

Babysitter

Copyright © 1998,1999 Pete Sutter, Jens Granseuer

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Babysitter		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 19, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Babysitter	1
1.1	Operacja: Babysitter	1

Chapter 1

Babysitter

1.1 Operacja: Babysitter

Operacja: Babysitter

Rozdział I kampanii Beta Gleny

Misja do TaskForce autorstwa Pete Sutter'a i Jens Granseuer'a

Tłumaczenie: Maciek Karpiuk.

Poziom trudności: Trudny

Wprowadzenie

Nasi dowódcy wojskowi sądzą, że stacja orbitalna Beta Gleny może niedługo stać się dla nas wielkim problemem. Są potwierdzone raporty mówiące, że rebelianci używają tej stacji do różnych badań naukowych. Został przydzielony do ziożenia grupy uderzeniowej, która ma za zadanie doprowadzić do zawarcia ugody z rebeliantami.

Stacja ta jest bardzo ważnym punktem strategicznym. Musi pozostać nietknięta. Nie możemy zużywać zapasów do budowy nowej stacji w systemie Beta Gleny. Raz zajęta, będzie służyć jako baza wypadowa dla sił atakujących najbliższe fortece rebeliantów. Zdecydowaliśmy się na mały atak, aby zredukować szansę na zniszczenie bazy przez rebeliantów w odwecie na nasze groźby.

Twoim głównym zadaniem jest otwarcie kanału komunikacyjnego, znajdującego się w głównym pomieszczeniu kontrolnym, i wprowadzenie kodów, które tam znajdziesz. Jeśli uda ci się to zrobić, poznamy pozycje baz z zapasami rebeliantów, znajdujących się gdziekolwiek w systemie Beta Gleny.

Twoim podrzędnym zadaniem jest potwierdzenie raportów mówiących, że rebelianci są w posiadaniu technologii bandyckiego Imperium Kroth, które też ich wspomaga. Dwóch Krothowskich doradców będzie towarzyszyło twojej grupie. Chcielibyśmy ci przypomnieć, jakie napięte stosunki panowały i panują pomiędzy Terrianami i Krothami. Jeśli doradcy zginą podczas wykonywania tej misji, Imperium Kroth będzie miało ówietny powód do zaatakowania nas. Pomyślne wykonanie misji i sprowadzenie obu doradców do bazy umocni nasze pokojowe dążenia.

Jeśli znajdziesz jakiegokolwiek, wyjętego spod prawa Krotha na pokładzie stacji, wyeliminuj go. Nie może być żadnych ucieczek. Jeśli znajdziesz jakiegokolwiek dowody kolaboracji naukowej Krotha lub Terianina, musisz ociągnąć wszystkie dane i skasować je z ich sieci informatycznej. Następnie wyeliminuj wszystkich naukowców na pokładzie. Nie możemy pozwalać na poznawanie przez rebeliantów technologii Imperium Kroth.

Dodatkowo musisz odnaleźć więźniów wojennych. Chodzą plotki, że kilkunastu żołnierzy starej piechoty jest przetrzymywanych na pokładzie stacji.

Twoja grupa uderzeniowa wraz z doradcami będzie dostarczona na pokład stacji statkiem transportowym Krothów. Dzięki temu po twojej stronie będzie element zaskoczenia, dzięki któremu będziesz mógł zająć stację szybciej. Nie możemy uciec z miejsca walki, ponieważ w oczach Kroth'ów stalibyśmy się tchórzami (na pewno nie jest to najlepsza droga do wywarcia na nich dobrego wrażenia i przekonania ich o wartości ludzkiej rasy). W każdym razie, od chwili zadokowania statku transportowego nie możemy już uciec - Kroth nigdy nie ucieka!!

Jak już wiesz, każdy człowiek jest bardzo cenny. Postaraj się sprowadzić swych ludzi do bazy. Ekwipunek jest tani, życia ludzkie nie.

BRIEFING SUMMARY

Otworzyć kanał komunikacyjny z głównego pokoju kontrolnego
Wyeliminować wszystkich Krothów
Wyeliminować wszystkich naukowców
Uwolnić więźniów
Ociągnąć dane techniczne
Ucieczka

DANE OBCYCH:

Kroth

2 typy - robotnicy/żołnierze i "myśliwcy"

Robotnicy są wielcy, powolni i silni. "Myśliwcy" są mali, szybcy i słabi. Gdy robotnicy muszą walczyć, lubią robić to bronią sięjącą spore zniszczenie. Nie myślą do czego lub kogo strzelają, dopóki nie uznają że są bezpieczni.