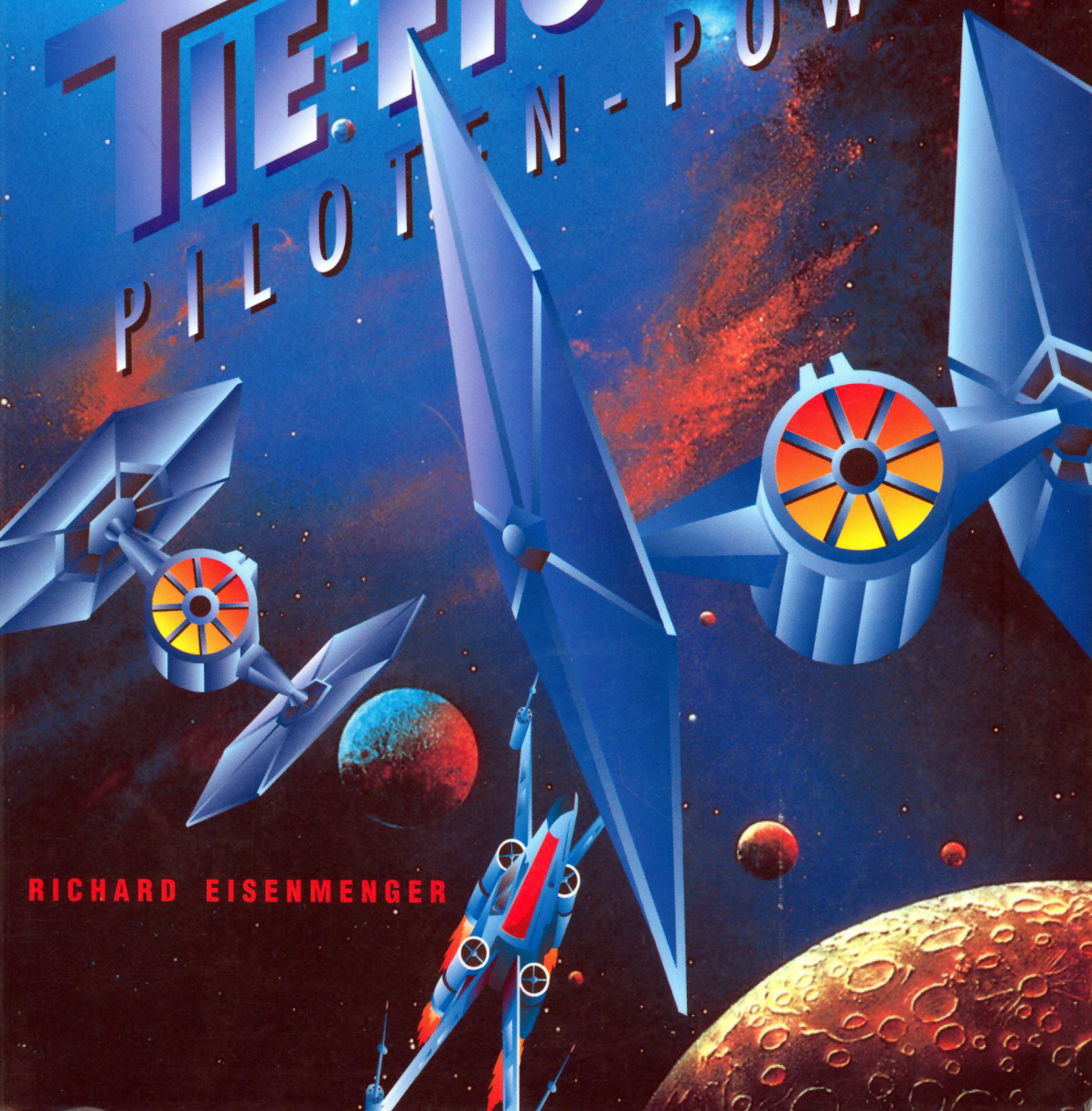


Markt&Technik

DIE STAR WARS TIE-FIGHTER PILOTEN-POWER



RICHARD EISENMENGER

STAR WARS
DIE TIE-FIGHTER PILOTEN-POWER

Richard Eisenmenger

DIE STAR WARS TIE-FIGHTER PILOTEN-POWER



Markt&Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Die Bezeichnungen Tie-Fighter und Star Wars sind geschützt für LucasArts Cal., USA.

Quellenangabe: Bildschirmabbildungen wurden dem Computerspiel Tie-Fighter der Fa. LucasArts, Cal., USA entnommen.

10 9 8 7 6 5 4 3 2

98 97 96 95

ISBN 3-87791-623-6

© 1995 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz H. Rauner, München

Hintergrundbild des Titels: IMAGES/Bavaria Bildagentur

Illustrationen: Zeitgeist Arts

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Offizin Andersen Nexö, Leipzig

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7	Sternenzerstörer	46
Politik	9	Abfangkreuzer	47
Einleitung	9	Feindliche Raumjäger	48
Einberufung	10	X-Wing	48
Grundseminar	12	Y-Wing	49
Senator Palpatine	15	A-Wing	50
Die Neue Ordnung	15	B-Wing	51
Imperiale Rangstufen und Abzeichen	17	Z-95 Headhunter	52
Die Feinde des Imperiums	17	Sonstige Schiffe	52
Die Rebellion	17	Mon Calamari Kreuzer	52
Piraten u.ä. Gesindel	19	Corellianischer Transporter YT-1300	54
Die Navy	21	Corellianische Corvette	55
Raumschifftheorie	23	Nebolun B Eskortfregatte	56
Triebwerke	24	Frachter, Container, Schlepper	57
Waffensysteme	26	Raumstationen	58
Schildsysteme	29	Training	59
Sensoren	31	Praxissemester	59
Steuerelemente in Raumjägern	31	U2 Quartiere	59
Funkverkehr	33	Basistraining	60
Imperiale Raumjäger	34	Kampfsimulator	61
TIE-Fighter	34	Kampfeinsatzkommando	62
TIE-Interceptor	35	Diensthangar	63
TIE-Bomber	36	Holothek	63
TIE-Fighter MK2	38	Videosimulator	64
TIE-Defender	39	Das Cockpit	65
Assault Gunboat	40	Bug- und Hecksensoren	66
Sonstige imperiale Schiffe	41	Energiesysteme	66
Tyderianische Fähre	41	Fadenkreuz	67
Eskortfähre	42	Raketenanzahl	68
Sturmtruppentransporter	42	Evtl. Schildstatus	68
Angriffstransporter	43	Bordcomputer	68
Eskortträger	44	Missionsuhr	72
Patrouillenboot	45	Statuszeile	72
		Zeitfaktor	73

Raumschlachten	75	Fünfte Schlacht –	
Erste Schlacht –		Schlacht um die Ehre	104
Das Nachspiel bei Hoth	75	Mission I – Minenbeseitigung	104
Mission I – Patrouille bei Springpunkt D-34	75	Mission II – Assault Gunboat Aufklärungsmission	105
Mission II – Roter Alarm	76	Mission III – Angriff auf einen Konvoy	106
Mission III – Gegenangriff	78	Mission IV – Taktische Überlegenheit	108
Mission IV – Fall des Außenposten D-34	79	Mission V – Gefangennahme von Harkov	109
Mission V – Angriff gegen einen Rebellenkreuzer	80	Sechste Schlacht –	
Mission VI – Vernichtung der Lulsla	82	Rüstungswettlauf	110
Zweite Schlacht –		Mission I – Bewachen der Prototypen	110
Der Bürgerkrieg bei Sepan	83	Mission II – Verhindern eines Rebellenangriffs	112
Mission I – Antwort auf das SOS	84	Mission III – Konvoyeskorte	113
Mission II – Abfangangriff	84	Mission IV – Überfall	114
Mission III – Rettung der Flüchtlinge	86	Siebte Schlacht –	
Mission IV – Gefangennahme der Gegner	87	Der Verrat bei Ottega	116
Mission V – Bewachen der Versorgungseinheit	89	Mission I – Gefangennahme der Protector	116
Dritte Schlacht –		Mission II – Zerstörung der Akago	118
Kampf an der Front	90	Mission III – Vergeltung	120
Mission I – Aufladen der Basisausrüstung	90	Mission IV – Der TIE-Defender	121
Mission II – Zerstörung eines Piraten- außenpostens	91	Mission V – Rettet den Imperator!	122
Mission III – Verharren	92	Lang lebe das Imperium!	124
Mission IV – Bewachen der Raumstation NL-1	94		
Mission V – Thrawn inspiziert die Raumstation NL-1	95		
Mission VI – Warten auf die Ablösung	97		
Vierte Schlacht –			
Konflikt bei Mylok IV	98		
Mission I – Eskortieren eines Konvoys	98		
Mission II – Angriff der Nharwaak	100		
Mission III – Verteidigung einer technischen Station	101		
Mission IV – Diplomatenreffen	102		
Mission V – Terroristenwaffenhandel	103		

Vorwort

von Admiral Georgio de la Yaruma

Meine jungen Freunde,

es passiert nicht alle Tage, daß ein alternder imperialer Admiral aus dem Nähkästchen plaudert. Doch ich habe inzwischen schon so viel mitgemacht in diesem fortwährenden Krieg des Imperiums gegen den Rest der Galaxis. Da ist immer wieder erschütternd, beobachten zu müssen, mit welcher Sorglosigkeit junge hoffnungsvolle Piloten vernachlässigt werden. Gerade diesen Piloten möchte ich mit diesem Buch einen kleinen Ratgeber ans Herz legen, der ihnen in vielen Stunden sicher eine Hilfe sein wird.

Vergeßt nie, daß Ihr nicht allein da draußen seid, egal wo.

Danksagungen gehen an:

Commander Birgait el Lyssen

Commander Roberto Villaintin

Fähnrich Francis Standby

Lang lebe das Imperium!

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Georgio de la Yaruma', with a long horizontal line underneath.

Einleitung

Als ich so durch die Straßen von Eight Supreme schlenderte, fühlte ich mich auch nicht wohler als zuhause. Normalerweise freut man sich über seinen Geburtstag, außer, man wird 21. Das Erreichen eben dieses Alters hat zur Folge, daß man unverzüglich zum imperialen Militär eingezogen wird. Und von der Navy kann man halten, was man will. Ich hielt im Moment gerade nicht besonders viel von ihr.

Aber ich darf mich zuerst einmal vorstellen. Mein Name ist Georgio de la Yaruma und seit meinem 16. Lebensjahr bin ich, was man vielerorts einen kleinen Ganoven nennt. Meine kleinen Einbrüche und Überfälle waren übrigens auch die Hauptgründe, warum ich mit den polizeilichen oder militärischen Behörden so wenig wie möglich zu tun haben wollte. Problematisch wurde nur, daß nun die Zeit meiner Einberufung näherrückte; nicht, daß ich mich vor der körperlichen Ertüchtigung und dem Drill drücken wollte, um Gottes Willen – nein. Aber mit einer gewissen Vergangenheit sollte man sich besser aus manchen Dingen heraushalten. Und so zog es mich in die relativ große Stadt Eight Supreme, in der ich jemanden zu finden hoffte, der mir bei der Manipulation meines Geburtsdatums behilflich sein konnte. Andererseits bedeutet solch eine große Stadt das vermehrte Aufkommen der örtlichen Ordnungshüter. Und wenn man, wie ich, abends durch die Bars und Kneipen schlendert, um irgendeinen Kontaktheini zu finden, dann ist das Risiko, sich in einer Razzia zu verirren, verdammt groß.

Mein Kontaktmann sollte auf den Namen Hors hören, ein selten dämlicher Name. Trotzdem verfügte er angeblich über genug Intelligenz, Wissen und Vitamin B, um diverse meldeamtliche Manipulation zu bewerkstelligen. Wieviele Credits mich der Spaß kosten sollte, blieb bislang ein Geheimnis. Ich schlenderte also, ähnlich einem verlassenem Single auf der Suche nach der Weiblichkeit, durch die Kneipen von Eight Supreme und hielt Ausschau nach jemandem, der unheimlich wichtig aussah und vor allem eine rosafarbene Brille trug – wie unauffällig. Dabei bekam ich auch zum ersten Mal die Unfreundlichkeit der Supreme-Barkeeper mit. In ein halbes Dutzend Lokalitäten durfte ich nicht eintreten, ohne einen kostspieligen Cocktail nach Art des Hauses vorgesetzt zu bekommen. Als ich aber schon aufgehört hatte, die Kneipen – und vor allem die Cocktails – zu zählen, wurde ich fündig. In einer Ecke des Fountains saß ein dünner, dunkel gekleideter Mann mit einem tragbaren Computer vor sich auf dem Tisch und einer schweinchenfarbenen Sonnenbrille auf der Knollennase, die große Ähnlichkeit mit einer terranischen Erdfrucht hatte. Mit meiner Tomato Colada schlenderte ich beiläufig auf den Tisch zu und erkundigte mich nach einem freien Platz, der mir mit einer Handbewegung gewährt wurde. Während ich gemächlich an meinem Stohalm saugte, legte ich vorsichtig meine abgelaufene ID-Karte auf den Tischrand und beobachtete Hors. Die Sonnenbrille verriet keinerlei Bewegung der Augen, doch nach Jahrhunderten fing die Statue endlich an, zu sprechen. »Georgio de la Yaruma?« Ich nickte und schaufelte mir damit ein bodenloses Grab. Innerhalb von Sekundenbruchteilen drehten sich vier im Raum verteilte Gestalten

zu mir um und zielten mit schweren Blastern auf meinen Kopf. Hors zog blitzschnell einen Holdoutblaster und steckte mir den Lauf tief in den Mund – meine Chancen standen nicht besonders gut. Im selben Tonfall fuhr Hors fort: »Willkommen bei der imperialen Navy.« Wie schön.

Einberufung

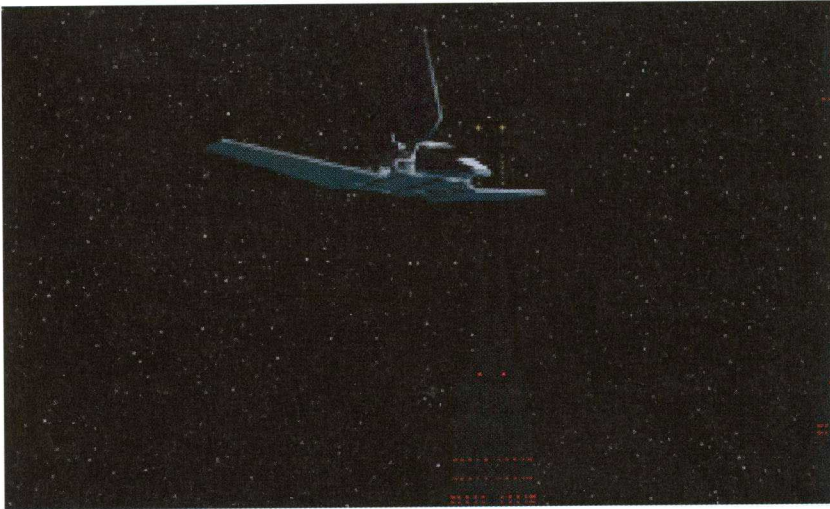
Zumindest mußte ich mir um die Bezahlung eines neuen Ausweises keine Sorgen mehr machen. Genausowenig, wie für die Miete der Luxuszelle, die ich die nächsten zwei Tage bewohnte. Der Raum war quadratisch und gerade groß genug, daß eine harte Pritsche hineinpaßte. Fenster gab es keines, nur eine große Tür, die sich in Masse und Farbe kaum von den übrigen dunkelgrauen Wänden unterschied. Der zuständige Architekt hatte sich wirklich keine große Mühe gegeben, wahrscheinlich war er es leid, vom Imperium zur Konstruktion von zweitausend Gefängniszellen herangezogen zu werden. Oder es gab gar keinen Architekten.

Nach meiner inneren Uhr dachte ich, es wäre noch gar nicht so spät. Mein Magen hingegen wußte es besser und ließ seltsame Geräusche von sich, die mich auf den Nahrungsmangel aufmerksam machen sollten. Es traf sich ganz gut, daß einige meiner Mitgefangenen zu einem widerspenstigen Konzert der Hungernden aufriefen, in das mein Magen und ich ohne zu zögern mit einstimmten. Wenige Minuten später wurde meine Zellentür aufgeknallt, ein Tablett mit offensichtlich Eßbarem hingestellt, und das Tor in die Freiheit wieder verriegelt. So bestand meine erste Militärmahlzeit aus einer wäßrigen Gemüsesuppe, etwas Brot und einem Glas Wasser. Es schmeckte deliziös und mein Verlangen nach mehr wurde mit dem Abholen des Tablets bestraft. Also machte ich es mir auf der Pritsche unbequem und wartete auf eine Explosion oder irgendein anderes Ereignis.

Explodiert war leider nichts. Am Ende des zweiten Tages zerzten mich zwei Kleiderschrank-Sturmtruppler aus dem Gemach und stellten mich in eine endlose Reihe zu den anderen Gefangenen, die sich übrigens als ebenso unfreiwillige Rekruten herausstellten, wie ich einer war. Stumm ging ein Offizier an der Reihe vorbei und verteilte Plaketten mit Namen und Nummern darauf. Mit heller, ratternder Stimme verkündete er nebenbei. »Wenn Sie diese Plakette verlieren, werden Sie sterben.« Endlich mal eine Aussicht. Schließlich wurden wir alle in einen Lift gestoßen, der mit einer Höllengeschwindigkeit in die Höhe raste. Einer der Rekruten wollte eine Unterhaltung anfangen. »Was zum Teufel geschieht jetzt...« Doch da stieß ein begleitender Sturmtruppler seinen schmerzhaften Elektroschocker in die Seite des Jungen, der qualvoll aufschrie und sich gerade noch auf den Beinen halten konnte. »Klappe halten!« zischte es aus dem Helm des Soldaten.

Als wir oben ankamen, fühlte ich mich um einige Zentimeter geschrumpft. Vor uns öffnete sich ein großer, runder Raum, dessen Wände mit spitzen bunten Projektoren verziert waren. Mir schwante übles, als wir in die Mitte des Raums gestoßen wurden und die Spitzen der Apparaturen in hellen Farben zu glühen begannen. Es fühlte sich an, wie eine Dampfwalze mit Spikes, die auf den Körpern armer Gefangener rückwärts einparken übt. Der Schmerz traf den ganzen Körper und ein rascheldes Geräusch machte sich in den Ohren breit. Sämtliche Textilien, die wir an hatten, begannen sich in irgendwelche belanglosen Gase aufzulösen. Nur lebendes, organisches Material und erstaunlicherweise auch die Plaketten hielten den Strahlen stand. So kam es, daß sich das Rudel widerspenstiger jugendlicher Rekruten in sekundenschnelle in einen chaotischen Haufen hilfeschender Nackter verwandelte.

Offensichtlich waren meine Leidensgenossen etwas beschämter als ich, denn als sich die Tür für den nächsten Schritt unserer Einberufung öffnete, war ich der erste in der Schlange. Drinnen schien uns eine Art medizinische Untersuchung zu erwarten. Der Reihe nach mußten wir verschiedenste Tests und leider auch Impfungen über uns ergehen lassen. Jede Körperöffnung wurde bis aufs Kleinste inspiziert und wir erhielten wohl eine Impfspritze für alle in der Galaxis bekannten Krankheiten. Nach der Abnahme von zwei Litern Blut zu Untersuchungszwecken, bekam jeder eine schlichte Standarduniform, von der ich mir nicht sicher war, als was sie mich kennzeichnete. Trotz aller Pein waren einige Rekruten bereits von Stolz erfüllt, als sie in das Gewand schlüpfen. Ein pedantisches Glattstreichen aller faltigen Komponenten schien nach der eben durchstandenen Prozedur fast komisch. Erneut öffnete sich eine Lifttür und unter angedrohter Waffengewalt wurden wir aufs Dach gezerrt und in kleinere Grüppchen von vielleicht zwanzig Mann aufgeteilt.



Erst als wir da eine Weile standen und wieder warten mußten, fiel mir auf, welchen Zweck das Dach hatte. Wir befanden uns mitten auf einem imperialen Stützpunkt, und rund um uns herum standen hunderte verschiedenster Raumschiffe. In einer Reihe vor uns parkten wenige Transporter; ich nahm an, daß diese Schiffe uns zum vorerst letzten Punkt unserer Reise bringen sollten. Flucht war ausgeschlossen. Der Stützpunkt war viel zu groß, und die Sturmtruppen, die sich um uns aufgestellt hatten, schienen sich durch nichts aus der Laune bringen zu lassen. Mir blieb also nichts anderes übrig, als auf die Ankunft eines fetten Offiziers zu warten, der den Eindruck machte, Freude dabei zu empfinden, andere Menschen zu quälen. Und so war es tatsächlich.

Stapfendes Schrittes kroch er langsam durch unsere Reihen und blickte jedem Rekruten tief in die Augen – Nase um Nase. Nach dieser Inspektion stellte er sich vor unsere Truppe, verschränkte die Arme hinter dem Rücken und begann siegessicher auf seinen Zehen zu wippen. »Scheiße, was? Haben wir Euch doch noch erwischt!« Seine Mundwinkel verzogen sich leicht zu einem fiesen Grinsen. »Ich bin Captain Zoff; für Euch heißt das in jedem Fall SIR! Wer nicht gehorsam ist, wird bestraft. Was mit Euch dann passiert, ist mir, ehrlich gesagt, scheißegal. Ich werde nicht befördert, nur weil meine Soldatenfabrik besonders gute Exemplare züchtet. Ich laß mir von Euch also keines-

falls den Spaß verderben.« Der Witzbold unserer Gruppe konnte sich leises Gekicher nicht verkneifen. Zoff bekam das sofort mit und trat mit großen Schritten vor den Rekruten. »Und Klugscheißer kann ich überhaupt nicht leiden.« Er brüllte dem armen Mann ins Gesicht und wandte den Blick nicht von ihm ab. »Klugscheißer werden am härtesten bestraft.« Zoffs Nasenflügel blähten sich auf und nieder, als er vor der ersten Reihe hin- und herschritt und weiterinstruierte. »Nach Eurer Vereidigung fliegen wir zum Sternenerstörer Hammer, auf dem Ihr eine Grundausbildung machen werdet. Danach gehts gleich los. Wir stecken jeden von Euch in einen TIE-Fighter und besuchen das nächstgrößere Rebellenaufkommen. Aber keine Angst, Ihr habt genügend Gelegenheiten, bis dahin Euer Leben zu verlieren. Verstanden?« Auf diese plötzliche Frage waren die meisten Rekruten nicht gefaßt. Eine Bestätigung dieser Befehle kam nur zögernd. »Die Bestrafung bei der imperialen Navy ist übrigens auf Folter ausgerichtet. Wenn Ihr Jungs also vorhabt, Eure Fußnägel entfernen zu lassen oder mit zuzusehen, wie Ihr langsam von einem Rancor verspeist werdet, rate ich Euch, nur so weiterzumachen. Übrigens wissen wir auch von einem Saarlac, in dessen Magen man einige Jahre verweilt, bis man vollständig verdaut ist.« Ein zackiges »Jawoll, Sir!« schoß kollektiv aus den Mündern der wachgewordenen Rekruten.

Schließlich wurde vor uns eine imperiale Flagge an einem Mast hochgezogen und ein noch höherer Offizier (das sah man an den vielen Verzierungen und dem Lametta an seiner Uniform) ergriff das Wort über den gesamten Rekrutierplatz. Er war ausgesprochen hager, und wenn er sprach, sah es so aus, als bewege sich der Holzkiefer eines Nußknackers. »Rekruten! Heben Sie die rechte Hand, und sprechen Sie mir nach.« In unregelmäßigen Abständen erschienen Hände neben den Köpfen der zukünftigen Soldaten. Erst als die letzte Hand oben war, fuhr der Offizier fort. »Ich schwöre hier und heute, dem galaktischen Imperium treu und uneingeschränkt zu dienen. Ich werde meinen Vorgesetzten gehorchen und blablabla...«.

Einige Minuten lang wiederholten wir dummes Gesülze über Treue, Ehre und Tod, über Feinde, Desertierung und Bestrafung. Schnell merkte ich, daß jede halbwegs offizielle Phrase mit einem »Lang lebe das Imperium!« beendet wurde. Na prima, jetzt war ich also Soldat und auf dem besten Wege, mein kostbares Leben in irgendsoeinem TIE-Fighter zu lassen, der als bevorzugtestes Übungsziel angriffslustiger Rebellen verrufen war. Dem Imperium schien das Leben seiner Piloten so wenig wert zu sein, daß die einfachsten Kampfpjäger nicht einmal mit einem Schutzschild ausgestattet wurden. Lang lebe das Imperium.

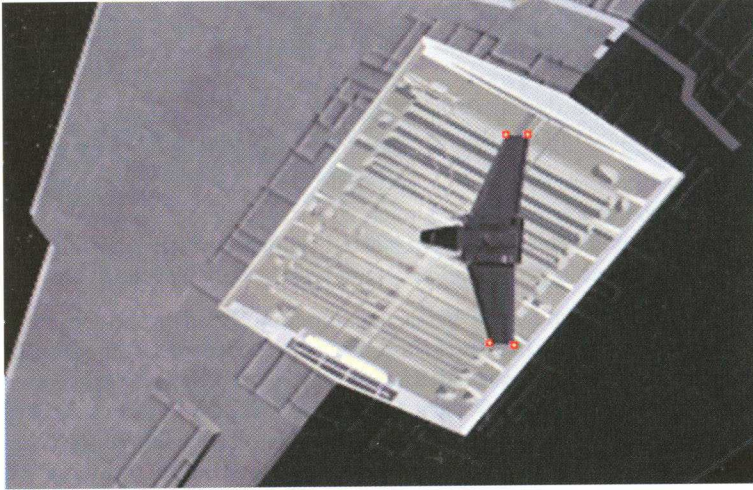
Grundseminar

Bereits 24 Stunden später befand ich mich in einer Vorlesung an Bord des Sternenerstörers Hammer.



Von Sternenzerstörern hatte ich immer nur aus Erzählungen gehört – das Machtinstrument des Imperiums. So ein Sternenzerstörer sollte durch seine Größe und Feuerkraft durchaus seinem Namen gerecht werden. Mehrere Geschwader der imperialen Jäger würden darauf Platz finden. Und da die Besatzung mehrere Monate oder gar Jahre auf dem Koloß verbringen würde, waren sogar Freizeiteinrichtungen und andere Institutionen riesiger Städte darauf zu finden.

Von der wahren Größe eines Sternenzerstörers konnte ich mir aber tatsächlich erst ein Bild machen, als ich mehr oder weniger unfreiwillig in dieser Fähre auf ihn zu flog und aus dem Bullauge sehen konnte, wie er immer größer wurde – und wir waren immer noch nicht da.



Als schließlich der ganze Horizont von gräulich schimmerndem Metall gefüllt war, schien uns das riesige Raumschiff zu verschlucken. Wir flogen in einen riesigen Rangierhangar, immer noch im Weltraum, aber umgeben von den Hangardecks des Sternenzerstörers. Die Fähre ignorierte die unteren zehn Hangardecks und steuerte gerade in den nächsten Hangar, der aus der Nähe natürlich noch viel größer schien.

Mit dröhnendem Turbinengeräusch setzte die Fähre langsam auf, und als sich die Ladeluke öffnete, bot sich uns eine riesige Halle, in der man leicht fünf Eight Suprem'sche Märkte hätte abhalten können. Sogar eine Flugshow hätte man aufgrund der wahnsinnigen Hallenhöhe einstudieren können.

Einer der immer anwesenden Sturmtruppler stieß uns unsanft durch eine lange Reihe salutierenden Hangarpersonals, die den Rang des uns vorangehenden Offiziers wohl als sehr hoch einstufen. Als wir das Ende der Halle erreicht hatten, schien die Fähre nur noch ganz klein, und wir verschwanden schließlich in einem schmalen Korridor, der uns zu einem Turbolift führte.

Nach zahlreichen Tritten, Stößen und anderen Ermunterungen zu beschleunigter Fortbewegung fand ich mich wohl in meinem zukünftigen Quartier wieder. Da war allerdings nicht viel, was man Quartier nennen konnte: Ein quadratischer Raum mit heller Neonbeleuchtung, in einer Ecke eine Pritsche, in der anderen ein kantiger Tisch mit Drehstuhl. Auf der Pritsche lag eine Uniform und auf dem Tisch stand eine warme Mahlzeit bereit. Es hätte schlimmer sein können.

Die Uniform saß perfekt, und soweit ich meine neue Plakette entziffern konnte, schien ich neuerdings zur Einheit der Kadetten, Gruppe F, zu gehören. Ich stopfte schnell die Mahlzeit in mich hinein, eine seltsame Pampe mit Fleisch- und Gemüsespuren, denn auf dem Tablett lag ein kleines Datensichtgerät, auf dem mir ein sehr strenger Dienstplan entgegenleuchtete.

Irgendwann innerhalb der nächsten zehn Sekunden kam ein klirrendes Geräusch von der Tür her – das schien wohl eine Art Klingel zu sein. Immerhin klopfte man nun also erst einmal an, bevor man in meine Privatsphäre eindrang. Nach einem widerwilligen »Herein!« öffnete sich zischend die Tür und ein junger Unteroffizier, der vielleicht nur ein wenig älter als ich war, trat ein.

»Willkommen an Bord der Hammer!« Er stellte sich als Kenst vor und machte so insgesamt einen sehr loyalen Eindruck – jedenfalls gegenüber dem Impierum. »Ich begleite Sie zu Ihrem ersten Seminar. Ich sehe, Sie sind bereits fertig, dann können wir gleich gehen. Folgen Sie mir.«

Ich folgte ihm; und zwar durch nicht weniger Gänge und Lifte als ich bei meiner Ankunft betreten hatte. So ein Sternenzerstörer war ziemlich groß, und es war nicht etwa ein kleiner Spaziergang zu irgendeiner Kommandozentrale, sondern eine richtige Wanderung durch wahrscheinlich alle Decks, die dieses enorme Raumschiff zu bieten hatte.

Am Ende unserer Wanderung (ich liebte die dicken Armeestiefel inzwischen) betraten wir einen gigantischen Hörsaal. In den Sitzreihen rund um das Rednerpult herum befanden sich vielleicht tausend Rekruten.

Mein Begleiter war sprullos verschwunden, also gesellte ich mich zu meinen Leidensgenossen und genoß auch wenig später die Erzählung eines dicken Offiziers, dessen Stimme in mehrfachem Echo in der ganzen Halle verstärkt wurde.



»Irgendwann, bevor das Imperium Frieden und Ordnung in die Galaxis brachte, herrschte eine chaotische Republik vor. Abertausende Welten bildeten sich ein, von Senatoren gerecht regiert und von Jedi-Rittern beschützt zu werden. Tatsächlich war diese Republik aber nicht in der Lage, über die Verwaltung dieser Sternensysteme die Kontrolle zu behalten. Die so hoch geschätzten

Senatoren – und das wissen wir genau – waren durch und durch korrupt und beuteten die Welten, für die sie als zuständig galten, gnadenlos aus und ließen sie verkommen. Schließlich brach ein Krieg unter den Senatoren aus, wer denn die meiste Macht unter sich sammeln konnte und wer am reichsten war. Anstatt für die Ordnung in der Galaxis zu sorgen, beschäftigten sich die Senatoren mit ihren persönlichen Hahnenkämpfen und ließen ihre gesamte Scheißrepublik verrotten.

Diese verdammte Korruption konnte man übrigens in allen Zweigen der Politik wiederfinden, sie breitete sich schließlich aus, bis auch die Wirtschaft von ihr bedroht war. Als einige Welten leise Zweifel am Funktionieren der Republik hegten, wurden sie kaltblütig vernichtet. Allen hing diese Republik zum Hals heraus, denn was in ihr entstand, war nur Mist. So vergingen Jahre der Korruption und der Zerstörung, des inneren Verfaulens der politischen und wirtschaftlichen Struktur. Es schien tatsächlich keinen Ausweg aus diesem Teufelskreis zu geben.

Senator Palpatine



Der junge Senator Palpatine wurde in die hoffnungslose Korruption der Regierung hineingeboren. Sein persönliches Ziel war es, Ordnung in dieses Chaos hineinzubringen. Doch seine ersten Jahre in der Regierung ließen keinesfalls Rückschlüsse darauf ziehen, wie er sich eines Tages entwickeln sollte. Er galt als aufmerksamer Beobachter und, das wichtigste, er unternahm nicht das geringste, um sich irgendwelche Feinde zu schaffen. Und weil er keine Feinde hatte, wurde er von den korrupten Senatoren als zu unwichtig abgetan, als daß es sich lohnen würde, sich näher mit ihm zu beschäftigen.

Während die langsame Zersetzung der Republik zunahm, erkannten die Senatoren, daß sie bei einem völligen Zusammenbruch des Systems auch ihre Macht einbüßen mußten. Es schien, als wollten Sie der Republik erlauben,

sich zu erholen, um dann wieder neu ausgebeutet werden zu können. Die Senatoren wurden offener und großzügiger, vor allem aber suchten sie nach einem Weg, etwas Ordnung wiederherzustellen.

Nun kam Palpatines Augenblick. Er nutzte die Hilflosigkeit des Senats und setzte sich durch geschickte politische Manöver an die Spitze der Regierung, als Präsident des Senats. Die Lücke schien gefüllt, Palpatine schien als geeigneter Mann, eine Ordnung wiederherzustellen. Und als einzelner konnte er dem korrupten Senat auch nicht gefährlich werden. Dachten die Senatoren wenigstens.

Die Neue Ordnung

Palpatine stellte sich als geeigneter Führer heraus, der es verstand, viele Regelungen wieder einzuführen, die man verloren glaubte. Der Senat erhielt zwar wieder einiges an ordentlicher Macht und beeinflussender Regierungstätigkeit zurück. All das wurde allerdings mit gutem Gewissen an den Präsidenten Palpatine weitergegeben, in dessen Händen politische Entscheidungen zu Gold wurden. Schon nach kurzer Zeit wußten die Senatoren, daß sie gut daran taten, Palpatine mehr Macht zu überlassen, da er der einzige war, der alle Fäden des Regierungsapparates entwirren konnte. Auch immer mehr Welten akzeptierten Palpatine als Präsidenten und Stimme des Senats. Und so wuchs seine Macht.

In diesem in ihn gesetzten Vertrauen fand Palpatine genug Legitimation, die Neue Ordnung zu verkünden und sich selbst den Imperator zu nennen. Palpatine führte vergangene Kaiserreiche als Beispiel heran und verknüpfte die Möglichkeiten der Republik mit ihnen. Er war ein Genie in der Planung der zukünftigen Regierung. Einige wenige Stimmen hoffungsloser Senatoren richteten sich gegen Palpatine, doch auch sie wurden von der Schlagfertigkeit und politischen Kompetenz des



Imperators beeindruckt. Das war die Geburt des Imperiums. Die alte Republik war tot, und während Palpatine immer weitere Erfolge verbuchte, wuchs auch die Neue Ordnung heran, die für Frieden und Gerechtigkeit in der Galaxis sorgen sollte.

Auch heute wächst das Imperium noch. Alle drei Stunden wird das Impe-

rium um ein Sternensystem reicher, seien es neuentdeckte Systeme am Rand oder im tiefen Innern der Galaxis oder Systeme, die sich letztendlich entschließen, die ordentliche Herrschaft des Imperiums in ihre Regierung ziehen zu lassen. Trotzdem bleiben die Neuentdeckungen an Randterritorien innerhalb bestimmter Grenzen. Verteilt sich die imperiale Streikraft in unerforschten Gebieten allzu weit, ist die Gefahr eines kleinen Chaos, das innerhalb der alten Welten ausbricht, umso größer. Die Anwesenheit der Flotte, und sei sie noch so sporadisch, ist immer im Interesse des Imperators.

Alle Bewohner innerhalb des galaktischen Imperiums gelten übrigens als uneingeschränkte Bürger, das schließt natürlich Droiden aus. Um dieses Recht zu behalten, bedarf es unbedingtem Gehorsam gegenüber der imperialen Gewalt. Wer sich nicht an imperiale Entscheidungen hält, stört den Regierungsapparat. Das ist auf keinen Fall zu dulden. Um der Gerechtigkeit und dem Frieden genug zu tun, muß jeder Bürger dem Imperium einen Dienst leisten. In Eurem Fall bedeutet das den Dienst in der imperialen Navy. Das ist eine Ehre.«

Ich war tot! Schon in der Schule war mir sterbenslangweilig gewesen. Ich döste immer in den Unterricht hinein, solange, bis eine ernste Stimme mich mit »Herr de la Yaruma« zur Besinnung rief. Aber solch eine langweilige Politikrede war mir schon lange nicht mehr untergekommen.

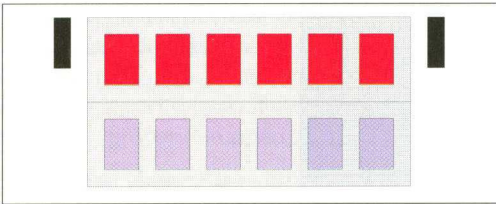
Soviel zur Zusammenfassung: Alte Republik – Chaos. Palpatine – Neue Ordnung – Frieden. Und der Typ labert uns stundenlang zu. Zuletzt hatte ich auch noch ziemliche Probleme damit, meinen Weg zurück zum Quartier zu finden. Ich machte den Fehler und fragte den nächstbesten Menschen, dem ich begegnete, denn die Antwort war nur Naserümpfen und ein Blick, der töten könnte.

Doch dank meiner bahnbrechenden Computerkenntnisse war ich in der Lage, mit meiner frisch erhaltenen ID-Karte einen Computerterminal zum Laufen zu bringen. So erhielt ich einen groben Grundriß des Sternenerstörers, mit dem ich allerdings trotzdem noch zu kämpfen hatte. Alle Räume waren statt der dem Zweck entsprechenden Bezeichnung mit »Unauthorisierter Zugriff« gekennzeichnet. Beim Blättern durch die Pläne stöberte ich schließlich mein Quartier auf – der einzige beschriftete Raum.

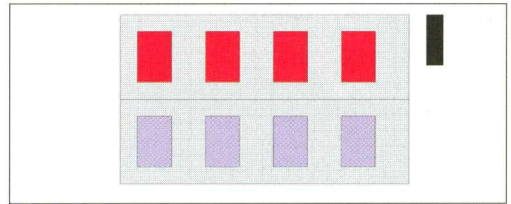
Eine halbe Stunde und ein Dutzend Verwarnungen später konnte ich mich endlich auf meiner Pritsche niederlassen. Ich döste ein wenig und griff doch wieder zu dem Datensichtgerät, in dessen Speicher ich mich ein wenig umsah.

Imperiale Rangstufen und Abzeichen

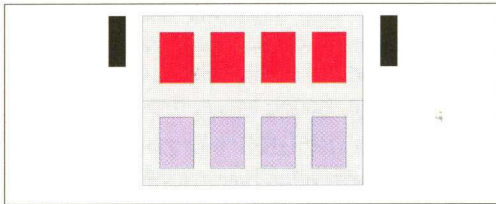
Sieh mal einer an, da fand ich auch eine Dokumentation über die Rangstufen und Abzeichen meiner zukünftigen Karriereschritte in der Navy. Ich versuchte, mir alle einzuprägen. Mir sollte es nicht noch einmal passieren, daß ich einen General mit »Äh, 'tschuldigung, könnse mir mal helfen?« ansprach. Etwas Respekt sollte man so einem hohen Tier doch erweisen – spätestens dann, wenn man selbst auch schon etwas besser behandelt wird.



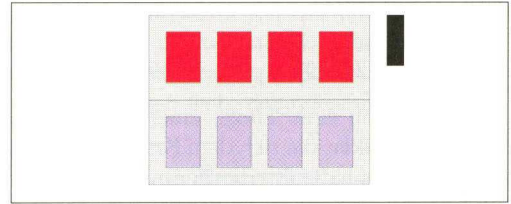
Admiral



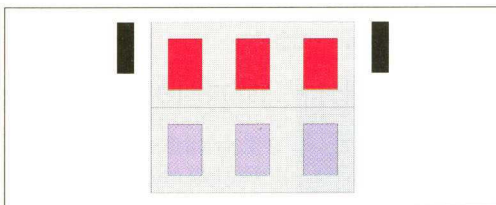
General



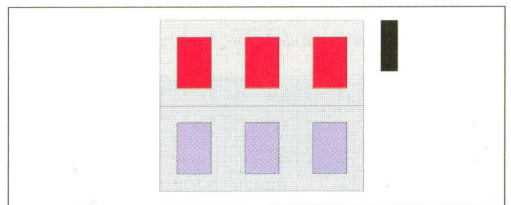
Colonel



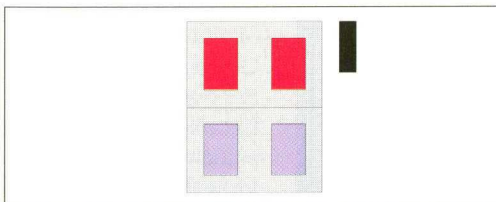
Major



Commander



Captain



Commander

Die Feinde des Imperiums



Aber meine Bettlektüre bestand nicht nur aus den Rangabzeichen der Navy. Auf meinem Stundenplan stand noch eine kleine Lektüre imperialer Geschichte.

Das Schlimmste: Solange ich nicht die Bestätigung für das Lesen dieses Kapitels abgab, wurde das Licht nicht gelöscht.

Die Rebellion

Halbnackt quälte ich mich also durch eine kurze Darstellung aller dem Imperium und lokalen Regierungen feindlich gesinnter Gruppierungen. An erster Stelle stand da die Allianz der Rebellen.

Angeführt von einer Hexe, einer gewissen Mon Mothma, handelt es sich dabei um eine Gruppe mehrerer Völker, die sich dem Krieg gegen den Imperator verschworen haben. Ihre Ziele waren klar, Mon Mothma hatte ihre Forderungen sogar kundgetan. Diese Allianz wollte hauptsächlich erreichen, daß die Neue Ordnung gestürzt wurde, damit das chaotische alte republikanische Prinzip wieder eingeführt wurde – schön blöd –, damit die Korruption wieder floriert. Als fadenscheinige Rechtfertigungen nannten sie den Imperator einen Verräter, der seinerseits wohl alle Planetensysteme und Völker ausbeutet – lächerlich. Wer im Glashaus sitzt...



...hat immer frische Tomaten, oder so ähnlich. Tatsächlich besitzt die Rebellenallianz eine gefährliche technische Ausstattung, brillante Raumjäger und eine fähige Organisation. Gerade das macht es der Navy so schwer, die Rebellion im Keim zu ersticken, so daß sie fortwährend wie ein lau-

ender Sandcrawler anwesend ist, und auf jede Schwäche des Imperiums wartet, um sie zu ihren Gunsten auszunutzen. Die Rebellen gehen dabei oft äußerst geschickt vor: Sie verwickeln unsere Flotte beispielsweise in einem abgelegenen Sektor in Gefechte, während sie ganz woanders einen Überraschungsangriff starten.

Glücklicherweise konnte das Imperium einige Spione in die Terroristenorganisation einschleusen, um wenigstens über einige Pläne Informationen zu bekommen.

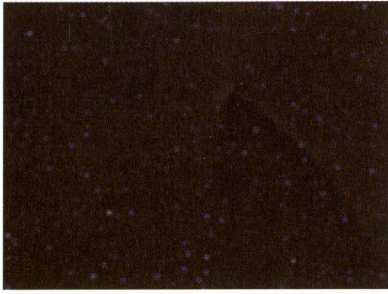
So konnten eindeutig die ersten Rebellengruppierungen, die bereits bei der Verkündung der Neuen Ordnung entstanden waren, lokalisiert und ausgemerzt werden. Auch laufen derzeit heftige Bemühungen, an die Chefin Mon Mothma heranzukommen, doch man soll es nicht für möglich halten: Das Mädels fliegt von Planet zu Planet, hält wahnsinnige Reden und kommt jedesmal ungeschoren davon. Der Höhepunkt ihrer Karriere war das Zustandebringen des sog. »Corellianischen Vertrags«, in dem sich drei vorher einzeln kämpfende Terroristenorganisation verbrüdeten und ihre Kräfte addierten, um sie gegen das Imperium zu verwenden. Erst durch diesen Vertrag konnte die Rebellion in dem Ausmaß wachsen, indem wir sie heute vorfinden. Denn unzählige kleinere Gruppierungen folgten diesem Beispiel und bildeten überall in der Galaxis kleine Allianzen, die wiederum zu großen Gruppen zusammengeführt wurden.

Bei all den Zeilen über die Rebellen konnte ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß da noch etwas mehr dahinter steckte, als ich vorher annahm. Es war doch erstaunlich, wie viele Völker sich gegen die imperialistische Regierung verschworen hatten. Konnten sie etwas wissen, was ich nicht wußte? War das Imperium böse? Nun, äußerst sanft wurde bislang nicht mit mir umgesprungen. Aber andererseits war da soviel Loyalität auf Seiten der Imperialen, das wiegt doch wesentlich mehr. Und – bedenkt man mal die Größe des Imperiums, war es doch toll, wie dieses System funktionierte: ohne Korruption und andere politische Streitereien. Nein, ich war froh, dabeizusein, mitmischen zu können und eine steile Karriere vor mir zu haben.

Die Allianz scheint sich jedenfalls überall dort einzumischen, wo es Ärger, Schwierigkeiten oder wenigstens Umstände für das Imperium geben konnte. Beispielsweise widerspenstige lokale Planetenregierungen. Diese wildgewordenen Gruppen unter Kontrolle zu bringen, fordert der Navy oft den höchsten Einsatz ab.

Piraten u.ä. Gesindel

In solch chaotisch geführten Sektoren ist die zunehmende Kriminalität ein weiteres Problem. Regierungen, die mit den Rebellen sympathisieren, haben oft nicht genug Zeit, sich um Piraterie und ähnliche Krankheiten zu kümmern. Das bleibt dann wieder an der Navy hängen. Zudem ist das Geflecht hinter »schwierigen Regierungen«, Piraten, Schmugglern und Terroristen nicht sehr durchsichtig. Es ist wiederum Aufgabe der Navy, sich darum zu kümmern, hier aufzuräumen, wenn mal wieder irgendwo Sabotage betrieben wird und irgendeine offizielle Einrichtung explodiert.



Viele gesetzlose Parteien, Schmuggleringe, Piratengruppen usw. gehen sogar soweit, mit den Terroristen zu sympathisieren. Bei ihnen werden sie vorübergehend geduldet und genießen gewisse Vorteile. Damit macht sich die Allianz wieder mehr Freunde, die ihr, sollte es tatsächlich jemals zu einem Sturz des Imperiums kommen, garantiert in den Rücken fallen. Eine Rebellenregierung würde aus vielen anderen Gründen sowieso nur wenige Tage bestehen können, überdenkt man einmal den riesigen Apparat, der für die Organisation hunderter miteinander verflechteter Regierungssektoren notwendig ist. Selbst der Imperator

benötigte Jahre, um alle Komponenten geordnet unter sich zu sortieren. Wie soll da ein Haufen wildgewordener Terroristen so etwas managen? Nein – die Rebellion und alles, was den geringsten Zusammenhang zu ihr aufzeigte, mußte sofort vernichtet werden. Das Risiko eines anarchistischen, unkontrollierten Staates, in dem wiederum die Korruption blüht, war zu hoch. Ich war ein Teil der Maschinerie, hier wieder alles ins Lot zu rücken.

Die Navy

Der politische Ausflug in die Jahre vor der Neuen Ordnung war ja ganz interessant, doch, um ganz ehrlich zu sein, interessierte mich der Hintergrund gar nicht besonders. Gebt mir einen TIE-Fighter, und ich zeige Euch, was ich drauf habe. Leider schien niemand Anstalten zu machen, unsere Ausbildung auch nur ein kleines bißchen praktischer zu gestalten. So ging der theoretische Unterricht weiter, wenn auch etwas interessanter, denn in der darauffolgenden Woche wurde uns allerhand über die imperiale Navy erzählt.

Die Vorlesungen wurden in einem kreisrunden Saal irgendwo im siebten Deck des Sternenerstörers gehalten. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte ich nicht die geringste Vorstellung davon, wie groß ein Sternenerstörer tatsächlich war. Auf meiner letzten Wanderung schien ich nur einen Bruchteile der Decks betreten zu habe. Dieses Mal bedurfte es des Besuchs Dutzender Lifte und Rolltreppen, bis ich dem Saal angekommen war, in dem sich meine Studentenkollegen langsam einfanden.

Man ließ uns sicher 30 Minuten warten, bis ein braunhaariger, friedlich dreinblickender Mann in mittlerem Alter den Saal betrat und offensichtlich wichtig tat. Viele Orden und andere bunte Streifen zierten seine Uniform. Er trug eine häßliche Brille und wurde von dem Fieberbläschenvirus Herpes heimgesucht, und zwar in einem Ausmaß, das ich noch nirgends gesehen hatte. Das gesamte Gesicht schien vernarbt und war zur Hälfte mit kleinen glänzenden Hügelchen übersät. Offensichtlich schien die Lebenserhaltung an Bord auf manche Individuen einen allergischen Nebeneffekt auszulösen – armer Kerl.



Der wichtige Mann stellte sich kurz darauf in der Mitte des Saals an einem Rednerpult als Sergeant Nawrath vor. Er war der erste Offizier, der uns einigermaßen freundlich ansprach; vielleicht legte das Imperium viel Wert auf Soldaten, die ohne Mißmut ihren Dienst verrichten – vielleicht sogar mit Motivation.

Nawrath erzählte uns seine Lebensgeschichte, wobei er leider bei Adam und Eva anfang und

keine Kleinigkeit über die Aufzucht von Langhaarkühen ausließ. Letztendlich war der Dienst bei der imperialen Navy eine Erlösung für ihn gewesen, würde er doch anstelle einer führenden Offizierposition bei der Navy verschiedene Rindersorten auf einem zurückgebliebenen Planeten irgendwo am Rand der Galaxis hüten.



Irgendwie leuchtete mir das ein. Die imperiale Navy war eine Chance für viele abenteuerlustige junge Leute, von zuhause wegzukommen und Karrierechancen zu bekommen. Wer mit der Zeit das Interesse, nicht aber Loyalität an gewissen Aufgaben verliere, so meinte Nawrath, für den würde irgendwo in der riesigen Maschinerie des Imperiums eine andere Aufgabe gefunden werden. Das Imperium war wie eine große Familie, aber, so gab uns

Nawrath ebenfalls klar zu verstehen, mit faulen Verrätern, die sich als Saboteure herausstellten, würde man dafür ebenso wenig zimperlich umgehen.

Die Geschichte der Navy brachte er dann doch einigermaßen interessant herüber, blendete er doch zur Veranschaulichung seiner Erzählungen einige Grafiken und Statistiken auf eine große Wand ein.

Trotz ihres gewaltigen Wachstums blieb die Aufgabe der Navy seit Gründung während der Zeit der alten Republik fast dieselbe. Sie soll neu entdeckte Systeme in wirtschaftlicher Hinsicht unterstützen, allen imperialen Welten Sicherheit vor kriegesischen Auseinandersetzungen garantieren und letzters auch planetarischen Regierungen in politischen Krisen beistehen.

Das schien mir einleuchtend. Die vielen Gerüchte über das böse Imperium, das viele Welten ausbeutet und mir unrechten Mitteln vorgeht, erschienen mir unbegründet. Warum sollte das Imperium so etwas machen, wenn die Navy schon durch die genannten Aufgaben genug zu tun hatte.

Schließlich kam Nawrath auf die Piloten der Navy zu sprechen, Herz und Seele des Militärs. Als er von der Wichtigkeit dieser jungen Draufgänger erzählte, wurde ich fast rot vor Stolz. In jedem Satz fühlte ich mich angesprochen. Denn genau das war die Karriere, die ich mir vorstellte: Als Pilot einige wichtige Missionen bestehen und Aufträge erfüllen, die mich so schnell beförderten, daß ich mög-

lichst früh über meine eigene Zukunft bestimmen konnte.



Tatsächlich soll man die besten Piloten der Galaxis in der Navy finden. Durch den Fortbestand der alten Flugakademien hat das Imperium reichliche Ressourcen für die weiterführende Ausbildung hoffnungsvoller Fliegertalente. Doch bevor diese Akademien in irgendeine Reichweite rücken würden, gilt es

für die Offiziere zunächst, die Spreu vom Weizen zu trennen. Bei dem Wachstum der Rebellion und der gleichzeitigen Expansion des Imperiums wird das Verlangen nach neuen Piloten so groß, daß auch schwarze Schafe mit von der Partie sind. TIE-Fighter-Piloten sind aber die Elite innerhalb der Navy, das sollte auch in Zukunft so bleiben. Hier war ich also richtig.

In den darauffolgenden Vorlesungen wurde Sergeant Nawrath immer ernster. In seinen Forderungen an uns legte er eine Beharrlichkeit an den Tag, die den Unterricht streckenweise sehr schwerfällig machte. Langsam spürte ich, mit dem Imperium zu verwachsen. Ja, ich würde erfolgreich sein, einen Spitzenpiloten abgeben und dem Imperium bis in den Tod dienen.

Eine Hologrammaufzeichnung vom Imperator gab uns schließlich den Rest. Es war das erste Mal, daß ich ihn sah und sein Antlitz hätte mir seine Bedeutung nicht verraten, hätte Nawrath ihn nicht angekündigt.



Imperator Palpatine war eine dunkle in schwarze Kuten gehüllte Figur mit geheimnisvollem Gesicht. Mit seiner krächzenden Stimme wirkte er eher schwächlich, doch tatsächlich sprach da der mächtigste Mann der Galaxis von Loyalität, der Neuen Ordnung und unserer wichtigen Aufgabe als Piloten. Da war es wieder, dieses Gefühl, es nicht erwarten zu können, sich im TIE-Fighter zu bewähren. Der Weg dorthin schien mir unendlich weit.

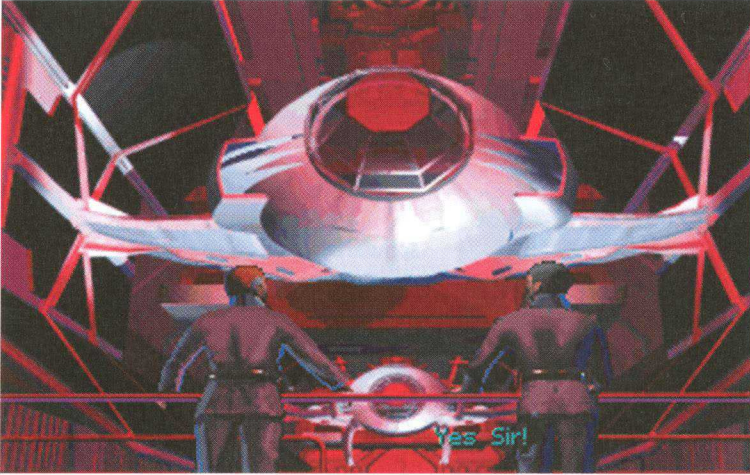
Raumschifftheorie

Sergeant Nawrath stellte sich als vielseitiger heraus, als man ihm anfangs zutraute. Er wußte nicht nur bestens über die theoretischen Seiten der Navy bescheid, sondern sollte auch unsere Einführungskurse in die imperiale Raumfahrttechnik leiten. Ich gewöhnte mich langsam an sein Gesicht und seine dicke Kunststoffbrille, und so empfand ich es als angenehm, mich nicht auf einen neuen Lehrer einstellen zu müssen.

Unsere Rekrutengruppchen wurden indes immer kleiner. Ich hatte keine Ahnung, ob sich terroristische Rebellen eingeschlichen hatten oder einige Jungs eine Karriere bei der Army vorzogen. Vielleicht sollte die Verkleinerung der Gruppen aber auch nur eine intimere Seminaratmosphäre vermitteln. Von nun an wurden wir nämlich in das Lehrprogramm einbezogen und durften sogar Fragen stellen. Nicht sehr oft, nur manchmal gab es sogar akzeptable Antworten. Interessant war auch, das ab nun anscheinend Berichte über uns angefertigt wurden. Nach sinnvollen oder – losen Einwürfen diverser Studenten sah ich einen unbeteiligten Offizier oft Notizen machen. Von nun an wuchs meine Motivation verständlicherweise stetig.

Imperiale Raumjäger waren schon eine technische Glanzleistung. Obwohl viele Raumschiffwerften statt ehemals kommerzieller jetzt unter staatlicher Aufsicht standen, machte der technische Fortschritt zu keiner Zeit halt – vielleicht auch gerade wegen der staatlichen Aufsicht.

Beispielsweise diese Firma Sienar Fleet Systems, die hauptsächlich für die TE-Fighter-Entwicklung zuständig ist. Das junge Imperium kaufte den ersten TIE-Fighter bei dieser hoffnungsvollen Werft und unterstützte daraufhin den Konzern in gigantischer Weise, so daß inzwischen Millionen von Jägern vom Band laufen. Allein hätte Sienar niemals derart viele Schiffe herstellen und auch verkaufen können.



Vor Aushändigung jedes Jägers werden alle Funktionen sorgfältig überprüft. Defekte oder funktionsuntüchtige TIE-Fighter gibt es bei der Navy nicht. Denn Sienar-Fleet-Mechaniker sind überall. Man soll sie sich wie kleine Heizelmännchen vorstellen, die nach einer materialverschlingenden Raumschlacht wie Ameisen über den beschädigten TIE-Fighter herfallen, um ihn noch besser hin-

zukriegen, als er vorher war. Die Angst, ich würde zu Beginn in einen Schrotthaufen mit Laserkanonen gesetzt werden, der bei der geringsten Rumpfbelastung auseinanderbrechen würde, schwand, als ich hörte, daß die Mechaniker vor Rückgabe solch eines Raumjägers an den Piloten, einen ausgiebigen Testflug durchführen. Meine Hochachtung an dieser Stelle!

So ein unwissender Bauerntölpel wie ich mag zwar wissen, wie man einen Steuerknüppel anfaßt, um eine Kurve zu fliegen, doch, und hier war ich mit Nawrath einer Meinung, konnte es niemals schaden, auch technisches und mechanisches Wissen über die Schüsseln mitzubekommen, in die wir unseren Hintern setzen. Mit regem Interesse folgte ich seinen weiteren Ausführungen über die technischen Details.

Triebwerke

Das wohl schwierigste Kapitel kam gleich zu Beginn, und ich tat mich wirklich schwer, alles zu verstehen, was mir da so alles eingetrichtert wurde.

Prinzipiell gibt es zwei Arten von Triebwerken, das wußte ich natürlich vorher auch schon. Der gewöhnlichste und langsamste ist der Unterlichtantrieb, und seine Geschichte beginnt vor langer Zeit irgendwo in einer fremden Galaxie.

Es muß einige tausend Jahre her sein, als sich einige Wesen einer fremden Galaxie in die unsrige verirrt hatten und auf verschieden entwickelte Kulturen trafen. Die Außerirdischen dachten aber gar nicht daran, uns in Frieden weiterentwickeln zu lassen. In den zivilisiertesten Städten stellten sie sich

höflich vor, sorgten durch ihre Präsenz für viele unglaubliche Gutenachtgeschichten und hinterließen verschrottete Raumschiffe, ehe sie von dannen zogen und nie wieder gesehen waren.

Es gibt keinerlei Aufzeichnung über sie. So weiß man heute nicht einmal, wie die Fremden aussahen. Das ist aber auch gar nicht von Belang, denn zwei junge Solartechnikstudenten fanden eines dieser Raumschiffe und nahmen sich des Antriebssystems an. Quinn Hoersch und Ian Kessel verbrachten wohl den Rest ihres Lebens damit, ein funktionierendes Exemplar solch eines Triebwerks zusammenzubasteln.

Das Ergebnis dieser Arbeit findet man heutzutage in irgendeiner Form in fast jedem Raumschiff in unserer Galaxie: den Hoersch-Kessel-Ionenantrieb.

Innerhalb des Hoersch-Kessel-Reaktor findet eine Fusion sehr schwerer Metalle (vorzugsweise Uran) statt. Es entstehen bestimmte geladene Teilchen (den komplizierten Namen habe ich vergessen) und ein enormer Überschuß an Energie. Drückt man beides durch ein Nadelöhr dieser Maschinerie, entsteht ein Wahnsinnschub.

Solch ein Hoersch-Kessel-Triebwerk ist unglaublich effizient. Ein häufiges Nachfüllen des Treibstoffes ist nur bei schweren Transportern nötig, die beispielsweise zwischen Raumstationen und Planetenbasen pendeln. Kleine Raumjäger haben praktisch eine unbegrenzte Energiereserve.

Im TIE-Fighter findet man Hoersch-Kessel-Antriebe der besten Klasse. Auf kleinstem Raum hat man winzige Reaktoren untergebracht (es ist oft sogar Platz für einen separaten Reaktor für die Bewaffnung). Die zahlreichen Austrittsmöglichkeiten für die Energie machen den Jäger irrsinnig wendig. Durch diese Technik und die verminderte Größe des Reaktors ist zwar ein häufigeres Auffüllen des Reaktortreibstoffes nötig, da es sich bei dem TIE-Fighter aber sowieso um einen Kurzstreckenjäger handelt, fällt das wiederum weniger ins Gewicht.

Einen Nachteil hat der Hoersch-Kessel-Antrieb jedoch schon. Als Ergebnis der Fusion entsteht auch ein radioaktives Element, das bei vielen Raumschiffen zwar zum größten Teil aufgefangen wird und später entsorgt werden kann. Aber gerade ältere Schiffe stoßen die Stoffe ungehindert in die Umwelt ab. Zusätzlich zu der Wirkung der enormen Hitze, die vom Triebwerk ausgeht, haben sich einige Planetenregierungen dazu entschlossen, diese Antriebsart in der Atmosphäre zu verbieten. In solchen Fällen gibt es nur die schwerfällige Alternative: sog. Repulsorlifttriebwerke. Irgendwie schaffen es diese Dinger, die Schwerkraft, die in Verbindung mit einer zweiten großen Masse (also einem Planeten) steht, aufzuheben, so daß sich das Raumschiff durch kleine Steuertriebwerke aus dem Gravitationsbereich tragen läßt.

Ich stellte weitere Fragen über den Repulsorliftantrieb. Mein Anliegen wurde jedoch ignoriert und der Schreiberling machte sich eifrig Notizen. Mist!

Das wahre Wunder der Technik ist jedoch der Hyperdrive, der erst durch die Verbesserung des Hoersch-Kessel-Antriebs erfunden werden konnte. Voraussetzung für solch ein Hyperdrive ist ein unglaublich leistungsfähiger Reaktor, denn dort entstehende Energie und Elemente werden im Hyperdrive weiterverarbeitet.

Ein Hyperdrive (oder auch Hyperraum-Triebwerk) wirft das angetriebene Raumschiff unter ungeheurem Energieaufwand in eine Art alternatives Paralleluniversum, den sog. Hyperraum. Und hier beginnen die Geheimnisse und die Verständnisschwierigkeiten von Leuten mit einem IQ unter 240.

Man sagt, daß nur wenige Rassen unserer Galaxie ein genügend komplexes Gehirn haben, um die vierdimensionalen Reaktionen programmieren zu können, die für diesen Hyperraum-Sprung notwendig sind. Deshalb hielten sich Nawraths Erklärungen wiederum in engen Grenzen.

Fest steht jedoch, daß dieser Hyperraum physikalisch vollkommen identisch ist mit unserem Universum. Unterschiede soll es aber wohl doch geben, weshalb der Energieverbrauch für den Verbleib im Hyperraum nicht mit dem Sprung zu vergleichen ist. Man bewegt sich nun also mit unglaublicher Geschwindigkeit durch das parallele Universum und springt an der gewünschten Stelle wieder in den Normalraum zurück.

Die Geschwindigkeit eines Raumschiffs im Hyperraum hängt vom verwendeten Triebwerk ab, sie übersteigt die Lichtgeschwindigkeit jedoch um einiges. Tatsächlich düst man derart schnell durch den Weltraum, daß es notwendig ist, den Hyperraum-Kurs so genau wie möglich zu programmieren. Unter Zuhilfenahme möglichst aktueller Sternenkarten gilt es, sich einen Weg an allen Hindernisse zwischen Ausgangs- und Zielpunkt vorbei zu erstellen. Diese Kunst nennt man Astrogation, hier ist die Kombination fähiger Computerexperten und aktualisierter Astrogationscomputer lebensnotwendig.

Davon hatte ich schon gehört. Irgendein Vetter eines Bekannten schmuggelte Waffen durch die halbe Galaxie. Eines Tages traf ich meinen Freund etwas deprimiert im Bier-Inn, und er berichtete von einem Fehlsprung seines Veters. Der Narr war jahrelang mit veralteten Astrogationstabellen geflogen, beim letzten Sprung war er mitten in ein Asteroidenfeld geraten, das ihn in Sekundenbruchteilen in Staub verwandelt hat. Nur der gepanzerte Flugschreiber wurde irgendwann gefunden.

Lehrmeister Nawrath jagte uns noch einen gehörigen Schrecken ein: etwa 89% aller im Weltraum befindlichen Objekte könnten gar nicht in Sternenkarten aufgenommen werden. Dabei verändern sie ihre Position nicht einmal zu willkürlich, nein, sie sind schlichtweg unbekannt! Selbst häufig befolgte Routen (z.B. für den Handel) seien nicht sicher. Trotzdem ist es unwahrscheinlich, daß man mit einem größeren Objekt kollidiert. Der leere Weltraum nimmt doch den größten Teil ein, und die richtig großen Objekte, wie Sonnen, Planeten und Planetoiden sind ja registriert.

Je größer das Schiff, desto größer ist natürlich die Gefahr der Kollision mit einem unbekannten Objekt. Findige Astrogatoren waren jedoch schon in der Lage, Computeranlagen zu entwickeln, die alle denkbaren Störobjekte berechnen konnten. Mit Hilfe der Wahrscheinlichkeitsrechnung konnte man sich Wege durch die Schwerkraftfelder der Planeten hindurchrechnen, bei denen ein Hindernis sehr unwahrscheinlich ist.

Waffensysteme

Unser nächster Kurs führte uns in das Waffenarsenal des Sternenzerstörers. Das war also irgendwo auf Deck 23, 17. Sektion, 3. Tür links oder so ähnlich. Jedem Geschwader-Hangar war ein Arsenal zugeordnet, die untereinander über ein kompliziertes Transportnetzwerk verbunden waren. Innerhalb von 60 Sekunden sollte es möglich sein, eine bestimmte Waffe aus irgendeinem der Arsenalen in jedem Hangar bereitzustellen – wers glaubt...

Jedenfall türmten sich vor uns riesige genormte Gittergestelle, die von zwei Seiten zugänglich waren. Jeweils zwischen den Gestellreihen befand sich eine Promenade, über der eine Art Schienenbahn

hing. Passagiere waren natürlich nur Sprengköpfe und Kanonenspitzen. Im Laufe des Vortrags von Nawrath regte sich der Transportmechanismus einige Male und über unseren Köpfen wurden Standard-Protonentorpedos, ja sogar ganze Laserkanonen-Energiegeneratoren verschickt.

»Das hier ist das Versorgungsarsenal zu Hangar AA-23.« Nawrath führte uns durch die Reihen verschiedenster Sprengköpfe und deutete mit den Händen mal links, mal rechts in die Gestelle hinein. »Hier gibt es alles, was ein TIE-Fighter in den Schlachten an technischer Ausrüstung benötigt. Und ich meine damit wirklich alles! Die Bezeichnung Arsenal umfaßt nicht nur Torpedos und andere Waffen, sondern hier gibt es auch Ersatz-Generatoren, Solarflächen und anderes Kleinzeugs. Wir bleiben heute bei den Waffen... He Du! Laß Deine Finger da weg!« Ein neugieriger Rekrut war näher an ein Gestell herangetreten und sah zum ersten Mal in seinem Leben ein Protonentorpedo. Durch Nawrath aufgeschreckt, zog er seine Hand schnell zurück: »Sir!«

»Aber fangen wir noch einmal von vorne an. Jeder von Euch weiß, was eine Laserkanone ist. Die installieren wir normalerweise nur in kleinen oder mittelgroßen Raumschiffen, also dem TIE-Fighter oder irgendwelchen anderen Gunboats. Größere Schiffe werden mit entsprechend wirkungsvolleren Laserwaffen ausgerüstet: Turbolaser. Sie werden von sehr leistungsfähigen Turbinengeneratoren angetrieben. Die gewonnene Energie wird in Bänken gespeichert, um dann auf einen Schlag entladen zu werden. Ihr merkt schon, das ist also ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite richtet solch ein Turbolaser einen enormen Schaden an, auf der anderen benötigt er aber auch mehr Energie und vor allem mehr Zeit, um sich wieder aufzuladen.«

Wir wanderten an weiteren Gestellen vorbei, hinter denen sich riesige Maschinerien befanden. »Von solchen Turbolaserbatterien befinden sich auf diesem Sternenzerstörer 60 Stück. «Das ist ein Teil des Generators, dort hinten sind die weiteren Module der Turbinen und der Bänke.« Unsere Blicke folgten seiner Hand, die sechs oder sieben kilometerlange Reihen anpeilte. »Leider benötigen wir zum Auswechseln eines defekten Turbolasersystems etwas mehr als eine Minute, da die gesamte Moduleinheit nur von außerhalb des Zerstörers zugänglich ist. Etwa 30 metrische Tonnen Maschinen müssen zum Hangar transportiert werden, um dort von Dutzenden Mechanikerbooten weiterverarbeitet zu werden.«

Wir schlenderten langsam durch die Turbolaserabteilung. »Nur imperiale Streitkräfte verwenden diese Art von Batterien. Und selbst andere Turbolaser-Modelle dürfen nur streng kontrolliert an geprüfte Organisationen abgegeben werden. Leider schert sich das Rebellenpack einen Dreck um diese Waffen; die wissen gar nicht, was bei unsachgemäßer Bedienung und Wartung passieren kann.«

Irgendwie kamen mir die Inhalte der Gitterstelle bekannt vor – waren wir im Kreis gelaufen? Plötzlich beugte sich Nawrath in eine Vorrichtung und streckte eine lange blau schimmernde Wurst nach oben. »Aber das ist momentan völlig irrelevant für Euch. Mit Euch habe ich etwas besseres vor, als die Sklaverei am Waffenpult eines Sternenzerstörers. Einige von Euch werden diese Dinge im Flug auf feindliche Schiffe abfeuern und zusehen, wie sich beides in einem Gemisch aus Rauch und Feuer verliert.« Er reichte uns die Wurst und ließ sie durch die Reihen gehen. Am vorderen Ende war sie leicht zugespitzt, hinten etwas breiter. Ein eigentümlicher blau leuchtender Farbton erhellte die Gesichter. Nawrath schrie weiter, so daß seine Stimme trotz des Transportlärms überall zu hören sein mußte. »Solch ein Protonentorpedo kann einen gesamten Frachter zerstören oder eine zehntausendköpfige Stadt auslöschen.«

In Zeitlupe beobachtete ich, wie mein Nachbar das Protonentorpedo etwas ungeschickt in die Hände nahm. Seine Linke rutschte ab und die rechte war nicht schnell genug. Es fiel herunter. Er versuchte mit allen ihm zur Verfügung stehenden Gliedmaßen den Fall zu verhindern oder wenigstens zu bremsen, aber stattdessen prallte das Torpedo von ihm ab und fiel in Richtung meiner Füße. Ich kniff meine Augen zu und sprang weg – bereit, im Herz einer Protonenexplosion in tausend Stücke gerissen zu werden.

Doch da war nur der dumpfe Aufschlag eines schweren Gegenstands auf metallischen Boden.

Als ich meine Augen wieder öffnete, sah ich sämtliche Rekruten kreuz und quer verstreut liegen oder kauern, keiner schien so recht glauben zu wollen, daß er noch lebte. Völlig unberührt vom Geschehenen stand Nawrath weiterhin da und plärrte: »Selbstverständlich ist das Torpedo noch nicht entschert!«

Mit etwas Adrenalin und purzelbaumschlagenden Hormonen im Blutkreislauf fuhren wir mit unserer Einkaufstour fort. Nach den Protonentorpedos kamen wir zu den Concussion Missiles.

»Wenn ich einen von Euch erwische, wie er diese putzigen Dinger Erschütterungsraketen nennt, dann gibts Strafpunkte! Bei einem Strafpunkt ist die Anmeldung bei der Reinigungsmannschaft angesagt. Ich persönlich werde dann dafür sorgen, daß diejenigen im Arsenal beschäftigt werden – Sprengköpfe wienern und Raketenwerfer ölen!« Die Erschütterungs... Verzeihung, die Concussion Missiles waren nur etwas kürzer als Protonentorpedos, vor allem aber rot. Ich hatte keine Ahnung, was sich so alles innerhalb des transparenten Raketengehäuses abspielte, aber ich war mir dennoch sicher, daß die verschiedenen Farben nicht zur besseren Unterscheidung dienten.

»Ich will Euch Schrumpfköpfen keine Nachhilfe in Physik und Chemie geben, deshalb erklär ichs Euch wie Dreijährigen.« Unser Kindergartenlehrer hob ermahnend den Zeigefinger. »In den Sprengköpfen befindet sich konzentrierte pure Energie – akzeptiert das einfach. Wenn die Ladung aktiviert wird, also die Rakete ihr Ziel trifft, wird die Energie freigesetzt, dann ist das Ergebnis Chaos im fremden Schiff. Erschütterungen, Schiffbeben, Kurzschlüsse, Implosionen von empfindlichen Geräten usw. Und damit kommen wir gleich zur nächsten raffinierten Waffe.«



Wir ignorierten mehrere Auslagen verschiedenartiger Bomben und Raketen – ihr primäres Ziel hatten wir ja begriffen. Statt dessen kamen wir zurück zu den Laserkanonen. Was sollte das?

»Solche hochentwickelten Geräte haben vielleicht nur die wenigsten unter Euch gesehen.« Nawrath wartete auf Reaktionen und als die meisten von uns ein Der-hält-uns-wohl-für-bescheuert-Brummen von

sich gaben, ergriff er wieder siegessicher das Wort. »Das sind Ionenkanonen! Sie sind ein wenig größer als Laser, verbrauchen trotzdem aber weniger Energie. Wir benutzen sie, wenn wir Gefangene nehmen müssen. Ein atomisierter Gefangenerr nützt leider nicht viel, deshalb werden Triebwerke und Computer des fremden Schiffs mit ionisierten Partikeln beschossen; mit welchen, kann Euch zunächst egal sein. Der Elektronenfluß wird daraufhin gestoppt oder zumindest verlangsamt. Bei der Benutzung der Ionenkanone sagen wir immer noch 'lähmen', weil es den Kern der Sache trifft, auch wenn Euch der Begriff zunächst etwas altmodisch erscheint. Irgendwelche Fragen?«

Fragen gab es sicherlich, nach dieser ausgiebigen Tour durch das Innere eines Waffenarsenals verlangte es den meisten von uns aber nach einem hübschen Picknick. Deshalb hielten wir vorerst die Klappe.

»Keine Fragen also???« Er wollte uns ärgern. »Du!« – Nawrath zeigte mit dem Finger auf mich. »Wieviele Energiebänke hat ein MK VII Turbolaser?« Das war unfair! Als ich von der Überraschung langsam zum Zögern wechselte und schließlich verschiedene Ziffern zu stottern begann, winkte Sergeant Nawrath ab. »Meine Herren, ich fürchte wir müssen einige Lokationen unseres Ausflugs noch einmal besuchen«...

Schildsysteme

Nachdem Nawrath erneut unsere Kenntnisse der verschiedenen Laserkategorien und der unterschiedlichen Turbolasermodelle vertieft hatte, war er gerade dabei, den Weg zu den Raketenwerfern einzuschlagen, als ich mit der mangelnden Ausdauer meiner Kollegen Mitleid hatte – ich stellte eine intelligente Frage, die unseren weiteren Tagesablauf völlig umdisponierte. »Sir, ich habe eine Frage, Sir. Ich weiß, daß die Rebellen Schilde verwenden, die völlig nutzlos gegen unsere Waffen sind. Sir, warum konnten die Rebellen noch nicht ausgelöscht werden?«

Nawrath war von meinem Mut überrascht und machte Anstalten, das Thema Waffen ad Akta zu legen. Ich rechnete schon damit, ein fürchterliches Donnerwetter über mich ergehen lassen zu müssen. Stattdessen gab der Sergeant uns neue Befehle. Wir sollten uns in zwei Stunden auf Simulationsdeck 5 einfinden – rühren!

Ich rührte mich schnellstens in meine Kabine und ließ mir vom Replimat ein vorzügliches Mittagessen zusammenrühren. Das war faszinierend – der Replimat war imstande, aus einem Reservoir unterschiedlichster Elemente Nahrungsmittel herzustellen, die den Originalgerichten in nichts nachstanden. Ich kippte auch eine Tomato Colada und spülte die ganze Disziplin erst einmal weit weg.

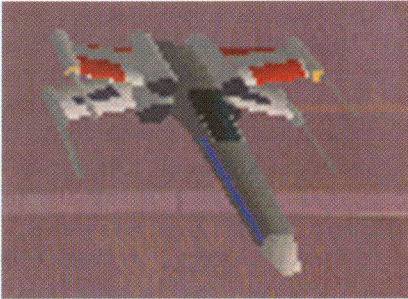
Um 16 Uhr fand sich meine Gruppe vor dem Eingang zum Simulationsdeck 5 ein. Wir wußten nicht so recht, was uns erwartete. Auf alle Fälle ertete ich dankbare, ausgeruhete Blicke, die aufgrund voller Mägen zufrieden rollten.

Sergeant Nawrath war natürlich wieder zu spät dran – eine Regalie höherer Offiziere. Er öffnete den Lift zum Simulationsdeck und ließ uns alle einsteigen. Nach einer kurzen summenden Fahrt öffnete sich vor uns ein unbeleuchteter Raum, in den wir aufgrund mangelnder Orientierung hineinstolperten.

Unser Dozent schrie in die Leere. »Zugriff Nawrath G 701 Programm Schild 32«. In der unendlichen Schwärze des Raums bildeten sich helle metallische Formen und fügten sich zu einem riesigen Raumjäger zusammen, der nach wenigen Sekunden etwa 5 Meter vor uns hing und eigentlich gar nicht da sein durfte – ein Hologramm! Ich war fasziniert von der detailgetreuen Darstellung, selbst in die Mechanik der Triebwerke konnte man einen Blick werfen, als der Jäger langsam um seine vertikale Achse rotierte.

Er hatte einen länglichen Rumpf mit waagerechten geraden Tragflächen am hinteren Ende. Nach der Pilotenkanzel zu urteilen, sahen wir ihn mindestens in Originalgröße. Nach jeder Drehung teil-

ten sich die Tragflächen und falteten sich etwa 20 Grad auf, so daß der Jäger von hinten wie ein X aussah.



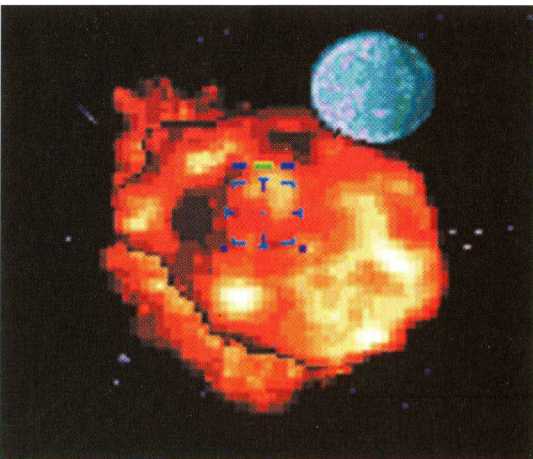
»Hier seht ihr einen Standard-Jäger der Rebellen, der in bestimmten Zügen mit dem TIE-Fighter vergleichbar ist, obwohl er völlig anders aussieht. Der Rebellenjäger hat allerdings einen entscheidenden Vorteil, den sich auch lediglich unsere neuesten Raumschiffentwicklungen zunutze machen: Schilde.«

Langsam wurde der Jäger von einer bläulich schimmernden transparenten Kugel eingehüllt, durch die er noch deutlich hindurchschien. Die Flügelspitzen waren gerade noch innerhalb des Feldes.

»Prinzipiell unterscheidet man zwei Arten von Schilden: Partikel- und Energieschilde. Ihre Aufgaben sind gänzlich unterschiedlich, so daß die meisten Schiffe, also auch dieser Jäger, eine Kombination beider Systeme verwenden. Partikelschilde sind konzentrierte Hochenergiefelder, die einen Raketenangriff abwehren können. Da diese Schilde aber sehr viel Energie verbrauchen, kann man sie oft nur an bestimmten Teilen des Rumpfes einsetzen. Je flächiger der Schild ist, desto wirkungsloser ist er gegen eine Rakete. Mit Energieschilden ist es etwas einfacher. Sie sind dazu da, Euren Hintern vor guten Lasertreffern zu retten. Dabei können sie im meisten Fall flächig angewendet werden, ohne an Wirkung zu verlieren. Trifft allerdings ein Laser auf diesen Schild, kompensieren sich die Energien, man könnte sagen, der Schild absorbiert den Laserstrahl und wird dadurch natürlich schwächer.

Und hier liegt auch eine Schwäche der Rebellion. Die Terroristen verlassen sich so sehr auf ihre Schilde, daß die Piloten hilflos sind, wenn ihre Schildgeneratoren versagen. Ihr werdet nicht hilflos sein, denn ihr könnt Euch bereits ohne Schilde besser schützen. Diese Woche beginnt übrigens noch das praktische Training.«

Diese frohe Botschaft entzückte uns alle – das Ende der trockenen Theorie war in Sicht, obwohl mich dieses Simulationsdeck nach wie vor faszinierte.



Der Rebellenjäger verkleinerte sich rasch auf ein Zehntel seiner Größe und ein TIE-Fighter gesellte sich zu ihm. Vor unseren Augen beschossen sich beide und vollführten einige interessante Angriffs- und Ausweichmanöver durch. Man sah deutlich, daß der TIE-Fighter wesentlich wendiger war, der Rebellenjäger dagegen mußte immer riesige Bahnen fliegen, um seinen Gegner anvisieren zu können. Schließlich flog der Rebelle vor der Nase des TIE-Fighters vorbei, und dieser feuerte eine saftige Salve in die Seite des Rumpfs ab. Der blaue Schild blitzte auf, und der TIE-Fighter schoß so lange weiter, bis das Blau immer

schwächer wurde und das Terroristenschiff in tausend feurige, rauchende Teile zerbarst.

Den Rest des Nachmittags spielte Nawrath noch zahlreiche andere Filme ab, in denen Schlachten zwischen den Guten und Bösen auf unterschiedlichste Weise abliefen. Ich sah viele neue Raumschiffe, aber besonders die der Rebellen faszinierten mich. Ich hatte davon gehört, daß sie ihre Raumjäger nach Buchstaben benannten, und so lernte ich nach dem X-Wing noch den Y-Wing und einen B-Wing (B wie blöd) kennen. Doch Nawrath ließ sich zu keinerlei weiteren Kommentaren zu den Jägern breitschlagen. »Colonel Conrad ist der Experte für Feindkontakt. Ihr werdet ihn bald kennenlernen.«

Sensoren

Am nächsten Tag fanden wir uns wieder im Hörsaal ein und durften Sergeant Nawraths interessanten Erzählungen über die Sensortechnik beiwohnen. Um ganz ehrlich zu sein, habe ich in diesem Kurs absolut nichts Neues gelernt.

Theoretisch ist alles ein Sensor, was die Wahrnehmung eines Menschen erweitert, seien es nun Nachtsichtgeräte oder Raketenwarnsysteme. In der Raumfahrt nutzt man Sensoren hauptsächlich, um fremde Schiffe aufzuspüren und zu identifizieren, sich zu orientieren und auch, um Kollisionen zu vermeiden. Dabei ist es wirklich erstaunlich, auf was moderne Sensoren reagieren. Da ist die Rede von Bewegungen, leichten Vibrationen, elektromagnetischen Feldern und verschiedenartigster Strahlung. Auch gravimetrische Turbulenzen können über Lichtjahre hinweg aufgefangen werden.

Der Bedeutung gut funktionierender Sensoren muß man sich bewußt werden, wenn man an die wahnsinnige Schiffsbewaffnung irgendeines Kanonenboots denkt. Bei solch einem Gefecht kann ein einzelner – der erste – Schuß entscheidend sein. Wer zuerst entdeckt, der mahlt zuerst.

Das war mir nicht neu, lediglich die Entwicklung eines Sensors, der durch den Hyperraum hindurch Objekte aufspüren konnte, ließ mir die Nackenhaare aufrecht stehen – kein Entkommen – für niemanden – totale Kontrolle. Dieser Sensor war zwar erst im Versuchsstadium, doch ich war froh, der Seite anzugehören, die ihn entwickelte. Die armen Terroristen – ich konnte mir ein schmutziges Grinsen nicht verkneifen.

Sergeant Nawrath verabschiedete sich nun von uns und wünschte jedem von uns viel Glück und eine erfolgreiche Karriere. Man sah ihm wirklich an, daß er froh war, wieder eine Rekrutengruppe ohne Komplikationen durch seinen Unterricht gebracht zu haben. Ich konnte mich des Eindrucks nicht erwehren, daß er zu weich für den Dienst beim Imperium war, aber vielleicht täuschte ich mich da gewaltig, denn er strahlte durchaus Stolz und Würde aus, als er den Raum verließ.

Steuerelemente in Raumjägern

Abgelöst wurde er von einem anderen hohen Offizier mit einer Million Narben im Gesicht – Commander Lux. Der war ein wahrer Schrank von einem Mann und hätte einen sehr guten Ringkämpfer abgeben. Die vielen kleinen Orden auf seiner Uniform wirkten viel zu putzig und unscheinbar, dafür strahlte der Commander aber eine gewisse Herzlichkeit aus.

Mit einem ungeduldig brummelnden Ton ließ er kleine Rekrutengröppchen um sich versammeln und führte uns langsam in die Technik der TIE-Fighter ein. Jeder von uns wurde mit einem zusätzlichen Kennwort für die Datensichtgeräte bewaffnet, mit dem es uns möglich war, Grundrisse der Jäger und Bemerkungen und Tips zu ihrer Steuerung zu recherchieren.

Die Bedienung der Bordcomputer änderte sich kaum von Raumjäger zu Raumjäger, das machte diesen Kurs so leicht. Wenn man einmal wußte, mit welchen Knöpfen und Tasten diverse Funktionen auszuführen waren, war das bereits die halbe Miete für jeden imperialen Jäger. Oft genug wurde uns deshalb die Liste aller Kommandos unter die Nase gehalten.

Generatorsteuerung

F9	Erhöhen der Laser-Ladegeschwindigkeit um 1/4
F10	Erhöhen der Schild-Ladegeschwindigkeit um 1/4
Shift F9	Umleiten von Schildenergie in die Laser
Shift F10	Umleiten von Laserenergie in die Schilde
F8	Einstellen der Ladegeschwindigkeit von Strahlenwaffen

Triebwerke

H	Aktivierung des Hyperdrives – Beenden der Mission
Backspace	Maximalleistung – voller Schub
\	Abschalten – Stillstand
[	1/3 Schub
]	2/3 Schub
Return	Selber Schub wie der des Gegners
+	Schub heraufsetzen
-	Schub herabsetzen

Waffen- und Schildsysteme

W	Waffensysteme durchschalten
X	Wechsel zwischen Einzel- und Mehrfachfeuer
B	Ein- und Ausschalten der Strahlenwaffe
S	Umkonfigurieren der Schildsysteme

So richtig in Kontakt kam man aber mit dem Computer nur, wenn man Zielcomputer programmiert oder andere Bordsysteme aktiviert. Aber auch hier erkannte man die Sparmaßnahmen des Imperiums. In fast allen Raumjägern wurde dasselbe Bordcomputermodell verwendet.

Sicherlich bedeutete das weniger Umgewöhnung bei der Raumschiffbedienung, auf der anderen Seite hatte man auch in einem großen Assault Gunboat immer noch das Gefühl, einen kleinen TIE-Fighter steuern.

Zielcomputer

R	Anwählen des nächstgelegenen Objekts
T, Y	Ansehen der Liste aller vorhandenen Objekte
U	Anwählen des zuletzt eingetroffenen Objekts
E	Anwählen des nächstgelegenen angreifenden Jägers
A	Anwählen des dem aktuellen Ziel nächstgelegenen Jägers
Shift F5 – Shift F7	Zwischenspeichern des aktuellen Ziels
F5 – F7	Wiederanwählen des zwischengespeicherten Ziels
Z	Ein- und Ausschalten der Zielanzeige

Übrige Bordcomputerfunktionen

M	Anzeigen der Karte des Sektors
G	Anzeigen der Missionsziele
D	Anzeigen des Schadens- und Reparaturberichts
L	Auflisten aller Funksprüche
Alt E	Schleudersitz
C	Bordkamera ein- oder ausschalten
V	Bordkamera-Playback
P	Pause

Funkverkehr

Shift A	Flügelmann soll aktuelles Ziel angreifen
Shift B	Versorgungstransporter soll andocken und Arsenal wieder auffüllen
Shift C	Flügelmann soll Deckung geben
Shift E	Aktuelles Ziel soll ausweichen
Shift G	Das auf weitere Befehle wartende Ziel darf fortfahren
Shift H	Aktuelles Ziel soll zurück zur Basis fliegen
Shift I	Alle Flügelmänner sollen aktuelles Ziel ignorieren

Shift R Befehle von aktuellem Ziel anfordern

Shift S Verstärkung anfordern

Shift W Ziel soll auf weitere Befehle warten

Shift Z Zeigt die Liste aller Befehle

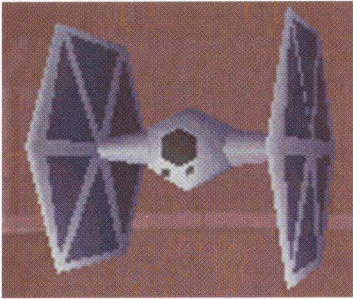
Imperiale Raumjäger

Nun begann eine der interessantesten Führungen durch den Sternenzerstörer. Der dicke Commander Lux versprach uns eine Rundtour durch alle Hangardecks der Weltraumstadt. Unser Unterricht schien sich also endlich vom Theoretischen zu entfernen, wir durften also endlich die vielzitierten Superraumjäger der imperialen Navy sehen.

Bei all den vielen technischen Daten, die ich verzweifelt auswendig zu lernen versuchte, legte ich mir übersichtliche Tabellen in meinem persönlichen Datensichtgerät an. Die Geschwindigkeit wird dabei in MGLT, die Wendigkeit in DPF gemessen.

TIE-Fighter

Technische Daten



Name:	TIE-Fighter
Hersteller:	Sienar Fleet Systems
Bestimmung:	Raumjäger
Besatzung:	ein Pilot
Bewaffnung:	zwei Laserkanonen (Sienar Fleet Systems L-s1)
Rumpf:	Titan/Quadaniumstahl gehärtet, Level 15
Schilde:	keine
Antrieb:	Sienar Fleet Systems P-s4 Zwillingsionentriebwerk (Geschwindigkeit 100 MGLT, Wendigkeit 100 DPF)

Diese Quantität der TIE-Fighter stellt die eigentlich Macht der imperialen Navy dar. Selbstverständlich kann ein Geschwader TIE-Fighter keinesfalls mehr Schaden anrichten, als ein Sternenzerstörer, doch die zahlreiche Präsenz dieses Jägers ermöglicht erst einen erfolgreichen Nahkampf.

So ein TIE-Fighter ist im Prinzip ein einfaches Werkzeug. Zwischen zwei achteckigen Solarflügeln befindet sich im Cockpit lediglich Platz für einen Piloten. Weder ein Hyperdrive-Antrieb noch ein Lebenserhaltungssystem finden in dem Jäger Platz, was bedeutet, daß der TIE-Fighter ein kleiner Kurzstreckenjäger ist, in den der Pilot sogar noch mit Raumanzug steigen muß. Denkt man da die komfortable Umgebung in einem X-Wing, möchte man meinen, daß ein TIE-Fighter keine Chance hat. Tatsächlich ist es lediglich das vermehrte Auftreten der TIE-Fighter, die größeren Jägern Schwierigkeiten machen können.

Zu allem Übel kommt hinzu, daß ein TIE-Fighter mit keinerlei Schild ausgestattet ist. In der Praxis heißt das: Ein gut platzierter Treffer bedeutet das Aus. Wenigstens ist der Rumpf komplett gepanzert, so daß einige Seitentreffer geschluckt werden oder auch für den Piloten eines getroffenen TIE-Fighters eine Überlebenschance besteht.

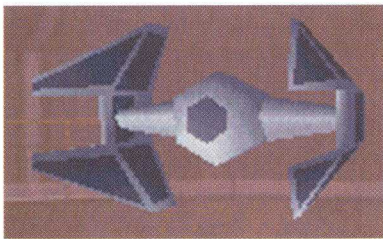
Am wichtigsten ist natürlich die Ausbildung des Piloten. Ich rechnete also damit, keinerlei Probleme beim Steuern eines TIE-Fighters zu haben. Abhängig von den Vorkenntnissen des Piloten, kann die Ausbildung bis zu 30 Monaten dauern. Dabei lernt man auch unter anderem das Leistungsmanagement der Generatoren zu kontrollieren. Beim ersten TIE-Fighter-Modell mußten sich Triebwerke und Laser die Energie teilen. Doch diese Energieengpässe sind inzwischen passé, für die Laserkanonen gibt es einen separaten Generator. Trotzdem bedarf es eines langen Trainings aller möglichen Manöver, um die nicht vorhandenen Schilde durch geschickte Ausweichmanöver zu kompensieren.

Einfach genial ist das Triebwerkkonzept: eine supereffektive Hoersch-Kessel-Variante. Zwei nebeneinander liegende Ionentriebwerke (Doppelionentriebwerk, engl. Twin-Ion-Engine – TIE) sorgen für verschiedenste Schubkonstellationen in alle denkbaren Richtungen. Dank dieses Antriebs ist der TIE-Fighter das wohl wenigste Raumschiff in der ganzen Galaxis, was – man ahnt es bereits – wiederum intensives Training des Piloten voraussetzt.

Wie bereits erwähnt, gab es vom TIE-Fighter bereits viele verschiedene Modelle. Von der Urversion heben sich Raumjäger ab, die auf Aufklärungsflug, Bombardements und Nahkampf spezialisiert sind. Schnell wurden hier jedoch die Rufe nach neuen, besser spezialisierten Jägern laut, und andere TIE-Modelle fanden ihren Weg aus den Ingenieurbüros aufs Fließband.

TIE-Interceptor

Technische Daten



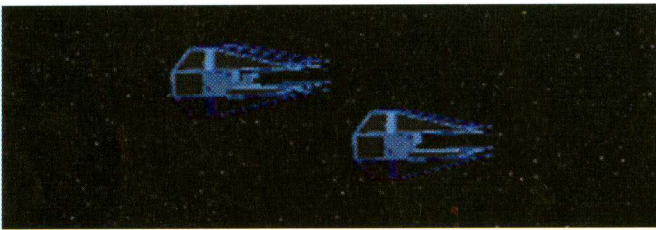
Name:	TIE-Interceptor
Hersteller:	Sienar Fleet Systems
Bestimmung:	Abfangjäger
Besatzung:	ein Pilot
Bewaffnung:	vier Laserkanonen (Sienar Fleet Systems L-s9.3)
Rumpf:	Titan/Quadaniumstahl gehärtet, Level 20
Schilde:	keine
Antrieb:	Sienar Fleet Systems P-s5.6 Zwillingsionentriebwerk (Geschwindigkeit 110 MGLT, Wendigkeit 125 DPF)

Der alte TIE-Fighter ließ in vielen Punkten so manchen Wunsch der Militärexperten der Navy offen. Oft wurden neue Vorschläge eingereicht, einen besseren, aber auch teureren Raumjäger zu entwickeln. Aber erst nach vielen Siegen der Rebellen über den TIE-Fighter, wurde das Budget ent-

sprechend erweitert. Als Basis diente selbstverständlich der alte TIE-Fighter, der möglichst kostengünstig um die Wunschliste von Piloten und anderen wichtigen Leuten erweitert wurde.

So ließ man die Solarflügel vergrößern, was eine höhere Geschwindigkeit möglich machte. Ein schwieriges Unternehmen, denn man wollte die Sicht des Piloten so wenig wie möglich einschränken. In der aktuellen Lösung ragen die vier Flügel mit kleinen Spitzen nach vorn heraus, was gewissermaßen einen Kompromiß darstellt. An jeder der vier Spitzen befindet sich eine Laserkanone. Hier erreicht die Navy ein ähnliches Schußfeld wie der rebellische X-Wing, außerdem eine schnellere Zielerfassung und exaktere Verfolgung.

Eine andere interessante Neuerung ist der überholte Zielcomputer, der nun auch schneller arbeitet. Das weitaus flexiblere Ionentriebwerk ist die eigentliche Innovation. Eine neue Steuerungssoftware nimmt dem Piloten lästige Kurzkorrekturarbeit ab und stabilisiert den Raumjäger völlig automatisch.

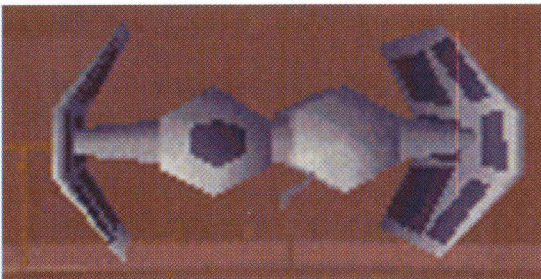


Die Steuerungssoftware für die Triebwerke wurde verbessert bzw. benutzerfreundlicher gestaltet. Der TIE-Interceptor ist zu mindestens ebenso kugeligen Manövern fähig wie sein Vorgänger. Allerdings wird dem Pilot einige überflüssige Steuerarbeit vom Computer abgenommen, wodurch die

Manövertchnik weiter verbessert werden konnte. Insgesamt ist der TIE-Interceptor deshalb eine ganze Ecke wendiger als der TIE-Fighter.

All diese Erweiterungen machen den TIE-Interceptor zu einem extrem gefährlichen Werkzeug, einem wirklichen Abfangjäger. Natürlich ist für Piloten der Navy ein weiteres Training notwendig, doch ein guter Raumjäger und ein fähiger Pilot sind beste Voraussetzungen für eine funktionierende Streitkraft.

TIE-Bomber



Technische Daten

Name: TIE-Bomber
Hersteller: Sienar Fleet Systems

Bestimmung:	Bomber
Besatzung:	ein Pilot
Bewaffnung:	zwei Laserkanonen (Sienar Fleet Systems L-s1) zwei Raketenwerfer (Sienar Fleet Systems M-s3) oder zwei Protonentorpedowerfer (Sienar Fleet Systems T-s5)
Rumpf:	Titan/Quadaniumstahl gehärtet, Level 50
Schilde:	keine
Antrieb:	Sienar Fleet Systems P-s4 Zwillingsionentriebwerk (Geschwindigkeit 80 MGLT, Wendigkeit 75 DPF)

Bereits kurz nach der Fertigstellung des TIE-Fighters wurden Modifikationen für die verschiedensten Aufgabenbereiche berücksichtigt. Unter anderem gab es auch verschiedene Modelle für Bodeneinsätze, ganz besonders natürlich für Bodenangriffe.

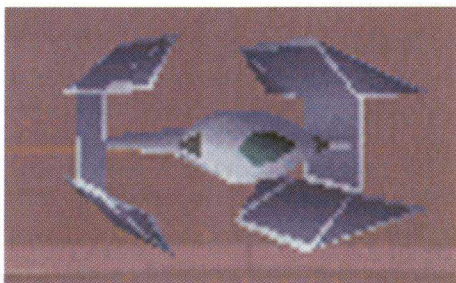
Schnell erkannte man jedoch, daß das Potential eines herkömmlichen TIE-Fighters mit wenigen Bomben und Topedos erschöpft war, und das Verlangen nach einem größeren Bomber wurde laut.

Ergebnisse der in dieser Richtung gegangenen Entwicklung war der TIE-Bomber – immer noch auf der Grundlage des Fighters. Die hauptsächlichen Unterschiede bestanden in einem verlängerten und einem zusätzlichen Rumpf, um ganz einfach mehr Ladung unterbringen zu können. Zusätzlich befindet sich auch ein, speziell für den TIE-Bomber entwickeltes Bodenzielsystem am zweiten Rumpf. Damit kann der TIE-Bomber-Pilot Raketen, Minen, Thermaldetonatoren und alle denkbaren Bombenarten millimetergenau abwerfen.

Der neueste Trend, den TIE-Bomber sinnvoll einzusetzen, geht in viele verschiedene Richtungen. Dabei wird hauptsächlich die zweite Kanzel mit allen denkbaren Maschinerien vollgestopft, um die jeweilige Aufgabe bestmöglich erfüllen zu können. Ein modifizierter TIE-Bomber mit äußerst leistungsfähigen Sensoranlagen ist perfekt als Aufklärungsjäger geeignet: klein genug, um nicht weiter aufzufallen, aber in puncto Waffen und Sensorsysteme auf dem neuesten technischen Stand.

Natürlich hat dieser Ausrüstungswahn seine Grenzen, da die Triebwerkleistungen des TIE-Bombers ja auch nicht unbegrenzt sind. Trotz seiner Vielseitigkeit kann er die übrigen TIE-Modelle nicht ablösen. Seine größere Fläche und Schwerfälligkeit machen ihn zu einem leichteren Ziel, wenn auch einem gut bewaffneten.

TIE-Fighter MK2



Technische Daten

Name:	TIE-Fighter MK2
Hersteller:	Sienar Fleet Systems
Bestimmung:	Abfangjäger
Besatzung:	ein Pilot
Bewaffnung:	vier Laserkanonen (Sienar Fleet Systems L-s9.3) zwei Torpedo/Raketenwerfer (Sienar Fleet Systems M-g2)
Rumpf:	Titan/Quadaniumstahl gehärtet, Level 20
Schilde:	Novaldex, Heck und Achtern, Level 100
Antrieb:	Sienar Fleet Systems P-sx7.4 Zwillingsionentriebwerk (Geschwindigkeit 145 MGLT, Wendigkeit 150 DPF)

Frisch aus dem Ei ist der TIE-Fighter MK2 geschlüpft; einer der hauptverantwortlichen Entwickler war Lord Darth Vader persönlich. MK2 vereint die bewährten Geschwindigkeits- und Wendigkeitsvorteile der TIE-Fighter mit moderner Technik und aktuellem Design. So ist der MK2, der auch oft »der Rächer« genannt wird, der erste TIE-Fighter mit Hyperraumantrieb. Zusammen mit

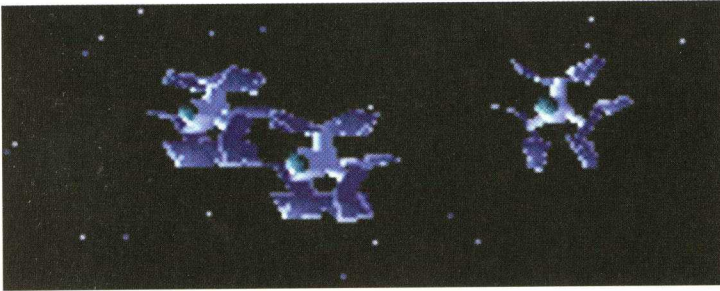


den zusätzlich installierten Schilden (auch das ist einzigartig beim TIE-Fighter) ist er nun eindeutig allen terroristischen Raumjägern überlegen.

Prinzipiell löst der MK2 (Advanced) den alten TIE-Fighter ab, über kurz oder lang sollen alle Raumjäger ausgewechselt werden, was wegen der enormen Verbreitung des TIE-Fighter ein sehr schwieriges Unternehmen ist.

Die Entwickler von Sienar Fleet Systems haben alle denkbaren Neuerungen, sogar enorm verbesserte Triebwerke, in den MK2 gepackt, so daß er eindeutig der wendigste und schnellste Nahkampfpjäger der Galaxis wird.

TIE-Defender

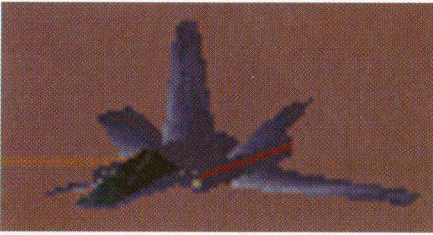


Technische Daten

Name:	TIE-Defender
Hersteller:	Sienar Fleet Systems
Bestimmung:	Abfangjäger
Besatzung:	ein Pilot
Bewaffnung:	vier Laserkanonen (Sienar Fleet Systems L-s9.3) zwei Torpedo/Raketenwerfer (Sienar Fleet Systems M-g2)
Rumpf:	Titan/Quadaniumstahl gehärtet, Level 20
Schilde:	Novaldex, Heck und Achtern, Level 200
Antrieb:	Sienar Fleet Systems P-sx7.4 Zwillingsionentriebwerk (Geschwindigkeit 155 MGLT, Wendigkeit 150 DPF)

Der TIE-Defender sei an dieser Stelle nur kurz erwähnt, da sich dieser überlegene Raumjäger ja eigentlich noch nicht Serie befindet. Bislang existieren nur sechs Prototypen, die allerdings schon einige der Features des endgültigen Modells verraten. Eines ist sicher: Der TIE-Defender wird ein außerordentlich widerstandsfähiger Raumjäger, der vor allem mit äußerst leistungsfähigen Schilden aufwartet.

Assault Gunboat



Technische Daten

Name:	Xg-1 Alpha Kanonenboot
Hersteller:	Cygnus Raumwerften
Bestimmung:	Kanonenboot
Besatzung:	ein Pilot
Bewaffnung:	zwei Laserkanonen (Taim & Bak KX5) zwei Ionenkanonen (Borstel NK-3) zwei Raketenwerfer (Sienar Fleet Systems M-s3)
Rumpf:	Quadaniumstahl gehärtet, Level 50
Schilde:	Novaldex, Heck und Achtern, Level 100
Antrieb:	Cygnus 4K7 Ionentriebwerk (Geschwindigkeit 90 MGLT, Wendigkeit 90 DPF) Cygnus HD7 Hyperraumerweiterung

Ein wahres Kunstwerk erstellten die Ingenieure der Cygnus Werften bei der Entwicklung des Assault Gunboat, einem ausgewachsenen Kanonenboot, ausschließlich für den Angriff bestimmt. Meisterhaft gelungen war den Technikern die perfekte Mischung aus Design und Nutzen. Denn das Assault Gunboat sieht nicht nur gut aus, sondern verfügt auch über eine exzellente technische Ausstattung in jeder Hinsicht.

So ist es als eines der wenigen Ein-Mann-Raumschiffe hyperraumfähig, für bestimmte Überraschungsangriffe also perfekt geeignet. Wegen seiner leistungsfähigen Bewaffnung kann ein Geschwader im Rahmen eines solchen Angriffs fast jede denkbare, auf Zerstörung ausgelegte Mission mit Erfolg erledigen. Daher soll die Produktion und natürlich auch die stetige Weiterentwicklung des Assault Gunboat weiter vorangetrieben werden.

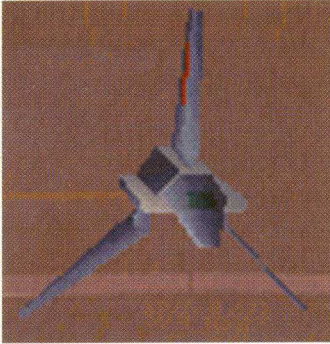
Das Assault Gunboat ist sowohl im Weltraum also auch in der Atmosphäre für Höchstleistungen konstruiert. Ein neuartiges Tragflächenkonzept erlaubt eine vollautomatische Justierung der Flügel, um sich jeder denkbaren Atmosphäre anzupassen. Hinzukommen die starken Triebwerke, die selbst bei erhöhten gravimetrischen Einflüssen Kursstabilität gewähren. So kann dieses Kanonenboot auch in den äußeren galaktischen Sektoren zu verschiedenen Aufgaben herangezogen werden. Besonders beim Einsatz lokaler Unruhen hat sich dieser Raumjäger bewährt.

Sonstige imperiale Schiffe

Das Imperium lässt natürlich auch weiterhin eine Vielzahl von Raumschiffen entwickeln und bauen, deren Kampftauglichkeit sehr fraglich ist. Ihre Vorteile liegen meist in Transport und Transfermissionen, oft dienen größere Schiffe auch als Eskorte oder Träger für kleine Raumjäger.

Tyderianische Fähre

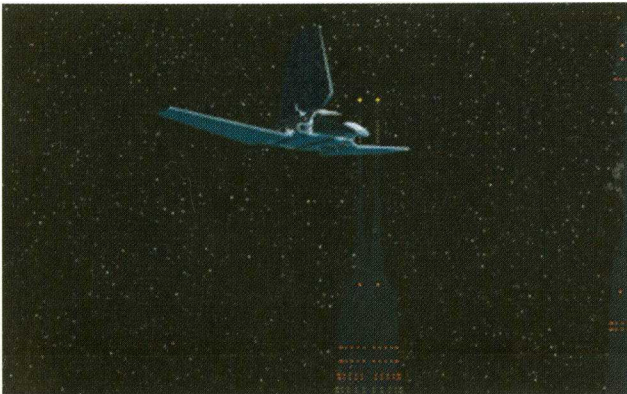
Technische Daten



Name:	T4-a Lambda Fähre
Hersteller:	Cygnus Raumwerften
Bestimmung:	bewaffnete Fähre
Besatzung:	ein Pilot, ein Copilot, ein Navigator, ein Funker, bis zu 14 Passagiere
Bewaffnung:	zehn Laserkanonen (Taim & Bak KX5)
Rumpf:	titanlegierungsgehärtet, Level 25
Schilde:	Novaldex, Heck und Achtern, Level 100
Antrieb:	Cygnus 7K6 Ionentriebwerke (Geschwindigkeit 65 MGLT, Wendigkeit 30 DPF) Cygnus HD6 Hyperraumerweiterung

Nachdem Vielweckraumschiffe langsam aus der Mode kamen, florierten die Geschäfte der Cygnus Raumwerften, denn hier wurden Raumschiffe für ganz spezielle Aufgaben entwickelt. Eines der berühmtesten Schiffe ist die tyderianische Lambda-Fähre.

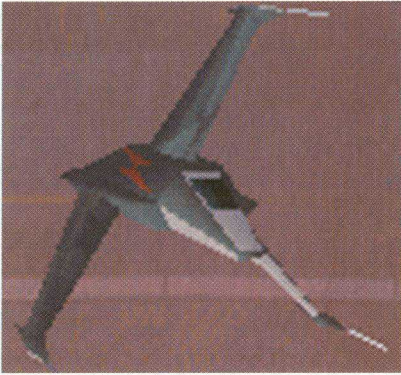
Trotz ihrer eindeutigen Aufgabe im Bereich des Personentransports, lässt sich diese Fähre zu vielen Nebenzwecken heranziehen. Hierzu sind etliche Waffen- und Schildkombinationen denkbar. Das Imperium spart hier nicht, wenn es darum geht, wichtige Personen gegen überraschende Überfälle zu schützen.



Trotz der enormen Bewaffnung mit zehn Laserkanonen, finden im Innern dieses Raumschiffes bis zu vierzehn Passagiere Platz, und zwar unter bequemsten Voraussetzungen. Daher wird sie vornehmlich zum Transport wichtiger Persönlichkeiten genutzt, der Imperator und Lord Vader haben jeweils eigene, speziell ausgerüstete Fähren, die als uneinnehmbar gelten.

Eskortfähre

Technische Daten



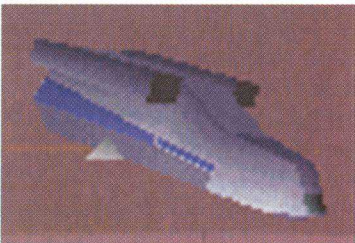
Name:	JV-7 Delta Eskortfähre
Hersteller:	Cygnus Raumwerften
Bestimmung:	bewaffnete Fähre
Besatzung:	ein Pilot, zwei Copiloten, zwei Navigatoren, ein Funker bis zu 10 Passagiere
Bewaffnung:	drei Laserkanonen (Taim & Bak KX5) eine Turbolaserkanone (Taim & Bak H9)
Rumpf:	titanlegierungsgehärtet, Level 35
Schilde:	Novaldex, Heck und Achtern, Level 120
Antrieb:	Cygnus 5K7 Ionentriebwerke (Geschwindigkeit 75 MGLT, Wendigkeit 30 DPF) Cygnus HD7 Hyperraumerweiterung

Eine Nummer größer als die tyderianische Fähre ist die Eskortfähre, ebenfalls aus dem Hause Cygnus. Die Reise wird für die Passagiere etwas unkomfortabler, liegt hier im Innern doch eine kompaktere Bauweise vor. Grund dafür ist eine schwerere Bewaffnung. Zwar gibt es nur noch drei Standard-Laserkanonen, die Unterbringung einer kompletten Turbolaserbatterie macht die Eskortfähre jedoch – auch wenn sie auf sich allein gestellt ist – zu einem ernstzunehmenden Gegner. Diese Turbolaserkanonen wurden am Heck installiert, um in jedem Fall eine sichere Flucht nach vorn zu ermöglichen.

Die Bewaffnung und Flugeigenschaften der Eskortfähre sind so beliebt, daß sie oft auch für begleitenden Schutz eingesetzt wird – daher rührt auch ihr Name. Die Fähre ist die ideale Eskorte für Diplomatenreffen oder andere bedrohte Missionen oder Treffen.

Sturmtruppentransporter

Technische Daten



Name:	Dx-9 Delta Transporter
Hersteller:	Telgorn Coporation
Bestimmung:	Kanonenboot
Besatzung:	ein Pilot, zwei Copiloten, ein Navigator, ein Funker, bis zu 30 Passagiere

Bewaffnung: acht Laserkanonen (Taim & Bak KT4)
 vier Ionenkanonen (AirMek SW-2)
 zwei Protonentorpedowerfer (Krupx MG7)

Rumpf: Quadaniumstahl gehärtet, Level 40

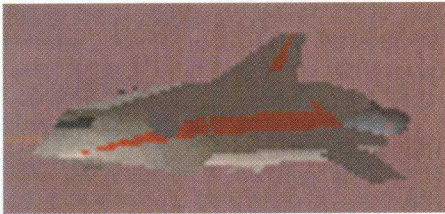
Schilde: Novaldex, Heck und Achtern, Level 80

Antrieb: Telgorn MI-1 Ionentriebwerke
 (Geschwindigkeit 55 MGLT, Wendigkeit 40 DPF)
 Telgorn MH-1 Hyperraumerweiterung

Der Sturmtruppentransporter kommt zum Einsatz, wenn andere Angriffsjäger ein gegnerisches Schiff mit Ionenstrahlen gelähmt haben, und dieses nun übernommen werden soll. Zu diesem Zweck besitzt ein Sturmtruppentransporter zahlreiche Vorrichtungen am Rumpf, die das Aufschneiden, Andocken und Entern jedes denkbaren Raumschiffes ermöglichen. Bereits kurz nach dem Einbruch durch die Schiffshülle können mehr als zwei Dutzend Sturmtruppler die gegnerische Brücke stürmen.

Angriffstransporter

Technische Daten



Name: Angriffstransporter

Hersteller: KonGar Raumwerften

Bestimmung: Kanonenboot

Besatzung: ein Pilot, zwei Copiloten, ein Navigator
 ein Funker, drei Kanoniere, sieben
 übrige

Bewaffnung: vier Turbolaserkanonen
 (Taim & Bak H6)
 zwei Ionenkanonen (AirMek SW-3)
 zwei Protonentorpedowerfer (Krupx
 MG7)

Rumpf: Quadaniumstahl gehärtet, Level 50

Schilde: Novaldex, Heck und Achtern, Level
 100

Antrieb: KonGar FS-136 Ionentriebwerke
 (Geschwindigkeit 65 MGLT,
 Wendigkeit 35 DPF)
 CEC II-Hyper 3b Hyperraumerwei-
 terung

Obwohl er nicht unbedingt viel größer als der Sturmtruppentransporter erscheint, handelt es sich beim Angriffstransporter um eine gelungene Weiterentwicklung.

Im Innern findet nur ein Dutzend Mann Besatzung Platz. Grund dafür ist der Einbau von vier Turbolasern, die selbst das Entern fremder Schiffe unter erschwerten Bedingungen ermöglichen. Mit einem zusätzlich gehärteten Rumpf und extrem leistungsfähigen Schilden darf der Transporter für seine Enteraktion ruhig ein wenig länger brauchen als sein Vorgänger. Er gleicht dann vielmehr einem Blutegel, der sich auf einem fremden Körper niederläßt und nicht mehr abzuschütteln ist.

Eskortträger

Technische Daten



Name:	Eskortträger
Hersteller:	Kuat Drive Yards
Bestimmung:	Trägerschiff
Besatzung:	3505 Mann
Bewaffnung:	zehn Laserkanonen (doppelte Taim & Bak H8 eine Very-Large-Raketenwerferanlage (Krupx VL-6)
Rumpf:	Quadaniumstahl gehärtet, Level 90
Schilde:	Kombinationen Novaldex, KDY, Level 180
Antrieb:	Kuat Drives Beo-12 Ionentriebwerke Kuat Drives JF-4 Hyperraumtriebwerk

Die Tatsache, daß unsere Raumjägerverbände nicht hyperraumfähig sind, hat den Nachteil zur Folge, daß immer eine verhältnismäßig große Basis beim Einsatzort mit dabei sein muß, obwohl das nicht immer notwendig ist. So waren bislang die Fregatte und der Sternzerstörer die einzigen derart mobilen Basen. Besonders bei kleineren Missionen ist die Anwesenheit einer derartigen Waffenkraft verzichtbar, ihr Einsatz in anderen Gebieten kann wesentlich wichtiger sein.

Deshalb wurde der Eskortträger entwickelt, ein hyperraumfähiger, für seine Größe schlecht bewaffneter Raumschiffkoloß mit hohlem Inneren, das ein komplettes TIE-Geschwader und einige andere Raumschiffe aufnehmen und sicher durch den Hyperraum bringen kann.

Der Eskortträger wird niemals in Kämpfen verwendet. Er dient ausschließlich dem Herbeischaffen von Unterstützungsraumjägern in gefährdeten Raumschlachten. Weiterhin ist er als Basis in weniger verzwickten Operationsgebieten ideal.

Patrouillenboot

Technische Daten



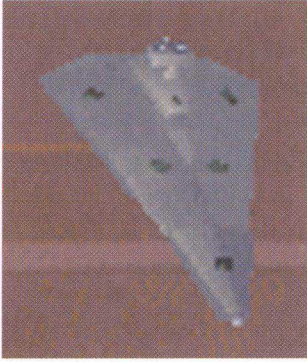
Name:	IPV-1 Patrouillenboot
Hersteller:	Sienar Fleet Systems
Bestimmung:	Kanonenboot
Besatzung:	ein Pilot, zwei Copiloten, ein Navigator ein Funker, zwei Kanoniere, 5 übrige
Bewaffnung:	vier Turbolaserkanonen (Taim & Bak XV7), eine Very-Large-Raketen- werferanlage (Krupx VL-4a)
Rumpf:	Titanium/Quadaniumstahl gehärtet, Level 60
Schilde:	Novaldex, Heck und Achtern, Level 150
Antrieb:	Sienar Fleet Systems P-s9 Ionentrieb- werke (Geschwindigkeit 80 MGLT, Wendigkeit 50 DPF)

Um in allen Sternensystemen Recht und Ordnung zu garantieren, ist regelmäßige Kontrolle unverzichtbar. Allein die sichtbare Anwesenheit des Imperiums dient bereits der Abschreckung potentieller Krimineller. So sind wir bestrebt, überall ein Stückchen unserer Macht zu präsentieren, was aufgrund der im Verhältnis zur Galaxis kleinen Sternenerstörerflotte nicht besonders leicht ist.

Das IPV-1 Patrouillenboot soll in den genannten Systemen den langen Arm des Imperiums darstellen. Es handelt sich dabei um ein verhältnismäßig großes Kanonenboot mit ausreichender Bewaffnung, um gegen manche Piratenverbände ankommen zu können. Die Bewaffnung hat jedoch ihren Preis. Das IPV-1 ist nämlich nicht hyperraumfähig, was aufgrund seiner Hauptaufgabe in lokalen Systemen aber nicht schlimm wiegt.

In großen Schlachten werden Patrouillenboote an vorderster Front ausgeschiedt, um den Gegner großflächig anzugreifen, ehe die großen Zerstörer für richtig viel Chaos sorgen und den TIE-Geschwadern die Kleinarbeit überlassen.

Sternenzerstörer

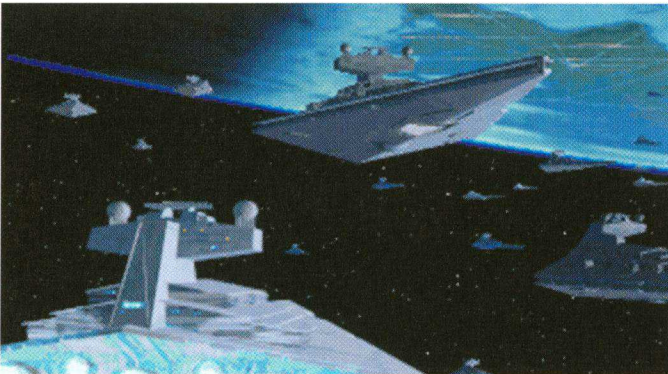


Technische Daten

Name:	Imperium-I
Hersteller:	Kuat Drive Yards
Bestimmung:	Schlachtschiff
Besatzung:	37.085 Mann
Bewaffnung:	60 Turbolaserbatterien (Taim & Bak XX9) 60 Ionenkanonenbatterien (Borstel NK-7) 10 Traktorstrahlprojektoren (Phylon Q7)
Hangar:	sechs TIE-Geschwader ein Kanonenbootgeschwader 35 Transporter/Transportfähren
Rumpf:	Kombinationen Tinium/Quadaniumstahl gehärtet, Level 100
Schilde:	Kombinationen Novaldex, KDY, CEC, Level 200
Antrieb:	Kuat Drives Peo-67 Ionentriebwerke Kuat Drives JF-43 Hyperraumtriebwerk

Neben der Quantität der TIE-Fighter ist das eigentliche Machtinstrument der imperialen Navy der Sternenzerstörer, eine riesige mobile Stadt im All, die genügend waffentechnische Voraussetzungen mibringt, um ganze Zivilisation dem Erdboden gleichzumachen. Selbstverständlich ist die Anwendung dieser Macht unter allen Bedinungen zu vermeiden. Tatsächlich sind die Sternenzerstörer nur deshalb so mächtig, weil ihre Erscheinung und die theoretische Schußkraft so angsteinflößend sind.

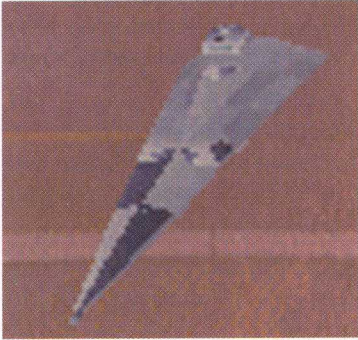
Angefangen hat die Geschichte der Sternenzerstörer mit der Victory-Klasse, einem gigantischen Projekt eines findigen Wissenschaftlers. Mehrere Dutzend Decks und ein knapper Kilometer Länge sollten ganzen Städtebevölkerungen die Durchführung mehrjähriger Missionen ermöglichen.



Als die imperiale Navy zu Beginn ihrer Entstehung von diesem Projekt Wind bekam, wurde der Wissenschaftler nach besten Mitteln unterstützt. Dabei entstand der Sternenzerstörer der imperialen Klasse – noch länger, größer und mächtiger als sein Vorgänger. Bei diesem Modell wurde allerdings ein eindeutig militärischer Nutzen mit-eingeplant.

Das vorläufige Topmodell der Sternenerstörerflotte ist der Supersternenstörer, ein Werk von Lord Darth Vader. Nach seinen Plänen wurde ein riesiges Unikat erschaffen, das seinesgleichen in der Galaxis sucht. Das Flaggschiff der imperialen Flotte dient dem Lord auch gleichzeitig als Sitz und Einsatzzentrale. Tatsächlich ist der Supersternenstörer eine militärische Machtkonzentration, nicht nur in puncto Waffensysteme: So ist das Flaggschiff auch Zentrale für technische Entwicklungen, Ausbildung und Durchführung der unglaublichsten Missionen.

Abfangkreuzer



Technische Daten

Name:	Imperium-418
Hersteller:	Sienar Fleet System und Kuat Drive Yards
Bestimmung:	Schlachtschiff
Besatzung:	2.807 Mann
Bewaffnung:	20 Laserkanonen (Taim & Bak GX7) vier Gravitationsquellenprojektoren (Sienar Systems G7-x)
Fleet	
Hangar:	ein TIE-Geschwader vier Transporter/Transportfähren
Rumpf:	Kombinationen Tinium/Quadaniumstahl gehärtet, Level 70
Schilde:	Kombinationen Novaldex, KDY, Level 180
Antrieb:	Kuat Drives Beo-30 Ionentriebwerke Kuat Drives JF-13 Hyperraumtriebwerk

Der Abfangkreuzer ist das Trägerschiff für eine bahnbrechende neue imperiale Erfindung, den Gravitationsquellenprojektor.

Dieser Projektor ist in der Lage, kurzfristig Gravitationsfelder zu erzeugen, die den Hyperaumantrieb anderer Raumschiffe beeinflussen. Zum einen kann damit bewirkt werden, daß in einer Schlacht, in der die imperialen Streitkräfte dabei sind, die Gegner in die Flucht zu schlagen, die Flucht in den Hyperraum unmöglich wird. Aufgrund der Gravitation läßt sich der Hyperdrive nämlich gar nicht erst einschalten. Der zweite damit verbundene Vorteil ist die Möglichkeit, Gebiete vor feindlichen Einfällen zu schützen. Da jedes beliebige Raumschiff an jeder denkbaren Stelle aus dem Hyperraum herausgezogen werden kann, ist die Gefährdung des Zieles etwaiger Überfallkommandos ausgeschlossen.

Der Gravitationswellenprojektor soll auch zukünftig in anderen Raumschiffen Verwendung finden. In der derzeitigen Ausführung ist er jedoch noch sehr geräumig und benötigt eine Unmenge an Energie, was seinen bislang knappen Einsatz auch erklärt. Sein derzeitiger Träger, der Abfangkreuzer, läßt sich übrigens auch zu anderen Aufgaben heranziehen, seine übrige Bewaffnung ist allerdings nicht besonders üppig, was ihn zum Begleiter in riesigen Raumschlachten heruntersetzt.

Feindliche Raumjäger

Erst jetzt, nachdem unsere Rekrutengruppe auf eine kleine Mannschaft zusammengeschrunpft war, also praktisch die Spreu vom Weizen getrennt wurde, bekamen wir alle verfügbaren Informationen über feindliche Raumjäger.

Wahrscheinlich wurde hier deshalb so ein Geheimnis drumherum gemacht, weil zur genaueren Aufdeckung diverser Details der Gegenseite der imperiale Spionagedienst verantwortlich war. Natürlich wollte man nicht, daß Informationen oder Verfahren ihrer Akquisition nach außen drangen.

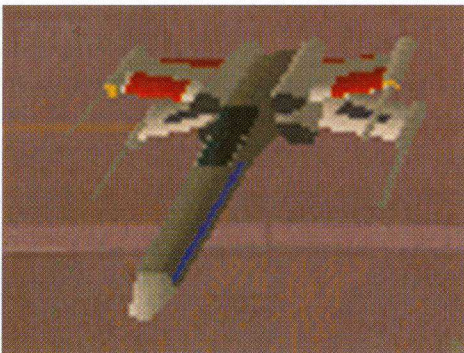
Das in mich gesetzte Vertrauen wurde neuerdings mit einer Art Magnetkarte bestätigt, die ich bei jeder denkbaren Gelegenheit – und sei nur um in den Gemeinschaftsraum zu kommen – durch einen Automat am Eingang jedes Saales ziehen mußte.

Eine zähe Widerstandsorgansiation machte dem Imperium nun schon seit geraumer Zeit das Leben schwer – die Allianz der Rebellen. Das ärgerlichste an ihr war die Rate ihrer Vergrößerung. Die Allianz verhielt sich wie ein siebenköpfiger Drache. Hackte man einen Kopf ab, wuchsen zwei neue nach.

Daß die Terroristen auch noch mit relativ moderner Raumfahrttechnik aufwarten konnten, kam dem Übel noch hinzu. Einzig die schlechte Ausbildung der Rebellenpiloten war ein Vorteil zugunsten der imperialen Navy.

X-Wing

Technische Daten



Name:	T-65C-A2 X-Wing
Hersteller:	Incom
Bestimmung:	Raumjäger
Besatzung:	ein Pilot, ein astromechanischer Droide
Bewaffnung:	vier Laserkanonen (Taim & Bak KX9/ IX4) zwei Torpedowerfer (Krupx MG7)
Rumpf:	titanlegierungsgehärtet, Level 20
Schilde:	Chempat, Heck und Achtern, Level 50
Antrieb:	Incom 4j.4 Ionentriebwerk (Geschwindigkeit 100 MGLT, Wendigkeit 75 DPF) Incom GBk-585 externer Motivator

Als wir uns am nächsten Tag im Simulationsraum treffen sollten, startete Commander Lux eine große Hologrammprojektion, die uns allen bekannt vorkam. Sergeant Nawrath hatte uns diesen Jäger bereits in einer der ersten Raumjäger-Ausbildungsstunden gezeigt: Ein X-Wing.

Wie ein Lehrer begann Lux seine Rede herunterzuleiern und gestatte keine Zwischenfragen, so daß wir lediglich seinen Redefluß in uns einsickern lassen konnten. Der holographische Projektor lieferte zu jedem Satz exakt die richtigen Bilder.

»Der X-Wing ist sozusagen das Flaggschiff unter den Raumjägern. Die Werft Incom begann mit der Entwicklung dieses Jägers bereits vor der Zeit der Neuen Ordnung. Dummerweise sympathisierten die meisten Mitarbeiter dieser Firma mit den Terroristen, so daß das Imperium lediglich die Werft stilllegen konnte. Tatsächlich glauben wir, daß an vielen Orten der X-Wing illegal nachgebaut wird, damit die Rebellen immer mit neuen Raumjägern versorgt sind, dieses Pack!«

Der Projektor zauberte einige hübsche Bilder einer Werft, in der gerade ein X-Wing zusammengebastelt wurde. In diesem Moment wurden gerade von hinten die zwei großen Tragflächenmodule in den Rumpf geschoben, die sich später zu einem X ausbreiten konnten.

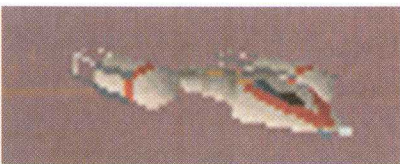
»Die Ingenieure von Incom versuchten, alle Pläne aus den Computern der Werft zu löschen, unsere Computerexperten konnten aber glücklicherweise genug Datensegmente sammeln, um ein perfektes Bild des X-Wings zu rekonstruieren.«

Nun sahen wir einen X-Wing in detaillierter Darstellung mit tausenden Beschriftungen. Das ganze Gebilde drehte sich langsam um seine sämtlichen Achsen.

»Seine Bewaffnung macht den X-Wing zu einem bedrohlichen Raumjäger. Er ist nicht nur mit vier exzellent kalibrierten Laserkanonen ausgestattet, sondern auch mit zwei Protonentorpedowerfern. Die X-förmigen Tragflächen haben übrigens einen entscheidenden Vorteil für die Laserkanonen, die an der Spitze jeder der vier Tragflächen angebracht sind. Durch das Ausbreiten der Flügel wird das Trefferfeld der Laser etwa fünf bis sechs Mal so groß.«

Y-Wing

Technische Daten



Name:	BTL-A4 Y-Wing
Hersteller:	Koensayr
Bestimmung:	Aufklärungsjäger/Bomber
Besatzung:	ein Pilot, ein astromechanischer Droide (bei Bedarf ein Copilot)
Bewaffnung:	zwei Laserkanonen (Taim & Bak KX5) zwei Ionenkanonen (AirMek SW-4) zwei Torpedowerfer (Arakyd)
Rumpf:	titanlegierungsgehärtet, Level 40

Schilde: Chempat, Heck und Achtern, Level 75
 Antrieb: Koensayr R200 Ionentriebwerk
 (Geschwindigkeit 80 MGLT, Wendigkeit 50 DPF)
 Koensayr R300-H externer Motivator

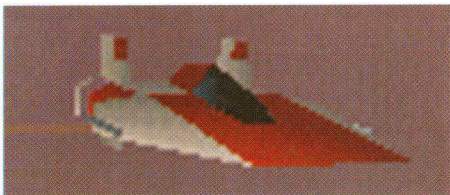
Das nächste Schiff, das uns vorgestellt wurde, gehörte eigentlich in ein Raumschiffmuseum, so lange gab es den Y-Wing bereits.

Einem Y glich der Jäger eigentlich nur von oben, denn seine zwei Triebwerke ragten in entsprechender Stellung aus dem Rumpf heraus. Die Kanzel konnte einen Piloten und – optional – einen Kanonier aufnehmen. Scheinbar gab es hier aber mindestens ebensoviele Modelle wie vom Urmodell des TIE-Fighters.

Der Y-Wing ist prinzipiell ein Aufklärungsjäger, zu Verteidigungs- und Angriffszwecken sind jedoch – besonders bei den Terroristen – verschiedene Modelle im Umlauf. Der größte Unterschied liegt dabei bei der Besatzung. Ein Pilot ist natürlich obligatorisch, im allgemeinen gibt es jedoch die Wahl zwischen einem Kanonier oder einem zusätzlichen.

Einzigartig bei diesem alten Raumjägermodell ist die Serienausstattung mit Ionenkanonen, die alle technischen Anlagen eines gegnerischen Schiffes praktisch lähmen können. Deshalb kann man den Schluß ziehen, daß bei der Anwesenheit von Y-Wings bei Rebellenangriffen irgendein Schiff gekidnappt werden soll.

A-Wing



Technische Daten

Name: RZ-1 A-Wing
 Hersteller: Blissex/Dodonna
 Bestimmung: Abfangjäger
 Besatzung: ein Pilot
 Bewaffnung: zwei Laserkanonen (Borstel-360)
 zwei Raketenwerfer (Dymek HM-6)
 Rumpf: titanlegierungsgehärtet, Level 15
 Schilde: Sirplex Z-9, Heck und Achtern, Level 50
 Antrieb: Novaldex J-77 Ionentriebwerke
 (Geschwindigkeit 120 MGLT, Wendigkeit 100 DPF)
 Incom GBI-785 Hyperraumerweiterung

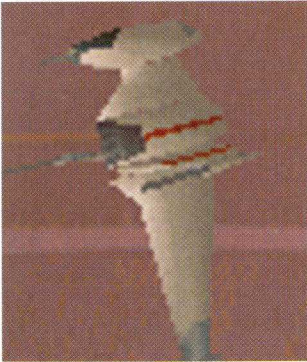
Während der Zeit andauernden Widerstandes blieben die Rebelleningenieure nicht untätig und entwickelten, vom Erfolg des X-Wings angespornt, einen weniger schnellen, spritzigen Raumjäger, den A-Wing. General Dodonna, ein berühmter Feind und Verräter des Imperiums, leitete diese

Entwicklung – er ist der führende Raumjägerkommandant bei den Terroristen. Er wollte ein Raumjäger sein, der vor allem eines besaß: Geschwindigkeit, und die setzte er vor Feuerkraft, Schilde und andere Jägerkomponenten.

Tatsächlich scheint er A-Wing aus einem Haufen Schrott zusammengebaut zu sein. Nach unseren Analysen wurde kein einziges Teil explizit für den A-Wing entwickelt. Die zwei riesigen Energieeinheiten wurden schweren Transportern entnommen. Zusammen mit der geringen Masse des A-Wings findet sich hier die Ursache für die enorme Beschleunigung. Obwohl der TIE-Advanced MK2 schneller ist, schlägt der A-Wing den direkten Konkurrenten TIE-Interceptor in der Geschwindigkeitsdisziplin. Und seine Feuerkraft ist auch nicht ohne. Der Raumjäger ist zwar nur mit zwei Laserkanonen ausgestattet, diese können jedoch um 60 Grad, in manchen Modellen sogar um volle 360 Grad geschwenkt werden, so daß ein A-Wing trotz seiner ebenfalls erstaunlichen Wendigkeit sein Ziel verfolgen kann, ohne den Kurs zu wechseln. Das macht die Steuerung des A-Wings auch so außerordentlich kompliziert, daß nur wenige Piloten diesen Jäger perfekt beherrschen.

Glücklicherweise sind die finanziellen Mittel der Terroristen nicht unerschöpflich. Den A-Wing findet man nur vornehmlich bei der Verteidigung von Basen und Handelskonvoys. Er dient hier primär dem Stiften von Verwirrung und Ablenken vom eigentlichen Ziel.

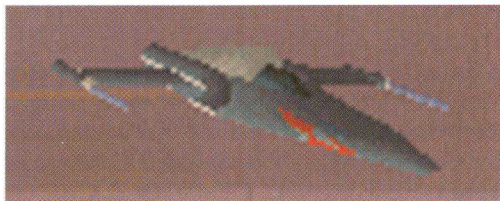
B-Wing



Technische Daten

Name:	B-Wing
Hersteller:	Slayn & Korpil
Bestimmung:	Raumjäger
Besatzung:	ein Pilot
Bewaffnung:	drei Laserkanonen (Gyrhil R-9X) drei Ionenkanonen (AirMek SW-7a) zwei Protonentorpedowerfer (Krupx MG9)
Rumpf:	titanlegierungsgehärtet, Level 60
Schilde:	Sirplex Zr-41, Heck und Achtern, Level 125
Antrieb:	Slayn & Korpil JZ-5 Ionentriebwerke (Geschwindigkeit 90 MGLT, Wendigkeit 65 DPF) Slayn & Korpil HYd-997 Hyperraumerweiterung

Z-95 Headhunter



Technische Daten

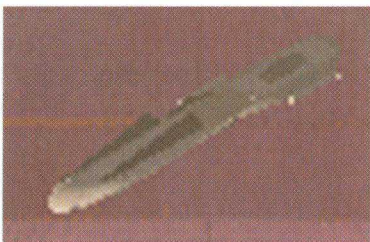
Name:	Z-95 Raumjäger
Hersteller:	Incom und Subpro
Bestimmung:	Raumjäger
Besatzung:	ein Pilot
Bewaffnung:	zwei Laserkanonen (Taim & Bak KX4) zwei Raketenwerfer (Krupx MG5)
Rumpf:	titanlegierungsgehärtet, Level 15
Schilde:	XoLynn, Heck und Achtern, Level 20
Antrieb:	Incom 2a Ionentriebwerke (Geschwindigkeit 85 MGLT, Wendigkeit 60 DPF) Incom GBk-435 ext. Motivator

Den Kopfjäger Z-96 kann man praktisch als Vorreiter des X-Wing ansehen. Jeder X-Wing-Pilot muß erst diesen kleinen Bruder perfekt beherrschen, bevor er die große Maschine fliegen darf. Dabei ist der Z-95 keinesfalls zu unterschätzen. Trotz seines Alters findet er noch in vielen Gegenden der Galaxis reichlich Verwendung, meist – zu unserem Mißfallen – in den Händen von Leuten, die dem Imperium nicht wohl gesonnen sind.

Für geübte TIE-Fighter-Piloten ist der Z-95 jedoch ein außerordentlich leichtes Ziel, weil er in puncto Wendigkeit und Geschwindigkeit dem TIE-Fighter immer noch weit unterlegen ist. Die Vorteile liegen also eindeutig auf unserer Seite, wenn sich Piraten oder Terroristen erdreisten, mit ihren Antiquitäten anzugreifen.

Sonstige Schiffe

Mon Calamari Kreuzer



Technische Daten

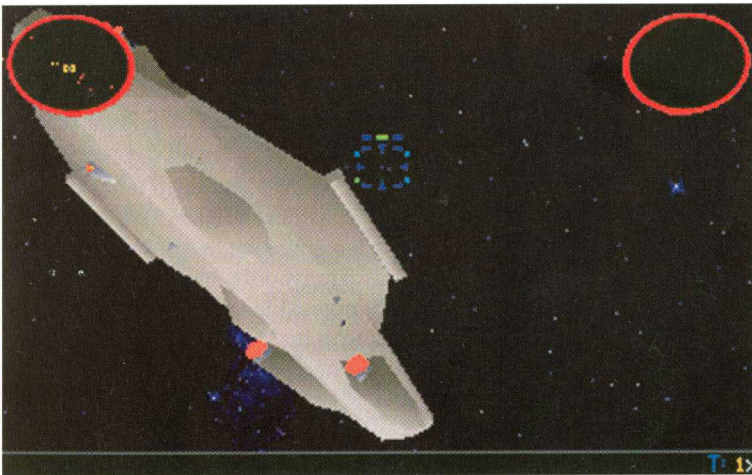
Name:	MC 80a
Hersteller:	Mon Calamari Werften
Bestimmung:	umgebautes Schlachtschiff
Besatzung:	5.402 Mann
Bewaffnung:	48 Turbolaserbatterien (Taim & Bak XV9) 20 Ionenkanonenbatterien (AirMek) 6 Traktorstrahlprojektoren (Phylon Q7)

Hangar:	sechs Raumjäger-Geschwader
Rumpf:	Kombinationen Tinium-/Quadaniumstahl gehärtet, Level 80
Schilde:	Kombinationen Mon Calamari Werften, CEC, Level 160
Antrieb:	Mon Calamari vo/9993.017449.tes>5 Ionentriebwerke Mon Calamari ht/427.264370.tes<0 Hyperraumtriebwerk

Die Mon Calamari waren schon immer eine hochentwickelte Rasse gewesen. Ihr Intelligenzpotential ist ihnen dabei zunächst gar nicht anzusehen, gleichen ihre Köpfe doch rotschuppigen Fischen mit ebensolchen Kußmündern und schwimmhäutenbestückten Flossen Händen. Trotzdem haben sie eine humanoide Gestalt – seltsame Fabelwesen.

Auf alle Fälle entwickelten diese Fischköpfe bereits seit Anbeginn ihrer Hochkultur ein Verständnis für Kunst und Ästhetik. Insbesondere die Sterne haben es ihnen angetan. So bauten die ersten Mon Calamari Sternenreisenden riesige Raumschiffe mit ebenso riesigen Bullaugen und Glaskuppeln, nur um stundenlang dastehen zu können und die herrliche Pracht der funkelnden Sterne auf sich einwirken lassen zu können.

Diese friedlichen Zeiten konnten die Mon Calamari abschreiben, seit sie eindeutig mit der Allianz der



Rebellen sympathisieren. Zu deren Gunsten wandelten sie die riesigen Reisekreuzer in Schlachtschiffe um, alle Glaskuppeln wurden gepanzert und geben den Kreuzern ihr unverwechselbares tropfen-ähnliches Aussehen.

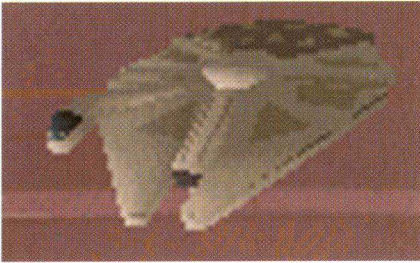
Offiziell geben die Mon Calamari vor, ihre Schiffe würden gestohlen werden, doch wir wissen, daß dem nicht so ist. Sobald es offizielle Beweise für die Beteiligung

des Planeten Mon Calamari an der Terroristenallianz gibt, wird dieses System mit entsprechenden Maßnahmen zu rechnen haben. Eigentlich warten wir stündlich auf solch eine Mitteilung.

Inzwischen bauen die Rebellen diese Schlachtschiffe in gewaltige Sternenkreuzer um und rüsten sie illegalerweise mit Turbolasern und mächtigen Schilden und anderen Kampfeinrichtungen aus, um in längeren Schlachten gegen unsere Navy auch länger ausharren zu können.

Bislang müssen die Terroristen zwar immer mit einer Niederlage leben, doch kosten die Mon Calamari Raumkreuzer viele kostbare Navy-Leben. Fazit: sehr gefährlich! Als einzelner TIE-Fighter-Pilot darf man sich keinesfalls einem solchen Kreuzer nähern. Erst im größeren Geschwader hat ein Angriff Aussicht auf Erfolg.

Corellianischer Transporter YT-1300



Technische Daten

Name:	YT-1300 Transporter
Hersteller:	Corellian Engineering Corporation
Bestimmung:	Transporter
Besatzung:	ein Pilot, ein Copilot
Bewaffnung:	eine Laserkanone (Taim & Bak H4)
Rumpf:	Tiniumlegierungs gehärtet, 50
Schilde:	Chempat, Heck und Achtern, Level 100
Antrieb:	CEC Hoersch/Kessel-2-16 Ionen- triebwerk CEC 2-5 externer Motivator

Im Zentrum der Galaxis gibt es ein inzwischen legendäres Sternensystem mit einem fleißigen, produktiven Volk: Corellian ist ein Zentrum für Handel und Technik; die Bewohner des Systems sind ausgesprochen hoch entwickelt, deshalb floriert die Wirtschaft auch in reger Zusammenarbeit mit dem Imperium.

Die Corellianische Werft ist jedoch von minderem Interesse für die Navy, produziert sie doch hauptsächlich private und kommerzielle Schiffe, die meisten davon für den Handel. So gibt es auch verschiedene Corellianische Transporter-Typen.

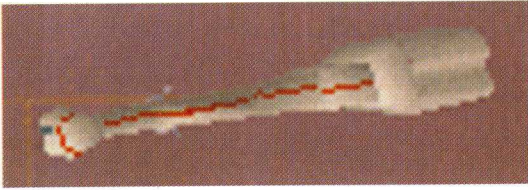
Der YT-1300 wird längst nicht mehr hergestellt, erfreut sich unter Händler, aber auch unter Piraten und Schmugglern, einer ernstzunehmenden Beliebtheit. Einzigartig ist die modulare Bauweise des Transporters, denn im Prinzip läßt sich in dieses Schiff fast alles einbauen, was sich irgendwo anschließen läßt. Die Form und der enorme Platz im Innern des Transporter haben jedoch einen Preis: Die Cockpitkanzel befindet sich an der rechten Seite des Rumpfes. Eine derartige Asymmetrie erschwert Piloten die Steuerung des Schiffes ganz erheblich. Ausmaße und Größenverhältnisse können gerade von unerfahrenen Piloten sehr schlecht eingeschätzt werden.

Ein durch den Rumpf geführter Laserturm mit Batterien an der oberen und der unteren Rumpfseite ermöglichen den Schützen des YT-1300 fast 360 Grad Schußfeld. Deshalb ist der Transporter auch dann noch eine Gefahr, wenn er von einem ganzen Geschwader angegriffen wird. Sollte das der Fall sein, ist die Anforderung eines TIE-Bomber-Einsatzes zu empfehlen, der den Transporter schneller außer Gefecht setzen kann.

Wenn wirklich jemand solch eine Kiste fliegt, muß ein TIE-Fighter-Pilot auch davon ausgehen, daß dieser sein Raumschiff beherrscht. Diese Warnung bezieht sich eindeutig auf nachträglich eingebaute Waffensysteme und überlegene Flugkenntnisse des Piloten. Trifft man in Gefechten auf solche Raumschiffe, sollte man sich sicher sein, genug Asse im Ärmel zu haben, die die gegnerischen Karten stechen.

Bei der Vernichtung des Todessterns hat ein YT-1300 Transporter eine entscheidende Rolle gespielt. Der Pilot, ein Han Solo aus Mos Eisley/Tatooine, war Schmuggler gewesen und lehrte vielen jungen TIE-Fighter-Piloten im Kampf das Fürchten – ein weiterer Beweis, mit welch zwielichten Subjekten die Rebellen sympathisieren.

Corellianische Corvette

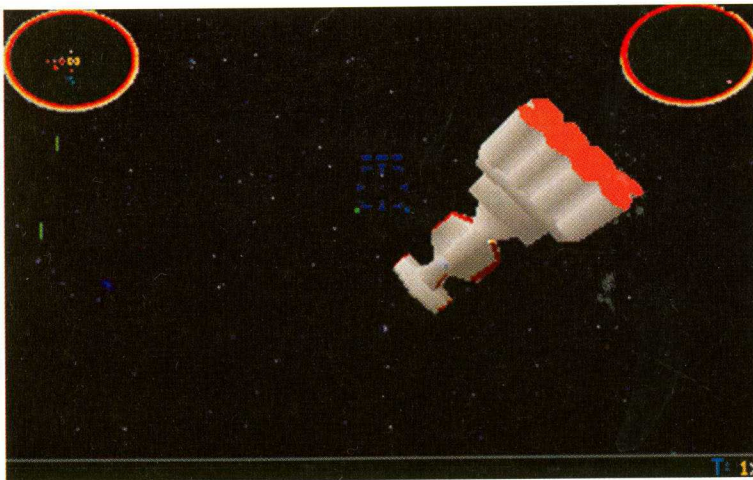


Technische Daten

Name:	CR 90 Corvette
Hersteller:	Corellian Engineering Corporation
Bestimmung:	Mehrzweckschiff
Besatzung:	46 Mann
Bewaffnung:	sechs Turbolaserkanonen (doppelte Taim & Bak H9)
Rumpf:	Tiniumlegierung gehärtet, 50
Schilde:	Chempat, Heck und Achtern, Level 100
Antrieb:	CEC Hoersch/Kessel-12-3b - Iontriebwerke CEC 12-5b externer Motivator

Heutzutage baut man nur noch Raumschiffe für ganz spezielle Zwecke, damit sie ihre Aufgaben effizienter erfüllen können. Doch diese Art der Spezialisierung war nicht vorherrschend beim Raumschiffbau. Noch bis vor wenigen Jahren wurden Vielzweckraumer gebaut, die nach diversen Umrüstungen für jede Aufgabe geeignet waren. Das andere weit verbreitete Erzeugnis der corellianischen Werften in dieser Hinsichten ist die Corvette, die oft auch Blockadebrecher genannt wird. Auch sie ist, wie die YT-Serie für Transportzwecke bestimmt, allerdings eine ganze Ecke größer.

Die etwas ältere Bauweise kann man auch der Corvette nicht ableugnen. Sie mag zwar weit verbreitet sein in der Galaxis, jedoch hat sie unverhältnismäßig große Triebwerke im Vergleich zum restlichen Rumpf. Hier mußten bei der Entwicklung der Corvette noch technische Feinheiten aus der Zeit

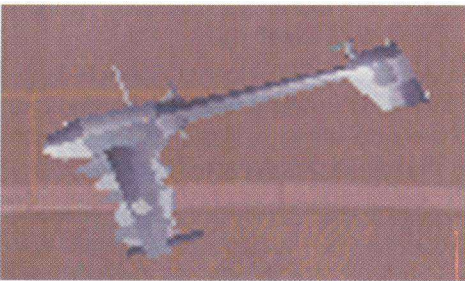


der Klonkriege herhalten. Hieraus resultiert auch ein Schwachpunkt des Frachters, den man als TIE-Fighter-Pilot kennen sollte, um eigene Schiffe effektiver schützen und feindliche Schiffe effektiver treffen zu können. Unmittelbar vor den Triebwerken befinden sich die Energiekonverter, an die Solarkollektoren und Stabilisatorflossen montiert

sind. Diese stehen oben und unten aus dem Rumpf heraus und ähneln gewöhnlichen Parabolspiegeln. Ein Treffer in diese Komponenten kann verheerend sein, nicht nur für die Energieversorgung, sondern für das gesamte Schiff.

Corvettes werden überall für jeden denkbaren Zweck gebraucht. Sowohl das Imperium als auch die Terroristen nutzen den Frachter für Truppen-, VIP- oder Frachttransporte, folglich gibt es auch genügend neutrale Händler, die sich ihre Corvette nach eigenen Wünschen konfigurieren. So gibt es unzählige Versionen und Modifikationen der Corvette, verschiedene Waffen- und Schildsysteme lösen sich ab. Merke: Die eine Corvette kann ganz ungefährlich sein, während die nächste ein tödliches Kampfraumschiff ist.

Nebulon B Eskortfregatte



Technische Daten

Name:	Nebulon EF76-B
Hersteller:	Kuat Drive Yards
Bestimmung:	Trägerschiff
Besatzung:	920 Mann
Bewaffnung:	12 Turbolaserkanonen (Taim & Bak XI7) 12 Laserkanonen (Borstel RH8) zwei Traktorstrahlprojektoren (Phylon Q7)
Hangar:	zwei TIE-Geschwader
Rumpf:	Kombinationen Tinium-/Quadaniumstahl gehärtet, Level 80
Schilde:	Kombinationen Novaldex, KDY, CEC, Level 160
Antrieb:	Kuat Drives Beg-25 Ionentriebwerke Kuat Drives JF-12 Hyperraumtriebwerk

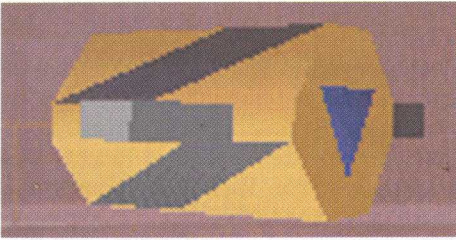
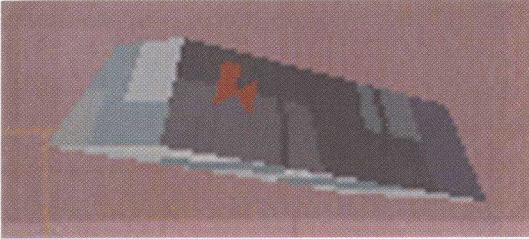
Die Fregatte ist eigentlich schon etwas älter, ihr Einsatz bei der imperialen Navy wurde erst mit den vermehrten Angriffen auf imperiale Konvoys notwendig, die bis dahin ohne Eskorte flogen. Ein Eskortiereinsatz von Sternenerstörern ist undenkbar, und so wurde die Fregatte entsprechend modifiziert, um militärischen Ansprüchen gerecht zu werden. Selbstverständlich gibt es heute wesentlich geeignetere Raumschiffe für Konvoieskorten, die Fregatte findet aufgrund ihrer waffenmäßigen Überlegenheit dennoch viel Verwendung. Denn mit zahlreichen Turbolaserbatterien und sogar zwei Traktorstrahlgeneratoren wird sie zum gefährlichen Kreuzer in jeder Raumschlacht.

Die Fregatte kann außerdem zwei komplette TIE-Geschwader aufnehmen, was ihren Einsatz auch in anders gearteten Missionen ermöglicht.

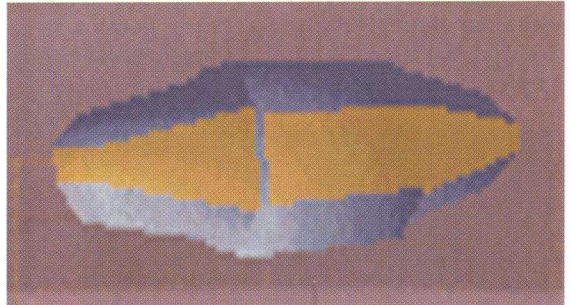
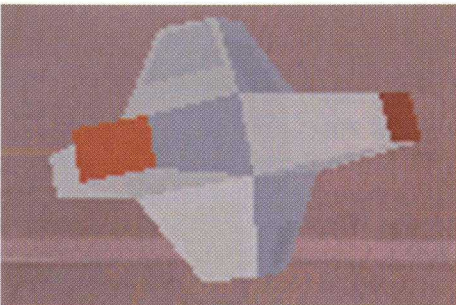
Dummerweise ist den Rebellen in einigen Fällen das Kapern weniger stark bewaffneter Fregatten gelungen. Die daraus entstandenen Verwirrungen erwiesen sich als fatal, da sich die nun unter rebellischer Führung stehende Fregatte als trojanisches Pferd herausstellte und viele Kovoys und imperiale Basen aufmischte.

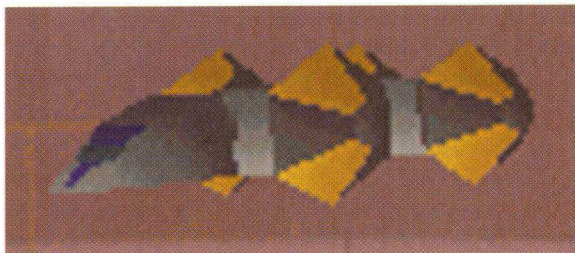
Frachter, Container, Schlepper

Der größte Rest aller im All herumfliegenden künstlichen Objekte besteht aus Frachtern, Frachtcontainern und Träger- oder Schlepperschiffen.



Frachtcontainer sind alle nach einem modularen Prinzip konzipiert, das es erlaubt, viele verschiedene Containertypen derselben Familie ineinanderzuschachteln und dadurch zusätzliche Stabilität für den Transport zu gewährleisten.

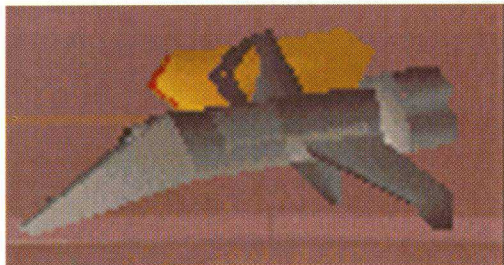




toren zum Einsatz, wenn es sich um besonders raffinierte Module handelt.

Ein Schlepper ist nur in der Lage, seine Modulketten über kurze Distanzen hinweg zu transportieren. Die nächstgrößere Lagerform ist ein Containertransporter, der in der Lage ist, verschiedene Module aufzunehmen und über längere Distanzen hin zu transportieren.

Um mit den riesigen Frachtcontainer bequem hantieren zu können, gibt es eine ganze Reihe verschiedenster Helfer- raumschiffe: Schlepper sind leicht bewaffnete kleine Raumschiffe, die längliche Containerkettenmodule hinter sich herziehen, während Träger (verschiedenster Größen) direkt die Container platzieren. Hier kommen sogar Traktorstrahlgenera-



Raumstationen

Raumplattformen oder gar -stationen gibt es noch gar nicht so lange. Erst durch die Notwendigkeit der verstärkten Anwesenheit der Navy in bestimmten Regionen war es notwendig, feste Lager zu errichten, von der aus Raumschiffe die aktuelle Lage beobachten und kontrollieren konnten. Reichte das Potential auf der Raumstation doch nicht, konnte ohne Probleme durch eine direkte Leitung die imperiale Flotte um Hilfe gebeten werden.



Raumstationen finden aber auch im leeren Weltraum ihren Nutzen, sei es zu Forschungszwecken und nur als Kontrollposten am Rand einer unerforschten Region.



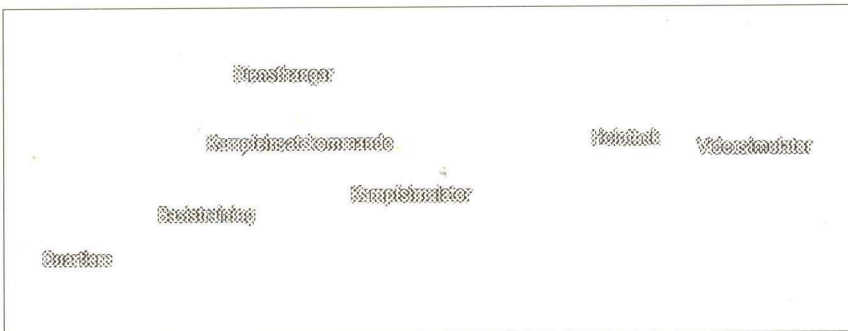
Zwei komplette TIE-Geschwader finden auf einer Plattform Platz, die Bewaffnung und Beschildung solch einer Station ist sehr modular aufgebaut und kann nach den Wünschen des Betreibers konfiguriert werden. Standard sind jedoch Laserkanonenbatterien und einige Turbolaserkanonen.

Training

Praxissemester

Nachdem ich die ganze Theorie über Politik, Raumschiffe und das Imperium als solches endlich überstanden hatte, wurde mein Ausbildungsplan komplett überholt. Das ging soweit, daß ich anscheinend einen anderen Status erhielt (das sagte jedenfalls meine ID-Karte) und ich ein neues (größeres) Quartier zugewiesen bekam. Sonderlich anders sah es hier allerdings auch nicht aus. Der einzige Unterschied bestand darin, daß der Raum gespiegelt schien – offensichtlich befand ich mich auf der anderen Seite des Rumpfes des Sternenerstörers. Ach ja, einige Zentimeter zusätzlicher Platz zwischen Pritsche und Tisch waren ebenfalls nachzuweisen.

Mein Ausbildungsplan kündigte den Start des sog. Praxissemesters an, und hierfür wurde mir eindeutig die Kommandoebene DS-9 zugewiesen, von der aus man alle wichtigen Praxiszweige eines künftigen TIE-Piloten betreten konnte.



U2 Quartiere



Durch diese Tür hatte ich die Zentrale betreten. Und hier kam ich natürlich auch wieder zurück zu den Quartieren und anderen Teilen des Sternenerstörers. Im Raum direkt auf der anderen Seite der Tür befand sich die Einsatzanmeldung.

Wer hier seine ID-Karte nicht vorweisen konnte, wurde partout nicht hereingelassen. Schlimmer noch – ich durfte erleben, wie einer meiner Ausbildungsgenossen seine ID-Karte tatsächlich verloren hatte. Es mag zwar etwas depremierend klingen, aber diesen jungen Burschen habe ich seit dem Tag nie wieder gewesen – vielleicht war er krank?

Basistraining

Mein erster Gang in dieser neuen Zentrale führte mich direkt zum Simulator des Basistrainings. Das Datensichtgerät versprach mir, daß ich diesen Raum nicht wieder verlassen würde, ehe ich nicht grundlegende Steuerelemente aller derzeit im Einsatz befindlichen imperialen Raumjäger verstanden hätte.

Als in den Raum betrat, öffnete eine monströse Kugel ihren Deckel und ließ mich eintreten. Ich setzte mich in den auf verschiedenen Schienen komfortabel gelagerten Stuhl, führte meine ID-Karte in den dafür vorgesehen Schlitz ein und wurde mit einem Hologramm belohnt, das mich auf meinen allerersten Trainingsflug vorbereitete.



Den Rest des Tages verbrachte ich damit, mit dem TIE-Fighter- und dem TIE-Interceptor-Simulator durch sechseckige Röhren zu fliegen, darauf achten, nicht mit Mauern und anderen Hindernissen zu kollidieren und unter Zeitdruck verschiedene Objekte anzuvisieren und abzuschießen.

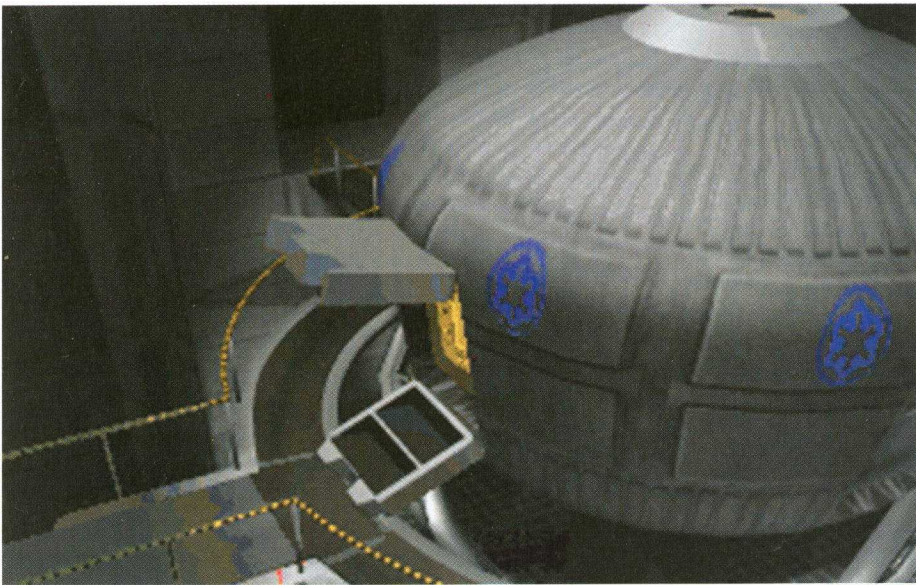
Die Sache war ganz einfach: Ich hatte verschiedene Steuerelemente zur Verfügung – Maus oder Steuerknüppel. Um den Hindernisparcours zu absolvieren, ist die Verwendung des letzteren unbedingt anzuraten, sonst kommt man mit dem Nachschieben der Maus nicht mehr nach, wenn einmal eine scharfe Kurve oder Wende bevorsteht.

Die Triebwerksleistung ließ ich immer auf 100%, ich flog immer mit Volldampf und regulierte die Geschwindigkeit hauptsächlich mit der Taste F9, die die Energieaufteilung in die Laserbänke regulierte. Das war schneller, als die Prozentzahlen manuell zu drosseln. Manchmal wurde es natürlich schon ein bißchen knapp, besonders, wenn man gerade mit einem Affenzahn zwischen zwei quer in der Röhre stehenden Mauern donnerte. Aber selbst das ließ sich durch einige Übung schaffen.

In den nächsten Tagen vertiefte ich meine Geschicklichkeitsfertigkeiten auch bei den übrigen Raumjägern, also dem TIE-Bomber und dem Assault Gunboat. Mit der Gewißheit, alle imperialen Jäger nun perfekt zu beherrschen, wagte ich mich eine gute Woche später in den Kampfsimulator – ich war in meinem Zeitplan, beeilte mich aber trotzdem, um eine eventuelle Profilierung nicht zu verpassen.

Kampfsimulator

Nur eine Tür weiter rechts befand sich schließlich der Simulator für echte Kampfeinsätze. Nachdem ich auch von einer monströsen Kugel verschlungen wurde und es mir in ihrem Magen etwas bequem gemacht hatte, lernte ich schnell, daß das Durchfliegen einer eckigen Röhre sich doch signifikant von Bewegungen im freien Raum unterschied.



Ich stieß nirgendwo an! Das war toll – zu Beginn kollidierte ich bei extrem gewagten Flugmanövern zwar mit anderen simulierten Raumjägern; die beklagten sich jedoch nicht ernsthaft, und meine Kugel gab nur ein unzufriedenes Brummen von sich, das mit einer leichten Erschütterung begleitet wurde. Problematisch bei solchen Fällen war lediglich, daß diese Übungsmission so lange fortgesetzt wurde, bis ich sie ohne Probleme bestand.



Das ging soweit, daß ich innerhalb kürzester Zeit die meisten Missionen auswendig kannte. Auch hier gab es eine Aufteilung in die einzelnen Raumjägergruppierungen, die Missionen bestanden jedoch mehr oder weniger aus kürzeren Schieß- und Geschicklichkeitsübungen, die alle flott hintereinander zu meistern waren. Mit dem bißchen Fliegerfahrung, die ich bereits in Skyhoppern und anderen Gerätschaften gesammelt hatte, fand ich hierin jedenfalls noch keine Herausforderung – trotzdem muß ich zugeben, daß mich das Basistraining doch ein wenig auf die Raumjäger sensibilisiert hatte.

Kampfeinsatzkommando

In der Einsatzkommandozentrale war immer ein höherer Offizier anwesend, dem man seine uneingeschränkten Dienste für verschiedene Lieblingsaufträge anbieten konnte. Er teilte dann die Piloten einzelnen Schlachten zu, die vom Hangar schließlich abgeholt wurden.

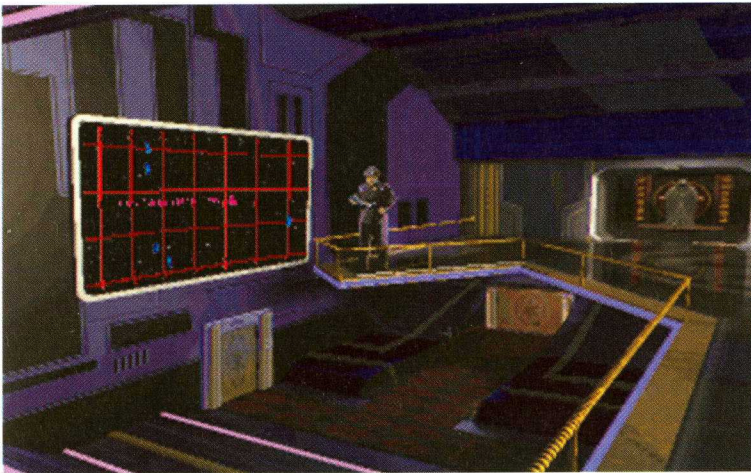


Tatsächlich hatte man hier besonders als Anfänger ein wenig Narrenfreiheit. Wenn mir eine Schlacht nicht besonders paßte, konnte man wechseln – allerdings nicht, ohne einen Eintrag ins persönliche Register zu bekommen.

Diensthangar

Nun begann der Ernst des Navy-Lebens. Ab sofort sollte ich in einem echten TIE-Fighter sitzen und ihn kontrollieren. Eine falsche Bewegung, und der Koloß würde gnadenlos mit Kreuzern, anderen Raumjägern oder anderen Raumobjekten kollidieren. Es braucht nicht viel, um sich im Weltraum selbst umzubringen.

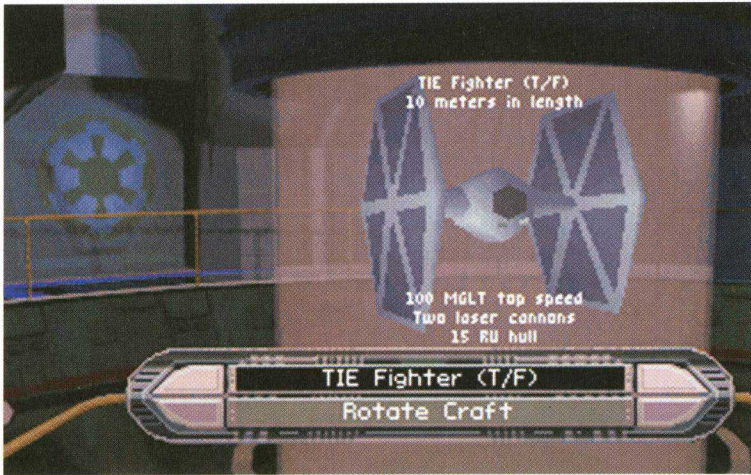
Mit zitternden Händen begann ich meine erste Mission...



Holothek

Die Holothek war fast immer von blutigen Anfängern wie meiner Wenigkeit besetzt. Denn hier konnten alle Neulinge Infogramme über die Raumjäger nachschlagen. Ein zimmergroßer Projektor füllte dann den gesamten Raum in farbige Konturen und Flächen, die ein ganzes Raumschiff darstellten. Dieses drehte sich dann immer ganz verrückt um seine Y-Achse. So war aber wenigstens ausgeschlossen, daß man draußen – im Kampfeinsatz – ein gefährliches Raumschiff nur deshalb nicht erkannte, weil es in einem ungünstigen Winkel angeflogen kam.

Zusätzlich zu den Raumschiffhologrammen gab es noch die wichtigsten technischen Daten des Objekts zu lesen. Riesige Buchstaben erschienen von Zeit zu Zeit mitten im Raum und gaben Informationen über Geschwindigkeit, Wendigkeit und Schutzschilde preis.



Einen schnellen Besuch in der Holothek konnte man einplanen, wenn in einer der nächsten Missionen Raumschiffe mit von der Partei waren, denen man noch nie begegnet war. Für solch eine kurz Visite würde eigentlich jeder Staffelführer – gerade in der Anfangszeit junger Piloten – ein Auge zudrücken.

Videosimulator

Der Videosimulator stellte derzeit den aktuellen Stand der Multimediatechnik dar. Auf flugrekorderähnlichen Datenträgern ließen sich verschiedenste Missionsdaten festhalten – dabei spielte es keine Rolle, ob es sich um eine Konvertierung tatsächlicher Flugrekorderdaten handelte oder um eine gestellte Situation.



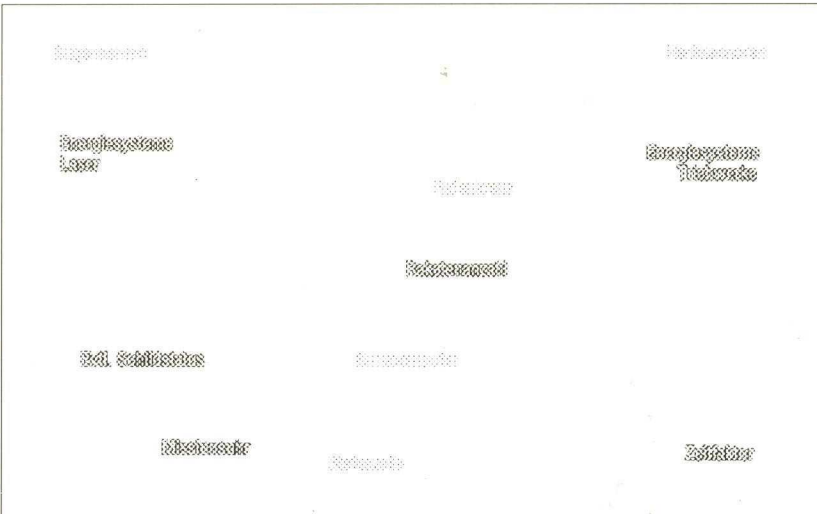
In der Praxis fand der Videosimulator nützliche Anwendung beim Rekapitulieren komplexer mehrstündiger Missionen. Durch die Aufzeichnung aller denkbaren Daten durch den Flugrekorder (der natürlich ersteinmal mit der Taste C im Schiff aktiviert werden mußte) konnten alle Details bis ins Genaueste simuliert werden.

Das technische Meisterwerk erlaubte aber nicht nur beliebige Kamerafahrten im Operationsgebiet, sondern ließ sich sogar in einen Simulationsmodus schalten, in dem ein fiktives Nachfliegen möglich war. So sollte es möglich sein, komplizierte, aber wichtige Flugmanöver zu üben oder das Nähern an eine stark bewaffnete Kampstation u.ä., ohne dabei gleich in Rauch aufzugehen.

Das Cockpit

Bei der Entwicklung der TIE-Fighter setzte die Werft strenge Benutzungsrichtlinien an die Entwickler. So stand an oberster Stelle Benutzerfreundlichkeit, Übersichtlichkeit und die Abnahme lästiger Steuerarbeiten durch den Computer.

Meiner Meinung nach ist das der Werft sehr gut gelungen, sind doch die Cockpits der in der imperialen Navy verwendeten Raumjäger alle verhältnismäßig simpel und einfach zu bedienen. Das beste ist die fehlende Umgewöhnungszeit, wenn man auf ein anderes Modell umsteigt. Selbstverständlich kommen die einen oder anderen Funktionen dazu oder werden weggelassen. Alle grundsätzlichen Dinge sind jedoch sogar in ihrer Plazierung im Innern des Cockpits fast identisch. Paradebeispiel hierfür ist der Bordcomputer, der auf eine einzige Bedienungsart programmiert wurde.

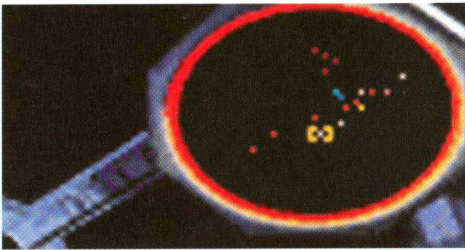
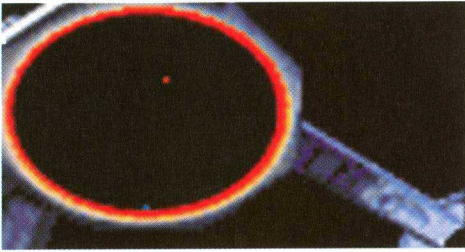


Interessanter ist dagegen der Hintergrund, der hinter all den Sensoren und Anzeigen steckt. Wenn man diesen erst einmal durchleuchtet, versteht man viel besser, wie ein Raumjäger wirklich funktioniert, und warum es so wichtig ist, die Steuerelemente wie aus dem Schlaf zu beherrschen.

Bug- und Hecksensoren

An den oberen Ecken des Cockpits befinden sich immer zwei Sensorendisplays, die die aktuelle Lage vor und hinter dem Raumjäger darstellen. Dabei werden alle eingehenden Sensordaten vor der Anzeige analysiert und in einfache Gruppen aufgeteilt.

Auf der linken Seite befinden sich die vorderen Sensoren-, auf der rechten die hinteren Sensorengruppen. Alle Objekte im Weltraum rund um das Schiff herum werden als bunte Punkte angezeigt. Jede Farbe hat natürlich eine Bedeutung:



– Rote Punkte sind befreundete Raumschiffe, im Regelfall sind das also imperiale Raumjäger, Kreuzer oder auch Raumstationen.

– Gegnerische Schiffe werden dagegen als grüne Punkte angezeigt. Diese grünen Punkte sollte man mit Vorsicht genießen und immer den Überblick über ihre Positionen behalten, denn hier können sich so manche Piraten- oder Rebellenjäger verbergen. Schlachtkreuzer sind natürlich hier ebenso wenig ausgeschlossen.

– Alle Arten von Raketen, Torpedos oder Bomben werden durch die Farbe Gelb angezeigt. Ist in der Mitte des Hecksensorenfeldes also immer ein gelber Punkt, so kann das ein sicheres Zeichen für eine ausgerichtete Rakete sein, die wacker ihr Ziel verfolgt.

– Minen, Satelliten oder kleine Sonden, die natürlich alle ebenso wenig zu unterschätzen sind, erhalten einen weißen Punkt. Ein Archipel weißer Punkte deutet also auf ein Minenfeld hin – Vorsicht!

– Sollte der Sensorprozessor im Bordcomputer keine passende Zuweisung für das gescannte Objekt finden, wird es natürlich nicht weggelassen, könnte es sich doch um einen neu entwickelten Raumjäger oder ein getarntes Torpedo handeln. Die Farben Blau und Purpur warnen den Piloten vor solcherlei Objekten.

Energiesysteme

Mit Energiesystemen hatte ich bislang noch keine Erfahrung gesammelt, befanden sich doch in den meisten Jägern, die ich geflogen waren, keine derart leistungsfähigen Waffen- oder Schildsysteme wie in den hochentwickelten TIE-Fightern der Navy.



Aber das Prinzip ist ganz einfach: Der Hauptgenerator erzeugt (eventuell in Zusammenarbeit mit Nebengeneratoren) eine gewisse Energiemenge, über die man beliebig verfügen kann. Weist man die Energie keiner anderen Position zu, fließt sie in die Triebwerke und wird dort – je nach Leistungseinstellung des Antriebs (bis 100%) in Schub umgesetzt. (Tatsächlich sind die Triebwerke ein Teil des Generators, doch das hier näher zu erklären, würde den Rahmen des Buches sprengen) Optional gibt es nun weitere Verbraucher, die von Zeit zu Zeit ebenfalls mit Energie versorgt werden wollen. Da wäre beispielsweise das Waffensystem zu nennen. Hat der Pilot vor, in Kürze Laserschüsse abzufeuern, benötigt er geladene Laserenergiebänke. Je nach zugeteilter Energie laden sich diese Energiebänke mit unterschiedlicher Geschwindigkeit auf. Raumjäger mit einem Schutzschildsystem (nicht der Basis-TIE-Fighter) benötigen ebenfalls ein Energiepotential, das mit Bedacht gewählt werden will. Hier muß man im beispielsweise Fluchtfall Kompromisse treffen zwischen schneller Flucht (volle Energie auf den Antrieb) oder sicherer Flucht (Teilenergie auf Schildladen).

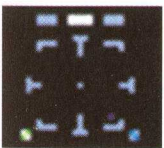
Die Aufteilung der Energie wird prinzipiell mit zwei Tasten des Bordcomputers gesteuert. Mit F9 bzw. F10 läßt sich die Energiezufuhr in die Laser bzw. Schildsysteme um jeweils 25% erhöhen. Sind die 100% erst einmal überschritten, beginnt die Skala wieder bei 0%.

Zusätzlich befinden sich noch einige ganz raffinierte Energieleitungen im TIE-Fighter-System. So kann man geladene Energie (z.B. der Laserkanonen) in andere Bänke umleiten (z.B. in die Schilde), so daß bei einem Flugkonzeptwechsel nicht alle gesammelte Energie verloren ist. Die entsprechenden Tasten sind Shift F9 bzw. Shift F10.

Einen kleinen Sonderfall stellt das Energiesystem einer eventuell installierten Strahlenwaffe dar. Hier wird eine zusätzliche Taste des Bordcomputers verwendet – F8.

Fadenkreuz

Das Fadenkreuz ist eine ständig aktualisierte Informationseinrichtung des Bordcomputers, die in das Display des Helmes projiziert wird. Das Fadenkreuz zeigt dabei ständig die Richtung an, in die das aktivierte Waffensystem ausgerichtet ist. Dreht ein Pilot seinen Kopf also nach rechts, wandert dieses Display nach links, um weiterhin die richtige Richtung anzuzeigen.



Deckt sich das Fadenkreuz mit dem in der Zielerfassung des Bordcomputers eingestellten Objektes, färbt es sich hellgrün. Das soll besonders Pilotenanfängern eine kleine Orientierungshilfe geben, wohin sie zielen müssen, um ein fremdes Schiff effektiv zu treffen. Mit den Jahren sollte ich aber lernen, daß es weitaus bessere Schußwinkel gab als die von der Zielerfassung vorgeschlagenen. Manchmal konnte man sein Ziel auch gar nicht treffen, obwohl das Fadenkreuz grün aufleuchtete. Ziele außerhalb des Schußfeldes werden übrigens orange umrahmt – in so einem Fall sollte man natürlich die Distanz verringern, damit sich die eigentliche Zielerfassung schnell einschalten kann.

Direkt über dem Fadenkreuz befinden sich aber zusätzlich drei kleine Anzeigelämpchen, die jeweils ernste Gefahren signalisieren: Leuchtet das linke Lämpchen, dann zielt jemand mit Laserkanonen auf das Schiff, das mittlere zeigt an, wenn ein größeres Schlachtschiff angreift und die rechte Lampe

leuchtet, sobald sich eine Rakete nähert. Mit solch einem Überlebensdisplay sollte es kein Problem mehr sein, bei Bedarf die skurilsten Ausweichmanöver zu fliegen.

Raketenanzahl

Wurde ein Raumjäger nicht nur mit Laser- oder Ionenkanonen ausgestattet, sondern befinden sich auch Marschflugkörper (darunter gibt es Raketen, schwere Raketen, Protonentorpedos und entsprechen weiterentwickelte Version dieser Waffen) an Bord, so wird die im Arsenal bereitstehende Anzahl in diesem kleinen Display angezeigt. Da die meisten Schiffe mit zwei Werfern oder Rohren ausgestattet sind, findet man hier oft zwei Zahlen.



Wenn die Anzahl der Marschflugkörper auf Null zurückgeht, ist das Nachladen des Arsenalts angesagt. Das ist jedoch nicht bei jeder Mission möglich, da es hierfür bestimmte Rauminstallationen in der unmittelbaren Umgebung geben muß, die das entsprechende Lager aufweisen.

Evtl. Schildstatus

Diese Anzeige gibt ein wenig Auskunft über den Rump fzustand, hauptsächlich aber über den Status der Schutzschilde. Je nach zugeführter Energie färben sich bestimmte Segmente rund um das abgebildete Raumschiff ein. Ein kompletter grüner Ring sollte zu sehen sein, wenn die Schilde mit 50% Energie versorgt werden. Der Bordcomputer merkt sich die Einstellung und führt bei Bedarf Energie zu. Weist man entsprechend mehr Energie hinzu, vergrößert sich auch die Wirkung des Schildes. Die Regulierung erfolgt mit der Taste F9.



Gründlich gebaute Schildsysteme lassen sich in drei Konfigurationsstellungen festlegen. Der Pilot hat dann die Wahl zwischen Bug-, Heck- oder Vollschild, bei dem die Schildenergie auf den gesamten Rumpf aufgeteilt wird – entsprechend dünner wird jedoch die Schutzhülle.

Bordcomputer

Dank strenger Entwicklungsrichtlinien bei Sienar Fleet Systems gleichen sich die Bordcomputer in den verschiedenen TIE-Modellen fast vollständig in der Bedienung. Die eigentlichen Änderungen (hauptsächlich bei der Steuerungssoftware) merkt der Pilot nur im seltensten Fall. So entfällt bei vielen fortgeschrittenen TIE-Modellen so manche Kurskorrektur, weil das Übersetzungs- und Steuerverhältnis einfach lückenlos arbeitet.

Der Bordcomputer dient der Kontrolle aller Raumschiffsysteme, trotzdem findet man auf dem Hauptdisplay nur Daten von der Zielerfassungskomponente. Alle in Sensorenreichweite gescannten Objekte werden in einer langen Liste abgelegt, die man mit den Tasten T und Y durchsehen kann. In diesem Zusammenhang fielen mir einige zusätzliche Tasten ein, die andere Objekte in die Zielerfassung schalten sollten, aber natürlich hatte ich mein kleines Datensichtgerät mal wieder nicht dabei.

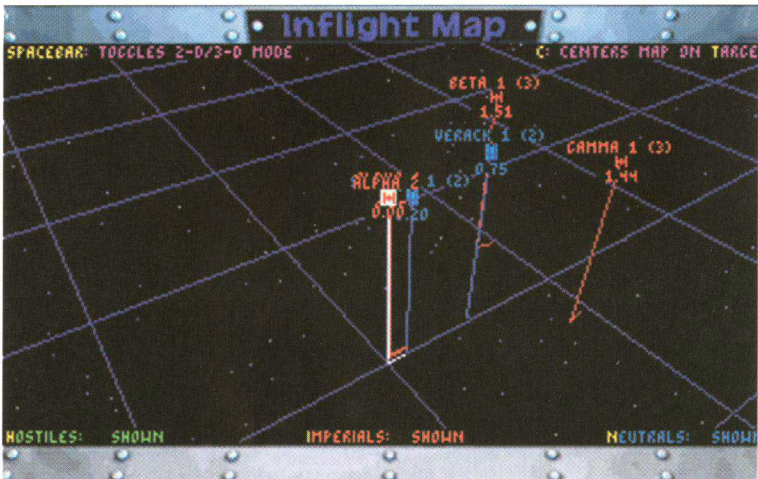
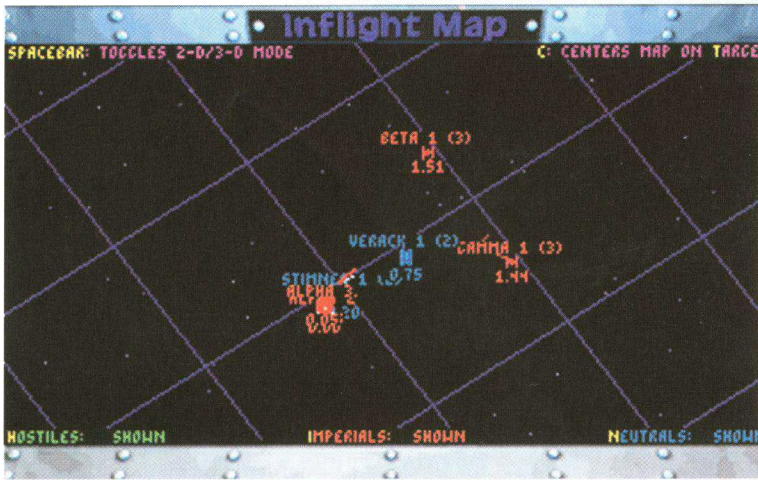


Der Bordcomputer gibt weiterhin Informationen über Name, Ziel, Auftrag, Entfernung und Geschwindigkeit des entsprechenden Objekts. Besonders nützlich bei Raumschiffen und -jägern ist eine zusätzliche Anzeige des aktuellen Rumpf- und Schildzustandes des Schiffes. Die ausführlichste Information, die weit über die Anzeigen des Standard-Displays hinausgeht, lässt sich mit der Taste Z aktivieren.



Während des Fluges lassen sich weiterhin andere Informationssysteme des Bordcomputers aktivieren, die wirklich erst in einem echten Kampfeinsatz ihre Aufgabe finden.

Eine zwei- oder dreidimensionale taktische Karte des Sektors lässt sich mit der Taste M einblenden. Ich hatte jedoch einige Schwierigkeiten, mich an die weiteren Funktionen dieser Karte zu gewöhnen. Am wichtigsten war jedenfalls das Vergrößern und Verkleinern, was mit beiden Feuerknöpfen möglich war.



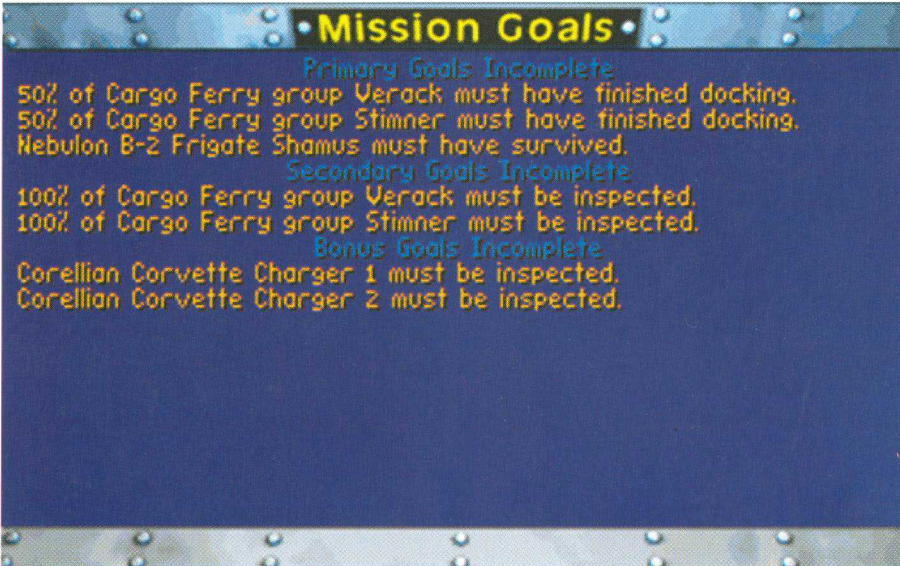
In einem heißen Gefecht kann es schon einmal passieren, daß der eine oder andere TIE-Fighter einen Schuß abbekommt. Bei glücklichen Treffern fallen nur einzelne Systeme zeitweise aus, die dank des bordeigenen Ersatzreparatursystemes wieder zusammengeflickt werden können. Mit der Taste D erhält man einen ausführlichen Überblick über alle in Reparatur befindlichen Systeme. Hier kann man im Einzelfall auch Prioritäten verteilen, welche Systeme am wichtigsten sind und demzufolge auch als erstes wieder instandgesetzt werden sollen.

• Damage Assessment •	
Auto Ejection System	100%
Lasers and Ion Cannons	100%
Flight Control System	100%
Engines	100%
Targeting Computer	100%
Warhead Launch System	100%
Communications System	100%
Hyper Drive System	N/A
Shield System	N/A
Tractor Beam System	N/A

Unheimlich praktisch ist auch eine Funktion des Bordcomputers, die es erlaubt, alle Funkmeldungen aufzuzeichnen. Durch Druck auf die Taste L kann man sich alle Funksprüche inklusive der Zeit ihres Sendens aufzeigen lassen.

• Message Log •	
Y-wing Red 2 has been destroyed.	1:26
Y-wing Red 1 has been destroyed.	1:37
New craft alert, 3 Y-wings at 4 km.	1:53
Corellian Corvette Charger 2 has been inspected.	2:13
Y-wing Gold 1 has been destroyed.	2:13
Y-wing Gold 3 has been destroyed.	2:18
Y-wing Gold 2 has been destroyed.	2:34
New craft alert, 3 Y-wings at 3 km.	2:35
Y-wing Blue 2 has been destroyed.	2:50
Nebulon B-2 Frigate Shamus entering area at 4 km.	3:02
The Frigate Shamus will assist you now.	3:02
Y-wing Blue 1 has been destroyed.	3:12
We are launching Interceptors and Bombers to help.	3:12
3 TIE Interceptors from FG Zeta entering area at 4 km.	3:18

Für die blutigsten der Anfänger, die sich auf ihrer neuen Mission noch etwas unsicher über die Ziele sind, dient eine Funktion, die alle diese Ziele noch einmal ausdruckt. Auch Leute, die kurzzeitig einen Black Out hatten (soll bei einer Beinahe-Kollision mit einem Sternenzerstörer schon vorgekommen sein), können mit der Taste G ihre Befehle wieder ins Gedächtnis zurückrufen.



Um sich später noch einmal über die eben gefolgte Mission aufregen zu können, gibt es die Möglichkeit, vom Flugrekorder einen Datenträger zu erstellen, der während der gesamten Missionszeit mitläuft und ständig wichtige Einträge macht. Diese können anschließend im Videosimulator eingelegt werden. Die Taste C schaltet den Flugrekorder ein und aus.

Missionsuhr



Bei manchen Missionen treffen zu bestimmten Zeitpunkten wichtige Schiffe ein, deren Ankunft man keinesfalls versäumen darf. Zur Orientierung dient daher diese Uhr, die bei Beginn jeder Mission auf Null zurückgestellt wird.

Statuszeile

In der Statuszeile werden immer aktuelle Funksprüche oder Mitteilungen vom Bordcomputer dargestellt. Wenn es außerhalb des Cockpits allerdings etwas zu hitzig wird, dann besteht auch die Möglichkeit, mittels der Taste L ins Bordcomputerlogbuch zu sehen, welche Meldungen und Funksprüche bisher eingetroffen sind. Wenn diese Bordcomputerfunktion aktiviert wurde, muß man sich nicht beeilen. Das Geschehen außerhalb ist quasi eingefroren.

Zeitfaktor

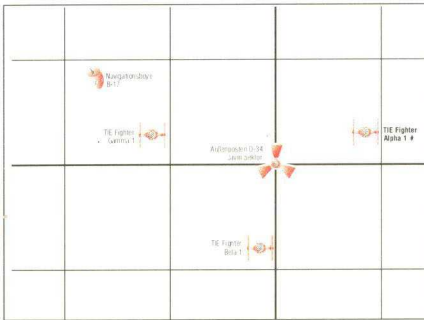
Bei langen Reisen mit Unterlichtgeschwindigkeit oder längeren Wartezeiten (wir alle wissen, wieviel Zeit sich Frachterpiloten lassen, wenn es wirklich dringend ist), läßt sich im Raumanzug eine kleine Hyperschlafdosis auf Anfrage injizieren. Das übernimmt ein kleines Gerät am Hals des Piloten, das auch über den Bordcomputer (Tasten Alt T) aktiviert wird. Ohne Beeinträchtigung der Reaktionszeit scheint die Zeit für den Patienten doppelt, oft sogar viermal so schnell zu vergehen. Solch eine Injektion läßt sich jederzeit wieder neutralisieren, damit der Pilot wieder in die Normalzeit zurückfindet, wenn es außerhalb des Cockpits spannender wird.

Raumschlachten

Erste Schlacht – Das Nachspiel bei Hoth

Mission I – Patrouille bei Sprungpunkt D-34

TIE-Fighter Alpha 1



Nun begann die ganze Aufregung. Mein erster Auftrag führte mich ins Hoth-System, in dem sich noch vor kurzem ein Rebellenlager befand. Natürlich waren die Aufrührer der Sternenzerstörerflotte von Lord Darth Vader weit unterlegen.

Der große, aufregende Kampf war schon längst vorbei. Ich sollte im Prinzip helfen, die Reste aufzusammeln. In der Nähe des Hoth-Systems hatte die imperiale Navy einen Hyperraumsprungpunkt eingerichtet, der als Basis für alle weiteren Missionen in diesem Sektor gelten sollte. Das mag sich jetzt ungeheuer aufregend anhören, aber ich wurde lediglich eingeteilt, die Gegend rund um diesen Sprungpunkt zu patrouillieren. Die Pessimisten der Navy befürchteten Rebellenanzügler, die sich unter den vielen Frachtern verstecken.

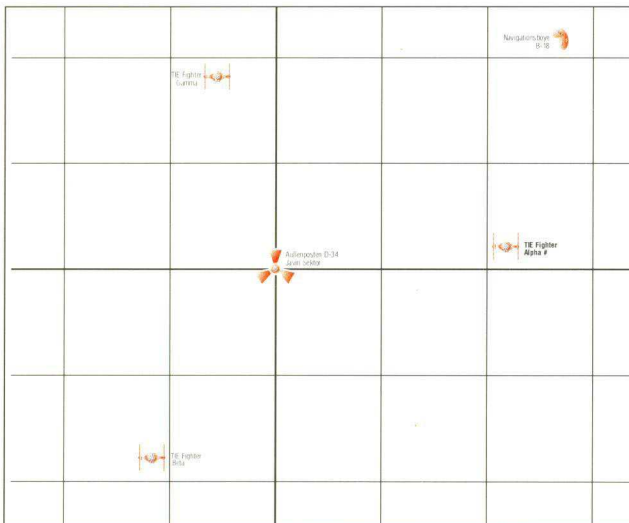
Verfahren

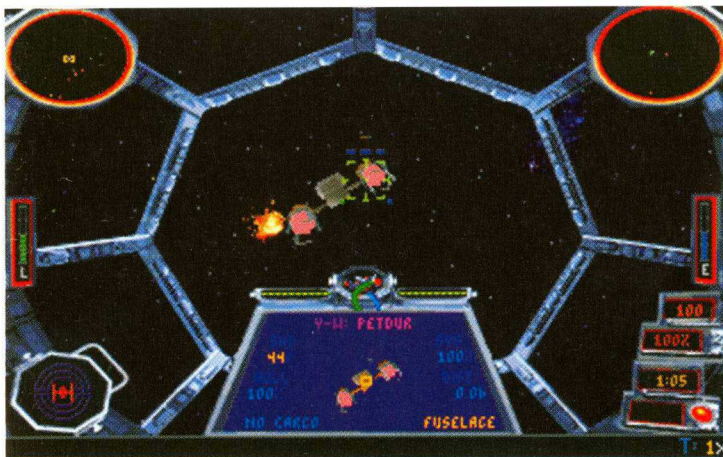
(1)	Frachter Onece 1-5 untersuchen, Rebellen in Onece 3
(1)	Transporter Dayta 1-2 sofort untersuchen
(1)	Schilde von Onece 3 zerstören
(1)	HARD: Fahren Ravtin 1-3 zerstören
(Bonus)	HARD: Transporter Glich zerstören
(1)	MEDIUM: Fahren Roe 1-3 zerstören
(1)	MEDIUM: Fahren Escro 1-3 zerstören
(2)	Corellianische Transporter Yander 1-3 untersuchen
(2)	Containertransporter Taloon 1-3 untersuchen
(Bonus)	HARD: Eskortfähren Tough 1-3 zerstören

Mission II – Roter Alarm

TIE-Fighter Alpha 1 mit zwei Flügelmännern

zwei Concussion Missile Raketenwerfer mit je zwei Raketen





Die Rebellen, die ich in der letzten Mission in einem Mugaari-Frachter ausfindig gemacht hatte, wurden ausführlichst befragt. Besonders loyal schienen sie dabei nicht zu sein, denn sie verrieten, daß ihre terroristischen Freunde einen Angriff auf unseren Außenposten planten. Vielleicht lag dies aber auch an der überlegenen imperialen Verhörtechnik.

Da mußte natürlich sofort gehandelt werden. Zusammen mit ein paar Kollegen galt es, vor dem Außenposten etwaige Angriffswellen aufzuhalten – zumindest so lange, bis der Sternenzerstörer Hammer, der mir ja bestens bekannt war, ankam, um Unterstützung zu leisten.

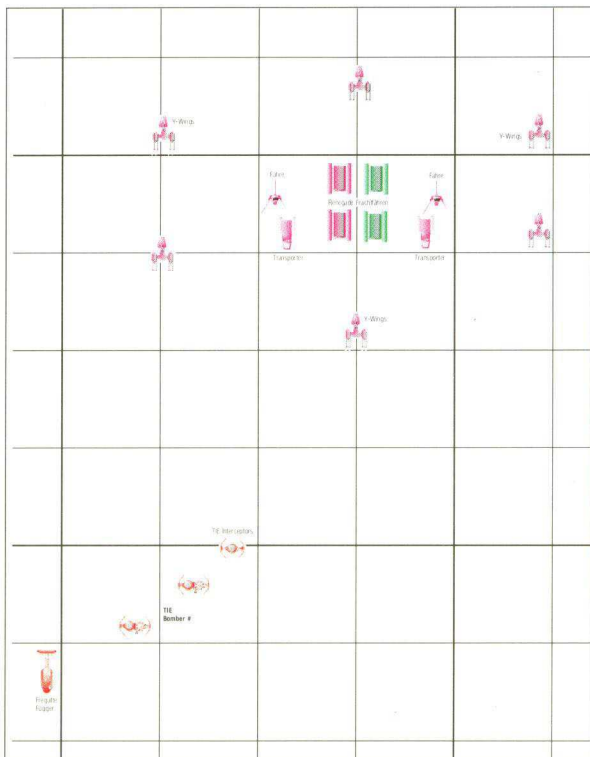
Man sagte uns, daß sich wahrscheinlich die Rebellen und Mugaari zusammentun werden, um mit vereinten Kräften unseren Außenposten einzunehmen. Wir waren also Kanonenfutter und bereiteten uns auf jede Menge feindliche Jäger vor.

Verfahren

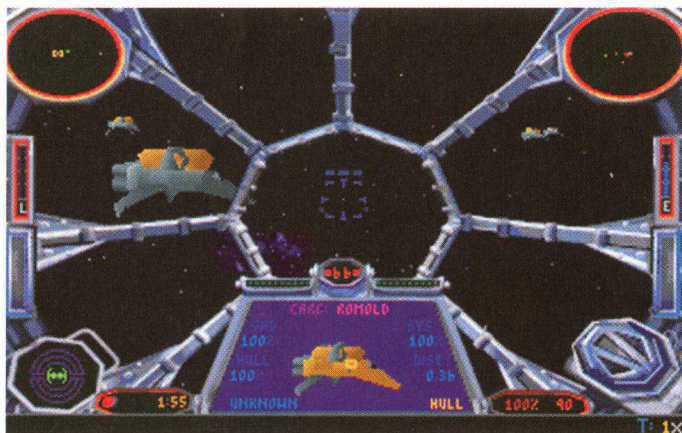
(1)	Y-Wing Petdur (HARD: 1-2) zerstören
(1)	Y-Wings Gold 1-2 zerstören
(1)	Y-Wing Laire (HARD: 1-2) zerstören
(1)	X-Wing Derk (HARD: 1-2) zerstören
(1)	X-Wings Blue 1-3 zerstören
(2)	Fähre Scutz untersuchen
(1)	Y-Wings Red 1-2 zerstören

Mission III – Gegenangriff

TIE-Bomber Alpha 1 mit zwei Flügelmännern
12 extraschwere Protonentorpedos



Der Angriff der Rebellen und Mugaari konnte erfolgreich von uns fähigen Piloten vereitelt werden. Während der Mission und anhand der Trümmer ließ sich von einigen Spezialisten eindeutig die Herkunft der Waffen und Raumjäger feststellen. Es handelte sich um eine Verladestation der Mugaari im Tungra Sektor.



Das mußte aufhören! Die Mugaari versorgten die Rebellen eifrig mit Ausrüstung und gefährlichen Waffen, ohne sich vielleicht über der Tragweite dieser illegalen Transaktion klar zu sein. Ein Besuch bei der Verladestation sollte herausstellen, inwieweit die Rebellen mit im Spiel waren. Sollte tatsächlich ein Waffentausch stattfinden, so erhielten wir den Auftrag, gnadenlos alles, ganz besondere aber die Frachter zu zerstören.

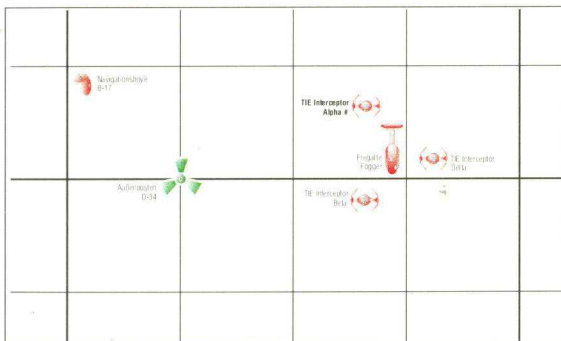
Verfahren

(1)	MEDIUM: Frachtfähre Wess ins Ziel nehmen, dann Shift-A
(1)	MEDIUM: drei andere Frachtfähren mit jeweils vier Torpedos zerstören
(1)	HARD: Frachtfähre Gallon mit vier Torpedos zerstören
(1)	HARD: Frachtfähre Wess zerstören
(1)	HARD: Befehl an Flügelmann: Soll Y-Wings angreifen
(Bonus)	Transporter Dawn untersuchen
(1)	Alle übrigen Schiffe mit dem Laser zerstören
(Bonus)	HARD: B-Wings Gold 1-3 zerstören
(Bonus)	HARD: X-Wings Red 1-3 zerstören

Mission IV – Fall des Außenposten D-34

TIE-Interceptor Alpha 1 mit zwei Flügelmännern

12 Concussion Missiles



sicher Zigtausende von wertvollen Leben.

während des Kampfes keine Gelegenheit aus, etwaige Rebellenschiffe ausführlich zu inspizieren.

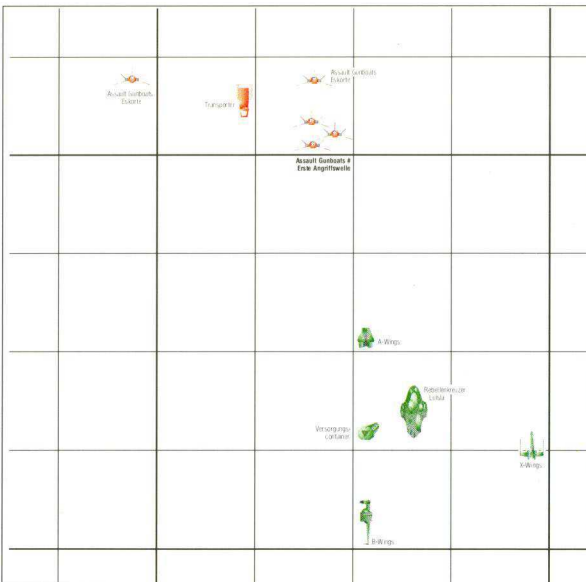
Verfahren

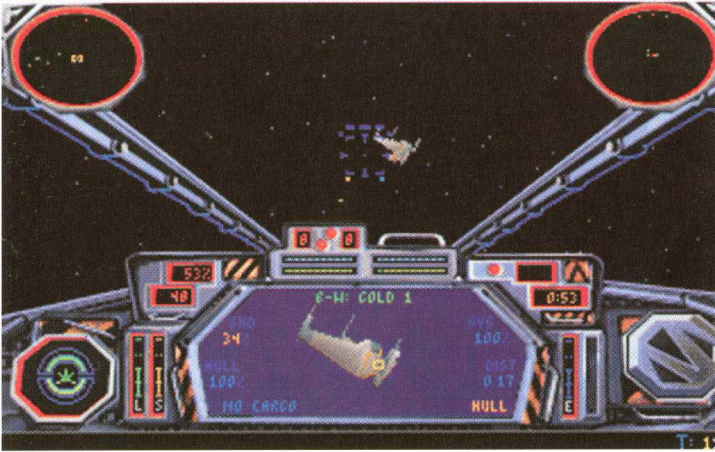
(2)	Containertransporter Gopher untersuchen
(1)	Alles zerstören, besonders Eskortfähren, Y-Wings und Transporter
(Bonus)	Eine der Eskortfährengruppen Olaf zerstören

Mission V – Angriff gegen einen Rebellenkreuzer

Assault Gunboat Tau 1 mit einem Flügelmann

16 Concussion Missiles





Wir eroberten unseren Außenposten zurück und handelten schnell, um diesen letzten Rebellenreserven in diesem Sektor auch noch den Garaus zu machen. Der Angriff wurde anscheinend von einem Mon-Calamari-Kreuzer aus geführt, der im benachbarten Bruanii Sektor herumflog. Der Aufklärungsdienst meldete den genauen Standort dieses Kreuzers, und ich hoffte, an einer Angriffsmission teilnehmen zu dürfen, denn ich hatte noch nie solch einen Kreuzer zu Gesicht bekommen, aber tolle Geschichten über ihn gehört.

Meine Hoffnung wurde etwas zu schnell real, ich sollte gleich in der ersten Angriffswelle mitfliegen, was praktisch einem Selbstmord gleich kommen würde. In dieser Welle waren das primäre Ziel die zahlreichen Raumjäger, die zum Schutz des Kreuzers die unmittelbare Umgebung patrouillierten. Wir sollten einer zweiten Angriffswelle (ebenfalls Assault Gunboats) den Weg zum eigentlichen Schlachtschiff, das auf den seltsamen Namen Lulsia hörte, ebnen.

Schon auf meinem Weg durch den Sektor fielen mir wieder Container auf, was mir sehr eigenartig vorkam. Ich wollte nicht verpassen, diese Container bei Gelegenheit zu untersuchen, um vielleicht irgendwelche Zusammenhänge zwischen Rebellen- und Imperiumskriegsmaterial aufzudecken.

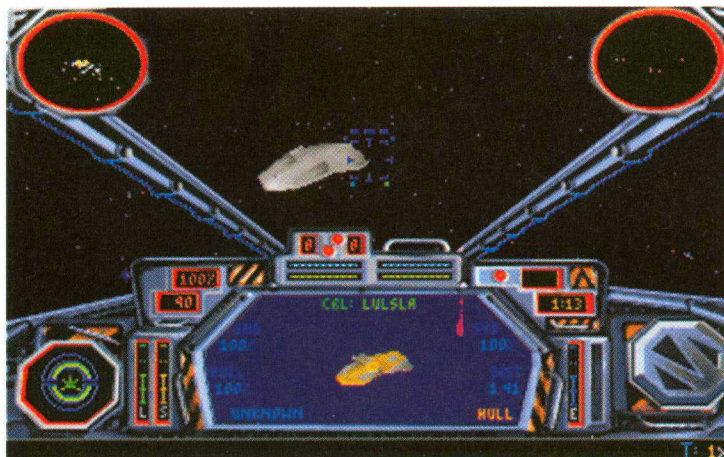
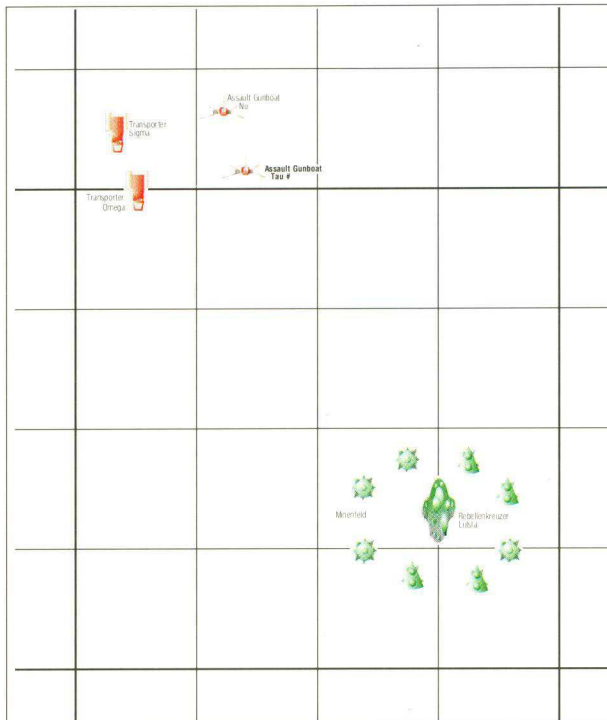
Verfahren

(2)	Container C440 1-3 untersuchen
(1)	X-Wings Red 1-3 zerstören
(1)	B-Wings Gold 1-2 zerstören
(1)	A-Wings Blue 1-2 zerstören (Vorsicht vor A-Wings und Transportern!)
(Bonus)	A-Wings Gold 1-5 und X-Wings Blue 1-5 zerstören
(Bonus)	HARD: Alle übrigen A-Wing Gold und X-Wing Blue-Geschwader zerstören, bis der Mon-Calamari-Kreuzer Lulsia im Hyperraum ist

Mission VI – Vernichtung der Lulsia

Assault Gunboat Tau 1 mit einem Flügelmann

16 Standard Concussion Missiles



Die zwei vorangegangenen Angriffswellen haben die Verteidigungsmauern um den riesigen Mon-Calamari-Kreuzer extrem geschwächt, so daß es nun leicht möglich sein sollte, das häßliche Blasenraumschiff zu vernichten. Eben dieses Ziel sollte ich mit der folgenden Mission verfolgen. Mein Flügelmann und ich setzten den Angriff sofort anschließend im selben Assault Gunboat fort; wir sollten einigen Transportern einen Weg durch die letzte Verteidigungsmauer bahnen – ein Minenfeld. Hier war Maßarbeit angesagt, ein bißchen zu viel Geschwindigkeit und man ist mitten zwischen Minen und kann dem Kreuzfeuer nicht mehr entgehen. Trotz dieser Schwierigkeiten hielt ich weiterhin Ausschau nach fliehenden oder hinstoßenden Rebelleinheiten – man konnte ja nie wissen...

Verfahren

(1)	Minen und Raumjäger zerstören, aber auch sekundäre Ziele berücksichtigen; die Calamari werden von den imperialen Transportern zerstört
(2)	Die den Kreuzer verlassenden Transporter sofort abfangen
(2)	Fähren Derris 1-2 lähmen
(2)	Transporter Starway 1-2 zerstören
(2)	Transporter Gargon 1-2 zerstören
(Bonus)	Alle übrigen Minen zerstören (Vorsicht vor R?-Raketenminen)

Zweite Schlacht – Der Bürgerkrieg bei Sepan

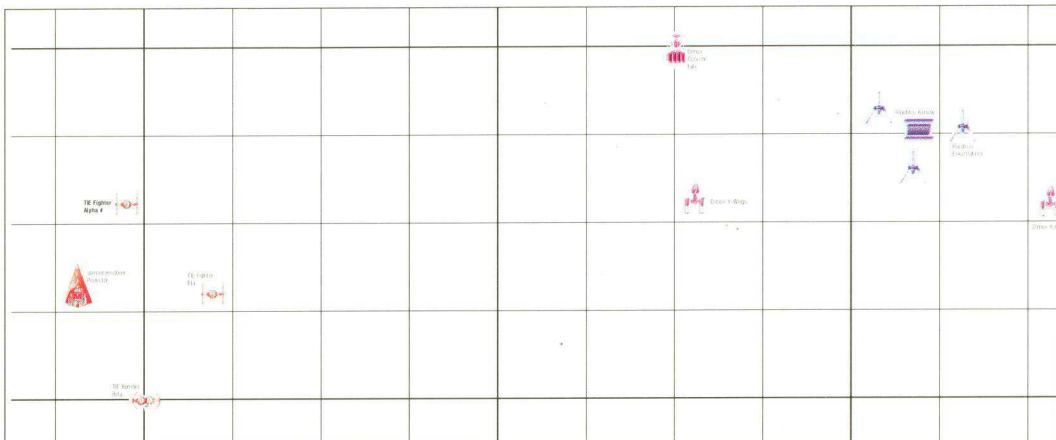
Das Volk der Sepans unterteilt sich in zwei erbärmliche Rassen, die Ripublux und die Dimox, die seit Jahrhunderten verfeindet sind. Mit zunehmender Nutzung der Raumfahrttechnik hatte diese Fehde jedoch auch unangenehme Folgen für benachbarte Sternensysteme. Es wurde geplündert, korumpiert und an allen denkbaren Schauplätzen gekämpft.

Das Imperium konnte eine derartige Rücksichtslosigkeit nicht dulden und wurde nun zunehmend im Sepan System aktiv, um den Bürgerkrieg ein für alle Mal zu beenden. Zu diesem Zweck wurde Admiral Harkov, ein langjährig bewährter Offizier der Navy, abkommandiert.

Da mir diese Aufgabe sehr edel erschien, meldete ich mich natürlich ebenfalls für diese Missionen. Wer weiß, vielleicht würde mein Name irgendwann in den Sepan-Geschichtsbüchern stehen: Georgio de la Yaruma, der Mann, der den Frieden brachte, oder so etwas ähnliches.

Mission I – Antwort auf das SOS

TIE-Fighter Alpha 2 mit einem Staffelführer und einem Flügelmann



Als wir im Sepan System ankamen, war auch schon gleich der Teufel los im Weltraum. Die Dimox waren gerade dabei, einen harmlosen Ripublux-Konvoy zu überfallen. Und so mischten wir uns gleich unter die Kämpfenden, um das Geschehen etwas aufzumischen.

Die Dimox mußten vertrieben werden. Wenn wir alle zerstörten, würde niemand mehr da sein, um den Dimox-Anführern zu berichten, daß sich jetzt das Imperium in diese Angelegenheit einmisch.

Da sich meine nebenher eingeholten Erkundigungen um verschiedene Frachtgüter in der letzten Schlacht hervorragend bezahlt gemacht haben, beschloß ich, auch dieses Mal etwaige Container und Frachter genauer unter die Lupe zu nehmen. Das bedeutete eine nähere Untersuchung des Konvoys.

Verfahren

(2)	Schlepper Asbo 1-3 untersuchen
(1)	Alle purpurnen Y-Wings zerstören

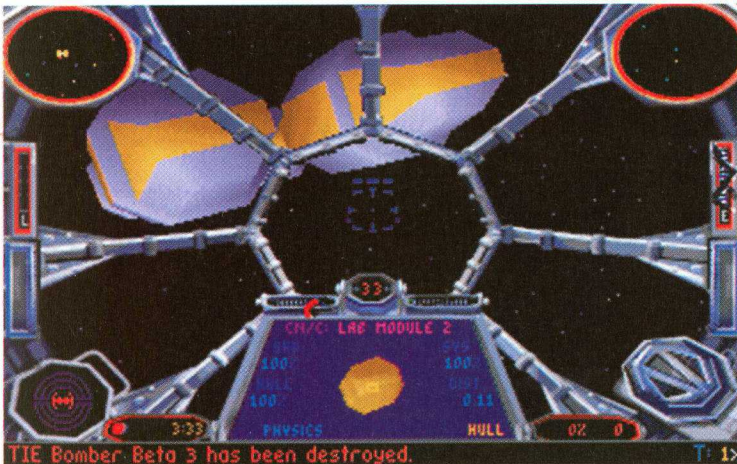
Mission II – Abfangangriff

TIE-Bomber Beta mit zwei Flügelmännern

Die Ripublux, deren Konvoy trotz unseres Eingreifens arg zu leiden hatte, ließen sich allerdings nicht zur Vernunft bringen. Sie planten einen Angriff auf eine Raumstation der Dimox und waren bereits unterwegs, ehe wir sie überzeugen konnten, daß sie das Falsche taten.

Dieses Mal mußten wir uns also auf die Seite der Dimox schlagen und den Angriff der Ripublux so weit es ging abfangen. Es galt die Eskalation des Krieges zu verhindern. Sollte einer der Parteien ein derartiger Coup gelingen, war die Balance of Power ernsthaft in Gefahr.

	Ripublix Savante Tubler									
	Ripublix Angriffstransporter								TIE Light Alpha 1	
			Republikschiffen Vor der Dromon						TIE Advanced Gamma 2	
	Ripublix Angriffstransporter				Ripublix TIE Angriffstransporter		TIE Bomber Beta 4	Unbekannte Protonen		
	Ripublix Angriffstransporter									



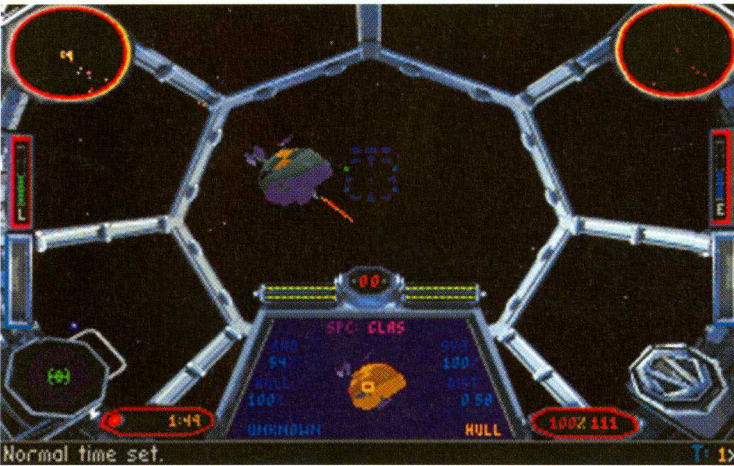
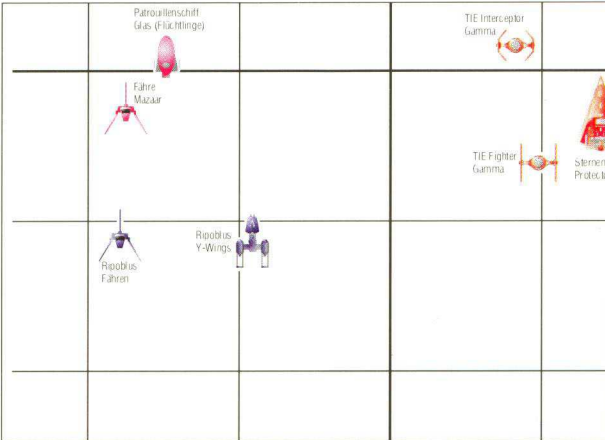
Vier Angriffstransporter und zwei Corvettes der Ripublix waren bereits unterwegs; beachtlich mit welcher High-Tech diese Sepaner kämpfen. Gefährlich sollten hier nur die Transporter mit ihren Protonentorpedos werden, denn diese hatten eine extrem große Reichweite.

Verfahren

(1)	Angriffstransporter Sabre mit drei Torpedos zerstören
(2)	Plattform XQ1 Youst untersuchen
(2)	Container C Lab Module 1-4 untersuchen
(1)	Angriffstransporter Pike mit drei Torpedos zerstören
(Bonus)	MEDIUM: Bei TUB CUV/L 11F5 nachladen
(Bonus)	Modifizierte Fregatte Dromon zerstören

Mission III – Rettung der Flüchtlinge

TIE-Fighter Gamma 2 mit zwei Flügelmännern



Endlich erhielten wir Unterstützung von Admiral Harkov. Der Sternszerstörer Protector sollte in die nächste Mission eingreifen und uns dabei helfen, einige Flüchtlinge der Ripublux sicher in den Hangar zu geleiten.

Es handelte sich dabei um einige namhafte und sehr wichtige Wissenschaftler, die sich gegen den Krieg stellten. Sie kaperten kurzerhand eine Lambda-Fähre und ein Patrouillenschiff und machten sich auf den Weg zu uns.

Es war zu erwarten, daß die Ripublux, die uns nach der letzten Mission nicht mehr so freundlich gesinnt waren, nichts unversucht ließen, die Wissenschaftler – lebend – zurückzugewinnen. Einige Y-Wings mit Ionenkanonen waren jedenfalls schon dicht hinter den Flüchtlingen her, als wir eingriffen.

Verfahren

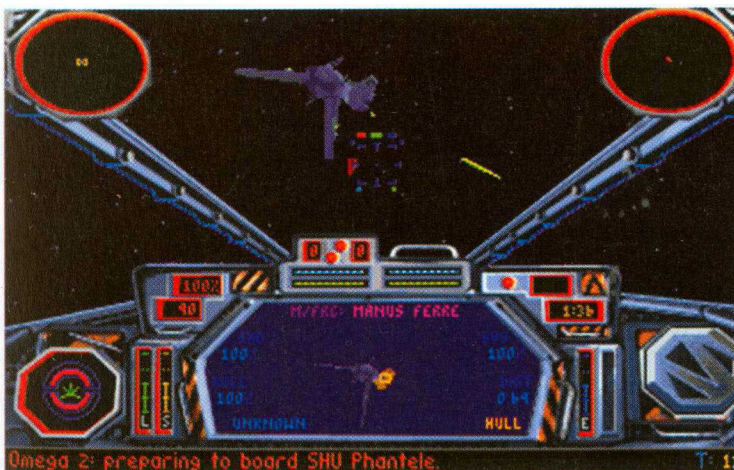
(1)	Y-Wings Able 1-4 zerstören
(1)	Fähren Lambda 1-4 zerstören (HARD: zwei Geschwader)
(1)	Y-Wings Baker 1-3 zerstören
(1)	Fähren Sigma 1-2 zerstören
(Bonus)	Eskortfähren Typhon 1-4 zerstören

Missiion IV – Gefangennahme der Gegner

Assault Gunboat Nu 2 mit drei Flügelmännern

16 Standard-Concussion-Missiles

	Assault Gunboat Nu #		Dimok Führer	
	Transporter Omega 1			
	Transporter Omega 2		Planet Sepan 8	
	Assault Gunboat Tau			Republik Führer

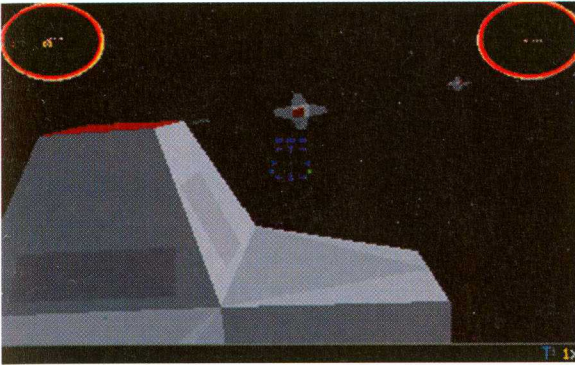


Nun war es an der Zeit nicht nur passiv das Geschehen des Bürgerkriegs zu beeinflussen, sondern auch aktiv etwas gegen ihn zu unternehmen. Die Führer beider Parteien wollten sich zum Zwecke eines Gefangenenaustauschs in der Nähe von Sepan 8 treffen. Diese Gelegenheit mußten wir natürlich beim Schopf packen. Um die beiden größten Entscheidungsträger weiter zusammenzuführen, planten wir ihre Entführung.

Dabei war es wichtig, die Fähren mit den Führungspersonlichkeiten an Bord zu lähmen, damit einige Sturmtruppentransporter sich ihrer annehmen konnten. Meine Aufgabe war es, diese ganze Aktion von einem Assault Gunboat aus zu überwachen und diverse Störenfriede sofort zu vernichten. Ich machte mir keine Hoffnungen, es sollte hart auf hart gehen. Immerhin waren zwei feindlich gesinnte Fregatten mit etlichen Raumjägerschwadern in der Nähe. Wenn alles vorbei war, durfte ich einen Hyperraumsprung zurück zur Protector machen, nicht aber ohne mich vorher ein bißchen umgesehen zu haben, ob es irgendwelche Hinweise auf die Quellen der Sepan-Technologie gibt.

Verfahren

(1)	Purpurne Fähre Keydon lähmen
(1)	Blaue Fähre Phantele lähmen
(1)	Transporter Omega 1-2 beschützen:
	Eskortfähren Arabu 1-2 mit jeweils zwei Torpedos zerstören
	Eskortfähren Berono 1-2 mit jeweils zwei Torpedos zerstören
	Eskortfähren Calitana 1-2 zerstören
	Eskortfähren Degio 1-2 zerstören
	Z-95 Adam 1-4 zerstören
	Z-95 Baker 1-4 zerstören
(Bonus)	Nebulon B-2 Fregatte Manus Ferre untersuchen
(Bonus)	Nebulon B Fregatte Shemsher untersuchen
(Bonus)	Leichten Calamari-Kreuzer Falaricae untersuchen
(2)	Frachtfähre Glaive untersuchen
(2)	Frachtfähre Godendag untersuchen
(2)	Modifizierte Corvette Runka untersuchen



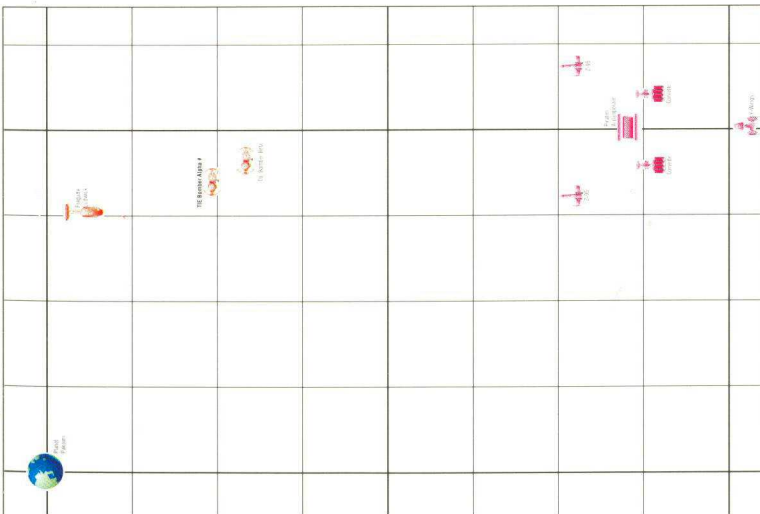
Verfahren

(1)	Container THX-1136A 1-2 untersuchen
(1)	Container THX-1137D 1-2 untersuchen
(1)	Container THX-1138B 1-2 untersuchen
(1)	Container THX-1139D 1-3 untersuchen
(1)	Container THX-1140D 1-3 untersuchen
(1)	Schwere Träger beschützen (Vorsicht vor Y-Wings!)
(Bonus)	Transporter Scouter zerstören

Mission II – Zerstörung eines Piraten-Außenpostens

TIE-Bomber Alpha 1 mit zwei Flügelmännern

zwölf Protonentorpedos



Um die neue Raumstation errichten zu können, bedarf es zunächst einer ausführlichen Säuberung der entsprechenden Gebiete. Vizeadmiral Thrawn wurde damit beauftragt, diese Säuberung durchzuführen und etwaige Piraten- oder Schmugglerlager aufzuspüren und zu eliminieren.

Ich hatte die ehrenvolle Aufgabe, einen Angriff auf solch ein Piratennest im Pakuuni System zu leiten. Zu den Hauptverteidigungsanlagen gehörten einige Corvettes, deren Zerstörung an oberster Stelle stand. Erst dann sollte ich mich an die zahllosen Container heranwagen, die im Raum vor sich hin schwebten und das eigentliche Piratenlager ausmachten, natürlich nicht, ohne mir vorher die Schmuggelware genauestens angesehen zu haben..

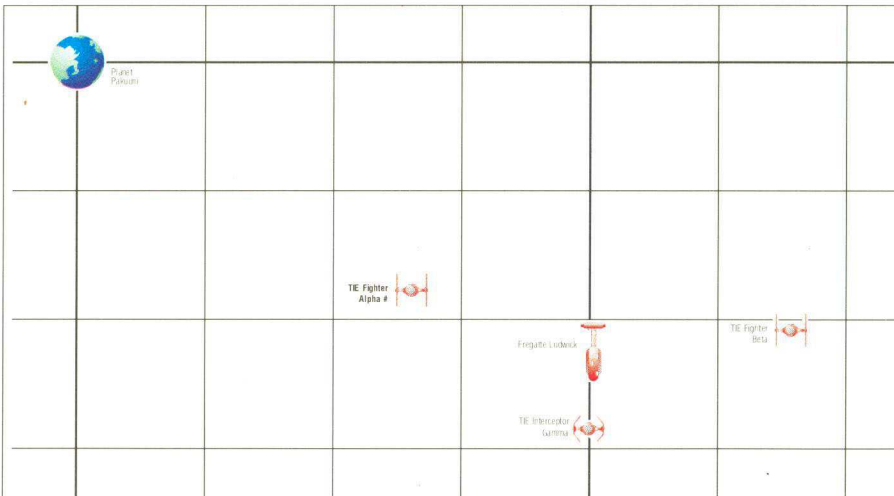
Verfahren

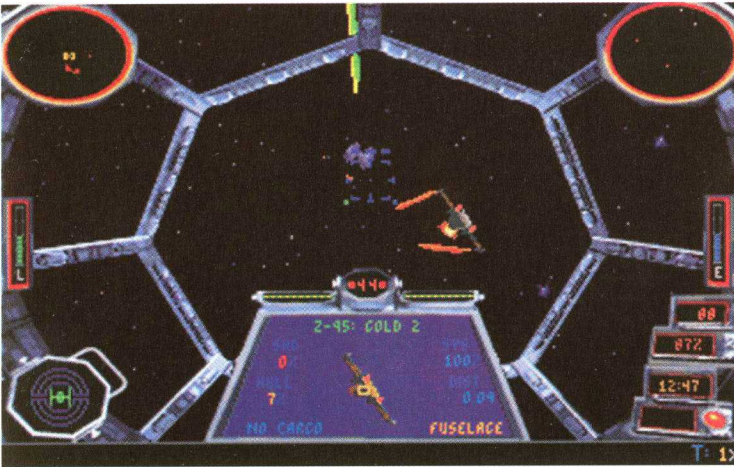
(1)	Corellianische Corvette Clavier zerstören
(1)	Corellianische Corvette Grapier zerstören
(1)	Corellianische Corvette Leach zerstören
	(alle drei jeweils mit vier Torpedos und Laserbeschuß)
(2)	Container A CRM908A 1-4 untersuchen
(1)	Container A CRM908A 1-4, mit Ausnahme der Rebellen zerstören
(1)	Container A DLC11A 1-4 zerstören
(1)	Container B CG-78 1-2 zerstören
(1)	Container A CRM908A (Rebellen) nach Entern zerstören

Mission III – Verharren

TIE-Fighter Alpha 1 mit drei Flügelmännern

acht Concussion Missiles





Zu den Piraten hatten sich inzwischen die geächteten Rebellen gesellt, um uns an dem Raumstationsvorhaben zu hindern. Das Herz unserer Säuberungsoperation bildete die Fregatte Ludwick, deren Erhalt essentiell für diese Mission ist. Ich bereitete mich auf alle denkbaren Raumjäbertypen vor, die ich mit meinem kleinen TIE-Fighter erledigen sollte.

Verfahren

(1)	Grüne Z-95 Gold 1-3 zerstören (sie haben schwere Torpedos)
(1)	Grüne B-Wings Blue 1-3 zerstören
(1)	HARD: Grüne B-Wings Red 1-3 zerstören (sie haben schwere Torpedos)
(1)	Grüne X-Wings Red 1-3 zerstören (sie haben schwere Torpedos)
(1)	HARD: Grüne X-Wings Yellow 1-3 zerstören
(1)	Grüne Z-95 Yellow 1-3 zerstören
(1)	Grüne X-Wings Blue 1-3 zerstören
(1)	Purpurne Y-Wings Gold 1-2 zerstören
(1)	Purpurne Y-Wings Red 1-2 zerstören
(1)	Purpurne Y-Wings Blue 1-2 zerstören
(Bonus)	Fähren Escape 1-2 zerstören, nachdem Frachter Huntress fertig ist

Mission IV – Bewachen der Raumstation NL-1

Assault Gunboat Tau 1 mit zwei Flügelmännern

12 Protonentorpedos



Nach der gründlichen Beseitigung des Rebellen- und Piratengesindels schien der gesamte Sektor vorerst unter der Herrschaft der imperialen Streitkräfte zu stehen. So war es möglich, daß der Bau der neuen Raumstation relativ flott vorankam. Lediglich mit den Schilden der Basis gab es noch geringfügige Probleme.

Da weiterhin mit Angriffen von Rebellen und Pakuuni zu rechnen war, wurde ich in ein Assault Gunboat gesetzt und begab mich sofort auf Patrouillenflug, um etwaige Angriffe sofort im Keim

ersticken zu können. Doch zu einfach wollte ich es mir auch nicht machen; ich nahm mir fest vor, Gefangene zu machen. Sollte mir irgendeine Rebellenfähre mit hohen Offizieren unterkommen, wollte ich mein Möglichstes tun, um das Schiff am Weiterflug zu hindern – Informationen aus erster Hand konnte man immer brauchen.

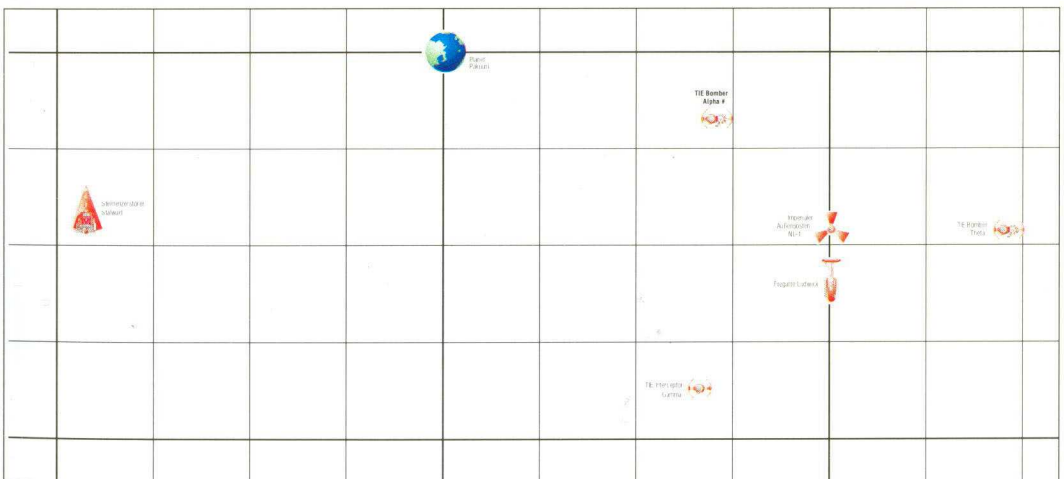
Verfahren

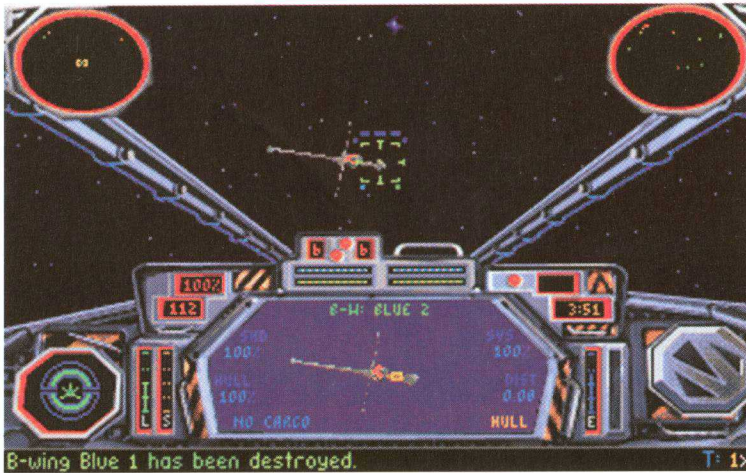
(1)	Y-Wings Blue 1-2 zerstören
(1)	HARD: Y-Wings Gold 1-2 zerstören
(1)	A-Wings Blue 1-2 zerstören
(1)	X-Wings Red 1-3 zerstören
(1)	Modifizierte Corvettes Moori 1-2 zerstören (mit jeweils 6 Torpedos oder 2 schweren Bomben)
(1)	HARD: Modifizierte Corvettes Runeer 1-2 zerstören
(Bonus)	Fähre Shakker untersuchen
(2)	Fähre Shakker lähmen
(1)	HARD: Transporter Del 1-3 zerstören
(Bonus)	Transporter Soryi beschützen, er wird die Shakker fangen

Mission V – Thrawn inspiziert die Raumstation NL-1

TIE-Bomber Alpha 1 mit einem Flügelmann

16 Advanced Concussion Missiles





Nun bekam ich das erste Mal die Sparmaßnahmen der imperialen Navy zu spüren. Für die nächste Mission wurde mir ein TIE-Bomber zugeteilt! Dabei ging es lediglich darum, dem Vizeadmiral Thrawn eine sichere Reise zu gewährleisten – dieser wollte sich nämlich vom Fortschritt beim Bau der Raumstation überzeugen.

Unglücklicherweise waren alle fähigen Abfangjäger (TIE-Fighters und -Interceptors) bei irgendwelchen Reparaturarbeiten – ich glaubte aber, daß es wohl daran lag, daß wir zu schlecht ausgestattet waren. Auf jeden Fall hatte ich die unglaubliche Ehre, Thrawn in meinem TIE-Bomber eskortieren zu dürfen. Wenigstens wurden mir für diese Aufgabe einige besonders fetzige Raketen installiert, so daß es bei einem eventuellen Zwischenfall wenigstens einen eindeutigen Vorteil für mich und meinen Flügelmann geben sollte.

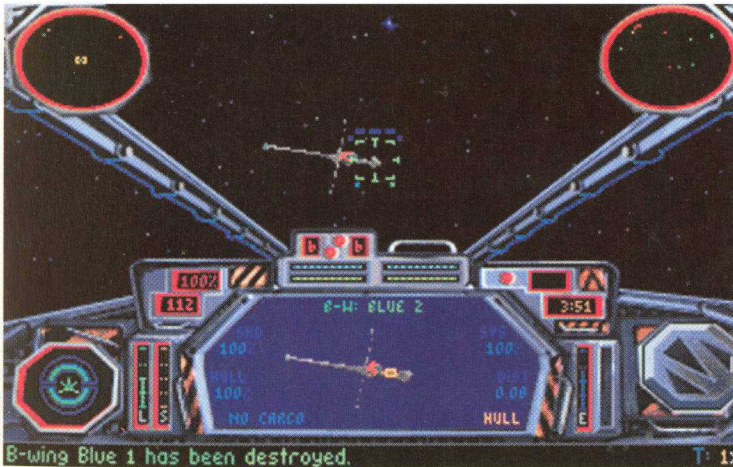
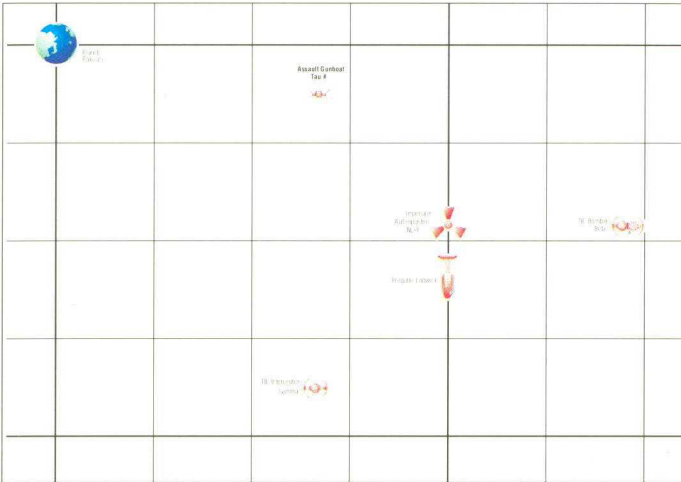
Verfahren

(1)	Transporter Sigma 1 oder 2 (Thrawn) beschützen
(1)	A-Wings Red 1-3 zerstören
(1)	A-Wings Blue 1-3 zerstören
(1)	A-Wings Gold 1-3 zerstören
(1)	X-Wings Red 1-2 zerstören
(1)	Y-Wings Blue 1-2 zerstören
(1)	X-Wings Gold 1-2 zerstören
(1)	Transporter Omega (Thrawn) beschützen
(Bonus)	Purpurne Fähren Bliss 1-2 zerstören
(Bonus)	Purpurne Fähren Gamer 1-2 zerstören
(Bonus)	Purpurne Fähren Noway 1-2 zerstören

Mission VI – Warten auf die Ablösung

Assault Gunboat Tau 1 mit einem Flügelmann

12 Protonentorpedos



Glückwunsch! Der Bau der neuen Raumstation NL-1 wurde erfolgreich zu Ende geführt. Die letzten Vorbereitungen zur endgültigen Inbetriebnahme wurden von Vizeadmiral Thrawn beaufsichtigt. Unter anderem sollten zwei Patrouillenschiffe an die Basis übergeben werden.

In meinem Assault Gunboat durfte ich wieder einmal Patrouille fliegen, um alle beteiligten Schiffe vor Rebellenangriffen zu schützen. Zusammen mit den Piraten wollten sie es einfach nicht wahrhaben, daß der Sektor ab sofort unter imperialer Kontrolle stand. Daher waren wieder einmal einige Raumjägerangriffe zu erwarten.

Verfahren

(1)	Angriffstransporter Thunder 2 (hinter der Plattform) mit sechs Torpedos zerstören
(Bonus)	Fähre Electra untersuchen
(2)	Fähre Electra lähmen
(1)	Transporter Rover 1-3 mit jeweils zwei Torpedos zerstören
(1)	Angriffstransporter Thunder 1 (hinter der Plattform) zerstören
(1)	B-Wings Blue 1-3 zerstören
(1)	HARD: Angriffstransporter Taxel 1-2 (hinter der Plattform) zerstören

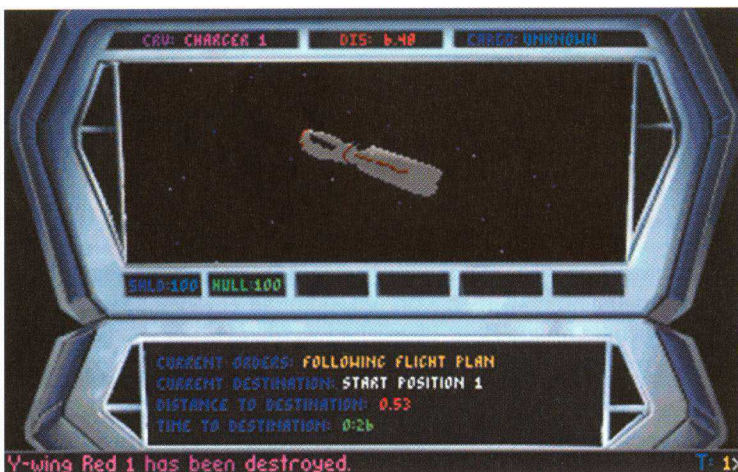
Vierte Schlacht – Konflikt bei Mylok IV

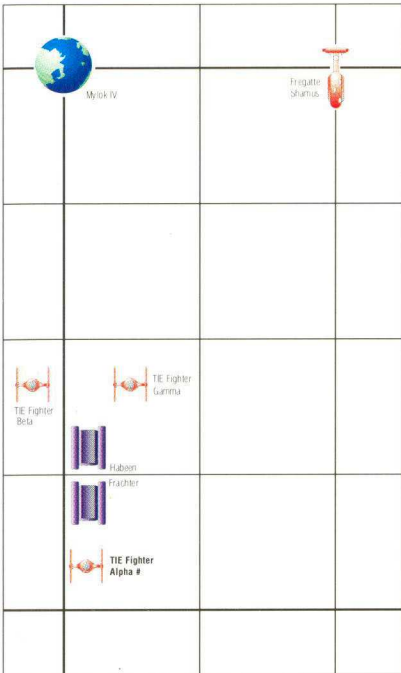
Die Weiterentwicklung des von Lord Vader entwickelten TIE-Advanced schreitet voran. Die jüngsten Pläne sehen jedoch vor, daß der Jäger auch mit einem Hyperdrive, also einem Hyperraumantrieb ausgestattet werden sollte. Hier standen die imperialen Ingenieure vor einem Problem. Bislang war es ihnen nämlich noch nicht gelungen, ein derart kleines Gerät zu entwickeln, das in so einen kompakten Raumjäger, wie den TIE-Fighter hineinpaßte.

Hoffnung schien jedoch die Gemeinschaftsentwicklung zweier Völker, der Habeen und der Nharwaak, zu machen, die angeblich einen so gearteten Antrieb gebaut haben. Einzig problematisch war die Tatsache, daß diese Völker – etwas abseits vom Zentrum der Galaxis – noch keine Mitglieder des Imperiums waren. Hier galt es zu verhandeln, was das Zeug hielt.

Mission I – Eskortieren eines Konvoys

TIE-Fighter Alpha mit zwei Flügelmännern
acht Concussion Missiles





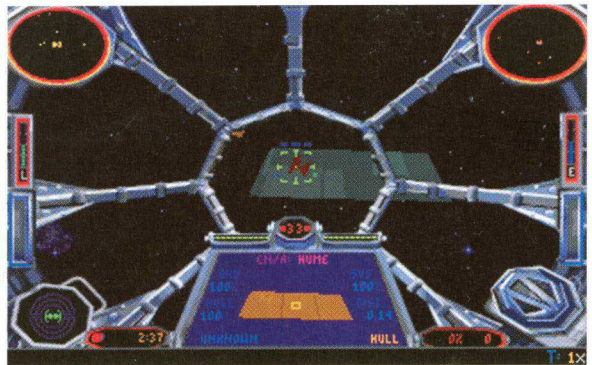
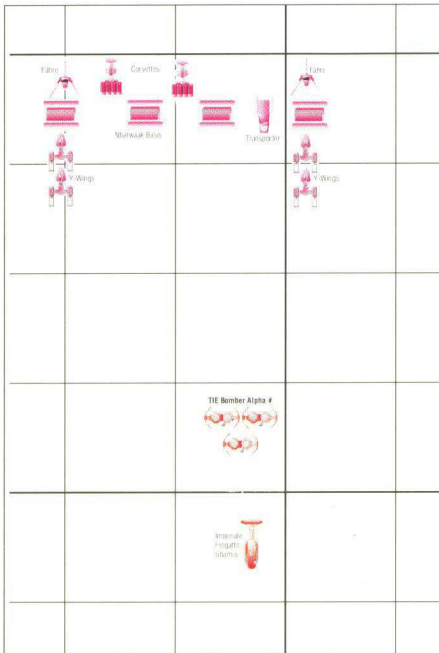
Admiral Zaarin hat es durch geschickte politische Verhandlungen geschafft, die Habeen zu einem Treffen zu überreden, bei dem die neuen Hyperdrives vorgestellt und wahrscheinlich auch an das Imperium verkauft werden sollten. Da sich dieses Volk aber in den äußeren Regionen bei Mylok IV befindet, ist hier unbedingt Vorsicht angesagt. Ich sollte den Konvoy der Habeen mit meinem TIE-Fighter eskortieren und das Treffen mit den vier Frachtfähren von Admiral Zaarin nach allen Regeln der Sicherheit vor feindlichen Angriffen bewahren.

Verfahren

(2)	Frachtfähren Verack 1-2 untersuchen
(2)	Frachtfähren Stimmer 1-2 untersuchen
(Bonus)	Corellianische Corvette Charger 1 untersuchen
(Bonus)	Corellianische Corvette Charger 2 untersuchen
(1)	Corellianische Corvette Charger 1 mit sechs Torpedos zerstören
(1)	Corellianische Corvette Charger 2 mit zwei Torpedos und Laserfeuer von hinten zerstören
(1)	Y-Wings Red 1-3 zerstören
(1)	Y-Wings Gold 1-3 zerstören
(1)	Y-Wings Blue 1-3 zerstören
(1)	Y-Wings Yellow 1-3 zerstören (HARD: zwei Geschwader)
(1)	Y-Wings Striker 1-3 zerstören
(1)	Y-Wings Scarlet 1-3 zerstören

Mission II – Angriff der Nharwaak

TIE-Bomber Alpha 2 mit zwei Flügelmännern sechs Protonentorpedos



Die Verhandlungen mit Habenien verliefen prinzipiell sehr erfolgversprechend, leider gab es ein kleines unvorhergesehenes Problem, dessen Beseitigung aber keine größeren Schwierigkeiten machen durfte. Die Nharwaak, die andere an der Entwicklung des Hyperdrive beteiligte Rasse, war nämlich überhaupt nicht damit einverstanden, das technologische Meisterwerk an die Navy zu verschauern. Tatsächlich hatte unser Aufklärungsdienst herausgefunden, daß die

Nhaarwaak kürzlich den Rebellen ein entsprechendes Angebot unterbreitet hatten, die solch einen Hyperdrive selbstverständlich auch einsetzen könnten.

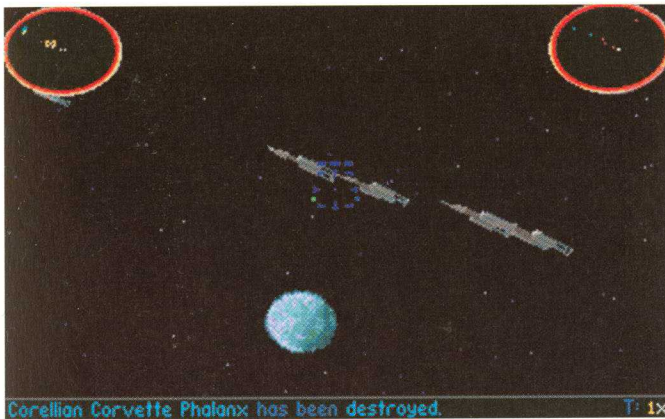
Selbstverständlich konnten wir solch einen Verrat nicht zulassen. Es war höchste Zeit, die Nharwaak-Basis zu zerstören, auf der der Hyperdrive für die Terroristen aufbewahrt wurde. Ich machte also gleich an den zahlreichen Frachtschiffen zu schaffen.

Verfahren

(1)	Corellianische Corvette Petor ins Ziel nehmen, dann Shift-A
(1)	Corellianische Corvette Shotgun mit sechs Torpedos zerstören
(1)	Transporter Sunbird zerstören
(1)	Fähren Pamir 1-2 zerstören
(2)	Y-Wings Red 1-2 zerstören
(2)	Y-Wings Blue 1-3 zerstören
(2)	HARD: Y-Wings Gold 1-2 zerstören
(1)	Alle übrigen Container zerstören

Mission III – Verteidigung einer technischen Station

			Entwicklungsbau der Station		
					
					



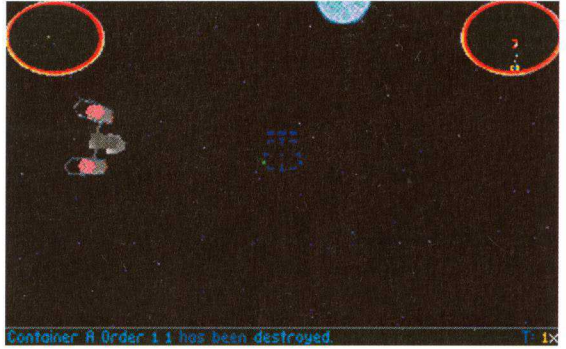
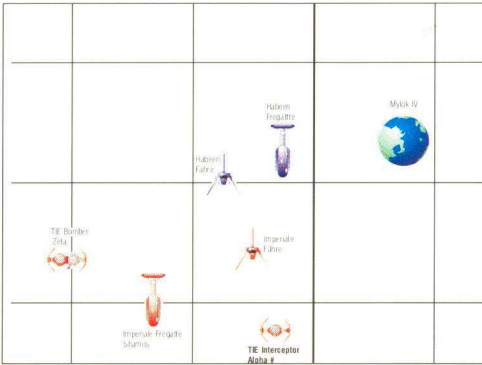
In einem Vergeltungsschlag planten die Nharwaak einen ähnlichen Angriff auf die Wissenschaftsstation der Habeen. Dank unserem gut unterrichteten Nachrichtendienst wußten wir natürlich den genauen Zeitpunkt dieses Angriffs, und ich begab mich mit meinen zwei Pilotenkollegen gleich in den Weltraum, um die Nharwaak den ihnen gebührenden Empfang zu garantieren. Trotzdem blieben wir vorsichtig und bereiteten auch eine Evakuierung des Personals vor. Zwei imperiale Fähren und ein Transporter waren hierfür zuständig, was für mich wiederum bedeutete, auf noch mehr Schiffe ein Auge haben zu müssen.

Verfahren

(1)	Y-Wings Blue 1-2 zerstören
(1)	Y-Wings Red 1-3 zerstören
(1)	Y-Wings Gold 1-3 zerstören
(1)	Y-Wings Baker 1-3 zerstören
(1)	Y-Wings Yellow 1-2 zerstören
(1)	Y-Wings Grey 1-2 (HARD: 1-4) zerstören

Mission IV – Diplomatenreffen

TIE-Interceptor Alpha 1 mit zwei Flügelmännern sechs Concussion Missiles



Die Verhandlungen zwischen Admiral Zaarin und den Habeen hatten einen entscheidenden Punkt erreicht – der Handel war so gut wie perfekt. Die Formalitäten waren auch schon fast erledigt. Um alles jedoch perfekt zu machen, sollten die Habeen gleichzeitig mit ihrem Einverständnis des Technologietransfers auch Mitglieder im Imperium werden. Um die entsprechenden Unterschriften zu leisten, wurde ein Treffen anberaumt.

Meine Aufgabe war natürlich wieder einmal das Beschützen aller Prominenz – und wer beschützte mich? Wahrscheinlich würden Rebellen und Nharwaak diese Sache nach besten Kräften sabotieren. Wenigstens bekam ich einen TIE-Interceptor zur Verfügung.

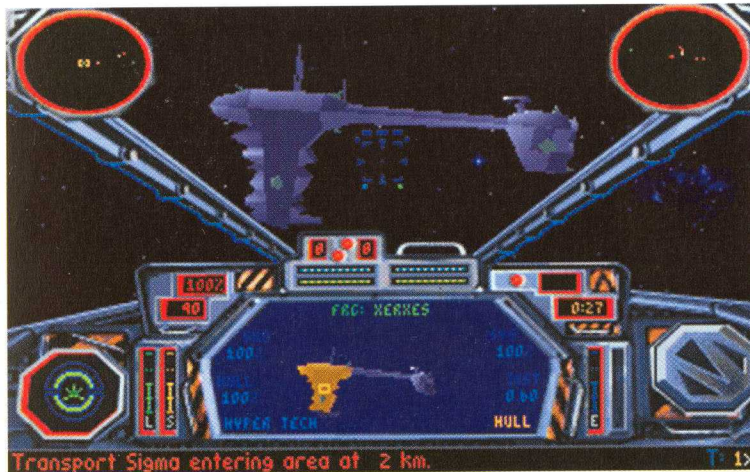
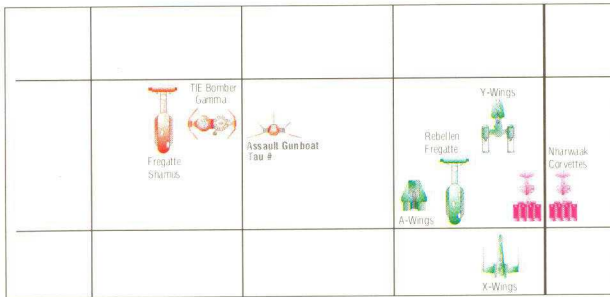
Verfahren

(1)	MEDIUM: Corvettes Phazer 1-2 mit jeweils einer schweren Bombe zerstören
(1)	HARD: Corvettes Phazer 3-1 und Phazer 4-1 mit jeweils einer schweren Bombe zerstören
(1)	Y-Wings Gold 1-3 zerstören
(1)	Y-Wings Scarlet 1-2 zerstören
(1)	Y-Wings Red 1-2 zerstören
(1)	Y-Wings Yellow 1-3 zerstören
(2)	Transporter Ferry 1-4 untersuchen
(1)	HARD: Nachladen bei Angriffstransporter Trident
(1)	HARD: Corvette Phazer 3-2 und Phazer 4-2 mit jeweils einer schweren Bombe zerstören

Mission V – Terroristenwaffenhandel

Assault Gunboat Tau 1 mit zwei Flügelmännern

16 Concussion Missiles



Der Handel stand! Mit den Haben sollte es zukünftig keine weiteren Probleme geben. Lediglich die Nharwaak machten uns noch Sorgen. Irgendwoher mußten diese Jungs ein weiteres Prototypexemplar des Hyperdrives bekommen haben und wollten den Rebellen zumindest die gleichen Chancen geben, wie die Haben uns.

So geht das natürlich nicht! Wir trafen alle

nötigen Vorbereitungen, die Rebelleneinheiten anzugreifen und die Frigate Xerxes zu zerstören.

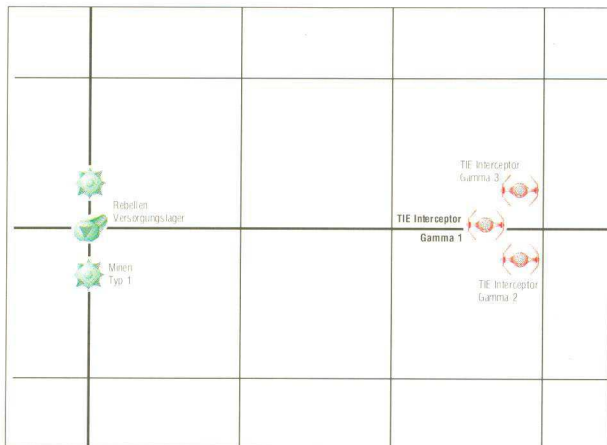
Verfahren

(1)	B-Wings Blue 1-2 zerstören
(1)	HARD: Y-Wings Flash 1-3 zerstören
(1)	Y-Wings Red 1-2 zerstören
(1)	Frachter Xerxes mit zwei schweren Bomben zerstören
(Bonus)	Transporter Tela zerstören
(1)	Y-Wings Vite 1-2 zerstören
(1)	A-Wing Blue 1 zerstören
(1)	X-Wings Gold 1 zerstören

Fünfte Schlacht – Schlacht um die Ehre

Mission I – Minenbeseitigung

TIE-Interceptor Gamma 1 mit einem Staffelführer und einem Flügelmann



Ein Routineauftrag stand bevor. In irgendeinem gottverlassenen Sternensystem hat unser Aufklärungsdienst ein Rebellenversorgungsdepot entdeckt. Ich sollte mich mit zwei Pilotenkumpels auf den Weg machen, um dieses Lager dem Erdboden gleich zu machen.

Die Rebellen schützen ihre Versorgungsdepots meistens mit Minen, es würde also wahrscheinlich ein schwieriger Flug werden, bei dem es auf Genauigkeit und Geschwindigkeit ankommt.

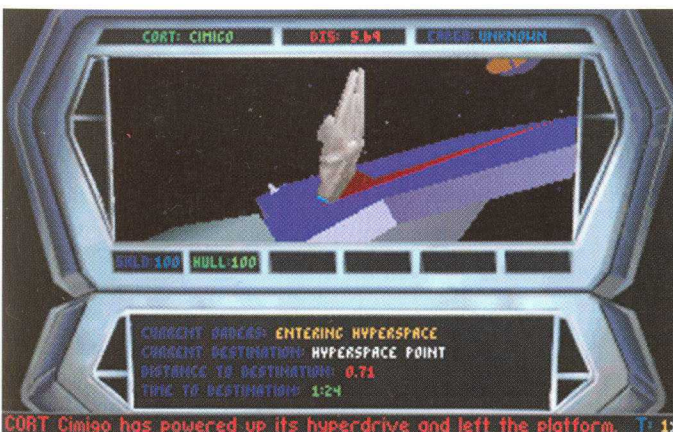
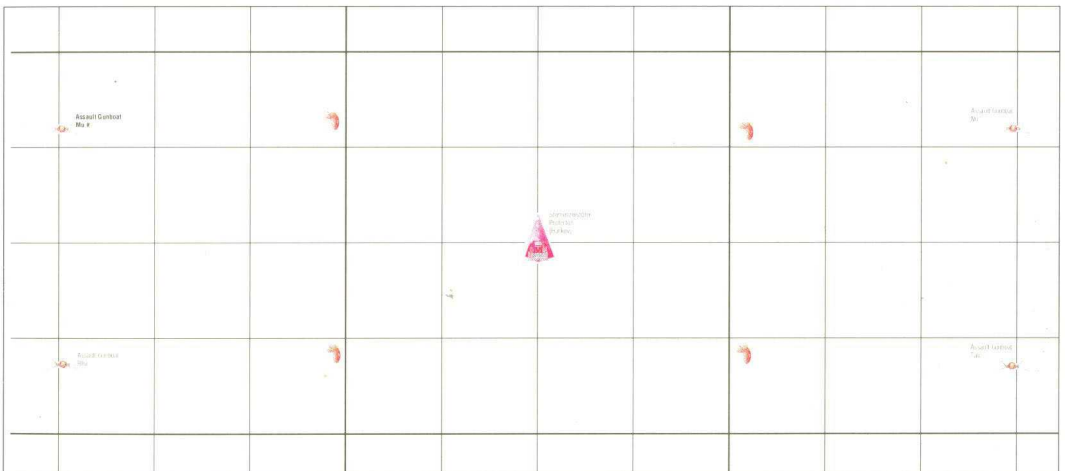
Verfahren

(2)	Verstärkung mit Shift-S anfordern
(2)	Alle Energie auf die Triebwerke umleiten
(2)	Containergruppe D Chi 1-2 untersuchen
(2)	Containergruppe D Psi 1-2 untersuchen
(2)	Modifizierte Fregatte Osprey anfliegen
(2)	Fähre Lambda gleich nach Ankunft untersuchen

Mission II – Assault Gunboat Aufklärungsmission

Assault Gunboat Mu 2 mit drei Flügelmännern

16 Concussion Missiles



Beim Herumstöbern in den feindlichen Containern stieß ich auf eindeutige Beweise, daß Admiral Harkov ein Rebellenverräter war. Alles deutete darauf hin, daß er die Rebellen regelmäßig mit imperialer Ausrüstung unterstützte.

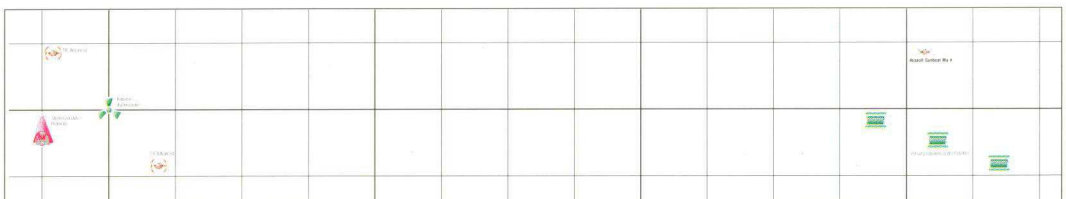
Verfahren

(Bonus)	Corellianischen Transporter Cimigo sofort zerstören: Energie auf die Triebwerke umleiten (3 mal F9) Corellianischen Transporter Cimigo ins Ziel nehmen (12 mal T) neun Advanced Missiles starten
(1)	B-Wing Red 2 zerstören
(1)	Z-95 Wolf 1-4 zerstören
(2)	Plattform XQ1 DS 5 untersuchen
(2)	Containergruppe B Chi 1-4 untersuchen
(2)	Containergruppe C Pi 1-2 untersuchen
(2)	Containergruppe E Xi 1-4 untersuchen
(2)	Containergruppe D Psi 1-2 untersuchen
(1)	B-Wings Red 1, 3 zerstören
(1)	Containergruppe B Chi 1-4 zerstören
(1)	Containergruppe C Pi 1-2 zerstören
(1)	Containergruppe E Xi 1-4 zerstören
(1)	Containergruppe D Psi 1-2 zerstören
(Bonus)	Tie Advanced H-Alpha 1 mit einem Advanced Torpedo zerstören
(Bonus)	A-Wing Blue 1 zerstören
(Bonus)	Sternenzerstörer Protector angreifen

Mission III – Angriff auf einen Konvoy

Aussault Gunboat Mu 2

acht Raketen





Doch auch einem so genialen, organisatorisch veranlagten Verräter kann mal der Treibstoff ausgehen. Der flüchtige Sternenzerstörer machte zum Zwecke der Aufnahme von Versorgungsgütern bei einem Außenposten der Rebellen Halt. In diesem Augenblick durfte ich in meinem Assault Gunboat zeigen, was in mir steckte.

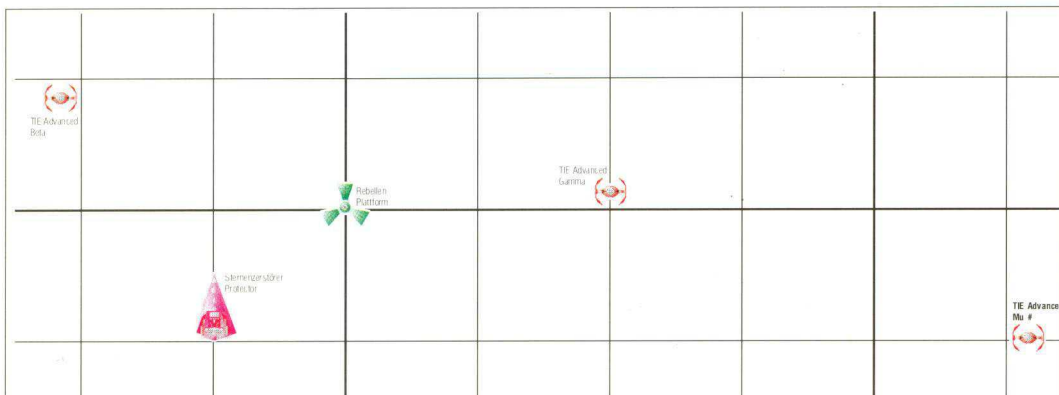
Der Versorgungskonvoy mußte unbedingt eliminiert werden, um Harkov den Hahn abzdrehen. Der Konvoy bestand hauptsächlich aus bewaffneten Frachtschiffen und einigen begleitenden Raumjägern. Eine ernstzunehmende Gefahr ging allerdings vom etwas weiter entfernten Sternenzerstörer aus. Denn es waren ja bereits die weiterentwickelten TIE-Fighter MK2 (Advanced) stationiert, die beim leisesten Anzeichen einer Gefahr natürlich sofort ausrückten.

Verfahren

(2)	Frachter Karflo 1 untersuchen
(1)	Frachter Karflo 1-3 zerstören
(2)	Schlepper Sorosuub 1 untersuchen
(1)	Schlepper Sorosuub 1-2 zerstören
(2)	Containertransporter Morgath 1 untersuchen
(1)	Containertransporter Morgath 1 zerstören
(2)	Containertransporter Morgath 5 untersuchen
(1)	Containertransporter Morgath 5 zerstören
(2)	Corvette Sundog 1 untersuchen
(1)	Corvettes Sundog 1-2 mit jeweils vier schweren Raketen zerstören

Mission IV – Taktische Überlegenheit

TIE-Advanced Mu 2 mit zwei Flügelmännern
acht Advanced Concussion Missiles



Nach der Vernichtung der Versorgungsgüter sollte der Angriff auf Harkovs Sternenzerstörer beginnen. Der erste Schritt dazu war der Kampf gegen die TIE-Advanced-Flotte, denn hier mußte Harkovs Streitmacht eindeutig entscheidend geschwächt werden. Es galt, mindestens die Hälfte der TIE-Advanced zu vernichten, bevor die nächste Angriffswelle eingeleitet werden konnte.

Um Harkov selbst zu finden, mußte außerdem jeder vorbeifliegende Transporter oder jede Fähre genauestens untersucht werden – der Verräter durfte keinesfalls entkommen.

Verfahren

(1)	TIE-Advanced angreifen
(Bonus)	Fähre Toten sofort nach Erscheinen untersuchen (alle Energie auf die Triebwerke umleiten)
(2)	Modifizierte Corvette Wurger 1 untersuchen
(1)	TIE-Advanced (insgesamt 14) weiterhin angreifen
(1)	Modifizierte Corvettes Wurger 1-2 zerstören

Mission V – Gefangennahme von Harkov

Assault Gunboat Mu 2 mit drei Flügelmännern

16 Concussion Missiles

[illegible]

Nun war es soweit. Die letzten Vorbereitungen für die Gefangennahme des Verräters Harkov wurden eingeleitet. Zuletzt wurde er anscheinend auf der Rebellenplattform DS 5 gesehen. Wahrscheinlich wartete er so lange wie möglich auf die Rückkehr der Protector und würde sich mitteleiniger Fluchtraumschiffe verziehen, sobald die Situation kritisch wurde.

Meine Ionenkanonen waren bereit, jedes verdächtige Schiff, das von der Raumstation startete, sofort zu lähmen und den Verräter zu Lord Vader persönlich zu bringen, wenn er ankam.

Verfahren

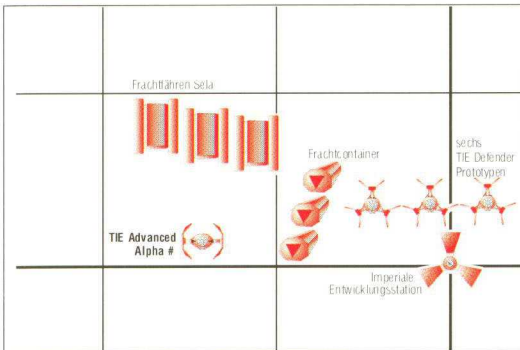
(2)	Corellianischen Transporter Geddawai untersuchen
(1)	Corellianischen Transporter Geddawai lähmen (Schild mit zwei Advanced Torpedos zerstören)
(2)	Fähre Toten untersuchen
(1)	Fähre Toten lähmen
(2)	Transporter Kolermigon untersuchen
(1)	Transporter Kolermigon lähmen
(1)	Alle Minen zerstören
(Bonus)	Frachter Olinor untersuchen
(1)	B-Wings Blue 1-3 zerstören
(Bonus)	Modifizierte Corvettes 1-2 mit jeweils vier Advanced Torpedos zerstören (Nachladen bei TUG CUV 8f1)
(Bonus)	Fähre Toten zerstören

Sechste Schlacht – Rüstungswettlauf

Admiral Zaarins Forschungsteam arbeitet auch nach der Entwicklung des TIE-Advanced an einem neuen TIE-Fighter, der in der ganzen Galaxis und natürlich vornehmlich in der imperialen Flotte für Aufsehen sorgen sollte: der TIE-Defender. Während der TIE-Advanced inzwischen schon vermehrt produziert wurde und an vielen Fronten einfrü Einsatz fand, sollten dem Imperator in der Nähe von Coruscant sechs Prototypen des neuen Raumjägers vorgestellt werden.

Mission I – Bewachen der Prototypen

TIE-Advanced Alpha 2 mit zwei Flügelmännern
acht Advanced Concussion Missiles



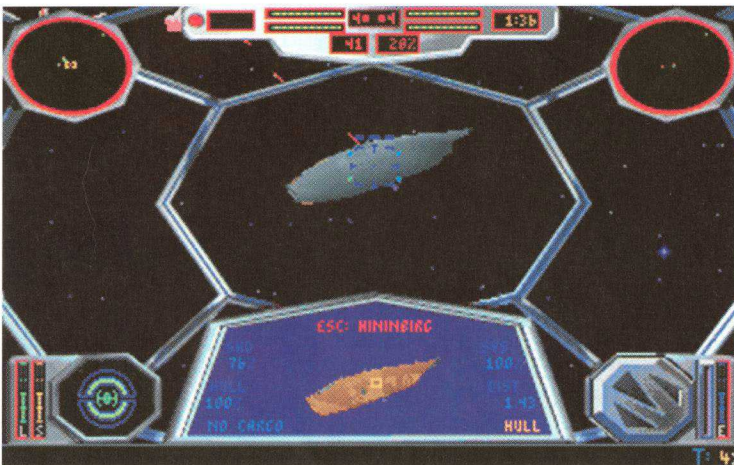
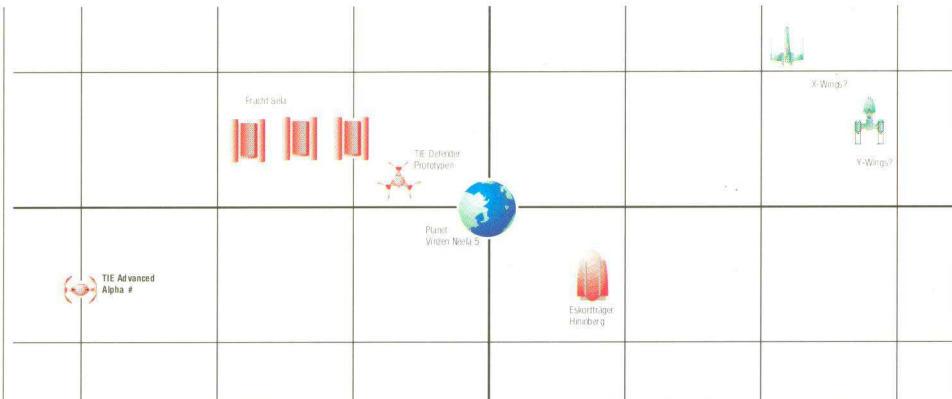
Bei der Verladung der Protoypen, dem ersten Schritt auf der langen Reise nach Coruscant, bedurfte es natürlich vieler verlässlicher und loyaler TIE-Piloten, die für den technischen Fortschritt ihren Kopf hinhielten. Als erfolgreicher Pilot wurde mir natürlich diese Ehre zuteil, und so fand ich mich endlich in einem TIE-Advanced wieder und genöß den verbesserten Komfort dieses Jägers. Tatsächlich: Karrieremachen zahlt sich aus. In dem neuen Raumjäger konnte mir lange nicht so viel passieren wie in den veralteten Modellen. Mein Leben wurde anscheinend auch für das Imperium immer wertvoller. Eigentlich rechnete ich ja mit einem ruhigen Auftrag, immerhin waren die Sicherheitsvorkehrungen für diese Station ungeheuer streng

Verfahren

(1)	B-Wings Blue 1-3 zerstören
(Bonus)	A-Wings Red 1-6 zerstören

Mission II – Verhindern eines Rebellenangriffs

TIE-Advanced Alpha 2 mit zwei Flügelmännern
acht Advanced Concussion Missiles



Selbstverständlich verlief die Verladeaktion problemlos, mit dem neuen TIE-Advanced unterm Hintern hatte ich die Situation voll im Griff. Von Zaarins Entwicklungsstation sollten die Prototypen des Defenders nun mit drei Frachtfähren zum benachbarten Planetensystem Vinzen Neela 5 gebracht werden, um dort – in einem Eskortträger verstaut – schließlich den Hyperraumflug nach Coruscant anzutreten.

Natürlich fand ich auch hier meine hauptsächliche Aufgabe, diesen Transport mit meinem wertvollen Leben zu beschützen – mit dem TIE-Advanced war das aber kein Problem – es machte sogar Spaß!

Verfahren

(1)	Y-Wings Blue 1-4 mit jeweils einem Advanced Torpedo zerstören
(2)	Corellianische Corvette Mar Duun untersuchen
(2)	Corellianische Corvette Vop Hui untersuchen
(Bonus)	Bei der Zerstörung der Corvettes helfen
(1)	A-Wings Gold 1-3 zerstören
(1)	X-Wings Red 1-8 zerstören

Mission III – Konvoieskorte

Assault Gunboat Tau

	 Frachter Requiem					
	 Taktisches Orion 5					 Forschungs- plattform
	 Frachter Arkade			 Assault Gunboat Tau 4		



Nachdem der Transport so perfekt über die Bühne gegangen war (der Imperator war angeblich hochzufrieden mit dem Jäger), sollte Zaarins Entwicklungsstation zusätzlich Versorgungsgüter bekommen, die die Produktion des Defenders beschleunigen sollten. Leider mußte ich in ein Assault Gunboat umsteigen, um den Frachtern eine geeignete Eskorte zu bieten.

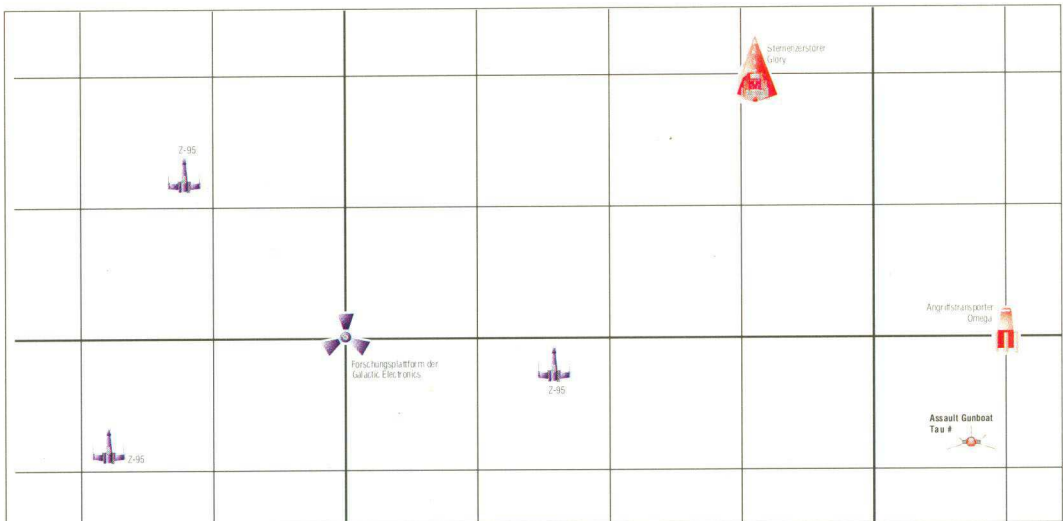
Verfahren

(1)	Flügelmännern die Zerstörung der X-Wings Blue 1-6 anordnen, Shift-A
(2)	B-Wing Red 1 lähmen (ein Advanced Torpedo vorausschicken)
(1)	B-Wings Red 2-5 zerstören
(1)	Angriffstransporter Storm Unit 1-2 mit jeweils zwei Advanced Torpedos zerstören
(Bonus)	Bei der Zerstörung der X-Wings Blue 1-6 helfen
(1)	A-Wings Gold 1-3 zerstören

Mission IV – Überfall

Assault Gunboat Tau 2 mit fünf Flügelmännern

16 Advanced Concussion Missiles



Mit der Mag-Pulse-Technologie (offensichtlich irgendein wichtiges Ding für den TIE-Defender) war das so eine Sache. Hergestellt wurde das Wunderding, für was auch immer es zuständig war, von der Galactic Electronics Corporation. Von irgendeinem Verräter irregeleitet, handelte diese Firma jedoch mit den Terroristen, um auch hier abstauben zu können. So einfach haut man die imperiale Navy natürlich nicht übers Ohr – hier mußte ein deutliches Exempel statuiert werden.



Ziel unserer Mission war es, die Forschungsplattform der Galactic Electronics Corporation zu besetzen, damit die Verantwortlichen entsprechend zurechtgestutzt werden konnten. Mit meinem Assault Gunboat durfte ich deshalb zunächst die Verteidigungslinien der Station deaktivieren, bis schließlich ein Angriffstransporter nach drei Minuten eintreffen sollte, um sich der Station anzunehmen. Natürlich kümmerte ich mich dann entsprechend um den Schutz des Angriffstransporters und bereitete mich auch auf fliehende Raumschiffe vor – für solche Fälle hatte ich ja Ionenkanonen an Bord.

Verfahren

(1)	Z-95 Charlie 1-4 zerstören
(1)	Transporter GEC U47 lähmen
(1)	Fähre Kalree lähmen
(1)	Corellianischen Transporter Lucky Day lähmen (zwei Advanced Torpedos vorausschicken)
(1)	Z-95 Adam 1-4 zerstören
(1)	Z-95 Baker 1-4 zerstören
(1)	HARD: Z-95 Delta 1-4 zerstören
(2)	Y-Wing Blue 1 lähmen
(1)	Y-Wings Blue 2-4 mit jeweils einem Advanced Torpedo zerstören
(1)	A-Wings Red 1-2 zerstören
(Bonus)	Carg Bujiboi mit vier Advanced Torpedos zerstören

Siebte Schlacht – Der Verrat bei Ottega

Die Geschichte um Harkovs Verrat wollte nicht enden – seine Flotte wurde nun tatsächlich endlich aufgespürt und sollte nun den starken Arm des gerechten Imperiums zu spüren bekommen. Es ist Lord Vaders unfehlbarer Spürnase zu verdanken, daß wir noch genügend Zeit hatten, die Übergabe der imperialen Raumfahrttechnik an die Rebellen zu vereiteln.

Mission I – Gefangennahme der Protector

TIE-Advanced Alpha 1 mit einem Flügelmann
acht Concussion Missiles, Traktorstrahlgenerator

				 TIE Fighter  Sternenzerstör Protector  TIE Bomber  TIE Interceptor	
			 Lagercontainer  TIE Bomber		
	 TIE Advanced Alpha #				
	 TIE Advanced Beta  TIE Advanced Gamma				
	 Ablungskreuzer Harpax				



Der erste Schritt bei der Zerstörung der Verräterflotte sollte mit einer neuen Technologie ausgeführt werden. Ein brandneuer Abfangkreuzer sollte in das Ottega System fliegen (dort hielt sich nämlich die Flotte auf), um den sog. Gravitationsquellenprojektor zu aktivieren. Dieser würde verhindern, daß irgendwelche Schiffe, insbesondere natürlich der Sternenzerstörer Protector, in den Hyperraum fliehen konnten.

Derzeit war die Protector gerade dabei, Rebellenversorgungsgüter aufzunehmen. Meine Aufgabe war es, die entsprechenden Container gnadenlos zu vernichten und den Abfangkreuzer (mit dem medizinisch klingenden Namen Harpax) vor irgendwelchen feindlichen Gegenangriffen zu schützen.

Das war ein extrem haariger Kampf. Immerhin verfügte der Sternenzerstörer über die kompletten Geschwader, die sich so auf einem Kreuzer der Klasse befinden. Ich durfte mich also mit unserer eigenen High-Tech herumquälen und auf TIE-Fighter zielen – wie unehrenhaft.

Verfahren

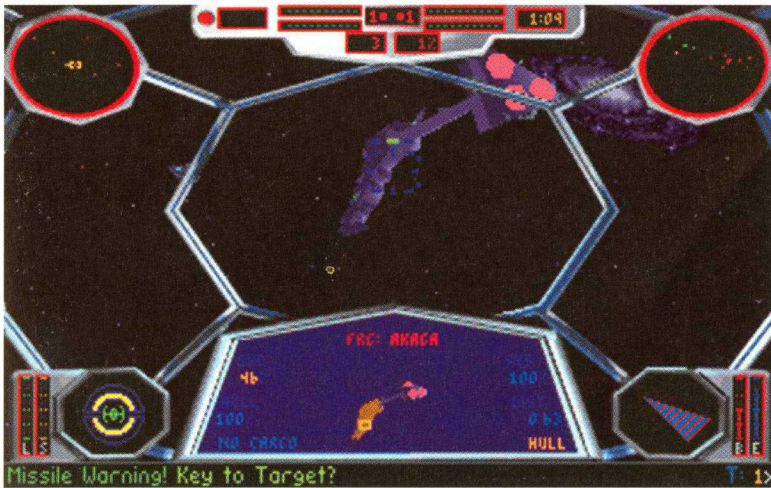
(1)	HARD: TIE-Interceptor H-Delta 1-2 zerstören
(1)	HARD: TIE-FighterH-Alpha 1-3 zerstören
(1)	HARD: TIE-Advanced H-Gamma 1-2 zerstören
(1)	Container B HX 1-2 zerstören
(1)	Container E HM 1-2 zerstören
(1)	Container C Oxin 1-2 zerstören
(1)	Container D C223 1-2 zerstören
(1)	Kampf mit Harkovs TIE-Fighter
(1)	Rebellenraumjäger angreifen, wenn der Calamarikreuzer Warhawk um 4:40 ankommt (Z-95 und X-Wings greifen Abfangkreuzer Harpax an, Interdecitor Harpax ins Ziel nehmen, dann A – Ziel angreifen – drücken)

(1)	Z-95 Red 1-2 zerstören
(1)	Z-95 Gold 1-3 zerstören
(1)	Z-95 Blue 1-2 zerstören
(1)	Z-95 Scarlet 1-3 zerstören
(1)	TIE-Bomber H-Zeta 1-2 zerstören
(1)	X-Wings Gold 1-3 zerstören (mit dem letzten Zeit lassen, sonst kommen neue Geschwader) (Mission ist geschafft, wenn die Angriffstransporter Gold 1-3 um 14:28 ankommen)
(Bonus)	Heavy Lifter Gruppe Wap zerstören
(Bonus)	Frachtfährengruppe Whell zerstören

Mission II – Zerstörung der Akago

**TIE-Advanced Alpha 2 mit einem Staffelführer
zwei schwere Raumbomben, Traktorstrahlgenerator**

				 Akago Protector	
	 Fregatte Akago				
 TIE Advanced Alpha 2			 Mon Calamari Kreuzer Wahwek		
 Abfangerkreuzer Harpak					
	 TIE Advanced Gamma				



Nun hatte sich die Situation leider schlagartig zu unseren Ungunsten verändert. Der Sternenzerstörer Protector, die Fregatte Akago und der von Rebellen kommandierte Mon Calamari Kreuzer Warhawk erkannten die von dem Abfangkreuzer Harpax ausgehende Gefahr und rauchten sich schnellstens zusammen, um das Schiff anzugreifen.

Ich bekam nun einen Selbstmordiauftrag: Selbst für einen so erfahrenen Piloten wie mich sollte es sich als besonders gefährlich herausstellen, eine Fregatte mit einem TIE-Fighter anzugreifen! Und das alles nur, um Zeit zu gewinnen, die Lord Darth Vader (persönlich) brauchte, um mit seinem Trödel-Sternenzerstörer Garrett endlich Unterstützung zu bieten.

Verfahren

(1)	Fregatte Akago mit zwei schweren Bomben angreifen (ab 1.0 – 1.7 km abfeuern)
(1)	Bomben bei Transporter Goya mit Shift-B wieder nachladen, Angriff wiederholen
(1)	Y-Wings Red 1-2 zerstören
(1)	Y-Wings Gold 1-2 zerstören
(1)	TIE-Bomber H-Beta 1-2 zerstören
(1)	Z-95 Red 1-2 zerstören
(1)	Z-95 Blue 1-2 zerstören
	Imperialer Sternenzerstörer kommt um 5:31 an
(Bonus)	Y-Wings Red zerstören
(Bonus)	Y-Wings Gold zerstören
(Bonus)	Z-95 Blue zerstören
(Bonus)	Z-95 Red zerstören
(Bonus)	X-Wings Gold zerstören

Mission III – Vergeltung

TIE-Advanced Alpha 2

sechs Advanced Protonentorpedos, Traktorstrahlgenerator



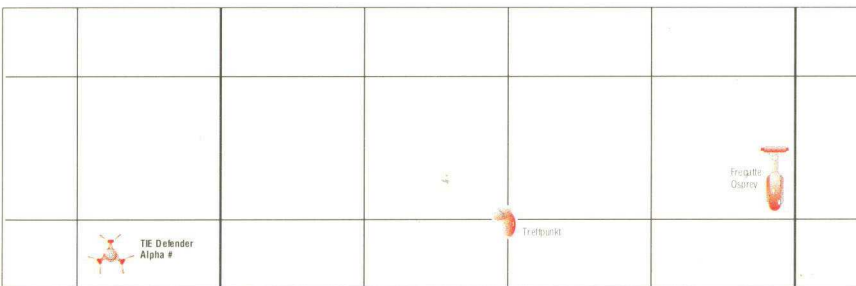
Nachdem die Vernichtung der kleinen Fregatte so vorzüglich funktioniert hatte, überlegten sich die Staffelführer eine weitaus gefährlichere Mission: Es galt nun, alle übrigen Streitkräfte der Verräterflotte zu zerstören. Im Klartext bedeutete das einen Kampf gegen einen ausgewachsenen Sternenzerstörer und ein Schlachtschiff der Fischköpfe Mon Calamari Fritti. Selbstmord! Aber was tut man nicht alles für die Karriere...

Verfahren

(1)	Calamarikreuzer Warhawk mit sechs Advanced Torpedos angreifen
(1)	Nachladen mit Shift-B bei Transporter CUV 18f1, Angriff wiederholen
(1)	Sternenzerstörer Protector angreifen (wie beim Calamarikreuzer)
(1)	HARD: Modifizierte Corvettes Triumph 1-2 zerstören
(Bonus)	HARD: Eskortfähren Spitfire 1-2 zerstören
(2)	Modifizierte Corvettes Arditi 1-3 mit vier Advanced Torpedos zerstören
(2)	Modifizierte Corvettegruppe Falcon zerstören
(2)	Modifizierte Corvettegruppe BaKaar zerstören
(2)	Angriffstransportergruppe Ypsilon zerstören

Mission IV – Der TIE-Defender

**TIE-Defender Alpha 2 mit Lord Vader und fünf Flügelmännern
acht Advanced Protonentorpedos, Traktostrahlgenerator**



Man sollte es nicht für möglich halten, es schien überall von Verrätern so zu wimmeln! Der freundliche Admiral Zaarin stellte sich nun ebenfalls als solcher heraus. Und dieser hatte sich nun in den Kopf gesetzt, den Imperator zu töten. Dieses Irrsinnsunternehmen, das im Coruscant-System stattfinden sollte, mußte natürlich vereitelt werden.

Lord Vader schnappte sich also die sechs TIE-Defender-Prototypen und besetzte sie mit den fähigsten Piloten, die er hatte. Mit dabei war natürlich ICH. Auf dem Weg zum Imperator sollten wir vorher allerdings bei der Fregatte Osprey Halt machen. Lord Vader mußte diese Fregatte um jeden Preis erreichen; es galt also seinen sicheren Flug zu gewährleisten.

Verfahren

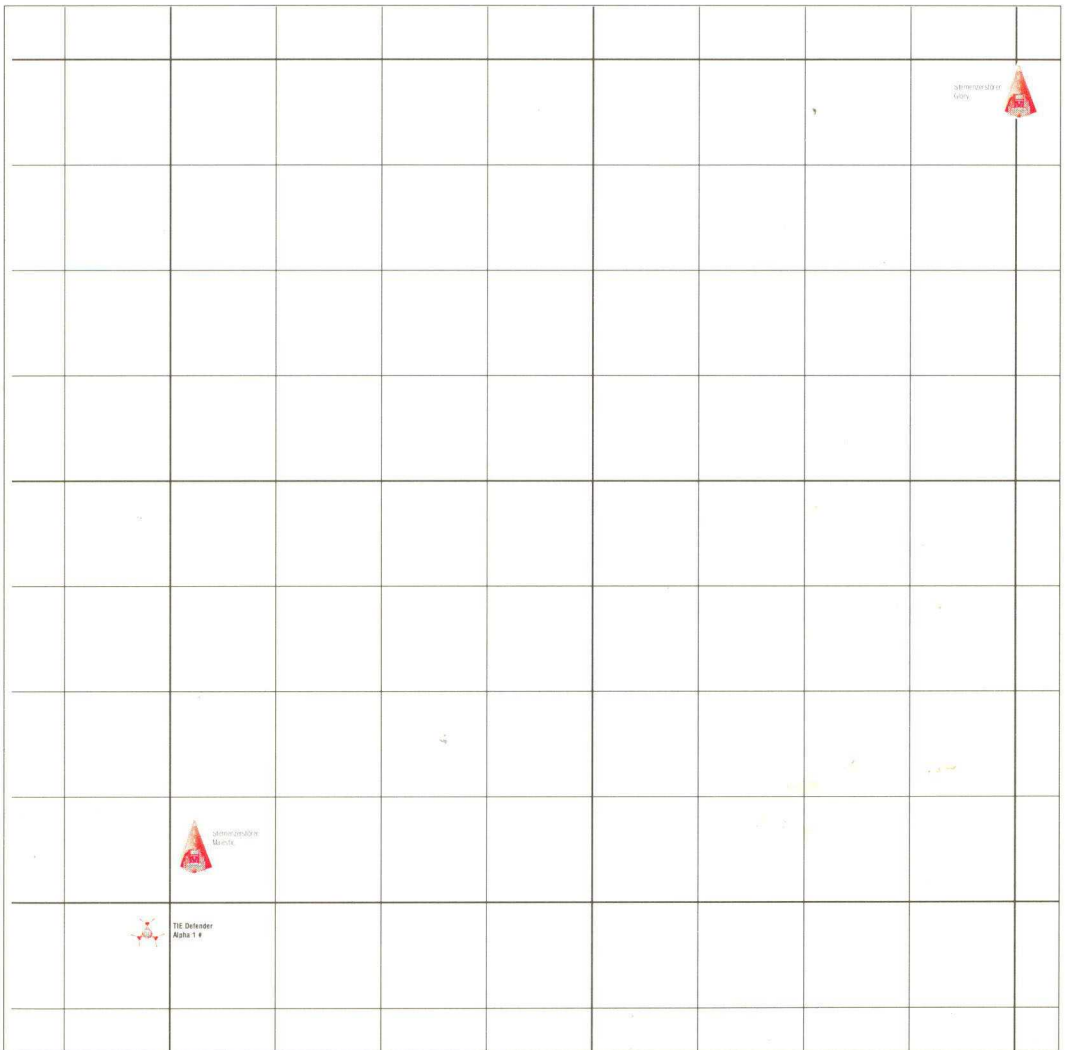
(Bonus)	Angriffskanonenboote Z-Mu 1-4 zerstören
(Bonus)	Angriffskanonenboote Z-Nu 1-4 zerstören
(Bonus)	Angriffskanonenboote Z-Tau 1-4 zerstören
(1)	Wenn Osprey ankommt, sechs Advanced Torpedos auf die Interdictor Harpago abfeuern, auf die Turbolasertürme zielen (Taste »<>«)
(Bonus)	HARD: TIE-Bomber Z-Beta 1-3 zerstören
(Bonus)	HARD: TIE-Bomber Z-Gamma 1-3 zerstören
(Bonus)	HARD: TIE-Bomber Z-Theta 1-3 zerstören
(1)	Nachladen bei TUG CUV/L-1
(1)	Interdictor Harpago mit sechs Advanced Torpedos zerstören

Mission V – Rettet den Imperator!

TIE-Defender Alpha 1 mit Lord Vader und zwei Flügelmännern

16 Advanced Concussion Missiles





Der TIE-Defender war schon ein toller Raumjäger. Ich hoffte insgeheim, nie wieder aussteigen zu müssen, aber nach dem erfolgreichen Ende dieser Mission wurde ich wahrscheinlich so reich belohnt, daß ich mich zur Ruhe setzen konnte.

Inzwischen hatte Admiral Zaarin seinen Verrat offiziell kundgetan. Seine Pläne waren, den Imperator von seinem Sternenerstörer bei Coruscant zu entführen – weiß der Teufel, was er alles für Bösheiten mit dem armen Mann vorhatte. In einer der Eskortfähren, die ihren Auftrag bereits erfüllt hatten, als wir ankamen, mußte sich der Imperator befinden. Das entsprechende Schiff mußte auf-

gefunden und gelähmt werden, so daß sich Vizeadmiral Thrawn (hoffentlich kein Verräter) der Crew annehmen konnte.

Verfahren

(1)	Flügelmännern den Angriff auf die TIE-Advanced Gruppe Z-Alpha anordnen, Shift-A
(1)	Eskortfähre Haven 1-3 untersuchen
(1)	Flügelmännern anordnen, die Eskortfähre Haven (Imperator) zu ignorieren, Shift-I
(1)	Eskortfähre Haven (Imperator) lähmen
(1)	Die anderen Eskortfähren Haven mit einem Advanced Torpedo und Laserbschuß zerstören
(1)	Eskortfähren Hellcat 1-3 zerstören
(1)	TIE-Advanced Z-Alpha 1-3 zerstören
(1)	TIE-Advanced Z-Beta 1-3 zerstören
(1)	TIE-Advanced Z-Kappa 1-2 zerstören
(1)	TIE-Advanced Z-Delta 1-3 zerstören

Lang lebe das Imperium!

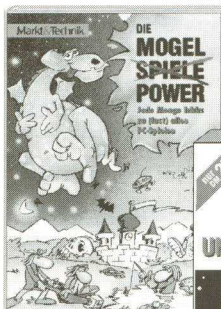
Nach dieser einmaligen Rettungsaktion des Imperators war ich hoch im Kurs. Die Zeiten, bei allen Kriegen mitmischen zu müssen und immer den Hals zu riskieren, waren vorbei – ich hatte es geschafft. Im imperialen Palast auf Coruscant wurde mir und meiner Staffel zu Ehren eine gigantische Zeremonie gehalten, in der wir die höchsten Auszeichnungen verliehen bekamen, die der Imperiator wohl in seiner Schatzkammer finden konnte. Genügend Krediteinheiten auf dem Bankkonto gingen mit dieser Verleihung natürlich Hand in Hand, so daß ich erst einmal einen etwas längeren Urlaub einplanen konnte, bevor ich mich – vielleicht – erneut zum Dienst meldete – dieses Mal allerdings freiwillig.

Zum Abschluß der Zeremonie ging ich an einer Reihe der wichtigsten Offiziere vorbei und durfte jedem die Hand schütteln – ein tolles Gefühl.

Doch der Kommentar von einem der höheren Offiziere bei der Versammlung gab mir noch etwas zu denken. »Wenn Sie so weitermachen, wird Ihnen auch Ihre Vergangenheit kein Problem mehr bereiten.« Man hatte meine kleinen Gaunereien also nicht vergessen, aber wer weiß, vielleicht wurden mir meine Talente doch noch einmal zum Verhängnis, oder vielleicht würden sie mir eines Tages woanders sehr nützlich sein.

Auf alle Fälle hatte ich mir ein neues Motto gesetzt: Lang lebe das Imperium! Falsch! Lang lebe ich!

Starke Bücher – starke Spiele



Die Spiele- und Mogel-Power-CD

R. Meyer / S. Letzel

Noch mehr Spielespaß und viele Mogeleyen: Die CD ist prall gefüllt mit manipulierten Spielständen, die für ausreichend Geld und Energie sorgen, mit Mogelprogrammen, die unverwundbar machen, mit Unmengen von Komplettlösungen, Tips und Tricks zu PC-Spielen.

1994, 1 CD-ROM, ISBN 3-87791-937-5
DM 29,80* / öS 259,-* / sFr 28,80*



Die Spiele-Mogel-Power

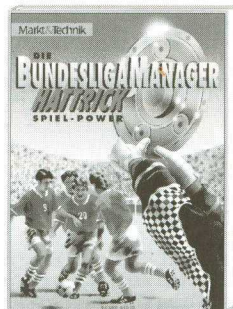
R. Meyer / S. Letzel

Zu (fast) jedem PC-Spiel gibt es hier Tricks, Cheats, Patches, Paßwörter und Jokes, die in keinem Handbuch stehen, die das schwere Spielerleben aber kolossal erleichtern und noch spannender machen. Wer wäre nicht gierig auf einige Extra-Leben, riesige Geldsummen, Superstärke und Magie im Überfluß oder auf die Chance, mal eben ein paar Level zu überspringen?

1994, 176 Seiten

ISBN 3-87791-586-8

DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



Die Bundesliga Manager Hattrick Spiele-Power

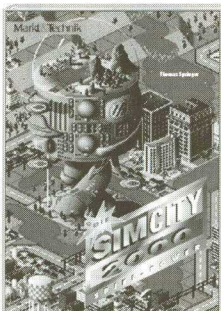
M. Steffen / R. Babel

Werden Sie mit Ihrer Mannschaft deutscher Meister! In diesem Buch finden Sie Strategien für den Umgang mit Sponsoren, Konkurrenz und Ihrer Mannschaft. Information über Stärken und Schwächen zweier Spieler, deren Zusammenspiel, Pläne und Wege zum Sieg, Tips und Tricks für mehr Geld in der Vereinskasse, lohnende Transfers und, und, und.

1994, 144 Seiten

ISBN 3-87791-665-1

DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



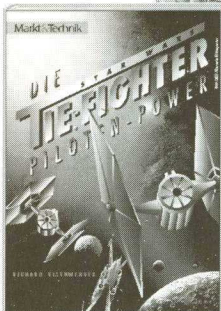
Die SimCity 2000 Spiele-Power

Thomas Springer

Eine der besten Spielideen aller Zeiten im neuen Outfit und noch aufregender. Damit die gigantische Stadtchöpfung auf jeden Fall erfolgreich wird, stehen Ihnen ein Städteplaner und SimCity zur Seite.

1994, 128 Seiten, ISBN 3-87791-603-1

DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



Die TIE-Fighter Piloten-Power

Richard Eisenmenger

Das neueste galaktische Flug-Ereignis aus der Star-Wars-Kultspiel-Schmiede LucasArts. Im Mittelpunkt steht die verkörperte Macht des Imperiums: der Kampfflieger mit den 6eckigen Solarflügeln.

1994, 128 Seiten, ISBN 3-87791-623-6

DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



Strategie Spiele-Power

P. Schmitz / Ch. Schmidt

Ein ausführliches Buch über die besten Strategiespiele für den PC! Angefangen bei den großen Klassikern wie Civilization oder Lemmings bis hin zu den besten Neuheiten wie z.B. Outpost.

1994, 224 Seiten, ISBN 3-87791-621-X

DM 24,80 / öS 193,- / sFr 22,80



Markt & Technik

Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar

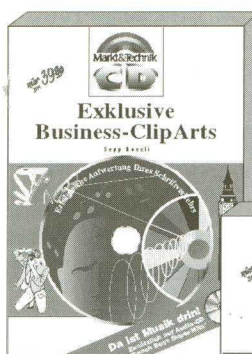
A Paramount Communications Company

Das Grafik-Inspirations-Erlebnis

für PC und Macintosh jeweils mit Audio-CD

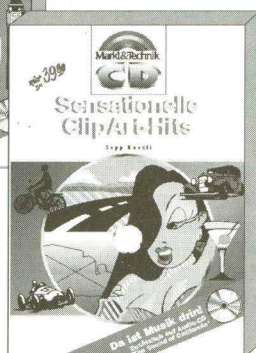
MultiClips, die Verwandlungskünstler unter den ClipArts!

Sepp Roeslis Vektor-Bilder mit durchschaubaren Konstruktionen, die jede erdenkliche Manipulation und Veränderung zulassen. Dank dem modularen Aufbau der Grafiken erreichen Sie durch einige wenige Mausklicks neue Grafiken, die alle Modifikationen durch das jeweilige Zeichenprogramm perspektivisch »mitkorrigieren«. Die hohe Qualität der Zeichnung bleibt erhalten, unabhängig davon, ob das jeweilige Bild verschoben, gezerrt oder gedreht wird.



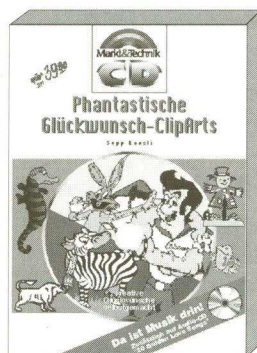
Exklusive Business-ClipArts

1994, CD-ROM und Audio-CD von
den Beach Boys
ISBN 3-87791-908-1
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



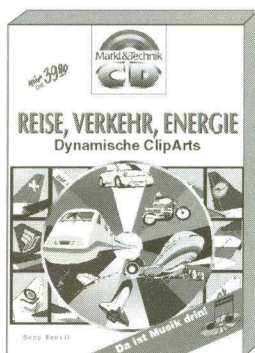
Sensationelle ClipArt-Hits

1994, CD-ROM und Audio-CD
mit The Mamas & Papas u.v.m.
ISBN 3-87791-909-X
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



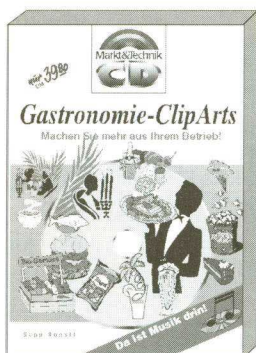
Phantastische Glückwunsch-ClipArts

1994, CD-ROM und Audio-CD mit
20 Golden Love Songs
ISBN 3-87791-910-3
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Reise, Verkehr, Energie – dynamische ClipArts

1994, CD-ROM und Audio-CD von
Miles Davis
ISBN 3-87791-949-9
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Gastronomie-ClipArts – Machen Sie mehr aus Ihrem Betrieb

1994, CD-ROM und Audio-CD von
George Gershwin: Rhapsody in Blue
ISBN 3-87791-951-0
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

Systemanforderungen:

IBM-386 oder höher bzw. Kompatible, MS-DOS ab 3.3, Windows ab 3.1,
CD-ROM-Laufwerk, 4 Mbyte Arbeitsspeicher, VGA-Grafikkarte mit mind. 256 Farben.

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel, Warenhaus und in allen
Escom-Filialen. Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis.

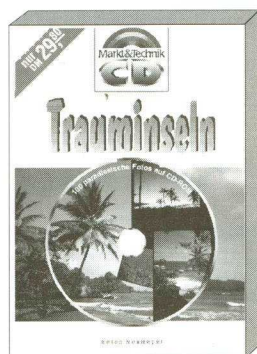


Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München

A Paramount Communications Company

Sensationelle Fotosammlungen für PC und Macintosh

Eines haben diese Produkte gemeinsam: eine Auswahl an beeindruckend schönem, digitalisiertem Bildmaterial, das sich zu einer aufregenden Dia-Show verarbeiten läßt oder Sie bei Ihren DTP-Gestaltungen im privaten wie auch im professionellen Bereich unterstützt. Damit Sie die CDs sofort optimal nutzen können, bieten sie zusätzlich praktische Werkzeuge zur Bearbeitung Ihrer Bilder. Beiliegende Hefte versorgen Sie mit wertvollen Profitips zur Bildverarbeitung und mit einer Bildübersicht aller Motive.

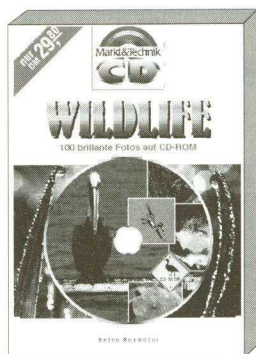


Trauminseln

Heico Neumeyer

1994, ISBN 3-87791-916-2

DM 29,80* / öS 232,-* / sFr 28,80*

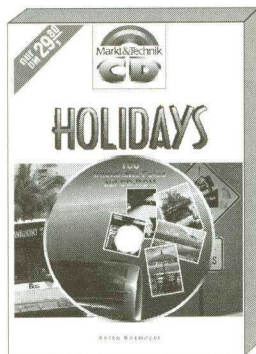


Wildlife

Heico Neumeyer

1994, ISBN 3-87791-918-9

DM 29,80* / öS 232,-* / sFr 28,80*

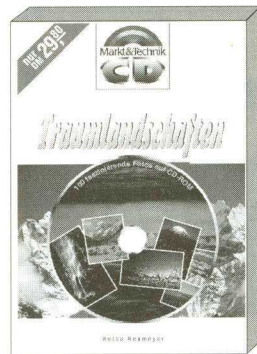


Holidays

Heico Neumeyer

1994, ISBN 3-87791-958-8

DM 29,80* / öS 232,-* / sFr 28,80*



Traumlandschaften

Heico Neumeyer

1994, ISBN 3-87791-917-0

DM 29,80* / öS 232,-* / sFr 28,80*

Systemanforderungen:

IBM-386 oder höher bzw. Kompatible, MS-DOS ab 3.3, Windows ab 3.1, CD-ROM-Laufwerk, 4 Mbyte Arbeitsspeicher, 6 Mbyte freie Festplatte, VGA-Grafikkarte, optional: Soundkarte, Maus.

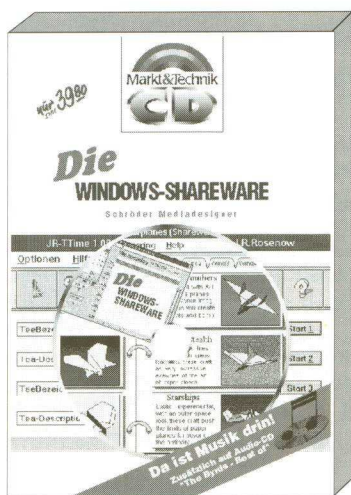
Markt & Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel, Warenhaus und in allen Escom-Filialen. Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis.



Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München

A Paramount Communications Company

Shareware total



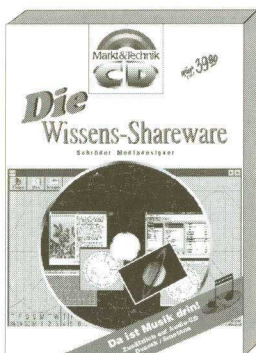
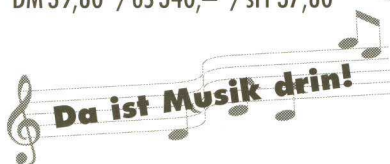
Die Windows-Shareware

Eine Vielzahl nützlicher Shareware-Programme für MS-Windows in den Bereichen Datenbanken, CAD und Grafik; komfortable Packer/Entpacker; Textverarbeitung und Windows-Spezials mit ausgefallenen Programmen. Der enthaltene CD-Manager macht eine komfortable Auswahl möglich.

CD-ROM und Audio-CD von The Byrds!

1994, ISBN 3-87791-913-8

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Die Wissens-Shareware

Denk- und Lernspiele; Mathematik-Lernprogramme; Astrologie; Kräuterführer und Erklärungen von biologischen Funktionen; komplexe Gleichungen und Konstanten. CD-ROM und Audio-CD von Dvorak/Smetana!

1994, ISBN 3-87791-948-0

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

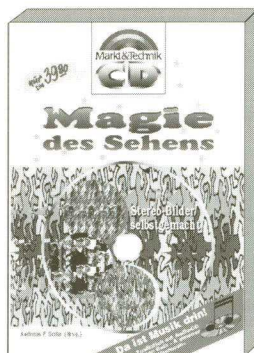


Die Spiele-Shareware

Von Strategie- und Denkspielen bis zu Geschicklichkeitsspielen ist alles vertreten. Natürlich fehlen auch die Umsetzungen bekannter Brett- und Kartenspiele nicht. CD-ROM und Audio-CD von James Brown

1994, ISBN 3-87791-915-4

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Magie des Sehens

Andreas F. Golla

Entdecken Sie Ihr »magisches Auge«. CD-ROM und Audio-CD von Stan Getz

1994, ISBN 3-87791-952-9

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

Systemanforderungen:

IBM-386 oder höher bzw. Kompatible, MS-DOS ab 3.3, Windows ab 3.1, CD-ROM-Laufwerk, 4 Mbyte Arbeitsspeicher, VGA-/SVGA-Grafikkarte, empfohlen: Soundkarte, Maus, Joystick.

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel, Warenhaus und in allen Escom-Filialen. Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis.



Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München

A Paramount Communications Company

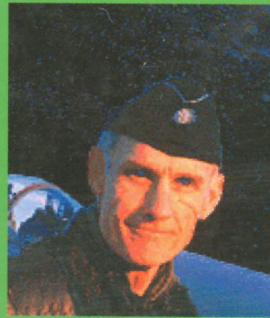
POWERPLAY



STAR WARS DIE TIE-FIGHTER PILOTEN-POWER

Im legendären Krieg der Sterne ist eine neue Runde eingeläutet. Nachdem der Raumjäger-Pilot im Star-Wars-Kultspiel »X-Wing« für die Rebellion siegte, dreht sich die Perspektive in »Tie-Fighter« vollkommen um: Er fliegt für das Imperium und kämpft gegen die Rebellion. Die Missionen sind dadurch nicht leichter geworden. Mancher Flugkadett wird sich im Cockpit verzweifelt die Haare raufen. Nicht aufgeben! Hier naht kompetente Hilfe, in Gestalt des alternenden, imperialen Admirals Georgio de la Yaruma. Mit Rat und Tat stand er dem Autor bei, als dieses unverzichtbare Pilotenhandbuch entstand. Man kann sagen, es ist gelungen. Der Admiral legt es allen hoffnungsvollen, jungen Piloten ans Herz. In kürzester Zeit werden sie sich profilieren und die schwierigsten Schlachten gewinnen.

• und außerdem ein ausführliches Lexikon mit allen imperialen und nichtimperialen Raumjägern und Raumschiffen



Admiral Georgio de la Yaruma dient inzwischen schon seit vielen Jahren in der imperialen Navy. Sein Rang und seine Abzeichen sprechen für sich. Eine beispiellose Karriere liegt hinter ihm. Angefangen hat er

als kleiner Gauner in einer Großstadt, nun befehligt er Tausende von Kämpfern. Sein Ruhm und seine Erfahrung sind sprichwörtlich.

Das Ausbildungsprogramm:

- Grundseminar
- Unterricht für die perfekte Steuerung und Beherrschung der imperialen Raumjäger
- Trainingsparcours
- Übungsmissionen
- Schlachten
- Tips, Lösungshilfen und Karten für alle Missionen

Alle Bilder farbig

»Lang lebe das Imperium!«



ISBN 3-87791-623-6



9 783877 916230

DM 19,80 öS 147,- sFr 19,80


Markt & Technik