Independence 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) 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!).
Besitzt Euer Rechner mehr als 1 GB RAM, braucht Ihr es erst gar nicht installieren, da das Spiel dann komplett den Start verweigert!

Es gab bei mir allerdings darüber hinaus drei größere Probleme:

- 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 (CD) und ansehen.
- 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.
- 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 Koloniebewohner 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 Graffitis 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“!

Zu den Missionen

> Missionen 1 - 23 <
> Missionen 24 - 30 <
> Verzweigung A <
> Verzweigung B <

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/iwar?rev=1351766441

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