

## Spielend durch die Missionen

# Starlancer

Fehlt Ihnen in den heißen Gefechten gegen die mächtige Koalition die Übersicht?

Keine Panik, denn mit unserer Lösung werden Sie zum Fliegerass.

**D**ie Russen haben in der Realität nicht mehr den Anspruch, die Erde mit dem real existierenden Sozialismus glücklich zu machen. In Digital Anvils Weltraumspiel Starlancer ist das anders: Die Kommunisten haben ein Auge auf die ganze Galaxis geworfen. Verhindern Sie mit unserer Hilfe die Übernahme des Weltalls durch die Russen. Wir geleiten Sie von Mission zu Mission.

## Mission 1

Jäger  
ABFANGEN

**TIPP 1:** Per Hypersprung fliegen Sie den britischen Konvoi an, um dort Ihre Eskortposition innerhalb der roten Ringe einzunehmen. Daraufhin erscheint alsbald die erste Welle der Koalition. Greifen Sie mit der gesamten Staffel immer nur einen der Gegner gleichzeitig an. Erst wenn Sie ihn zerstört haben, wird der nächste angepeilt.

BOMBER  
abschießen

**TIPP 2:** Wenn Welle 1 vernichtet wurde, rückt eine weitere mit Kamov-Bombern an. Schalten Sie zuerst

die Bomber aus. Allerdings haben abgeworfene Torpedos absolute Abschusspriorität. Per Afterburner kehren Sie zur Flotte zurück, wo der Rest der Jäger erledigt werden muss. Nun können Sie springen und auf der Reliant landen.



Tipp 2: Feindliche Torpedos müssen Sie sofort stoppen.

## Mission 2

ANTONOV  
abfangen

**TIPP 3:** Der erste Sprung führt zu den Pumas, mit denen Sie weiterspringen. Kümmern Sie sich um die Koalitionsjäger, bis eine Antonov aufkreuzt. Bevor sie die Rettungskapsel kapern kann, greifen Sie das Schiff an. Danach sind die restlichen Jäger fällig.

TORPEDOS  
anpeilen

**TIPP 4:** Einen Hypersprung später müssen Sie einen Konvoi bewachen. Sobald der Feind angekommen ist, stürzt sich Ihre Truppe auf ihn. Dabei ist erneut der Bomber das Hauptziel – schießen Sie ihn (und vor allem seine Torpedos) aus dem Himmel. Die Pumas kehren nach erfolgreicher Abwehr zurück, und der nächste Hypersprung wartet.

Zuerst die  
JÄGER

**TIPP 5:** Am Zielort wartet ein Kreuzer! Da heißt es locker bleiben und erst mal die Jägereskorte ausschalten. Danach erledigen Sie Schildgenerator und Geschütze des Kreuzers, bis ein zweiter Kreuzer eintrifft. Mit dem verfahren Sie genauso, um sich anschließend wieder um die Jäger zu kümmern. Die Yamato erscheint und schaltet beide Kampfschiffe aus. Sie können also zur Basis zurückkehren und landen.

## Mission 3

LUENEBURG

**TIPP 6:** Gemeinsam mit den Vampiren springt das 45ste Geschwader zur Lueneburg. Fliegen Sie den Frachter mit Afterburnern an, um ihn vor den angreifenden Gegnern zu schützen.

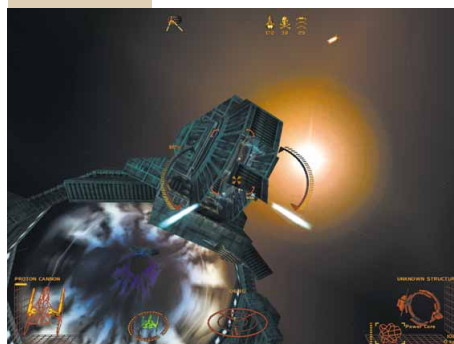
MINEN  
räumen

**TIPP 7:** Der nächste Sprung führt zur zerstörten Mantis. Nähern Sie sich vorsichtig, denn die Koalition hat Minen verstreut. Sobald Sie die Raumminen geortet haben, säubern Sie den Quadranten davon. Das nächste Ziel ist der Flugrekorder. Ihr aktivierter Peilsender klingelt dabei immer schneller, je genauer Sie den Rekorder anpeilen. Wenn die Black Box sichergestellt ist, finden Sie sich in einem anderen Quadranten wieder.

WARP-GATE  
ausschalten

**TIPP 8:** Das Warp-Gate muss unbedingt vernichtet werden. Dazu suchen Sie das Tor als Ziel und des-

sen Energiekern als Subziel aus. Zunächst werden die Panzerplatten vom Kern heruntergeschossen. Danach bringen schon einige Treffer direkt auf den Kern das Gate zur Explosion. Fliegen Sie schnell hindurch, bevor es sich schließt.



Tipp 8: Das Herz des Warp-Gate ist sein Energiekern.

FOR-  
SCHUNGS-  
SCHIFF  
lahmlegen

**TIPP 9:** Zurück im alten Quadranten erledigen Sie zuerst die Triebwerke des russischen Forschungsschiffs und dann die angreifenden Jäger. Danach geht's wieder zurück zur Heimbasis.

## Mission 4

SATELLITEN-  
Abwurf

**TIPP 10:** Nach dem Treffen mit den Condors springt die Staffel zum Abwurfort der Satelliten. Nach der Zerstörung der feindlichen Vorhut erledigen die

**Angriff der  
BLACK  
GUARD**

Transporter ihren Job. Das ruft weitere Angreifer auf den Plan, die Sie am besten erledigen, indem Sie Ihre Geschwindigkeit den Gegnern anpassen und sie aus ausreichender Distanz erledigen.

**TIPP 11:** Ein Notruf führt Sie per Hypersprung zu einem von der Black Guard angegriffenen Schiff. Die Black Guard fliegt den Basilisk-Tarnjäger. Um diese Gegner schnell aus dem Weg zu räumen, müssen Sie unbedingt an ihnen dranbleiben, auch wenn die Zielpfeilung verloren geht. Wenn ein Tarnjäger beschädigt ist, zieht er auch im getarnten Zustand eine Rauchspur – nutzen Sie die als Zielhilfe. Sobald die Black Guard sich zurückzieht, geht's zur Reliant zurück.

**Mission 5****ESKORTE  
schnell  
ausschalten**

**TIPP 12:** Springen Sie zu den Cobras, um sofort beim Angriff auf die Koalitionsjäger zu helfen. Während des nächsten Hypersprungs blockiert eine russische Kampfflotte den Weg. Da Eile angesagt ist, schalten Sie die feindlichen Jäger schnell aus. Sobald Schildgeneratoren und Triebwerke der beiden Großkampfschiffe geknackt wurden, geht's einen Sprung weiter.

**BOMBER  
zuerst**

**TIPP 13:** Klären Sie den Raum um den Konvoi, um dann Ihre Eskortposition bei der Britania einzunehmen. Schon bald springen gegnerische Geschwader in den Quadranten, darunter auch Bomber. Fliegen Sie die per Afterburner an, wobei Sie aber unbedingt unterwegs die abgeworfenen Torpedos abfangen müssen! Nach den Bombern sind die Jäger dran, zuletzt geht's gegen die langsameren Korvetten. Der Konvoi ist nun sicher, und Sie dürfen heimfliegen.

**Mission 6****TARN-  
BOMBER  
greifen an**

**TIPP 14:** Ein Sprung bringt Sie zur Ulysses. Diesmal rückt der Feind mit getarnten Bombern und zwei sichtbaren Jägern an. Fliegen Sie zunächst auf die

Jäger zu, in deren Nähe Sie auch die Bomber wiederfinden. Letztere beginnen bald mit massivem Torpedobeschuss. Da die Torpedos absolute Priorität haben, nähern Sie sich ihnen am besten schnell mit Afterburnern, dann sind sie ein leichtes Ziel. Danach

sind die Tarnbomber dran. Verfahren Sie mit ihnen wie zuvor mit der Black Guard. Wenn die Ulysses wieder sicher ist, springen Sie weiter.

**FRACHT  
schützen**

**TIPP 15:** Der Frachter ist zwar zerstört, nicht aber seine wertvolle Ladung. Ihre primäre Aufgabe ist es nun, sie gegen alle im Sektor auftauchenden russischen Jäger zu verteidigen. Wenn Sie das erfolgreich getan haben, geht's wieder zurück zur Reliant.



**Tipp 14:** Dem Dasein der gefährlichen Tarnbomber sollten Sie schnell ein Ende bereiten.

**KAPSELN  
sichern****Mission 7**

**TIPP 16:** Die Staffel springt zum Fort. Dort rasen Sie mit eingeschaltetem Afterburner auf den Koalitions-träger zu. Kurz bevor Sie ihn erreichen, schleust er einige Jäger aus. Die müssen rasch erledigt werden, damit sie nicht die Rettungskapseln des zerstörten Forts aufs Korn nehmen können.

**TRÄGER  
attackieren**

**TIPP 17:** Nachdem sich die Lage wieder beruhigt hat, folgen Sie dem geflohenen Träger per Sprung. Die sehr flinken Saracene-Jäger können leicht aus einer größeren Distanz von etwa 30 km ausgeschaltet werden. Danach geben Sie dem Schildgenerator und den Maschinen des russischen Trägers mit Screamer-Raketen Saures. Wenn Sie den Träger so stark beschädigt haben, dass er Ihnen nicht mehr gefährlich werden kann, wenden Sie sich der Jägerstaffel zu. Nach getaner Arbeit dürfen Sie landen.

**Mission 8****ESKORTE  
abfangen**

**TIPP 18:** Kurz nach dem Start trifft ein feindlicher Klasse-2-Träger ein. Zunächst sind seine Jäger dran. Sobald aber Bomber gemeldet werden, sind die und ihre abgeworfenen Torpedos Ihr erstes Ziel.

**MUTTER-  
SCHIFF  
ausschalten**

**TIPP 19:** Nun ist der Träger fällig. Schalten Sie mit Screamer-Raketen den Schildgenerator aus, danach die Geschütztürme. Befreien Sie immer erst eine Seite des Schiffs vollständig von den Türmen. Wenn der Träger wehrlos ist, schießen Sie die restlichen Jäger ab, während Bomber dem Mutterschiff einheizen. Anschließend springt die Staffel mitsamt Reliant weg und landet dann auf dem Träger.

**Mission 9****BERIJEV  
lahmlegen**

**TIPP 20:** Wenn die Staffel den Hypersprung hinter sich gebracht hat, muss sie sich wieder mit einigen

Jägern beschäftigen. Bevor sich die Berijev den Rückzug antreten kann, zerstören Sie ihren Schildgenerator nebst Triebwerken mit Screamer-Raketen. Sobald das Kampfschiff bewegungsunfähig ist, vernichten Sie die restlichen feind-



**Tipp 20:** Bevor sich die Berijev verkrümmeln kann, müssen ihre Triebwerke dran glauben.

**KOZAH  
angreifen**

lichen Jäger und auch die Kurgens. Danach kümmern Sie sich um die Bordkanonen der Berijev.

**TIPP 21:** Mit dem Boarding Shuttle erscheint auch eine neue Staffel Gegner. Zerstören Sie zunächst die Jäger. Anschließend führt Ihre Route zum Träger Kozah. Damit eine Torpedoattacke auf die Kozah erfolgen kann, knacken Sie ihren Schildgenerator und ziehen sich dann schleunigst zurück.

**COBRAS**  
zerstören

**TIPP 22:** Am Ziel des folgenden Hypersprungs finden Sie die meuternde Cobra-Staffel vor. Eröffnen Sie möglichst rasch das Feuer, denn die Feinde treiben noch ohne Antrieb durchs All und sind leichte Ziele. Nach Vernichtung der Cobras trifft sich das 45ste Geschwader wieder mit seinem Träger.

### Mission 10

**KONVOI**  
vernichten

**TIPP 23:** Zunächst springen Sie zu einem Konvoi. Bei seiner Vernichtung brauchen Sie mit Munition nicht zu sparen, da Sie später nachladen dürfen. Erstes Ziel ist der Begleitschutz, danach sind die großen Schiffe dran. Zerstören Sie zuerst die Triebwerke, damit niemand entweichen kann. Dann gibt es Saures für die nun wehrlosen Ziele. Wenn der Konvoi so aus dem Weg geräumt wurde, führt ein Hypersprung zum nächsten Einsatz.

**ANTENNE**  
knacken

**TIPP 24:** Kümmern Sie sich um die russische Staffel, anschließend geht es im Eiltempo zum Nanny-Schiff,

das nur kurze Zeit auf Sie warten wird. Der nächste Sprung führt zum Asteroiden Latov. Rasen Sie mit Afterburnern darauf zu, um die Antenne rechtzeitig zu vernichten. Anschließend sind die lästigen Kurgens dran, und zuletzt kümmern Sie



Tipp 24: Die Antenne muss schnell zerstört werden!

**JACK-HAMMER**  
für Latov

sich um verbliebene Geschütze auf dem Asteroiden. **TIPP 25:** Gruppe Gamma kümmert sich um die Antennenschüssel, danach ist das Gitter zum Basisinneren primäres Ziel. Fliegen Sie langsam in Abschussposition, und geben Sie der Latov dort mit einer Jackhammer-Rakete den Rest. Auf geht's zur Basis.

### Mission 11

**ESKORTE**  
ausschalten

**TIPP 26:** In diesem Einsatz werden unbedingt alle drei erhältlichen Jackhammer-Raketen benötigt. Zusätzlich sind zwei Fuel Pods hilfreich. Per Warp-Sprung erreicht das 45ste Geschwader die CS Zhar. Mit aktiviertem Afterburner jagen Sie ihr entgegen und kümmern sich zunächst um die feindlichen Jäger. Anschließend geht es den Kurgens an den Kragen. Hier können ruhig alle restlichen Screamer-Raketen verschossen werden.

**SATELLITEN**  
und  
Geschütze

**TIPP 27:** Schalten Sie nun die Satelliten aus. Allerdings sollten wenigstens drei übrig bleiben. Nun sind alle Lasergeschütze auf der Zhar fällig. Danach dürfen Sie sich mit den verbliebenen Satelliten beschäftigen.

**ZERSTÖRER**  
lahmlegen

**TIPP 28:** Die Vampires treffen gemeinsam mit dem Boarding-Schiff ein, während auf gegnerischer Seite ein Zerstörer ankommt. Nehmen Sie zuerst dessen Flieger aufs Korn, um anschließend seinen Schildgenerator, seine Triebwerke und seine Geschütze zu zerstören.

**ZHAR**  
torpedieren

**TIPP 29:** Danach bringt man das eigene Schiff hinter der Zhar in Position. Gruppe Gamma sprengt einen Teil des Trägers. Daraufhin fliegen Sie in Abschussposition und starten den ersten Jackhammer auf das Schleusentor. Die zweite Rakete trifft die Belüftungsgitter und die dritte den Kern selbst. Den Träger zerfetzt es, und Sie fliegen heim.

### Mission 12

**GESCHÜTZE**  
zerstören

**TIPP 30:** Diesmal packen Sie einen Screamer Pod unter ein möglichst flinkes Schiff und springen damit zur Yamato. Sobald der Einsatzbefehl kommt, geht es per Hypersprung zum Asteroiden. Das Geschwader hält auf den Felsklotz zu und kümmert sich möglichst schnell um dessen Abfangjäger. Die Oberflächengeschütze auf und die Lasertürme im Asteroiden sind rasch ausgeschaltet.

**Asteroid**  
**SPRENGEN**

**TIPP 31:** Positionieren Sie Ihren Jäger nah am Ausgang. Gripper fliegen ein und nehmen Treibstofftanks auf.



Tipp 31: Nehmen Sie den Treibstoff unter Beschuss.

Sobald die Gripper Erfolg melden, verteilen Sie etwa drei Sekunden lang seine Screamer-Raketen gemeinsam mit dem Geschützfeuer über die restlichen Tanks und verlassen den Stein dann mit Höchstgeschwindigkeit.

**TIPP 32:** Draußen

geht es direkt mit Afterburnern zu den frisch eingetroffenen Feinden. Nach ihrer Vernichtung folgt ein Sprung und am Ziel die Abreibung für eine weitere Jägerstaffel. Einen Sprung später dürfen Sie landen.

### Mission 13

**LASER**  
angreifen

**TIPP 33:** Nach dem ersten Sprung wird mit den Feindschiffen kurzer Prozess gemacht. Zwei Sprünge weiter fliegen Sie mit aktiviertem Afterburner zur Basis und schalten schon mal möglichst viele Lasergeschütze aus.

**IONEN-KANONE**

**TIPP 34:** Sobald die Ionenkanone aktiviert wurde, hat sie oberste Abschusspriorität. Sie fliegen heran, stoppen Ihr Schiff und feuern, bis das Geschütz explodiert.

**MEUTERER**  
auslöschen

**TIPP 35:** Nach der Kanone sind die Schiffe der Abtrünnigen an der Reihe. Die erhalten nach kurzer Zeit Verstärkung. Kümmern Sie sich auch um die neuen Meuterer, besonders um ihren Staffelführer. Zuletzt vernichten Sie die verbliebenen Geschütze der Basis. Sobald Gruppe Gamma die Raumstation ausgelöscht hat, fliegt die Staffel heim.

### Mission 14

**WARP-GATE**  
beschädigen

**TIPP 36:** Erst warpen, dann springen Sie ins Zielgebiet. Dort werden erst die Jäger und die Kurgens ausgeschaltet. Wenn das geschehen ist, beschädigen Sie die Energiekerne des Warp-Gates so weit wie möglich.



**BOMBER-SCHUTZ**

**TIPP 37:** Nun ist die Forschungseinrichtung dran. Zerstören Sie alle Lasergeschütze darauf. Sobald die Bomber der Gruppe Gamma in den Sektor einfliegen, erscheint auch ein weiterer Kurgan. Auf den rasen Sie per Afterburner zu und geben ihm mit Screamer-Raketen und Bordkanonen den Rest.

**KERNE spalten**

**TIPP 38:** Mittels reaktiviertem Afterburner geht es zurück zum Warp-Gate. Schalten Sie in kürzester Zeit die vier Energiekerne aus. Das kostet die feindliche Koalition das Warp-Gate und einen Träger. Das 45ste kehrt zum Basisträger zurück.

**Mission 15****Doppelter BOMBER-ANGRIFF**

**TIPP 39:** Erledigen Sie nach dem ersten Sprung die Jägerstaffel, und springen Sie weiter. Hier nimmt die Staffel ihre Eskortposition ein. Die Koalition setzt diesmal auf ihre Bomber. Fangen Sie zum Beginn der kommenden Attacke die Torpedos des ersten Bombergeschwaders ab. Wenn dieser Job ausgeführt ist, bleiben Sie nahe beim Konvoi. Schon bald darauf treffen neue Bomber ein. Kümmern Sie sich wieder um die Torpedos, um danach am Gefecht mit den Jägern teilnehmen zu können.

**TRÄGER vorbereiten**

**TIPP 40:** Nach der Videosequenz führt Sie ein Hyper-sprung weiter. Die Schildgeneratoren aller feindlichen Großkampfschiffe sind Ihr erstes Ziel, die Jäger das zweite. Die Yamato macht kurzen Prozess mit den Trägern. Landen Sie dort zum Ende der Mission.

**Mission 16****PETROVS Ende**

**TIPP 41:** Das 45ste springt zum Gefecht gegen die Black Guards. Suchen Sie zunächst den Basilisk von Petrov, und schalten Sie ihn aus. Danach sind seine Geschwader fällig. Wenn die Jäger vernichtet sind, kommen die Kurgens dran. Zuletzt nehmen Sie sich Schildgenerator und Triebwerke der Morzov vor, damit die Yamato das Kampfschiff vernichten kann. Kümmern Sie sich um weitere Jäger, auf Befehl springen Sie. Am Ziel ist die zerstörte Bremen zu bewundern. Danach geht es zur Yamato zurück.

**Mission 17****VORHUT kaltstellen**

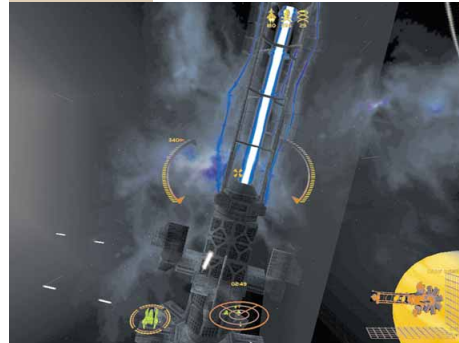
**TIPP 42:** Nach dem ersten Sprung geht es einer gegnerischen Aufklärungsstaffel an den Kragen. Machen Sie schnell, damit die Russen ihrer Basis nicht über den Fund berichten können.

**BERIJEV erledigen**

**TIPP 43:** Das 45ste springt zur Berijev des Admirals. Zerstören Sie auf dem Kampfschiff Schildgenerator, Triebwerke und die Lasergeschütze. Dann mischt man beim Jägerjagen mit, bis eine Antonov einfliegt.

**ANTONOV abfangen**

**TIPP 44:** Das kleine Transportschiff soll die Rettungskapsel des Admirals bergen. Vernichten Sie die Antonov möglichst schnell, bevor sie ihren Auftrag erledigen kann! Nachdem der Transporter zerstört ist, werden die restlichen Koalitionssjäger erledigt. Darauf kommt ein Nannyschiff an und nimmt die Kapsel auf. Springen Sie mit der Nanny dann wieder zurück zur Yamato.

**Mission 18****Aktiviert IONEN-KANONE**

**Tipp 45:** Bleiben Sie dicht unter der Kanone, damit sie nicht von ihr getroffen werden können.

**TIPP 45:** Schon nach dem ersten Sprung ist die Ionenkanone erreicht. Zuerst kümmert sich das 45ste Geschwader um die angreifenden Abwehrjäger. Das Ionengeschütz funktioniert bereits und vernichtet mit einem Schuß die Victorious. Kümmern Sie sich weiter um die Jäger, wobei Sie aber versuchen, möglichst unterhalb und in der Nähe der Kanone zu bleiben.

**TIPP 46:** Alpha 5 gibt die Position

**KANONE vernichten**

des Generators durch. Schießen Sie erst einige der Panzerplatten im oberen Bereich der Kanone weg, um einen Zugang zu erhalten. Durch das entstandene Loch werden Screamer-Raketen gejagt, bis die Kanone den Geist aufgibt. Nun müssen nur noch die restlichen Jäger ausgeschaltet werden. Anschließend landen Sie wieder auf der Yamato.

**Mission 19****GESCHWINDIGKEIT anpassen**

**TIPP 47:** Da bei diesem Einsatz der ultraflinke Tarnkappenjäger Shroud Pflicht ist, Sie es aber mit einer Menge lahmer Gegner vom Typ Haidar zu tun haben, sollten Sie im Gefecht auf jeden Fall die Geschwindigkeit an Ihre Gegner anpassen!

**TARN-ANGRIFF**

**TIPP 48:** Zerstören Sie nach dem ersten Sprung die feindliche Vorhut, dann wird ein weiteres Mal gesprungen. Direkt nach Ihrer Ankunft im Zielgebiet schalten Sie die Tarnkappe ein. Das im Computer angezeigte Ziel wird angeflogen und auf Befehl vernichtet. Verfahren Sie genauso mit allen anderen Subzielen am Gefängnissschiff. Zuletzt sind die Bordkanonen Ihr Angriffsziel.

**TRANSPORT vernichten**

**TIPP 49:** Anschließend bekommen die Kurgens und die Jägereskorte ihr Fett weg. Nach einiger Zeit kommt ein weiterer Gefangenentransport an. Zunächst haben die Jäger Abschusspriorität; sobald die Kurgens jedoch zur Vernichtung freigegeben werden, sind sie oberstes Ziel. Nach Zerstörung der restlichen Russen geht's zurück zur Yamato. Dort kommen weitere Gegner hereingesprungen. Fangen Sie diese ab. Am besten konzentrieren Sie sich immer auf einen der Jäger, die gerade das Boarding-Schiff anfliegen. Wenn alles ruhig ist, steht die Yamato zur Landung bereit.

**Mission 20****Der KOALITIONS-KONVOI**

**TIPP 50:** Im Einsatzgebiet attackieren Sie zuerst die Jäger der Koalition. Wenn der Geleitschutz überwältigt wurde, sind die großen Schiffe dran. Zuerst schießen Sie nur die Triebwerke der Schiffe ab, da

Besuch der  
**BLACK  
GUARD**

die Frachter dadurch ein leichtes Fressen für das 45ste Geschwader sind. Wenn die Frachtschiffe das Zeitliche gesegnet haben, werden die Kampfschiffe per Beschuss ihrer Lasergeschütze beraubt. Gruppe Gamma kümmert sich um den Rest.

**TIPP 51:** Die Ronin-Staffel sendet einen Hilferuf aus, dem Sie folgen. Am Zielort ist ein Peilsender, der ein interessantes Gespräch ausstrahlt. Danach schaut die Black Guard vorbei. Suchen Sie sich nicht Petrov als Angriffsziel aus, da sein Basilisk unzerstörbar ist. Alle anderen können jedoch locker vernichtet werden. Nach dem Sieg kehrt das 45ste zur Basis zurück.

### Mission 21

Im **KAMOV-**  
Bomber

**TIPP 52:** Mit den lahmen Kamov-Bombern geht es per Hypersprung zur zweiten Flotte. Folgen Sie den An-

weisungen des Geschwaderführers. Dann bezieht das 45ste seine Position hinter der Varyag. Sobald der Feuerbefehl herein kommt, werfen Sie Ihre Torpedos auf den Träger ab. Mit vollem Afterburnereinsatz fliegt die Staffel zur Yamato



Tipp 52: Eine volle Torpedobreitseite zerfetzt die Varyag.

Der **REST**  
der Flotte

und startet von dort in ihren regulären Maschinen. **TIPP 53:** Wie üblich geht es erst einmal den Kurgens sowie der Jägereskorte an den Kragen. Sie erhalten den Befehl zur Zerstörung der Schildgeneratoren. Da die Träger der Koalition weit verstreut im Quadranten liegen, bestimmt man ihre Positionen und fliegt die Schiffe dann auf dem kürzesten Weg ab. Danach stutzen Sie den verbliebenen Feinden die Flügel, um den Rückweg zum Basisträger freizumachen.

### Mission 22

**SATELLITEN-**  
Frühwarner

**TIPP 54:** Die Satelliten lassen sich nur durch ausgiebigen Afterburnereinsatz frühzeitig ausschalten. Sparen Sie also nicht daran. Sollten sich dennoch Jäger der Koalition blicken lassen, stehen diese auf der ersten Position Ihrer Abschussliste.

**TIPP 55:** Das 45ste springt in den Quadranten der Basis Kronstadt, wo die Empfangsschüssel das erste Ziel sein muss. Dann sind Abfangjäger, Kurgens und zuletzt die Geschütze der Basis an der Reihe.

**TIPP 56:** Nun knacken Sie durch



Tipp 56: Die Lagertore sind Ihr letztes Ziel.

**LAGERTORE**  
knacken

Beschuss die vier Tore zu den Lagerräumen von Kronstadt. Einige Gripper kümmern sich daraufhin um den Bestand der Lager, während eine weitere Gruppe Koalierter angreift.

**GRIPPER**  
schützen

**TIPP 57:** Fliegen Sie dieses Geschwader mit Höchstgeschwindigkeit an, denn es darf die Gripper nicht erreichen! Nach erfolgreicher Umladung bombardieren Schiffe der Gruppe Gamma die Basis Kronstadt, während das 45ste zur Yamato heimkehrt.

### Mission 23

Attacke auf  
die **PUKOV**

**TIPP 58:** Wenn Sie den Hypersprung hinter sich gebracht haben, kümmern Sie sich zunächst um den Schildgenerator und die Lasergeschütze der Pukov. Wenn das erledigt ist, darf beim Kampf gegen die Eskorte mitgemischt werden.

**TORPEDOS**  
jagen

**TIPP 59:** Bleiben Sie in der Nähe des Koalitionsträgers. Von dort starten zwei Kamov-Bomber, die Sie sofort ausschalten. Weitere Bomber, die in den Quadranten springen, sind Ihr nächstes Ziel. Nach den Bombern geht es erneut den Jägern an den Kragen.

**YAMATO**  
schützen

**TIPP 60:** Bleiben Sie in der Nähe der Pukov, wenn die Yamato ihren Angriff startet. Das russische Trägerschiff versucht mehrmals massive Torpedoattacken. Stürzen Sie sich auf die Flugkörper, damit keiner die Yamato erreicht. Ihr alliierter Basisschiff torpediert ebenfalls und vernichtet die Pukov. Nach Zerstörung der restlichen Jäger dürfen Sie schließlich landen.

### Mission 24

**BORD-**  
**KANONEN**  
zerstören

**TIPP 61:** Ihr erster Sprung führt zur Flotte, mit der Sie dann gemeinsam zur Raumstation warpen. Erstes Ziel sind die Jäger. Auf Befehl greifen Sie dann aber die Bordkanonen der Basis an. Das Ionengeschütz ist noch funktionstüchtig, daher ist es sicherer, beim unteren Teil der Station zu bleiben. Tauchen Sie unter einen der Stationsausleger, sobald der Copilot eine Anpeilung durch die Ionenkanone meldet.

**SABOTAGE**  
absichern

**TIPP 62:** Sobald genug Geschütztürme vernichtet wurden, bringen Gripper Treibstofftanks an der Station an. Schützen Sie die Gripper vor feindlichen Jägern, bleiben Sie aber stets unter der Station! Wenn die kleinen Transporter ihren Job erledigt haben, können Sie den Tank zerstören.

**FRAGMENT**  
angreifen

**TIPP 63:** Die Ionenkanone ist ausgeschaltet, Sie können sich frei bewegen. Ein Teil der Raumstation macht sich daraufhin selbstständig. Fliegen Sie sofort das Fragment an, um dort den Energiekern zu beschießen, den Steiner zuvor freigelegt hat.

**IVAN  
PETROV**  
abschießen

**TIPP 64:** So wird das Basisfragment vollständig zerfetzt, und Ivan Petrov gibt sich abermals die Ehre. Diesmal ist sein Schiff allerdings zerstörbar, geben Sie ihm also den Rest mit allem, was Sie noch an verbliebener Munition zu bieten haben – Sie werden sie nicht mehr brauchen. Wenn Petrov endgültig erledigt ist, verlässt das 45ste Geschwader auf Befehl endgültig den Quadranten. Herzlichen Glückwunsch, diesen Krieg haben Sie gewonnen! **PET**