The Babylon Project - Raiders Wars

Diese Lösung basiert auf dem derzeit aktuellen Release 3.6.7 mit installierter Raider-Kampagne 2.01 (Oktober 2005), die zwar noch kleinere Fehler enthält, aber sonst absolut prima zu spielen war. 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

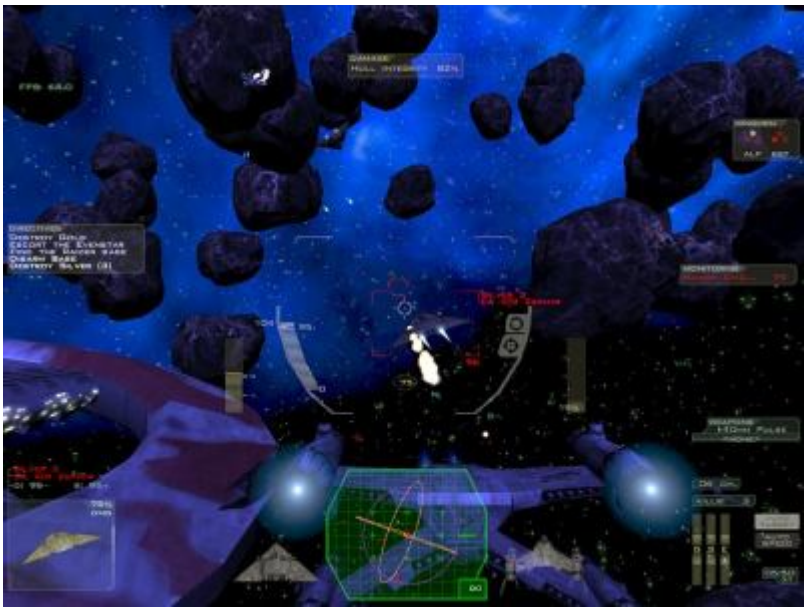
Tipps:

- Ein aktuelles Release ist durchaus wichtig, da beständig an dem Programm gearbeitet wird!
- Mangels Trainingsmission muss man direkt mit der Kampagne beginnen, was durchaus seine Tücken hat…
- …denn der Schwierigkeitsgrad ist durchaus anspruchsvoll, so dass man sich absolut nicht scheuen sollte nach einem desaströsen Versuch direkt auf „Very easy“ zu stellen
- Hat man sich dann aber erst mal etwas akklimatisiert, sollte man mit der Very-easy-Einstellung recht gut fahren, da es prinzipiell weniger fliegerische Ansprüche, als vielmehr Taktische gibt!
- 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 enorm viel Atmosphäre aufgebaut, da die Sprecher durchaus recht gut rüber kommen!

Midnight at the Firing Line



Mangels Trainingsmission wird man hier sofort in die Kampagne und damit auch die ersten, mitunter doch sehr anspruchsvollen, Kämpfen „geworfen“. Lassen Sie es daher am besten erst mal ruhig angehen und nehmen Sie sich genügend Zeit in die Situation einzufühlen, was durch das Briefing auch recht gut gelingen sollte!
Da man ansonsten weder Waffen noch Jäger auswählen kann, bleibt einem auch nur noch der Start in die Mission selbst. Dort findet man sich auch direkt im Zielgebiet nahe dem Sprungtor wieder.
Der angegriffene Frachter (laut Datenbank ein Tanker, laut Briefing besetzt mit Flüchtlingen 😉) ist zunächst kaum zu erkennen, wird aber alsbald durch die Raketenangriffe der Raider in Explosionen getaucht, so dass man die Richtung schnellstens einschlagen sollte.
Je nach Schwierigkeitsgrad richten die Raider natürlich mehr oder weniger Schaden an, so dass man unterschiedlich flott anfliegen kann. Allgemein sollte man sich aber nicht zuviel Zeit nehmen und versuchen so schnell wie möglich den Frachter zu erreichen. Entscheidend ist es daher natürlich, dass man die Steuerung bereits konfiguriert hat. Geben Sie vollen Schub und nutzen Sie so oft wie möglich, d.h. wie einsatzbereit, den Nachbrenner.
Weiterhin ist es hier bereits entscheidend, dass man die Aktionen der Wingmen koordiniert, denn alleine wird man in dieser Kampagne selten wirklich etwas Wichtiges schaffen!
Selektieren Sie dazu dann schon beim Anflug den angegriffenen Tanker und lassen Sie die Wingmen diesen entweder verteidigen oder generell alle Feinde angreifen.
Für was man sich hier entscheidet, ist eigentlich egal, da beide Befehle zum gleichen Ziel führen - die Raider werden attackiert!



Versuchen Sie die Befehle schon möglichst früh geben, damit Ihre Wingmen auch schnellstmöglich in Waffenreichweite kommen. Gleichzeitig versucht man natürlich auch den eigenen Jäger schnellstmöglich zum Tanker zu bringen, wo man dann zwar nur auf wenige Raider-Schiffe trifft, hier aber durchaus nicht wild feuern kann, da die Gegner stets um ihr Ziel kreisen und man so durchaus riskiert den angeschlagenen Tanker selbst noch weiter dem Abgrund entgegen zu treiben!
Da Ihre Staffel den wenigen Raider-Schiffen zahlenmäßig deutlich überlegen ist, sollten Letztere schnell einige Verluste verzeichnen, was dann auch recht schnell zum Rückzug der Gegner führt (ist man gut genug, reicht es für die Gegner nicht einmal dazu noch 😉. Lassen Sie sie aber nicht entkommen, sondern setzen Sie ihnen notfalls mit der ganzen Staffel nach, denn kein feindlicher Jäger sollte bis zum Sprungtor durchkommen!
Sind erst mal alle vernichtet, ist der Tanker auch quasi gerettet, denn es kommen keine weiteren

Gegner herbei, so dass man das Schiff schutzlos bis zum Sprungtor fliegen lassen kann.
Die Staffel muss nun nach der gegnerischen Basis suchen. Scharen Sie daher wieder gegebenenfalls alle Wingmen um sich, denn diese müssen, wie bereits erwähnt, den Tanker nicht mehr beschützen. Fliegen Sie dann auf das nahe Asteroidenfeld zu, wo man mit etwas Glück bereits die Station zwischen den Felsen erkennen kann. Sollte dies nicht der Fall sein (bei früheren Releases auch durch die recht dunkle Umgebung erschwert, die man auch mit der Gamma-Einstellung nur mäßig aufhellen konnte), kann man auch einfach direkt mitten ins Asteroidenfeld fliegen, denn sobald man eine gewisse Distanz unterschritten hat, wird die Station definitiv als Ziel erkannt und man kann sie dann extrem zielgenau anfliegen.
Da ihre Wingmen mit den Geschützen der Station durchaus nicht ganz zurechtkommen können (werden oft alle restlos abgeschossen!), sollte man alle anweisen die startenden Jäger anzugreifen. Optimaler weise geschieht dies nach dem Start der feindlichen Jäger mit dem Befehl alle Gegner anzugreifen und nachfolgend mit der Aufforderung die markierte Station als Ziel zu ignorieren. Während die Wingmen sich dann den zahlreichen Raider-Jägern annehmen, hat man relativ freien Rücken beim Anfliegen der Geschütze. Diese sind erst in späteren Release direkt als Unterziel markiert, was durchaus wichtig ist, da die texturlosen, teils aufgesetzt wirkenden Anlagen mitunter recht schlicht ausfallen und in der Dunkelheit des Alls oft erst nach dem Abfeuern erkannt werden können!
In welcher Reihenfolge man die Geschütze angreift ist völlig egal, man sollte jedoch stets in Bewegung bleiben, denn sowohl unten, als auch oben sind jeweils mindestens drei Geschütze montiert, die doch recht treffsicher agieren.

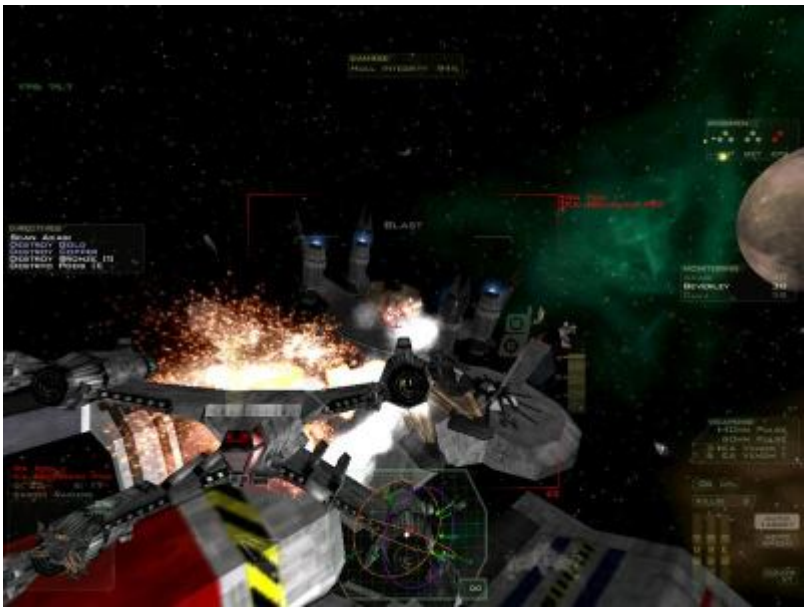


Als recht praktisch erweist sich hier die Möglichkeit nach allen Richtung auszuweichen („Thrust“), so dass man beim Anflug leicht den Winkel variieren kann, ohne dabei das Ziel aus dem Fadenkreuz zu verlieren. Vorsicht ist dabei bei der Außenperspektive angebracht, da hier die Anzeigen teils nicht mehr ganz optimal mitspielen und das Zielen somit erschweren.
Man sollte daher möglichst in der Cockpit-Perspektive angreifen. Wird man dabei zu sehr von Jägern geärgert, kann man durchaus auch gerne mal den Wingmen unter die Arme greifen, die Station fliegt ja nicht weg ;D
Weiterhin sollte man nach dem Abschuss aller Jäger den Wingmen befehlen die Station zu entwaffnen, was vor allem dabei hilfreich erscheint nicht mehr von den Geschützen als einziges Ziel angesehen zu werden!
Hat man alle Geschütze vernichtet und auch die gestarteten Jäger ausradiert (Bonus-Ziel!), ist die Mission quasi gelaufen. Nachfolgend springt die „EA Hood“ ins System, der man sich dann annähern muss, da diese ein „Jump point“ öffnen will. Dies geschieht dann aber nicht direkt, vielmehr bekommt man erst durch die Annäherung die offizielle Erlaubnis selbst aus dem System zu springen, was man mit der Tastenkombination Alt + J (Standardeinstellung) macht…

Boarding Party



Bevor man diesmal in die Mission springt, kann man zwar erstmals ein anderes Schiff, die „Badger“, wählen, was aber eigentlich völlig unnötig ist, da man mit diesem schweren Jäger absolut keine Vorteile hat, vielmehr sogar eher als auffälliges Ziel gilt.
Wichtiger ist es da schon eher, dass man überprüft, ob der eigene Jäger mit Raketen ausgestattet wurde, was aber auch nicht wirklich essentiell ist!
Nach dem Start findet man sich dann auch mal wieder direkt im Spielgeschehen, genauer gesagt dem Angriff, wieder. Geben Sie sofort sicherheitshalber an alle Wingmen den Befehl heraus die feindlichen Kräfte anzugreifen und suchen Sie dann den Frachter Akagi mit Ihrer Zielfunktion.
Dieser entfernt sich vom Konvoi und muss daher schnellstmöglich von Ihnen angeflogen und gescannt werden, was übrigens automatisch geschieht, wenn man binnen einem gewissen Radius um das Ziel ist und dieses ins Visier nimmt.
Ist der Frachter erst einmal gescannt, muss man auch sofort den Antrieb anvisieren (Untersystem, standardmäßig mit der S-Taste wählen) und diesen mit gezielten Schüssen der Bordkanone vernichten. Da der Frachter durchaus schon einiges abbekommen hat, sollte man möglichst nur auf den Antrieb zielen, was am besten klappt, wenn man sich direkt hinter das Ziel klemmt.
Der „Engine wash“ ist dabei zwar leicht hinderlich, hat aber keine große Reichweite und richtet auch keinen Schaden an!
Wurde die Akagi dann „stillgelegt“, muss man sofort abdrehen und wieder auf den Konvoi zufliegen, denn dort werden direkt zwei Enterschiffe (Breaching Pod) auftauchen, die versuchen zwei weitere Frachter unter Raider-Kontrolle zu bringen. Selektieren Sie einen der Angreifer und lassen Sie alle Wingmen dieses Ziel attackieren. Anschließend sucht man das zweite Enterschiff und nimmt sich dieses selbst vor.
Die die Schiffe recht langsam fliegen, sollte man hier keine großen Zielprobleme bekommen und zusätzlich sogar noch die Raketen einsetzen können!



Wichtig ist es dann auf jeden Fall beide abzuschießen, sonst wird der jeweilige Zielfrachter direkt als Feind markiert und muss ebenfalls durch Vernichtung des Antriebs am Verschwinden gehindert werden, was durchaus schwierig erscheinen kann, da beim Beschuss des Antriebs auch die Gesamtverfassung abnimmt! Da die Frachter durch den Angriff mitunter stark beschädigt sind, kann dies dann das Ende bedeuten, was im Nachhinein dann natürlich weniger gut erscheint. Sie sollten daher alles tun um die beiden Angreifer noch vor dem Andocken abzuschießen.
Hat ein Enterschiff erstmal angedockt, hat man jedoch noch wenige Sekunden Zeit, in der man den Angreifer mit den Bordgeschützen

wegpusten kann, was natürlich gute Zielfähigkeit voraussetzt!
Abschließend muss man sich dann um die zahlreichen Raider-Jäger kümmern. Die hereinspringende Medusa kann man getrost ignorieren, da sie auch direkt den Rückzug antritt und man ihr absolut nichts anhaben kann.
Sind die feindlichen Jäger abgeschossen, muss man nur noch zur Hood zurückkehren, wo die Mission dann auch direkt endet...

The Wheel Turns



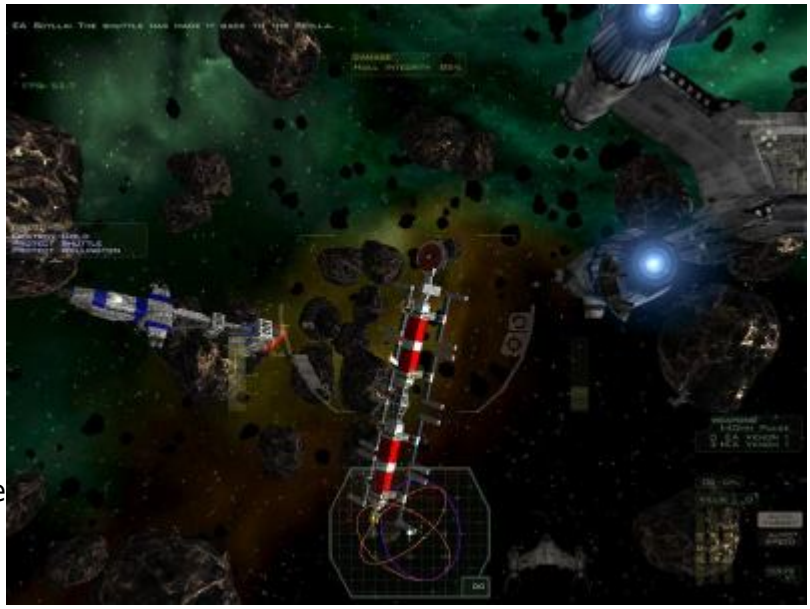
Wieder kann man vor dem Start der Mission zwischen zwei Schiffstypen wählen. Welchen man dann wählt, ist aber wieder von geringer Bedeutung, wobei man aber festhalten muss, dass die Badger durch mehr Geschütze und Raketenpods durchaus mehr Feuerpower aufbringen kann, was hier sicher nicht falsch ist. Wichtiger ist es dann eher, dass man unbedingt die ungelenkten Raketen mitnimmt (gelenkte brauchen zu lange zum Aufschalten!) und eventuell auch die Bordgeschütze austauscht, was aber wiederum nur eingeschränkten Nutzen hat, da stärkere Geschütze natürlich auch viel schneller die Waffen-Energie verbrauchen und durch die niedrigere Schussfrequenz gegen Jäger weniger effektiv sind. Es bleibt also auch hier eher eine Frage des persönlichen Flugstils.
Nach dem Start der Mission gilt es dann aber wieder erstmal dem Schiff die Sporen zu geben. Die Wingmen lässt man sicherheitshalber nochmal per Befehl neben dem eigenen Jäger Position beziehen und fliegt dabei schnellstmöglich in Richtung des Sprungpunktes. Die abreisende Flotte ist eindrucksvoll...
Durch das Sprungtor kommen alsbald zwei Narn-Frachter samt Eskorte, die man schnellstmöglich ansteuern muss, denn dadurch wird eine gescriptete Sequenz gestartet, die später zwar auch automatisch beginnt, doch da die Narn es auf die Centauri bei der Station abgesehen haben, sollte man die Narn schnellstmöglich erreichen um insgesamt ein breiteres Zeitfenster zu haben!
Sobald Sie also zwischen den beiden Narn-Frachter Position bezogen haben, bekommt man deren Provokation der Centauri mit. Selektieren Sie schon mal einen der Frachter und halten Sie sich in Bereitschaft. Alsbald werden die Narn nämlich einen Angriff gegen die Centauri starten, was natürlich von den Erdstreitkräften verhindert werden muss.
Da dies durch Angriffe auf die Narn-Jäger so gut wie nicht zu erreichen ist (viele, schnelle Jäger!) und selbst die startende Delta-Staffel absolut keinen Vorteil bringt, sollte man sich hier auf einen der beiden Frachter kümmern.
Da alle Jäger den Centauri entgegen fliegen sollte dies auch kein großes Problem sein; beide Frachter sind nur leicht bewaffnet.
Allein kommt man aber auch hier meist nicht weiter, weshalb man nach dem Ausbruch der Narn-Jäger sofort alle Wingmen einen der Frachter angreifen lassen sollte. Achten Sie hier darauf, nicht zu nahe am Frachter zu sein, wenn dieser explodiert!
Hat man erstmal einen vernichtet ziehen die restlichen Narn ganz schnell wieder die Klauen ein und geben sich erneut friedliebend!

Damit endet die Mission aber noch keinesfalls, denn kurz darauf öffnen sich drei „jump points“, die Centauri-Kriegschiffe hervorbringen. Diese kommen ebenfalls alles andere als friedliebend rüber und wollen sich die Narn vorknöpfen, notfalls auch über die Leichen der Erdlinge 😉
Nach kurzem wortbasiertem Schlagabtausch beginnt dann auch direkt die nächste Actionsequenz. Sammeln Sie daher direkt nach der Neutralisierung der Narn alle Wingmen um sich und halten Sie sich am besten leicht hinter den drei Centauri-Kreuzern auf. Sobald diese das Feuer eröffnen, sollte man alle Wingmen die gegnerischen Kräfte angreifen lassen, wodurch diese meist die Centauri-Jäger binden. Das ist auch durchaus ganz gut, denn bei Angriffen auf die Kreuzer ist es durchaus unangenehm, wenn man einen gegnerischen Jäger im Rücken hat!



Die Vernichtung der Centauri-Kreuzer hat dann auch durchaus hohe Bedeutung, denn wenn man hier nicht eingreift, erleiden Station und GOD-Sat starke Schäden, werden mit etwas Pech sogar vernichtet. Sie sollten sich also einen der drei Kreuzer aussuchen und diesen sofort mit Raketen und Bordgeschützen attackieren.
Zwar kann man auch hier einzelne Waffensysteme angreifen, doch außer den beiden großen Geschütztürmen oben und unten sollte man eigentlich keinen weiteren Ziele ansteuern, denn durch den massiven Austausch an Feindseligkeiten zwischen Station, GOD-Sat, EA Scylla und den Centauri kann man durchaus mal selbst abgeschossen werden!
Beschränken Sie sich daher darauf einem der Kreuzer möglichst viel Schaden beizubringen, notfalls auch mit Hilfe einiger Wingmen. Ist der GOD-Satellit erst einmal hochgefahren, hat dieser dann auch recht leichtes Spiel mit den angeschlagenen Kreuzern. Sobald deren zwei vernichtet wurden, kehrt dann auch wieder Ruhe ein, denn die Centauri ergeben sich ebenfalls...

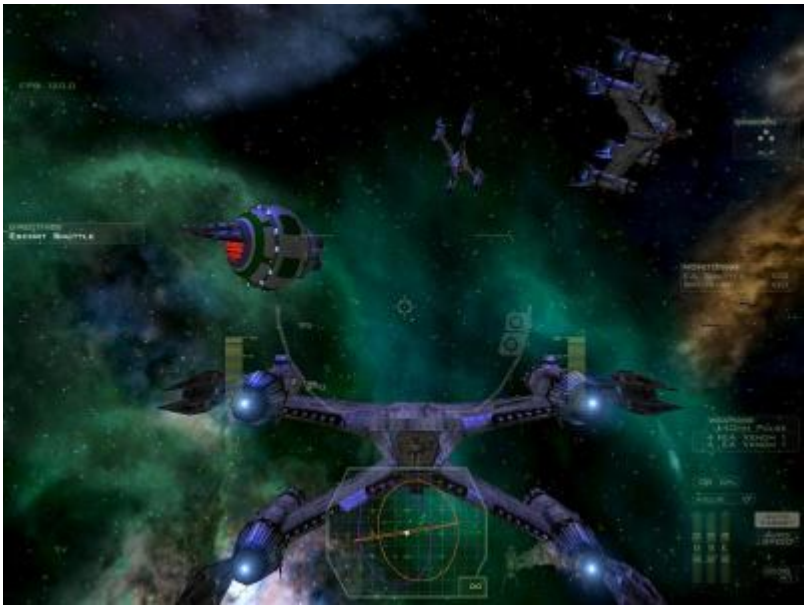
Smash ´N Grab



Eine, um nicht zu sagen erschreckend, einfache Mission. Die Aurora mitsamt den Standardwaffen ist hier absolut ausreichend!
Nach dem Start gilt es hier einfach die zahllosen umherschwirrenden Asteroiden zu zerbröseln. Da geht schon mit den Standardgeschützen recht einfach, notfalls kann man aber auch mit einer Rakete nachhelfen, wenn die Waffenenergie verbraucht ist und ein Asteroid schnell auf Sie zukommt! Die die Steine recht schnell unterwegs sind, sollte man hier aber nicht unnötig rum schießen, denn die Waffenenergie ist in

der Standardeinstellung durchaus schnell
aufgebraucht, so dass man wirklich nur die sehr gefährlichen und rot markierten Asteroiden beschießen sollte.
Erst wenn man von dieser Sorte keine mehr findet, kann man auch mal eine größere Runde drehen und ein paar weiß markierte Felsen vernichten.
Kleinere Kollisionen mit den Felsen sind übrigens kaum beachtenswert, da man wirklich schon viele braucht um das Schiff mal einigermaßen stark zu beschädigen. Ebenso geht es auch der Scylla, die sich auch recht gut selbst den Weg freihalten kann, so dass man weiterhin einfach nur den rot markierten Asteroiden nachjagen muss, bis das Shuttle wieder an Bord des Kreuzers ist.
Der Captain will dann zwar, dass Sie auf ihr Signal springen, doch um dieses Signal dann zu bekommen, muss man selbst zuerst den Sprungantrieb mit der bekannten Tastenkombination aktivieren, was die Mission dann auch beendet, da eh keine weiteren Asteroiden mehr herbeikommen und der Frachter auch zerstört wird...

Profit & Loss



Wieder ist die Schiffs- bzw. Waffenwahl nebensächlich, so dass man sich nach dem Briefing sofort in die Mission stürzen kann.
Dort passiert dann die ersten Minuten aber mal gar nichts, so dass man sich gemütlich für die weiteren Ereignisse in Position bringen und dem Funk lauschen kann.
Fliegen Sie dazu mit Ihren Wingmen um sich etwas in Richtung des Sprungtores und halten Sie auf jeden Fall reichlich Abstand zur Bradbury. Diese wird nämlich kurz bevor das Shuttle landet von einer herzhaften Explosion zerrissen! Kurz darauf kommen dann auch direkt die Geier durch das Sprungtor und wollen mit zahlreichen Jägern die Rettungskapseln angreifen.
Nach dem Start des Delta-Geschwaders sollte man dann auch direkt alle Wingmen die feindlichen Kräfte angreifen lassen und auch selbst mit Nachbrenner den Feindscharen entgegen fliegen.
Aufgrund der Vielzahl der Ziele, kann man hier dann aber kaum wirklich einzelne Kapseln beschützen, sondern sollte vielmehr versuchen möglichst schnell die Gegner zu dezimieren.
Unglücklicherweise greift dann auch noch eine weitere Feindstaffel aus der anderen Richtung an, so dass man sich mit dem Abschuss der ersten Welle natürlich nicht unnötig Zeit lassen sollte.
Ob man dann aber direkt wendet und den neuen Gegnern entgegen fliegt oder erstmal beim Sprungtor für Ordnung sorgt ist dann nicht mehr ganz so wichtig, da man den Abschuss einiger Kapseln definitiv nicht verhindern kann. So lange aber nicht zu viele abgeschossen werden, bleibt alles im grünen Bereich, so dass es meist völlig in Ordnung geht, wenn man einfach einen Jäger nach dem anderen aus dem All pustet und gegen Ende dann die zum Sprungtor flüchtenden Raider aufreibt...

Nobody Expects...



Wieder mal kann man völlig sorglos Schiffs- und Waffenwahl überspringen und direkt die Mission starten. Dort fliegt man direkt dem Sprungtor entgegen, wo hinter der PSI-Truppe alsbald ein Frachter hereinkommt. Selektieren Sie diesen und fliegen Sie nahe an ihn ran, so daß Sie ihn scannen können. Ist das geschehen hat man zwar erstmal keine neuen Erkenntnisse, muss jedoch bereits Schlimmes befürchten. Bleiben Sie daher über dem Frachter und warten Sie bis dessen Frachtcontainer plötzlich explodieren. Den herausfliegenden Raider-Schiffen gilt es dann sofort alle Wingmen entgegen zu senden. Gleichzeitig sollte man sich genau ansehen welche Schiffe einfach nur losstürmen und sich in Kämpfe verwickeln lassen und welche direkt Kurs auf das PSI-Shuttle nehmen. Letztere muss man sich dringend selbst vornehmen, was oft recht einfach ist, da die Gegner nahe beieinander fliegen und somit leichte Ziele für Raketenangriffe darstellen.
Wird das mal nicht ganz klappen, sollte man trotzdem alle Raketen nutzen um die Gegner von ihrem Ziel abzulenken, denn bereits wenige Salven reichen aus um das Shuttle zu Staub zerfallen zu lassen! Hat man dann alle Jäger abgeschossen, muss man auch in der Nähe des Shuttles bleiben. Der flüchtende Frachter ist für die Wingmen-Meute ein leichtes Ziel, so daß man selbst den zweiten, subtileren Angriff auf das Shuttle vereiteln kann.
Sollte das PSI-Schiff gar überhaupt nicht attackiert worden sein, ist die Verteidigung meist nicht wirklich nötig, da der Kamikaze-Flieger sein Ziel nicht mehr erreicht und stattdessen einfach gegen die Station knallt, was dieser kaum Kopfschmerzen bereitet!
Trotzdem sollte man das Schiff suchen und sich den Spass gönnen ;) Gehen Sie dazu alle Ziele durch und verbleiben Sie beim „Shuttle 2“, das nahe der Scylla wartet und erst beim Vorbeiflug des PSI-Raumers in Bewegung gerät. Fliegen Sie dieses dann schnellstens an, so daß man durch einen Scan die Bombe entdeckt und lassen Sie sich dann zurückfallen. Ob man das Schiff dann aus sicherer Entfernung mit den Bordgeschützen attackiert (schwierig) oder per Befehlsmenü dem GOD-Sat einen Angriffsbefehl übermittelt, ist eigentlich egal. Die letzte Option ist aber mal deutlich interessanter..!
Sobald das PSI-Shuttle die Station erreicht hat (auch wenn dann eine falsche Audionachricht abgespielt wird - die Textübertragung stimmt!), gilt die Mission als gewonnen und man kann per Alt-J zum Ende kommen.

Hell and Back



Sie finden sich in einer äusserst dicken und zunächst sehr unangenehmen roten Suppe wieder. Bleiben Sie in Sichtweite der Scylla und geniessen Sie das leicht philosophisch angehauchte Gespräch. Kurz darauf gibt es eine gewaltige Explosion auf der Scylla, die erstmal Ratlosigkeit aufkommen lässt. Gehen Sie daher etwas auf Abstand und scharen Sie die Wingmen um sich. Sobald dann die angekündigten Feinde auch auf Ihrem Radar erscheinen, gilt es mitsamt den Wingmen wieder sofort den Feinden entgegen zu hetzen.
Nach der ersten Staffel kommt dann auch bald weitere Verstärkung heran, u.a. ein Großkampfschiff, dass die Scylla unter Feuer nimmt. Versuchen Sie daher möglichst von ihr fern zu bleiben, denn auch wenn diese mit etwas Glück die Waffen reaktivieren kann, wird sie doch auf jeden Fall vernichtet! Halten Sie sich also direkt an die feindlichen Jäger und bleiben Sie auch vom feindlichen Großkampfschiff möglichst fern. Dieses kann man nämlich definitiv nicht zerstören, allenfalls auf 1% runterkämpfen, komplett zerstören aber nicht! Zudem sind die Geschütze recht treffsicher, so daß man wirklich nur den zahlreichen Jägern Feuer geben sollte.
Das darf man dann aber auch nicht übertreiben, denn sobald die Hermes in Aktion tritt, sollte man diese selektieren und ihr dann möglichst mit Nachbrenner entgegenfliegen. Die Raider sind zwar mitunter recht hartnäckige Verfolger, doch mit massiven Ausweichmanövern und wiederholter Nachbrennernutzung sollte man auch diesen gut entkommen können. Vernichten kann man diese nämlich auch nicht restlos, denn das gegnerische Schiff scheint stets weitere im Angebot zu haben! Es gilt also nach Eintreffen der Hermes, diese schnellstmöglich anzusteuern, wo man dann auf Befehl des Captains die Sprungtriebwerke aktiviert...

Nightmare Scenario



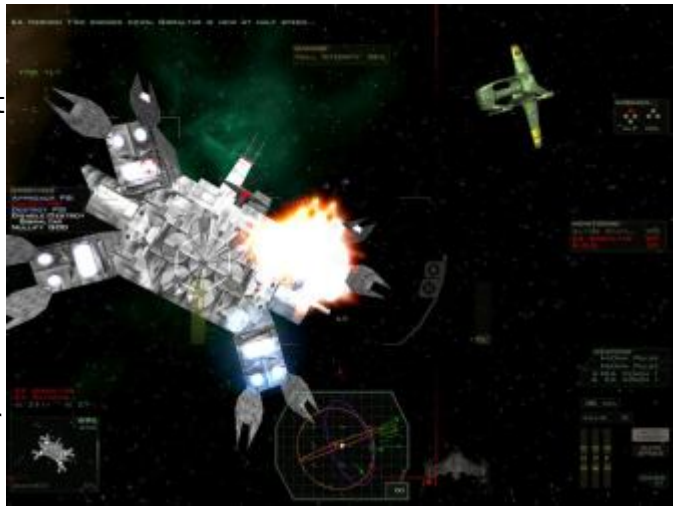
Zunächst: Wie man am Titel bereits erahnen könnte handelt es sich hier wirklich um eine „Traummission“! Schöne Idee! Sie sollten also auch nicht manisch auf Sieg aus sein, den wirds nicht geben..! ;D
Trotzdem sollte man sich die Action nicht entgehen lassen und nach dem Start sofort alle Wingmen um sich sammeln und mit diesen dann schnellstens auf die Station zufliegen. Dort greifen dann zahlreiche Raider-Schiffe an, die den GOD-Sat und die Station auch recht schnell vernichten. Daran kann man leider nichts ändern.
Danach kommt es jedoch zu einem heftigen Gefecht, das man durchaus gut überstehen kann. Lassen Sie dazu am besten alle Wingmen ein Großkampfschiff nach dem anderen angreifen (Primär die große Laserkanone am Bug!). Dank der geballten Feuerkraft sollte man so recht schnell einige Abschüsse zu verzeichnen haben, so daß man sich bald den zahlreichen Raider-Jägern widmen kann.
Diese sind jedoch weit verstreut, so daß man durchaus größere Strecken zurücklegen muss um den Gegner angreifen zu können. Wie lange die Mission dann genau dauert hängt vom Zustand Ihres

Jägers oder der Hermes ab. Sollte eine Anzeige 0 werden, also das jeweilige Schiff zerstört werden, wird man von einem Kameraden aufgeweckt..!
Ist man „zu gut“, sprich schafft man es die feindlichen Großkampfschiffe abzuschiessen und dann weitere Gegner anzugreifen, wird die Mission nach einer gewissen Zeit trotzdem abgebrochen…Sie können also wirklich nicht gewinnen, sondern nur aufwachen!

Slipping the Noose



Zum ersten mal hat bei dieser, storytechnisch höchst interessanter, Mission die Wahl des Schiffes durchaus eine minimale Auswirkung auf das Spiel. Der Badger-Jäger ist mit mehr Waffenausrüstbar, was man hier auch ganz gut gebrauchen kann! Trotzdem sollte man auch mit der Aurora gut zurechtkommen, so daß der Badger eher eine kleine Erleichterung darstellen kann.
Nach dem Start gilt es dann erstmal die beiden PSI-Furies ausfindig zu machen und sie anzufliegen. Meist sind sie nahe bei der Station dabei die Frachter abzufliegen, wenden sich bei Annäherung dann aber immer sofort ab und steuern auf das Sprungtor zu.
Da die PSI-Version der Aurora etwas schneller ist, kann man selbst mit einer Aurora nur gerade so dranbleiben und wird bis zum Sprungtor einige Meter Abstand zu den PSI-Corps haben, was aber durchaus nicht schlimmt ist.
Nachdem die Kerle den Frachter kurz umkreist haben, gibt es eine kurze und merkwürdige Kommunikationssequenz, die man zunächst nicht wirklich versteht (also ich zumindest), die dann aber bei Abschluss der Kampagne und einem eventuellen zweiten Durchspielen glasklar und höchst interssant erscheint!
Danach wenden sich die beiden PSI-Polizisten dann plötzlich gegen Sie und müssen beide abgeschossen werden. Das „flüchtende“ Schiff bleibt trotzdem als zivil gekennzeichnet, so daß man es nicht angreifen darf, da sich ansonst die Wingmen gegen einen richten!
Sind die PSI-Schiffe vernichtet sollte man dann schnellstmöglich kehrt machen und wieder mit maximalen Geschwindigkeit (soviel Nachbrenner wie möglich) der Station entgegenfliegen. Gleichzeitig selektiert man den GOD-Sat und schickt alle Wingmen diesen zu beschützen, so daß sie sich diesem annähern. Während man selbst dann der Gibraltar näher rückt, wird noch eine zweite Staffel gestartet, da die Ereignisse Schlimmes erahnen lassen. Senden Sie daher nochmals per Befehl alle Wingmen zum GOD-Sat.



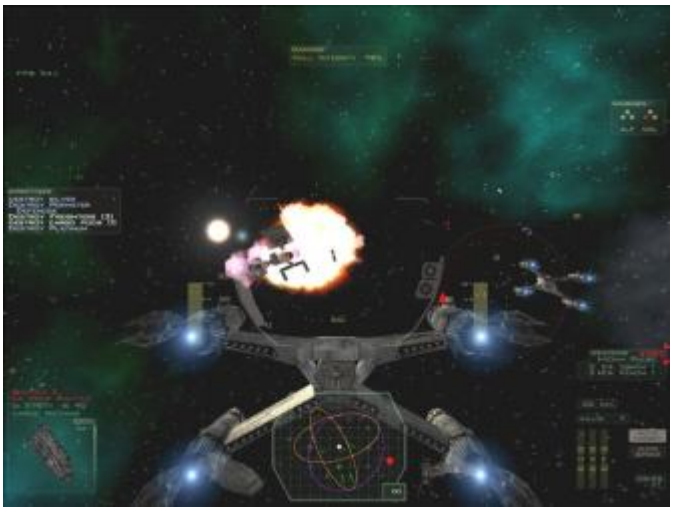
Sobald sich die Gibraltar dann in Bewegung setzt gilt es alle vier Triebwerke zu vernichten, was man selbst noch am besten erledigen kann (sonst schafft es das Schiff wirklich noch bis zum Sprungtor und das gibt eine wahnsinnige Riesenexplosion die durchaus sehenswert ist 😉
Während man also hinter der Gibraltar hängt, wo man nicht von deren Geschützen zerfressen wird und mit Bordgeschützen und Raketen auf die Triebwerke einprügelt, wird auch der GOD-Sat aktiv und richtet sich gegen die Station. Lassen Sie daher sofort alle Wingmen zuschlagen, was üblicherweise auch kein Problem darstellt.
Wurde der Satellit vernichtet und die Gibraltar lahmgelegt, gilt es dann von Letzterer wegzukommen, da sie explodiert und damit die Mission dann auch zu Ende ist…
Übrigens: Sollte man es doch einmal „schaffen“ die Mission nicht zu bestehen, muss man leider ohne Debriefing auskommen, das fehlt seltsamerweise, wohl ein Fehler.

Pre-Emptive Measures Part I



Da man hier mal wirklich Geschwindigkeit braucht, sollte man unbedingt die Aurora wählen und dann in die Verfolgungsmission starten. Lassen Sie dazu die Wingmen direkt alle Gegner angreifen, denn ob die einzelnen Frachter vernichtet oder lahmgelegt werden ist egal. Wichtiger ist es da schon, dass man auch wirklich alle erwischt, denn nur dann gibts eine Auszeichnung.
Dazu gibt man dann seinem Jäger direkt die Sporen und eilt dem vordersten Schiff, der Barbados, hinterher. Auf dem Weg durch den Konvoi wird man zwar durch die Frachter beschossen, was aber nicht wirklich tragisch ist, da man zu schnell für die Geschütze ist. Nerviger sind schon eher die angreifenden Raider-Jäger.
Da man doch einen gewissen Zeitpuffer für die Ausschaltung des ersten Frachters hat, sollte man durchaus zuerst einmal ein oder zwei Zephyrs vernichten um sich dann sorgloser an die Frachter ranmachen zu können.
Dort muss man einfach nur von Schiff zu Schiff fliegen und sich jeweils hintendran hängen, wo man ausserhalb des Feuerbereichs der Bordgeschütze sicher auf die Triebwerke feuern kann, womit man die Ziele auch meist am schnellsten ausschaltet.
Dass sich unterdessen Narn und Centauri die Köpfe einschlagen ist interessant, aber völlig unwichtig, da man mit den Raidern genug zu tun hat und die beiden Kontrahenten auch alsbald in den Hyperraum verschwinden.
Sind alle Frachter ausgeschaltet und vernichtet muss man wieder zur Hermes fliegen…

Pre-Emptive Measures Part II

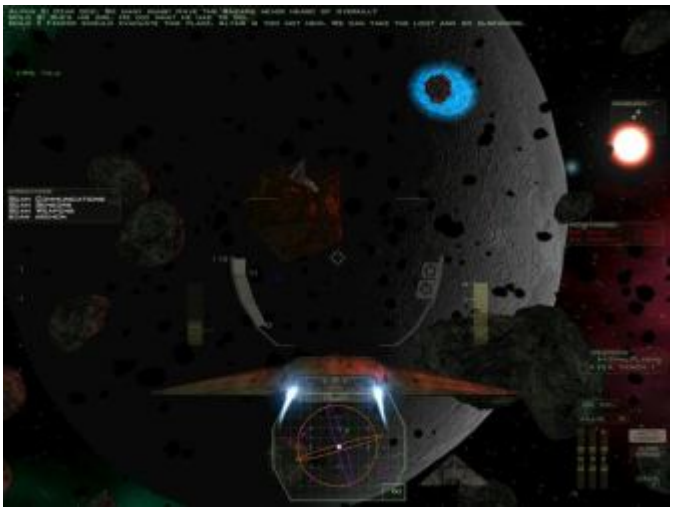


Nochmals eine recht einfach Mission, bei der man simpel alles wegschiessen muss, was einem vor die Waffen fliegt. Geben Sie daher nach dem Start sofort an alle kommandierbaren Wingmen den Befehl aus die gegnerischen Kräfte anzugreifen. Gleichzeitig sollte man dann selbst auch losstürmen und zuerst am besten die wenigen Jäger angreifen. Danach folgen die Narn-Geschütze, schließlich die Frachter und zuletzt dann eventuell noch verbliebene Frachtcontainer, die einfach im All treiben.
Alles in allem ein nettes Tontaubenschiessen (turkey shoot) ohne wirkliche Herausforderung.

Showdown at the Pass

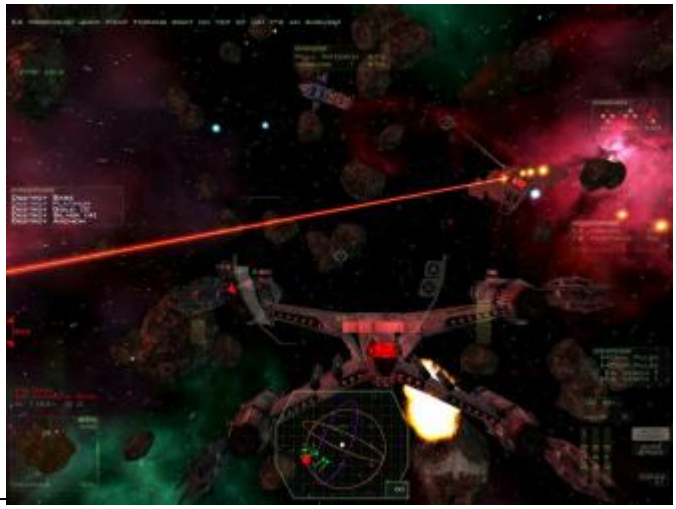
Wieder einmal eine recht leichte Mission. Doch dafür kann man hier gerade rechtzeitig auch den neuen Thunderbolt-Jäger ausprobieren, was man auch unbedingt mal machen sollte! Schnittiges Ding, das leider wie auch die Badger noch kleinere Probleme mit der Antriebsdüsengrafik hat.
Nach dem Start fliegt man dann erstmal dem Konvoi entgegen und sendet dann auch die Wingmen wie üblich den Feinden entgegen. Bevor man sich dem Transporter widmen kann, muss man die Centauri-Jäger ausschalten, die jedoch keine wirklich größere Gefahr als die Raider-Schiffe darstellen. Achten Sie lediglich darauf, dass Sie beim Anflug nicht direkt in den ersten Raketenhagel steuern. Ansonst sollte man mit Hilfe der Wingmen auch gegen den zahlenmäßig überlegenen Feind schnell zum Sieg kommen.
Zuletzt gilt es dann nur noch Zurgas Schiff lahmzulegen. Setzen Sie sich daher hinter den Raumer und zerschiessen Sie beide Triebwerke. Zusätzlich gilt es dann noch die vier Geschütztürme auf der Oberfläche zu vernichten, wozu man dann am besten die Geschütze einzeln selektiert (Standard: K-Taste). Alternativ kann man aber auch so lange auf das Schiff feuern, bis es so stark beschädigt ist, dass der Verbrecher keine Gegenwehr mehr leistet. Normalerweise sollte man aber bei der Ausschaltung der Geschütztürme keine Probleme bekommen. Lassen Sie daher am besten Ihre Wingmen das Schiff ignorieren, denn diese werden es nur kaputt schiessen...

Hide and Seek/Run and Hide



Zur Abwechslung gibts hier mal wieder eine deutlich anspruchsvollere Mission. Da man kein Schiff wählen kann und die Waffen nicht brauchen wird, sollte man auch direkt starten.
Wichtig ist es hier, dass man die gesamte Schiffsenergie auf die Triebwerke überträgt (Standard: Bild-Taste), denn ausser Geschwindigkeit braucht man hier wirklich nur noch etwas Glück!
Fliegen Sie daher nach dem Start direkt mit Nachbrenner auf den Asteroid zu und selektieren Sie die Station bzw. genauer gesagt eines der drei zu scannenden Ziele. Hat man die volle Energie auf die Triebwerke gegeben, wird man fast pausenlos mit Nachbrenner fliegen können, da sich dieser verdammt schnell wieder auffüllt.
Das man die Station dann auch schnellstmöglich erreicht ist verdammt wichtig, da man nur ein gewisses Zeitfenster für die Scans hat. Fliegen Sie daher zu einer Position leicht über dem Felsen, so daß Sie die drei nahe beieinander liegenden Ziele recht schnell und ohne neuen Anflug ins Visier bekommt und damit dann auch schnell scannen kann.
Den Proximity Alert beim Anflug kann und sollte man einfach ignorieren, da es beim Scan einfach wirklich nur auf Geschwindigkeit ankommt. Ist man schnell genug, wird man bereits alle Ziele (inkl. der Archon) gescannt haben und bereits auf dem Weg zum „Extraction point“ sein, wenn die Station merkt, dass hier jemand schnüffelt.
Dank Nachbrenner sollte man dann auch recht schnell die Entfernung verringern können, nur muss man trotzdem mit Adleraugen in die Nacht spähen, da zwei Patrouillen Ihren Weg kreuzen werden! Erfassen Sie daher die nächsten feindlichen Schiffe und machen Sie sich bereit einige heftige Ausweichmanöver zu fliegen. hat man die Feinde erst mal hinter sich, wird man dank massiver Nachbrennernutzung bald einige Meter gewinnen können, sollte aber trotzdem nicht auf leichte Ausweichmanöver verzichten, sonst könnte man nämlich durchaus noch von einer Rakete getroffen werden!
Beim markierten Punkt angekommen wird dann um Evakuierung gebeten, was aber durchaus etwas dauert, weshalb man wildeste Manöver um die Boje und die feindlichen Jäger herum bestreiten sollte, damit man nicht zuviel Schaden ab bekommt! Erst wenn die Morpheus ins System gesprungen ist kann man dann auch die eigenen Sprungtriebwerke aktivieren und den Verfolgern entkommen…

Storm the Castle



Eine Mission, bei der man am besten an zwei Orten gleichzeitig und natürlich auch noch schwer bewaffnet ist. Da dies kaum zu realisieren ist ;) muss man eben etwas improvisieren.
Welchen Jäger man wählt ist eigentlich egal, meine Wahl fiel auf die Badger, die ich mit zwei Standardkanonen ausgerüstet hab um die Feuerkraft zu erhöhen und zusätzlich auf Standard-Venom Raketen, die schnell verfeuert werden können!
Zusätzlich habe ich den Wingmen die Thunderbolt und auch einige Badger zugeteilt.

Nach dem Start gibt man dann direkt allen
Wingmen den Befehl die Raiderbasis anzugreifen und fliegt selbst auf diese zu. Da Zeit mal wieder ein knappes Gut ist, sollte man die gesamte Energie auf die Triebwerke legen (Bild hoch) und so dank Nachbrenner einigermaßen schnell zum Felsen kommen.
Dort erteilt man den Wingmen den Befehl alle Gegner anzugreifen, sonst werden diese von den feindlichen Jägern zu stark dezimiert. Gleichzeitig leitet man die Energie wieder um und fliegt den ersten Angriff auf die Raiderbasis. Feuern Sie einfach drauflos, denn einzelne System zu attackieren ist recht zwecklos, da der gesamte Felsen alsbald zertrümmert wird.
Schiessen Sie daher einfach wild auf den Felsen und nutzen Sie alle verfügbaren Raketen um möglichst viel Schaden anzubringen. Hat man keine Raketen mehr, wendet man erneut und fliegt zurück, den beiden Großkampfschiffene entgegen, die von hinten durch das verschwunden geglaubte Raider-Schiff attackiert werden.
Lassen Sie folglich Ihre Wingmen mit den gegnerischen Jägern bei der Raiderbasis zurück und konzentrieren Sie sich darauf möglichst ohne große Schäden und schnellstens (Triebwerksenergie verstärken) zur Archon zu kommen.
Dort muss man dann natürlich wieder die Energie umleiten und unbedingt zuerst das Geschütz am Bug vernichten, da dieses der Morpheus stark zusetzt, welche generell hier zuerst stark beschädigt wird und deshalb besondere Hilfe braucht.



Wurde das Buggeschütz dann vernichtet, kann man sich dann erstmal um die feindlichen Jäger kümmern, die vom Raider-Schiff starten und Angriffe auf dieses deutlich erschweren.
Gleichzeitig sollten die beiden Earth-Force-Schiffe auch den Sieg über die Raider-Basis davontragen und sich dann auch direkt gegen die Archon wenden.
Hier muss man nun nochmals sehr wachsam sein, denn die Archon wird ab einem gewissen Beschädigungsgrad versuchen eines der verbündeten Großkampfschiffe zu rammen. Es gilt also kurz von den Jägern abzulassen und der Archon möglichst viel Schaden beizubringen. Transferieren Sie dafür notfalls noch etwas Energie in die Waffensysteme und versuchen Sie gleichzeitig weder von den Raider-Schiffen abgeschossen zu werden, noch bei der Explosion der Archon zu nahe dran zu sein.
Ist die Archon auch erstmal vernichtet, gilt es nur noch die verbliebenen Jäger aus dem All zu pusten..! Übrigens: Die Asteroiden sind hier keine echte Gefahr für die Großkampfschiffe, da diese genügend Waffen haben um alle abzuwehren, so daß man sich nicht auch noch darum Sorgen machen muss!

Ride of the Valkyrie



Wieder einmal kann man ein neues Schiff, den Valkyrie-Bomber, doch das ist meiner Meinung nach recht langweilig. Da man auch noch auf einige Jäger treffen wird, würde ich empfehlen den Alpha-Flügel mit Thunderbolt-Jägern auszustatten und Beta die (langweilige) Bomber-Rolle zu überlassen.
Natürlich kann man aber auch als Jäger auf die Station eindreschen, so daß es durchaus nützlich ist bei der Raketenwahl einzugreifen. Doch auch hier würde ich die normalen ungelenkten Raketen wählen, denn die kann man auch mal gegen die Zephyrs einsetzen und lange Anflüge zum Anvisieren kann man sich mit den Jägern mangels Panzerung eh nicht erlauben.
nach dem Start fliegt man dann zur Anlage, die durchaus recht stark verteidigt ist und anfliegende, langsamere Raketen auch direkt abschiesst. Verpassen Sie daher der Station einige Raketen aus kurzer Entfernung und steigen Sie dann in den Himmel hinauf. Alsbald kommt nämlich eine feindliche Staffel Zephyrs herbei, die den Bombern natürlich nicht sehr liegt, so daß man den Gegner direkt entgegenfliegen sollte.
Während Beta dann weiterhin die Basis attackiert (meist aus dem Bereich direkt über der Oberfläche), greift der Alpha-Flügel die gegnerischen Jäger.
Sind alle vernichtet kann man noch einige Angriffe auf die Station fliegen, bevor diese endgültig das Raider-Sckicksal (in Altair) besiegelt...

Loose Ends



Ein ganz besondere Mission, zu der man sich dann auch unbedingt den Thunderbolt gönnen sollte ;D Nein mal ernsthaft: Welcher Jäger man hier wählt ist recht egal, da man durch Umverteilung der Energie eigentlich mit jedem recht schnell unterwegs sein kann..!
Da man ansonst auch nichts beachten muss kann man direkt in die Mission starten. Fliegen Sie dort dann dem flüchtenden Konvoi hinterher und lauschen Sie zunächst den netten Gesprächen. Alsbald wird dann die Jägererskorte kehrtmachen und Ihre Flügel angreifen. geben Sie zu diesem Zeitpunkt dann den Befehl aus alle Gegner anzugreifen, gleichzeitig aber Eris´ Schiff zu ignorieren. Wird dieses nämlich direkt vernichtet, springt die Medusa in großer Entfernung ins System, so daß man sie nicht erwischen kann und die Mission dann doch fehlgeschlagen ist!
Lassen Sie Eris deshalb erstmal in Ruhe weiterfliegen und kümmern Sie sich mit den Wingmen um die entgegenkommenden Jäger. Eris „übernimmt“ zwar jedesmal einen Ihrer Wingmen, mit etwas Pech auch Sie selbst (man wird dann die Selbstzerstörungsfunktion einleiten und muss die Mission einfach noch einmal neu starten), doch das sollte zu verschmerzen sein.
Lassen Sie sich beim kampf mit den Raider-Jägern dann nicht allzusehr auf die Action ein, den man darf nur ein, je nach fliegerischem Können vielleicht auch zwei oder drei Gegner abschiessen, bevor man sich wieder an Eris´ Fersen heftet und ihr so schnell wie nur möglich nachfliegt.



In einiger Entfernung wird nun nämlich die Medusa ins System springen und auf Eris´ Schiff warten, was etwas dauert, so daß man die Gelegenheit bekommt in Waffenreichweite zu kommen.
Setzen Sie sich daher schnellstens hinter den Träger und feuern Sie mit allen verfügbaren Waffen (Energie umleiten!) auf den Antriebsteil. Wurde dieser erstmal vernichtet, hat man es schon fast geschafft, denn nun gilt es einfach nur noch einige Jäger und den Träger seäbst zu vernichten.
Letzterer wird meist sogar im Dogfight untergehen, da die herbeieilenden Wingmen ihn als lecker Ziel ansehen. Sobald alle gegnerischen Kräfte weggefegt wurden, springt dann plötzlich die Hood ins System und man darf unter Applaus entschwinden...

Es folgen die Credits, die bei mir leider fehlerhafterweise nicht angezeigt wurden und danach noch eine kurze „Heimkehrsequenz“, die auf eine kommende Kampagne hinweist...

© A. Neumann 2005

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/thebabylonprojectraider?rev=1463399639

Last update: **2016/05/16 11:53**