

Besser fliegen mit GameStar

Freelancer

Der Weltraum ist kalt, leer und feindlich. Unsere Tipps sind dagegen heiß, gehaltvoll und extrem hilfreich – die ideale Starthilfe für Ihre Karriere im All.

Willkommen zur Grundausbildung, Pilot! Damit Sie in Microsofts Weltraumspiel Freelancer überleben, geben wir Ihnen ein dickes Bündel Kniffe mit auf den Weg: Unsere Tipps zu Ausrüstung, Kampf und Karriere vermitteln Schlachtwissen; auf den Übersichtskarten der zentralen Systeme sind Anlaufstationen und geheime Orte markiert. Und in der Komplettlösung erfahren Sie Schritt für Schritt, was Sie bei den einzelnen Gefechten erwartet.

Allgemeine Tipps

Welche Waffen soll ich kaufen?

TIPP 1: Die ideale Bewaffnung hängt von der Ausrüstung Ihrer Gegner ab. Einzelne Gruppierungen verwenden immer die gleiche Kombination aus Kanonen und Schilden, aber – je nach Sektor – in unterschiedlichen Stärken. Die Tabelle zeigt Ihnen die Standard-Ausstattung der Fraktionen:

Alle Gruppen und ihre Bewaffnung

Liberty

Gegner	Waffe	Schild
Liberty Police	Laser	Graviton
Liberty Navy	Laser	Graviton
Liberty Rogues	Laser	Graviton
Lane Hackers	Tachyon	Graviton
Outcasts	Tachyon	Positron
Xenos	Particle	Molecular
Junkers	Photon	Graviton

Britonia

Britonia Police	Tachyon	Positron
Britonia Army	Tachyon	Positron
Mollys	Neutron	Graviton
Gaians	Photon	Graviton
Unioners	Neutron	Graviton
Corsairs	Neutron	Positron

Koshani

Koshani Navy	Neutron	Graviton
Koshani Police	Neutron	Graviton
Blood Dragons	Laser	Graviton
Farmer's Alliance	Neutron	Graviton
G. Chrysanthemum	Photon	Graviton

Rhineland

Gegner	Waffe	Schild
Rhineland Police	Tachyon, Plasma	Molecular
Rhineland Military	Tachyon	Molecular
Bundschuh	Tachyon	Molecular
Red Hessians	Laser	Positron
LWB	Tachyon	Graviton

Sonstige

Corporations	Laser	Graviton
Bounty Hunters	Laser	Molecular
Nomads	Laser	–

TIPP 2: Um die Schwächen der Gegner zu nutzen, müssen Sie die Eigenschaften der Waffentypen kennen. Hier sehen Sie, wie gut welche Wumme die Schilde knackt:

Waffen gegen Schilde

Waffe	Positron	Graviton	Molecular
Laser	■	■	■
Pulse	■	■	■
Photon	■	■	■
Particle	■	■	■
Plasma	■	■	■
Neutron	■	■	■
Tachyon	■	■	■

Was bedeuten die Werte der Waffen?

TIPP 3: Schaden: Alle Waffentypen richten an der Panzerung etwa doppelt so viel Schaden an wie am Schild. Ausnahme sind Pulse-Kanonen, die Schilde im Nu wegfressen, aber den Rumpf kaum ankratzen. Deshalb sind diese Waffen eher überflüssig.

Reichweite: Geht von 500 bis 800 Meter, Standard sind 600. Nur wichtig, wenn Sie auf Kollisionskurs den ersten Schlag haben wollen. Da die meisten Schlachten im Nahkampf entschieden werden, ist die Reichweite selten ausschlaggebend.

Geschwindigkeit: Geht von 500 bis 700 m/s, Standard sind 600. Die Geschwindigkeit der Projektile entscheidet, wie viele Schüsse auch tatsächlich das Ziel treffen, wenn Sie einen Gegner im Fadenkreuz haben. Schnelle Waffen taugen für Piloten, die noch nicht so zielsicher sind.

Frequenz: Geht von 2.00 bis 8.33 Schuss pro Sekunde. Sehr wichtig, um die tat-

sächliche Stärke einer Waffe zu beurteilen: Laser richten zwar wenig Schaden an, feuern dafür aber viermal so schnell wie eine Plasma-Kanone. Dadurch erhöht sich gleichzeitig die Trefferwahrscheinlichkeit.

Energieverbrauch: Geht von 5 bis 300 für Artefakt-Waffen. Achten Sie auf die empfohlene Waffenklasse für Ihr Raumschiff: Wenn Sie stärkere Wummen anschrauben, ist die Batterie im Nu leer gesaugt. Im Kampf ist das trotzdem kein Problem, wenn Sie gezielte Schüsse setzen, statt auf gut Glück ins Blaue zu ballern.

Welchen Schild brauche ich?

TIPP 4: Wie bei den Waffen sollten Sie Schilde nach der Ausstattung der Gegner wählen. Graviton-Schilde sind allerdings immer eine gute Standard-Ausstattung, weil sie deutlich mehr Treffer aushalten als die Positron- und Molecular-Varianten. Achten Sie auf jeden Fall darauf, möglichst immer das stärkste erhältliche Modell für Ihren Raumschiffotyp zu kaufen.

Was ist mit anderen Waffen?

TIPP 5: Neben Feuerwaffen kennt Freelancer noch eine Palette zusätzlicher Ausrüstung. Nicht jedes Bauteil ist jedoch sinnvoll.

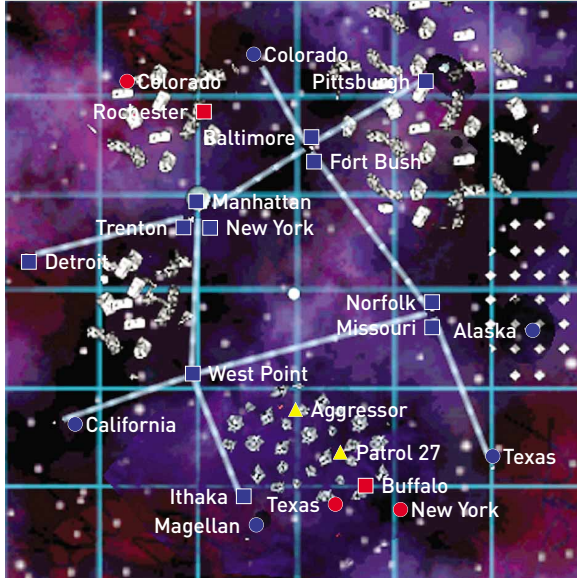
Raketen: Gibt's in zwei Ausführungen: stark und träge oder schwach und wendig. Die langsame Variante eignet sich gut für direkte Anflüge; mit den flinken Flitzern verpassen Sie lästigen Gegnern den Gnadenstoß (siehe Tipp 7). Für Einsteiger sind Raketen ein Muss, Veteranen schrauben auf die entsprechende Halterung lieber eine zusätzliche Kanone.

Disruptor-Rakete: Diese Waffe existiert nur, damit die Gegner damit auf Sie schießen können. Für Normalsterbliche ist der Cruise Disruptor vollkommen unnütz; Banditen-Aspiranten können mit seiner Hilfe Transportschiffe ausbremsen.

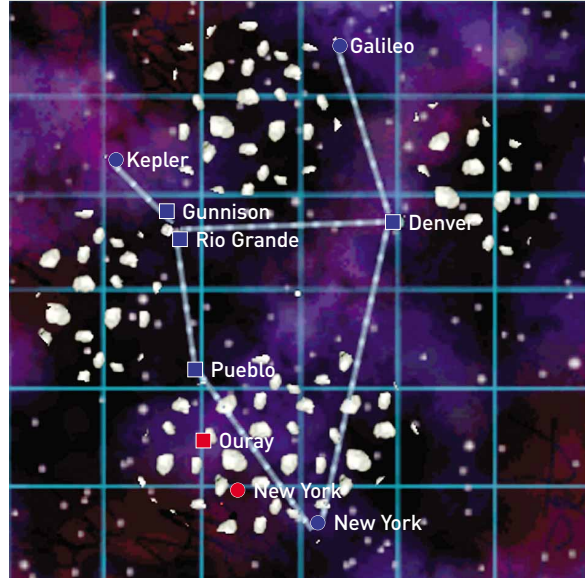
Torpedos: Ideal gegen Großkampfschiffe – aber die treffen Sie nur in der Kampagne. Als Freelancer brauchen Sie keine Torpedos, weil feindliche Jäger den langsamen Bomben locker davonfliegen.

Minen: Nicht übel, um Verfolger abzuschütteln. Dass Ihnen Gegner am Heck

New York



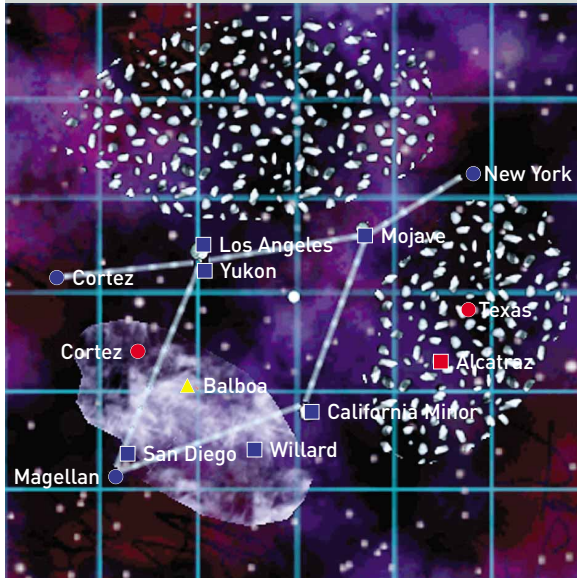
Colorado



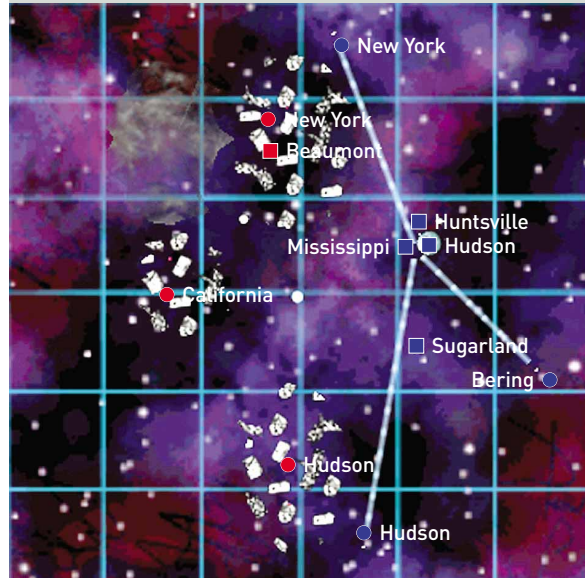
Legende

■	Basen
■	Rebellenbasen
●	Sprungtore
●	Sprunglöcher
▲	Schiffswracks

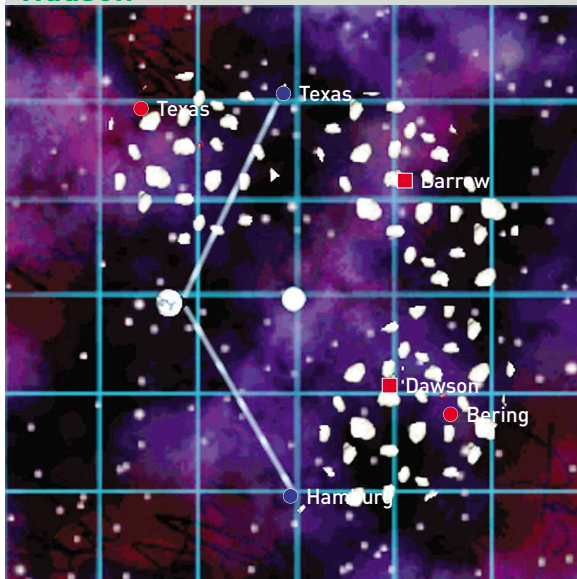
California



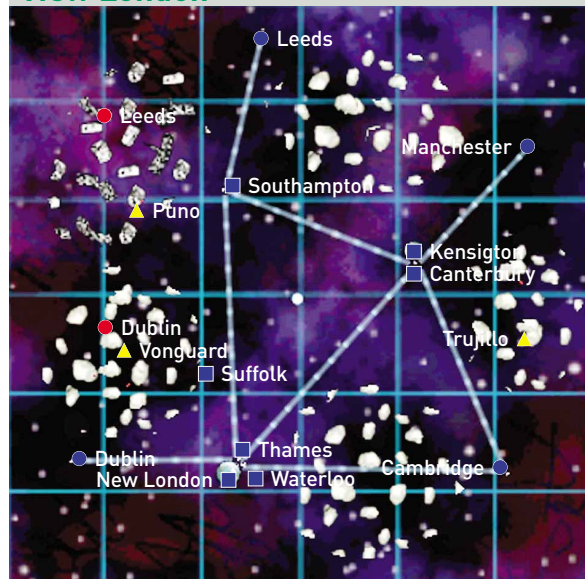
Texas



Hudson



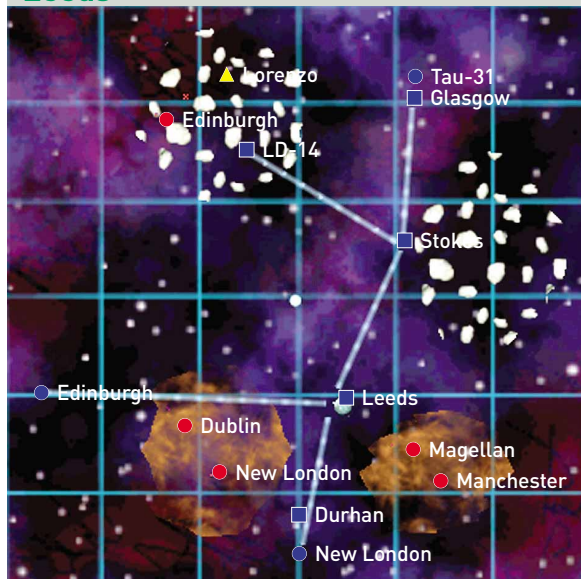
New London



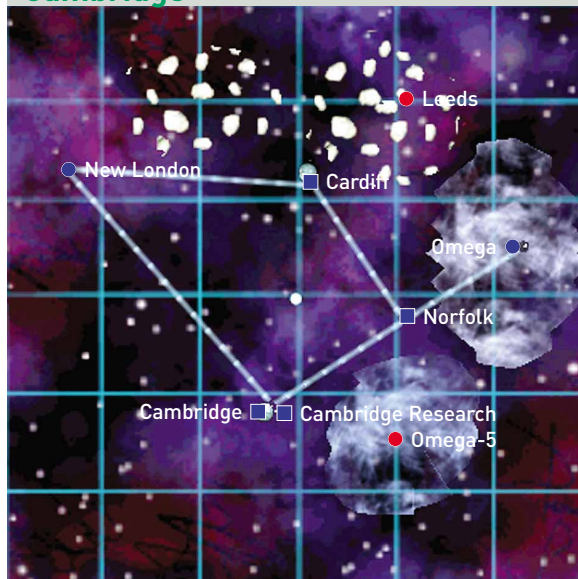
Legende

- Basen
- Rebellenbasen
- Sprungtore
- Sprunglöcher
- ▲ Schiffswracks

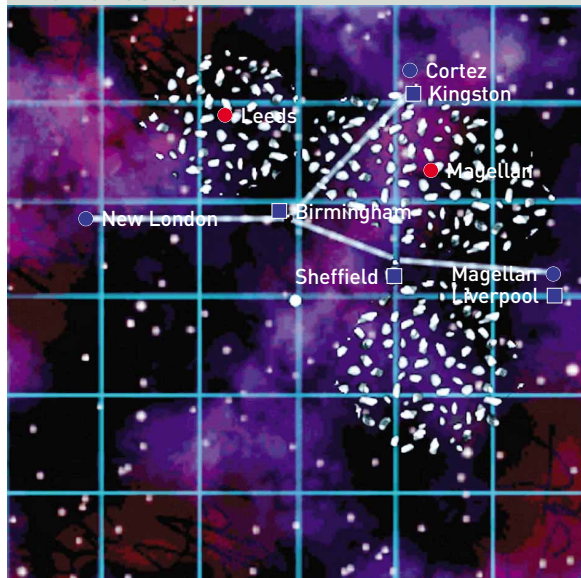
Leeds



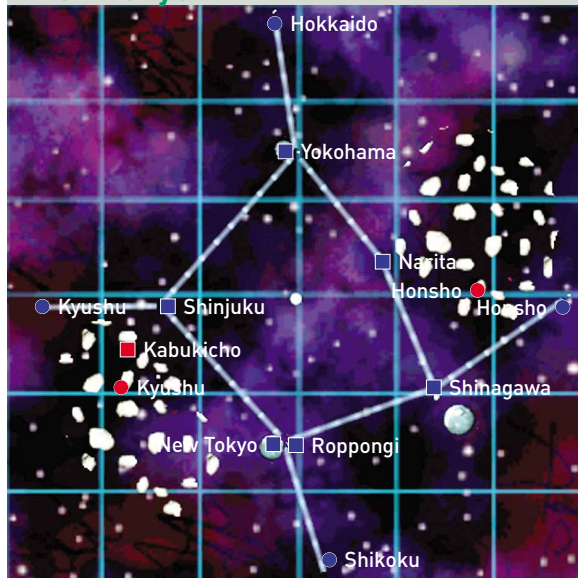
Cambridge



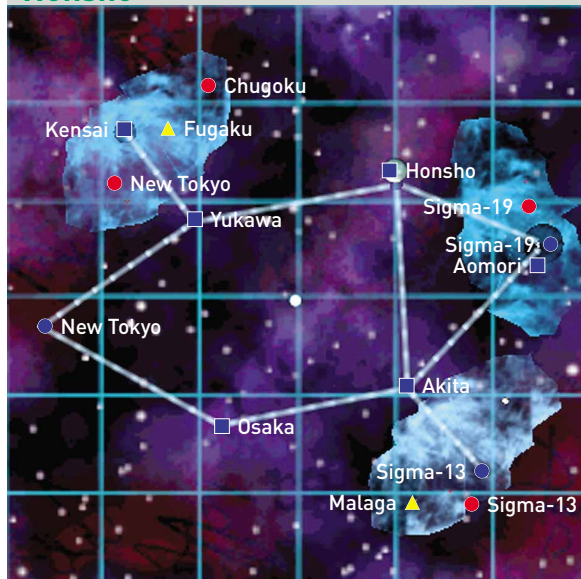
Manchester



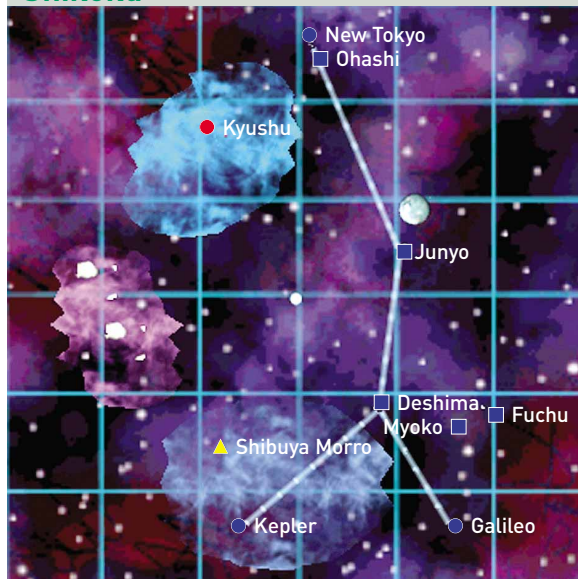
New Tokyo



Honsho



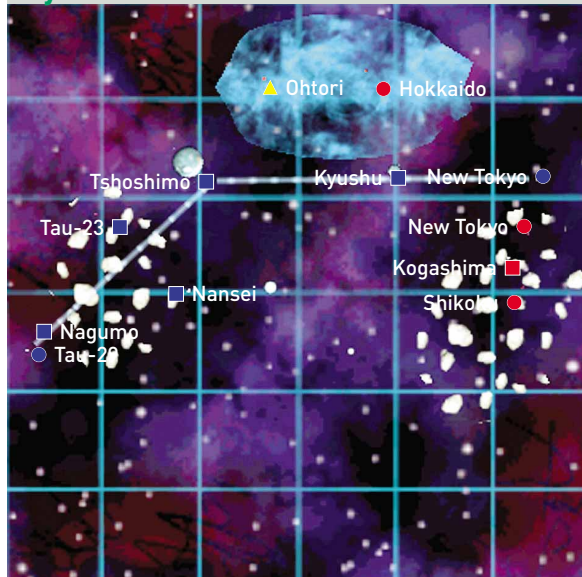
Shikoku



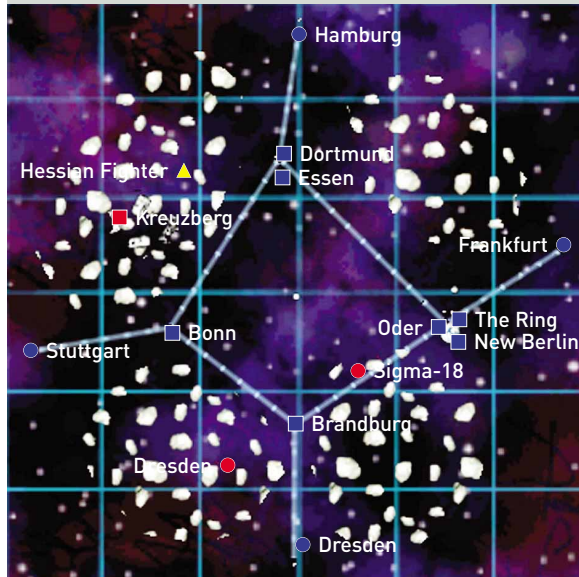
Legende

- Basen
- Rebellenbasen
- Sprungtore
- Sprunglöcher
- ▲ Schiffswracks

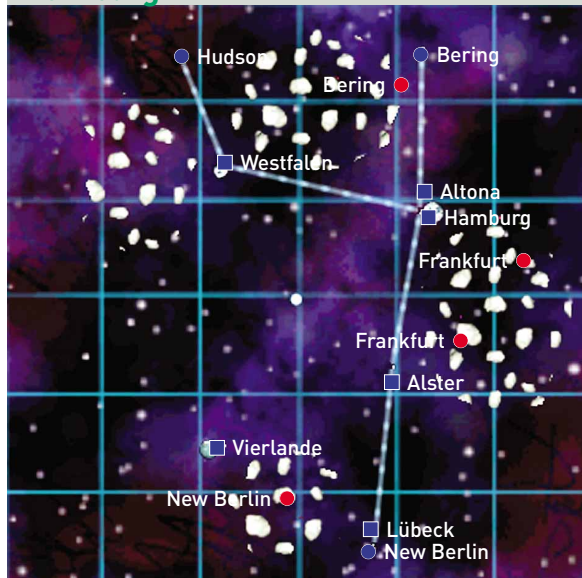
Kyushu



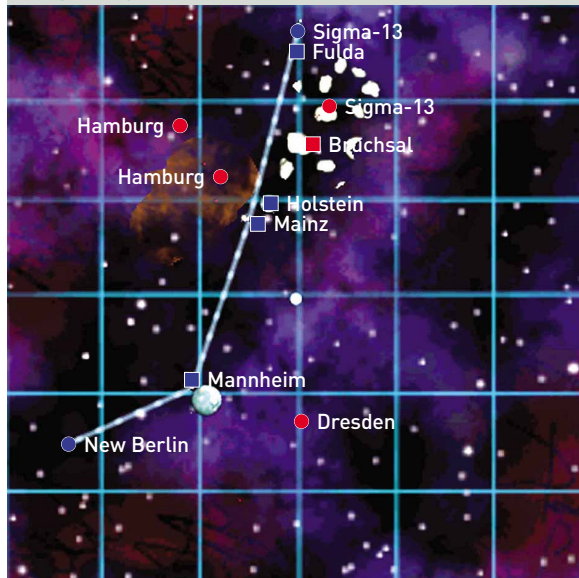
New Berlin



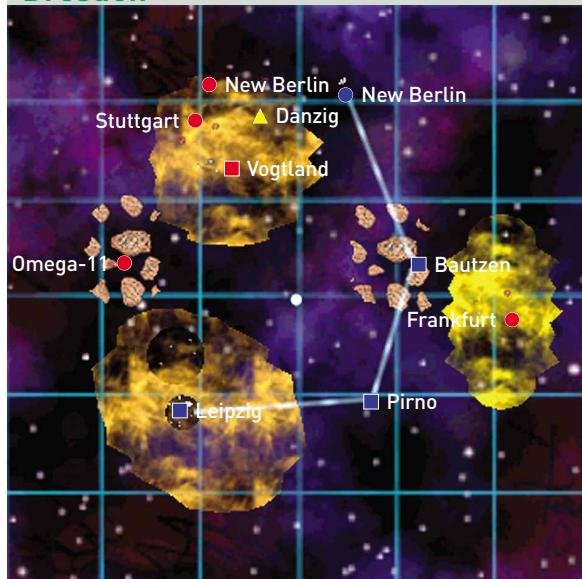
Hamburg



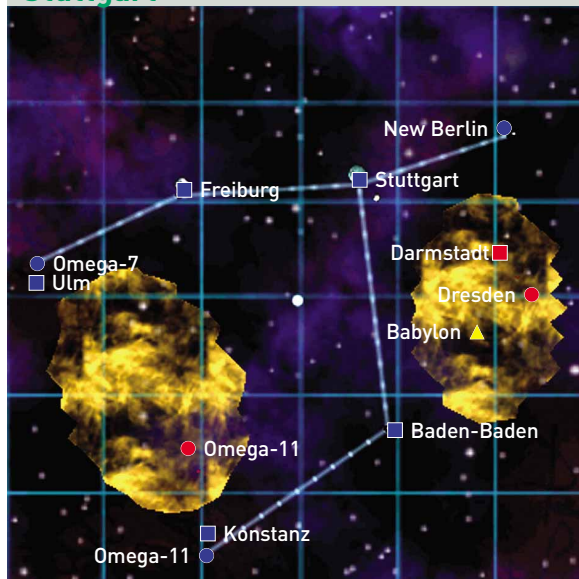
Frankfurt



Dresden



Stuttgart



hängen, erkennen Sie an vorbeiziehenden Feuersalven – legen Sie dann schleunigst ein paar Minen aus. Die richten zwar wenig Schaden an, zwingen Ihre Peiniger aber zu Ausweichmanövern.

Gibt's wichtige Kampftaktiken?

TIPP 6: Ausweichen! Klingt banal, aber die Gegner berechnen Ihre Flugbahn und malträtieren Sie gnadenlos mit Dauerfeuer, wenn Sie Ihren Kurs beibehalten. Sobald Schüsse auf Ihren Schild prasseln, fliegen Sie eine Kurve – und zwar in die Richtung, aus der das Feuer kam. Wenn Sie Ihren Feind sehen, können Sie ihm auch ausweichen. Gegner im Nacken sind dagegen extrem gefährlich.

TIPP 7: In den Rücken setzen. Fliegen Sie direkt auf Ihren Gegner zu. Sobald der das Feuer eröffnet, weichen Sie in kurzem Bogen aus. Während er vorbeizieht, schießen Sie aus allen Rohren und heften sich an sein Heck. Wenn Sie dann noch Raketen drauflegen, sind die meisten Schiffe Sperrmüll.

TIPP 8: Raketen einsetzen. Die wichtigste Regel: Feuern Sie Raketen nur auf Schiffe, die Ihnen entgegenkommen; nie auf Jäger, die vor Ihnen wegfliegen. Ausnahme: Wenn der Abstand sehr gering ist, trifft die Rakete, bevor der Feind ausweichen kann. Schießen Sie nicht auf Gegner außerhalb Ihres Sichtbereichs, sonst muss das Geschoss zu weite Kurven fliegen.

TIPP 9: Nachbrenner benutzen. Zusätzliche Geschwindigkeit ist entscheidend, wenn Sie Gegner verfolgen oder Beschuss ausweichen. Kurze Fluchten mit dem Nachbrenner verschaffen Ihren Schilden außerdem eine Regenerationspause.

TIPP 10: Waffenkonfiguration anpassen. Im rechten Statusfenster können Sie Bordwaffen zu- und abschalten. Wenn Sie einer riesigen Übermacht gegenüberstehen, dann aktivieren Sie hier Ihre Raketenwerfer. So werden die Geschosse automatisch zusammen mit den Waffen abge-

feuert – das ist extrem verschwenderisch, kann aber im Ernstfall Ihr Leben retten.

TIPP 11: Traktorstrahl einsetzen. Gewöhnen Sie sich daran, schon während des Kampfes nach jeder Explosion eines Gegnerschiffs den Traktorstrahl zu aktivieren (B). Das verhindert nicht nur, dass wertvolle Beute von Streifschüssen zerstört wird; vor allem angeln Sie sich so Nanobots und Schildbatterien, die Sie im Notfall sofort einsetzen können.

Welche Gefahren lauern im All?

TIPP 12: Vorsicht beim Erforschen von Wolken und Asteroidenfeldern – in den meisten verbergen sich folgende Gefahren:



Asteroiden und Müll: Stationäre Hindernisse, denen Sie leicht ausweichen können. Ein Zusammenprall zehrt etwas an der Schildenergie, ist aber eher ungefährlich. Größere Brocken können Sie in Kämpfen als Deckung gegen Beschuss nutzen.



Nebel: In manchen Wolken fallen die Langstreckensensoren Ihres Raumschiffs aus – die Zielanzeige im linken Fenster zeigt dann nur Objekte in sehr nahem Umkreis. Die Sicht ist stark eingeschränkt. Benutzen Sie zur Navigation die Sektoren-Karte.



Strahlung: Erkennbar an grünen Punkten im All und am aufblinkenden Atomzeichen auf dem Bildschirm. Strahlung nagt an Ihrer Panzerung – in manchen Gebieten mit alarmierender Geschwindigkeit. Mit ausreichendem Nanobot-Vorrat sind verseuchte Gebiete aber kein großes Problem.



Gasaschen: Wenn grüne oder orange Wölkchen über den Schirm schweben, ist extreme Vorsicht angebracht. Sobald Sie einer Gasasche zu nahe kommen, explodiert sie – nach drei, vier Treffern ist der Schild im Eimer. Vermeiden Sie Kämpfe in Gasfeldern nach Möglichkeit, und fliegen Sie auf kei-

nen Fall mit dem Autopiloten – den Wolken müssen Sie von Hand ausweichen.



Minen: Noch eine Stufe gefährlicher als Gasaschen. Auch Minen explodieren bei Kontakt, richten aber mehr Schaden an. Minenfelder sollten Sie nur von Hand, bei Normalgeschwindigkeit und mit vielen Schildbatterien im Gepäck durchfliegen. Kämpfe enden hier in den meisten Fällen im Grab.

Ich habe die Kampagne durch. Was nun?

TIPP 13: Kaufen Sie bessere Schiffe. Erste Anlaufstation sind Rhineland-Basen. Dann wird's teuer: Für 350.000 Dollar ist auf der Freistadt Base (IMG, Omega-7) ab Level 26 der Hammerhead V.H.F. zu haben. Cadiz (Corsair-Basis, Omega-5) verkauft den Centurion H.F. für 442.000 Dollar an Spieler mit Level 29. Auf Crete (Corsair-Basis, Omicron Gamma) gibt's den ultimativen Titan V.H.F. ab Level 32 für 776.000 Dollar.

TIPP 14: Plündern Sie die Schiffsfriedhöfe in den Systemen Omega-5 und Omicron Gamma. Die Überreste großer Schlachten liegen zwischen Minen und in verstrahlten Gebieten, starke Kampftruppen der Red Hessians und Corsairs ziehen ihre Runden.

TIPP 15: Finden Sie den Planet der Affen. Kein Witz: In einem namenlosen (und auf der Karte nicht markierten) System können Sie eine Basis der Affen und einen Stützpunkt der Roboter finden. Starten Sie Ihre Suche nach dem Primaten-Planeten in den Omicron-Systemen im Südosten.

TIPP 16: Treiben Sie die Artefakt-Waffen auf. Klasse-10-Kanonen gibt es nirgendwo zu kaufen; die Überreste alter Zivilisationen finden Sie in Schiffswracks am Rand der Galaxie. Fündig werden Sie unter anderem in Omicron Gamma, Omicron Theta, Sigma-13 und Sigma-17. Um die Superwaffen einsetzen zu können, brauchen Sie allerdings den Titan-Jäger. Genauer Informationen dazu erfahren Sie in unseren Profi-Tipps im nächsten Heft.



Tipp 7: Die beste Position ist im Rücken des Gegners. Vorsicht vor Minen!



Tipp 11: Per Traktorstrahl sammeln Sie direkt im Kampf Beute ein.

Komplettlösung

Mission 1, Teil 1

Kämpfe	Zwei
Gegner	Order Liberty Rogues
Empfohlene Ausrüstung	Laserwaffen Graviton-Schild
Belohnung	2.000 \$ Aufstieg in Level 1

Planet Manhattan

Gegner	5 Order-Jäger
--------	---------------

TIPP 1: So fangen schlechte Tage an: Kaum ins All gestartet, wird Edison Trent Zeuge eines Mordanschlags. Beteiligen Sie sich an der Jagd auf die fünf Angreifer. Danach reisen Sie weiter nach Fort Bush.

Fort Bush

Gegner	6 Liberty Rogues 6 Liberty Rogues
--------	--------------------------------------

TIPP 2: Treten Sie der Formation des Konvois Brandt bei, der automatisch der Trade Line nach Pittsburg folgt. Unterwegs greift ein Geschwader von sechs Rogues an; bleiben Sie zum Kampf in der Nähe der Frachter, die Ihnen Feuerschutz geben. Sobald eine weitere Sechsergruppe Feinde auftaucht, schließen Sie sich dem flüchtenden Konvoi an. Die Mission endet mit der Landung auf Pittsburgh.

Mission 1, Teil 2

Kämpfe	Drei
Gegner	Liberty Rogues
Empfohlene Ausrüstung	Laserwaffen Graviton-Schild
Belohnung	2.000 \$ Aufstieg in Level 2

Pittsburgh

TIPP 3: Vom Lohn für die erste Mission bekommt Ihr Schiff bessere Waffen. Dann gehen Sie mit King auf die Suche nach einer feindlichen Rogue-Station. Treten Sie dazu der Formation Epsilon-1 bei.

Gefängnissschiff XT-19

Gegner	4 Liberty Rogues 4 Liberty Rogues
--------	--------------------------------------

TIPP 4: Unterwegs empfängt Ihre Staffel einen Notruf des Gefängnissschiffs XT-19, das vier Rogue-Jägern umschwirren. Später stoßen vier weitere Gegner dazu; auch sie werden in handliche Stückchen gesprengt.

Beta 4

Gegner	5 Liberty Rogues
--------	------------------

TIPP 5: Ein weiterer Notruf: Diesmal hat Beta 4 Ärger mit den Rogues. Eilen Sie zu

Hilfe; fünf Banditen sind zu erledigen. Beta 4 kennt den Weg zur Rogue-Basis.

Rogue Base

Gegner	3 Liberty Rogues 4 Liberty Rogues 2 Geschützstationen
--------	---

TIPP 6: Eine Vorhut-Staffel von drei Rogues macht kehrt, sobald Sie das Feuer eröffnen. Folgen Sie den Fliegern zur Basis. Dort schalten Sie zuerst die Jäger aus, dann die Geschützstationen. Warten Sie, bis die Torpedobomber die Rogue-Basis zerstören. Zurück auf Pittsburgh ist die Mission erfüllt. Um den nächsten Kampagnen-Auftrag zu erhalten, muss Trent als Freelancer Geld sammeln. Am lukrativsten sind Söldner-Jobs, Handel lohnt sich innerhalb eines Systems kaum.

Mission 2

Kämpfe	Fünf
Gegner	Liberty Rogues
Empfohlene Ausrüstung	Partikel- oder Plasmawaffen Graviton-Schild Javelin-Raketen
Belohnung	4.500 \$ Aufstieg in Level 4 Zugangscode für Sprungtor

Planet Manhattan

TIPP 7: Trent und King sollen den Artefakt-Schmuggler Shawn Ashcroft zur Strecke bringen. Über Fort Bush erreicht das Team das Sprungtor nach Colorado – der erste Abstecher in ein neues System.

Colorado

Gegner	1 Frachter
--------	------------

TIPP 8: Zunächst drosseln Sie am angezeigten Wegpunkt die Triebwerke und warten auf die Ankunft des Konvois. Nach einen Laderaum-Scan (☐) beschießen Sie das Schiff, bis der Pilot die Fahnen streicht – allerdings ist es der Falsche.

Pueblo-Station

Gegner	6 Rogue Light Fighters
--------	------------------------

TIPP 9: Die Station Pueblo wird von Rogues angegriffen. Wo Sie schon mal da sind, können Sie auch gleich aufräumen. Massiver Raketenbeschuss lichtet anfangs die Reihen, danach knöpfen Sie sich die übrigen Schurken vor. Juni setzt einen Wegpunkt zu Ashcrofts Staffel.

Shawn Ashcroft

Gegner	4 Rogues Light Fighters 4 Liberty Light Fighters 1 Rogue Heavy Fighter
--------	--

TIPP 10: Ashcroft wird von Rogue-Jägern eskortiert; während Sie die Bande dezi-

mieren, flieht der Schmuggler. Setzen Sie in Cruise-Geschwindigkeit hinterher. Am zweiten Wegpunkt stoßen vier weitere Rogues dazu. Es genügt, Ashcrofts Schiff in Stücke zu schießen und ihn per Traktorstrahl (☐) aufzusammeln.

Fort Bush

Gegner	4 Rogue Light Fighters
--------	------------------------

TIPP 11: Der Rückweg führt über das Sprungtor nach Fort Bush. Hier helfen Sie dabei, einen Angriff von vier Liberty Rogues abzuwehren – dank Polizei-Unterstützung kein Problem. Dann geht's weiter zum Kampfschiff Missouri, wo Sie Ashcroft abliefern. In dieser Gegend sollten Sie so lange Aufträge erfüllen oder Handel treiben, bis Sie sich einen Defender (Heavy Fighter) leisten können.

Mission 3

Kämpfe	Drei
Gegner	Outcasts Rhineland Military
Empfohlene Ausrüstung	Laserwaffen Positronen-Schild Javelin-Raketen Countermeasure Flares
Belohnung	3.000 \$ Aufstieg in Level 6

California Minor

TIPP 12: Juni bittet Trent, an der Eskorte für einen Frachter zur Station Willard teilzunehmen. Bereiten Sie sich auf zwei große Schlachten vor – Pflichtausstattung sind ein Defender-Schiff, voller Schildbatterie-Vorrat und ein Raketenabwehrsystem. Auf California Minor können Sie auf Positronen-Schilde umrüsten. Die Mission beginnt in San Diego; dort zeigt ein Wegpunkt die Route zum Frachterverband. Treten Sie in die Formation ein.

Barrera-Passage

Gegner	8 Outcasts
--------	------------

TIPP 13: Der Konvoi schafft es bis zur dritten Navigationsboje. Gehen Sie die lospressenden Outcast-Schiffe mit Raketen an, und fliegen Sie viele Ausweichmanöver, bis die ersten Feinde verglüht sind. Dann kommen die verbliebenen Feind-Jäger ran. Der Rest der Strecke bis zur Forschungsstation Willard bleibt vorfallsfrei.

California Minor

Gegner	3 Rhineland Military
--------	----------------------

TIPP 14: Auf dem Rückweg von der Forschungsstation greifen drei Rhineland-Schiffe an. Gemeinsam mit Juni sollten Sie die Jungs spielend klein kriegen. Danach füllen Sie auf California Minor Vor-

räte auf. Nach dem Start gliedern Sie sich beim Wegpunkt in die Formation von Captain Walkers Kreuzer-Flotte ein.

Forschungsstation Willard

Gegner	9 Rhineland Military 3 Rhineland-Bomber 3 Gunboats
--------	--

TIPP 15: Die Forschungsstation sendet einen Notruf – dort tobt eine gewaltige Schlacht. Entgegen der Anweisungen spielt es keine Rolle, ob Sie zuerst die Gunboats oder die Bomber angehen; konzentrieren Sie sich stattdessen auf das Schiff, das gerade das beste Ziel abgibt. Gunboats zerstören Sie vergleichsweise einfach, indem Sie sich feuernd an deren Triebwerke heften – achten Sie nur darauf, dass Ihnen im Gegenzug kein Gegner im Nacken sitzt. Nach dem Kampf ist die Mission erfüllt.

Mission 4

Kämpfe	Vier
Gegner	Liberty Navy Bounty Hunters
Empfohlene Ausrüstung	Neutronen-, Plasma-Waffen Graviton-Schild Javelin-Raketen
Belohnung	Aufstieg in Level 8

Manhattan

Gegner	5 Liberty Navy 2 Kreuzer Schlachtschiff Unity
--------	---

TIPP 16: Trent und Juni müssen aus Liberty entkommen. Kampfschiffe blockieren alle Trade Lines, Navy-Jäger greifen an. Halten Sie Abstand zu den Großraumern, und zerbröseln Sie die kleinen Flieger, bis Walker eingreift und die Unity zerstört. Dann geht's per Nachbrenner zur Trade Line nach West Point. Im Kampf sollten Sie keine Schildbatterien verbrauchen, denn die brauchen Sie, wenn Sie ungeschützt an die Trade Linie andocken.

West Point

Gegner	Liberty Navy
--------	--------------

TIPP 17: West Point ist ein Wespennest – also nichts wie weg zur Trade Line nach Ithaka. Benutzen Sie den Cruise-Modus oder Nachbrenner. Beim Einklinken in die Trade Line wird Ihr Schiff trotzdem gewaltigen Schaden nehmen. Setzen Sie Schildbatterien und Nanobots ein. Nach der Trade Line landen Sie auf Benford Station.

Benford Station

Gegner	6 Liberty Navy 5 Liberty Navy 2 Kreuzer
--------	---

TIPP 18: Navy-Jäger greifen die Station an. Schalten Sie die ersten sechs Schiffe aus, dann kommt Nachschub für die Feinde. Zwei Kreuzer zerstören Benford Station – Ihnen bleibt nur die Flucht. Schalten Sie nach der Zwischensequenz sofort den Cruise-Modus ein, dann entweichen Sie problemlos zum Sprungtor nach Magellan.

Magellan

Gegner	7 Bounty Hunter
--------	-----------------

TIPP 19: Unterwegs zu Freepoint 4 begegnet Ihnen ein Geschwader Kopfgeldjäger. Weichen Sie aus, und sparen Sie Schildenergie, bis eine Gruppe Lane Hacker in den Kampf eingreift. Gemeinsam erledigen Sie die Gegner. Nach einer Zwischenlandung auf der Mactan-Basis geht's weiter nach Leeds. Hier ist als Erstes ein neues Schiff fällig, sonst machen unentwegt Kopfgeldjäger Jagd auf Trent.

Mission 5

Kämpfe	Vier
Gegner	Rhineland Military
Empfohlene Ausrüstung	Neutronen- und Tachyonen-Waffen Positronen-Schild
Belohnung	Aufstieg in Level 10

Cambridge

Gegner	4 Rhineland Military
--------	----------------------

TIPP 20: Dr. Sinclair soll auf dem entlegenen Planeten Sprague sein. Der Hinweg über Norfolk, Omega 3 und Freeport 1 ist ereignislos. Kurz vor dem Planeten enttarnt sich ein Geschwader Rhineland-Jäger; machen Sie die Jungs schnell kalt.

Planet Sprague

Gegner	Rhineland Military
--------	--------------------

TIPP 21: Auf dem Planeten packen Sie Sinclair ein und starten durch. Weil zu viele Gegner rumschwirren, wärmen Sie die Cruise-Triebwerke an und schnurren zur Station Baxter in der Graham-Eiswolke.

Baxter Research Station

Gegner	6 Rhineland Military 1 Gunboat
--------	-----------------------------------

TIPP 22: Nach einer Verschnaufpause wiederholt sich das Spielchen: Jäger greifen an. Diesmal setzen Sie sich allerdings zur Wehr. Benutzen Sie anfangs Raketen; das Gunboat kann bis zum Schluss warten. Weiter geht's nach Cambridge, wo zwei Deserteure zu Ihnen stoßen.

Leeds-Sprungloch

Gegner	5 Rhineland Military Schlachtschiff Wotan
--------	--

TIPP 23: Das Sprungloch ist vom Schlachtschiff Wotan verbarrikadiert. Nachdem Ihre neuen Verbündeten das Problem beseitigt haben, knipsen Sie die verbliebenen Jäger aus. Danach ist der Weg nach Leeds sicher.

Mission 6

Kämpfe	Zwei
Gegner	Rhineland Military
Empfohlene Ausrüstung	Neutronen- und Tachyonen-Waffen Positronen-Schild
Belohnung	Aufstieg in Level 11



Tipp 15: Heften Sie sich ans Heck von Gunboats, um sie leicht zu besiegen.



Tipp 23: Dank der Deserteure fliegt das Schlachtschiff Wotan in die Luft.

Battleship Hood

TIPP 24: Juni schickt Sie auf die Suche nach Professor Quintaine. Erste Anlaufstation ist der Pilot Dexter Hovis in der Bar des Schlachtschiffs Hood im Dublin-System. Er fordert Sie zu einem Wettrennen heraus. Aktivieren Sie am Start sofort den Cruise-Antrieb. Nun müssen Sie nur dem Verlauf der Tore folgen, ohne sich am Ende des Kurses um die feuernenden Geschütztürme zu scheren.

Station Glorious

Gegner	4 Rhineland Military
	1 Gunboat

TIPP 25: Die Station hat bereits Besuch von einer Kampfgruppe aus Rhineland. Verscheuchen Sie die ungebetenen Gäste. Nach einer Zwischenlandung eskortieren Sie Quintaine zum Sprungloch nach Leeds.

Leeds-Sprungloch

Gegner	3 Rhineland Military
	3 Rhineland Military
	1 Gunboat

TIPP 26: Am Sprungloch wird Ihr Konvoi erwartet. Während Sie die ersten drei Gegnerschiffe abbrennen, erscheinen drei weitere Jäger auf der Bildfläche. Arbeiten Sie erst die kleinen Raumer ab, danach kommt das Gunboat an die Reihe.

Mission 7

Kämpfe	Fünf
Gegner	Rhineland Military
Empfohlene Ausrüstung	Neutronen- und Tachyonen-Waffen Positronen-Schild
Belohnung	Aufstieg in Level 13

Leeds

Gegner	2 Rhineland Military
--------	----------------------

TIPP 27: Trent, Juni, Sinclair und Quintaine müssen fliehen; sie versuchen, den Kon-

taktmann Kress in den Grenzwelten zu erreichen. Nach dem Start enttarnen zwei Rhineland-Schiffe. Nachdem Sie eines zerstört haben, flieht der zweite Pilot. Das Team folgt der Trade Lane nach Stokes.

Stokes

Gegner	4 Rhineland Military
--------	----------------------

TIPP 28: Eine weitere Abfanggruppe stellt Ihnen den Weg. Von den vier Kampfschiffen zerbröseln Sie zwei, dann geben die anderen Fersengeld. Die Trade Lane führt weiter zum Sprungtor nach Tau-31.

Tau-31-Sprungtor

Gegner	6 Rhineland Military
	1 Kreuzer

TIPP 29: Tobias erscheint mit seinem Kampfgeschwader zur Schlacht um das Sprungtor. Nehmen Sie die Jäger aufs Korn, Ihre Partner kümmern sich um den Kreuzer. Dann reisen Sie durch das Tor nach Tau-31, weiter zum Holman Outpost und von dort zum Sprungtor nach Tau-29.

Tau-29-Sprungtor

Gegner	Rhineland Military
	2 Gunboats
	Schlachtschiff Goethe

TIPP 30: Hinterhalt! Die Übermacht ist erdrückend, deswegen wendet sich das Team zur Flucht. Folgen Sie den Wegpunkten, und klinken Sie sich in die Trade Lane ein. Zwei Gunboats unterbrechen die Verbindung; knipsen Sie die Biester aus. Durch das nächste Sprungloch erreichen Sie Tau-29. Auf der Station Shinkaku stocken Sie Ihre Ausrüstung auf.

Samura-Eisfeld

Gegner	Rhineland Military
	1 Gunboat
	3 Kreuzer
	Schlachtschiff Schiller

TIPP 31: Am Wegpunkt bremst der Flottenverband um das Schlachtschiff Schiller Ihr

Team aus. Kress erscheint und attackiert die Kampfschiffe; Sie kümmern sich derweil um die Jäger und das Gunboat. Nach dem Kampf fliegen Sie das Sprungloch nach Tau-23 an; unterwegs weichen Sie von Hand den explosiven Gastaschen im Eisfeld aus. In Tau-23 steht eine Zwischenlandung auf der Cali-Basis an, dann folgen Sie gefahrlos den weiteren Wegpunkten zum Planeten Kyushu.

Mission 8

Kämpfe	Zwei
Gegner	Koshani Navy
Empfohlene Ausrüstung	Partikel- und Plasma-Waffen Positronen-Schild Catapult-Raketen
Belohnung	Aufstieg in Level 15

Shinagawa

TIPP 32: Gemeinsam mit dem Blood-Dragon-Führer Ozu soll Trent einen Frachter überfallen, um an das Artefakt »Proteus Tome« zu gelangen. Der Weg führt über das Honchu-Sprungtor zur Yukawa-Raumwerft, wo der Frachter beladen wird.

Yukawa-Raumwerft

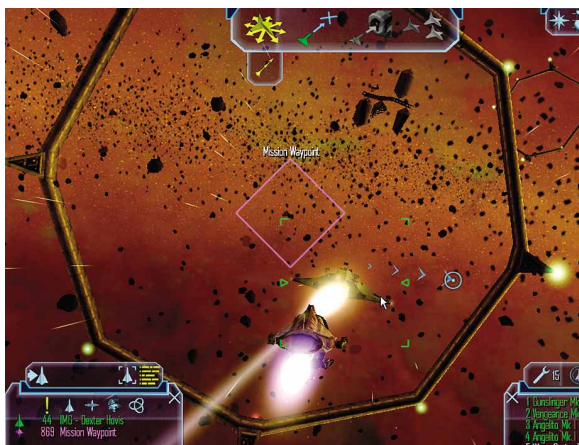
Gegner	Koshani Navy
	2 Geschützstationen

TIPP 33: Ihr erstes Ziel sind die beiden Geschützstationen an den Zugängen zur Werft. Beseitigen Sie die Anlagen schnell mit Raketen und konzentriertem Feuer, sonst ist die Mission gescheitert. Danach können Sie die verbliebenen Jäger aus den Sternen wischen. Der gekaperte Frachter fliegt in die Hiyo-Wolke, Sie in Formation mit.

Hiyo-Wolke

Gegner	4 Koshani Navy
--------	----------------

TIPP 34: Auf dem Weg zum Sprungloch stöbern vier Jäger Ihren Konvoi auf. Die kleine Schar sollte kein großes Problem sein. Das Sprungloch führt ins Chukogo-



Tipp 24: Beim Raumrennen zählt nicht Tempo, sondern Wendigkeit.



Tipp 33: Schalten Sie die beiden Geschützstationen an der Werft aus.

System, dort endet die Mission auf der Blood-Dragon-Station Kyoto.

Mission 9

Kämpfe	Drei
Gegner	Koshani Navy
Empfohlene Ausrüstung	Partikel- und Plasma-Waffen Positronen-Schild Starkiller-Torpedos
Belohnung	Aufstieg in Level 17

Kyoto

TIPP 35: Ozu will den Proteus Tome direkt aus der Basis von Shogun Tekagi stehlen. Fliegen Sie durch das Sprungloch nach Tohoku, wo drei Eskort-Flieger zum Team stoßen. Gemeinsam geht's zur Basis Ryu-ku und weiter in Richtung Tekagis Arche.

Tekagis Arche: Anflug

Gegner	7 Koshani Navy
--------	----------------

TIPP 36: Auf dem Weg zur Arche lauert ein Verband feindlicher Raumschiffe. Kämpfen Sie ausweichend, um Schildbatterien zu sparen – die brauchen Sie am Zielort. Dort zerstören Sie die vier Schildgeneratoren an der Spitze der Station. Bleiben Sie beim Anflug auf die Generatoren immer in Bewegung; drosseln Sie die Geschwindigkeit nur, wenn Ihnen kein Gegner im Nacken hängt. Mit Torpedos sind die Maschinen schnell geknackt, auch Raketen helfen. Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, sonst ist die Mission gescheitert. Docken Sie an, sobald der Schild gefallen ist.

Tekagis Arche: Flucht

Gegner	2 Gunboats 4 Koshani Navy
--------	------------------------------

TIPP 37: Mit Hakkeras Hilfe entkommt Trent von der Arche – jetzt ist Flucht angesagt. Schalten Sie sofort in den Cruise-Modus, und halten Sie auf das Sprungloch nach Chogoku zu. Dort wartet ein Abfangkommando. Zerstören Sie zuerst die Jäger, dann die beiden Gunboats. Durch das Sprungloch geht's zurück nach Kyoto.

Mission 10

Kämpfe	Vier
Gegner	Rhineland Military
Empfohlene Ausrüstung	Neutronen- und Tachyonen-Waffen Positronen-Schild Starkiller-Torpedos Volle Countermeasure Flares Volle Nanobots

Kyoto

TIPP 38: Hakkeras Kontaktmann in Rhineland ist in Gefahr. Trent soll ins Feindes-

land vorstoßen, von Claussen aufspüren und sicher zurückbringen. Startpunkt ist das Sprungloch nach Sigma-13.

Sigma-13

Gegner	8 Rhineland Military 2 Kreuzer 2 Schlachtschiffe
--------	--

TIPP 39: Auf halbem Weg stolpern Sie in eine gewaltige Flotte des Rhineland-Militärs. Halten Sie sich tunlichst fern von den Kampfschiffen. Wenn die ersten acht Jäger ausgeschaltet sind, weist Hakkeras Ihnen den Weg zum Sprungloch nach New Berlin. Düsen Sie dorthin, bevor die Schlachtschiffe neue Jäger starten. In New Berlin nehmen Sie die Trade Line zum gleichnamigen Planeten und landen dort.

New Berlin

TIPP 40: Ein seltsames Informanten-Duo kennt den Weg zu von Claussens Versteck. Wenn Sie keine Tachyonen-Waffen besitzen, gibt es hier brauchbare Angebote. Kaufen Sie von Ihrem Restgeld Diamanten – die Klunker bringen in der nächsten Mission einen satten Gewinn. Nach dem Start treffen Sie Fisher, der zum Planeten Holstein mitfliegt. Dort sammeln Sie von Claussen ein und reisen weiter zur Bruchsal Base.

Bruchsal Base

Gegner	5 Rhineland Military 5 Rhineland Military
--------	--

TIPP 41: Die Basis wird von Rhineland-Jägern angegriffen. Sobald Sie die erste Fünfer-Staffel erledigt haben, tauchen fünf weitere Gegner auf. Nach dem Kampf steht eine Verschnaufpause auf Bruchsal an. Füllen Sie unbedingt Ihren Vorrat an Countermeasure Flares und Nanobots auf.

Minenfeld

TIPP 42: Begleiten Sie das Angriffsteam zum Minenfeld. Dort folgen Sie den gelben Leuchtpunkten; so vermeiden Sie Kontakt mit den gezackten Sprengkörpern. Die Strahlung im Feld nagt an Ihrer Panzerung – setzen Sie bei Bedarf Nanobots ein.

Experimental Shipyard

Gegner	6 Experimental-Schiffe 2 Gunboats 3 Kreuzer 3 Schlachtschiffe
--------	--

TIPP 43: Ignorieren Sie die Rhineland-Jäger, und konzentrieren Sie Ihre Feuerkraft auf eines der blauen Experimental-Schiffe in den Raumdocks. Die Raumer sind zwar wehrlos, aber bestens gepanzert – Torpedos richten hier den meisten Schaden an. Sobald eines der Schiffe explodiert, bläst von Claussen zum Rückzug. Fliehen Sie mit ge-

zündetem Nachbrenner durch das Minenfeld, danach geht's in Cruise-Geschwindigkeit zum Sprungloch nach New Hamburg.

New Hamburg

Gegner	Rhineland Military Schlachtschiff Odin
--------	---

TIPP 44: Direkt nach dem Sprung enttarnt sich vor Trents Augen ein Rhineland-Schlachtschiff. Vermeiden Sie den Kampf. Kurze Zeit später erscheint der befreundete Riesenraumer Osiris. Dorthin bringen Sie sich per Nachbrenner in Sicherheit.

Mission 11

Kämpfe	Fünf
Gegner	Liberty Navy Nomad Fighters
Empfohlene Ausrüstung	Partikel- und Plasma-Waffen Graviton-Schild Moonstalker-Raketen

Osiris

TIPP 45: Der Ordens-Führer Orillion schickt Trent zur Gefängnisstation Mitchell, um Präsidentin Jacobi zu befreien. Vorher sollten Sie sich auf der Osiris ausrüsten. Den Anubis-Jäger gibt's hier zum Kennenlern-Preis, die meisten Waffen sind für einen Appel und ein Ei zu haben.

New York

Gegner	5 Liberty Navy
--------	----------------

TIPP 46: Hinter dem Sprungloch warten fünf Jäger der Liberty Navy – kein großes Problem. Das Team macht Zwischenstation auf der Rogue-Basis Buffalo. Wenn Sie in New Berlin Diamanten gekauft haben, werden Sie das Geschmeide hier für den doppelten Preis wieder los. Füllen Sie Ihre Schildbatterien auf. Durch ein Einweg-Sprungloch geht's zur Zone 21.

Zone 21

Gegner	6 Liberty Navy 2 Geschützstationen
--------	---------------------------------------

TIPP 47: Der örtliche Radar-Satellit wird von zwei Geschützstationen und sechs Jägern bewacht. Die Feinde sind mit extrem schlagkräftigen Nomad-Waffen ausgerüstet. Bleiben Sie auf Distanz zu den Geschützen, und kämpfen Sie indirekt mit den zielsicheren Moonstalker-Raketen. Zuerst sollten die Jäger dran glauben, dann werden die beiden Stationen und der Satellit geschrottet. Am nächsten Wegpunkt geht's in Formation zum Alaska-Sprungtor.

Alaska-Sprungtor

Gegner	8 Liberty Navy 2 Geschützstationen 4 Liberty Navy
--------	---

TIPP 48: Das Sprungtor ist bestens bewacht. Beschäftigen Sie die gegnerischen Jäger, bis Juni das Tor öffnen kann. Dann springen Sie ins schleunigst ins Alaska-System. Dort erreichen Sie ohne Zwischenfälle die Gefängnisstation Mitchell, landen und befreien die Präsidentin.

Gefängnisstation Mitchell

Gegner	Liberty Navy 2 Schlachtschiffe Nomad Fighters
--------	---

TIPP 49: Böse Überraschung beim Start: Eine Gegnerflotte ist ins System eingefallen. Zu allem Übel mischen auch noch außerirdische Nomad-Flieger mit. Hier ist kein Sieg zu holen – konzentrieren Sie sich aufs Überleben, bis sich Walker opfert. Danach ist der Weg zum Sprungtor frei, das Sie mit Cruise-Geschwindigkeit ansteuern sollten.

New York

Gegner	7 Nomad Fighters 3 Liberty Navy
--------	------------------------------------

TIPP 50: Zurück in New York ignorieren Sie die Gegner am Sprungtor und flitzen weiter zum Wegpunkt. Dort lauert eine gemischte Truppe aus Nomad- und Navy-Jägern. Bekämpfen Sie die Brut so lange, bis die Osiris erscheint und Sie andocken lässt.

Mission 12

Kämpfe	Zwei
Gegner	Nomads
Empfohlene Ausrüstung	Beliebige Waffen Graviton-Schild Catapult-Raketen Starkiller-Torpedos

Osiris

TIPP 51: Die Osiris befindet sich im System Omicron Major, um eine Nomad-Basis anzugreifen. Gesucht wird eine Energiezelle, die Professor Quintaine für seine Forschung benötigt. In dieser und der nächsten Mis-

sion kämpfen Sie ausschließlich gegen Nomad-Schiffe, die keinen Schutzschild besitzen. Pulse-Waffen sind also wirkungslos.

Nomad Lair

Gegner	12 Nomad Interceptors 3 Generatoren
--------	--

TIPP 52: Die verlassene Basis entpuppt sich als Hinterhalt. Ihre Staffel hält Ihnen die Nomad-Jäger vom Hals, während Sie sich um die drei Schild-Generatoren kümmern. Starkiller-Torpedos erleichtern den Job. Sobald der Schild fällt, steuern Sie das Schiff ins Innere der Basis (Wegpunkt beachten). Drinnen schlüpfen Sie per Nachbrenner zwischen den Speichen des Rotors hindurch und sammeln mit dem Traktorstrahl die Energiezelle ein (Achtung: Strahlungsschaden!). Auf der Gegenseite geht's wieder hinaus ins All. Fliehen Sie mit Cruise-Geschwindigkeit.

Omicron Minor

Gegner	12 Nomad Interceptors 4 Nomad Gunboats
--------	---

TIPP 53: Der Feind ist bereits hier. An dieser gewaltigen Schlacht führt kein Weg vorbei; glücklicherweise kommt Ihnen von Clausen zu Hilfe. Gemeinsam räumen Sie erst die Jäger ab, dann werden die Gunboats gestückelt. Als Sieger landen Sie auf Toledo.

Mission 13

Kämpfe	Vier
Gegner:	Nomads
Empfohlene Ausrüstung	Beliebige Waffen Graviton-Schild Catapult-Raketen Starkiller-Torpedos

Toledo

Gegner	4 Nomad Interceptors 1 Schlachtschiff
--------	--

TIPP 54: Verteidigen Sie Toledo gegen die Nomads. Nach dem Start fliegen Sie direkt

zum nahen Schlachtschiff. Der Riesenraumer wird mit Starkiller-Torpedos geknackt, danach fertigen Sie die nahen Jäger ab. Sobald das zweite Schlachtschiff erscheint, flüchten Sie zurück zum Planeten, dann weiter zur Osiris.

Omicron-Minor-Sprungtor

Gegner	6 Nomad Interceptors 1 Schlachtschiff
--------	--

TIPP 55: Ein Schlachtschiff samt Begleitstaffel versperrt das Sprungtor nach Omicron Minor. Dank Ihrer gewaltigen Eskorte ist der Kampf ein Kinderspiel. Verschwenden Sie keine Schildbatterien – die brauchen Sie gleich dringend.

Omicron Minor

Gegner	Nomad Fighters 4 Generatoren
--------	---------------------------------

TIPP 56: Hoppla – ein Metalltor im All? Um den Eingang zu öffnen, müssen vier Schildgeneratoren ausbrennen. Feuern Sie aus allen (Torpedo-)Rohren auf die vier Kugeln rund um das Tor; zwischendurch flüchten Sie hakenschlagend ins All, um Ihre Schilde zu regenerieren. Nachdem sich das Portal geöffnet hat, brezn Sie ins Innere des Nomad-Komplexes.

Dyson Sphere

Gegner	Nomad Fighters Geschützstationen 3 Generatoren
--------	--

TIPP 57: Lassen Sie sich nicht zu Scharmützeln mit den Wachposten am Tor verleiten, sondern halten Sie sofort mit Cruise-Geschwindigkeit auf die Nomad-Basis zu. Dort stehen mal wieder Schild-Generatoren auf der Zielliste. Die gefährlichen Trips zwischen den Generatoren überleben Sie durch Nachbrenner-Einsatz und Ausweichen. Am Ziel halten Sie sich nah an den riesigen Anlagen, um gedeckt zu bleiben. Feuern Sie, bis zwei der Energiespender den Geist aufgeben – das war's! **CS**



Tipp 47: Wenn die Wachen weg sind, ist der Radarsatellit ein leichtes Ziel.



Tipp 52: Zielen Sie auf die Schildgeneratoren rund um die Nomad-Basis.