Die Komplettlösung zu
Wing Commander Prophecy
(Die Komplettlösung)

Kapitel 1: H'rekkah System

Nachdem Ihr auf der Midway angekommen seid, müßt Ihr Euch zunächst einmal einloggen. Im Anschluß daran habt Ihr die Gelegenheit Maniac, Blair und einige andere Personen kennenzulernen. Nutzt diese Gelegenheit und macht Euch zudem mit den verschiedenen Einrichtungen vertraut. Ein kleiner Besuch im Flugsimulator kann auch nicht schaden, bevor Ihr zu Eurer ersten Einsatzbesprechung geht.

Mission 1: Notruf der Kilrathi

Aufgabe: Eskortiert die Marines auf dem Weg zu dem Kilrathi Schiff und überwacht die Rettungsaktion von Colonel Dekker und seiner Mannschaft. Sobald die Aktion abgeschlossen ist, eskortieren Sie die Marines zurück zur Midway.

Beschreibung: Dieser erste Einsatz dürfte Euch noch keine großen Probleme bereiten. Schaltet kurz nach dem Start auf den Autopiloten um und begleitet so die Marines zu dem Kilrathi Schiff. Dort angekommen werden die Marines an Bord gehen. Kurze Zeit später lassen Sie vier Feinde vom Typ Morays blicken. Empfangt diese mit Euren Raketen. Ihr könnt ruhig Eure gesamte Munition verfeuern, da die Angreifer keine Verstärkung bekommen. Sobald die Aliens das Zeitliche gesegnet haben, läßt sich auch Dekker wieder blicken. Eskortieren Sie ihn zurück zur Midway, in dem Sie den Autopiloten aktivieren.

Mission 2: Black Widows-Rettung

Aufgabe: Eure Aufgabe besteht darin, den großen Maniac und sein Black Widow Geschwader aus der Scheiße zu boxen.

Beschreibung: Fliegt zuerst zum Navigationspunkt 1, wo Ihr Maniac inmitten zahlreicher Moyas findet. Setzt hier möglichst wenige Eurer Raketen ein, um die Feinde auszuschalten. Statt dessen solltet Ihr mit Eurer Bordkanone schießen. Seht zu, daß Ihr diesen Kampf ohne größere Schäden übersteht. Am Navigationspunkt 3 erwarten Euch

noch einmal zahlreiche Gegner. Hier könnt Ihr alles verballern, was sich in Euren Geschützen und Raketenschächten befindet. Dragon Files solltet Ihr nur einsetzen, wenn Ihr Euch direkt vor oder hinter einem Feind befindet, da alles andere pure Verschwendung ist.
Sobald auch Nav 3 sicher ist, fliegt Ihr zurück zur Midway. Je nach dem, ob Ihr in dieser Mission erfolgreich wart, fliegt Ihr als nächstes die Mission 3a oder 3b.

Mission 3a: Rendezvous

Aufgabe: Zwischen dem Jump-Punkt Nephele und der Midway befinden sich jede Menge Gegner. Patrouillieren Sie die Midway und schalten Sie alle Gegner an den drei Navigationspunkten aus. Beeilen Sie sich bei dieser Aktion, um noch rechtzeitig zur Midway zurückkehren zu können, bevor diese den Jump-Punkt erreicht.

Beschreibung: Fliegt per Autopilotin zum ersten Navigationspunkt, wo Ihr zusammen mit Euren beiden Flügelmännern auf vier Morays trefft. Schaltet dieser so schnell wie möglich aus. Geht jedoch mit den Raketen sparsam um. Nachdem die Sache bei Nav 1 erledigt ist, geht es weiter zu Nav 2, wo Euch ebenfalls vier Morays erwarten. Verfahrt mit diesen genauso wie im ersten Gefecht.
Sobald die ersten beiden Nav-Punkte gesichert sind, geht es noch zum dritten Navigationspunkt, wo vier Morays und zwei Mantas auf Euch warten. Setzt hier Eure gesamten Raketen ein, um diese Gegner innerhalb kürzester Zeit zu zerlegen. Wenn Euch dies gelungen ist, geht es zurück zur Midway und dann ab durch den Jump-Punkt.

Mission 3b: Patrouille

Aufgabe: Die Aufgabe ist identisch mit der für die Mission 3a. Lediglich die Gegner werden zahlreicher bei diesem Einsatz sein.

Beschreibung: Bei dieser Variante trefft Ihr an den ersten beiden Navigationspunkten auf jeweils sechs Morays. Geht auch hier sparsam mit den Raketen um. Am Navigationspunkt 3 erwarten Euch noch einmal vier Morays und zwei Mantas. Dieser Einsatz ist um einiges schwerer und Ihr müßt Euch wirklich beeilen, wenn Ihr die Midway noch vor dem Jump-Punkt erreichen wollt.

Mission 4: WASP-Abfangeinsatz

Aufgabe: Schützt die Midway um jeden Preis vor den feindlichen Angreifern, bis sie den Jump-Punkt erreicht hat.

Beschreibung: Für diesen Einsatz steht Euch ein WASP-Bomber zur Verfügung, der über einen Booster verfügt, mit dem Ihr durch drücken der Taste „B“ kurzfristig die Geschwindigkeit erhöhen könnt. Setzt diesen Booster ein, um so schnell wie möglich

die Mantas des Feindes abzufangen. Setzt all Eure Raketen ein, um diese Angreifer von der Midway fernzuhalten. Erst wenn die Mantas erledigt sind, kümmert Ihr Euch um die Morays.
Achtet auf den Funkverkehr während dieses Einsatzes. Sobald die Meldung kommt, daß die Midway den Jump-Punkt erreicht hat und alle Jäger zurückkehren sollen, steuert Ihr das Mutterschiff per Nachbrenner an und landet, um den Sprung nicht zu verpassen.

Kapitel 2: G'Wriss

Mission 5: Konvoi Rettung

Aufgabe: Umgehen Sie die feindliche Flotte und fliegen Sie zu dem Konvoi, der die Midway ansteuert, um diesen zu beschützen.

Beschreibung: Dieser Einsatz hat es wirklich in sich. Nicht nur, daß Ihr es mit reichlich Gegnern zu tun habt, steht Ihr auch noch unter Zeitdruck. Fliegen Sie so schnell wie möglich zu Nav 1, um dort die ersten Gegner zu erledigen. Geht hier noch sparsam mit Euren Raketen um. Das Gleiche gilt auch für Nav 3, wo Ihr auf die nächste Gegnerformation trefft. Am Navigationspunkt 4 müßt Ihr mit ansehen, wie die Transporter in Flammen aufgehen. Euer Ziel ist es hier, das Tankschiff Redeemer zu schützen. Entfernt Euch nicht zu weit von dem Tankschiff und nehmt zuerst die Bomber des Feindes aufs Korn. Hier könnt Ihr alle Raketen verballern, was auch wegen der zahlreichen Gegner absolut notwendig ist. Sobald die Gegner ausgeschaltet sind, schaltet Ihr mit der Taste „T" die Ziele durch, bis Ihr die Redeemer auf dem Schirm habt. Steuert das Tankschiff gleich nach der Aufforderung an, um Eure Kraftstoff und Raketenreserven aufzufüllen.
Nachdem Ihr wieder voll beladen seid, geht es über die Navigationspunkte 5 und 6 zum Zielpunkt 7, wo Ihr so schnell wie möglich eine kleine Feindgruppe zerlegen müßt. Beeilt Euch hier wirklich, da die Midway bereits bei Nav 8 auf Eure Hilfe wartet. Sobald Ihr bei der Midway angekommen seid, nehmt Ihr Euch zuerst die Manta-Bomber vor. Entfernt Euch nicht zu weit von dem Mutterschiff. Setzt Eure gesamte Feuerkraft ein, um möglichst schnell die Feinde auszuschalten und im Anschluß auf der Midway zu landen.

Mission 6: Treffen mit Feinden

Aufgabe: Zerstören Sie die feindlichen Jäger der Eskorte und anschließend die Geschütztürme des Zerstörers, damit Ihre Bomber das Schlachtschiff in Ruhe zerlegen können.

Beschreibung: Das Hauptschlachtfeld befindet sich gleich am ersten Navigationspunkt, wo Ihr Euch sofort die feindlichen Schiffe vornehmt. Zerstört alle Feinde (Jäger und Bomber), damit Eure Bomber den Zerstörer ohne Risiko unter Beschuß nehmen können. Es ist durchaus sinnvoll, die Energie auf die Schilde zu geben, damit Ihr lange genug

durchhaltet. Zerstört auch die beiden Korvetten. Ihr könnt sämtliche Raketen verschießen, da die Feinde keine Verstärkung erhalten. Eventuell erscheint zwischendurch die Meldung, daß Ihr den Autopiloten aktivieren könnt. Macht davon jedoch auf gar keinen Fall Gebrauch, bevor nicht sämtliche Feinde erledigt sind, da ansonsten die Mission verloren gehen kann.

Mission 7: Kreuzer Angriff

Aufgabe: Obwohl der letzte Einsatz erfolgreich war, nähert sich der Kreuzer noch immer der Midway. Eure Aufgabe besteht darin, Maniac bei der Zerstörung des Kreuzers zu eskortieren und ihm den Rücken freizuhalten. Anschließend müßt Ihr die Midway verteidigen.

Beschreibung: Bei diesem Einsatz ist Tempo machen angesagt. Nehmt Euch sofort die beiden unbekannten, orangen Kreuze auf dem Zielsystem vor. Diese zerstört Ihr am besten mit vollen Geschützsalven (Taste „F“ drücken) und einigen Raketen. Sobald Euch dies gelungen ist, helft Ihr bei der Zerstörung der Geschütztürme der Hydra. Wie bereits gesagt, müßt Ihr Euch wirklich beeilen, da bereits nach kurzer Zeit auch die Midway unter Beschuß steht. Nehmt für die Türme Eure Laser.
Nachdem Ihr die Geschütztürme der Hydra zerstört habt, nehmt Ihr Euch noch die feindlichen Bomber vor, die es auf die Midway abgesehen haben. Sobald keine Feinde mehr auf dem Radar zu sehen sind, könnt Ihr auf Eurem Mutterschiff landen. Der Abschuß von „Dallas“ war im Übrigen nicht zu vermeiden.

Kapitel 3: H’hrass Sektor

Mission 8: Invasion der Relaisstation

Aufgabe: Unterstütz die Ablenkungsmanöver, damit Colonel Dekker und seine Marines auf der Relaisstation landen können.

Beschreibung: Noch bevor Ihr die Relaisstation erreicht, werdet Ihr und Commander Blair von einigen Feinden angegriffen, die jedoch mit einem so erfahrenen Flügelmann kein Problem sein sollten. Sobald die Gegner ausgeschaltet sind, landen die Marines auf der Station. Blair wird kurze Zeit später folgen. Nachdem die Redeemer mit Euch Kontakt aufgenommen hat, steuert Ihr diese an, um aufzutanken.
Danach geht es zurück zur Relaisstation, wo schon sehr bald reichlich Angreifer erscheinen werden. Nehmt Euch zuerst die Bomber und dann die Jäger vor. Die Entführung von Commander Blair läßt sich nicht vermeiden. Seht zu, daß Ihr Euch nicht zu weit von der Station entfernt. Ihr müßt die Gegner so schnell wie möglich abschießen, da ansonsten die Relaisstation in Flammen aufgeht. Wenn es Euch gelungen ist, alle Gegner abzuschießen, werdet Ihr von Dekker auf die Station eingeladen. Folgt dieser Einladung.

Mission 9: Relaisstation Defensive

Aufgabe: Kontaktiert Dekker, damit Ihr erfahrt, daß weitere Feinde im Anflug sind. Eure Aufgabe besteht darin, die Station zu verteidigen, bis sie wieder einsatzfähig ist.

Beschreibung: In dieser Mission geht es nur darum, daß Ihr Eure eigene Haut rettet, bis nach ungefähr zwei Minuten Verstärkung eintrifft. Die Aliens haben es anfangs nur auf Euch abgesehen. Macht Euch also auf einen heißen Tanz gefaßt und schießt was das Zeug hält.
Sobald Maniac eingetroffen ist, solltet Ihr häufiger um Hilfe bitten, damit Ihr diesen Einsatz überlebt. Nachdem auch der letzte Feind das Zeitliche gesegnet hat, landet Ihr per Autopiloten auf der Midway.

Kapitel 4: T'lan Meth

Mission 10: Schatzsuche

Aufgabe: Untersuchen Sie das Asteroidenfeld nach dem Störsender und lokalisieren sie diesen, damit er von der Midway geborgen werden kann.

Beschreibung: Fliegt zuerst zum Navigationspunkt 1, wo Ihr auf die ersten Gegner trefft, die Ihr sofort ausschaltet. Verschießt hier noch nicht Eure ganzen Raketen, da in dem Asteroidenfeld bei Nav 3 noch mehr Gegner auf Euch warten. Schaltet alle feindlichen Schiffe so schnell wie möglich aus und untersucht dann mit Höchstgeschwindigkeit die grauen Punkte auf Eurem Radar. Hierbei solltet Ihr ein Ziel nach dem anderen mit der Taste „T“ durchschalten und mit Hilfe des Nachbrenners anfliegen. Sobald der Computer ein Ziel identifiziert hat fliegt Ihr zum nächsten, bis der Störsender gefunden ist. Gelingt es Euch nicht schnell genug den Sender zu finden, gilt die Mission als gescheitert, was aber auch kein größeres Problem ist.

Mission 11: Menschensuche

Aufgabe: In der letzten Mission mußte ein Pilot aus Maniacs Staffel aussteigen. Ihr werdet das Rettungsschiff Condor bei der Suche im Asteroidenfeld eskortieren.

Beschreibung: Dieser Einsatz ist wahrlich nicht einfach. Gleich bei Nav 1 erwarten Euch einige Gegner. Unter ihnen befindet sich ein Manta, den Ihr Euch als erstes vorknöpft. Ihr müßt Euch wirklich beeilen, da ansonsten diese Mission nicht zu schaffen ist. Wenn Ihr den Manta abgeschossen habt und noch keine Meldung von der Condor kam, daß sie ein Signal lokalisiert haben, dann könnt Ihr noch einen Jäger abschießen. Sobald jedoch die Meldung kommt, müßt Ihr nach einem Devil Ray des Feindes Ausschau halten, der fast unbemerkt in den Kampf eingreift. Fliegt diesem so schnell wie möglich per Nachbrenner entgegen und zerstört ihn, bevor er den ausgestiegenen Piloten abschießt. Wenn Euch dies gelungen ist (sehr unwahrscheinlich!) nehmt Ihr

Euch noch die restlichen Jäger des Feindes vor. Anschließend geht es zurück zur Midway.
Solltet Ihr die Mission erfolgreich abgeschlossen haben, fliegt Ihr nun die Mission 12a. Wenn dem nicht so ist, befindet Ihr Euch in der Mission 12 b.

Mission 12a: Patrouille

Aufgabe: Patrouilliert an den vorgegebenen Navigationspunkten und gebt der Seahawk Begleitschutz.

Beschreibung: Fliegt zum ersten Navigationspunkt, wo Ihr auf einige Aliens trefft, die Ihr ausschalten müßt. Anschließend geht es weiter zu Nav 2, wo sich die Seahawk befindet. Geben Sie ihr Feuerschutz, damit sie nicht von den Aliens zerlegt wird. Sobald die Sache geklärt ist, geht es weiter. Bei Nav 4 tauchen noch einmal einige Angreifer auf, die Ihr ebenfalls ins Reich der Träume schießt. Wenn Ihr auch dieses Gefecht heil überstanden habt, geht es direkt weiter in die Mission 13a. Solltet Ihr es nicht geschafft haben, fliegt Ihr die Mission 13 b, die etwas schwieriger ist.

Mission 12b: Panther Patrouille

Aufgabe: Vernichtet sämtliche Feinde im Einsatzgebiet und gebt dem SWACS Aufklärer Feuerschutz, damit dieser das System in Ruhe untersuchen kann.

Beschreibung: Gleich am ersten Navigationspunkt werdet Ihr kräftig unter Beschuß genommen. Geht hier jedoch sparsam mit Euren Raketen um, da bereits nach kurzer Zeit die Meldung kommt, daß die Midway angegriffen wird und Ihr zurückkehren sollt. Erledigt also so schnell wie möglich die restlichen Feinden bei Nav 1 und steuert dann per Autopiloten die Midway an, wo Ihr Euch zuerst die Manta Bomber vornehmt, da diese die größte Gefahr für das Mutterschiff darstellen. Verfeuert hier ruhig Eure gesamten Raketen. Die restlichen Jäger der Aliens nehmt Ihr dann mit Euren Bordkanonen aufs Korn. Entfernt Euch bei diesem Gefecht niemals zu weit von der Midway.

Mission 13a: Kilrathi Rendezvous

Aufgabe: Eure Aufgabe besteht darin, zwei mächtige Alienschiffe zu vernichten.

Beschreibung: Fliegt zum Navigationspunkt 1, wo Ihr auf einige Kilrathi trefft. Fliegt nach der Begrüßung weiter zu Nav 2. Hier müßt Ihr so schnell wie möglich die Angreifer zerlegen. Der Einsatz von Raketen ist an dieser Stelle in Ordnung, da Ihr Euch keine Beschädigungen an Eurem Shrike einfangen solltet. Am Navigationspunkt 3 erwarten Euch dann die feindlichen Zerstörer. Nehmt Euch einen nach dem anderen vor und paßt auf, daß Ihr nicht ins Kreuzfeuer geratet.

Mission 13b: Ablenkungsmanöver

Aufgabe: Fliegt einen Ablenkungsangriff gegen einen feindlichen Versorgungskonvoi, damit Maniac freie Bahn hat. Versucht möglichst viele Jäger der Aliens abzuschießen.

Beschreibung: Diese Mission ist mit Sicherheit eine der schwereren. Bei Nav 1 erwarten Euch einige Aliens, die Ihr so schnell wie möglich am besten ohne den Einsatz von Raketen erledigt. Hier ist Eile geboten, da ansonsten die Midway in Gefahr ist. Anschließend geht es weiter zu Nav 2, wo Ihr auf den Konvoi trefft. Nehmt Euch die Korvetten und die Geschütztürme mit Euren Lasern vor, bis die feindlichen Jäger eintreffen. Sobald die Aliens eintreffen, nehmt Ihr Euch einen nach den anderen vor. Laßt keinen entkommen, da ansonsten Maniac bei seinem Auftrag keine Chance hat. Ihr müßt die Meldung bekommen, daß das Einsatzziel erreicht wurde, ansonsten ist die Midway nicht zu retten.
Nachdem Nav 2 gesäubert ist, geht es weiter zu Nav 3. Hier habt Ihr es abermals mit einer größeren Gruppe Aliens zu tun, die ebenfalls sehr schnell ausgeschaltet werden muß, bevor es dann endgültig zurück zur Midway geht. Diese steht unter Beschuß, wenn Ihr wie bereits erwähnt nicht das Missionsziel bei Nav 2 erreicht habt. In diesem Fall müßt Ihr Euch fast übertreffen, um sie zu retten. Nehmt Euch zuerst die Mantas vor, damit die Midway eine Chance hat.

Mission 14: Kult des Sivar

Aufgabe: Ihr müßt mit Hawk bei Nav 1 einige Schiffe der Kilrathi im Kampf gegen die Aliens unterstützen und dann zu Nav 2 eskortieren.

Beschreibung: Hört in dieser Mission nicht unbedingt auf Hawk, da sein Haß sehr tief sitzt. Versucht nur die Mission laut Euren Vorgaben zu erfüllen. Dementsprechend greift Ihr gleich bei Nav 1 in das Gefecht ein, um den Kilrathi zu helfen. Zerstört zuerst die Bomber der Aliens und nehmt Euch dann die restlichen Schiffe vor. Sobald sämtliche Aliens erledigt sind, wird Euch Hawk auffordern die Kilrathi anzugreifen. Ignoriert ihn einfach und eskortiert die Katzen zu Nav 2.

Mission 15: Abtastung von Dula VII

Aufgabe: Dula VII soll durch eine SWACS Einheit abgetastet werden. Ihre Aufgabe besteht darin, den Aufklärer zu beschützen.

Beschreibung: Ihr müßt den SWACS Aufklärer an den Navigationspunkten 1, 2 und 3 jeweils für 60 bis 90 Sekunden beschützen. Nehmt Euch stets die Morays und Mantas zuerst vor und kümmert Euch erst dann um die Rays. Setzt Eure Raketen hintereinander ein, da dieser Einsatz nicht gerade einfach ist.

Sollte Euch der Einsatz mißlingen und die Seahawk abgeschossen werden, müßt Ihr Euch alleine bis zur Midway durchkämpfen, da auch Hawk das Zeitliche segnet. Für den weiteren Verlauf des Spiels ist dies jedoch unwichtig.

Mission 16: Kammerjäger

Aufgabe: Ihr habt die Aufgabe, den Sektor 1 zu säubern, damit die Marines eingreifen und Dula VII erobern können.

Beschreibung: Scheinbar nimmt der Schwierigkeitsgrad nun gewaltig zu. Am Navigationspunkt 1 trefft Ihr auf Gegner aller Klassen. Nehmt Euch sofort die ersten vor und achtet darauf, daß keiner flieht. Besonders die zwei oder drei Lampreys der Aliens probieren relativ schnell zu fliehen. Entkommt Euch auch nur ein Gegner, ist die Mission verloren. Seid Ihr jedoch so gut, daß Ihr alle erwischt, dann kommt kurz vor dem Abschuß der letzten Gegner die Meldung, daß die Midway angegriffen wird. Erledigt Euren Job bei Nav 1, bei dem Ihr Euch einige Raketen aufheben solltet und fliegt dann per Autopiloten zur Midway.
Am Mutterschiff angekommen greift Ihr sofort in das Kampfgeschehen ein. Nehmt Euch die Morays und dann die weiter entfernten Mantas vor. Entfernt Euch nicht zu weit von der Midway und schießt was das Zeug hält. Paßt auch auf die zweite Angriffswelle der Aliens auf. Auch hier sind die Bomber Euer primäres Ziel.

Mission 17: Angriff!

Aufgabe: Die Landung auf Dula VII steht bevor. Ihr müßt den Marines Begleitschutz geben und sämtliche Jäger der Aliens abschießen.

Beschreibung: Fliegt mit den Marines zu Dula VII und macht Euch sofort an die Zerstörung der zahlreichen Alienschiffe. Nehmt Euch auch hier zuerst die Bomber vor und entfernt Euch nicht zu weit von der Basis. Ihr könnt in diesem Kampf sämtliche Raketen verschießen, da keine weitere Feinde erscheinen werden. Beeilt Euch jedoch, da ansonsten die Luft für die Marines dünne wird. Erst wenn alle Feinde vernichtet sind, könnt Ihr per Autopiloten zurück zur Midway.

Mission 18: Verteidigung

Aufgabe: Vernichtet sämtliche Feinde an dem Euch zugewiesenen Navigationspunkt, damit diese nicht die Midway angreifen können.

Beschreibung: An Eurem ersten Navigationspunkt ist gleich die Hölle los. Ihr müßt zu sehen, daß Ihr mit möglichst wenig Raketen die Feinde so schnell es geht vom Himmel holt. Da Ihr in der Mission 14 die Kilrathi nicht angegriffen habt (hoffentlich!), unterstützen sie Euch bei Eurem Kampf.

Kurz vor dem Ende der Schlacht am Navigationspunkt 1, erhaltet Ihr die Nachricht, daß die Midway angegriffen wird. Erledigt innerhalb weniger Sekunden die letzten Gegner bei Nav 1, um dann noch eine Chance zu haben, die Midway zu retten. Nur wenn Ihr bei Nav 1 schnell genug gewesen seid, könnt Ihr diese Mission retten. Beim Kampf um die Midway nehmt Ihr Euch natürlich wieder zuerst die Bomber der Aliens vor. Entfernt Euch nicht zu weit von Eurem Mutterschiff und setzt immer wieder den Nachbrenner ein, um die Feinde schnell genug zu erreichen.

Kapitel 5: G'mar

Mission 19: Hinterhalt

Aufgabe: Zerstört die Kommunikationsstation der Aliens und lockt die Verteidiger in die Falle.

Beschreibung: Konzentriert Euch in dieser Mission voll und ganz auf die Antennen der Kommunikationsstation und überlaßt die Aliens Euren Kollegen. Schaltet mit der Taste „M" die Valiant-Raketen auf und feuert sobald das Zielkreuz justiert ist. Da dies relativ lange dauert, solltet Ihr die Aufschaltung des Ziels noch während des Anflugs starten. Laßt Euch nicht von den zahlreichen Funkmeldungen irritieren. Erst wenn die Station Vergangenheit ist, könnt Ihr auf die Feinde bzw. die Funksprüche reagieren. Schaltet zusammen mit Euren Flügelmännern die Aliens aus und fliegt dann zurück zur Midway. Unterwegs erwartet Euch noch eine weitere Gruppe feindliche Schiffe, die Ihr ebenfalls aus dem Weg räumt, um letztendlich auf der Midway zu landen.

Mission 20: Desinfektion

Aufgabe: Findet und zerstört alle feindlichen Jäger. Stellt sicher, daß keiner entkommt. Untersucht während der Säuberungsaktion noch einmal die Relaisstation.
Beschreibung: An allen vier Navigationspunkten erwarten Euch größere Feindgruppen, die es so schnell wie möglich zu zerstören gilt. Am ersten Navigationspunkt könnt Ihr die Schlachtschiffe außer Acht lassen. Kümmert Euch nur um die Jäger und überlaßt Euren Bombern die fetten Brocken. Achtet lediglich darauf, daß Ihr nicht in eine Mine (gelbes Kreuz auf dem Radar) fliegt.
Bei Nav 2 trefft Ihr auf eine kleinere Gruppe Jäger, die Ihr aufgrund Eurer zahlenmäßigen Überlegenheit sofort zerlegt. Bei Nav 3 nehmt Ihr Euch neben den feindlichen Jägern auch noch die Geschütztürme der Transporter vor, da die Transporter auf jeden Fall zerstört werden müssen. Laßt Euch hier nicht durch den Autopiloten irritieren, der frühzeitig zur Verfügung steht. Am vierten Navigationspunkt erwarten Euch noch einmal einige Jäger, die Ihr kalt machen müßt, um letztendlich zur Midway zurückkehren zu können. Auch wenn Ihr zwischendurch die Meldung erhaltet, daß die Mission gescheitert ist, geht das Spiel weiter.

Mission 21: Schiffskiller

Aufgabe: Eskortiert das Landungsschiff der Marines zum Dock, in dem sich der Schiffskiller befindet, damit Dekker und seine Leute dieses Monstrum übernehmen können. Anschließend eskortiert Ihr auch den Rückweg der Marines.

Beschreibung: Steuert mit Eurem Shrike Bomber den Schiffskiller an und nehmt Euch sofort die Geschütztürme vor. Schaltet dazu den Schiffskiller auf und geht dann mit der R-Taste die einzelnen Ziele auf seiner Oberfläche durch. Um die Geschütztürme schnell und effektiv zu zerstören, solltet Ihr mit der Taste „F“ alle Kanonen aktivieren. Gegebenenfalls müßt Ihr noch Eurem Kollegen im zweiten Shrike Bomber bei der Zerstörung des Schildgenerators helfen.
Die Marines werden ihren Job nur erledigen können, wenn Ihr schnell genug seid. Sobald die Marines auf dem Schiffskiller gelandet sind, wird sich dieser in Bewegung setzen. Eure Aufgabe besteht nun darin, das Triebwerk des Schiffskillers mit zwei bis drei Torpedos vom Typ Valiant zu zerstören. Wenn Ihr dies geschafft habt, ist die Mission fast beendet. Helft noch bei der Zerstörung der letzten Einrichtungen des Schiffskillers, bevor es per Autopiloten zurück zur Midway geht.

Mission 22: Dienst ist Dienst

Aufgabe: Eure Aufgabe hängt bei diesem Einsatz davon ab, welches Schiff Ihr wählt. Entscheidet Ihr Euch für die schnelle und wendige Vampir, dann müßt Ihr dem Piloten in dem Devastator Bombern Feuerschutz geben. Wählt Ihr jedoch die Devastator, einen schweren Bomber, dann müßt Ihr einen Träger der Aliens zerstören. Die Aufgabe mit der Devastator ist auf jeden Fall die leichtere Aufgabe.

Beschreibung: Wenn Ihr mit der Vampir fliegt, dann nehmt Ihr Euch die Geschütztürme und die Raketenwerfer der Leviathan vor. Ihr müßt diese so schnell wie möglich ausschalten, damit Eure Bomber den Rest erledigen können.
Fliegt Ihr den Bomber Devastator, dann wartet Ihr, bis die Vampir Jäger die Geschütztürme ausgeschaltet haben und Ihr die Meldung erhaltet, ins Geschehen einzugreifen. Wählt die Valiant Torpedos aus und nehmt Euch das Triebwerk und die Brücke des Trägers vor. Sobald diese beiden Objekte zerstört sind, geht es zurück zur Midway.

Kapitel 6: Hrissith

Mission 23: Kreuzerangriff

Aufgabe: Auch in dieser Mission müßt Ihr Euch zwischen einer Vampir und einer Devastator entscheiden. Wählt Ihr die Vampir (leichtere Variante), dann müßt Ihr bei Nav 1 diverse Jäger und Minen des Feindes zerstören, damit Eure Bomber frei Bahn

haben. Entscheidet Ihr Euch für die Devastator, dann müßt Ihr zwei Zerstörer und einen Kreuzer vernichten.

Beschreibung: Wie bereits erwähnt, müßt Ihr mit der Vampir nur einen Navigationspunkt von feindlichen Einheiten befreien, was jedoch kein Problem sein sollte mit dem Super-Jäger.
Fliegt Ihr die Devastator, dann trefft Ihr jeweils an den ersten beiden Navigationspunkten auf je einen Zerstörer. Glücklicherweise sind die Zerstörer nicht so stark bewaffnet, so daß Ihr keine Probleme haben solltet, die Schlachtschiffe zu zerlegen. Bei Nav 3 trefft Ihr auf einige Manta, die Ihr so schnell wie möglich ausschalten solltet, da längere mit der trägen Devastator etwas ungünstig für Eure Gesundheit sind. Bei Nav 4 erwartet Euch noch ein kleinerer Kreuzer der Aliens, den Ihr ebenfalls lahm legt, bevor es dann zurück zur Midway geht.

Mission 24: Asteroiden Patrouille

Aufgabe: Entfernt sämtliche Jägereinheiten im Asteroidenfeld und untersucht mögliche Sternenschiffe der Aliens in diesem Sektor.

Beschreibung: Kurz nach dem Start werden Eure Einsatzziele erst einmal über den Haufen geworfen, da die Midway von feindlichen Bombern und Jägern angegriffen wird. Verteidigt die Midway, indem Ihr in gewohnter Manier zuerst die Bomber abschießt.
Sobald die Midway sicher ist, beginnt Ihr damit die Navigationspunkte abzufliegen. An der ersten beiden Navigationspunkten trefft Ihr auf kleinere Feindverbände, die kein Problem für Euch sein sollten. Bei Nav 3 befindet sich dann der Schiffskiller, den Ihr als Ziel auffassen solltet und dann per Nachbrenner an ihn heran fliegen solltet, um die von der Midway angeforderten Daten zu erhalten. Sobald die Datenübertragung abgeschlossen ist, macht Ihr Euch aus dem Staub. Am vierten Navigationspunkt trefft Ihr abermals auf einige Feinde, die Ihr ausschalten müßt, um letztendlich zur Midway zurückkehren zu können.

Mission 25: Schiffskiller Angriff

Aufgabe: Zerstört mit einer verbesserten Devastator den Schiffskiller, bevor er die Plasmawaffe gegen die Midway einsetzen kann.

Beschreibung: Um den Schiffskiller effektiv zu bekämpfen, sollten Sie die Torpedos vom Typ „Verb. L“ verwenden. Konzentriert Euch bei diesem Einsatz ausschließlich um den Schiffskiller und dessen Zerstörung. Alles andere ist zweitrangig. Sicherlich kann es nicht verkehrt sein, wenn Ihr erst einmal den einen oder anderen Geschützturm zerstört, damit Ihr Eure Torpedos in Ruhe plazieren könnt. Sobald der Schiffskiller ausgeschaltet ist, geht es zurück zur Midway.

Mission 26: Plasmakanone

Aufgabe: Verteidigt die Midway und deren Plasmakanone gegen die Vorhut der Alien Flotte.

Beschreibung: Dieser Einsatz dürfte wahrscheinlich einer der leichtesten sein, da Ihr über neuartige Raketen vom Typ „Laiam“ verfügt. Mit diesen Teilen könnt Ihr eigentlich gar nicht mehr daneben schießen. Fliegt den Angreifern sofort entgegen und nehmt einen nach dem anderen aufs Korn. Entfernt Euch jedoch nicht zu weit von der Midway. Innerhalb weniger Minuten sollte dieser Schlacht erfolgreich beendet sein.

Mission 27: Zielmarkierung

Aufgabe: Die Plasmawaffe soll eingesetzt werden. Ihr sollt dazu den Primärzünder inmitten der feindlichen Flotte auf dem Transporter Triton plazieren.

Beschreibung: Nachdem Ihr den Autopiloten eingesetzt habt, befindet Ihr Euch noch immer bei der Midway. Nehmt Euch erst einmal einige der feindlichen Bomber mit Euren neuen Raketen vor, bevor Ihr dann die Triton in die Zielauffassung nehmt und per Nachbrenner ansteuert. Gebt bei Eurem Anflug volle Energie auf Eure Schilde und versucht den Aliens auszuweichen. Sobald das Ziel aufgeschaltet ist, schießt Ihr den Primärzünder ab und seht zu, daß Ihr verduftet. Es folgt eine nette Zwischensequenz.

Kapitel 7: Kilrah System

Mission 28: Die Reste wegräumen

Aufgabe: Zerstört sämtliche Jäger und Sternenschiffe der Aliens, die sich noch in diesem System aufhalten.
Beschreibung: Am ersten Navigationspunkt trefft Ihr auf zahlreicher Jäger, Bomber und einen Träger der Aliens. Die Jäger und Bomber kommen in drei Angriffswellen auf Euch zu, so daß Ihr zwischendurch immer noch ein wenig Zeit habt, die Geschütztürme des Trägers zu zerstören. Schaltet den Autopilotin erst ein, wenn der Träger auch wirklich zerstört ist, da ansonsten die Mission als gescheitert gilt. Eventuell müßt Ihr noch ein wenig nachhelfen.
Das Gleiche gilt auch für Nav 2. Seht auch hier zu, daß Ihr erst die verteidigenden Einheiten (wesentlich weniger als bei Nav 1) ausschaltet, um dann sicher zu stellen, daß auch der Träger reif für den Schrottplatz ist. Wenn dies der Fall ist, könnt Ihr den Autopiloten aktivieren und zur Midway zurückkehren.

Mission 29: Torpedoangriff abwehren!

Aufgabe: Die Einsatzbesprechung fällt bei diesem Einsatz aus, da es sich um einen Alarmstart handelt. Ihr müßt die Midway gegen ankommende Torpedos und feindliche Bomber verteidigen.

Beschreibung: Schaltet gleich nach dem Start die Nachbrenner mit der Tab-Taste ein und erfaßt in Eurer Zielvorrichtung den ersten Torpedo. Sobald er aufgeschaltet ist, feuert Ihr die erste Rakete ab. Schaltet danach den nächsten der insgesamt vier Torpedos auf. Sobald alle zerstört sind, fliegt Ihr per Booster (Taste B) zurück zur Midway, wo Ihr Euch sofort die ankommenden Bomber (Mantas und Morays) vornehmt. Diese Bomber müssen so schnell wie möglich zerstört werden. Sollte sich der eine oder andere Bomber außerhalb Eurer Raketenreichweite befinden, dann gebt einem Kollegen den Befehl Euer Ziel zu zerstören (Alt + A). Nur wenn es Euch gelingt, die Bomber zu zerstören, hat die Midway eine Chance. Die restlichen Jäger sind dann das geringere Problem. Schaltet immer wieder mit der Taste „T“ die Ziel durch, damit Euch kein Bomber entgeht.

Mission 30: Dreadnought Unterstützung

Aufgabe: Vernichtet den Verteidigungsring der Dreadnought.

Beschreibung: Fliegt zuerst einmal zu Nav 1, wo Ihr Eure Jäger beim Kampf gegen die feindlichen Schiffe unterstützt. Nehmt Euch den einen oder anderen Angreifer vor, bevor Ihr dann an der Zerstörung des Trägers teilnehmt. Hierzu eignen sich wieder die Verb. L Torpedos. Schaltet den Autopiloten erst ein, wenn der feindliche Träger zerstört ist. Macht Euch keine Sorgen wegen dem Notruf von Nav 2. Es bleibt Euch noch genügend Zeit, auch an diesem Navigationspunkt aufzuräumen.
Sobald Ihr Nav 2 erreicht habt, nehmt Ihr Euch erst einmal die restlichen Jäger der Aliens vor, um dann in aller Ruhe die großen Schiffe zu zerstören. Achtet darauf, daß auch wirklich alle der größeren Schiffe zerstört sind, bevor Ihr zur Midway zurück fliegt. Dies könnt Ihr auf dem Radar erkennen, da sich die orangen Kreuze zu grauen Kreuzen verfärben, wenn ein Schiff außer Gefecht gesetzt wurde.

Mission 31: Stachel entfernen

Aufgabe: Zerstört die Schilde und Geschütztürme der Dreadnought. Wenn Euch Zeit bleiben sollte, dann könnt Ihr auch noch die Jäger und was Euch sonst noch über den Weg fliegt zerstören.

Beschreibung: Ihr müßt die Dreadnought so schnell wie möglich anfliegen und die Geschütztürme außer Gefecht setzen. Danach sind die Raketenwerfer und anschließend die Schildgeneratoren dran. Wenn Ihr die Dreadnought so weit lahm gelegt habt, nehmt

Ihr Euch noch den einen oder anderen Jäger der Aliens vor, um dann zur Midway zurückzukehren.
Auf der Midway angekommen, erhaltet Ihr gleich den Auftrag, erneut gegen die Dreadnought zu fliegen, um sie endgültig zu zerstören. Dieses Mal fliegt Ihr jedoch mit einer Devastator. Bei Nav 1 erwarten Euch einige Jäger der Aliens, die Ihr schnell ausschaltet, bevor es dann zu Nav 2 geht, wo sich die Dreadnought befindet. Hier sind Eure Ziele das Treibwerk und die Brücke. Nehmt die bewährten Torpedos und zerlegt das Schlachtschiff. Sobald dies erledigt ist, schaltet Ihr noch zusammen mit Euren Jägern die letzten Aliens aus, um dann den Heimflug anzutreten. Fordert während dieser Mission ruhig Unterstützung an, damit Ihr Euch voll auf Eure Aufgaben konzentrieren könnt.

Mission 32: Wurmloch Zerstörung

Aufgabe: Begleitet Dekker und seine Marines zum Tor des Wurmlochs. Sobald die Marines die Schilde der sieben Türme ausgeschaltet haben, müßt Ihr die Türme zerstören.

Beschreibung: Das große Finale erwartet Euch. Seht bei diesem letzten Einsatz zu, daß Ihr in erster Linie Euren eigenen Arsch rettet. Das eigentliche Problem besteht darin, die Zeit bis zur Abschaltung der Schutzschilde einigermaßen heil zu überstehen. Nehmt Euch soviel Gegner wie möglich vor, bis die Marines nach ungefähr zehn Minuten melden, daß sie die ersten Schilde abgeschaltet haben. Macht Euch nach dieser Meldung sofort an die Zerstörung der ersten Türme. Hierzu reichen ein bis zwei Schüsse aus Eurer Bordkanone aus.
Nachdem die ersten Türme zerstört wurden, gibt es Probleme mit Turm 7. Es folgt eine Zwischensequenz, in der Ihr erfahrt, daß Blair den siebenten Turm übernehmen wird. Sobald die Sequenz beendet ist und Ihr alle Gegner ausgeschaltet habt, könnt Ihr erst einmal zu Nav 2 fliegen, wo ein Condor Transporter bereit steht, um Eure Vorräte aufzufüllen. Macht davon Gebrauch und fliegt dann zurück zum Wurmloch. Erledigt hier weitere Jäger der Aliens, bis Blair meldet, daß der siebente Turm zum Abschuß freigegeben ist. Zerstört den letzten Turm und genießt die sich anschließende Abschlußsequenz, die auf einen sechsten Teil hoffen läßt.