

## Der Weg durchs All

# Tachyon

Ob Sie für die Bora oder die GalSpan fliegen – mit unserer Lösung zeigen Sie der jeweiligen Gegenseite auf jeden Fall, wo der Hammer hängt.

**B**ei Novalogics Weltraumspiel Tachyon müssen Sie sich für eine der beiden wichtigsten Fraktionen des Sektors, GalSpan oder Bora, entscheiden, der Sie dann bis zum Ende des Spiels treu bleiben. Wir haben übrigens auf die Beschreibung der Arena-Missionen verzichtet, weil dort sowieso nur »Ballern, bis alle weg sind« gilt.

## Allgemeine Tipps

### BEIDE Kampagnen

**TIPP 1:** Wenn Sie gerne beide Seiten (Bora und GalSpan) spielen möchten, sollten Sie – sobald Sie vor der Wahl der Kampagne stehen – das Spiel verlassen, wieder starten, im Speichermenü Ihren Spielstand kopieren und dann erst weitermachen.

### FREIE Missionen

**TIPP 2:** Neben den Pflichtmissionen Ihrer beiden Auftraggeber stehen Ihnen noch eine Reihe weiterer Aufträge zur Verfügung, mit denen Sie Ihren Geldbeutel auffüllen können. Die unterscheiden sich kaum von den anderen, in erster Linie sind Raumschlachten zu führen und Frachter zu eskortieren.

### Das richtige SCHIFF

**TIPP 3:** Jede der beiden Seiten bietet Ihnen im Laufe des Spiels neue Schiffe an. Für die meisten Missionen empfiehlt es sich, mit dem aktuellsten Jäger unterwegs zu sein. Nutzen Sie also bei Bedarf die freien Missionen, um an ausreichend Credits für den Schiffskauf zu kommen.

### Schiff AUSRÜSTEN

**TIPP 4:** Sorgen Sie dafür, dass Ihr Schiff immer auf dem neuesten technischen Stand ist. Nach den meisten Pflichtmissionen sind neue Systeme oder Waffen verfügbar, jedoch nicht unbedingt auf der Basis, wo Sie sich gerade befinden. Schauen Sie sich also um, und bauen Sie alles ein, was Sie bekommen können, um die Effizienz Ihres Raumers zu verbessern.

### Wozu FLÜGELMÄNNER?

**TIPP 5:** Auf Flügelmänner sollten Sie vor allem dann zurückgreifen, wenn größere Raumschlachten zu schlagen sind. Auch bei Eskortmissionen sind die Jungs nützlich. Zudem kann der Einsatz von Flügelleuten die letzte Hoffnung an schwierigen Stellen sein.

### Sol-Region

### TRAINING

**TIPP 6:** Die Trainingsmissionen sind zwar nicht Pflicht, bieten aber eine äußerst nützliche Einweisung in die Funktionsweise des Schiffs. Wing-Commander- und Freespace-Veteranen können jedoch ohne Probleme darauf verzichten.

### ESCORT MINING VESSEL

**TIPP 7:** Wenn Sie die Station Luna erreicht haben, wird die Burkhart (das Schiff, das Sie eskortieren sollen) starten. Kurz danach taucht eine Reihe von Gegnern auf, die Sie schnellstmöglich erledigen. Bleiben Sie dabei jedoch in der Nähe des Transporters und lassen Sie sich nicht weglocken. Folgen Sie der Burkhart durch das Sprungtor, und wehren Sie auch die nächste Gegnerwelle ab.



**Tipp 7:** Um die Burkhart zu schützen, müssen Sie die Angreifer möglichst schnell erledigen – bleiben Sie jedoch in der Nähe des Transporters.

### SECURITY BREACH

**TIPP 8:** Zerstören Sie am Ziel Ihrer Reise die Sicherheitsdrohnen. Einige Dart-Fighter werden angreifen. Danach sind die verbleibenden Drohnen Ihr Ziel. Nun attackieren Sie die Frigate, wehren die restlichen Jäger ab und demolieren schließlich die Frigate vollständig. Sobald die und alle Drohnen im Sektor erledigt sind, können Sie zur Station zurückkehren.

### INVESTIGATE MINE FIELD

**TIPP 9:** Sie kommen im Kuiper-Belt-Sektor an und zerstören der Reihe nach die Minen. Zur eigenen Sicherheit sollten Sie erstens besonders viel Energie auf die Frontschilde legen und zweitens versuchen, die Minen aus möglichst großer Entfernung zu erwischen. Auf dem Rückweg werden Sie vor die Wahl gestellt, ob Sie der Trimurti gegen die Piraten beistehen wollen oder nicht. Der Einsatz für die Trimurti bringt einen Geldbonus.

### QUARANTINE COMPROMISED

**TIPP 10:** Rüsten Sie zu Beginn Ihr Schiff mit Tesla-Raketen aus, um Gegner manövrierunfähig schießen zu können. Sie eskortieren die Argosa, welche



**Tip 10:** Achten Sie darauf, die Shuttles nicht zu zerstören, sondern nur manövrierunfähig zu schießen.

Sie bei der Erde antreffen, zum Neptune-Sektor. Dort zerstören Sie die Dart-Fighter. Dann versuchen zwei Shuttles, die Quarantäne zu durchbrechen – ein guter Zeitpunkt für den Einsatz von Tesla-Raketen. Ihr Shuttle dockt an, die Station explodiert. Sie werden dafür verantwortlich gemacht und in einen neuen Sektor verbannt.

### Zur Hub-Region

**VORBEREITUNGEN treffen**

**TIPP 11:** Ihr Schiff wurde konfisziert. Sie beginnen nun neu mit einem kleinen Mako-Jäger, den Sie mit Ihrem schmalen Startbudget bewaffnen. In dieser Region müssen Sie schon nach den ersten Missionen die Wahl zwischen GalSpan und Bora treffen. Sie werden parallel zwei Missionen angeboten bekommen: »Withdraw from Independence« (Bora) und »Taking away Independence« (GalSpan). Diese Wahl entscheidet über den weiteren Spielverlauf, kopieren Sie also zuvor den Spielstand.

**HUB ESCORT**

**TIPP 12:** Ihre erste Aufgabe im Hub-Sektor ist eine einfache Eskortmission. Sie treffen den Frachter Venetian und folgen ihm zum Scrap Yard. Hier kündigt der Frachter Ihren Vertrag, wird dann jedoch angegriffen, worauf Sie ihm beistehen. Konzentrieren Sie sich dabei auf den Piranha, den stärksten Gegner, und folgen Sie dem Frachter später zur Independence Base.

**THE BLOCKADE**

**TIPP 13:** Sie eskortieren den Frachter Dromedary und zwei weitere Frachter, für deren Überleben Sie einen Bonus erhalten. Folgen Sie den Schiffen, bis Sie von Poseidons angegriffen werden. Die müssen Sie von den Frachtern fernhalten und sehr schnell ausschalten. Der Schutz der Dromedary hat dabei höchste Priorität, die anderen Schiffe können notfalls dran glauben. Nach dem Kampf bringen Sie die überlebenden Frachter zu ihrem Ziel und kehren zur Station zurück.

**GALSPAN ESCORT**

**TIPP 14:** Treffen Sie die Hesperides im Industrial-Sektor. An Ihrem Ziel, der Hera-Station, attackieren die Bora – ziehen Sie deren Feuer auf sich. Auf dem Rückweg können Sie einem Pilotenkollegen beistehen, der Ihnen dann als Wingman zur Verfügung steht.

**HOSPITAL EMERGENCY**

**TIPP 15:** Am Ziel Ihrer Reise treffen Sie die Blackwell. Die taumelt unkontrollierbar in ein Asteroidenfeld. Versuchen Sie, zunächst die Asteroiden zu zerstören. Nach einer Weile sehen Sie ein, dass das nicht funktioniert und zerstören das Kraftwerk an der Rückseite des Frachters. Nach Ihrer Rückkehr müssen Sie sich für eine der Kampagnen entscheiden. In Zukunft werden sich Ihnen immer wieder Portale zu neuen Sektoren öffnen – dort finden Sie in der Regel die weiterführende Mission.

## Bora-Kampagne

**WITHDRAW FROM INDEPENDENCE**

**TIPP 16:** Im Scrap Yard treffen Sie auf weitere Bora-Schiffe. Mit denen geht's in den Independence-Sektor. Dort bewachen Sie zunächst das Sprungtor und zerstören die ankommenden Pegasus-Fighter. Sobald die Evakuierung der Station beginnt, fliegen Sie in Richtung der flüchtenden Shuttles und beschützen diese, bis sie an der Integrity andocken können.

### Zur Bora-Region

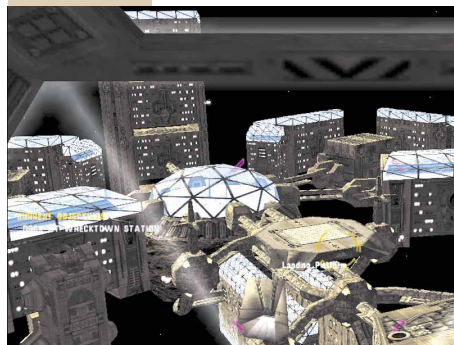
**GATE BLUEPRINTS**

**TIPP 17:** Im Nebel ignorieren Sie die Aufforderung, zu verschwinden und fliegen in Richtung des Satelliten. Wenn Sie dort die Minen zerstören, dürfen Sie andocken. Die Landeplattform wird in Ihrem Display angezeigt: Landen Sie, und kehren Sie mit den dort gewonnenen Infos zur Station zurück.

**DÉJÀ VU**

**TIPP 18:** Im Industrial-Sektor geht's zur Drake Station. Bringen Sie die Fracht ans Ziel, wo Sie zunächst eine

Reihe von Piraten ausschalten müssen. Eines der Schiffe wird einen Container zurücklassen, der Ihnen beim Abschluss der Mission einen Bonus einbringt. Nachdem die Piraten erledigt sind, können Sie die Drake-Fracht abliefern und zurückkehren.



**Tip 18:** Nachdem Sie die Piraten erledigt haben, können Sie Ihre Fracht auf der Landeplattform abliefern.

### Zur Frontier-Region

**CORE WEAPON**

**TIPP 19:** Am Ziel Ihrer Reise finden Sie den Lasercore inmitten des Schuttfeldes. Zuerst müssen Sie jedoch

eine Reihe von Drohnen erledigen. Scrollen Sie dann durch die Ziele bis zum Laser, fliegen Sie hin, und beamen Sie das gute Stück an Bord. Auf dem Rückweg werden Sie noch von einigen Schiffen angegriffen.



**Tip 19:** Den gesuchten Laserkern finden Sie mitten in dem gewaltigen Schuttfeld.

**RISKY VENTURE**

zur Zielstation. Dort schalten Sie möglichst viele der Kraftwerke aus, so lange, bis der Laser gefeuert werden soll. Dann geht's zum Schiff, wo Sie nach dem unvermeidlichen Scheitern der Operation flugs den Laser an Bord beamen und ihn schnurstracks zurück in die Sicherheit der Station bringen.

**TIPP 20:** Eskortieren Sie die Valiant

**A MATTER OF VIRTUE**

**TIPP 21:** Auf dem Weg zum Ziel der Fracht werden Sie von einigen Piraten angegriffen. Nachdem die erledigt sind, docken Sie mit der Fracht an der Virtue Station an. Auf dem Rückflug können Sie einem Schiff der Star Patrol zur Hilfe eilen, was Ihnen einen kleinen Bonus einbringt.

**REGIONAL SCOUTING**

**TIPP 22:** Bei dieser Mission müssen Sie in verschiedenen Sektoren nach dem Rechten sehen. Fliegen Sie nach dem Sprung jeweils zur Navigationsboje, und springen Sie weiter, sobald Sie dazu aufgefordert werden. Plötzlich tauchen sechs Piratenschiffe auf, die zerstört werden müssen.

**OFFLINE MINES**

**TIPP 23:** Sie sollen ein Minenfeld untersuchen, stoßen aber auf eine Reihe von GalSpan-Schiffen. Kümmern Sie sich zunächst um die Jäger vom Typ Orion. Vermeiden Sie dabei Frontalangriffe – die Gegner sind zu gut bewaffnet. Einen Bonus erhalten Sie, wenn Sie im Anschluss noch die Kraftwerke der beiden Fregatten hochjagen.

**Zur Frontier-Region****EXTRAORDINARY HUNT**

**TIPP 24:** Auf dem Weg zu Ihrem Ziel werden Sie von Demons angegriffen, die zu den stärksten Gegnern gehören. Rüsten Sie also Ihr Schiff entsprechend hoch. Auch im Far-Space-Sektor attackiert man Sie, danach suchen Sie unter den Kristallen den »Opaline« heraus. Von den anderen unterscheidet der sich dadurch, dass er weißlich blinkt. Beamen Sie ihn an Bord, und kehren Sie damit zurück.



**Tipp 24:** Den richtigen Kristall erkennen Sie daran, dass er weißlich pulsiert.

**RECOVERY OF GOOD FAITH**

**TIPP 25:** Rüsten Sie Ihren Raumer für diesen Einsatz mit einer EMP-Waffe aus. Nachdem Sie den Konvoi erreicht haben, schalten Sie die beiden Begleitschiffe mit Hilfe dieser Waffe aus. Dann lenken Sie Ihr Schiff in die nächste Nähe des Transporters, wodurch der neue Zielkoordinaten bekommt. Nun müssen Sie noch zwei Staffeln von Gegnern besiegen.

**Zurück zur Bora-Region****SOUR COLONY**

**TIPP 26:** Es gibt zwei Wege, diese Mission zu schaffen. Wenn Sie Nolt als Flügelmann mitnehmen, wird

**THE ATTACK**

sein Vermittlungsgeschick es Ihnen leichter machen, die New Gaia Colony zum Verbleib im Bora-Verbund zu überreden. Allerdings müssen Sie trotzdem eine Reihe feindlicher Jäger ausschalten. Falls Sie ohne Nolt bei der Kolonie ankommen, stehen Ihnen mehrere Staffeln von Gegnern gegenüber.

**DESCENT INTO MADNESS**

**TIPP 27:** Haken Sie die einzelnen Jumpoints und die entsprechenden Bojen der Reihe nach ab, bis sich Ihnen eine große Flotte der GalSpan nähert. Stürzen Sie sich auf die Jäger, zunächst auf die stärksten vom Typ Phoenix. Dabei halten Sie sich unbedingt in der Nähe Ihrer Verbündeten, um nicht allein ins Kreuzfeuer der Gegner zu geraten.

**TIPP 28:** Rüsten Sie Ihr Schiff für diese Mission mit einem Radiation Screen und einem Fog Radar aus. Am Ziel Ihrer Reise docken Sie an der Station an, erhalten einen Scanner und fliegen weiter. Sie müssen nun alle drei Landeplattformen der Station aus nächster Nähe scannen. Die Demons sollten Sie nur angreifen, um sich zu verteidigen.



**Tipp 28:** Um sicher auf der Plattform andocken zu können, müssen Sie zuerst diesen nervigen Demon erledigen.

**AFTERMATH OF DESTRUCTION**

**TIPP 29:** Zunächst müssen Sie alle Schiffe der GalSpan zerstören. Ein Shuttle wird auftauchen, das Sie vor der nächsten Welle von Gegnern (zuerst Phoenix) schützen müssen. Nachdem Ihr Shuttle andockt hat, schalten Sie die weiteren GalSpan-Schiffe aus, wobei deren Shuttles höchste Priorität haben.

**WEASEL IN THE COOP**

**TIPP 30:** Rüsten Sie Ihr Schiff für diese Mission unbedingt mit einem EW-Jammer aus, dadurch werden Sie von den Sicherheitsdrohnen erst später entdeckt. Sie kommen bei der Forschungsstation an und nähern sich ihr von unten, wodurch Sie außerhalb der Sichtweite der Drohnen bleiben. Der Spion auf der Station wird sich dann bei Ihnen melden und den Computerkern der Einrichtung ausstoßen. Beamen Sie ihn an Bord. Bevor Sie fliehen können, müssen Sie erst noch eine Reihe von Schiffen erledigen, die GalSpan dann auf Sie hetzt.

**THE GRAND PLAN**

**TIPP 31:** Rüsten Sie Ihr Schiff mit dem besten Equipment aus, das Sie bekommen können. Im Ripstar



**THE FINAL ASSAULT ON GALSPAN**

Field werden Sie von zahlreichen Gegnern angegriffen – bleiben Sie ruhig, und schalten Sie sie der Reihe nach aus. Sobald Ihre Schilde unter 80 Prozent fallen, werden einige Schiffe der Bora auftauchen und Ihnen beistehen. Gemeinsam erledigen Sie die verbleibenden Gegner.

**TIPP 32:** Dies ist die letzte Mission. Sie können also getrost alle Credits ins Schiff investieren. Treffen Sie Ihre Flotte, und schalten Sie die ersten Gegner aus

(Ihre Raketen sollten Sie sich aufsparen). Ihr nächstes Ziel ist eine gewaltige Raumschlacht – nehmen Sie so lange Gegner ins Visier, bis die Deliverance meldet, für den Angriff bereit zu sein. Nun müssen Sie sie vor einer Welle von Orions schützen.

Dann geht's zum Waffengenerator der Station. Zum Abschluss jagen Sie dann die Basis selbst hoch.



**Tipp 32:** Schützen Sie die Deliverance in der gewaltigen Schlacht vor Angreifern wie diesem Orion.

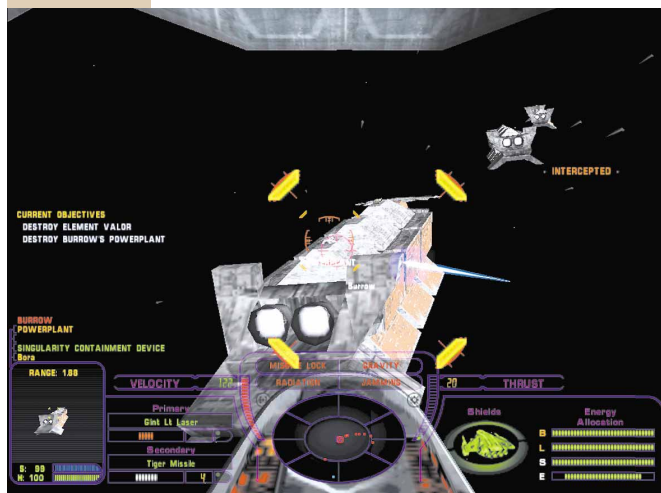
# GalSpan-Kampagne

**TAKING AWAY INDEPENDENCE**

**TIPP 33:** Sie treffen die Angriffsflotte und fliegen gemeinsam durchs Tor. Stürzen Sie sich zuerst auf die Shuttles der Rover-Gruppe, die dürfen die Integrity nämlich nicht erreichen. Der Kampf geht weiter, bis die feindliche Gegenwehr nachlässt.

**PICKING THE STONE**

**TIPP 34:** Sie besitzen nun ein neues Schiff der Poseidon-Klasse; rüsten Sie es aus. Sie treffen die Frachter im Farsight-Sektor, werden dann jedoch angegriffen und müssen den Transportern nach dem Kampf in den nächsten Sektor folgen. Dort scannen Sie den zweiten Frachter rechts, die Burrow, und jagen dann dessen Kraftwerk hoch. Nun müssen Sie noch eine Reihe von feindlichen Jägern erledigen und dann zurückkehren.



**Tipp 34:** Das Kraftwerk der Burrow liegt auf der Unterseite.

## Zur GalSpan-Region

**MISSING SQUADRON**

**TIPP 35:** Am Ziel Ihrer Reise wird ein Schiff von einigen Bora-Jägern angegriffen. Erledigen Sie alle Fieslinge, wobei Sie mit den starken Battleaxes beginnen.

## Zur Frontier-Region

**HUNTING THE HUNTER**

**TIPP 36:** Docken Sie an der Midas-Station an. Danach suchen Sie in der gesamten Frontier-Region nach Hinweisen. Im Slaver Space landen Sie auf der Station und erfahren dann schließlich im Dark-Sektor, dass Sie in Baron Malkars Einflussbereich nachschauen sollten. Dort stoßen Sie auf das Ziel und kehren dann zur Station zurück.

**CRACKING VIRTUE**

**TIPP 37:** Sie treffen die Cephuis und springen gemeinsam zum Skav Space. An der Attacke brauchen Sie sich nicht unbedingt zu beteiligen – warten Sie einfach ab, und folgen Sie dem Schiff dann in den nächsten Sektor. Dort geht's zur Plattform der Station. Andocken, dann zur Cephuis zurück und mit ihr später in einen weiteren Sektor.

**PROMETHEUS PATROL**

**TIPP 38:** Fliegen Sie Ihre Patrouille im Production-Sektor, und zerstören Sie – sobald Sie dazu aufgefordert werden – die Satelliten im benachbarten Bereich. Im nächsten Sektor schalten Sie zuerst die Warhammer-Schiffe, die größte Bedrohung für die Module, dann alle anderen Bora-Schiffe aus.

**COLOR OF THE NOSE**

**TIPP 39:** Der einfache Weg, diese Mission zu lösen, ist, zusammen mit dem Wingman A.J. Freesh am Träger Aquila anzudocken. Wenn Sie den Auftrag ohne den Flügelmann beginnen, müssen Sie auf Befehl Ihre gesamte Eskorte erledigen. Welchen Weg Sie auch wählen – nach dem Andocken jagen Sie die Kraftwerke der Demeter hoch und kehren dann zurück.



**Tipp 39:** Die Landeplattform finden Sie an der Seite der Aquila.

**PIRATE ATTACK**

**TIPP 40:** Stürzen Sie sich auf die Gegner bei der Apollo-Basis. Sobald Sie Nachricht von Trish erhalten, fliegen Sie zum Satelliten und zerstören die beiden Warhammers dort. Ein einfacherer Weg, die Mission zu lösen, ist die Zerstörung des Satelliten selbst, dafür wird allerdings Ihre Bezahlung gekürzt.

## Zur Ripstar-Region

### CRYSTAL HUNT

**TIPP 41:** Fliegen Sie zur Boje und von dort der Reihe nach zu jedem der Ripstars. Vorsicht: Wenn Sie zu nahe herankommen, werden Sie hingezogen und nehmen Schaden. Einer der Sterne birgt den Kristall KC2, den Sie am Bord beamen und zur Station bringen.



**Tipp 41:** Wenn Sie zu nahe an einen Ripstar heranfliegen, führt dessen mächtige Anziehung leicht zu einer Kollision.

### HAJOD'S BARGAIN

**TIPP 42:** Rüsten Sie Ihr Schiff mit EMP-Raketen aus. Treffen Sie die Manacle, und bringen Sie das Schiff zu Onrads Sektor. Dort scannen Sie nach dem Raumer von Onrads Sohn Alexander, schießen ihn mit EMP-Raketen manövrierunfähig und eskortieren danach die Manacle in Sicherheit.

### THE REVIEW

**TIPP 43:** Sie treffen die Shuttles und begleiten diese. Kurz vor dem Ziel werden Sie angegriffen. Stürzen Sie sich auf die Valor-Gruppe, denn diese haben es auf die zu schützende Aquarius abgesehen. Danach erledigen Sie die weiteren Gruppen, fliegen der zweiten Welle entgegen und ersticken diese im Keim.

### FINAL PAYMENT

**TIPP 44:** Treffen Sie die Piraten, und begleiten Sie sie in den nächsten Sektor. Dort wenden sich die Halunken gegen Sie. Also erledigen Sie kurzerhand alle sechs und kehren dann zurück.

### DRONE ABDUCTION

**TIPP 45:** Lassen Sie sich auf dem Weg zum Silicon-Hive-Sektor nicht von den Drohnen in Gefechte verwickeln. Sobald Sie angekommen sind, zerstören Sie die Satellitenschüsseln, bis eine der Drohnen deaktiviert ist. Die wird an Bord gebeamt.

### THE IDENTITY GAME

**TIPP 46:** Sie treffen auf drei Spione, nur einer ist echt. Beamen Sie den Container Ihrer Vertrauensperson an Bord. Wenn die Wahl richtig war, können Sie ohne Probleme zurückfliegen. War sie falsch, wird die Fracht abgestoßen. Falls Sie den falschen Mann gewählt haben, müssen Sie zurückfliegen und einen neuen Versuch unternehmen.

### RESCUE PERSEPHONE

**TIPP 47:** Erledigen Sie die Piraten bei der Persephone, und docken Sie dann an. Gleich darauf müssen Sie

wieder ablegen, um die angreifenden Feinde abzuwehren. Dabei sind das erste Ziel die starken Nighthawks, dann kommen die Shrikes an die Reihe. Sie müssen so lange durchhalten, bis die Persephone fliehen kann.



**Tipp 47:** Den Waffengenerator finden Sie oben zwischen den Längsstreben.

### FLEET BATTLE

**TIPP 48:** Folgen Sie den Bombern bei ihrem Angriff, und schalten Sie den Waffengenerator des Zerstörers aus. Dann geht's zurück zum Cruiser, der beschützt werden muss. Sobald der gegnerische Zerstörer erledigt wurde, haben Sie die Mission geschafft.

### GRASPING FOG

**TIPP 49:** Rüsten Sie Ihr Schiff mit einem Fog Radar aus. Im Dusk-Sektor aktivieren Sie die drei Bojen, indem Sie nahe heranfliegen. Ihre Flotte taucht auf; sorgen Sie dafür, dass die Cerberus die Angriffe überlebt, und folgen Sie ihr, sobald sie verschwindet.



**Tipp 49:** Sobald Sie Ihren Gast Susan Bradley heil und sicher auf der Zeus abgeliefert haben, ist die GalSpan-Kampagne gewonnen.

### THE FINAL PLAN UNVEILED

**TIPP 50:** Schützen Sie die Station vor den angreifenden Boras, bis Sie eine Nachricht erhalten. Nun fliegen Sie zur Liberty-Basis, docken an und bringen Ihren Gast zunächst in Richtung Cassiopeia, dann in einen benachbarten Sektor zur Zeus. Gratulation, die GalSpan-Kampagne ist geschafft.

GUN