

## Schützenhilfe gegen die Shivaner

# Freespace

Da Raumschiff GameStar gerade im Trockendock liegt, können wir Ihnen als Hilfe gegen die Freespace-Aliens nur diese Lösung anbieten.

**A**uch wenn es bei Interplays Conflict: Freespace mehr auf flinke Finger als auf strategisches Geschick ankommt – die richtige Vorgehensweise kann spielentscheidend sein. In unserer Komplettlösung geleiten wir Sie durch alle 29 Missionen. Wir sind dabei vom bestmöglichen Lösungsweg ausgegangen. Falls Sie in einigen Missionen nicht alle vorgegebenen Ziele erfüllen, haben Sie es in künftigen Einsätzen mitunter etwas schwerer und müssen gegen mehr gegnerische Schiffe oder unter erschwerten Bedingungen kämpfen.

### 1. Vorabend der Zerstörung

Vasudaner  
**VERNICHTEN**

**TIP1:** Insgesamt vier Wellen Vasudaner-Jäger greifen die GTC Orff an. Beschützen Sie das Großkampfschiff, indem Sie Ihrem Wingman bei der Vernichtung der Angreifer helfen. Warten Sie dann, bis das Delta-Geschwader eintrifft und Sie ablöst.

### 2. Schlachtfeld

Feinde per  
**RADAR** orten

**TIP2:** In dieser Mission stört das Asteroidenfeld Ihre Sensoren. Benutzen Sie daher das Radar zur Ortung der vier vasudanischen Geschwader: Halten Sie die Schiffe auf dem Radar in der Mitte des Schirms, und fliegen Sie auf sie zu. Sobald Sie nah genug herangekommen sind, können Sie und Ihre Wingmen die Vasudaner orten. Gehen Sie so bei allen vier Geschwadern vor. Vorsicht: Einer der Gegner ist ein Piloten-As. Zerstören Sie Asteroiden, die sich auf Kollisionskurs mit Ihrem Schiff befinden.

### 3. Tödlicher Raum

**FRACHTER**  
zerstören



**TIP 3:** Ihre Wingmen erledigen die Frachter.

**TIP3:** Fordern Sie gleich zu Beginn der Mission das Delta-Geschwader zur Verstärkung an. Lassen Sie zunächst den ersten, dann dem zweiten Frachter von den Wingmen ausschalten. Kümmern Sie sich selber ausschließlich um die angreifenden Jäger. Stellen Sie dabei sicher, daß keiner der Frachtcontainer

vernichtet wird, und warten Sie, bis die GTC Orff eintrifft. Scannen Sie nun die Fracht, die der Transporter Omega aufnimmt, um das Bonusziel zu erreichen.

### 4. Racheengel

**RASPUTIN**  
deaktivieren

**TIP4:** Deaktivieren Sie den Antrieb der Omega, bevor diese an der Rasputin andocken kann. Konzentrieren Sie sich dann auf die Jäger der Vasudaner, und zerlegen Sie diese. Als Bonusziel deaktivieren Sie auch den Antrieb der Rasputin mit Hilfe Ihrer Wingmen, anstatt das Schiff zu zerstören.

### 5. Aus der Finsternis in die Nacht

**UNBEKANNTES**  
Schiff angreifen

**TIP5:** Wehren Sie die erste Angriffswelle von vier Vasudanern ab. Wenn die Taurus mit der zweiten Angriffswelle ins System warpt, greifen Sie nicht an, sondern warten, bis die Schiffe von Außerirdischen vernichtet werden. Eskortieren Sie weiter die Plato,

bis auch diese von den unbekannt Schiffe attackiert wird. Nehmen Sie mit einem der unbekannt Jäger Sichtkontakt auf und zerstören Sie ihn wenn möglich. Die Vernichtung der Plato können Sie leider in keinem Fall verhindern.



**TIP 5:** Identifizieren und zerstören Sie mindestens eines der unbekannt Schiffe.

### 6. Wegbereitung

**Asteroiden**  
**ABWEHREN**

**TIP6:** Passen Sie die Geschwindigkeit Ihres Raumschiffes der Galatea an, und fliegen Sie vor ihr her. Beschießen Sie alle Asteroiden, die weiß markiert sind, mit den Bordgeschützen, und besonders große Brocken zusätzlich mit Dumbfire-Raketen. Sobald beide Shivaner auftauchen, schicken Sie ihnen Ihren Wingman entgegen, während Sie sich weiterhin um die Asteroiden kümmern.

### 7. Die Büchse der Pandora

**Shivaner**  
**IGNORIEREN**

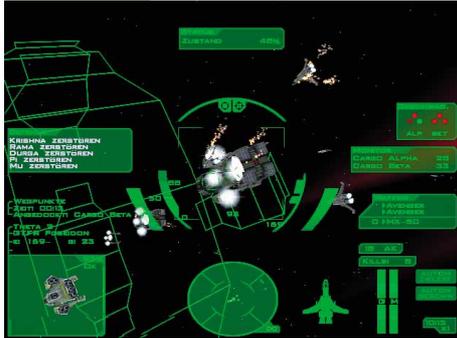
**TIP7:** Befehlen Sie Ihren Wingmen, die Geschütztürme anzugreifen, und vernichten Sie selber die restlichen Geschütze. Ignorieren Sie die starken Verbän-

de der Shivaner, und konzentrieren Sie sich auf das Scannen der Fracht. Die Container mit den Schildsystemen können Sie wegen des Hinterhaltes nicht scannen. Warpen Sie nach Abschluß der Arbeit sofort aus dem System.

### 8. Hammer und Amboß

Bei den FRACHTERN bleiben

**TIP 8:** Bleiben Sie stets bei den zu beschützenden Frachtern. Fliegen Sie den angreifenden Shivanern frühzeitig entgegen, um die Frachtcontainer zu sichern. Den Notruf der Vasudaner beachten Sie nicht, statt dessen eskortieren Sie weiterhin die Transporter. Die am Ende der Mission auftauchenden Hammer-of-Light-Schiffe sollten sofort attackiert werden.



TIP 8: Die Container dürfen nicht verloren gehen.

### 9. Finsternis und Licht

DEPOTS zerstören

**TIP 9:** Bauen Sie statt des Disruptors eine zweite Avenger in Ihr Schiff ein. Vernichten Sie alle Jäger der Hammer of Light. Die Zerstörung der Ramses durch die Taranis und weitere Shivaner-Schiffe können Sie nicht aufhalten. Beobachten Sie den Angriff aus sicherer Entfernung und sprengen Sie dann alle Depots, bevor die Shivaner sich die Lagerstätten schnappen können.



TIP 9: Erledigen Sie alle Schiffe der Hammer of Light.

die Shivaner sich die Lagerstätten schnappen können.

### 10. Erster Angriff

ANTRIEB deaktivieren

**TIP 10:** Konzentrieren Sie Ihr Feuer und das der Wingmen auf den Antrieb der Taranis, damit diese nicht fliehen kann. Eliminieren Sie alle feindlichen Schiffe, bis keine weiteren mehr auftauchen. Danach entwarnen Sie die Taranis, indem Sie erst das Waffensubsystem und danach die Geschütz- und Rakentürme zerstören. Fordern Sie das Delta-Geschwader zur Unterstützung an, und erledigen Sie die restlichen Shivaner.



TIP 10: Zerstören Sie den Antrieb der Taranis.

### 11. Nachspiel

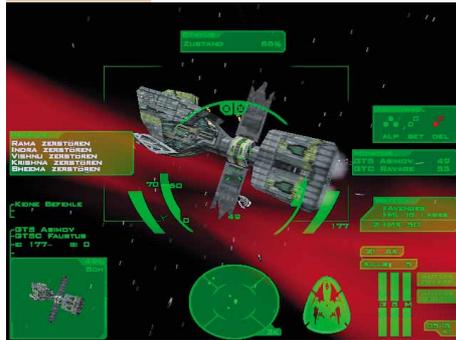
IOTA beschützen

**TIP 11:** Beschützen Sie die drei Iota-Transporter, indem Sie alle angreifenden Shivaner frühzeitig abfangen. Warten Sie auf das Eintreffen der PVD Pinnacle, und helfen Sie dieser dann, die übrigen Shivaner zu vernichten, um auch das Nebenziel zu erreichen.

### 12. Urknall

Bomber ANGREIFEN

**TIP 12:** Um die Asimov verteidigen zu können, greifen Sie nur die Gegner an, die dem Schiff gefährlich werden können. Richten Sie Ihre Angriffe also primär auf die Bomber, die Raketen auf die Asimov abfeuern. Weisen Sie auch Ihre Wingmen an, diese zu attackieren. Verfahren Sie so mit allen angreifenden Schiffen und zerstören Sie die harmlosen Jäger zuletzt.



TIP 12: Mehrere Angriffswellen Bomber müssen von der Asimov ferngehalten werden.

### 13. La Ruota Della Fortuna

Auf GALATEA warten

**TIP 13:** Warten Sie, bis die Galatea eintrifft, und schalten Sie in der Zwischenzeit die Verbände der Shivaner aus. Das Hauptziel können Sie in dieser Mission nicht erreichen, da die Shivaner bereits die Schiffe der Hammer of Light zerstört haben. Zerstören Sie nach der Ankunft der Galatea die beiden Großkampfschiffe (Hellions).

### 14. Herausforderung

GEMINI abfangen

**TIP 14:** Fliegen Sie einen Athena-Bomber mit Phoenix- und Interceptor-Raketen. Vernichten Sie schnell alle Jäger, um danach die Gemini-Frachter mit Hilfe der Wingmen angreifen zu können, bevor sie entkommen. Nutzen Sie die Asteroiden als Deckung vor Feindbeschuß. Fordern Sie danach ein Versorgungsschiff an, und widmen Sie sich den restlichen Feindverbänden.

### 15. Weichmacher

CANCERS

**TIP 15:** Es handelt sich hier um eine Falle: Scannen Sie einen der Geschütztürme und zerstören Sie ihn und alle anderen sofort. Vernichten Sie alle eintreffenden Hammer-of-Light-Schiffe. Sobald die Galatea ins System warpt, greifen Sie mit Hilfe Ihrer Wingmen die



TIP 15: Beschützen Sie die Galatea.

Bomber an. Die Kamikazejäger vom Typ Cancer vernichten Sie frühzeitig und befehlen danach den Wingmen, die Mauler zu attackieren.

### 16. Täuschungsmanöver

Fracht  
SCANNEN

**TIP 16:** Sie fliegen diese Mission mit dem, was Ihnen am Ende des vorherigen Einsatzes übriggeblieben ist – notfalls sollten Sie diesen deshalb wiederholen. Fordern Sie zu Beginn sofort Verstärkung an, und zerstören Sie schnellstmöglich die Transporter mit Hilfe Ihrer Wingmen. Danach werden alle Jäger geschrottet und die angegebene Fracht gescannt. Rufen Sie zwischenzeitlich ein Versorgungsschiff.

### 17. Im Schlund des Drachen

ARJUNA 1  
lahmlegen

**TIP 17:** Während Ihre Wingmen die feindliche Reparaturstation angreifen, vernichten Sie alle feindlichen Jäger bis auf Arjuna 1. Geben Sie den Wingmen den Befehl, den Jäger zu ignorieren, und legen Sie den Antrieb des Schiffs ausschließlich mit Hilfe der zweiten Bordkanone lahm. Schalten Sie zuerst die Triebwerke aus, und deaktivieren Sie dann – als Bonusziel – die Waffensysteme des shivanischen Jägers. Warten Sie danach auf den Transporter, der den erbeuteten Jäger zur Galatea bringt.

### 18. Judas

NICHT  
kämpfen

**TIP 18:** Lenken Sie die gesamte Schiffsenergie von den Waffen auf Schilde und Antrieb. Fliegen Sie in Richtung der Frachtcontainer, und scannen Sie nach und nach alle eintreffenden Transporter. Erscheinen Frachter, die an die Container andocken, scannen Sie



**TIP 19:** Nur mit den mächtigen Tsunami-Bomben ist die riesige Eva endgültig zu knacken.

sowohl die Schiffe als auch die Fracht (für das Bonusziel). Jetzt untersuchen Sie die eintreffenden Kreuzer und danach die Eva, die das System sehr schnell wieder verläßt. Zuletzt wird die Lucifer gescannt. Beim Eindringen in die Andockrampe werden

Sie jedesmal entdeckt. Fliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit an der Lucifer entlang, um Deckung vor den Angreifern zu finden. Sobald Ihr Warpantrieb wieder funktionsfähig ist, verlassen Sie das System.

### 19. Evangelist

Stiletto  
gegen  
WAFFEN-  
SYSTEME

**TIP 19:** Schalten Sie schnellstmöglich mit Stiletto-Bomben die Waffensysteme der Eva aus, damit sie sich nicht mehr wehren kann. Danach attackieren Sie das Schiff mit mehreren Tsunami-Bomben und der Unterstützung des Alpha-Geschwaders. Fordern Sie ein Versorgungsschiff an, wenn Ihnen die Bom-

ben ausgehen. Die Jäger überlassen Sie Ihren Wingmen der Alpha- und Beta-Geschwader.

### 20. Tag des jüngsten Gerichts

KAPSELN  
verteidigen

**TIP 20:** Zerstören Sie alle feindlichen Jäger der Shivaner. Nach dem Eintreffen der Lucifer können Sie für die Galatea nichts mehr tun, sie wird immer zerstört. Verteidigen Sie nach der Zerstörung Ihres Mutterschiffs die Fluchtkapseln vor den Angriffswellen der Shivaner, bis Sie in ein sicheres System warpen können. Greifen Sie nicht die Lucifer an.

### 21. Exodus

FRACHTER  
retten

**TIP 21:** Greifen Sie alle Jäger der Shivaner frühzeitig an; die Transporter müssen Sie um jeden Preis beschützen. Fordern Sie ein Geschwader zur Verstärkung an, und rufen Sie in einer der kurzen Verschnaufpausen zwischen den Shivaner-Attacken ein Versorgungsschiff, um neue Raketen aufzunehmen. Verteidigen Sie zuletzt die Mecross, indem Sie die feindlichen Bomber abschießen.

### 22. Letzte Hoffnung

Auf VASUDANER  
warten

**TIP 22:** Schützen Sie die angeschlagene Hope vor Bombern, indem Sie diese weit vor dem Groß-



**TIP 22:** Attackieren Sie unbedingt die starken shivanischen Bomber, bevor sie herankommen.

kampfschiff bereits abfangen. Fordern Sie Unterstützung an, damit Sie die weiteren Angriffe überstehen. Den shivanischen Zerstörer lassen Sie von der eintreffenden Mecross vernichten. Warten Sie dann, bis die Einheiten der Isis die Reparaturarbei-

ten an der Hope abgeschlossen haben und die Streitkräfte der Vasudaner eintreffen.

### 23. Kommunikationsprobleme

LUCIFER  
meiden

**TIP 23:** Die Raumstation Aquilae wird bei Missionsbeginn immer von dem Schlachtschiff Lucifer zerstört; das Hauptziel kann also nicht erreicht werden. Um zumindest die Nebenziele zu erfüllen, retten Sie wenigstens eine der Fluchtkapseln vor den angreifenden Shivanern. Danach beschützen Sie die Kommunikationsstation, indem Sie zusammen mit den Wingmen die Shivaner angreifen, die mehrere Kilometer vor der Station ins System warpen.

### 24. Bei der Zenith

ZENITH  
zerstören

**TIP 24:** Weisen Sie sofort Ihre Wingmen an, die Kommunikationssysteme der Zenith zu zerstören, damit das Schlachtschiff keine Verstärkung rufen kann. Kümmern Sie sich um die shivanischen Jäger, die



**TIP 24:** Um die Zenith besser zerstören zu können, entwaffnen Sie das Schlachtschiff zuerst.

Ihre Bomber angreifen. Entwaffnen und zerstören Sie danach mit Hilfe des Bomber-Geschwaders die Zenith. Wenn genug Ihrer Schiffe den Angriff überstanden haben, vernichten Sie als Bonusziel zusätzlich die Benedict der

Hammer of Light und ihre kampfkraftige Eskorte.

### 25. Speißrutenlauf

**Geleitschutz für die OMEGAS**

**TIP 25:** Verteidigen Sie primär die Omega-Transporter während des Andockvorgangs und des Flugs zum Jumpnode; die GTSC Rosetta wird von den gegnerischen Angriffen verschont. Sobald die Lucifer auftaucht, fliegen Sie das shivanische Schiff zusammen mit Ihren Wingmen an, um alle Jäger zu eliminieren.



**TIP 25:** Feindliche Basilisk-Jäger bedrohen die Omega-Transporter mit Raketensalven.

Lassen Sie keinen der Jäger in die Nähe der Omega-Transporter kommen, und konzentrieren Sie sich vor allem auf die Basilisk-Schiffe, die Raketen auf Ihre Frachter abfeuern. Verlassen Sie das System, sobald die Omegas herausgewarpt sind.

### 26. Schwarze Omega

**BOMBER aufhalten**

**TIP 26:** Beschützen Sie die Omega auf Ihrem Weg zum Sprungpunkt, und schaffen Sie vor allem gefährliche Bomber so schnell wie möglich aus dem Weg. Lassen Sie derweil das Alpha-Geschwader die Anvil angreifen. Mit Hilfe der restlichen beiden Geschwader Beta und Gamma zerstören Sie dann alle Jäger der Hammer of Light. Nachdem alle Schiffe eliminiert sind, helfen Sie beim Angriff auf die Anvil.



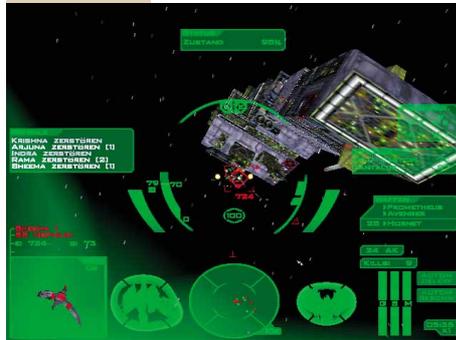
**TIP 26:** Die Anvil muß vernichtet werden, damit die Omega das System verlassen kann.

### 27. Kampf der Titanen

**TIP 27:** Die Bastion können Sie in diesem Einsatz nur dann vor den Shivanern retten, wenn Sie konsequent alle Bomber

**Nur NEPHILIM und BASILIKS angreifen**

abschießen. Konzentrieren Sie Ihr Feuer also ausschließlich auf die gefährlichen Schiffe der Nephilim- und Basilisk-Klasse, und rufen Sie auch Ihre Wingmen zur Unterstützung. Sollten Raketen



**TIP 27:** Die starken Nephilim-Bomber stellen eine ernsthafte Gefahr für die Bastion dar.

auf die Bastion abgeschossen werden, müssen Sie diese unbedingt vor dem Eintreffen zerstören. Ignorieren Sie die Jäger, bis alle Bomber zu Weltraumschrott verarbeitet worden sind. Das Großkampfschiff der Shivaner können Sie ebenfalls ignorieren.

### 28. Die große Jagd

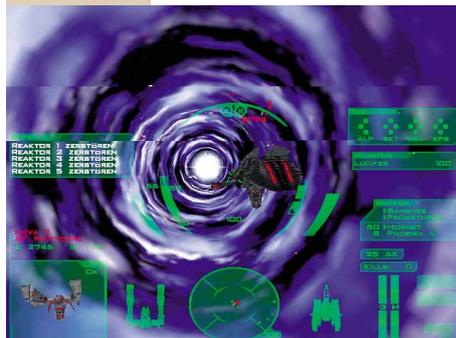
**Schnell zum SPRUNG-PUNKT**

**TIP 28:** In dieser Mission kommt es vor allem auf Schnelligkeit an. Fliegen Sie deshalb mit Höchstgeschwindigkeit in Richtung Sprungpunkt. Je länger Sie zum Jumpnode benötigen, desto mehr Vorsprung hat die Lucifer im folgenden Einsatz. Alle angreifenden Jäger der Shivaner sollten Sie schnellstmöglich mit Hilfe der Wingmen aus dem All schießen. Kurz vor dem Sprungpunkt lauert noch ein Hammer-of-Light-Träger auf Sie. Sind Sie am Jumpnode angekommen, geht es automatisch zur nächsten Mission – sparen Sie sich also, wenn möglich, Ihre kostbaren Raketen für den Endkampf auf.

### 29. Viel Glück

**REAKTOREN ausschalten**

**TIP 29:** Attackieren Sie die Jäger der Shivaner, die ohne Schutzschirme vor allem für Ihre Raketen sehr verwundbar sind.



**TIP 29:** Im Subraum sind die Schildsysteme der Shivaner wirkungslos.

Denken Sie gleichzeitig daran, daß auch Sie ohne Schildsysteme auskommen müssen. Weisen Sie Ihre Bomber-Wingman an, einen Reaktor nach dem anderen auszuschalten, und geben Sie ihnen dabei Deckung. Sollten die Bomber

abgeschossen werden, legen Sie selbst Hand an und zerstören die Reaktoren innerhalb des Zeitlimits. Die Lucifer springt jetzt aus dem Hyperraum und explodiert. Herzlichen Glückwunsch, nach Abschluß dieser Mission haben Sie erfolgreich die Erde vor der völligen Zerstörung bewahrt und sich einen überaus wohl wollenden Eintrag in den Geschichtsbüchern von Menschen und Shivanern gesichert!

