Independance War - Missionen 24 - 30

< Zurück zu den ersten Missionen

Fortsetzung

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 hervoragenden 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. Befehlt 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 zurückschießt 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 gehts: 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

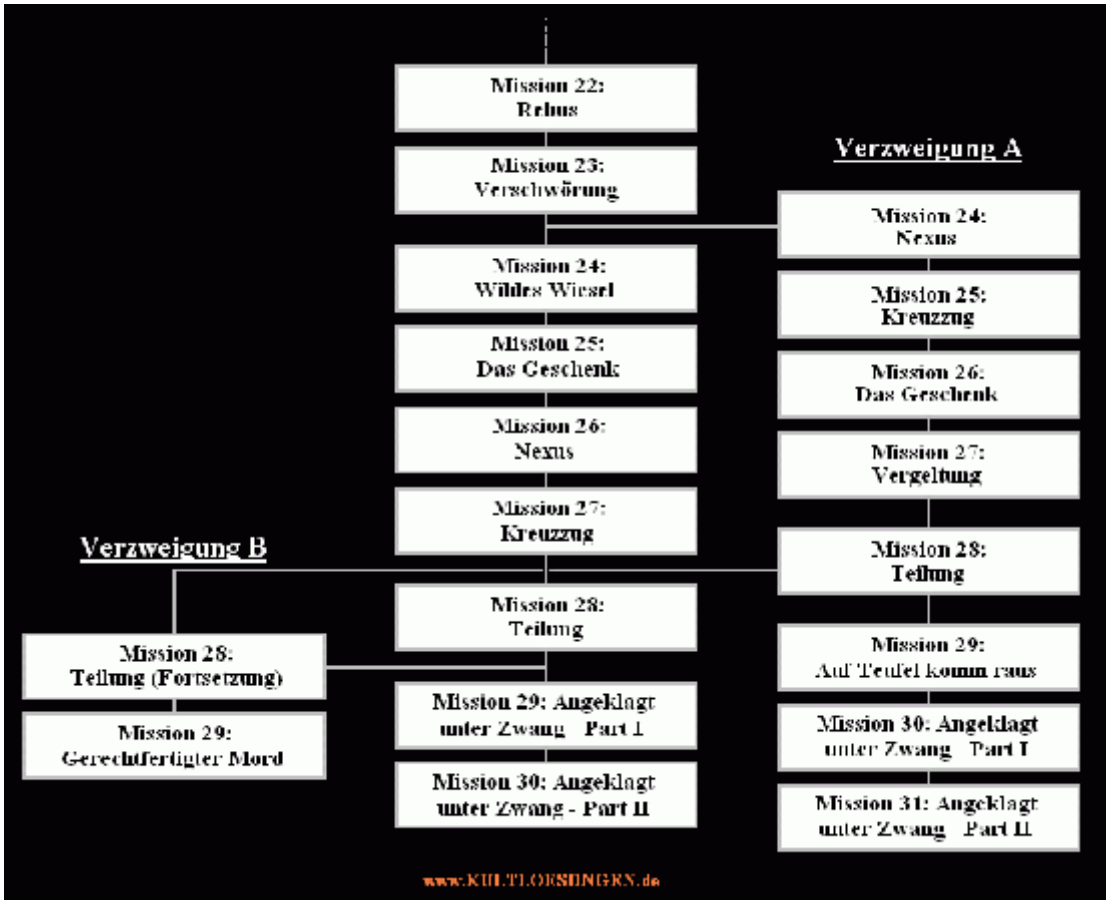
Nach dem Briefing nehmen wir Kurs auf die nahe gelegene RFK und hören den Dialogen zu. Ein zweites Briefing erklärt uns nun unsere eigentliche Aufgabe. Wir bekommen einen Wingman dem wir gleich befehlen in Formation zu fliegen.
Anschließend nehmen wir Kurs auf Waypoint 1, wo wir die Excalibur treffen 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 unten bei Mission 29.

Wir verlassen die SecPat:
Man kommt zu Verzweigung B, lesen Sie dazu **hier weiter**.

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



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 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 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...

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/iwar2?rev=1240739828

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