

# Independance War

Die Lösung wurde mit der "Independence War: Defiance - Special Edition" erstellt, in der der einzige verfügbare Patch schon enthalten ist. Es wurde folglich kein Patch angewandt. Habt Ihr noch "Independence War: Rebellion im Universum" müsst Ihr auf Version 1.24 (Patch bei [www.dlh.net](http://www.dlh.net)) patchen, da es ein Bug gibt wodurch man auf manchen Systemen das Spiel nicht zu Ende spielen konnte.

Das Spiel wurde mit den Glide Wrapper gespielt, so daß man den 3DFx-Modus nutzen konnte. Die Auflösung beträgt maximal 800\*600. Gespielt habe ich es auf einem INTeL Pentium4 2.53 GHZ, 1 GB RAM und einer Radeon 9800 Pro mit Hilfe von Glide Wrapper (Danke für das tolle Programm!). Die Screenshots habe ich mit Fraps erstellt.

Besitzt Euer Rechner mehr als 1 GB RAM, braucht Ihr es erst garnicht installieren, da das Spiel dann komplett den Start verweigert!

Es gab bei mir allerdings darüber hinaus drei größere Probleme:

1. Die CGI-Sequenzen wurden nicht immer korrekt dargestellt. Um sie dennoch zu sehen benötigt Ihr die "Rad Video Tools". Damit kann man die Videos dann "manuell" über den Windows Explorer suchen und ansehen.
2. Wenn eine Mission beendet wurde (Schift + O) kommt es zu einem Fehler und I-War wird beendet. Aber keine Panik: Die Mission gilt als geschafft. Öffnet den Task Manager (STRG+ALT+ENTF) und wählt die `iwar.exe` aus. Beendet sie und schließt gegebenenfalls den DrWatson. Dieses Problem ist bekannt und kann Euch auch mitten in einer Mission treffen. Das ist ein Direct Sound Bug.
3. In manchen Situationen muss man ein Entscheidung treffen und der Komm-Arm taucht auf. Allerdings kann man den Mousecursor nicht dahin bewegen und deshalb auch keine Entscheidung treffen. Am besten Ihr testet direkt nachdem die Mission gestartet wurde ob Ihr mit der Mouse auch an den rechten Rand kommt.

Es gibt keinen Schwierigkeitsgrad in diesem Sinne. Man kann zwischen Simulation und Arcade wählen. Um alle Feinheiten des Spiels kennenzulernen empfehle ich den Simulationsmodus. Der Arcade Modus hat ein paar kleine Unterschiede zu den Simulationsmodus:

- Die Schiffstriebwerke sind stärker.
- Die Waffen sind dreimal so stark.
- Die möglichen Schäden am Schiff sind begrenzt. Es gibt keine Totalausfälle!
- In einigen Missionen tauchen als Ausgleich mehr feindliche Schiffe auf.

## Die Parteien:

### **Das Commonwealth:**

Die Erde und ihre Kolonien bilden das Commonwealth, das Stabilität und Einheit aufrechterhalten soll. Das Commonwealth verfügt über eine enorme "Weltraum-Navy", deren Schiffe das All patrouillieren, um für Recht und Ordnung zu sorgen.

### **Die Indies:**

Die Indies stehen für den Wunsch der Koloniewohner nach Selbständigkeit. Die Unabhängigkeitsbewegung setzt sich aus Piraten, Terroristen und einer politischen Untergrundorganisation zusammen - eine bizarre Mischung also.

Im Laufe der Jahre haben die Indies zu ihrer einzigartigen kulturellen Identität gefunden und eine überaus kritische Einstellung gegenüber Autorität entwickelt. Die Schiffsflotte der Indies verfügt über eine große Anzahl an Handels- und Transportschiffen sowie von der Navy eroberten Militärschiffen.

Indie-Schiffe sind leicht zu erkennen; sie repräsentieren deutlich die herausfordernde, aufsässige Einstellung ihrer Besitzer und sind mit bunten Graffiti überzogen.

## Generelle Tipps:

Ein Wort der Warnung:

Tut Euch selbst einen Gefallen. Spielt das Spiel nach Möglichkeit ohne diese Anleitung durch. Es macht einfach Spaß alles selbst herauszufinden und als Belohnung diese genialen CGI-Sequenzen zu bewundern. Ich habe die Missionen der Reihenfolge gespielt wie sie mir vorgegeben wurde. An manchen Stellen könnt Ihr eine andere Mission auswählen und wenn eine besonders schwer ist sogar auslassen (Ihr verpasst dann aber die CGI-Sequenzen)!

- Das Spiel nutzt die Trägheit im Weltraum. Beschleunigt Ihr 10 Sekunden lang dauert das Abbremsen auch 10 Sekunden!
- Zielt auf die Subsysteme der Schiffe. Sind die Waffen kaputt oder der Antrieb defekt, sind sie wirklich defekt! Der Computer schummelt nicht.
- Greift immer von hinten an, denn da sind die Schiffe am wenigsten geschützt.
- Um einen großen Träger zu bekämpfen gibt es nur eine Möglichkeit: Beim Vorbeiflug schaltet Ihr den Hilfsmodus (N) aus. Das heißt Euer Schiff bleibt auf Kurs egal in welche Richtung Ihr Euch dreht. (Kollisionswarnung)
- Bei den Missions-Briefing solltet Ihr genau zuhören. Auch das was Eure Besatzungsmitglieder erzählen ist sehr wichtig. Da sind schonmal kleine Tipps enthalten wie man die eine oder andere Mission schafft!

- Nutzt die Autopiloten: F5-Stop, F6-Automatisch Nähern, F7-Automatisch Formieren, F8-Automatisch Docken und F9-Gleiche Geschwindigkeit wie Ziel. Die sind immer Schneller als man es manuell machen würde!
- REM oder FES: Dient der Fernsteuerung einer Rakete oder eines Schiffes. Nutzt Ihr dies ist Euer Schiff wehrlos!
- Fernlenkrakete: Eine Rakete, die man manuell ins Ziel steuern kann.
- Suchraketen: Feuern und vergessen.
- Unterbrechungsrakete: Die Unterbrechungsrakete dient dazu Schiffe für eine kurze Zeit kampfunfähig zu machen. Keine Schilde, keine Waffen etc. Nutzt dies vor allem bei größeren Schiffe.
- Wellenfeuermodus: Ist der Wellenfeuermodus aktiv, kann man nach und nach auf die Ziele schießen. Der Computer wechselt das Ziel automatisch.
- LDS-Blockierrakete: Ist diese abgefeuert, ist um Umkreis von ca. 25 km kein LDS-Antrieb mehr nutzbar.
- Aggressor Schild: Diese Manöver dienen dazu um ein Schiff zu rammen. Fliegt drauf zu und kurz vor dem Zusammenprall drückt die 0-Taste auf dem Zehnerblock.
- Schildsystem: Die Dreadnaught besitzt zwei Stück. Eines deckt den unteren, das Andere den oberen Teil des Schiffes ab. Das heißt das je nachdem welches feindliche Schiff am wahrscheinlichsten auf Sie feuern wird, werden die Schildprojektoren danach bzw. dorthin ausgerichtet. Ist das obere oder untere Schild schwächer dreht die Dreadnaught auf die andere Seite.
- Ihr könnt eigentlich nix falsch machen. Und wenn doch wird euch Jefferson Clay gehörig seine Meinung geigen! :)
- Als kleine Hilfestellung bezüglich der Steuerung hab ich hier noch zwei Dateien eingebunden (nicht von mir erstellt, Copyright daher bei Particle Systems und Infogrames!), die automatisch bei der Installation in den "Art-Unterordner" (psg\resource\art) kopiert werden und meiner Meinung nach sehr nützlich sind: Grafik 1 & Grafik 2
- Das Spiel verlangt später vom Spieler eine Entscheidung, die den Verlauf der "Spiel-Geschichte" verändert. Wenn man mit einem Ende nicht einverstanden ist, geht man ins Missions-Menü, wählt dort die gelb umrandete Mission aus und wählt Neubeginn. Alle nachfolgenden Missionen, die man erfolgreich geschafft hatte, gehen dabei aber "verloren"!

## Mission 1: Bergung

Man befindet sich auf einem Schlepper, an dem die Kommandokapsel NSO - 401 angedockt ist. Nach einem kurzen LDS-Flug zum Schiffsfriedhof koppelt man ab und darf sich auf die Suche nach einem geeigneten Schiff machen. Im Trümmerfeld gibt es ein Wrack, das sehr stark rotiert. Anfangs steht überall "Unbekannt", wenn man aber näher ranfliegt steht da "CNV-301". Benutzt die REM-Verbindung um die Rotation zu stoppen. Löst dann mittels ESC-Taste die REM-Verbindung wieder und drückt F8 um an das Wrack anzudocken.



Kurz darauf werden Suchminen aktiviert, die Euch auf die Pelle rücken. Schießt alle fünf ab und kehrt zum Schlepper zurück. Jefferson Clay meldet sich kurz und meckert, das man nicht mal seine Ruhe hat wenn man "tot" ist.

## Mission 2: Routine Patrouille

Wir sind angedockt an der Raumfahrt-Kontrolle-Erde (RFK) und bekommen unsere Starterlaubnis. Wir docken ab und treffen uns mit der Tripoli. Nach dem CGI-Video fliegen wir in Formation zum Notruf, den die Tripoli erhalten hat. Das Navy-Schiff Pressburger ist schwer beschädigt und wir docken an das Schiff an. Wir retten die Besatzung, docken ab und kurze Zeit später explodiert die Pressburger.

Anschließend gehen wir wieder in Formation mit der Tripoli und machen uns auf dem Weg zur Umweltkontroll-Sonde 3. Dort angekommen gibt es ein kleines CGI Video, in dem die Tripoli schwer beschädigt wird. Zwei Indie-Schiffe machen sich aus dem Staub.

Der Eine greift Euch an, während der Andere sich auf dem Weg zum L-Punkt macht. Nehmt Euch das Schiff vor, das Euch zuerst angreift. Verfolgt anschließend das andere Schiff zum L4 Punkt und zerstört es.

## Mission 3: Der Torwächter

Wir sind direkt vor dem L-Punkt und die Suez ruft uns an, daß alle Gunstars da sind und sie nur noch scharf gemacht werden müssen. Die Mission ist eigentlich recht einfach. Die Suez muss alle 5 Gunstars aktivieren und der Spieler muss überleben.

Sobald ein Gunstar aktiviert ist, kommen die Indie-Schiffe durch den L-Punkt. Am besten parkt Ihr Euer Schiff hinter dem L-Punkt, so daß Ihr gleich angreifen könnt wenn die Indies ins System springen.



## Mission 4: Eine Neue Kraft

Wir docken von der Raumstation ab und begeben uns zum Cruiser Brazen am L4-Punkt. Dort angekommen und angedockt kommt Admiral Brett an Bord und das eigentliche Briefing beginnt. Wir machen uns auf dem Weg zum Wolf 359 System um eine Übung der neuen Jäger zu beobachten und fliegen zum Beobachtungsposten.

Ein kurzer Test gegen die neuen Jäger bestätigt dass sie sehr stark sind. Es wird gemeldet dass ein Indie-Schiff sich entfernt, worauf Kestrell 1 und 2 den Jäger angreifen und zerstören.

Kurze Zeit später taucht ein Indie-Schiff auf, das durch den L4 Punkt will. Nachfolgend kommen noch weitere Indie-Schiffe herbei.

Zerstört zuerst das erste Schiff was durch den L4 Punkt will dann die restlichen Schiffe. Mission gewonnen.

## Mission 5: Kontakt Unterbrochen

Wir nehmen Kurs auf der Relais-Station. Dort angekommen finden wir aber nicht die Relais Station, sondern nur drei unbekannte Kontakte. Denen folgen wir mit Hilfe des Autopiloten "Nähern" (F6). Wenn wir aus dem LDS Antrieb raus sind greifen uns die Indie-Schiffe sofort an. Zerstört sie alle, aber passt auf das Ihr der Relais-Station nicht zu nahe kommt, weil eine CGI Sequenz eingespielt wird.

Nachdem Ihr alle Indie-Schiffe zerstört habt, nähert Euch der Relais Station und schaut Euch das CGI-Video an. Ihr sollt mit einer Sonde an dem Relais andocken was ihr aber manuell machen müsst. Startet die Sonde und fliegt zur Öffnung des Relais. Achtet darauf das Ihr genau in der Mitte seid und drückt dann F8 zum andocken.

Genießt die folgende Sequenz und kehrt zum L4 Punkt zurück.

## Mission 6: Belagerung

Wir docken von der Station ab und nehmen gleich den L5 Punkt um nach Midway zu gelangen. Dort angekommen werden wir von der Bostonian begrüßt.

Wir docken an der Vostok an, laden Admiral Brett ab und fliegen weiter zur Capetown.

Nachdem wir die Capetown erreicht haben meldet der Sprung-Sensor das ein Schiff durch den Durchlass kommt.

Ihr könnt ruhig warten, die anderen Schiffe kümmern sich schon darum und Ihr habt von nun an zwei Flügelmänner. Nachdem das Indie-Schiff zerstört ist kommt eine CGI Sequenz in der drei große Objekte durch den Durchlass kommen.

Zwei davon werden unsere Blockade treffen, während das Dritte Kurs auf dem Planeten nimmt. Dieses Objekt müsst Ihr zerstören! Jetzt noch die anderen Indie-Schiffe zerstören und die Mission ist geschafft.



## Mission 7: Morgan

Wir nehmen per LDS den Kurs zum NAV-Punkt Schatztruhe. Wenn wir angekommen sind bekommen wir eine Warnung, daß wir den automatischen Geschützen nicht zu nahe kommen sollen und ein paar Suchminen jagen uns schon.

Solltet Ihr das Pech haben das dies doch eintrifft müsst Ihr alle angreifenden Geschütze zuerst zerstören. Wir feuern also die Minen ab, die sich automatisch an die Neutroniumkapseln annähern und andocken. Vorsicht: Sollte eine Mine mit dem Neutronium hochgehen, solltet Ihr nicht in der Nähe sein. Wenn wir alle Minen verschossen haben, teilt man uns mit, daß wir einen Notruf erhalten haben.

Beim Notruf angekommen stellen wir jedoch fest das dies eine Falle war!

Morgan, ein Pirat, greift uns an. Nach einem kurzen Kampf wird unser Schiff mit einem Elektroimpuls kampfunfähig geschossen. Eine Kommando-Kapsel nähert sich uns und dockt an. Morgan droht uns und Ihr könnt nur mitspielen, also wählt die Verhandlung aus. Ihr führt Morgan zum NAV Punkt Schatztruhe, wo Morgan seinen Leuten befiehlt an die Kapseln anzudocken. Achtet auf den Sicherheitsabstand, da die ein oder andere Mine hochgeht. Sobald dies passiert, greifen Euch die anderen Schiffe an, falls sie es nicht sogar schon früher tun!  
Zerstört alle Schiffe und die Mission ist geschafft.

## Mission 8: Neutronium in Hülle und Fülle

Wir starten von der RFK und treffen uns mit der Kato, wo wir uns dann anschließend mit LDS in Richtung Erzverarbeitungswerk aufmachen.

Dort angekommen dockt die Kato mit der Station und wir werden kurz darauf aufgefordert auch anzudocken. Der Frachter Frisian Tapestry, der seine Fracht ständig verliert, kommt ins System rein. Eine kurze CGI-Sequenz erklärt was da passieren wird. Wir docken ab und fliegen zum Frachter Frisian Tapestry, wo die Kato ein kleines Verhör machen will. Der Frachter lenkt aber nicht ein und darauf hin schießen wir ein paar Mal mit der TSK auf den Frachter und er gibt seine Informationen frei. Wir haben nun einen neuen NAV-Punkt erhalten, der uns zur Bergbaukolonie führt. Dort angekommen entdecken wir das Navy Schiff Sicily, das schwer beschädigt ist. Die Sicily-Crew erzählt uns was passiert ist und die Kato dockt an, worauf die Sicily explodiert und beide Schiffe zerstört werden.

Jetzt wird es ein wenig spannend!

Wir haben zwei neue Kontakte. Der Eine führt uns zu den Gefangenen in ihren Schiffen und der Andere zu den Neutronium Container. Wir fliegen zuerst zu den Gefangenen, um diese zu befreien, damit sie uns bei dem Neutronium-Nav helfen können.

Die Schiffe haben eine Pseudo-Brücke an der Dock Manschette. Zerstört diese und etwas später hilft Euch das Schiff im Kampf gegen die Anderen. Macht das bei allen fünf Schiffen und zerstört alle Indie-Schiffe. Jetzt auf zum NAV-Punkt Neutronium: Fliegt in LDS dorthin und zerstört alle feindlichen Schiffe mit Hilfe Eurer Wingmen, aber lasst die Finger von den Neutronium-Container. Wenn alle schiffe soweit zerstört sind fliegt man zum Neutronium-Container und zerstört das angedockte Indie-Schiff. Daraufhin docken alle Indie-Schiffe ab und greifen auch an. Auch hier wieder: Lasst kein Indie-Schiff entkommen und zerstört Sie alle! Mission gewonnen...



## Mission 09: Evakuierung

Man sieht wie ein Cruiser ein Indie-Schiff beschießt. Nachdem das Indie-Schiff zerstört wurde erhält man ein neuen NAV-Punkt (Watch-Post) und zwei Wingman zur Unterstützung.

An der Überwachungs-Station angekommen meldet sich EVAC 1, daß Sie mit der Station andocken. Desweiteren sieht man, daß ein Jäger an der Station angekoppelt ist, aber dazu erst später mehr.

Zerstört jetzt alle angreifenden Indie-Schiffe. Wenn EVAC 1 meldet, daß sie die Kapazität erreicht haben meldet sich EVAC 2, daß sie zum andocken bereit sind. Gleichzeitig kommt EVAC 3 und vier Indie-Schiffe ins System.

Zwei fliegen zur Station und zwei zu EVAC 3.

EVAC 3 könnt Ihr nicht retten, also kümmert Euch um die beiden, die Station anfliegenden Schiffe, die Evac 2 zerstören wollen.

Zerstört diese und die anderen zwei Schiffe. Wenn EVAC 2 meldet, daß sie die Kapazität erreicht haben und sich noch weiteres Personal auf der Station befindet, dockt man sofort an der Station an, wählt den einzelnen Jäger aus und stellt eine Rem-Verbindung her.

Greift mit den Jäger die Indie-Schiffe an bis Euch gemeldet wird, daß alle an Board der Dreadnaught sind.

Drückt ESC, koppelt die Dreadnaught ab und fliegt mit LDS von der Station weg.

Vorher aber bitte noch die Flügelmänner in Formation befehlen. Zuletzt noch das System verlassen (L4 Punkt) und die Mission ist gewonnen.



## Mission 10: Asteroids Dellux

In dieser Mission geht es um Geschwindigkeit.

Nach dem Briefing findet man sich im Spiel wieder, wo ein Asteroid auf einen zurast!

Nach der Zerstörung teilt sich der Asteroid in mehrere kleinere Bruchstücke. Nutzt die A-Taste, um schneller zu fliegen um die Asteroiden zu zerstören. Es gibt insgesamt zwei große Asteroiden die in mehrere kleine Stücke zerbrechen.

Nach der Zerstörung kommen noch zwei Indie-Schiffe um sich das Resultat anzuschauen. Nach deren Zerstörung ist die Mission gewonnen.

## Mission 11: Extreme Vorurteile

Präsident King will dem Navy-HQ einen Besuch abstatten. Also warten wir, bis er am Navy-HQ andockt hat.

Danach gehen wir auf LDS direkt zum Mars. Kurze Zeit später taucht ein Indie-Schiff auf, das massive Schilde hat und schwer zu zerstören ist.

Anschließend tauchen eine Menge Indies auf, die den Präsidenten angreifen wollen. Unsere Aufgabe besteht darin um jeden Preis Präsident King zu beschützen.

Zerstört einfach alle Indies und die Mission ist geschafft.

## Mission 12: Testpiloten

Wir docken von der Basis ab und nehmen den L4 Punkt zum Cruiser Brazen.

Dort angekommen docken wir an und Admiral Peter Brett kommt an Bord. Nach dem kurzen Briefing docken wir ab und fliegen zur Landebucht der Brazen.

Eine CGI-Sequenz zeigt uns wie die Jäger aus der Brazen an der Dreadnaught andocken. Ein weiterer Sprung führt uns zur Indie-Basis. Von den zwei Jägerpiloten ist einer ohnmächtig geworden, was uns natürlich auf den Plan ruft.

Wählt das Schiff aus und stellt eine Rem-Verbindung her. Und nun heißt es Feuer frei!

Zerstört erst die Abwehrtürme und dann die Basis. Der andere Pilot ruft nachher um Hilfe während zwei Indie-Schiffe ins System springen.

Beide nehmen Kurs auf "Purple 1" und wollen das Schiff kapern. Zerstört die beiden Schiffe und anschließend die Station. Beendet die Rem-Verbindung, dockt die Jäger wieder an und ab durch den L-Punkt nach Hause.

## Mission 13: Eine neue Größe

Wir sind im Dienste der Wissenschaft unterwegs und Captain Helen Fenton kommt an Bord und übernimmt das Kommando über die Dreadnaught. Weiterhin haben wir hier nur begrenzte Waffen an Bord.

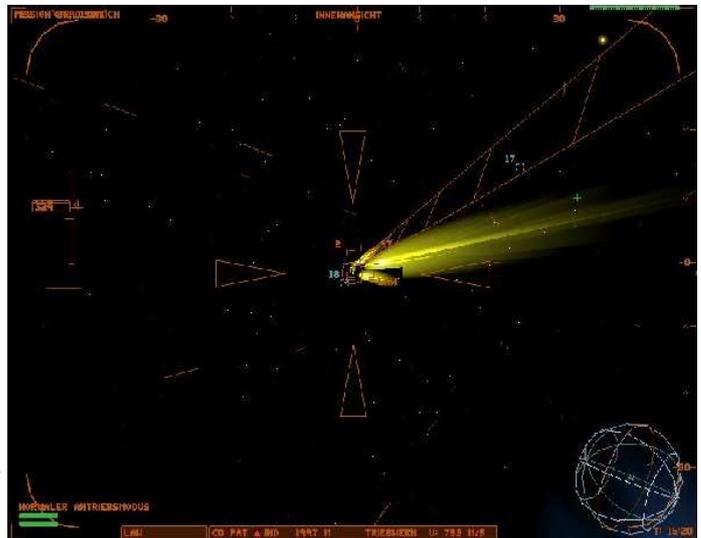
Wir können also nur das tun, was uns Fenton befiehlt. Also geht es auf durch den L4 Punkt zur Forschungsstation. Dort angekommen freut sich der Stationsleiter über unsere Ankunft, da er dachte wir bringen Piloten vorbei für die zwei Jäger die an der Station angedockt sind. Das tun wir aber nicht, sondern docken an der Station an und nehmen noch Ausrüstung mit an Bord. Wie Ihr ja gehört habt sind da ja zwei Jäger an der Station angedockt, dazu später mehr.

Jetzt schickt uns Fenton zu ein paar Waypoints bis wir zu einem großen Planetoiden kommen. Das Unterkunftsmodul wird von der Dreadnaught abgekoppelt und Fenton macht sich auf den Weg zum Planetoiden. Kurz danach tauchen drei Indie-Schiffe auf. Es kommt zu einem kurzen Kampf, aber da wir keine Waffen und Raketen haben ziehen wir den Kürzeren.

Das Schiff ("To hell with the consequences") ruft uns und wir können nur den Handel annehmen.

Anschließend zurück zur Station, andocken und den Dialog abwarten. Jetzt koppeln wir die Dreadnaught ab markieren einen Jäger als Ziel und stellen eine Rem-Verbindung her. Wir lösen den Jäger von der Station und koppeln ihn bei uns an. (F8)

Zurück beim Planetoiden koppeln wir den Jäger ab und docken an das Indie-Schiff an, wo der Austausch stattfindet. Jetzt muss es schnell gehen. Beschleunigt die Dreadnaught und wählt den Jäger im HUD und stellt eine Rem-Verbindung her und greift damit die drei Indie-Schiffe an. Sind alle zerstört koppelt das Unterkunftsmodul an der Dreadnaught an und die Mission ist geschafft.



## Mission 14: Waffen fortgeschritten 2

Dockt von der Station ab und begeben Euch zum Übungsgelände. Dort angekommen bekommt Ihr die Nachricht, daß die Übung beginnt. Zerstört alle Dronen und fliegt durch den Ring um die Übung zu beenden. Ihr werdet aufgefordert am L4 Punkt zu warten, da ein Tankschiff durch den L4 Punkt kommt. Eine kurze CGI-Sequenz und Clays Spruch sagen aber was anderes!

Zerstört alle Jäger und nehmt Kurs auf das Trägerschiff. Ist das Trägerschiff zu 50 % zerstört, kommen etwa noch mal 8 Jäger, die den Träger verlassen um Euch anzugreifen.

Auch diese wieder zerstören und jetzt könnt Ihr Euch Zeit lassen das Trägerschiff komplett zu vernichten. Am besten schaltet Ihr den Autopiloten "gleiche Geschwindigkeit" ein und greift den "Tanker" von hinten an.

Benutzt dafür die A Taste um zu beschleunigen oder die Lateral Triebwerke (S) um nach rechts, links, oben oder unten zu driften.

Mission geschafft.



## Mission 15: Chirurgie

Zur Abwechslung mal was Einfaches. Wir befehlen unseren Wingmen in Formation zu gehen und uns zu beschützen und fliegen zur Umweltkontrollsonde, wo wir feststellen, daß da jemand die Sonde umprogrammiert hat.

Der "Bio Bomber", wie er auch genannt wird, stößt ununterbrochen Jäger aus. Verteidigt Euch so lange, bis Clay sagt, daß der Bio Bomber so lange Jäger aus stößt, bis ihn jemand stoppt. Schießt dann mit der TSK in die Öffnung, wo er die Jäger aus stößt. Eine Meldung sagt Euch dann irgendwann, daß der Bomber keine Jäger mehr produziert, so daß Ihr dann den Beschuss einstellen könnt.

Zerstört jetzt alle übrigen Jäger und wartet bis ein Ingenieur-Team vorbeikommt. Sollte ein Jäger entkommen ist diese Mission nicht zu schaffen, da das Ingenieur-Team erst dann zur Reparatur kommt wenn alle Jäger zerstört wurden!!

Schützt dann das Ingenieur-Team so lange, bis der Bio Bomber repariert wurde.

## Mission 16: Venturi

Wir fliegen zum Rendezvouspunkt und treffen uns mit der San Francisco.

Die San Francisco meldet uns, daß sie Antriebsprobleme haben und wir die Mission alleine weiterführen sollen, da sie später nachkommen wird. Wir fliegen also durch den L Punkt ins Venturi System und werden von den Verantwortlichen begrüßt. Es geht dann direkt zum Fuel Processor, wo wir andocken. Nachdem wir abgekoppelt haben werden wir Zeuge einer fantastischen CGI-Sequenz. Die Indies brauchen Sprit und fliegen direkt zum Fuel Processor. Auch werden wir Zeuge der MNE, der ehemaligen Havard, die von der Indies entführt wurde (siehe Intro-Video auf CD1). Wir mischen uns nicht in die Kämpfe ein, sondern entfernen uns von dem Fuel Processor auf ca. 15 km. Jetzt ist Timing gefragt.

Wartet so lange bis der größte Teil der Indie-Flotte in der Nähe des Fuel Processor ist. Feuert dann aus allen Rohren auf den Processor bis er in einer gewaltigen Explosion untergeht. Zerstört jetzt alle restlichen Indie-Schiffe und macht Euch durch den L Punkt auf dem Weg nach Hause. An der RFK andocken und die Mission ist gewonnen.



## Mission 17: Mit neuem Eigentümer

Wir treffen die Yale und machen uns gleich auf den Weg zum Waypoint 1. Dort angekommen bekommen wir den NAV-Punkt zur MNE und machen uns auf dem Weg dort hin. Die Yale warnt uns dass wir uns raushalten sollen und beginnt ein Einschüchterungs-Manöver was kräftigst misslingt. Die MNE ist nicht so stark beschädigt, wie man uns glauben lassen wollte und eröffnet das Feuer auf die Yale. Die Yale wird zerstört und die MNE macht sich davon. Da wir aber keine Chance haben gegen die MNE feuern wir eine Sonde ab, die wir an die MNE heften. Jetzt warten wir ab bis die MNE weit genug entfernt ist und bemerken dabei das zwei Indie-Schiffe uns abfangen wollen. Zerstört diese und die Mission ist gewonnen.

## Mission 18: Metallake

Wir nehmen sofort Kurs auf dem Rendezvouspunkt und die Alabama begrüßt uns. Wir befehlen den vier Wingman die Verteidigung der Alabama und machen uns durch den L5 Punkt auf den Weg zum Metallake System.

Dort angekommen kommt kurze Zeit später die Alabama an und gibt den Befehl, daß die Jäger starten sollen. Nach etwa einer Minute meldet sich Eagle 1, daß sie keine Basis finden kann, sondern nur eine Basis die zum auftanken



benutzt wurde. Daraufhin explodiert die Basis und reisst alle Jäger mit.

Die Dreadnaught meldet der Alabama das keine Jäger überlebt haben und wir hier schleunigst verschwinden sollen bevor die Indies auftauchen. Danach kommt eine kleine CGI-Sequenz wo ein unbekanntes Schiff unseren Hyperdrive zerstört und somit keine Möglichkeit haben durch den L-Punkt nach Hause zu fliegen!

Jetzt wird es spannend: Fliegt auf die Rückseite des L-Punktes und wartet bis die Alabama dort angekommen ist. Ihr habt vier Fernlenkraketen an Board. Nutzt diese um mehrere Indie Schiffe auf einmal zu zerstören.

Wenn die Alabama am L Punkt angekommen ist, fliegt man mit der Dreadnaught in die Öffnung rein. Sieht Euch die fantastische CGI-Sequenz an und genießt den Rückflug. Theoretisch könnt Ihr das schon tun als Euch die Alabama ankunft und Euch danken will, aber es besteht die Gefahr, daß die Indie-Schiffe die Alabama zerstören könnten bevor die durch den L Punkt fliegen kann.



Jetzt wird es Spannend: Indie-Schiffe, die uns entdecken greifen uns sofort an. Wir fliegen rückwärts und schalten den Hilfsmodus (N) ab, suchen uns das Ziel, das am nächsten ist und aktivieren "Automatische gleiche Geschwindigkeit" (F9). Jetzt warten wir ab bis sich alle Schiffe in engen Umkreis und maximal 5 KM entfernt sind. Benutzt dafür die Tasten (A) um zu beschleunigen oder (Y) um abzubremesen. Feuert nun eine Fernlenkrakete ab und fliegt auf die Indies zu. Die Rakete wird einschlagen und den Großteil der Schiffe zerstören. Wiederholt dass so lange bis Euch kein Schiff mehr verfolgt. Denkt daran dass Ihr nur maximal vier Fernlenkraketen mitführt! Fliegt zurück zur Indie-Flotte und schaut Euch die Transporter genau an. Alle liegen in einer Reihe nebeneinander. Manövriert das Schiff, so das Ihr auf einer Linie seid mit den Transportern und feuert mit der TSK-XL auf das Ziel. Ihr werdet bemerken, daß der Schuss durch alle vier Transporter geht. Jetzt zerstört alle übrigen Indie-Schiffe mit Raketen oder der TSK aber nicht der TSK-XL, da wir sie später noch mal brauchen!

Am L5 Punkt angekommen bemerken wir, daß dort drei Transporter und zwei Automatische Kanonen installiert sind. Den L4 Punkt braucht Ihr garnicht anfliegen, da stehen nur noch mehr Indie-Schiffe bereit!

Hier gehen wir genauso vor wie vorhin bei der Indie-Flotte. Fliegt auf einer Linie und feuert die TSK-XL ab und seht wie die Transporter explodieren. Solltet Ihr noch ein paar Schüsse von der TSK-XL übrig haben, könnt Ihr die anderen Kanonen auch noch zerstören. Jetzt noch durch den L4 Punkt und die Mission ist gewonnen.

## Mission 22: Rebus

Nach dem Briefing bekommen wir einen Hinweis, daß die in der Nähe befindliche RFK-Station angegriffen wird. Wir zerstören also die unbekanntes Schiffe und bekommen den NAV-Punkt "Letzte Sichtung", wo wir auch direkt hinfliegen werden. Jetzt kommt ein kleiner Dialog, wo erzählt wird, daß das FTL-Relais wieder Daten sendet und das HQ nachfragt, wie wir das geschafft haben. Wir sehen aber kein FTL-Relais, bekommen dafür aber ein sehr starkes Signal, dem wir nun auch folgen werden. Schaltet den LDS-Antrieb ein und folgt einfach der Signalstärke. Falls Ihr das anfangs nicht schafft kommt irgendwann ein unbekanntes Schiff, das Euch die richtige



Richtung "anzeigt". Zerstört es und nehmt den Kurs dann wieder auf. Bei einer Signalstärke von ca. 90% sehen wir unser verloren gegangenes FTL-Relais, wo wir auch direkt hinfliegen werden. Ein Dialog zwischen Clay und der Crew findet statt. Wir schießen auf alle Ringe, bis sie Blau sind und fliegen hindurch. Ein kleines unbekanntes Objekt fliegt zu uns und wir gehen per Autopilot auf Formationsflug. Nach einem kurzen Flug und eine CGI-Sequenz sehen wir das. Ein Dialog findet statt und wir können nur hören und staunen was passiert! Wir werden weggeschleudert und wir wissen gar nicht was wirklich passiert ist. Clay meldet sich und fragt was wir die zwei Stunden gemacht habe.?! Eine Überprüfung ergab, das wir wirklich zwei Stunden weg waren, aber es wurden auch Modifikationen an den Sensoren vorgenommen und ein neues Hardwareteil haben wir bei uns auf der Brücke. Wir fliegen zum L Punkt und sehen wie zwei Indie-Schiffe sich gerade auf und davon machen. Ihr braucht sie nicht anzugreifen, da es eh nicht funktioniert. Wir fliegen also durch den L Punkt und sehen, das wir den Indie-Schiffen gefolgt sind. Unser neues Hardware-Teil ist ein Hyperspace Tracker!

Zerstört jetzt alle Indie-Schiffe und anschließend durch den L Punkt zurück nach Hause.

## Mission 23: Verschwörung

Nach dem interessanten Briefing machen wir uns auf dem Weg zu "McDuff's NAV".

Dort angekommen sehen wir drei Schiffe. Befehlt Euren Flügelmännern die anderen Schiffe zu zerstören und schießt selbst auf McDuff's Schiff. Eine kurze CGI-Sequenz wird eingespielt, in der wir sehen wie die Kommandokapsel abgetrennt wird.

Zerstört jetzt das Schiff von McDuff und dockt an der Kommandokapsel an. Es folgt ein längerer Dialog, in dem wir sehr interessante Informationen erhalten.

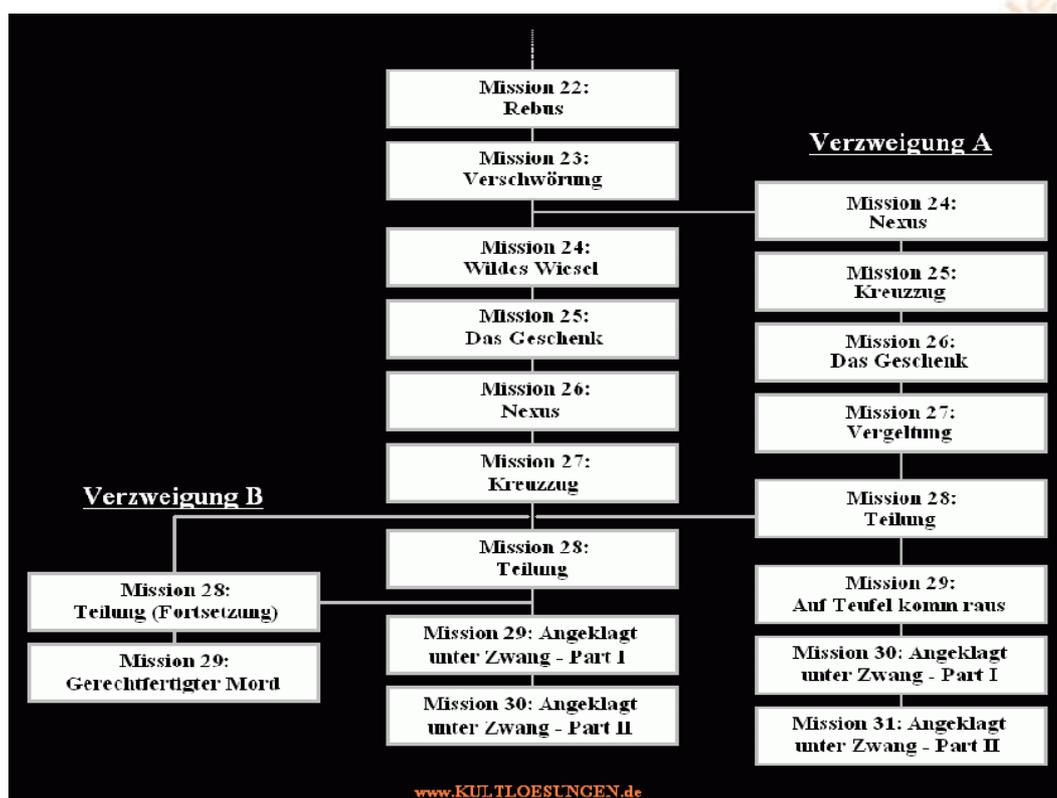
Wir bekommen einen neuen NAV-Punkt, wo sich die Gruppe trifft. Dort angekommen machen sich beide Schiffe davon. Eins fliegt zum L4 Punkt, das Andere zum L5 Punkt.

Wenn Ihr das Indie-Schiff verfolgt, lest einfach hier weiter. Folgt Ihr hingegen dem Cosa-Schiff, geht es direkt weiter mit *Mission 24: Nexus* (Verzweigung A).

Schickt Eure Wingmen nach Hause, denn Ihr werdet sie nicht mehr brauchen. Wenn Ihr dann das Indie-Schiff verfolgt, den Hyperspace-Tracker aktiviert und durch den L-Punkt fliegt seht Ihr Euch einer sehr großen Indie-Flotte gegenüber! Macht keine Dummheiten und fliegt einfach ruhig weiter bis Ihr hört, das Ihr an einen der Frachter andocken sollt. Nachdem wir angedockt haben geht es in einer Zwischensequenz zum Indie-HQ, was Euch Clay auch erzählen wird. Nun wird es aber ein wenig anstrengend: Sucht Euch den L5-Punkt aus (richtet Eure Nase danach aus) und beschleunigt mit der A-Taste immer weiter. Irgendwann folgen Euch ein paar Indie-Schiffe und eröffnen das Feuer auf Euch. Ihr könnt aber auch Glück haben und sie ignorieren Euch was es natürlich einfacher macht! Schaltet den Hilfsmodus aus (N-Taste), dreht das Schiff um 180 Grad, so daß Ihr rückwärts fliegt. Drückt F9 um den Autopiloten "Gleiche Geschwindigkeit" zu aktivieren und beschleunigt (A) oder bremst (Y) das Schiff ab. Die Indi-Schiffe sollten Euch nicht überholen, da es allesamt Corvetten sind!

Wählt das am nächsten fliegende Indie-Schiff aus, feuert eine Unterbrechungs-Rakete und zwei Suchraketen ab. Bleibt in einer Entfernung von ca. 2 - 4 km, wählt als Sub System "CRW" (Crew) aus und zerstört das Indie Schiff. Macht das mit allen weiteren angreifenden Indie-Schiffen.

Sollte das CRW dunkel erscheinen, so könnt Ihr beruhigt das nächste Indie-Schiff anvisieren, da das Brückenmodul zerstört ist. Fliegt dann per LDS zum L5 Punkt und hindurch zu *Mission 24: Wildes Wiesel*.



## Mission 24: Wildes Wiesel

Diese Mission wird man nur erreichen, wenn man in Mission 23 das Indie-Schiff verfolgt hat und nicht direkt zu Mission 24 und damit der "Verzweigung A" vorangeschritten ist!

Nach dem, wieder einmal hervorragenden Briefing, nehmen wir per LDS Kurs auf die Angriffskoordinaten. Dort angekommen werden wir von einer Flotte der Navy begrüßt. Auch bekommen wir zwei neue Wingmen an unsere Seite. Befiehlt ihnen in Formation zu gehen und nehmt Kurs auf die Indie-Basis. Nach ein paar Sekunden kommen auch direkt ein paar Indie-Schiffe auf uns zu.

In einer Entfernung von ca. 16 km halten wir an, feuern eine Fernlenkrakete ab und zielen direkt auf die ankommenden Indie-Schiffe.

Da sie alle recht hübsch in Formation fliegen reicht eine Fernlenkrakete aus um alle ankommenden Schiffe auf einmal zu zerstören. Danach wird es dann aber richtig spannend!

Wir sehen das die Indie-Basis durch vier kleinere Asteroiden, die jedoch jeweils eine starke Waffe haben, geschützt wird. Befiehlt Eure Wingmen ein Relay zu zerstören und nehmt auch Kurs auf eines der Relays. Die Marines melden sich früher oder später und wollen an die Asteroiden andocken um sie zu zerstören, also beeilt Euch!

Jetzt positioniert Euch so, das Ihr "Euer" Relay und das andere Relay, welches die Wingman zerstören sollen, sehen könnt.

Sobald ein Relay zerstört wurde, kommt sofort ein Neues herbei, das ebenfalls zerstört werden muss. Befiehlt Euren Wingman sofort das Relay zu zerstören, wenn ein neues Relay unterwegs ist, während Ihr dasselbe tut! Zwei Relays dürfen nicht auf Position sein und müssen immer zerstört werden, sonst feuern die Kanonen und machen kurzen Prozess mit den Marines!

Wenn die Marines die Kanonen zerstört haben bekommt Ihr eine Meldung. Sobald die letzte Kanone zerstört wurde, starten Patcoms und Jäger von der Basis und greifen Euch an. Beschützt jetzt die Flotte so lange, bis Ihr ein hübsches CGI-Video sehen werdet.

## Mission 25: Das Geschenk

Wir beordern unsere Wingman in Formation und machen uns auf dem Weg zum Ziel, wo der Megafrachter erwartet wird. Dort angekommen sehen wir nur eine große Flotte der Indies, die uns angreifen. Wir geben unseren Wingmen den Befehl die Indies anzugreifen und tun dasselbe mit der Ausnahme, das wir nur die TSK und ein paar Suchraketen verwenden, da wir die Fernlenkraketen später noch brauchen werden! Nachdem wir alle Indie-Schiffe zerstört haben rufen wir unsere Flotte in die Formation und begeben uns per LDS zum L4-Punkt. Wir fliegen durch den L4-Punkt und sehen danach eine CGI-Sequenz. Ist diese zu Ende gehen wir sofort auf LDS und zwar auf 10000 m/s und zwar so lange bis wir kurz vor dem Feld sind.

Dort bremsen wir auf 6000 m/s ab. Wir fliegen in das Feld rein bremsen auf 1000 m/s ab, schalten den LDS-Antrieb aus und fliegen von da an mit in diesem Feld. Jetzt wird es interessant: Durch reine Waffengewalt dauert es sehr lange das LDS-Feld zu zerstören. Die Kapseln (wenn Ihr aufmerksam die CGI-Sequenz beobachtet habt) sind gefüllt mit Indie-Schiffen.



Wir fliegen mit der Dreadnaught bis zu dieser Position. Das große Teil am Ende des Transporters muss zerstört werden damit das Feld zusammenbricht!

Dies klappt am besten wenn Ihr die Dreadnaught auf Kollisionskurs mit dem Frachter bringt. Es ist sehr schwer diese Stelle genau zu treffen, da der Frachter zurück schießt und seinen Kurs immer verändern wird. Ihr könnt auch den Transporter an einer anderen Stelle treffen, nur habe ich die Erfahrung gemacht, daß es dort dann viel länger dauert!

Fliegt also zum Heck des Transporters, beschleunigt und kurz vor dem Aufprall drückt Ihr die Taste (0) auf dem Zehnerblock. Die wird Euch den so genannten Sofortschild geben der auch nur eine Sekunde lang anhält. Solltet Ihr bei der Kollision mal aus dem Feld rausgeschleudert werden fliegt einfach wieder rein und wiederholt das Ganze so lange bis das Feld zusammenbricht.

Weiter geht's: Es kommt eine CGI-Sequenz, in der gezeigt wird daß das Feld zusammenbricht. Jetzt werden Euch ein paar Indie-Schiffe angreifen, aber die ignorieren wir erstmal soweit wie möglich. Wir konzentrieren uns auf dem Transporter und schießen bzw. rammen ihn so lange bis er explodiert. Bevor der Transporter explodiert lösen sich die Frachtkapseln. Wählt jetzt die Fernlenkraketen und feuert auf die Kapseln. Ihr müsst sehr schnell sein wenn die Indie-Schiffe aus dem Kapseln erstmal frei sind habt Ihr so gut wie verloren!

## Mission 26: Nexus

Wir hören uns ein paar Dialoge an, als uns gemeldet wird, daß ein sehr großes Objekt durch den Sprungpunkt kommt.

Jetzt heißt es schnell sein! Fliegt sofort unter den Transporter und versteckt Euch dort.

Gleicht die Geschwindigkeit (F9) der Dreadnaught an die des Transporters an.

Kurze Zeit später hat der Transporter sein Ziel erreicht und wir werden gewarnt nicht zu schnell zu fliegen, sonst werden wir entdeckt.

Drückt die Taste (N) um den Hilfsantrieb abzustellen, beschleunigt maximal auf 100 – 125 m/s und steuert auf die COSA Basis zu.

Bei ungefähr 20 Km Entfernung wird eine CGI-Sequenz eingespielt. Ist diese beendet drückt (N) um den Hilfsantrieb wieder zu aktivieren und fliegt sofort gerade zurück. Wählt den L4-Punkt als Ziel, schaut daß Ihr in die richtige Richtung fliegt und saust einfach hindurch.



## Mission 27: Kreuzzug

Nach dem sehr ausführlichen Briefing nehmen wir Kurs auf die Transporter, wo uns aber zwei COSA Schiffe erwarten. Wir nehmen eine Fernlenkrakete und zerstören damit die beiden COSA Schiffe.

Eine REM-Verbindung können wir nicht aufbauen also docken wir unser Schiff an einen Transporter an. Wir nehmen Kurs auf der Cosa Station und koppeln bei ca. 7 Km Entfernung das Schiff ab. Eine CGI-Sequenz schildert was dann passiert.

Es folgen ein Paar Kämpfe mit COSA Schiffen, was aber keine Probleme bereiten sollte. Kurze Zeit später tauchen Suchminen auf, die ein schwerer COSA Zerstörer abfeuert. Eliminiert den Zerstörer und alle anderen Schiffe und schaut Euch die nächste CGI-Sequenz an.

## Mission 28: Teilung

Nach dem Briefing nehmen wir Kurs auf die nahe gelegene RFK und hören den Dialogen zu. Ein zweites Briefing erklärt uns nun unsere eigentliche Aufgabe. Wir bekommen einen Wingman dem wir gleich befehlen in Formation zu fliegen. Anschließend nehmen wir Kurs auf Waypoint 1, wo wir die Excalibur treffen und eine freundliche Warnung erhalten: Wir sollen uns nicht näher als 5 KM nähern! Tun wir das eröffnet die Excalibur das Feuer und wir haben keine Chance zu entkommen. Wir entdecken auch, daß die Excalibur sehr heiß läuft. Auf zu Waypoint Zwei, denn da soll ein nicht zu dieser Mission autorisiertes Schiff durch den L-Punkt gekommen sein. Wir treffen die "Lesserevil" und sie berichtet, daß sie nur als unabhängiger Beobachter fungiert. Wir fliegen daraufhin zurück zur RFK, wo wir die Nachricht bekommen, daß King unter Protest die Versammlung verlassen hat und allen Navy Schiffen befohlen hat sich der Excalibur anzuschließen. Auch befiehlt er, daß alle von SecPat Schiffe (also auch wir) uns der Excalibur anschließen sollen! Jetzt wird das Spiel geteilt!

*Wir bleiben bei der SecPat: Jetzt müssen wir nur noch die Indie-Delegierten zum L5-Punkt begleiten und warten bis sie springen. Mission erledigt und weiter im Text.*

*Wir verlassen die SecPat: Man kommt zum Handlungsstrang B, lesen Sie dazu unten auf Seite 21 weiter.*

## Mission 29: Angeklagt unter Zwang - Part I

Wir starten in der Nähe einer stark beschädigten RFK Station und machen uns auf dem Weg zu dieser. Es folgt ein Dialog und wir sehen wie das Besatzungsmodul explodiert. Wir setzen unseren Hyperspace Tracker ein und folgen dem L-Punkt, wohin die Kanone schießt.

Vorher teilen wir unserer kleinen Flotte mit, wie unser Plan funktionieren soll. Wir fliegen durch den L4-Punkt, wo die Excalibur und eine recht große Navy Flotte uns erwartet. Wir fliegen also rückwärts bis wir den Trichter sehen und werden schließlich vom Navy Schiff Gibraltar gerufen, die uns fragen was wir vorhaben. Im Glauben, daß wir King beitreten möchten erzählen wir, das unser NAV



Subsystem defekt ist und wir erst einen Neustart durchführen müssen. In der Zeit geben wir Gas und fliegen zu unserer kleinen Flotte zurück. Wir teilen unsere Flügelmäner die Position der Flotte mit und fliegen wieder durch den L-Punkt. Dort angekommen zerstören wir alle Navy-Schiffe, die uns im Weg stehen. King tritt irgendwann die Flucht an, aber wir folgen ihm mit unserem Hyperspace Tracker.

## Mission 30: Angeklagt unter Zwang - Part II

Unser Sprung war so groß, daß wir keine Treibstoffreserven mehr haben. Wir fliegen auf die Excalibur zu, worauf die Excalibur C-Jäger entsendet. Greifen Sie die C-Jäger an bis Collin McDuff mit der UNO durch den L-Punkt kommt. McDuff nimmt Kurs auf die Excalibur und rammt sie, wobei er wahrscheinlich genauso heldenhaft handelt wie Jefferson Clay. Kurze Zeit später werden wir von einer Rakete getroffen und all unsere Waffensysteme fallen aus. Bringt jetzt 30 km Abstand zwischen die Excalibur und die Dreadnaught. Beschleunigt auf über 2500 m/s und 10 km vor dem Ziel koppelt Ihr die Kommandokapsel ab und fliegt weg von der Excalibur, so daß Ihr damit nicht kollidiert. Legt Euch zurück und schaut Euch die drei fantastischen CGI-Schlusssequenzen an...

## Verzweigung A

### Mission 24: Nexus

Wir starten da wo wir in Mission "Verschwörung" aufgehört haben. Wir hören ein paar Dialoge als uns gemeldet wird, daß ein sehr großes Objekt durch den Sprungpunkt kommt.

Jetzt heißt es schnell sein! Fliegt sofort unter den Transporter und versteckt Euch dort.

Gleicht die Geschwindigkeit (F9) der Dreadnaught an die des Transporters an.

Kurze Zeit später hat der Transporter sein Ziel erreicht und wir werden gewarnt nicht zu schnell zu fliegen, sonst werden wir entdeckt.

Drückt die Taste (N) um den Hilfsantrieb abzustellen, beschleunigt maximal auf 100 – 125 m/s und steuert auf die COSA Basis zu.

Bei ungefähr 20 Km Entfernung wird eine CGI-Sequenz eingespielt. Ist diese beendet drückt (N) um den Hilfsantrieb wieder zu aktivieren und fliegt sofort gerade zurück. Wählt den L4-Punkt als Ziel, schaut daß Ihr in der richtigen Richtung fliegt und braust einfach hindurch.



### Mission 25: Kreuzzug

Nach dem sehr ausführlichen Briefing nehmen wir Kurs auf die Transporter, wo uns aber zwei COSA Schiffe erwarten. Wir nehmen eine Fernlenkrakete und zerstören damit die beiden COSA Schiffe.

Eine REM-Verbindung können wir nicht aufbauen also docken wir unser Schiff an einen Transporter an. Wir nehmen Kurs auf der Cosa Station und koppeln bei ca. 7 Km Entfernung das Schiff ab. Eine CGI-Sequenz schildert was dann passiert.

Es folgen ein Paar Kämpfe mit COSA Schiffen, was aber keine Probleme bereiten sollet. Kurze Zeit später tauchen Suchminen auf, die ein schwerer COSA Zerstörer abfeuert. Eliminiert den Zerstörer und alle anderen Schiffe und schaut Euch die nächste CGI-Sequenz an.

### Mission 26: Das Geschenk

Wir beordern unsere Wingman in Formation und machen uns auf dem Weg zum Ziel, wo der Megafrachter erwartet wird. Dort angekommen sehen wir nur eine große Flotte der Indies, die uns angreifen. Wir geben unseren Wingmen den Befehl die Indies anzugreifen und tun dasselbe mit der Ausnahme, das wir nur die TSK und ein paar Suchraketen verwenden, da wir die Fernlenkraketen später noch brauchen werden!

Nachdem wir alle Indie-Schiffe zerstört haben rufen wir unsere Flotte in die Formation und begeben uns per LDS zum L4-Punkt. Wir fliegen durch den L4-Punkt und sehen danach eine CGI-Sequenz. Ist diese zu Ende gehen wir sofort auf LDS und zwar auf 10000 m/s und zwar so lange bis wir kurz vor dem Feld sind.

Dort bremsen wir auf 6000 m/s ab. Wir fliegen in das Feld rein bremsen auf 1000 m/s ab, schalten den LDS-Antrieb aus und fliegen von da an mit in diesem Feld.

Jetzt wird es interessant: Durch reine Waffengewalt dauert es sehr lange das LDS-Feld zu zerstören. Die Kapseln (wenn Ihr aufmerksam die CGI-Sequenz beobachtet habt) sind gefüllt mit Indie-Schiffen. Wir fliegen mit der Dreadnaught bis zu dieser Position. Das große Teil am Ende des Transporters muss zerstört werden damit das Feld zusammenbricht!

Dies klappt am besten wenn Ihr die Dreadnaught auf Kollisionskurs mit dem Frachter bringt. Es ist sehr schwer diese Stelle genau zu treffen, da der Frachter zurück schießt und seinen Kurs immer verändern wird. Ihr könnt auch den Transporter an einer anderen



Stelle treffen, nur habe ich die Erfahrung gemacht, daß es dort dann viel länger dauert!

Fliegt also zum Heck des Transporters, beschleunigt und kurz vor dem Aufprall drückt Ihr die Taste (0) auf dem Zehnerblock. Die wird Euch den so genannten Sofortschild geben der auch nur eine Sekunde lang anhält. Solltet Ihr bei der Kollision mal aus dem Feld rausgeschleudert werden fliegt einfach wieder rein und wiederholt das Ganze so lange bis das Feld zusammenbricht.

Weiter geht's: Es kommt eine CGI-Sequenz, in der gezeigt wird daß das Feld zusammenbricht. Jetzt werden Euch ein paar Indie-Schiffe angreifen, aber die ignorieren wir erstmal soweit wie möglich. Wir konzentrieren uns auf dem Transporter und schießen bzw. rammen ihn so lange bis er explodiert. Bevor der Transporter explodiert lösen sich die Frachtkapseln. Wählt jetzt die Fernlenkraketen und feuert auf die Kapseln. Ihr müsst sehr schnell sein wenn die Indie-Schiffe aus dem Kapseln erstmal frei sind habt Ihr so gut wie verloren!

## Mission 27: Vergeltung.

Nach dem Briefing befinden wir uns in der Nähe des Navy-HQ und zwei Indie-Schiffe kommen durch den Sprungpunkt. Nach ein paar Dialogen kommt die Massenvernichtungswaffe am L-Punkt an und fliegt auf das N-HQ zu. Clay schlägt vor auf die angedockten Schiffe zu feuern, was wir annehmen, damit die Indies abdocken. Wir greifen in der Zwischenzeit die Indie-Schiffe an und geben den Flügelmännern den Befehl an der Bombe anzudocken. Nachdem wir die Indie-Schiffe zerstört haben fliegen wir zur Bombe und docken ebenfalls an. Wir lenken die Bombe weg vom N-HQ auf 100 Km. Anschließend docken wir ab, befehlen den Flügelmännern in Formation zu gehen und fliegen schleunigst Richtung N-HQ. Wir freuen uns auf die Explosion und daß das Navy-HQ noch existiert!



## Mission 28: Teilung

Nach dem Briefing nehmen wir Kurs auf die nahe gelegene RFK und hören den Dialogen zu. Ein zweites Briefing erklärt uns nun unsere eigentliche Aufgabe. Wir bekommen einen Wingman dem wir gleich befehlen in Formation zu fliegen.

Anschließend nehmen wir Kurs auf Waypoint 1, wo wir die Excalibur treffen und eine freundliche Warnung erhalten: Wir sollen uns nicht näher als 5 km nähern! Tun wir das eröffnet die Excalibur das Feuer und wir haben keine Chance zu entkommen. Wir entdecken auch, daß die Excalibur sehr heiß läuft. Auf zu Waypoint Zwei, denn da soll ein nicht zu dieser Mission autorisiertes Schiff durch den L-Punkt gekommen sein. Wir treffen die "Lesserevil" und sie berichtet, daß sie nur als unabhängiger Beobachter fungiert.

Wir fliegen daraufhin zurück zur RFK, wo wir die Nachricht bekommen, daß King unter Protest die Versammlung verlassen hat und allen Navy Schiffen befohlen hat sich der Excalibur anzuschließen. Auch befiehlt er, daß alle von SecPat Schiffe (also auch wir) uns der Excalibur anschließen sollen! Jetzt wird das Spiel geteilt!

*Wir bleiben bei der SecPat: Jetzt müssen wir nur noch die Indie-Delegierten zum L5-Punkt begleiten und warten bis sie springen. Mission erledigt und weiter im Text.*

*Wir verlassen die SecPat: Man kommt zum Handlungsstrang B, lesen Sie dazu unten auf Seite 21 weiter.*

## Mission 29: Auf Teufel komm raus

Nach dem Briefing sehen wir, daß ein Commonwealth Navy Schiff sich auf den Weg macht um das Netzwerk zu zerstören. Ihr könnt es zwar zerstören, aber Ihr werdet nicht verhindern können, daß das Netzwerk zusammenbricht!

Jetzt muss es schnell gehen! Fliegt zum nächsten Truppentransporter und rammt sie! Fliegt drauf zu und kurz vor dem Zusammenstoß drückt Ihr die (0) Taste auf dem Zehnerblock.

So ist er schon mal stark beschädigt und Ihr habt mit der TSK leichtes Spiel. Macht das mit allen Truppentransportern!

Ist dies erledigt, greift die ankommenden Navy Schiffe an und zerstört sie. Irgendwann fliegt die Excalibur los um das Indie-HQ zu zerstören. Greift die Excalibur nicht direkt an, da Ihr eh keine Chance habt sie zu beschädigen oder zu zerstören! Die kleinen C-Jäger sind auch im Anmarsch, also kümmert Euch vorrangig um diese Jäger, da sie starke Waffen haben aber leicht zu zerstören sind. King merkt irgendwann, daß es keinen Sinn hat weiter anzugreifen, da wir zu stark sind und ergreift die Flucht. Lasst ihn fliegen und zerstört alle übrig gebliebene Navy-Schiffe.

## Mission 30: Angeklagt unter Zwang - Part I

Wir starten in der Nähe einer stark beschädigten RFK Station und machen uns auf dem Weg dorthin. Es folgt ein Dialog und wir sehen wie das Besatzungsmodul explodiert.

Wir setzen unseren Hyperspace Tracker ein und folgen dem L-Punkt, wohin die Kanone schießt. Vorher teilen wir unserer kleinen Flotte mit, wie unser Plan funktionieren soll. Wir fliegen durch den L4-Punkt, wo die Excalibur und eine recht große Navy Flotte uns erwartet. Wir fliegen also rückwärts bis wir den Trichter sehen und werden schließlich vom Navy Schiff Gibraltar gerufen, die uns fragen was wir vorhaben. Im Glauben, daß wir King beitreten möchten erzählen wir, das unser NAV Subsystem defekt ist und wir erst einen Neustart durchführen müssen. In der Zeit geben wir Gas und fliegen zu unserer kleinen Flotte zurück. Wir teilen unsere Flügelmänner die Position der Flotte mit und fliegen wieder durch den L-Punkt. Dort angekommen zerstören wir alle Navy-Schiffe, die uns im Weg stehen. King tritt irgendwann die Flucht an, aber wir folgen ihm mit unserem Hyperspace Tracker.



## Mission 31: Angeklagt unter Zwang - Part II

Unser Sprung war so groß, daß wir keine Treibstoffreserven mehr haben. Wir fliegen auf die Excalibur zu, worauf die Excalibur C-Jäger entsendet.

Greifen Sie die C-Jäger an bis Collin McDuff mit der UNO durch den L-Punkt kommt.

McDuff nimmt Kurs auf die Excalibur und rammt sie, wobei er wahrscheinlich genauso heldenhaft handelt wie Jefferson Clay.

Kurze Zeit später werden wir von einer Rakete getroffen und all unsere Waffensysteme fallen aus. Bringt jetzt 30 km Abstand zwischen die

Excalibur und die Dreadnaught. Beschleunigt auf über 2500 m/s und 10 km vor dem Ziel koppelt Ihr die Kommandokapsel ab und fliegt weg von der Excalibur, so daß Ihr damit nicht kollidiert. Legt Euch zurück und schaut Euch die drei fantastischen CGI-Schlusssequenzen an...



## Verzweigung B

### Mission 28: Teilung (Fortsetzung)

Wir legen also die SecPat-Kennung ab und fliegen zur Excalibur. King bedankt sich für unsere Loyalität und ein paar andere Schiffe können es nicht glauben, daß wir uns so täuschen lassen können!

Unsere einzige Aufgabe besteht darin Kings Excalibur zu verteidigen und zum L4 Punkt zu begleiten. So bald King gesprungen ist ist die Mission gewonnen.



### Mission 29: Gerechtfertigter Mord

Wir warten also am L-Punkt und es folgen ein paar Dialoge zwischen uns und unseren Begleitschiffen.

Kurze Zeit später springt das Lazarett-Schiff Hippocrates, das Frauen, Kinder und Verletzte transportiert, ins System. Wir hören uns an was die Hippocrates zu erzählen hat und beschützen den weiteren Flug der Hippocrates. Unser Begleitschiff sieht das aber anders (Dialoge!) und sieht seine Chance ein Schiff zu zerstören.

Bevor das Lazarett-Schiff zerstört wurde konnte es noch ein Notruf absetzen, worauf eine kleine Flotte der SecPat ankommt. Die SecPat-Flotte erzählt uns, daß da nur Kinder, Frauen und Verletzte an Board waren und greift uns an! Unser Wingman bekommt Angst und fliegt zu Kings Flotte zurück. In Anbetracht der überlegenen SecPat Flotte bleibt uns keine Wahl als dasselbe zu tun! Bei der Flotte angekommen gibt es die erste End-Sequenz, die uns nicht gerade fröhlich stimmt!