The Babylon Project - Earth Minbari War

Diese Lösung basiert auf dem derzeit aktuellen Release 3.6.7 mit installierter Kampagne 2.0 (Oktober 2005), die wohl auch als final zu betrachten ist. Die Screenshots wurden bei höchster Detailstufe und per Launcher aktiviertem 2 fachem AntiAliasing, sowie per RivaTuner zugeschalteter 2 fachen anisotroper Filterung mit FRAPS bei einer Auflösung von 1024×768 gemacht. Anschließend wurden diese per Microsoft Power Toy Image Resizer auf 800×600 verkleinert und bei 75% JPG-Qualität in eben jenes Format konvertiert.
Als Schwierigkeitsgrad wurde Easy gewählt, so dass die Missionen meist nur für lösungstechnische Versuche neu gestartet werden mussten.

Tipps:

- Lassen Sie sich nicht zu sehr von der deprimierenden Atmosphäre runterziehen... 😉
- Mangels Trainingsmission muss man auch hier direkt mit der Kampagne beginnen, was durchaus seine Tücken hat...
- Sehen Sie sich stets möglichst das ganze Briefing an, da dort die Wissensbasis für die folgende Mission geschaffen wird und generell spielrelevante Infos preis gegeben werden
- Gleichzeitig wird dadurch natürlich auch Atmosphäre aufgebaut, da die menschlichen Sprecher auch hier durchaus recht gut rüberkommen!
- Leider wird jedoch auch ein Teil der Briefing-Texte von „Microsoft Sam“ vorgelesen, was nicht wirklich dolle ist. Schalten Sie das am besten im Launcher ab oder schalten Sie die Soundanlage aus, so dass man sich ungestört auf den Text und die feinen Animationen konzentrieren kann...

Screams from the dark



Die Kampagne beginnt etwas überraschend mit einem sofortigen Kampfeinsatz. Da man weder Schiff, noch Bewaffnung irgendwie variieren kann, bleibt einem nur der sofortige Start. Fliegen Sie zunächst den beiden Großkampfschiffen entgegen und postieren Sie sich mitsamt Ihrer Wingmen zwischen den Schiffen. Der einzelne Jäger, der ins Straucheln gerät und explodiert sollte Sie nicht weiter beschäftigen, das passiert jedesmal und hat keine Auswirkungen auf die weitere Mission. Alsbald wird dann auch die erste

gegnerische Welle auftauchen. Fliegen
Sie den Feinden sofort entgegen und lassen Sie am besten jeweils einen ganzen Flügel Wingmen einen Minbari-Jäger angreifen, was meiner Erfahrung nach am schnellsten zu Abschüssen führt. Da die Gegner weit entfernt genug eintreffen, sollte die Befehlsvergabe auch keine großen Probleme mit sich bringen.
Selbst sollte man dann ebenfalls in den Kampf eingreifen und sich einen Feind aussuchen an dem noch keine Wingmen dran sind (keine roten Punkte neben der Schiffsmarkierung).
Leider sind die feindlichen Jäger sehr schnell und beweglich, so dass man nur mit viel Können und massiver Nachbrenner-Nutzung einigermaßen erfolgreich gegen die Minbari bestehen wird, was mitunter recht nervenaufreibend sein kann.
Wurde die erste Feindwelle vernichtet, sollte man direkt alle Wingmen um sich versammeln und wieder zu den beiden Schiffen zurückkehren, wo man die zweite Angriffswelle abwartet. Wieder gilt es schnellstens die feindlichen Jäger zu dezimieren, so dass die Großkampfschiffe möglichst wenig Schaden davontragen. Ganz wichtig ist, dass weder Yorktown, noch Dublin stark beschädigt oder gar vernichtet werden, sonst ist die Mission verloren!



Wurde nämlich auch die zweite Jäger-Staffel abgeschossen, wird die Mission kritisch. Hinter den eigenen Kampfschiffen kommt unversehens ein Minbari-Zerstörer aus dem Hyperraum, der auch sofort eines der beiden Ziele unter Feuer nimmt.
Ob man nun einfach darauf wartet, dass er einen Kreuzer vernichtet und wieder verschwindet oder ihn aktiv angreift ist völlig egal, da letztere Option absolut keinen Vorteil bringt.
Selbst wenn man das Minbari-Schlachtschiff direkt mit vollem Schub und allen Wingmen anfliegt, wird man beim Angriff plötzlich durch massiven Geschützbeschuss einige Federn lassen müssen! Zwar kann man sich dann nahe dem Ziel postieren und wild feuern, doch man wird keinen ernsthaften Schaden anbringen können bevor er wieder in den Hyperraum verschwindet!
Kurz darauf werden dann auch die Sprungtriebwerke des überlebenden Schiffes aufgeladen sein, so dass man nach dem Sprung-Befehl des Oberkommandos in die Sicherheit entspringen kann…

Demon haunting



Fliegen Sie dem Konvoi entgegen und geben Sie dann sobald die ersten Gegner auftauchen den Wingmen den Befehl die feindlichen Kräfte anzugreifen, was hier am besten funktioniert, da die Gegner in kleineren Gruppen angreifen, dafür aber recht nahe beim Konvoi auftauchen.
Geben Sie wieder Ihr Bestes beim Abschießen der feindlichen Jäger. Dass dann aber die Lewis´ Gamble lahmgelegt wird kann man leider und definitiv nicht verhindern. Versuchen Sie nachfolgend bei dem Schiff zu bleiben und scharen Sie Ihre Wingmen um sich.
Nach zahlreichen gegnerischen Angriffswellen wird dann plötzlich ein Minbari-Großkampfschiff nahe des lahmgelegten Frachters ins System springen. Da man gegen den Kreuzer im Hintergrund nichts ausrichten und die Station definitiv nicht retten kann, sollte man alles Mögliche tun um die Minbari-Fregatte zu vernichten, was absolut im Bereich des Machbaren liegt!
Geben Sie dazu nach dem Auftauchen sofort allen Wingmen einen Angriffsbefehl und gesellen Sie sich selbst schnellstens zum feindlichen Schiff, dass zusätzlich noch durch die ebenfalls hereinspringende EAS Kursk unter Feuer genommen wird.
Sobald Sie nahe dem Schiff sind, sollten Sie die Energie auf die Waffen umleiten (Einf- und Entf-Tasten), so dass man die fehlenden Raketen einigermaßen wett machen und dauernd feuern kann.
Die Fregatte wird zwar öfter mal heftig gegen Sie losschlagen, doch das sollte man einfach hinnehmen, da man eher selten wirklich schwer beschädigt wird!
Zielen Sie zunächst auf den Antrieb bzw. das „hintere Dreieck“, das man durchaus recht schnell vernichten kann. Danach sollte man sich eines der Waffensysteme vornehmen, was aber durchaus recht schwer zu treffen ist.
Wurde der Antrieb aber erstmal deaktiviert, hat man das Ziel schon fast sicher vernichtet, man sollte aber trotzdem nicht nachlassen, denn mit etwas Glück wird sogar die Kursk den Angriff überleben, was im Debriefing zwar nicht wirklich lobend erwähnt wird, was aber doch ein gutes Gefühl hinterlässt. Sobald die Minbari-Fregatte erstmal unter 5% Strukturelle Integrität gefallen ist, sollte man schnellstens von dieser wegfliegen, da Kursk und Wingmen die Vernichtung besiegeln! Zuletzt muss man dann nur noch zum Sprungtor fliegen, wo man den Sprungantrieb aktivieren kann...

Last stand



Eine weitere mehr oder weniger hilflose Mission. Eigentlich könnte man die ganze Mission einfach nur abwarten, denn wirklich was bewirken kann man hier kaum.
Trotzdem sollte man es sich nicht nehmen lassen dem ein oder anderen Minbari etwas auf den Deckel zu geben. Fliegen Sie daher direkt nach dem Start in die entgegengesetzte Richtung zur Flotte (grob auf den blauen Nebel zu) und lauschen Sie dem traurigen Gespräch der Wingmen.
Sobald dieses endet, springt ein gegnerischer Scout-Trupp ins System. Geben Sie sofort den Angriffsbefehl an die zahlreichen Wingmen weiter, die man am besten schon direkt nach dem Start per Befehl um sich schart.
Mit deren Hilfe sollte man die Gegner dann recht schnell abschießen können. Leider kommt kurz darauf eine Minbari-Kampfgruppe herein, der man dann leider nichts mehr entgegensetzen kann.
Da man jedoch auch bei den eigenen Schiffen nicht wirklich etwas ausrichten kann, könnte man sich hier auch auf das schwächte Glied, die Fregatte der Tinashi-Klasse stürzen, die man dank der massiven Wingmen-Unterstützung auch definitiv vernichten kann.



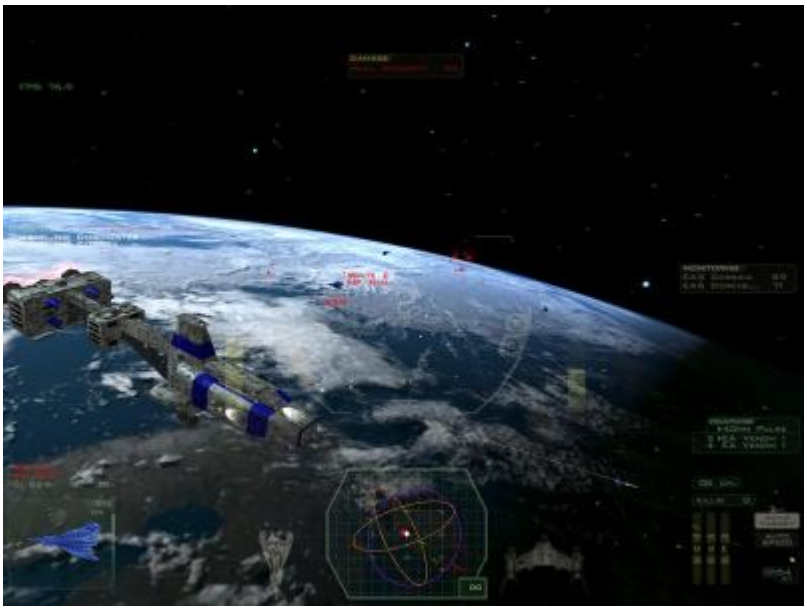
Problematisch ist dann aber, dass man beim Angriff doch durchaus einige Schäden abbekommt und nur noch schwer zur eigenen „Flotte“ zurückkehren kann, da man die Sharlin umfliegen muss. Alternativ kann man diese zwar auch noch angreifen, ein Schiff kann sogar durchaus vernichten, was durchaus geil kommt 😉, aber dann wird die Zeit recht knapp, denn man muss schließlich zu den eigenen Großkampfschiffen zurückkehren um aus dem Bereich zu springen. Braucht man zu lange um zur eigene Flotte zurückzukehren, wird meist noch die Washington vernichtet und die Stockholm springt mit den übrigen Jägern. Man bleibt alleine zurück!!
Ob man dann selbst nicht lieber bei der eigenen Flotte bleibt und die Wingmen das gegnerische Großkampfschiff angreifen lässt, bleibt einem natürlich selbst überlassen. Da man bei dieser Taktik jedoch auch die angreifenden Minbari-Jäger selbst etwas bearbeiten kann, würde ich doch darauf setzen. Wichtig ist aber dann gegen Ende nur, dass man sofort wenn man Sprungfreigabe bekommt dies dann auch tut, denn die angreifenden Minbari-Jäger werden sehr bald die verbliebenen Erd-Schiffe unter Feuer nehmen und dann wird wirklich nichts mehr gut...

Battle of the line



Diese Mission ist ein einziges Trauerspiel, denn hier kann man nun wirklich mal überhaupt nichts machen! Es geht hier einfach nur ums eigene Überleben, so traurig das auch sein mag.
Selbst mit Hilfe der zahlreichen Wingmen (und trotz Raketen!) kann man nicht mal einen Minbari-Kreuzer angreifen, da diese zu nahe beieinander fliegen und sich so gegenseitig Feuerschutz geben!
Lassen Sie es also einfach sein.
Gruppieren Sie die Wingmen um sich und nehmen Sie sich den anfliegenden Minbari-Jäger an, die man teils noch recht gut abschießen kann.
Lassen Sie sich jedoch nicht in Richtung der Schlachtschiffe weglocken und treten Sie notfalls den Rückzug an.
Sobald alle Schiffe vernichtet wurden, bekommt man neue Befehle zur Neugruppierung. Die Mission endet dann einfach...

Battle of the line Part 2



Im niedrigen Orbit fliegt man nun erneut der Minbari-Flotte entgegen. Zwar kann man auch hier wieder nicht wirklich viel erreichen, doch mit Hilfe einiger Wingmen sollte man es schaffen ein anfliegendes Geschwader Minbari-Jäger abzuschießen.
Ist dies getan, sollte man sich zwischen die beiden Großkampfschiffe zurückziehen und warten. Ein Angriff auf eine Sharlin ist nicht zu überleben und weitere gegnerische Jäger sind zu weit entfernt, so dass man wirklich nur warten kann ... bis sich die Minbari zurückziehen.
Interessant.
Wer die Serie nicht kennt, wird sich nun fragen wieso die Minbari plötzlich kapitulieren und hier leider keine Antwort finden... 🙁
Die kurze Kampagne endet hier also sehr plötzlich aber dafür immerhin mit einem netten Ausblick.
Fliegen Sie die einzelnen Schiffe an und springen Sie dann selbst per Alt-J-Tastenkombination in den höheren Orbit...

Text	A. Neumann (2005)
Screenshots	A. Neumann (2005)
Lizenz	CC BY-NC-SA

From:
https://kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/thebabylonprojectearth

Last update: **2018/05/11 13:48**