Independence War - Verzweigung A

< Zurück zu den ersten Missionen
< Zurück zu Verzweigung B

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 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 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

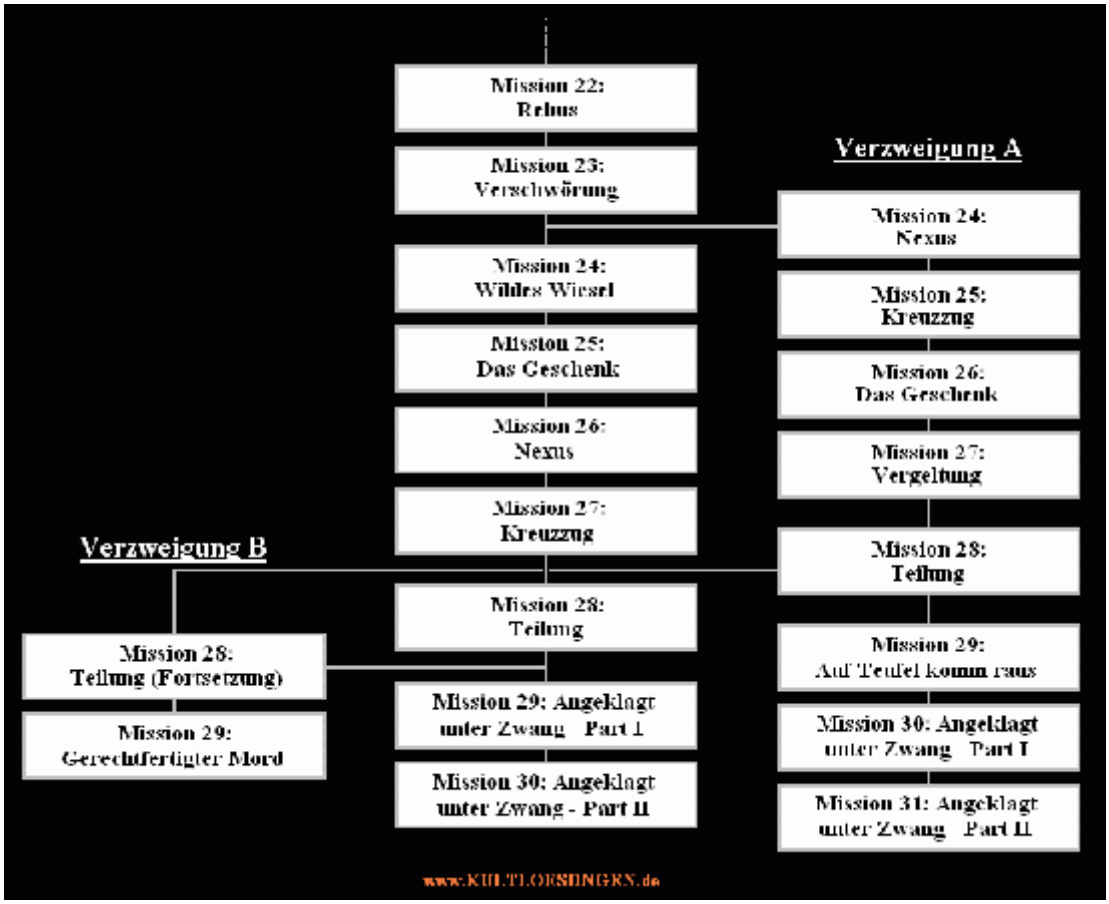
Nach dem Briefing nehmen wir Kurs auf die nahe gelegene RFK und hören den Dialogen zu. Ein zweites Briefing erklärt uns nun unsere eigentliche Aufgabe. Wir bekommen einen Wingman dem wir gleich befehlen in Formation zu fliegen.
Anschließend nehmen wir Kurs auf Waypoint 1, wo wir die Excalibur treffen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

Wir verlassen die SecPat:
Man kommt zum 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: 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...

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/iwar3?rev=1240740035

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