Independence War - Missionen 1 - 23

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 Indi-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, 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 das 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

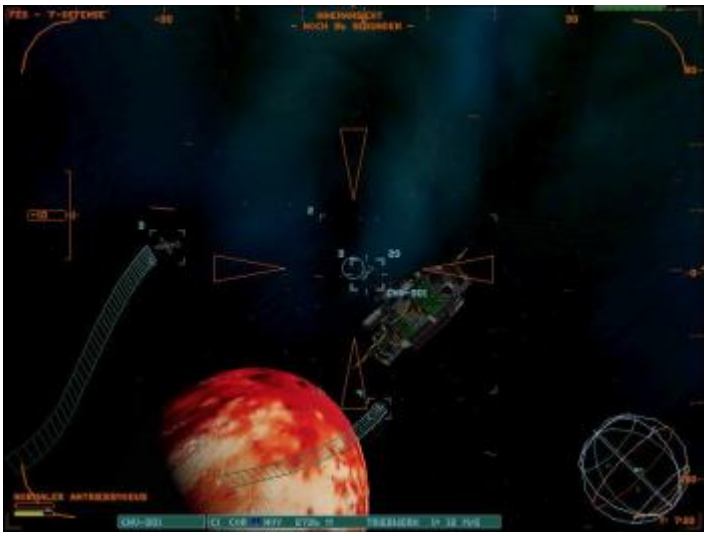
Wir nehmen per LDS den Kurs zum NAV-Punkt Schatztruhe. Wenn wir angekommen sind bekommen wir eine Warnung, daß wir den automatischen Geschützen nicht zu nahe kommen sollen und ein paar Suchminen jagen uns schon.
Solltet Ihr das Pech haben das dies doch eintrifft müsst Ihr alle angreifenden Geschütze 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 Wingman, 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.

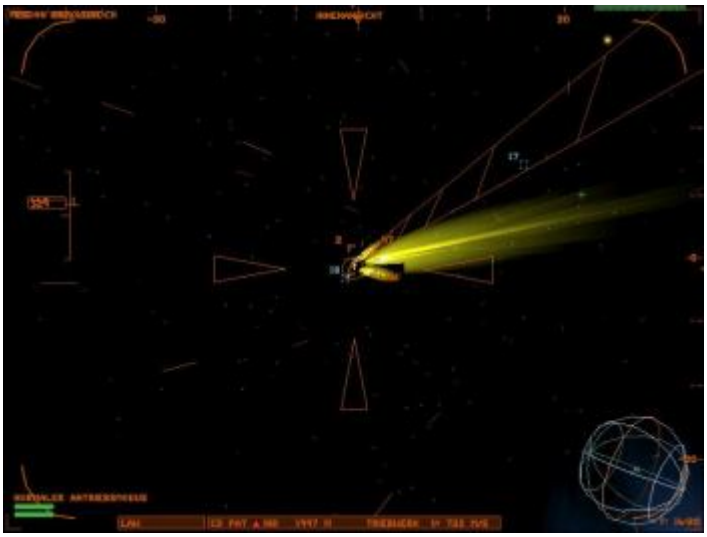
Mission 11: Extreme Vorurteile

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



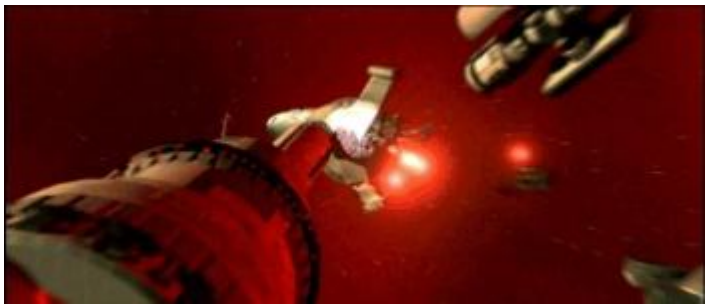
Dockt von der Station ab und begebt Euch zum Übungsgelände. Dort angekommen bekommt Ihr die Nachricht, daß die Übung beginnt.
Zerstört alle Drohnen und fliegt durch den Ring um die Übung zu beenden. Ihr werdet aufgefordert am L4 Punkt zu warten, da ein Tankschiff durch den L4 Punkt kommt. Eine kurze 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, in kombination mit der Joystick Steuerung) 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 genant wird, stößt ununterbrochen Jäger aus. Verteidigt Euch so lange, bis Clay sagt, daß der Bio Bomber so lange Jäger ausstößt, bis ihn jemand stoppt. Schießt dann mit der TSK in die Öffnung, wo er die Jäger ausstößt. 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-Squenz.
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.

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 wirds 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 anfunkt 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.
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 19: Das Objekt

Nach dem Briefing sollen wir ja eine ziemlich große langweilige Patrouille fliegen, was wir uns aber sparen, da wir den direkten Kurs auf „PT3“ einschlagen können.
Kurz vor der Ankunft hören wir, daß ein schwaches Signal empfangen wurde. Wir nehmen Kurs auf das Signal und entdecken einen Frachter, der in Not geraten ist. Hören Sie dem Dialog zu und warten Sie dann etwas ab.
Eine CGI-Sequenz zeigt uns ein unbekanntes Objekt was wir auch verfolgen. Das unbekannte Objekt ist wohl zum Mutterschiff zurückgeflogen und kurze Zeit später werden wir auch gescannt und gerufen. Den folgenden Dialog hören wir uns genau an und wählen als Begrüßung „Willkommen“ aus. Nach dem Gespräch geht unser Schiff auf Autopilot und bringt uns zu einer Position im Weltraum, die uns völlig unbekannt ist, und zu zwei unbekannten Objekten. Schaut euch die CGI-Sequenz an und eröffnet das Feuer.
Ihr werdet bemerken, daß Ihr keinen Effekt erzielen werdet, also fliegt mit der Dreadnaught in den Strahl hinein. Darauf eröffnet das außerirdische Schiff das Feuer und Ihr solltet dasselbe tun.
Nachdem wir das Schiff befreit haben, gehen wir wieder auf Autopilot und fliegen zu einem Sternentor. Dort schießen wir alle Ringe auf Grün und fliegen durch das Tor.

Mission 20: Der Präzisions Faktor



Wir sehen, wie ein paar Magazine auf dem Weg zum Trichter sind, der sie auffängt. Kurz danach erhalten wir einen Notruf von der CNV Meade. Sie wurde angegriffen und das Schiff wurde schwer beschädigt. Wir fliegen hin, docken an und als wir abdocken löst sich die Antimaterie-Kapsel, die fortan auf die Station zurast. Wir fliegen zurück zur Station wo der Bremstrichter abgekoppelt wurde.
Wir docken an diesem an und fliegen mit dem Bremstrichter zur Kapsel. Die Außenansicht ist hier sehr hilfreich. Wir steuern das Schiff so dass wir die Kapsel mit dem Bremstrichter einfangen.

Mission 21: Extreme Kraft

Im Briefing erfahren wir, das wir eine neu Kanone für das Commonwealth testen sollen. Wir starten im Zielgebiet und sehen kurze Zeit später auch das erste Ziel.
Wir feuern auf insgesamt fünf Ziele als wir zurückbeordert werden zur Gebiets-RFK am L4 Punkt. Dort angedockt erfahren wir mehr über unser neues Ziel. Wir sollen eine Transporterflotte der Indies zerstören.
Wir nehmen also Kurs auf unser neues Einsatzziel. Dort angekommen greifen uns drei Indie-Schiffe an, die dank der neuen Kanone sehr schnell zerstört sind. Weiter zum NAV-Punkt der Indie-Flotte. Dort angekommen erreicht uns eine Nachricht, die uns nicht grade Freude bringt. Unsere Kanone ist kaputt und kann maximal noch 5-mal abgeschossen werden!
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 abzubremsen. 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 gar nicht 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 unbekannten 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

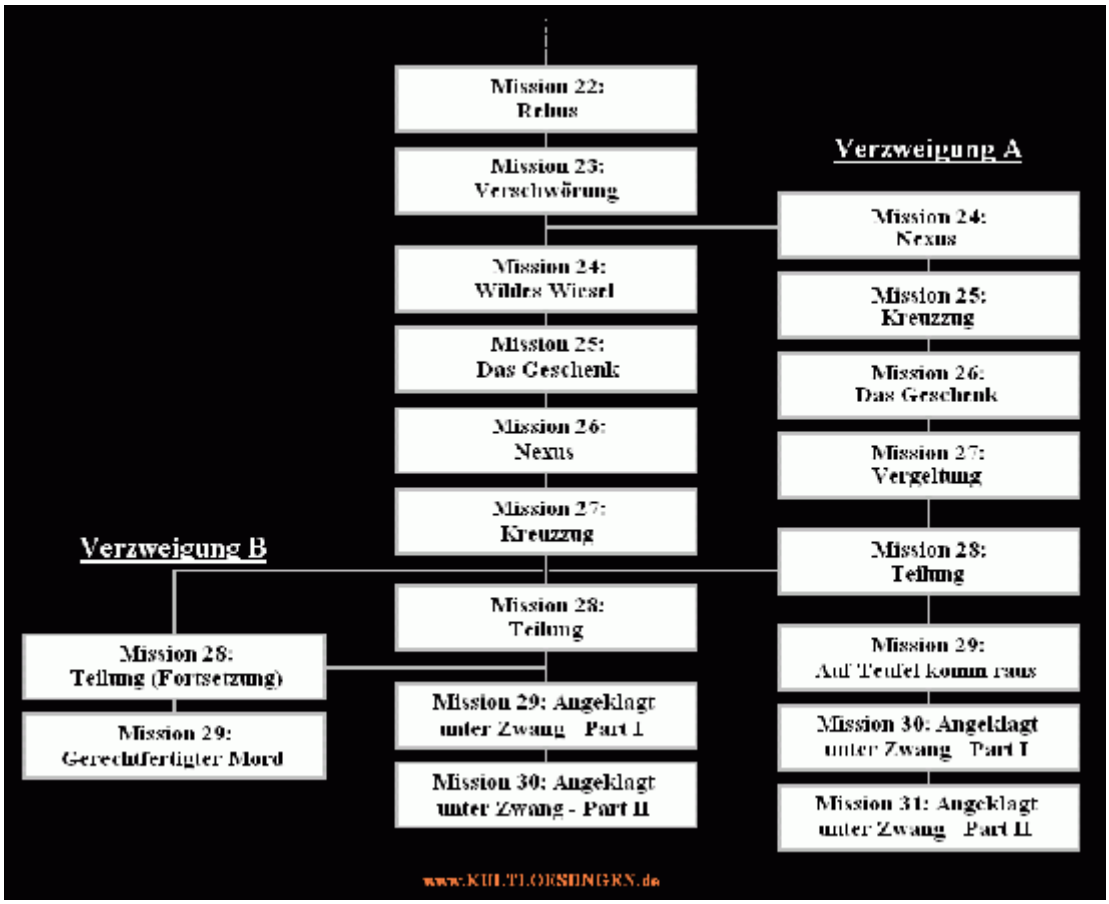
Nach dem interessanten Briefing machen wir uns auf dem Weg zu „McDuff’s NAV“.
Dort angekommen sehen wir drei Schiffe. Befehlt Euren Flügelmännern die anderen Schiffe zu zerstören und schießt selbst auf McDuffs Schiff. Eine kurze CGI-Sequenz wird eingespielt, in der wir sehen wie die Kommandokapsel abgetrennt 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 beschleuningt (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**.

Zum besseren Verständnis bzw. Erhöhung des Überblicks über die Verzweigungsmöglichkeiten nachfolgend nun noch eine kleine graphische Darstellung:



, 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, 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 irgendwann ein unbekanntes Schiff, das Euch die richtige Richtung

---

Text	Independent (2007)
Screenshots	Independent (2007)

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/iwar1?rev=1351788050

Last update: **2014/08/27 16:42**