

Walkthrough der Haupt-Story
für
X3-Reunion Version 2.0.02
(Walkthrough von Xeg für www.seizewell.de)

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Rekrutenpatrouille.....	5
Gonertempel (Kristalltransport).....	6
Finde den Weißen Kristall.....	8
Der Priester Thomus Beckitt.....	9
Nividiumkonvoi.....	11
Ocracokes Sturm – Spionage.....	12
Finde das Mädchen – Miria Marani.....	14
Raketenfabrik-Disruptorraketen.....	17
Der Schwarze (Xenon) Kristall.....	18
Der Blaue (Paraniden) Kristall.....	19
Eine Falle für Ion und die Yaki.....	20
Keim der Sterne – Bergbau.....	21
Besuch bei der AP Gunner.....	22
Scannen der Nividium-Fabriken.....	24
Unschuldsbeweis und Storyende.....	26
Anhang A.....	28
Koordinatenliste aller storyrelevanten Einrichtungen und Sprungtore.....	28
Anhang B.....	30
Bildnachweis zum Walkthrough.....	30

Vorwort

Sollte man noch mit einer Version vor 2.0.02 spielen, so empfehle ich dringend, auf die aktuelle Version 2.0.02 zu patchen. Das Update ist bei Egosoft (www.egosoft.com) zu bekommen.

Begriffe aus dem X-Universum werden, zumindest bei der ersten Verwendung, *kursiv* dargestellt. Dies soll Spielern, die im X-Universum neu sind, den Einstieg in den Text etwas erleichtern. Das gleiche gilt für die Verwendung von vollständigen Personennamen.

Die Missionsbeschreibungen sind als „laufender Text“ konzipiert. Es kann durchaus hilfreich sein, zuerst den letzten Abschnitt der vorhergehenden Mission zu lesen, um besser in die aktuelle Mission hineinzukommen. Der Walkthrough beinhaltet auch eine kurze Storybeschreibung.

Jeder Missionsabschnitt enthält/beginnt mit einem Kurz-Briefing, in welchem in kurzen Worten der Auftrag wiedergegeben wird. Die ausführliche Beschreibung der Mission findet sich im Anschluss an das Briefing.

Teilweise gibt es Bildverweise. Zu finden sind die Bilder im **Anhang B** dieses Walkthrough. Die Bilder können dem ein oder anderen vielleicht hilfreich sein. Normalerweise sollte allerdings die „textliche“ Beschreibung mehr als ausreichend sein.

Regelmäßiges Speichern ist von Vorteil. Entweder auf den Stationen (kostenlos), oder über das Benutzen von *Bergungsversicherungen*. Zu bekommen sind die *Bergungsversicherungen*, die für das Speichern des Spielstandes im freien Raum benötigt werden, im *Gonertempel* im Sektor *Wolkenbasis Südwest*. Kosten pro *Bergungsversicherung* 3.000 *Credits*.

Generell kann man die komplette Story mit dem *Argon-Buster* vom Spielbeginn bewältigen, sofern man möchte. Ich empfehle jedoch (wenn man einmal Zeit und Geld hat), ihn zumindest mit der *Kampfsoftware Mk1* und der *Kampfsoftware Mk2* auszustatten. Dies erleichtert einem das Leben ungemein. Auch die Installation eines *Triplexscanner* ist ab und an recht hilfreich. Normalerweise wird man aber im Laufe der Zeit bessere Schiffe besitzen.

Die Sektoren des X-Universums sind mit Hilfe von *Sprungtoren* miteinander verbunden. Es gibt vier mögliche Tore in einem Sektor. *Nordtor*, *Osttor*, *Südtor*, *Westtor*. Nicht jeder Sektor besitzt alle die genannten Tore.

Die Tore sind in der Himmelsrichtung zu finden, nach der sie benannt wurden. Sie liegen auch häufig (allerdings nicht immer) in der Nähe der Sektorhauptachsen. Die Sektorhauptachsen sind die senkrecht und waagrecht gedachten Linien, welchen durch das Zentrum des Sektors gehen. Sollten sie einmal nicht in der Nähe der Sektorhauptachsen liegen, heißt es suchen. Die Spannweite der Tore umfasst dabei ca. $\pm 60^\circ$ zur angegebenen Haupthimmelsrichtung. Es kann sich dabei als hilfreich erweisen, einfach mal einem der Transporter hinterher zufliegen, welcher in die gewünschte Richtung fliegt. Oftmals führen sie einen direkt zum entsprechenden Tor.

Die Wegbeschreibungen zu den einzelnen Einsatzorten sind angegeben. Die genauen Koordinaten der einzelnen Sprungtore bzw. storyrelevanten Einrichtungen sind im **Anhang A** zu finden. Normalerweise sollte der Spieler aber auch ohne diese Koordinatenhilfen zurechtkommen.

WARNUNG: Da ein vorzeitiges Lesen der Komplettlösung den Spielspaß gründlich verderben kann, empfehle ich den Walkthrough nur im Notfall zu Rate zu ziehen. Und auch dann nur für die Abschnitte, in denen man wirklich Schwierigkeiten hat.

Sequenzen sind selbstablaufende Spielhandlungen, auf die der Spieler keinen Einfluss nehmen kann. Deren Inhalt wird jedoch in diesem Walkthrough (zumindest in groben Zügen) wiedergegeben. Videosequenzen sind ebenfalls vorgefertigte Sequenzen des Spiels. Auch in ihnen hat der Spieler keinen Einfluss auf die Handlung. Auch deren Inhalt wird in groben Zügen im Walkthrough wiedergegeben.

Sollte jemand Fehler in der Beschreibung finden, so bin ich für Hinweise dankbar.

Viele Stunden Spaß mit X3-Reunion wünscht euch...
Das Seizewell-Team und Xeg

Rekrutenpatrouille

Das Spiel beginnt mit einer Videosequenz, in der man mit seinem *Argon Buster* zur *Argon Eins* fliegt, und dort über Funk mit *Ban Danna* (Chef des argonischen Geheimdienstes) spricht. Ban möchte, dass man mit ein paar Rekruten eine Patrouille fliegt, und ihnen ein paar Tricks beibringt.

Briefing: Fliege nach *Heimat des Lichts*. Die Patrouille beginnt nahe des Nordtors in *Heimat des Lichts*. Fliege zusammen mit der Patrouille, von dort über *Roter Schein* nach *Wolkenbasis Südwest*. Überprüfe dabei diese Sektoren (zusammen mit der Patrouille) auf Khaakaktivität und zerstört gegebenenfalls alle Khaakschiffe denen ihr begegnet.

Als Erstes fliegt man in den Sektor *Heimat des Lichts*. Das entsprechende Südtor von *Argon Prime* ist bereits als Ziel markiert. Nachdem man den Sektor *Heimat des Lichts* erreicht hat, nimmt der Staffelführer der Patrouille mit einem Kontakt auf. Nach kurzem Gespräch mit dem Staffelführer, sollte man sich der Patrouille anschließen. Fliege dazu einfach in die Nähe der Patrouille (ca. 1.5 km Entfernung zum Staffelführer). Die Patrouille beginnt.

Fliege zusammen mit der Patrouille Richtung Westtor des Sektors. Am Besten einfach dem Staffelführer folgen. Nach etwa der Hälfte der Strecke erscheinen ein paar *Khaak-Scout (M5)*. Vernichte diese. Die Patrouille wird dir dabei helfen. Anschließend fliege mit der Patrouille weiter durch das Westtor nach *Roter Schein*.

Dort angekommen begib dich wieder in die Nähe des Staffelführers. Wenn alle Mitglieder der Patrouille im Sektor angekommen sind, geht es weiter Richtung Sektormitte. Dort angekommen erscheint ein *Khaak-Cluster*. Vernichte diesen ebenfalls. Die Patrouille wird dir auch hierbei helfen. Am Besten nimmst du dir erst einmal den *Khaak-Bomber (M3)* vor. Danach das, was von den Feinden noch übrig ist. Sind alle *Khaak* vernichtet, geht es weiter Richtung Südtor und dem Sektor *Wolkenbasis Südwest*.

Dort angekommen, warte bis alle restlichen Mitglieder der Patrouille im Sektor *Wolkenbasis Südwest* angekommen sind. Der Staffelführer wird anschließend mit dir Kontakt aufnehmen, und sich bei dir bedanken. Damit ist dieser Teil der Story beendet.

Hinweis: Ab dieser Stelle gestattet einem das Spiel, freiheitlich zu handeln.

Es ist nicht nötig, die Story in einem Stück durchzuspielen. Es ist oftmals eine gute Idee, sich zwischen den Missionsteilen ein wenig seinen eigenen Vorlieben zu widmen, und sich erst nach einer gewissen Zeit wieder dem nächsten Storyabschnitt zuzuwenden.

So kann man im Laufe der Zeit seine bestehende Ausrüstung komplettieren, oder neue und bessere erwerben. Neue Schiffe kaufen, Fabriken errichten, das Universum erkunden... halt einfach alles, was einem gerade Spaß macht. Auch ist es nie verkehrt, immer etwas Geld bei der Hand zu haben.

Während des Storyverlauf werden (über die komplette Story betrachtet) insgesamt rund 500.000 Credits benötigt. Da einem das Geld nicht geschenkt wird, muss es verdient werden.

Gonertempel (Kristalltransport)

Briefing: Nach Erhalt der Nachricht von *Noah Gaffelt* docke an den *Gonertempel*. Du wirst gebeten, beim Schutz eines Transports zu helfen. Du absolvierst diese Mission in der Geschützkanzel eines Militärtransporters.

Aufgabe: Zerstöre alle feindlichen Schiffe, welche den Transport bedrohen.

Kurz nachdem sich der Staffelführer von dir verabschiedet hat, bekommst du eine Mitteilung von *Noah Gaffelt*. Der Gonerpriester will, dass du den *Gonertempel* in *Wolkenbasis Südwest* aufsuchst, und mit ihm Kontakt aufnimmst. Also fliegen wir zum *Gonertempel*. Dieser befindet sich Richtung Süd-Ost-Ecke des Sektors.

Docke dort an. Gehe in das Kommandomenü der Station und spreche mit Noah. Du sollst einen Transporter begleiten, und ihm Schutz gewähren. Dabei triffst du auch wieder auf eine alte Bekannte aus früheren Tagen, (unserem „Standard-Raumanzug“) *Saya Kho*.

Nachdem das Gespräch beendet ist, einfach abdocken. Nach dem Abdocken wirst du in die *Geschützkanzel* von *Sayas Militärtransporter* gebeamt.

Die erste Aufgabe besteht nun darin, zu Übungszwecken, ein paar *Kampfdrohnen* zu eliminieren. Ist dies geschehen, beginnt die eigentliche Reise.

Nach kurzer Zeit kreuzt eine kleine Welle *Piraten* den Weg. Sie sind hinter dem Kristall her, den ihr transportiert. Hergeben tun wir nichts, also ist die Aufgabe klar: die *Piraten* sind zu vernichten. Mit dem installierten *Beta-Pulsstrahler* ist das eigentlich kein Problem.

Nachdem die erste Welle an Piraten vernichtet wurde, erscheint kurz darauf erneut eine Welle Piraten. Diese sind ebenfalls zu vernichten.

Anschließend geht die Reise in einem anderen Sektor weiter. Auch dort kommt es wieder zu einer Begegnung mit Piraten, und auch diesmal heißt es: vernichten.

Tipp: Am Besten feuert man nur in kurzen und präzisen Feuerstößen. Ansonsten bekommt man irgendwann Schwierigkeiten mit dem Energievorrat der Laser.

Wenn man alle diese Piratenangriffe abgewehrt hat, wird der nächste Teil der Mission durch eine Videosequenz eingeleitet. Man landet auf dem Planeten und wird dort, kaum gelandet, wieder angegriffen und der Kristall gestohlen. Nach Ende dieses Videos befindet man sich wieder in besagter Geschützkanzel, und fliegt durch Häuserschluchten.

Dabei gilt es, wie bereits zuvor, die Piraten abzuschießen. Diesmal ist es ein wenig schwieriger. Auch hier gilt: bitte nur kurze, präzise Feuerstöße. Auch ist es ratsam, nicht auf die Schiffe selber, sondern auf die Zielerfassung des Lasergeschützes zu achten. Man hat es dadurch etwas leichter.

Nach einer gewissen Zeit wird dieses Spielchen durch eine weitere Videosequenz abgelöst, in der man den Planeten wieder verlässt. Der Militärtransporter explodiert und *Dogun* stirbt dabei. Selber konnte man sich noch rechtzeitig in Sicherheit bringen, und findet sich am Ende im *Raumanzug* (und beschädigtem Visier) im Weltall wieder.

Man sollte nun möglichst schnell zur *Truelight Seeker* fliegen. Die *Truelight Seeker* wurde nach Ende der Videosequenz automatisch als Ziel erfasst.

Das einzige, was zu tun bleibt, ist auf Maximalschub zu beschleunigen, und in Richtung der *Truelight Seeker* zu fliegen. Achte dabei auf die Asteroiden. Ein Zusammenstoß mit diesen wird dein Raumanzug nicht überleben. Sobald man in die Nähe des Schiffes gekommen ist, beginnt eine weitere Videosequenzen, an deren Ende man sich wieder in seinem *Argon Buster* vom Anfang der Mission wiederfindet.

Ion Battler von der *Truelight Seeker* teilt uns mit, dass der Pirat *Don Tony Marani* den Kristall gestohlen hätte, und mit seinem Schiff, der *Talon*, im Sektor *Farnhams Legende* zu finden sei.

Für die nächste Mission wurde dein Buster mit einem *Sprungantrieb* und einem *Transporter* ausgestattet. *Sayas* Schiff wurde zudem noch durch einem *Sprungscanner* erweitert. Sollte *Don Tony Marani* versuchen per *Sprungantrieb* zu fliehen, so kann sie damit dessen Zielsektor (Sprungpunkt) lokalisieren.

Am Ende sagt Saya noch, man solle sie später im Sektor *Farnhams Legende* treffen, um den Kristall wiederzubeschaffen.

Damit ist dieser Storyabschnitt beendet. Du befindest dich nun im Sektor *Antigone Memorial*.

Bemerkung: Jetzt ist ein guter Zeitpunkt, um erstmal eine kleine Pause in der Story einzulegen. Für die nachfolgenden Teile ist es von Vorteil, zumindest über die *Kampfsoftware Mk1* und die *Kampfsoftware Mk2* zu verfügen. Außerdem ist ein *Triplexscanner* statt des *Duplexscanner* von Vorteil.

Da unser Geld normalerweise beim Standard-Start dafür nicht reicht, müssen wir es uns besorgen. Entweder durch Handel, oder durch Piraterie.

Für die beiden Softwarepakete (Kampf) benötigen wir zusammen rund 5924 *Credits*.

Sollten wir den *Triplexscanner* auch noch wünschen, so kostet dieser rund 9828 *Credits* extra.

Sollten wir bereits über genügend Geld (*Credits*) verfügen, dann hat das *Ausrüstungsdock* in *Antigone Memorial* zumindest die *Kampfsoftware Mk1* und die *Kampfsoftware Mk2* parat.

Für den *Triplexscanner* müssen wir allerdings ein boronisches oder paranidisches *Ausrüstungsdock* aufsuchen.

Ich empfehle hier die *Boronen*. Deren Gebiet liegt näher, und man darf von Anfang an dort landen.

(Beim der Startoption <Schnellstart> ist übrigens die Kampfsoftware sowie der Triplexscanner bereits installiert. Wir können uns also die Mühe sparen.)

Am Anfang ist Geld ziemlich knapp, deshalb noch ein kleiner Tipp am Rande:

Die Kämpfe mit den Piraten im vorangegangenen Storyabschnitt fanden im Sektor *Heimat des Lichts* und im Sektor *Rotes HQ* statt. Normalerweise sollten dort einige fallengelassene Frachtstücke (Raketen) der Piraten zu finden sein.

Wenn man sich schnell genug zu den entsprechenden Sektoren aufmacht (Sprungantrieb für *Heimat des Lichts*), und die Fracht einsammelt, erhält man beim Verkauf im Ausrüstungsdock dafür einiges an *Credits*. Die Spanne reicht dabei von mehreren 10.000 bis einigen 100.000 *Credits*. Das ist gerade am Anfang sehr viel Geld.

(Für diese Aktion wird man ca. 60 Energiezellen für den Sprungantrieb benötigen.)

Finde den Weißen Kristall

Briefing: Beschaffe den Weißen Kristall von *Don Tony Marani*. Er befindet sich mit seinem Schiff, der *Talon*, im Sektor *Farnhams Legende*. Die *Talon* verfügt über einen *Sprungantrieb*. Folge Don Tony, und überrede ihn (notfalls mit Waffengewalt), dir den Kristall zu übergeben.

Du hast einen Sprungantrieb erhalten – nutze ihn, sofern nötig. Dafür benötigst du Energiezellen.

Es gilt, dem nahe gelegenen *Sonnenkraftwerk* einen Besuch abzustatten, und uns mit *Energiezellen* zu versorgen. Diese werden im Laufe des nächsten Storyabschnitts benötigt. Die Devise heißt hier, den vorhandenen Laderaum mit Energiezellen zu füllen. Ist dies geschehen, so können wir uns auf den Weg nach *Farnhams Legende* machen.

Als Erstes fliegen wir durch das Südtor von *Antigone Memorial* und landen im Sektor *Rotes HQ*. Dort angekommen müssen wir durch das Osttor. Allerdings ist es bei der Nebelsuppe dort unmöglich, das Tor so einfach auszumachen. Wir behelfen uns mit einem Trick. Dazu markieren wir die am weitesten von uns entfernte *Navigationsbake* an, und fliegen dort hin. Dort angekommen, wiederholen wir das Spiel von neuem. Die Navigationsbaken bringen uns in die Nähe des Süd- und Osttors des Sektors *Rotes HQ* [Bild 01]. Wenn wir dann durch das Osttor geflogen sind, sind wir im Sektor *Wolken der Atreus*. Dort fliegen wir Richtung Südosten (d.h. ca. 40° Drehung nach rechts.). Nach einer Weile kommt das Südtor des Sektors in Sicht. Wenn wir durch das Südtor geflogen sind, sind wir am Ziel, dem Sektor *Farnhams Legende*.

Im Sektor angekommen begrüßt uns *Saya*, und teilt uns mit, dass die *Talon* von *Don Tony Marani* irgendwo im Westen an einer *Piratenstation* angedockt sein soll. Also heißt es, Richtung Westspitze des Sektors. Und da sehen wir sie auch schon, die Piratenstation mit Namen „*Der Marodeur*“. Wenn wir auf etwa 6 km an die Station herangeflogen sind, beginnt eine kleine Sequenz, an deren Ende die *Talon* eine kleine Kampfstaffel losschickt um uns zu töten. Also schicken wir die Piratenstaffel ins Nirwana. Auf die Station und die *Talon* selber, müssen wir dabei keine Rücksicht nehmen. Wir ignorieren sie einfach. Irgendwann wird die *Talon* wegspringen, und *Saya* wird uns die neuen Sektorkoordinaten geben.

Wir aktivieren den Sprungantrieb (Kurztaaste: Shift + j), und wählen den vorgegebenen Sektor aus. Dort angekommen heißt es, die *Talon* zu suchen. Hier ist nun der vorher besprochene *Triplexscanner* hilfreich, aber kein Muss. Haben wir sie gefunden, fliegen wir wieder zur *Talon*, die daraufhin wieder eine kleine Kampfstaffel losschickt. Auch diesmal werden wir die *Talon* einfach ignorieren, und uns nur den Kampfschiffen widmen. Auch hier wird die *Talon* wieder wegspringen, und das Spiel beginnt von neuem.

Dieses Spielchen „Wegspringen und Suchen“ geht solange weiter, bis *Saya* irgendwann die Mitteilung absetzt, dass die *Talon* den *Sprungantrieb* endgültig abgeschaltet hat. Nachdem wir auch diesmal die Kampfstaffel beseitigt haben, können wir uns ganz in Ruhe der *Talon* widmen.

Wir schießen ihre Schilde herunter. Das dauert unter Umständen seine Zeit. Es kommt darauf an, mit was für einem Schiff und was für einer Bewaffnung wir diese Mission machen. Sind die Schilde unten, wirft *Don Tony Marani* eine Kiste mit dem Kristall aus, und *Saya* wird sie (in einer Sequenz) aufsammeln. Gemeinsam mit ihr fliegen wir in einen Nachbarsektor und zur *Truelight Seeker* von *Ion Battler*, und übergeben Ion den Kristall.

Auch das unbekannte Schiff taucht wieder auf. Wir sollten sicherheitshalber Noah warnen, damit der Kristall nicht wieder gestohlen wird.

Am Ende dieser automatisierten Sequenz folgt eine Videosequenz der Nachrichtensendung „*Argon Today*“, an deren Ende wir uns wieder im besagtem Nachbarsektor wiederfinden. *Saya* ist auf dem Weg zum *TerraCorp Hauptquartier*. Sie will versuchen, etwas über das unbekannte Schiff in Erfahrung zu bringen, das uns während der Storymission aufgefallen ist. Wir erhalten die Meldung, uns wieder im *Gonertempel* in *Wolkenbasis Südwest* einzufinden. Dieser Teil der Story ist damit beendet.

Hinweis: In welchen Sektor wir uns nach Abschluss dieser Mission befinden, ist nicht genau vorherzusagen.

Die *Talon* springt zufallsgesteuert, und daher bei jedem Spiel etwas anders.

Der Priester Thomus Beckitt

Briefing: Fliege zum *Gonertempel* in *Wolkenbasis Südwest*. Dort angekommen, erfahren wir, dass uns Ion mit dem Kristall übers Ohr gehauen hat.

Um näheres über die Steine und Ions Absichten herauszufinden, müssen wir den Priester *Thomus Beckitt* aufsuchen. Sein Freund *Lihimes Eluleis Gebnduis III*, auf der *Handelsstation* im Sektor *Weg zur Freiheit*, könnte wissen wo er zu finden ist. Finde *Thomus Beckitt*, und sprich mit ihm.

Wir fliegen zurück zum *Gonertempel* in *Wolkenbasis Südwest*. Manuell zurückfliegen können wir, brauche es aber nicht. Wir haben doch einen *Sprungantrieb*, also setzen wir ihn auch ein. Dazu müssen wir uns notfalls vorher an einem *Sonnenkraftwerk* die nötigen *Energiezellen* besorgen. Am *Gonertempel* angekommen sprechen wir wieder mit *Noah Gaffelt*. Er teilt uns mit, dass der Kristall von *Ion Battler* gestohlen wurde, und wir Ion den zweiten Kristall, der sich im Besitz von *Don Tony Marani* befand, beschafft haben.

Der Priester *Thomus Beckitt*, ein Einsiedler, könnte allerdings Näheres über den Stein und Ions Absichten wissen. Da Noah nicht weiß, wo wir *Thomus Beckitt* finden, schlägt er vor nach ihm zu suchen.

Dazu sollen wir einen Freund von Thomus aufsuchen, *Lihimes Eluleis Gebnduis III*. Der *Teladi* befindet sich auf der *Handelsstation* im Sektor *Weg zur Freiheit*.

Also als Erstes von *Wolkenbasis Südwest* durch das Osttor zum Sektor *Erzgiirtel*. Dort können wir auch gleich unsere Energievorräte für später auftanken.

Danach weiter durch das Osttor, Nordtor, Osttor, Südtor, Osttor, Südtor, Südtor.

In *Weg zur Freiheit* angekommen, landen wir auf der *Teladi-Handelsstation*, wo uns Noah auch schon erwartet. Es beginnt ein kurzes Gespräch der Beiden. Der *Teladi* ist auf Thomus nicht gut zu sprechen. Er hat durch ihn einen Rennpiloten verloren. Er lehnt es auch ab, uns gegen Geld zu helfen. Aber er sucht immer noch nach einem guten Piloten für ein Raumrennen. Also finden wir uns am Ende des Gesprächs in einer *Paranid Pegasus* wieder, und sollen für *Lihimes Eluleis Gebnduis III* besagtes Raumrennen gewinnen. Nur wenn wir das Rennen gegen die anderen Piloten für ihn gewinnen, wird er uns den Aufenthaltsort von *Thomus Beckitt* verraten.

Wir fliegen also zum Start und durch die erste Markierung. Daraufhin wird der Countdown gestartet, und das Rennen beginnt.

Das Rennen ist an sich recht einfach, trotzdem haben viele Probleme damit. Deshalb hier ein paar Tipps:

- Wenn man in der *Pegasus* sitzt, erst einmal langsam an die Startposition heranfliegen.
- Finger weg von den Zieleinstellungen. Die Zielmarkierung des Schiffes visiert automatisch den nächsten Flugpunkt an. **Du musst den Zielmarkierungen eigentlich nur noch folgen.**
- Wenn das Rennen begonnen hat, immer Vollschub. Wer bremst, verliert.
- Der Einsatz von *Steuerdüsen* ist hilfreich, aber nicht unbedingt nötig.
- Die Markierungen (Ringe) muss man nicht genau durchfliegen. Es reicht, wenn man nahe daran vorbeifliegt (ca. 400m). Jedes bestandene Tor wird mit einem PIEP quittiert.
- Sollten andere Piloten vor einem sein, so kann man deren Flugkurve dazu benutzen, die Richtung der nächsten Markierung besser abzuschätzen, um einen günstigeren (etwas kürzeren) Kurs zu setzen.
- Es hilft einem auch, die Werte für Gamma bzw. Helligkeit vorübergehend etwas höher zu stellen. Auch dadurch sollte es möglich sein, die nächsten Markierungen besser (früher) zu sehen, um den Flugkurs etwas „günstiger“ zu legen.
- Die letzte Markierung vor dem Zieltor sollte man genau treffen. Einfach grob daran vorbei, wie bei den anderen Markierungen, langt diesmal nicht.

Wenn man das Rennen gewonnen hat, sagt einem *Lihimes Eluleis Gebnduis III*, dass *Thomas Beckitt* in einem Nebel im östlichen Teil von *Erzgürtel* zu finden ist.
Sollte man das Rennen verloren haben, so kann man das Rennen ein wenig später (ca. ½ Stunde später) wiederholen.

Also wieder zurück nach *Erzgürtel*. Diesmal (Dank der vorher in *Erzgürtel* gebunkerten Energiezellen) mit *Sprungantrieb*, und zwar zum Osttor des Sektors.
Wir finden (etwas südlich des Osttors) auch gleich ein Schiff, die *Solitas* mit *Thomas Beckitt* an Bord. Von ihm bekommen wir die nötigen Informationen, und auch den Hinweis, dass wir am Treffpunkt nicht so einfach auftauchen können, denn sonst würde Ion einfach untertauchen.

Wir benötigen also *Spionagedrohnen*. Und die bekommt man am einfachsten von *Ban Danna*. Also wieder zurück nach *Argon Prime*, und zur *Argon Eins*. Bei der *Argon Eins* angekommen sprechen wir über Funk mit Ban. Der teilt uns aber mit, dass die *Argonen* zur Zeit nicht versessen darauf sind, so einfach Ausrüstung zu verleihen. Er wolle aber versuchen, uns bei der Beschaffung der *Spionagedrohnen* behilflich zu sein.

Und da es mal wieder nichts umsonst gibt (wie sollte es auch anders sein), sollen wir in der Zwischenzeit, als Gegenleistung, einem Nividiumkonvoi der *TerraCorp* Begleitschutz geben.
Ende dieses Teils der Story.

Nividiumkonvoi

Briefing: Die TerraCorp-Flotte sammelt sich in der Nähe der Nividiumfabrik im Sektor *Heimat des Lichts*. Fliege nach *Heimat des Lichts*, und schließe dich ihnen schnellstmöglich an. Melde dich dazu beim dortigen Geschwaderkommandant.

Ban wird in der Zwischenzeit versuchen, die Spionagedrohnen zu besorgen.

Fliegen wir also wieder nach *Heimat des Lichts*. Dort treffen wir auf den Konvoi aus drei *Argon Mammut* und einigen Begleitschiffen. Wir fliegen zum Geschwaderkommandant und sprechen mit ihm.

Und wen finden wir wieder?. Die liebe *Saya Kho*, die sich diesmal um den Schutz des Konvois bemüht.

Nach dem kurzen Gespräch mit ihr haben wir zwei Möglichkeiten. Wir fliegen ihr einfach nach *Erzgürtel* hinterher (lange Variante), oder wir fliegen gleich alleine zum Südtor und nach *Erzgürtel*, ohne ihr langsam hinterher zu trotten. In beiden Fällen landen wir irgendwann im Sektor *Erzgürtel*.

Sind wir im Sektor *Erzgürtel* angekommen, erscheint dort auch wenig später der komplette Konvoi. Ist er angekommen, wird er auch sogleich angegriffen. Wird werden dann in den *Geschützturm* eines der *Mammuts* gebeamt, und dürfen dort *Khaak* abschießen. Bitte wiederum nur kurze, gezielte Feuerstöße, denn sonst gibt es (wie bekannt) Schwierigkeiten mit dem Energiehaushalt der Laser. Nach einer Weile werden wir wieder auf unser eigenes Schiff transferiert, wo wir weiter gegen die Angreifer kämpfen dürfen. Ist der Kampf vorbei, teilt uns *Saya* mit, dass sie die Spionagedrohnen von *Ban Danna* abholen wird, und wir uns doch bitte im Sektor *Ocracokes Sturm* treffen sollen.

Tipp: In den Geschützkanzeln des Mammut nicht aus zu großer Entfernung auf die *Khaak* feuern, denn sonst gehen zu viele Schüsse daneben (hoher Energieverbrauch). Es ist besser, erst unter 1000 Meter Entfernung das Feuer zu eröffnen.

Ocracokes Sturm – Spionage

Briefing: Triff dich mit Saya im Sektor *Ocracokes Sturm*, und finde heraus was Ion genau beabsichtigt. Die Spionagedrohnen sind dir dabei behilflich Ion auszuspionieren, und dabei unentdeckt zu bleiben.

Wenn wir schon in *Erzgürtel* sind, dann holen wir uns auch gleich mal wieder unsere obligatorischen Energiezellen, und fliegen danach durch das Westtor des Sektors *Erzgürtel*. Danach geht es weiter durch das Südtor, Osttor, Südtor, Westtor, Südtor.

In *Ocracokes Sturm* angekommen beginnt eine Sequenz, an deren Ende wir uns mit einer Kameradrohne in einem Asteroidengang wiederfinden.

Tipp: Nun heißt es erst einmal, die Helligkeit am Monitor etwas höher zu stellen. Dies erleichtert uns die spätere Wegfindung ungemein.

Tipp: Als nächstes gilt: Wir haben Zeit. **Es besteht kein Grund zur Eile!!!**

Sollte uns im Laufe der Mission eine *Kameradrohne* kaputt gehen, ist dies auch kein Beinbruch. Wir haben insgesamt 4 Stück davon. Wenn wir allerdings auch die vierte Drohne zerlegen, ist die Mission gescheitert und wir sind tot.

Während des Fluges durch den *Asteroiden* gilt es, den roten Strahlen der Scanner auszuweichen. Erfassen die Scanner die *Kameradrohne*, wird sie zerstört.

Als Erstes fliegen wir einmal weiter. Es kommt ein Raum mit zwei Scannern. Für uns interessant, ist eigentlich nur der hintere der beiden Scanner. Wir fliegen oben mittig in den Raum hinein, und schauen den beiden Scannern eine Weile bei ihrem Treiben zu. Der hintere Scanner bewegt sich teilweise sehr langsam bzw. steht ab und zu still. Und wenn wir genau aufpassen, ergibt sich dann ein kleiner freier Weg zum hinteren Gangsystem des Asteroiden. Jetzt ist unsere Chance. Wir stechen von unserer Position hinunter, und dann am Boden entlang zum hinteren Gangsystem. Wir weichen dabei den roten Strahlen des Scanner aus, sofern erforderlich [Bild 02].

Wenn wir danach dem Gang weiter folgen, kommen wir wieder zu zwei Scannern. Der erste läuft vom Boden zur rechten Seitenwand, der hintere Scanner von hinten nach vorne. Wir halten uns links. Auch hier heißt es wieder, wir haben Zeit. Also beobachten wir die Sache ein bisschen. Eine gute Möglichkeit, die beiden Scanner zu passieren, ist dann, wenn der erste Scanner aufmacht (zur rechten Wandseite hoch läuft). Zu diesem Zeitpunkt ist unten links eine schöne freie Gasse. Auf geht's und durch, und immer schön links unten halten [Bild 03].

Als nächstes sehen wir eine Spundwand, mit einem Spalt in der Mitte. Durch diesen Spalt in der Spundwand fliegen wir hindurch, und erreichen nach einer Weile eine Höhle, in der wiederum ein Scanner installiert ist. Wir halten uns hier oben an der Decke. Der Scanner kann uns dort nicht erreichen.

Und weiter geht es, in den dahinter liegenden Asteroidengang. Dort ist ebenfalls ein Scanner an der linken oberen Decke befestigt. Genau darunter liegt der Eingang zu einer Röhre. In die müssen wir rein [Bild 04]. Wir tasten uns mit Hilfe der Außenansicht (F2-Taste und Zifferntasten +/- für den Zoom) an den Scanner heran. Dies hat den Sinn, den Weg, den wir zum Tunnelleingang zurücklegen müssen, so gering wie möglich zu halten. Das gibt uns mehr Zeit, um in den Tunnel einzufliegen.

Wir halten uns auch hier wieder links. Wenn der Scanner von der linken Seitenwand nach rechts oben läuft, gibt er links den Weg zum Tunnelleingang frei. Wir fliegen zügig, aber nicht überhastet los. Kurz vor dem Tunnelleingang nehmen wir etwas Geschwindigkeit weg, denn sonst haben wir Schwierigkeiten den Tunnelleingang sauber zu treffen.

Durch den Tunnel geht es weiter. Langsam heißt auch hier die Devise. Wir haben Zeit. Am Ende des Tunnels geht es leicht rechts und hinunter ins Dunkel eines weiteren Asteroidenganges. Spätestens hier macht es sich bezahlt, dass wir die Helligkeit des Monitors kurzfristig etwas erhöht haben, denn das Ziel der weiteren Reise (der Gang) ist so sehr viel leichter zu erkennen.

Am Ende des Ganges gibt es wieder einen weiteren Tunnel (Röhre). Auch in diesen fliegen wir hinein. Am Ende dieses zweiten Tunnels fliegen wir leicht nach oben weiter, und gelangen zu dem letzten Scanner, den es zu passieren gilt.

Wir halten uns direkt rechts neben den Röhren, und fliegen zum Scanner heran. Da gibt es eine wunderschöne Lücke, durch die wir hindurch fliegen können [Bild 05].

Am Ende sehen wir wiederum einen Tunneleingang. Auch in diesen fliegen wir hinein, und durch den Tunnel hindurch. Am Ende dieses letzten Tunnels sehen wir wieder eine Spundwand. Auch hier fliegen wir durch den Spalt hindurch.

Nun beginnt wieder eine automatische Sequenz. *Ion Battler* hat angeblich die Erde gefunden, und weiß auch, wie man ein Sprungtor dorthin erschaffen kann.

Noah teilt einem daraufhin mit, dass er noch einmal mit *Thomus* sprechen will, und *Saya* will noch mehr über das unbekannte Schiff herausfinden. Sie gibt mir Bescheid, sobald sie etwas weiß.

Anschließend folgt erneut ein Video der Nachrichtensendung „*Argon Today*“.

Die *Paraniden* wurden massiv von den *Khaak* angegriffen, und geben den „Zweiaugen“ dafür die Schuld.

Als Folge sind alle zentralen Sektoren der *Paraniden* für „Nicht-Paraniden“ gesperrt.

Am Ende des Videos findest du dich in *Wolkenbasis Südwest* wieder.

Ende dieses Storyteils.

Jetzt haben wir wieder ein wenig Zeit, um uns um dringende persönliche Geschäfte zu kümmern.

Hinweis: Mit Beendigung dieses Storyabschnitts ist auch der Rang bei den *Paraniden* (storybedingt) im Keller.

Das Betreten der *Zentralen Sektoren* der *Paraniden* ist dir damit nicht mehr gestattet. Solltest du es dennoch versuchen, so werden die *Paraniden* sofort das Feuer auf dich eröffnen.

(Solltest du mit dem Begriff *Zentralsektoren* nichts anfangen können, oder nicht wissen, welche Sektoren zu den *Zentralsektoren* (Hauptsektoren eines Volkes) gehören, genügt ein Blick auf die Sektorbeschreibung.

Öffne dazu die *Galaxiekarte*, und wähle den gewünschten *Sektor* aus. Auf der Seite mit der Sektorbeschreibung (rechte Seite) ist oben (2te Zeile) unter *Sicherheitszone* vermerkt, ob der Sektor zu den *zentralen Sektoren* gehört, oder nicht [Bild 06].

Finde das Mädchen – Miria Marani

Briefing: *Don Tony Marani* sucht seine Tochter. Hilfe ihm, seine Tochter *Miria* zu finden, und bringe sie nach *Farnhams Legende* zurück. Sie wurde zuletzt im *Split Handelshafen* im Sektor *Thuruks Stolz* gesehen.

Nach einer Weile bekommst du Besuch von *Don Tony Marani* und der *Talon*. Er hat noch ein Hühnchen mit dir zu rupfen. Zerstöre die Kampfschiffe, die er gegen dich ausgesandt hat, und er wird mit dir reden. Im Laufe des Gesprächs macht er dir ein Angebot. Du hilfst ihm, seine „kleine“ Tochter aus den Fängen der *Yaki* zu retten, und er wird dir dafür gegen den „Yaki-Abschaum“ und ihre *Disruptorraketen* helfen. Als er das letzte mal von seiner Tochter *Miria* hörte, war sie gerade auf der Handelsstation im Sektor *Thuruks Stolz*.

Nachdem du das Angebot angenommen hast, nimmt *Saya* Kontakt mit dir auf. Sie hat immer noch nichts Konkretes zu dem unbekanntem Schiff in Erfahrung bringen können. Vermutungen deuten auf ein Schiff der *Söhne* hin, einer Spezies zu Zeiten des *Alten Volkes*. Sie wird uns bei der Suche nach *Miria Marani* helfen, und erwartet uns, am Ende des Gesprächs, im Sektor *Thuruks Stolz*.

Die Wegbeschreibung nach *Thuruks Stolz* beginnt einfachheitshalber im Sektor *Wolken der Atreus*. Den Sektor kennen wir ja schon von früher. In *Wolken der Atreus* geht es erst einmal durch das Nordtor, Nordtor, Osttor, Osttor, Osttor, Südtor, Südtor.

Tipp: Auf dem Weg nach *Thuruks Stolz* sollten wir die *Split* (in den Splitgebieten) ein bisschen gegen ihre Feinde unterstützen. Der Grund dafür ist der, dass wir i.d.R. nicht genügend Rangpunkte bei den *Split* haben, um an den Stationen in den *Zentralsektoren* anzudocken. Mit einem Piratenabschuss (ebenfalls möglich sind *Khaak*, *Xenon* oder zur Not geht auch einfach ein boronisches Schiff) bekommen wir genug Ansehen bei den *Split*, um auf den Stationen in den Zentralgebieten zu landen. Sollten wir (durch frühere Aktivitäten) bereits genügend Rangpunkte bei den *Split* haben, ist dies natürlich nicht notwendig. Gute Einsatzgebiete (gegen Feinde der *Split*), die auch auf dem direkten Weg liegen, sind der Sektor *Familie Whi* (Osttor) und *Thuruks Stolz* (Osttor).

Sind wir in *Thuruks Stolz* angekommen, werden wir auch gleich von *Saya* begrüßt. Danach fliegen wir zum *Split Handelshafen*, und schauen uns im dortigen *Schwarzen Brett (BBS)* um. Dort finden wir u.a. folgende Nachricht [Bild 07]:

„Verfasser unbekannt,
Transportpiloten gesucht, kontaktieren sie den Manager der Siliziummine für zusätzliche Details. Nur Gewerkschafts- und Handelsmitglieder.
Unterzeichnet ist diese Nachricht mit *Miria Marani*.“

Also machen wir uns auf den Weg zur *Siliziummine* in *Thuruks Stolz*. Dort angekommen sprechen mit dem Manager der *Siliziummine*. Er sagt uns, dass er sie gewarnt habe so alleine durch den Sektor *Teladi Profit* zu fliegen, und dass die dortigen *Yaki* des *Vergnügungskomplexes* ab und an Schiffe kapern, um die Pilotinnen zu versklaven. Unsere Aufgabe in der *Siliziummine* ist damit beendet, wir docken ab.

Saya ist von deiner Idee, als Lockvogel zu dienen, nicht begeistert, aber sie willigt letztendlich doch ein, und macht sich per Sprungantrieb auf den Weg nach *Teladi Profit*. Wir folgen ihr ebenfalls per Sprungantrieb (hier Osttor von *Teladi Profit*). Man kann natürlich auch „normal“ hinfliegen. Es dauert halt dann ein wenig länger.

Im Sektor *Teladi Profit* angekommen sagt uns *Saya*, dass wir doch bitteschön mindestens 5 km Abstand zu ihr einhalten sollen, um die *Yaki* nicht zu verscheuchen. Nach einer Weile wird die *Nikkonofune* gekapert, und *Saya* samt Schiff wird an dem *Vergnügungskomplex* andocken. Sie lässt uns dann die Nachricht zukommen, dass wir doch bitte für etwas Ablenkung sorgen sollen, um ihr eine Flucht zu ermöglichen.

Dazu bieten sich die 4 *Squash-Minen*, welche jetzt um die Station erscheinen geradezu an. Zerstöre die *Squash-Minen* mit dem Laser oder mit Raketen. Solltest du die *Minen* nicht direkt finden, so schau einfach mal auf der Sektorkarte nach.

Da die *Yaki*, nach der Zerstörung der *Squash-Minen*, auf dich aufmerksam geworden sind, heißt es auch die restlichen *Yaki-Piraten*schiffe zu vernichten. Ist dies getan, startet eine automatische Sequenz.

Da die Station über einen *Transporterdämpfer* verfügt, und die Tore der Notausstiege blockiert sind, wirst du wohl oder übel per *Raumanzug* in die Station gehen müssen. Dort angekommen, heißt es, die Generatoren der Kraftfelder zu deaktivieren, und die blockierten Notausstiegsluken zu öffnen. Ach ja, vergiss Sayas Schiff nicht, sie möchte es wiederhaben. Nach Ende der Sequenz finden wir uns außerhalb des *Vergnügungskomplexes* in einem *Raumanzug* wieder.

Hinweis: Für den jetzt folgenden Teil des *Vergnügungskomplexes* gibt es im Anhang B auch einen bebilderten Lösungsweg, für diejenigen, die es wünschen.
Normalerweise sollte allerdings die „textliche“ Beschreibung mehr als nur ausreichend sein.

Als Erstes heißt es zur *Nikkonofune* zu gelangen, und das Schiff zu betreten. Fliege dazu geradeaus in das Loch, das das Piratenschiff vorher in die Röhre der Station geschlagen hat, und wende dich dann nach rechts [Bild 08]. Die *Nikkonofune* ist automatisch ausgewählt, sodass es dir nicht schwer fallen sollte, sie zu finden. Bist du nahe genug heran, betrittst du automatisch das Schiff (bei ca. 70m Entfernung).

Du sitzt jetzt in der Sayas Schiff.
Von der jetzigen Position aus leicht links, gibt es einen Durchgang. Fliege hinein. An der rechten Seite siehst du eine schwarze Kugel. Das ist einer der beiden Generatoren. Gerade aus gibt es ein blaues Kraftfeld. Darüber zwei rote Selbstschussanlagen. Der Generator ist zu zerstören. Daraufhin wird das Kraftfeld deaktiviert. Zerstöre gegebenenfalls auch die beiden Selbstschussanlagen über dem Eingang. Nun kannst du gefahrlos in den Gang, und nach oben hineinfliegen [Bild 09]

An der nächsten Kreuzung geht es nach links [Bild 10]. Im Boden sind wieder zwei Selbstschussanlagen installiert. Zerstöre sie.
Zerstören musst du sie theoretisch zwar nicht, denn wenn du den Gang schnell genug passiert, stellen sie eigentlich keine Gefahr dar, aber sicher ist sicher .

An der nächsten Kreuzung (diese spielt nachher noch eine Rolle!), geht es rechts nach unten (der Gang mit den roten Pfeilen) [Bild 11]. Ab jetzt kann man eigentlich nicht mehr anders fliegen, dennoch eine kurze Beschreibung.
Wieder nach rechts unten, den langen Gang entlang (Selbstschussanlage unten), halb-rechts, gerade aus, links, den langen Gang entlang (Selbstschussanlage oben), nach links in die Halle [Bild 12].
Dort in der Halle befindet sich der zweite Generator [Bild 13]. Zerstöre ihn. Danach geht es den Weg zurück, bis zur besagter Kreuzung.

Wenn du zurück fliegst, siehst du die besagte Kreuzung mit den roten Pfeilen (von dort kommen wir) und eine rechte Abzweigung mit blauen Pfeilen [Bild 14]. Genau diese Richtung rechts (mit den blauen Pfeilen) nehmen wir.
Wir befinden uns also im rechten, blauen Wegzweig. Dort befinden sich, am Ende des Ganges, wieder zwei Selbstschussanlagen. Wir fliegen weiter, und gelangen zur Halle mit den ersten Rettungsluken (Rettungsluken auf der linken Seite). Haben wir alle Deckel der Rettungsluken zerstört, geht es weiter.

Und zwar gerade aus weiter, nicht retour. (Die Rettungsluken befinden sich auf der linken Seite deines Schiffes. Geradeaus, in der Mitte gibt es einen Gang) [Bild 15].
Wieder kommen wir an eine Kreuzung mit roten, blauen und grünen Pfeilen. Im Normalfall befindet sich die Abzweigung mit den blauen Pfeilen oben, und von rot (unten) kommen wir [Bild 16].

Hinweis: Drehe für die weitere Wegbeschreibung dein Schiff bitte so, dass der blaue Weg wieder rechts liegt.

Wir fliegen also wieder nach rechts (blau).
Am Ende des langen Ganges geht es nach rechts oben [Bild 17]. An der nächsten Abzweigung nach links [Bild 18]. In dem dortigen Gang gibt es jeweils 2x2 Selbstschussanlagen. An der nun folgenden Abzweigung ebenfalls wieder nach links [Bild 19]. Nach einem weiteren Wegstück kommen wir in die Halle, wo sich die restlichen Rettungsluken befinden. Allerdings sind diese durch zwei Selbstschussanlagen geschützt. Deshalb heißt es, zuvor erst die Selbstschussanlagen zerstören, dann erst die Deckel der Rettungsluken [Bild 20].

Sind alle Deckel zerstört, beginnt wieder eine Sequenz, an deren Ende wir uns in *Teladi Profit* wiederfinden. Nach einem kurzen Gespräch, fliegt Saya mit Miria und den anderen befreiten Mädchen nach *Farnhams Legende* zurück, wo wir sie an Bord der Piratenstation „*Der Marodeur*“ treffen sollen.

Also fliegen auch wir wieder nach *Farnhams Legende* zurück. Sollten wir keine Energiezellen mehr für unseren Sprungantrieb haben, im benachbarten Splitsektor von *Familie Whi* gibt es ein paar Sonnenkraftwerke.

Wenn wir am *Marodeur* angekommen sind (ca. 7 km), beginnt ein Gespräch mit Don Marani.

Er berichtet, dass seine Kontaktleute herausgefunden haben, wo sich die besagte Fabrik für die *Disruptorraketen* befindet (Sektor *Olmanketslats Vertrag*), und dass die *Yaki* auch noch hinter zwei weiteren Kristallen her sind. Am Ende des Gesprächs mit Don Tony teilt uns Saya mit, dass du der Sache mit den *Yakis* nachgehen solltest, und sie derweil die bis jetzt gesammelten Daten zu Noah bringen will. *Miria Marani* will uns bei der Sache mit den *Yaki* und bei der Suche nach den zwei Kristallen behilflich sein, sobald sie die Mädels aus dem *Vergnügungskomplex* daheim abgesetzt hat.

Also warten wir, bis Miria wieder mit uns Kontakt aufnimmt.

Dies ist wieder mal ein guter Zeitpunkt, sich um die eigenen Geschäfte zu kümmern.

Nach einer Weile erhalten wir Nachricht von Miria, dass sie nun bereit wäre, uns zu helfen. Wenn wir alle unsere jetzigen Geschäfte erledigt haben, fliegen wir zum Sektor *Farnhams Legende*, und zur Piratenstation. Dort, nach einem Gespräch mit Miria, haben wir die freie Auswahl, was wir als Nächstes machen wollen.

Es gibt drei Möglichkeiten: Die Fabrik für Disruptorraketen, der Schwarze (*Xenon*) Kristall oder der Blaue (*Paraniden*) Kristall.

Hinweis: Die Reihenfolge, in der die drei Missionen nun gespielt werden, ist eigentlich egal.

Raketenfabrik-Disruptorraketen

Briefing: Die *Raketenfabrik-Disruptorraketen* der *Yaki* ist in *Olmancketslats Vertrag*. Sie haben dort eine Menge Feuerkraft versammelt. Wenn du ihnen die Pläne stehlen willst, brauchst du einen guten Plan. Frag einfach mal Miria, die ist gut in solchen Dingen. Fliege dazu zuerst einmal nach *Olmancketslats Vertrag*.

Ausgangspunkt ist der Sektor *Farnhams Legende*. Von dort durch das Osttor nach *Bala Gis Freude*, und von dort zum Südtor. In *Olmancketslats Vertrag* angekommen hat Miria eine Idee. Wir sollen als erstes einmal *Computerkomponenten* im Wert von mindestens 10.000 Credits (Hinweis: 5 Stück sollten langen) beschaffen, und sie dann wieder im Sektor *Bala Gis Freude* treffen. In *Wolkenbasis Südwest* steht ein *Computerwerk*, auch hat die dortige *Handelsstation* Computerkomponenten im Warensortiment.

Wieder im Sektor *Bala Gis Freude* angekommen, teilt uns Miria mit, dass wir an der dortigen *Quantumröhrenfabrik* andocken sollen. Sie kennt dort einen Computerexperten, der uns vielleicht weiterhelfen könnte. Nach dem Andocken müssen wir unter Umständen ein paar Sekunden warten. Danach beginnt ein Gespräch zwischen Miria und *Jesan*. Er wird uns helfen, an die Waffenpläne der Fabrik zu gelangen. Allerdings müssen wir dazu sein Schiff benutzen, da es das einzige ist, das über die nötige Ausrüstung verfügt. Er benötigt für diese Aktion allerdings einen Piloten, und so finden wir uns am Ende des Gesprächs in *Jesans* Schiff wieder, der *Penatron*. Wir fliegen damit zum Sektor *Olmancketslats Vertrag*, und dann Richtung *Raketenfabrik-Disruptorraketen*.

Sind wir nur noch ca. 8 km von der Station entfernt, teilt uns *Jesan* mit, dass er mindestens 60 Sekunden benötigt, um an die gewünschten Daten zu kommen. Auch sollen wir möglichst nahe an die Station heran, und höchstens 120 m/s schnell fliegen, da sonst die Verbindung zur Station abbrechen würde.

Wir fliegen also an die Station heran. Sobald wir nahe genug an der Station sind (100 m) beginnt der Scan. Es tauchen gleichfalls ein paar *Yaki* auf, die uns ans Leder wollen. Am Besten umkreisen wir die Station in sehr geringem Abstand um die Stationshauptsäule [Bild 21]. Das hat den Vorteil, dass wir nahe genug an der Station sind, damit der Scan auch fortgesetzt wird, und dass uns die *Yaki* dort sehr wenig anhaben können.

Nach Ende des Scans fliegen wir sofort wieder nach *Bala Gis Freude* zurück. Am Beginn des Rückweges müssen wir den Angriffen der *Yaki* noch ein bisschen ausweichen, mit zunehmender Entfernung zur Station erübrigt sich das. Es hat übrigens keinen Sinn zu versuchen, die *Yaki* alle abzuschießen. Das ist ein Fass ohne Boden.

Wenn wir wieder an der *Quantumröhrenfabrik* angedockt haben, müssen wir u.U. wieder ein paar Sekunden warten. Danach beginnt erneut ein Gespräch, an dessen Ende wir wieder in unserem Schiff sitzen, jedoch um ein paar *Computerkomponenten* ärmer. Wir fliegen danach zu *Ban Danna*. Mal sehen, was er mit den Plänen anfangen kann. Er befindet sich wie üblich auf der *Argon Eins*, im Sektor *Argon Prime*.

Dort angekommen funken wir die *Argon Eins* an, und bitten um ein Gespräch mit Ban. Er sagt uns, „dass wir doch bitte einmal unseren Vater besuchen sollen. Das Fräulein Marani könne aber nicht mit an Bord kommen. Es würde nicht gut aussehen, eine „Piratenbraut“ an Bord des Flaggschiffes der Flotte“. Nun folgt eine kleine Videosequenz mit unserem Vater (der immer noch bewusstlos). Nebenbei erfahren wir auch noch, dass das Tor von Ion nicht zur Erde führt. Ende dieses Missionsteils.

Der Schwarze (Xenon) Kristall

Briefing: Der Kristall war ursprünglich mal auf einem *Xenon M0*, welches vor einigen *Jazura* in *Nopileos Memorial* in einem schweren Gefecht zerstört wurde. Die *Xenon* konnten es bergen, und haben es in den *Xenon-Sektor 101* geschleppt. Dort (in der Nähe des Schiffswracks) dürfte auch der Kristall zu finden sein.

Dazu fliegen (springen) wir wieder nach *Dannas Chance* (der Sektor ist uns ja schon bekannt). Das Osttor bringt uns nach *Nopileos Memorial*. Dort angekommen wenden wir uns leicht nach rechts. Das Südtor zum Sektor *Xenon 101* ist eigentlich nicht zu übersehen.

Im Sektor *Xenon 101* angekommen, fliegen wir erst mal eine Weile gerade aus. Das Xenon-M0-Wrack ist eigentlich nicht zu übersehen (blaue Markierung). In der Nähe des Wracks (ca. 4 km) beginnt der automatische Scan nach Frachtcontainern. Mit der Zeit werden immer mehr Transportkisten durch den Scanner gefunden.

Am Besten gehst du auf die *Sektorkarte*, wählst jeden der Container aus und schaust dir die Informationen dazu an. In einem der Containern ist der *Schwarze Kristall*. Sammle den entsprechenden Container auf, und verlasse schnellstmöglich wieder den Xenonsektor.

Ende des Abschnitts Xenon-Kristall.

Der Blaue (Paraniden) Kristall

Briefing: Es gibt in *Paranid Prime* einen *Paraniden* mit Namen *Armanckessilon*. Er hat diesen Kristall „*Blaue Skulptur*“, den du suchst. Da aber die zentralen Sektoren der *Paraniden* für Nicht-Paraniden (für alle niedrigen Lebensformen) tabu sind, musst du einen anderen Weg finden, um an *Armanckessilon* und den Kristall heranzukommen.

Wir springen/fliegen in den Sektor *Minen des Imperators* (Nordtor), und fliegen zum Osttor des Sektors. Etwa 2 km vor dem Tor bekommen wir gesagt, dass unsere Anwesenheit in den Zentralsektoren nicht erwünscht ist, und wir schnellstmöglich umkehren sollen wenn uns an unserem Leben etwas liegt. Wir geben der rohen Gewalt nach, und drehen um. Miria hat eine Idee. Sie kennt jemanden auf dem paranidischen *Handelsdock* in *Minen des Imperators*, der uns vielleicht weiterhelfen könnte.

Wir docken also an das *Handelsdock* im Sektor an. *Nolmancketnun* will 30.000 *Credits*, wenn er unsere Nachricht zu *Armanckessilon* bringen soll. Wir bezahlen ihn, und docken wieder ab. Bis wir wieder Nachricht von ihm bekommen, können wir mal nach unseren privaten Geschäften sehen. Nach einer Weile erreicht uns die Mitteilung, dass uns *Armanckessilon* eine Audienz gewährt, und bereit ist, uns den Kristall für 200.000 *Credits* zu verkaufen. Wir sollen ihn, wenn wir das Geld haben, im Sektor *Elenas Glück* treffen. Also besorgen wir uns das Geld, und fliegen dann nach *Elenas Glück*.

In *Elenas Glück* angekommen, funkt uns *Armanckessilon* an, und sagt uns, wir sollen ihn in der Nähe der *Handelsstation* treffen. Sein Schiff, die *Age of Oedipus*, wird dabei automatisch markiert. Sind wir in der Nähe des Schiffes, funken wir ihn an. Kurz nach Beginn des Gesprächs taucht ein *Khaak-Cluster* auf. *Armanckessilon* will, dass wir die *Khaak* eliminieren, sonst wird es nichts mit der Audienz. Er selbst ergreift die Flucht.

Nachdem wir die *Khaak* erledigt haben, hat *Armanckessilon* einen bedauernswerten „Unfall“, und wir schnappen uns in den Überresten seines Schiffes den gesuchten Kristall. Damit ist auch diese Mission abgeschlossen. Miria fliegt zurück zu Papi, und wir sollten mal zum *Gonertempel* in *Wolkenbasis Südwest* fliegen.

Eine Falle für Ion und die Yaki

Am *Gonertempel* angekommen, sprechen wir mit Noah. Thomus und Saya sind bereits dort. Es wird beschlossen Ion und den *Yaki* eine Falle zu stellen. Dafür wird Thomus versuchen, mit Ion Kontakt aufzunehmen, und Saya wird in der Zwischenzeit die benötigten Schiffe organisieren. Wir sollen uns in ca. einer *Stazura* wieder melden.

In der Zwischenzeit können wir unseren Geschäften nachgehen.

(Es dauert eine Zeit, bis der *Militärtransporter* den Weg von *Argon Prime* nach *Wolkenbasis Südwest* zurückgelegt hat).

Nachdem wir die Meldung erhalten haben, uns wieder im *Gonertempel* zu melden, fliegen wir dort hin und sprechen wieder mit Noah. In einer Sequenz fliegen wir nach *Erzgürtel* und stellen dort die Falle auf. Nach Ende der Sequenz finden wir uns mitten im Kampfgetümmel mit den *Yaki* wieder. Es heißt, zusammen mit den anderen Schiffen, die *Yaki* abzuschießen. Ist das geschehen, wenden wir uns der *Truelight Seeker* von *Ion Battler* zu. Wenn wir die Schilde der *Truelight Seeker* heruntergeschossen haben, gibt Ion auf.

Eine Videosequenz mit Verhör startet. Es stellt sich heraus, dass Ion von einem Individuum Namens *Sargon* für seine Zwecke benutzt wurde. Das unbekannte Schiff mit der Tarnvorrichtung, welches uns immer wieder über den Weg geflogen ist, gehört *Sargon*. Von *Sargon* hat Ion u.a. auch erfahren, wie der besagte Projektor funktioniert. Auch wüsste *Sargon* angeblich, wie man ein Sprungereignis erschaffen kann. Er benötigt dafür allerdings noch einen weiteren Kristall, den „*Keim der Sterne*“.

Dieser „Energie-Kristall“ ist in einem *Asteroiden* im Sektor *Priesterringe* zu finden.

Wir müssen *Sargon* daran hindern, an diesen Kristall zu kommen.

Ende dieses Missionsabschnitts.

Keim der Sterne – Bergbau

Briefing: Ion behauptet, der „*Keim der Sterne*“ kann in einem Asteroiden im Sektor *Priesterringe* gefunden werden. Die Grenzen zum paranidischen Zentralraum sind aber immer noch gesperrt. Um an den Kristall heranzukommen, gilt es, einen Weg zu finden, um irgendwie im Sperrgebiet eine entsprechende Mine zu bauen. Nur ein *Paranid* kann dort eine Mine bauen. Überzeuge jemanden, dir zu helfen.

Um an den „*Keim der Sterne*“ zu gelangen, musst du es schaffen, besagte Mine im Sektor *Priesterringe* zu errichten. Da du allerdings keinen Zugang zu den zentralen Sektoren der Paraniden hast, wendest du dich wieder an den Paraniden *Nolmancketnun* auf dem *Handelsdock* von *Minen des Imperators*. Dort angekommen sprich mit *Nolmancketnun*. Er erklärt sich gegen eine Summe von 250.000 *Credits* bereit, dir abermals zu helfen. Wenn du das Geld hast, sprich wieder mit ihm. Er sagt, er wird sich melden und dir die Einzelheiten mitteilen, sobald er es erledigt hat. Währenddessen kannst du deinen privaten Geschäften nachgehen.

Nach einer Weile bekommst du die entsprechende Meldung, dich auf dem *Handelsdock* im Sektor *Minen des Imperators* einzufinden. Er wird dir dann die weiteren Einzelheiten mitteilen. Dort angekommen, sprich mit ihm. Er wird dir erklären, dass der amtierende *Pontifex* ihn beauftragt hat, eine Bergbauoperation durchzuführen. Du bist in dieser Angelegenheit nun sein „persönlicher Berater für belanglose Dinge“. In diesem Zusammenhang ist es dir nun erlaubt, die zentralen Sektoren der *Paraniden* zu betreten. Allerdings nicht unter deinem wirklichen Namen. Auch wünscht er in Zukunft, nicht mehr von dir belästigt zu werden.

Du erhält weiterhin die Nachricht, dass die Mine in *Paranid Prime* verladen wurde, und in Kürze in *Priesterringe* aufgestellt wird. In der Zwischenzeit kannst du wieder deinen eigenen Geschäften nachgehen.

Nach einer weiteren Zeitspanne erhält du eine Nachricht, dass die Mine jetzt aufgestellt, und mit dem Abbau begonnen wurde. Und etwas später die Nachricht, doch bitte mal bei der Mine vorbeizuschauen, um „einem triumphalen Erfolg beiwohnen zu können“. Dies ist nun der richtige Zeitpunkt, um zur Mine nach *Priesterringe* zu fliegen.

Im Sektor *Priesterringe* findest du eine Station „*Ihre Erzmine M alpha*“. Fliege dort hin. Wenn du etwa 5 km von der Station entfernt bist, startet eine Sequenz, an deren Ende der *Keim der Sterne* auf dein Schiff verladen wird.

Daraufhin meldet sich *Saya* bei dir, und möchte, dass du sie doch bitte auf dem *Handelsdock* in *Minen des Imperators* abholen sollst.

Wir fliegen also nach *Minen des Imperators*. Nach einem kurzen Gespräch mit *Saya* folgt eine Videosequenz der Nachrichtensendung „*Argon Today*“, über einen *Khaak*angriff auf *Argon Prime*.

Anschließend nimmt *Ban Danna* mit dir Kontakt auf, und sagt, dass dein Vater während des *Khaak*angriff aus dem Koma erwacht ist, und noch bevor er mit ihm sprechen konnte, ein Schiff gestohlen hat, und vermutlich gerade auf dem Weg zum damaligen Fundort der *AP Gunner* sei. Da auch die (hitzköpfige) Senatorin *McCarthy* davon erfahren hat, und meint, er stecke mit den *Khaak* unter einer Decke, haben nun die Streitkräfte den Befehl ihn zu suchen, und wieder nach *Argon Prime* zu schaffen. Notfalls mit Waffengewalt. Da *Ban* die Suchtruppe nicht ewig hinhalten kann, solltest du dich aufmachen ihn zu suchen. Währenddessen wird *Saya* den *Keim der Sterne* nach *Argon Prime* bringen.

Besuch bei der AP Gunner

Briefing: Während eines Khaakangriff auf *Argon Prime* ist dein Vater wieder aus dem Koma erwacht. Aber noch bevor *Ban Danna* mit ihm sprechen konnte, stahl er ein Schiff und verließ die Station. Vorher durchsuchte er noch die Unterlagen über die *AP Gunner*. Er wird sich vermutlich dort hin begeben, wo sie damals im Sektor *Nyanas Unterschlupf* gefunden wurde. *Ban Danna* möchte wissen, was an der *AP Gunner* so wichtig ist, und was dein Vater Kyle über die *Khaak* herausgefunden hat.

Senatorin „Heißsporn“ (pers. Bem.) *McCarthy* glaubt an eine Verschwörung seitens deines Vaters. Die Sicherheitskräfte sind daher angewiesen worden, ihn zu suchen, und notfalls mit Waffengewalt zurückzubringen.

Da Ban die Suchtruppe nicht ewig zurückhalten kann, solltest du ihn nun besser suchen.

Ziel der Reise ist der Sektor *Nyanas Unterschlupf*, genauer gesagt das Westtor des Sektors. Ist dir der Sektor bekannt, kannst du sogleich dort hinspringen. Falls nicht, so folgt nun eine Wegbeschreibung.

Storymäßig ist allen der Sektor *Thuruks Stolz* bekannt. Deshalb beginnt meine Beschreibung dort. Auch ist es die sicherste Route, da sie durch keinen Xenonsektor führt.

Fliege durch das Osttor des Sektors *Thuruks Stolz*, danach Südtor, Osttor, Osttor, Südtor, Osttor, Südtor, Osttor, Südtor und zuletzt Osttor.

Du bist nun im Sektor *Nyanas Unterschlupf* angekommen. Auf Backbord (linken Schiffsseite) siehst du ein paar Asteroiden. Fliege darauf zu. Irgendwann kommt die *Polarstern* in deinen Scannerbereich. Notfalls schaue einfach mal in der *Sektorkarte* nach. Die *Polarstern* ist das Schiff deines Vaters *Kyle Brennan*. Fliege zu ihr hin.

Hinweis: Etwa 6 km vor dem Ziel gilt es, erst einmal dein Schiff zu stoppen.

Als nächstes speichern wir sicherheitshalber mal ab.

Des Weiteren ist es für den nun folgenden Storyverlauf günstig, die Helligkeit des Monitors wieder etwas zu erhöhen. Wir erinnern uns an die Mission mit den „Spionagedrohen“. Es dient der besseren Wegfindung, und macht uns die nun folgende Sache um einiges leichter.

Ach ja, noch etwas. Bitte **nicht** mit etwas größerem als einem M3 an Papa heranfliegen. Es macht sich nicht besonders gut, wenn ein *Großkampfschiff* oder ein *Großraumtransporter* später versucht, in einen Asteroiden zu fliegen.

Tipp: Mit die besten Dienste leistet hierbei die *Argon Buster* vom Spielbeginn. Sie ist nicht zu langsam und nicht zu schnell, und hat genau die richtige Größe für diese Mission.

Wenn das geschehen ist, nehmen wir wieder Fahrt auf, und fliegen zu Papa (*Kyle Brennan*).

Bei etwa 4 km Entfernung zum Ziel beginnt eine automatische Sequenz. Wir geben uns dabei als argonisches Wachschiff aus, und verlangen von ihm unverzüglich die Maschinen zu stoppen. Er hört nicht auf uns, und lässt uns wissen, dass uns die ganze Sache nichts anginge. Daraufhin fliegt er in den Asteroiden hinein, gefolgt von ein paar Khaakschiffen. Wir scannen daraufhin den Asteroiden, und stellen fest, dass er in der Zusammensetzung mit dem Asteroiden identisch ist, wo damals die *AP Gunner* gefunden wurde. Uns bleibt also nichts anderes übrig, als ihm zu folgen. Also hinein in den Asteroiden. Und auch wir werden wieder von Khaakschiffen verfolgt.

Damit endet die automatische Sequenz.

Wir befinden uns jetzt im Gangsystem des Asteroiden, und folgen Papa auf seinem Weg. Jetzt gibt es einige wichtige Dinge zu beachten:

Hinweis: Diesmal haben wir keine Zeit !!! Die Devise lautet also **nicht trödeln**.

Zweitens, das Schiff reagiert etwas „träger“ als üblich. In diesem Missionsabschnitt hat das Schiff ein außerordentlich hohes Massenträgheitsmoment (Wer mit dem Begriff Massenträgheitsmoment nichts anfangen kann, der denke einfach an den winterlichen Straßenverkehr). Es heißt also, etwas

vorausschauend zu fliegen, und rechtzeitig (gegen) steuern, sonst gibt es eine Rutschpartie an die Asteroidenwände.

Sollten wir dennoch mal anecken, ist dies kein Beinbruch. Einfach sofort wieder beschleunigen, und weiterfliegen. Allzu oft sollte uns dieses Missgeschick aber nicht passieren. Den Vorsprung, den wir vor den uns verfolgenden Khaak haben, ist nicht allzu groß.

Wir folgen also dem Gangsystem des Asteroiden, und kommen irgendwann in eine große Halle. Dort beginnt eine weitere automatische Sequenz, in der uns *Kyle Brennan* sagt, dass wir schleunigst von hier verschwinden müssen, wollen wir nicht eine Reise ohne Rückfahrchein antreten. Wir fliegen also zusammen mit ihm wieder aus dem Asteroiden hinaus. Am anderen Ende, und nach einem kurzen Gespräch mit unserem Vater, erwartet uns eine argonische Patrouille, die uns nach unserer Identität fragt. Wir antworten wahrheitsgemäß „*Kyle und Julian Brennan*“, worauf uns der Kommandant festsetzen will. In diesem Moment tauchen ein paar *Khaak* auf, und ein Kampf beginnt. Ende der automatischen Sequenz.

Wir sind mitten im Kampf mit den *Khaak*. Hilf deinem Vater und der Patrouille die *Khaak* zu vernichten. Sind alle *Khaak* vernichtet, springt dein Vater mit der Patrouille nach *Argon Prime* zurück. Er hat dich vorher wissen lassen, dass er unbedingt mit *Ban Danna* reden muss. Du bleibst alleine in *Nyanas Unterschlupf* zurück.

Fliege zur *Argon Eins* zurück, und sprich mit *Ban Danna*. Wenn du sofort (auf der Stelle) zurückfliegst, solltest du warten, bis das Schiff deines Vaters, die *Polarstern*, auf der *Argon Eins* gedockt hat, denn vorher wird die Gesprächsoption mit *Ban Danna* nicht zur Verfügung stehen. Ansonsten gehe einfach ein wenig deinen eigenen Geschäften nach.

Im Gespräch erfährst du unter anderem, dass dein Vater glaubte, die *AP Gunner* besitze Sternenkarten, mit deren Hilfe er die Erde finden könne. Deshalb war er hinter dem Schiff her. Allerdings nicht als einziger. Die *Khaak* waren (in ihrem Teil des Universums) die ganze Zeit alleine, bis die *AP Gunner* vor langer Zeit durch den Khaakraum flog. Die *Khaak* folgten daraufhin der *AP Gunner*, und entdeckten dabei die anderen Völker. Das stellte für die *Khaak* am Anfang auch kein Problem dar, denn die anderen Völker wussten nichts von ihrer Existenz. Die *Paraniden* haben dann aber irgendwann wahrscheinlich einige der Khaakaufklärer entdeckt, und zogen nun ihrerseits Erkundigungen über die *Khaak* ein. Die *Khaak* sahen dies als Bedrohung, und griffen daraufhin die anderen Völker an.

Auf den Erkundungsmissionen, zur Suche nach dem Heimatplaneten der *Khaak*, haben die *Paraniden* dann massive Nividiumvorkommen entdeckt, und bauen diese seit dem in großen Mengen ab. Sie dringen dabei immer tiefer in den Khaakraum ein. Aus diesem Grund kam es in jüngster Zeit auch zu den starken Khaakangriffen gegen die *Paraniden*. Wozu die *Paraniden* allerdings so massive Mengen an *Nividium* benötigen, ist weiterhin ein Rätsel.

Da du (Julian) Zutritt zu den Zentralgebieten der *Paraniden* hast, wird *Ban Danna* für dich ein Schiff ausrüsten lassen, um die paranidischen Einrichtungen zu scannen. Er meldet sich bei dir, wenn das Schiff bereit ist.

Zeit um ein wenig den eigenen Geschäften nachzugehen. Ende dieses Storyabschnitts.

Hinweis: Bevor wir uns dem nächsten Storyabschnitt „Scannen der Nividium-Fabriken“ widmen, sollten wir jetzt unsere privaten Geschäfte in Ordnung bringen.

Das heißt, alle **dringenden** und **unaufschiebbaren** Angelegenheiten sind **jetzt** zu tätigen.

Wenn wir den folgenden Storyabschnitt beginnen, haben wir bis zum Storyende eigentlich keine Möglichkeit mehr, privaten Geschäften nachzugehen.

(Es gibt zwar, zur Not, noch einmal eine kleine Möglichkeit, aber ich empfehle, dringende Sachen jetzt in Ordnung zu bringen).

Private Angelegenheiten, welche noch Zeit haben, kann man später nach Storyende erledigen.

Scannen der Nividium-Fabriken

Briefing: Fliege mit Saya und der *Nikkonofune* zu den *paranidischen Anlagen zur Nividiumverarbeitung*. Finde heraus, was es mit den Fabriken auf sich hat. Der beste Ausgangspunkt dafür ist der Sektor *Minen des Imperators*. Die Ausrüstung, welche dir die *Argonen* dafür überlassen haben, ist nicht gerade das Neueste. Du musst also sehr nahe an die Fabriken heranfliegen, um vernünftigen Informationen zu erhalten.

Nachdem du die Nachricht erhalten hast, dass dein Schiff bereit ist, fliegst du zur *Argon Eins* zurück und sprichst mit Ban.

Saya hat Informationen zu den TerraCorp-Nividiumtransporten gesammelt. Sie schlägt vor, mit den Untersuchungen in *Minen des Imperators* zu beginnen. Da die Ausrüstung, welche dir die *Argonen* überlassen haben, nicht gerade das Neueste an Technik darstellt, musst du sehr nahe an die betreffenden Stationen heranfliegen.

Fliege (oder springe) also zum Sektor *Minen des Imperators*. Dort angekommen fliege zu der *paranidischen Anlage zur Nividiumverarbeitung*. Saya wird dir sagen, dass du bis auf 100 Meter an die Station heranfliegen musst, damit sie scannen kann. Am Ende des Scans stellt sich heraus, dass die *Paraniden* all das *Nividium* abtransportiert haben. Sie haben vermutlich bereits vorher gewusst, dass sie von den *Khaak* angegriffen werden, und das *Nividium* in Sicherheit gebracht.

Saya sagt, dass die nächste dieser Stationen in *Paranid Prime* zu finden wäre, und wir uns dahin aufmachen sollten.

Genau zu diesem Zeitpunkt erscheinen ein paar Kriegsschiffe des Armanckessilon-Clans, und wollen dir ans Leder. Sie machen dich für den Tod von *Armanckessilon* verantwortlich. Sie sind auch nicht bereit, dich anzuhören. Sie wollen nur deinen Tod.

Es macht hier und jetzt keinen Sinn, mit ihnen einen Kampf anzufangen. Die Devise heißt „Flucht Richtung Osttor des Sektors und nach *Paranid Prime*“.

In *Paranid Prime* angekommen, wende dich ein wenig nach links. Dort findest du die zweite *Anlage zur Nividiumverarbeitung*. Wenn du etwa bis auf 2 km an die Station herangekommen bist, erscheinen wieder die Schiffe der Familie Armanckessilon. Fliege wieder bis auf 100 Meter an die Station heran. Diesmal musst du allerdings zusätzlich darauf achten, nicht abgeschossen zu werden. Nutze die Station als Deckung. Das Ergebnis der Untersuchungen ist das Gleiche wie zuvor. Keine nennenswerten Nividiumbestände. Saya sagt, dass im Sektor *Herzogs Reich* eine weitere Fabrik dieser Sorte steht.

Auch hier gilt, kein Kampf mit den Schiffen der Familie Armanckessilon, sondern Flucht Richtung Osttor nach *Priesterringe*, und von dort zum Südtor nach *Herzogs Reich*.

Im Sektor *Herzogs Reich* angekommen wird eine automatische Sequenz gestartet.

Nichts zu finden von einer Nividiumfabrik. Doch was ist das? – Ein Frachter so weit außerhalb?! Also folgen wir ihn, und was sehen wir. Eine getarnte *Anlage zur Nividiumverarbeitung*. Also sind die *Paraniden* doch in der Lage, einen *Tarngenerator* zu bauen.

Der Scan der Fabrik ergibt tonnenweise *Nividium*.

In diesem Moment tauchen auch wieder die Kriegsschiffe der Familie Armanckessilon auf, und sie haben sogar ein paar Freunde mitgebracht. Saya sagt, wir sollten besser wieder nach *Argon Prime* zurückkehren. Beim passieren des nächsten Sprungtors erhältst du eine Nachricht von Ban, die besagt, dass du schnellst möglich zur *Argon Eins* zurückkommen sollst.

Hinweis: Bevor du zum Sektor *Argon Prime* zurückkehrst, hast du jetzt (theoretisch) letztmalig die Möglichkeit, sehr sehr dringende, unaufschiebbare private Geschäfte zu regeln. Allerdings wird „die liebe Saya“ von deinem privaten Abstecher nicht begeistert sein.

Wenn du in den Sektor *Argon Prime* einfliegst, gibt es bis Storyende keine Möglichkeit mehr privaten Geschäften nachzugehen.

Erst mit Ende der Story bekommst du wieder die Möglichkeit dazu.

Sobald du den Sektor *Argon Prime* betrittst, wirst du festgenommen.
Eine automatisierte Sequenz startet. Du befindest dich nach der Festnahme im Verhörraum.
Die Familie des Paraniden *Armanckessilon* wirft dir vor, ihn ermordet zu haben.
Des weiteren wirft dir auch der Paranid *Nolmancketnun* vor, paranidisches Eigentum, nämlich den *Keim der Sterne* gestohlen zu haben.
Da *Miria Marani* zu einem Piraten-Clan gehört, ist sie als Entlastungszeugin nicht wirklich zu gebrauchen.
Die *Paraniden* drohen den *Argonen* wegen dieser Angelegenheiten mit Krieg. Da es den *Argonen*, wegen ihrer zur Zeit sehr verstreuten Flotte, nicht möglich ist, den *Paraniden* etwas entgegen zusetzen, hat der Senat auf drängen der Senatorin *McCarthy* beschlossen, dich, deinen Vater Kyle und Ion an die *Paraniden* auszuliefern. Für die Überstellung müsst ihr nach Argon fliegen.

Ban Danna hat es jedoch geschafft, dass du/ihr als „Zeichen der Ehre“ das Schiff nach Argon selber fliegen dürft. Natürlich unter Begleitschutz anderer Schiffe. Der Begleitschutz hat den Befehl euch zu töten, wenn ihr vom „rechten“ Weg abkommt.

Ban deutet in dem Gespräch „indirekt“ an, dass es wesentlich besser wäre, nicht mit dem Schiff nach Argon zu fliegen, sondern so bald und so schnell wie möglich abzuhausen, und dem Pirat *Don Tony Marani* im Sektor *Farnhams Legende* einen Besuch abzustatten.
Er sieht sich jedoch zum jetzigen Zeitpunkt nicht in der Lage, mehr für euch zu tun.
Wir befinden uns also an Bord der *Appallox*, und hauen ab. Die Begleitschiffe eröffnen daraufhin das Feuer.
Ende der Sequenz.

Es gilt, den Schüssen solange auszuweichen, bis dein Vater den *Sprungantrieb* wieder instand gesetzt hat.
Am einfachsten geht das, indem man sich direkt unter und in die unmittelbare Nähe der *Argon Eins* begibt.
Dort erreichen einen die Begleitschiffe nicht, oder nur sehr schwer. [Bild 22]

Nach der Reparatur und dem Sprung, finden wir uns im Sektor *Farnhams Legende* wieder.

Es läuft wieder eine Sequenz ab. Die *Argonen* haben euch für „abtrünnig“ erklärt. Jedes Schiff der *Argonen*, wie auch der *Paraniden* hat Befehl uns aufzuhalten.
Don Tony Marani kann uns jedoch helfen. Er hat sich persönlich mit Ban in Verbindung gesetzt, und ist bereit, uns zu helfen. Im Anschluss an die Sequenz folgt noch ein Video der Nachrichtensendung „*Argon Today*“.

Wenn wir diesmal die Kontrolle über unser Tun wiederhaben, befinden wir uns an Bord der *Appallox*, und in der Nähe des Sektormittelpunkts von *Farnhams Legende*.

Hinweis: Als Erstes sollten wir einmal speichern (sofern wir über die nötigen Bergungsversicherungen verfügen).
Wenn die Story jetzt weitergeht, läuft sie bis zum Ende (ohne Pause) durch.

Unschuldsbeweis und Storyende

Briefing: Finde eine Möglichkeit, deine Unschuld zu beweisen. Finde dazu heraus, was die Paraniden vorhaben und wozu. Kehre erst dann zurück, wenn du genug Beweise gesammelt hast. Der Pirat *Don Tony Marani* wird dir dabei helfen.

Wir fliegen in Richtung der Piratenstation „*Der Marodeur*“. Wenn wir bis auf ca. 5 km an die Station herangekommen sind, beginnt eine automatisierte Zwischensequenz. Wir werden in ein anderes Schiff gebeamt, und springen zum Sektor *Herzogs Reich*. Nach Ende eines Gesprächs (über ziemlich belanglose Dinge) finden wir uns im Kampfgetümmel mit einer paranidischen Raumpatrouille wieder.

Überrede den Piloten zum Aussteigen. Schieße dazu einfach seine Schilde mit dem installierten *Ionendisruptor* herunter. Anschließend werden wir automatisch in seine *Paranid Perseus* transferiert, und weiter geht die Reise in Richtung der getarnten Nividiumfabrik.

Um die Tarnung der Fabrik auszuschalten, sind die vier Generatoren der Station zu zerstören. Beim Anflug auf die Station sind die Generatoren sehr gut im Head-Up-Display zu sehen. Es sind die vier kleinen Rechtecke im HUD [Bild 23]. Solltest du diese Generatoren einmal irgendwann aus den Augen verlieren, so schau einfach mal auf der Sektorkarte nach. Sie sind dort als *Unbekanntes Objekt Alpha* aufgeführt [Bild 24].

Sind die vier Generatoren zerstört, beginnt eine Sequenz.

Nachdem die Tarngeneratoren keine Energie mehr haben, offenbart sich uns das Geheimnis der *Paraniden*. Sie haben in aller Heimlichkeit Sprungtore gebaut. Deshalb benötigten sie auch die riesigen Mengen an Nividium. Die *Paraniden* sammeln sich gerade zu einem Konvoi und verschwinden per *Sprungantrieb* in den Weiten des Weltraums. Allerdings haben wir ihre Sprungkoordinaten aufgezeichnet, sodass wir ihren Zielort erfahren. Sie sind nach *Ketzers Untergang* gesprungen. Also nichts wie hinterher.

Im Sektor *Ketzers Untergang* angekommen, fährt die Sequenz fort. Die *Paraniden* wollen anscheinend neue Handelsrouten installieren, um den Handel zu dominieren. Das alles also nur des Geldes wegen. Doch die *Paraniden* verlieren die Kontrolle über das von ihnen ausgelöste Ereignis. Ion teilt uns mit, dass das Ereignis alles im Umkreis von mehreren Sektoren vernichten wird, wenn es uns nicht gelingt, das Wurmloch durch ein *Sprungtor* zu binden. Auch benötigt jedes Wurmloch einen Energiekern. Er (Ion) muss für die Stabilisierung des Wurmlochs in das Kontrollzentrum auf der *Kristallsplitterfabrik* gelangen. Genauer gesagt, zur Steuerkonsole des Transmitters. Ende der Sequenz.

Wir markieren, wenn nicht schon geschehen, die *Kristallsplitterfabrik* und fliegen dort hin. Das Ziel der Reise (**!!außerhalb der Station!!**), ist als kleines Rechteck im HUD zu sehen [Bild 25]. Fliege an das Kontrollzentrum heran [Bild 26]. Damit ist die Erste Aufgabe erledigt.

In einer weiteren Sequenz stabilisiert Ion das Ereignis, und Miria bindet es im Sektor, durch die Positionierung des Ersten der beiden Sprungtore. Dein Vater Kyle fliegt mit dem *Großraumtransporter* und dem zweiten Tor durch den Ereignishorizont, um auch das andere Ende zu binden. Folgen kannst du ihm mit deiner kleinen Nußschale (Schiff) allerdings nicht. Es ist dafür nicht geeignet. Also bleibst du, mit den anderen, im Sektor zurück. In dem Moment tauchen ein paar *Khaak* auf. Es gilt, das Tor gegen die ankommenden *Khaak* zu verteidigen. Gleichzeitig sind auch noch immer die *Paraniden* hinter dir her. Ende der Sequenz.

Vernichte die *Khaak*schiffe. Am Besten ohne allzu viel der *Paraniden* dabei zu zerstören, denn diese werden dir jetzt gleich wieder von Nutzen sein.

Sind die *Khaak* zerstört, erscheint *Ban Danna* mit der *Argon Eins*, samt Flotte im Sektor. Er fordert die *Paraniden* auf, unverzüglich das Feuer einzustellen, sollte ihnen am Leben etwas liegen. Er hat, auf Befehl des *Pontifex* und des argonischen Senats, das Oberkommando über alle Schiffe im Sektor erhalten. Es folgt eine kleine persönliche Begrüßung durch Ban. In die hinein platzt wieder ein *Khaak*angriff.

Diesmal ist es eine große Streitmacht der *Khaak*. Nicht nur ein paar einfache *Cluster*; nein, jetzt sind auch *Zerstörer* der *Khaak* mit beteiligt. Die Devise ist einfach: alle samt auf die *Khaak*.

Nach Ende der Sequenz finden wir uns im Schlachtgetümmel wieder.

Bemerkung: Jetzt ist ein leistungsfähiger Rechner (CPU) gefragt. Nennst du einen solchen nicht dein Eigen, so halte dich beim Kampf etwas zurück. In der Dia-Show, die du nun zu sehen bekommst, ist für dich an einen sinnvollen Kampf eh nicht zu denken. Ein paar einsame Schiffchen kannst du abschießen, aber ansonsten ist das Ende der Fahnenstange für dich hier erreicht.

Besitzt du einen leistungsfähigen Rechner (vor allem auf die CPU kommt es hierbei an), so kannst du munter mitkämpfen.

Allerdings einen kleinen Tipp habe ich für dich dennoch. Halte dich bitte mit deiner *Paranid Perseus* von den *Khaak-Zerstörern* fern. Deren Feuerkraft würde dein Schiff im Nu in der Luft zerfetzen.

Das Kampfspielchen geht nun, mit immer neuen Khaakangriffen, munter eine Zeit lang weiter. Auch Saya findet sich im Laufe der Zeit ein, um euch zu helfen.

Irgendwann erreicht dich die Nachricht von Ion, das *Sargon* die Station vom Kurs abbringt, und in den Sprungtunnel hineinzieht. Kurz nach dieser Mitteilung findest du dich im Sprungtunnel wieder. Du musst die vier Generatoren der Station (runde Kugeln) zerstören [Bild 27].

Hast du dies erledigt, beginnt die letzte Sequenz/Abschnitt des Spiels.

Hinweis: Ab hier heißt es (bis zum Storyende) zuschauen.
Es gibt nichts mehr für dich zu tun.

Du musst, notgedrungen, aus deinem Schiff aussteigen, und findest dich im Raumanzug im Erdsektor wieder [Bild 28]. Du wirst von den Schiffen der Erdstreifkräfte aufgenommen. Unterdessen geht der Kampf im Sektor *Ketzers Untergang* weiter. Die versammelten Streifkräfte sind nicht in der Lage, die Khaakangriffe abzuwehren. Es kommen einfach zu viele davon. Nun erscheint die Erdflotte auf dem Bildschirm. Mit ihrer Hilfe gelingt es, die *Khaak* zurückzuschlagen.

Nachdem der Khaakangriff zurückgeschlagen wurde, erklärt der Kommandant der Erdstreifkräfte, *Admiral Kobach*, das *Sprungtor* zum Erdsektor für „Off Limits“ (betreten verboten). Jeder der es dennoch wagen sollte, dem Erdtor zu nahe zu kommen, wird sofort vernichtet.

Dein Vater *Kyle Brennan* zieht sich, nach Ende des Kampfes, mit einem Teil der Erdflotte zur Erde zurück. Du selber bleibst im „alten“ X-Universum zurück.

Am Ende findest du dich im Sektor *Argon Prime* wieder. Es folgt noch ein kleines Gespräch (Gefühlsduselei) mit Saya.

Damit bist du aus der Hauptstory entlassen.

Hinweis: Du bist nun (normalerweise) „Beschützer der Föderation“ (Argonen-Rang 14). Auch dein Rang bei den Paraniden ist auf den ursprünglichen Wert (Zeitpunkt Spionagedrohe) zurückgesetzt worden.

Herzlichen Glückwunsch.!

Du hast die Story von X3-Reunion durchgespielt.!

Von nun an kannst du machen was dir gefällt. Die Endlos-Partie des Spiels beginnt.

Viel Spaß dabei wünscht dir...
Das Seizewell-Team und Xeg

Anhang A

Koordinatenliste aller storyrelevanten Einrichtungen und Sprungtore

Alphabetisch nach Sektornamen sortiert.

Koordinatenangaben erfolgen in der Form [**x** (horizontal) ; **y** (Höhe) ; **z** (vertikal)]

Antigone Memorial — Südtor [-3.37 ; 0 ; -28.2]

Argon Prime — Südtor [-1.25 ; 0 ; -25.1]

Bala Gis Freude — Quantumröhrenfabrik [-8.91 ; -1.56 ; -7.67]

Bala Gis Freude — Südtor [-10.5 ; 0 ; -22.0]

Brennans Triumph — Südtor [11.2 ; -6.25 ; -25.2]

Ceos Buckzoid — Osttor [12.4 ; 12.2 ; 13.1]

Chos Niederlage — Südtor [0 ; 0 ; -30.0]

Dannas Chance — Osttor [20.1 ; 0 ; 0]

Dannas Chance — Südtor [0 ; -16.0 ; -20.4]

Elenas Glück — Südtor [21.0 ; -14.0 ; -20.3]

Erzgürtel — Osttor [24.2 ; 0 ; -3.00]

Erzgürtel — Westtor [-29.8 ; 0 ; -2.25]

Familie Whi — Südtor [0 ; 0 ; -40.3]

Familie Zein — Südtor.[0 ; 0 ; -45.3]

Familienstolz — Südtor [0 , 0 ; -31.5]

Farnhams Legende — Der Marodeur [-13.3 ; -3.55 ; 11.3]

Farnhams Legende — Osttor [28.7 ; 3 ; 0]

Grausamer Vorstoß — Südtor [0 ; 0 ; -45.3]

Grüne Schuppe — Osttor [25.0 ; 0 ; 0]

Heim des Patriarchen — Osttor [18.0 ; 0 ; -10.6]

Heimat des Lichts — Südtor [-7.50 ; -4.68 ; -20.0]

Heimat des Lichts — Westtor [-18.4 ; 4.68 ; -7.18]

Herzogs Reich — Paranidische Anlage zur Nividiumverarbeitung [7.00 ; 17.0 ; 14.0]

Imperialer Grenzbereich — Westtor [-44.9 ; -14.5 ; -9.00]

Ketzers Untergang — Paranidische Kristallsplitterfabrik Alpha [6.00 ; 3.00 ; -8.00]

Menelaus Grenze — Osttor [26.6 ; 11.8 ; 0]

Minen des Imperators — Handelsdock [2.94 ; -4.79 ; 1.14]

Minen des Imperators — Osttor [29.5 ; 0 ; 0]

Minen des Imperators — Paranidische Anlage zur Nividiumverarbeitung [15.5 ; 4.44 ; 16.8]

Nopileos Memorial — Südtor [-21.8 ; 0 ; -74.9]

Nyanas Unterschlupf — Schiff „Polarstern“ [-18.1 ; 2.69 ; 30.5]

Oلمانcketslats Vertrag — Raketenfabrik-Disruptorraketen Alpha [-10.0 ; -5.00 ; 13.0]

Paranid Prime — Osttor [20.2 ; -10.0 ; 10.0]
Paranid Prime — Paranidische Anlage zur Nividiumverarbeitung [-11.1 ; 4.44 ; 12.4]
Paranid Prime — Südtor [-5.00 ; 0 ; -25.2]
Pristerringe — Ihre Erzmine M Alpha [-11.0 ; 5.00 ; 16.0]
Pristerringe — Südtor [0 ; 4.80 ; -36.7]
Profit-Center Alpha — Osttor [50.7 ; 0 ; 9.75]
PTNI Hauptquartier— Südtor [0 ; 0 ; -27.2]

Rhonkars Wolken — Osttor [40.3 ; 0 ; 0]
Rolks Los — Nordtor [0 ; 14.8 ; 32.7]
Roter Schein — Südtor [-12.0 ; -6.00 ; -28.1]
Rotes Hauptquartier — Osttor [26.9 ; 18.2 ; -38.2]

Split Feuer — Osttor [25.2 ; 0 ; 0]

Teladi-Profit — Osttor [45.3 ; 0 ; 0]
Teladi-Profit — Vergnügungskomplex [30.4 ; -3.1 ; -10.8]
Tharkas Stern — Osttor [33.2 ; 0 ; 0]
Thuruks Stolz — Osttor [45.3 ; 0 ; 0]
Thuruks Stolz — Siliziummine [19.9 ; -4.29 ; 12.9]
Thuruks Stolz — Split Handelshafen [-6.70 ; -4.73 ; -5.41]
Trantor — Osttor [6.24 ; 5.62 ; 3.75]

Weg zur Freiheit — Teladi-Handelsstation [-3.00 ; -4.00 ; 5.00]
Wolken der Atreus — Nordtor [6.87 ; 0 ; 28.5]
Wolken der Atreus — Südtor [-8.25 ; 0 ; -30.1]
Wolkenbasis Südost — Nordtor [0 ; 0 ; 20.1]
Wolkenbasis Südwest — Gonertempel [5.68 ; -1.65 ; -6.16]
Wolkenbasis Südwest — Osttor [10.6 ; -4,75 ; 1.75]
Wolkenbasis Südwest — Südtor [-2.00 ; 0 ; -12.4]

Xenon 101 — Xenon-M0-Wrack [0 ; 0 ; 0]

Zwei Riesen — Südtor [0 ; 0 ; -70.5]

Anhang B

Bildnachweis zum Walkthrough

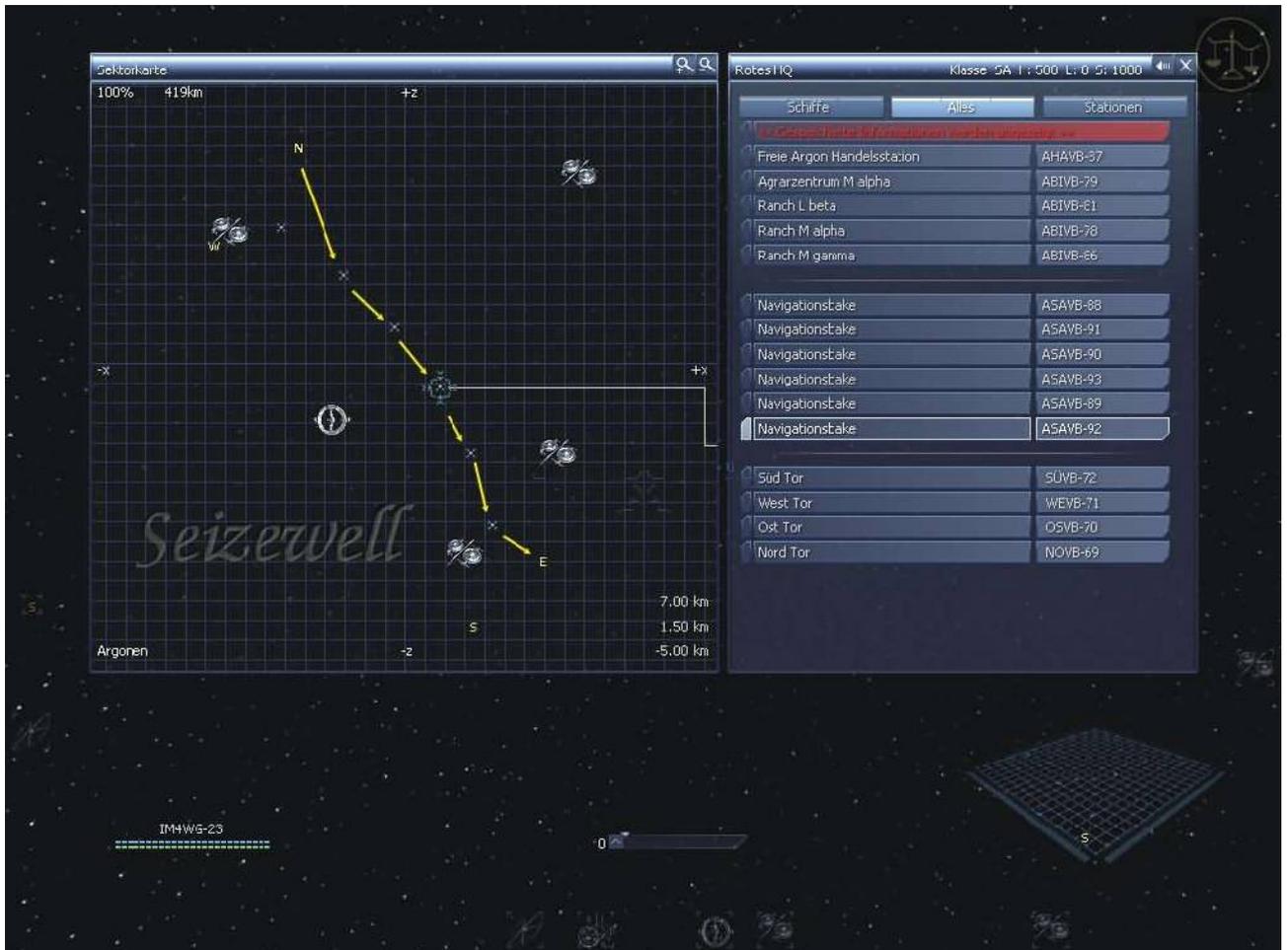


Bild 01: Sektor Rotes HQ. Wegfindung mit Hilfe der Navigationsbaken.

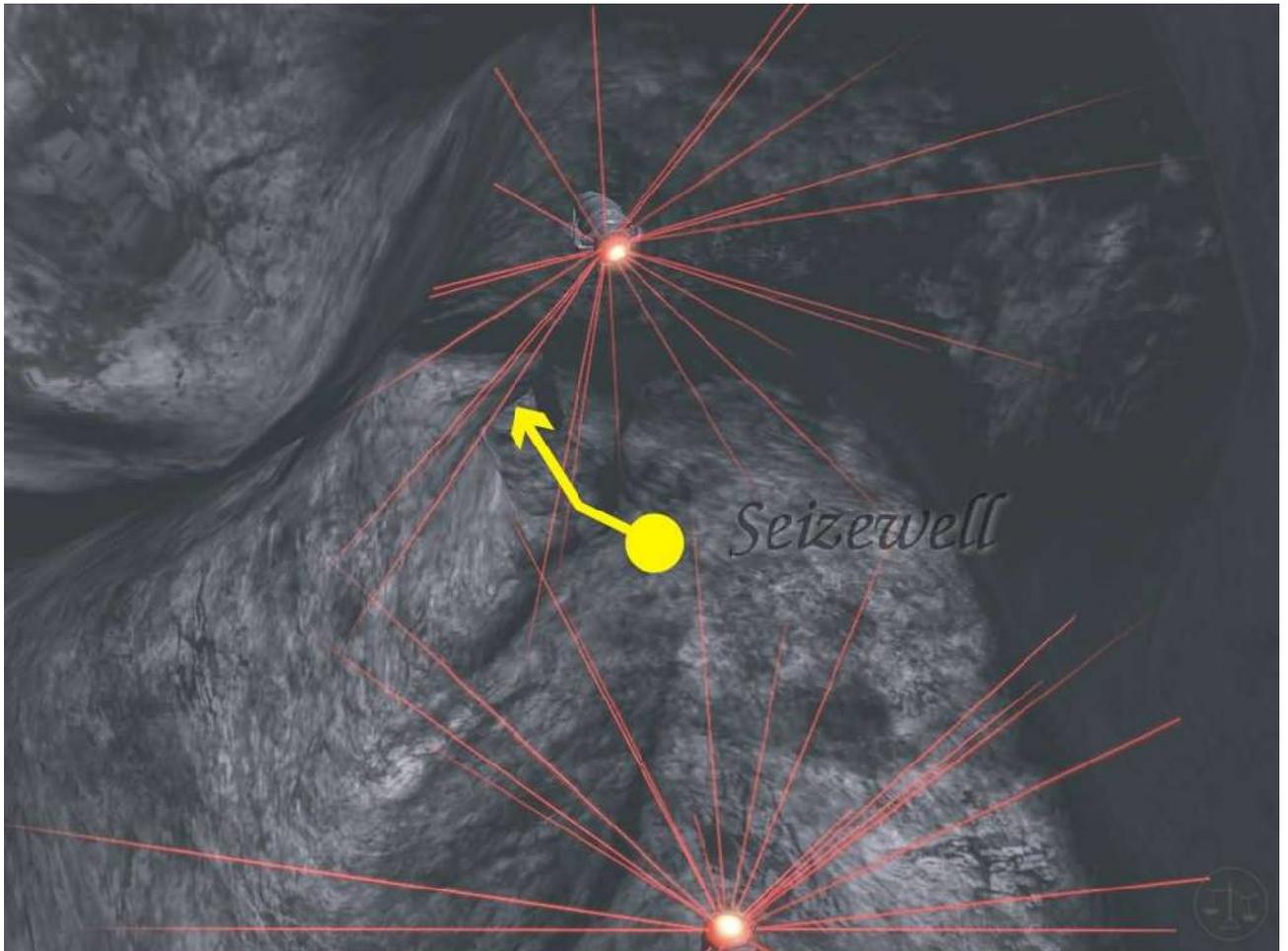


Bild 02: Ocracokes Sturm. Die ersten beiden Scanner.
Hinunterstechen zum Punkt, und dann am Boden entlang zum hinteren Gangsystem.

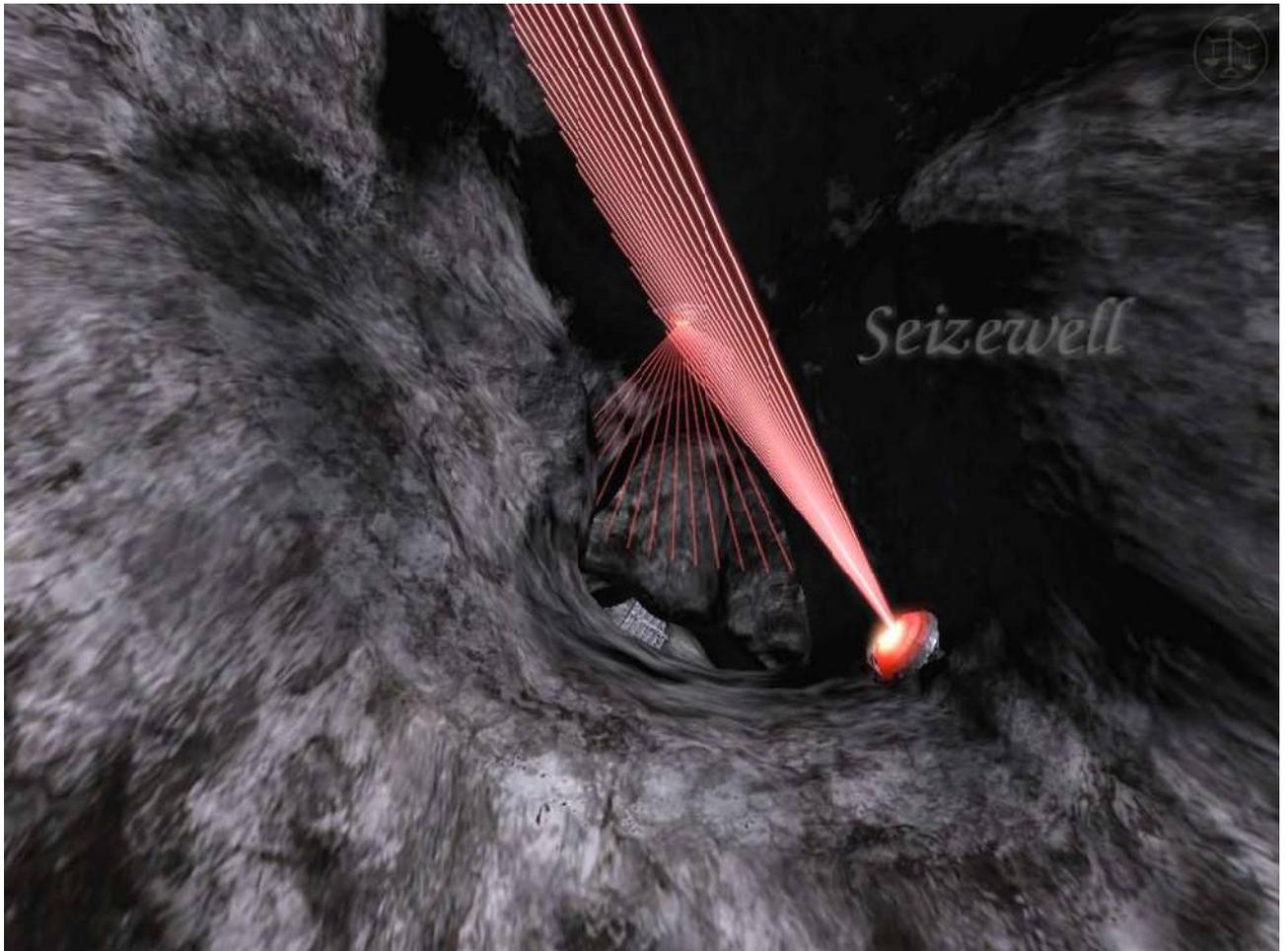


Bild 03: Ocracokes Sturm. Die Scanner drei und vier. Links unten die Lücke.

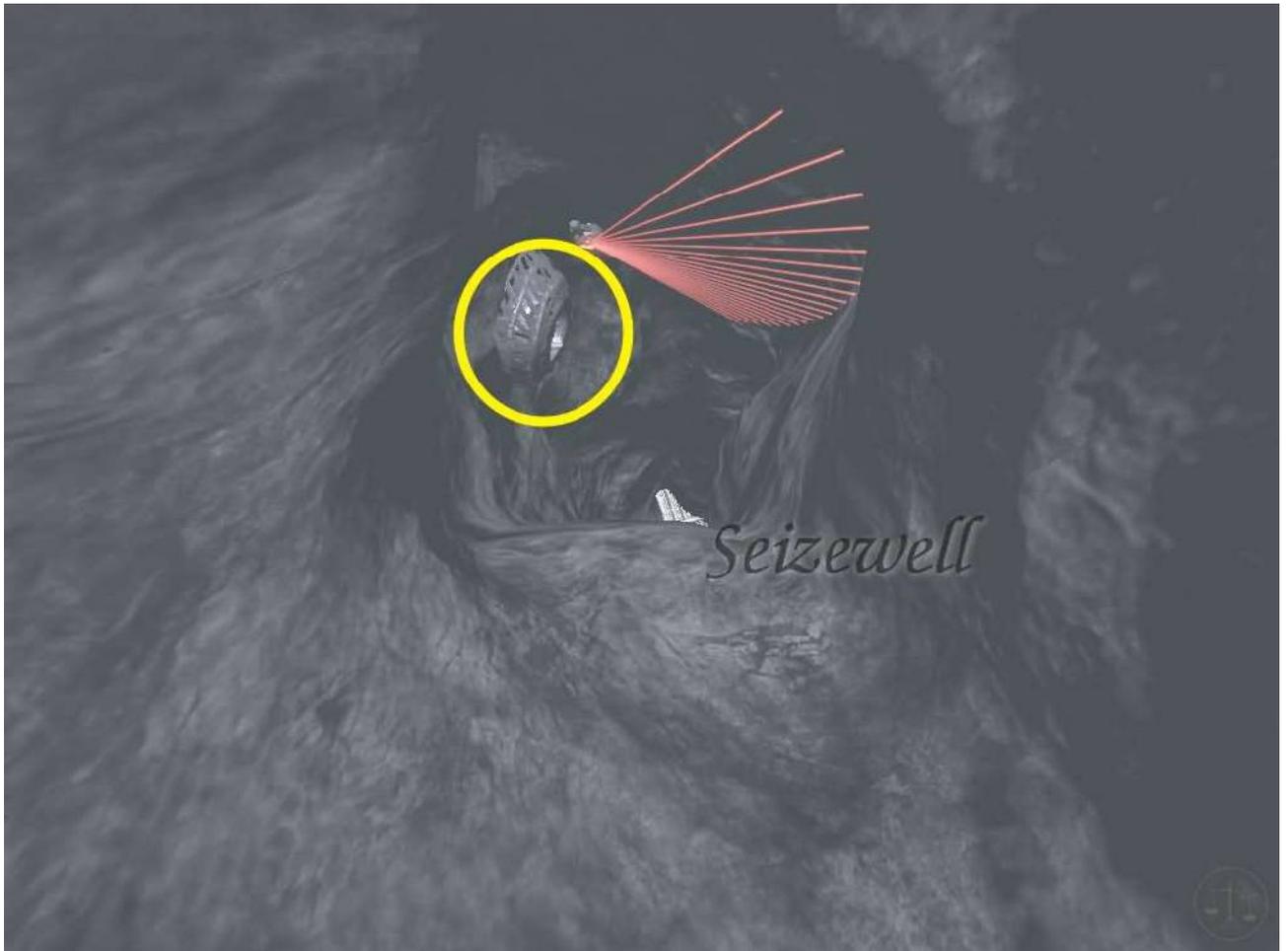


Bild 04: Ocracokes Sturm. Gelb markiert, der Eingang zum Tunnel (Röhre).

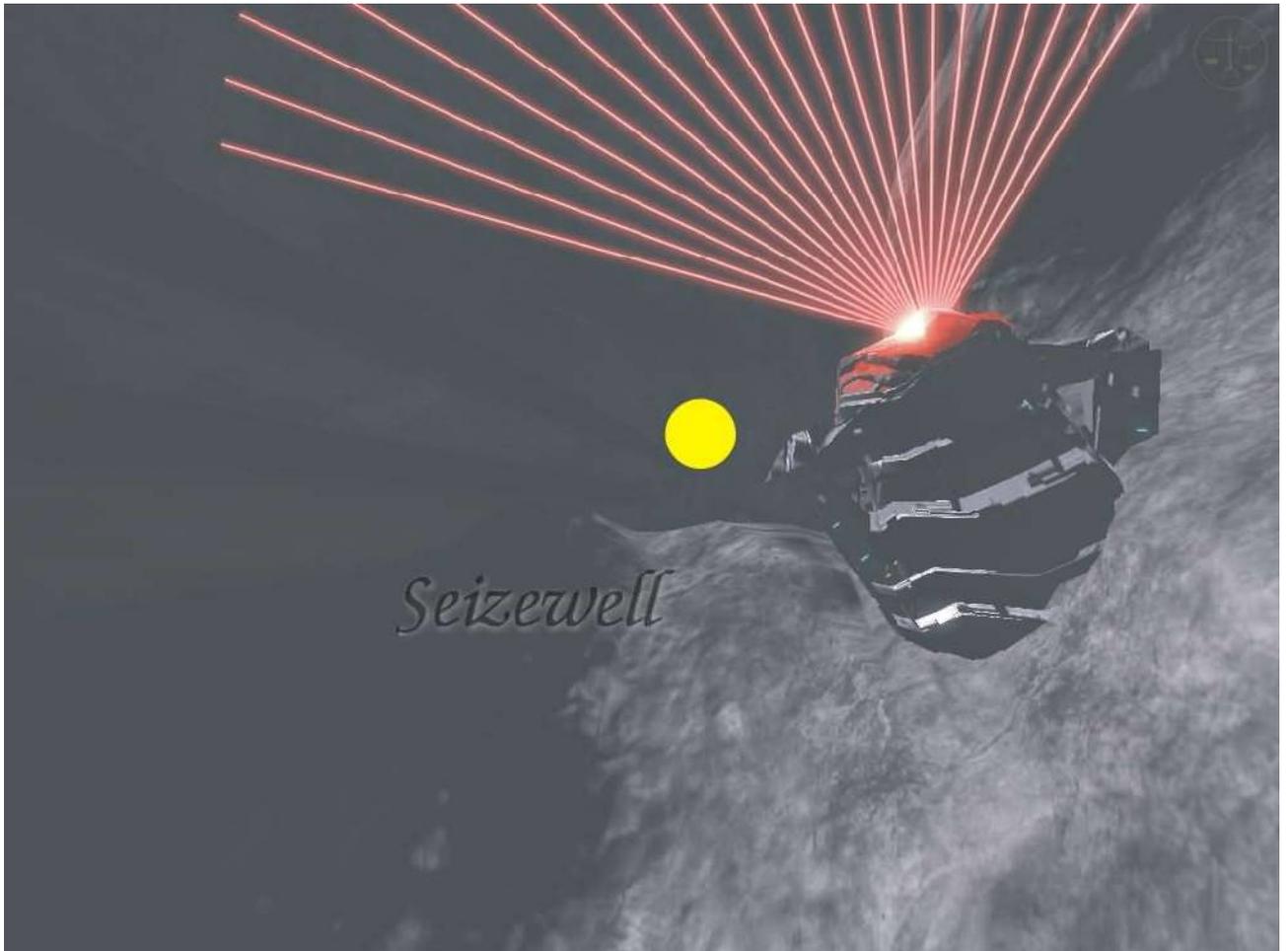


Bild 05: Ocracokes Sturm. Der letzte Scanner. Gelb markiert, der optimale Weg.



Bild 06: Galaxiekarte. -> Sicherheitszone.



Bild 07: Thuruks Stolz — Split Handelshafen.
 Gesuchter Hinweis (Nachricht) über den Verbleib von Don Tony's Tochter.

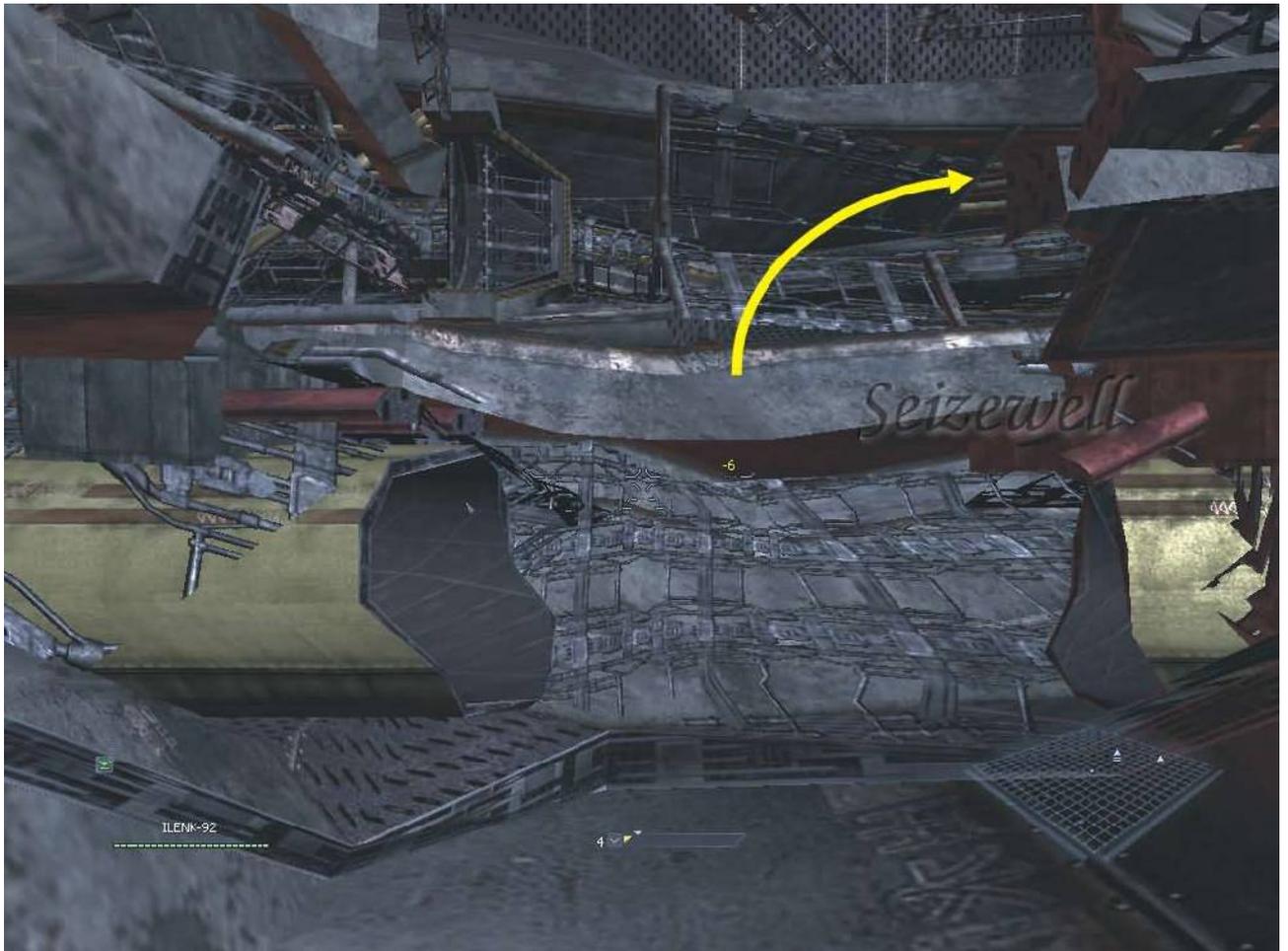


Bild 08: Yaki-Vergnügungskomplex



Bild 09: Yaki-Vergnügungskomplex.
Die roten Objekte sind zu zerstören. Gelb markiert den weiteren Weg.

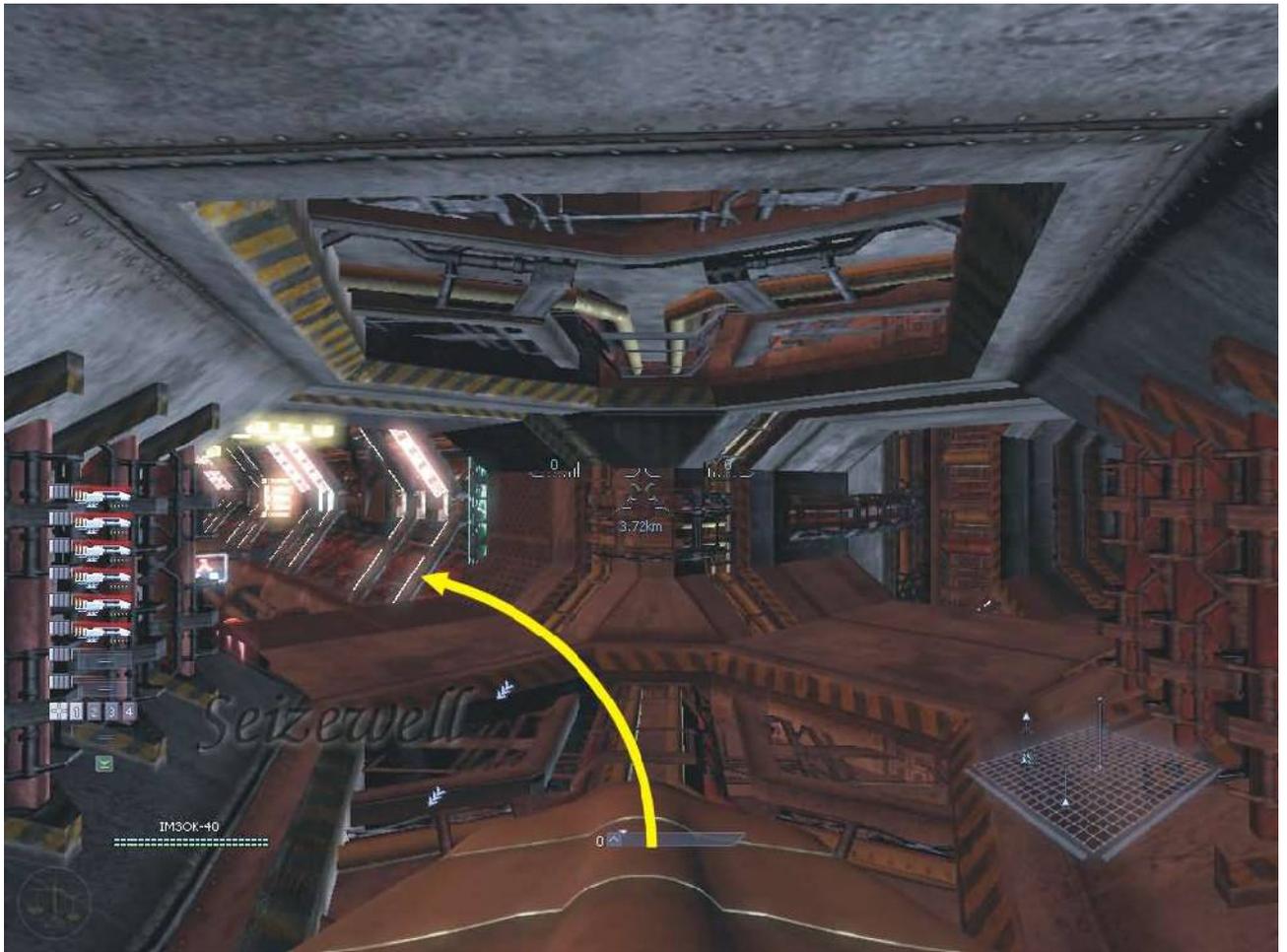


Bild 10: Yaki-Vergnügungskomplex



Bild 11: Yaki-Vergnügungskomplex.
Kreuzung, zu der wir nach Zerstörung des zweiten Generators zurückkehren werden.



Bild 12: Yaki-Vergnügungskomplex



Bild 13: Yaki-Vergnügungskomplex. Der zweite Generator. Zerstöre ihn.



Bild 14: Yaki-Vergnügungskomplex.
Besagte Kreuzung mit den roten und blauen Pfeilen. (Hier gesehen auf dem Rückweg).

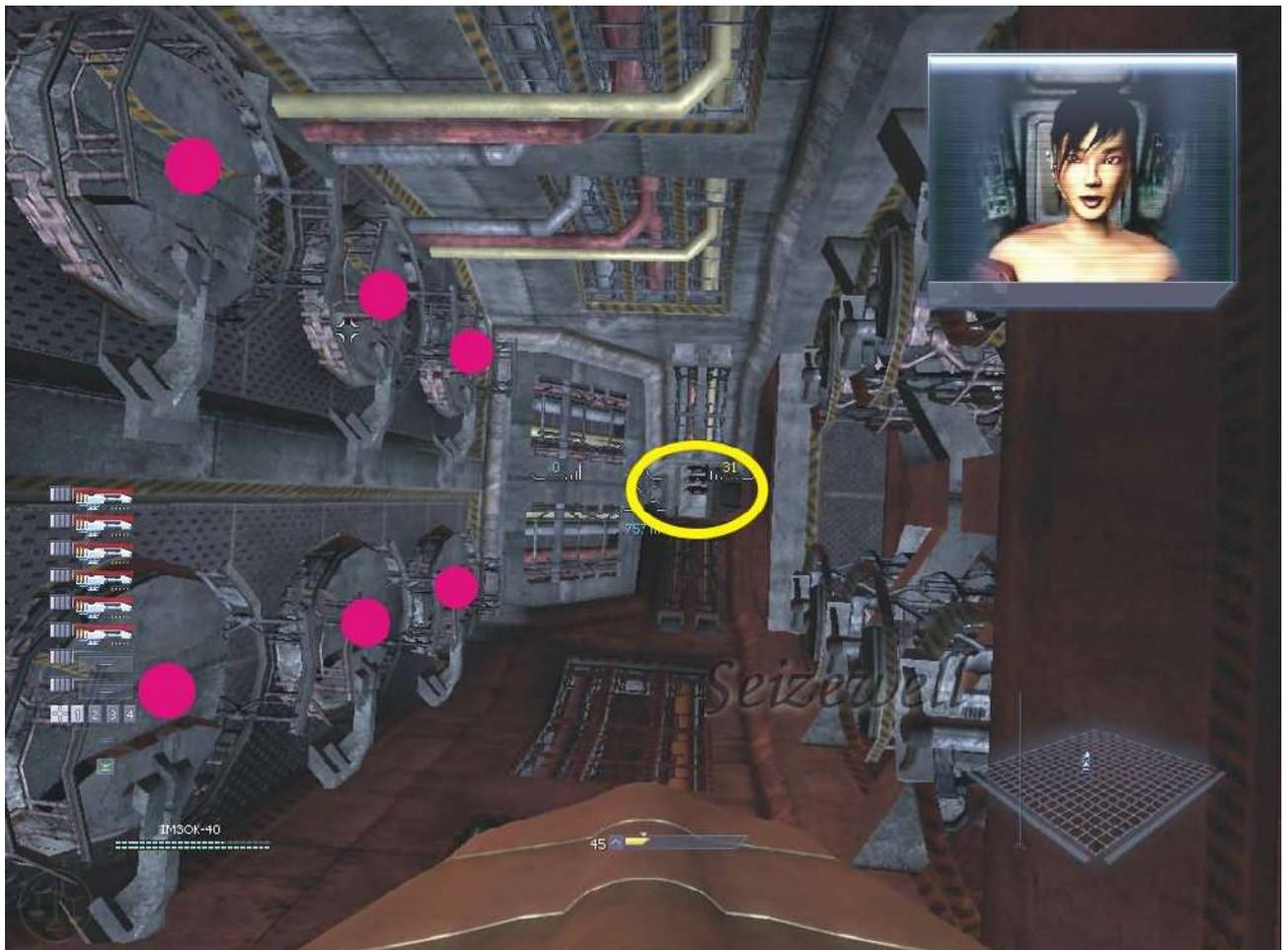


Bild 15: Yaki-Vergnügungskomplex. Halle mit den ersten sechs Rettungsluken. Zerstöre die Deckel. Gelb markiert den weiteren Weg.



Bild 16: Yaki-Vergnügungskomplex.



Bild 17: Yaki-Vergnügungskomplex



Bild 18: Yaki-Vergnügungskomplex

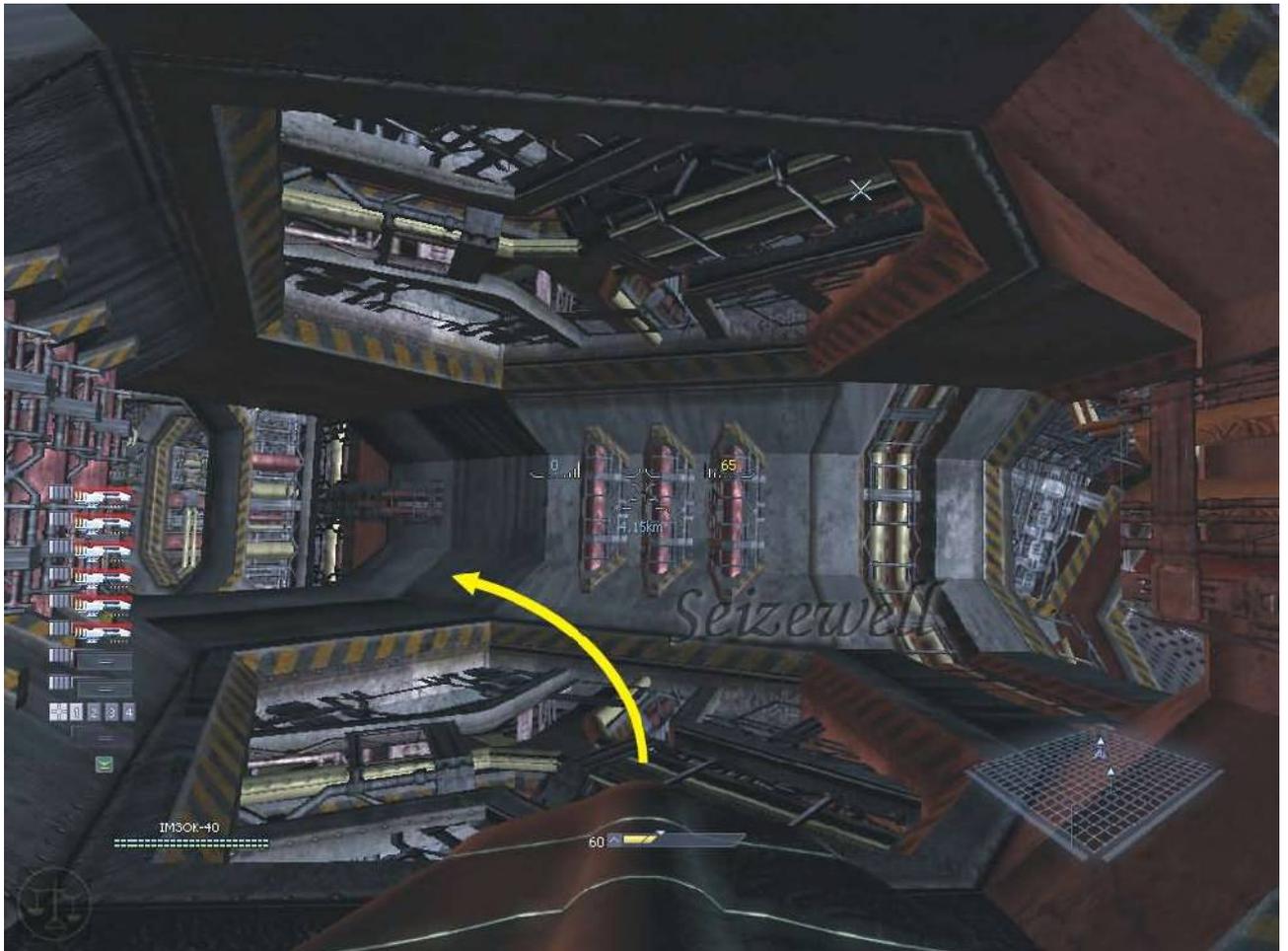


Bild 19: Yaki-Vergnügungskomplex

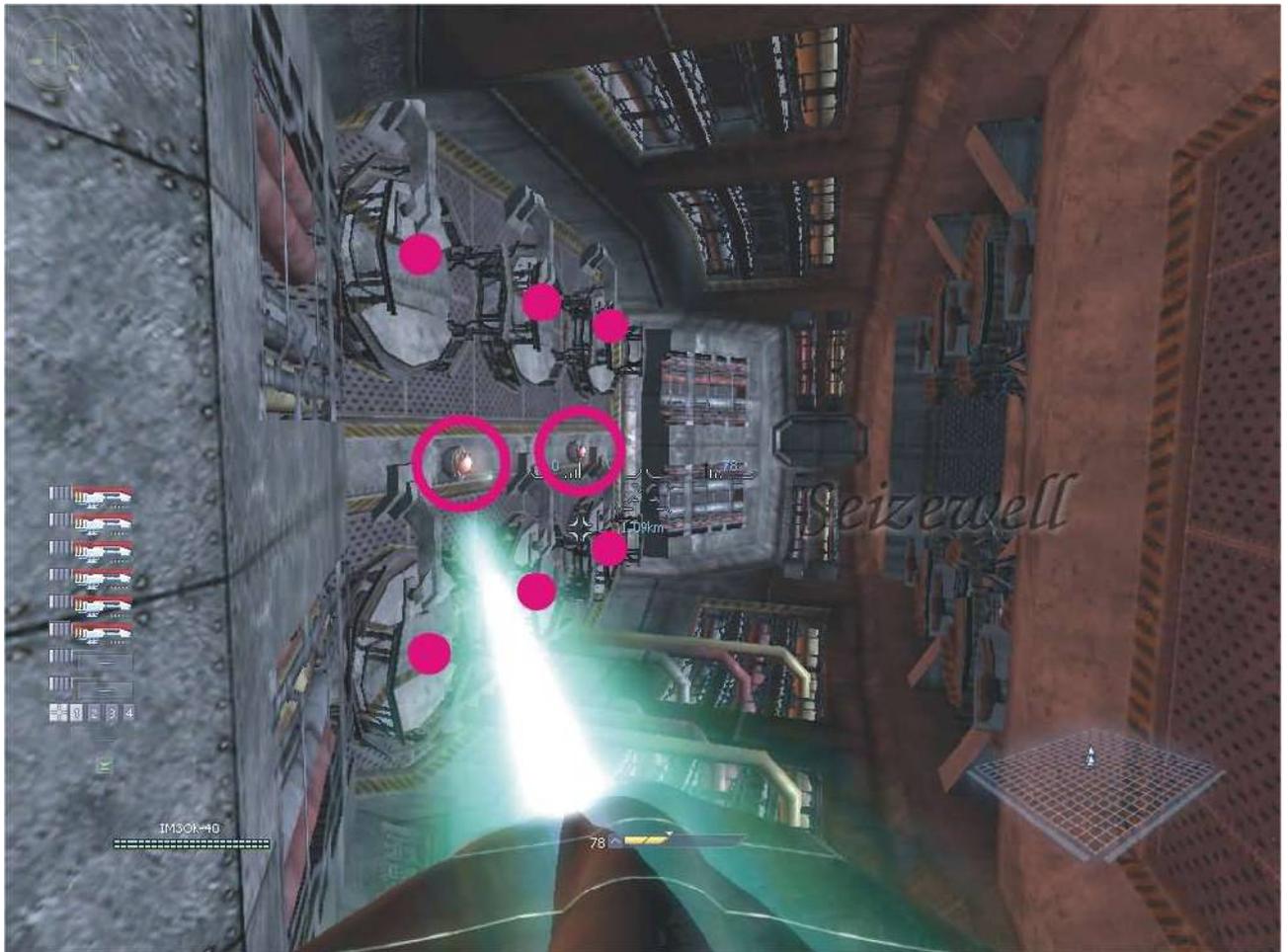


Bild 20: Yaki-Vergnügungskomplex. Halle mit den letzten sechs Rettungsluken. Zerstöre zuerst die Selbstschussanlagen (rote Kreise), erst danach die Deckel der Rettungsluken.



Bild 21: Olmancketslats Vertrag — Raketenfabrik Disruptorraketen.
Die beste Flugroute für den Scan ist direkt um die Stationshauptsäule.



Bild 22: Argon Prime. Das beste Versteck ist direkt unter der Argon Eins.



Bild 23: Herzogs Reich — Nividiumfabrik.
Im HUD gut zu sehen, die vier Generatoren, die es zu zerstören gilt.



Bild 24: Herzogs Reich — Nividiumfabrik.
Die vier Generatoren, diesmal von der Sektorkarte her gesehen.



Bild 25: Ketzers Untergang — Kristallsplitterfabrik.
Im HUD zu sehen, das eigentliche Ziel der Reise (hier gelb hervorgehoben).

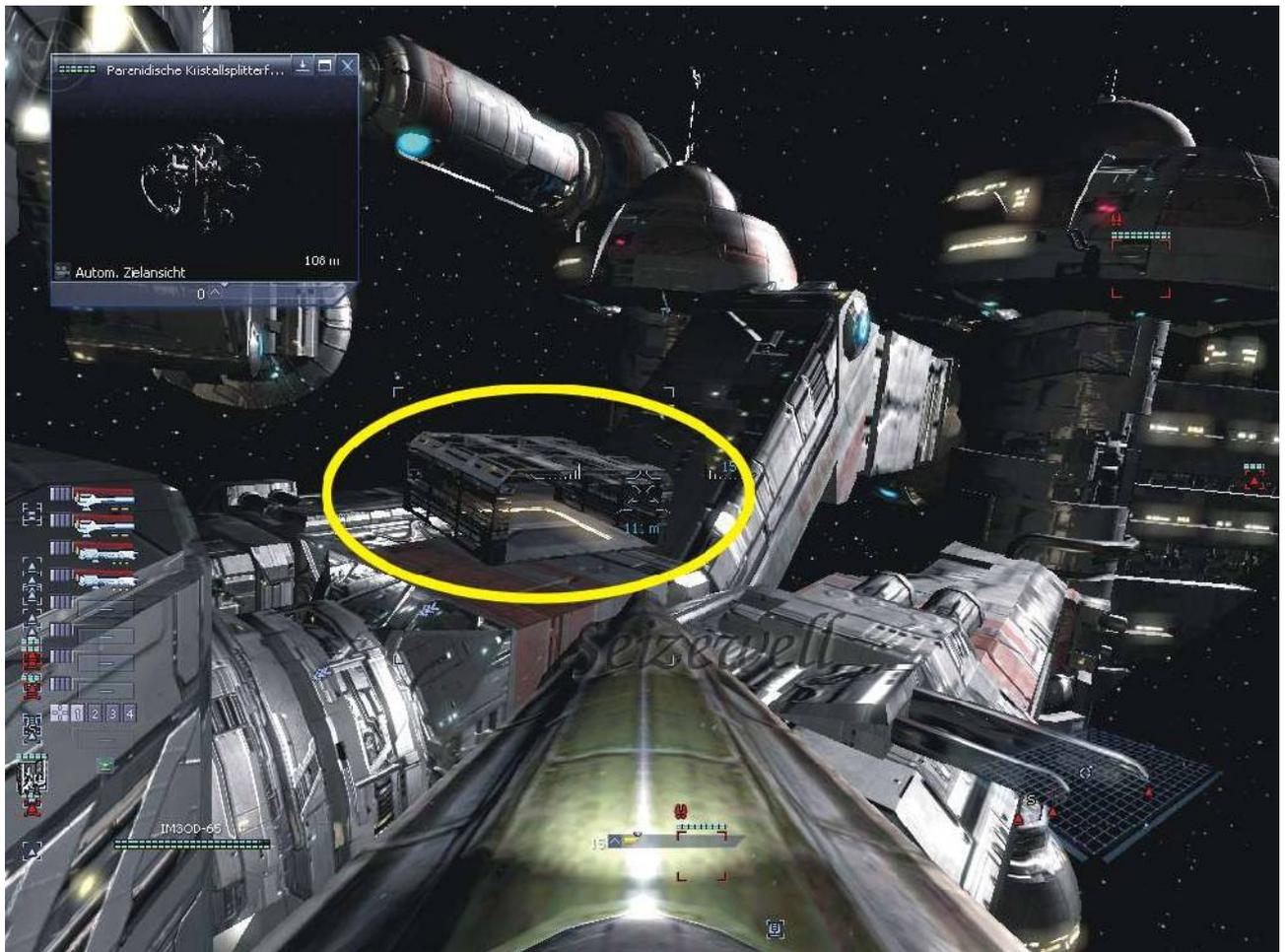


Bild 26: Ketzers Untergang — Kristallsplitterfabrik. Das Kontrollzentrum, Ziel der Reise.

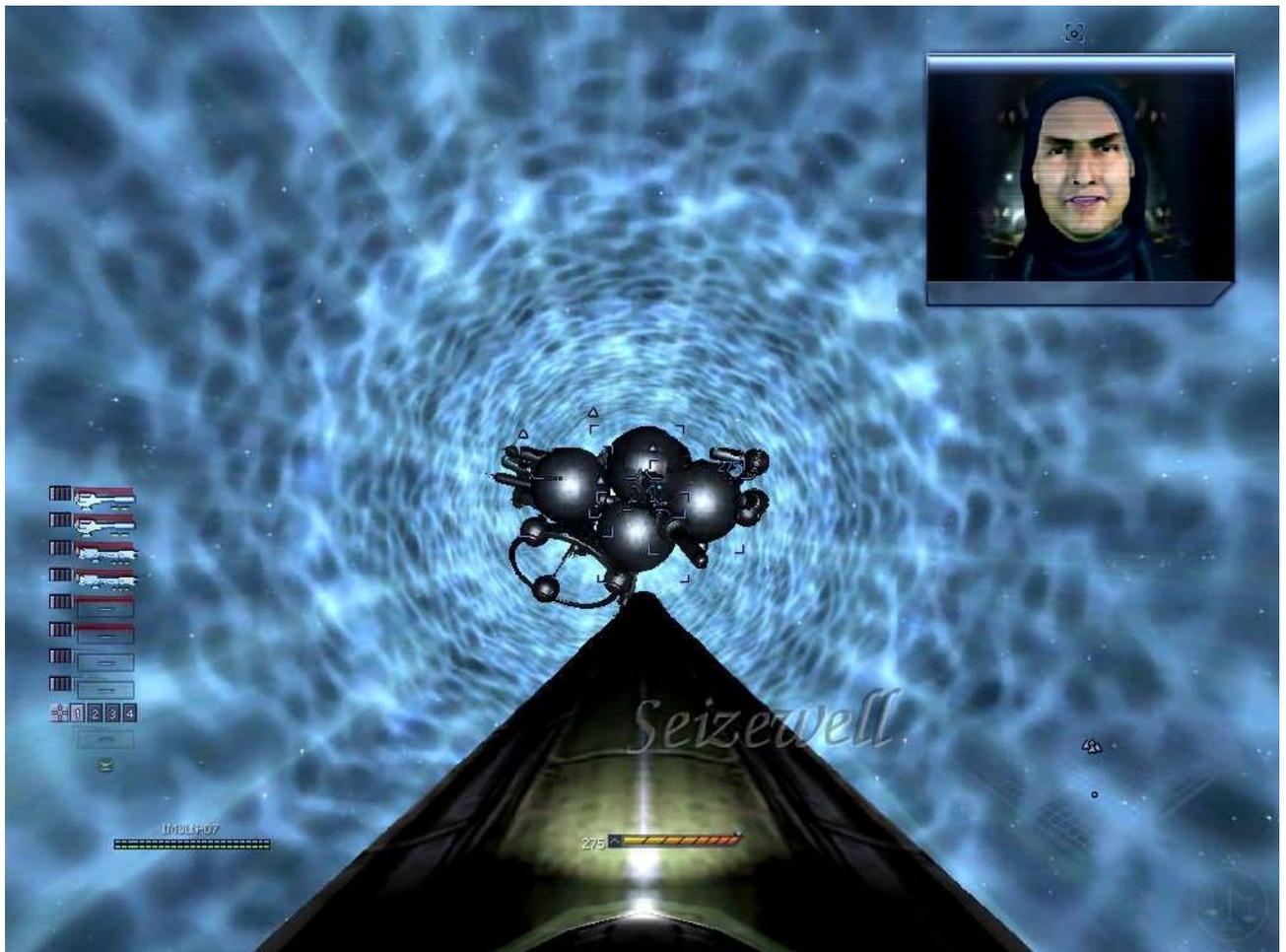


Bild 27: Ketzers Untergang — Sprungtunnel. Zerstöre die vier Generatoren (runde Kugeln).



Bild 28: Abstecher zum Erdsektor.