwas herumexperimentieren.



Text	A. Neumann (2000)
Screenshots	A. Neumann (2000)
Savegames	A. Neumann (2000)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/starsiege?rev=1477140072

Last update: **2016/10/22 12:41**